

计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才
—— **IT** 蓝领实用系列教程

主编
沈大林

Dreamweaver MX 2004

Flash MX 2004

应用基础案例教程



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才——IT 蓝领实用系列教程

Dreamweaver MX 2004、 Flash MX 2004 应用基础案例教程

主编 沈大林

编著 崔玥 吴飞 杜金等



高等教育出版社

内 容 简 介

本书是计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才——IT 蓝领实用系列教程之一,是根据教育部有关职业院校计算机应用和软件专业领域紧缺人才培养培训指导方案精神,以任务驱动为导向,突出职业资格与岗位培训相结合的特点,以实用性为原则,从零起点开始介绍中文 Dreamweaver MX 2004 和中文 Flash MX 2004 的功能和使用方法。

本书共分 12 章,提供了 80 多个实例和近 200 个思考与练习题。本书按节细化了知识点,并结合知识点介绍了相关的实例,在每节的开始介绍与本节实例有关的知识,然后介绍相关实例的效果和制作方法。本书内容编排由浅入深、循序渐进,知识含量高,有利于读者学习时知其然并知其所以然,不但能够快速入门,还可以达到较高的实践水平。

本书可以作为各类职业学校、培训学校和高等职业院校有关课程的教材,也可以作为网页制作爱好者的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 应用基础案例
教程 / 沈大林主编. —北京: 高等教育出版社, 2006. 7
ISBN 7-04-019610-7

I. D... II. 沈... III. 主页制作—图形软件, Drea
mweaver MX 2004、Flash MX 2004—职业教育—教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 026971 号

责任编辑 张朶琳 特约编辑 吴燕萍 封面设计 吴 昊 责任印制 潘文瑞

出版发行	高等教育出版社	购书热线	010-58581118
社 址	北京市西城区德外大街 4 号		021-56964871
邮政编码	100011	免费咨询	800-810-0598
总 机	010-58581000	网 址	http://www.hep.edu.cn
传 真	021-56965341		http://www.hep.com.cn
			http://www.hepsh.com
经 销	蓝色畅想图书发行有限公司	网上订购	http://www.landaco.com
排 版	南京理工排版校对有限公司		http://www.landaco.com.cn
印 刷	江苏南洋印务集团	畅想教育	http://www.widedu.com
开 本	787×1092 1/16	版 次	2006 年 4 月第 1 版
印 张	25.25	印 次	2006 年 4 月第 1 次
字 数	642 000	定 价	34.00 元

凡购买高等教育出版社图书,如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请在所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 19610-00

出版说明

为了贯彻教育部等部委于2004年颁布的《关于确定职业院校开展计算机与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训工作的通知》(以下简称《通知》)的精神,加强职业技术教育的教材建设,实施信息技术教育的跨越式发展,探索计算机与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养模式和方法,我社依据《通知》中的《职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》,组织编写了计算机与软件技术专业领域技能型紧缺人才——IT蓝领实用系列教程。

本系列丛书的编写以信息产业人才需求调查结果为基础依据,依据行业最新颁发的全国计算机信息技术技能培训考核标准,突出了职业技术教育与职业资格认定的特点,与中学阶段教育中的信息技术教育课程教学要求和职业学校的计算机文化课程相衔接,以学生为主体,并以提高学生的信息技术素养为主旨。

本系列教材具有以下特点:

1. 以企业需求为基本依据

根据企业的实际工作需求,选取有针对性的技术和方法作为教材内容。编写体系上体现使用实际工作中的项目为案例,以学习任务为导向,注重学生亲手操作、亲身体验,强调学生全程参与。重视每个学生通过观察、试验、制作等实践活动获得一定的实际工作经验,帮助学生毕业后能够更好地融入实际工作环境。

2. 适应行业技术发展

本系列教材所选的内容既包括了那些充满时代气息、体现行业技术发展的内容,也包括了那些贴近学生实际、富有挑战意义、满足学生个性发展需要的内容,并且有机地融合了专业教学的基础性与先进性。从而使得本系列教材的体系具有相对稳定性,而课程实施的载体具有较高的灵活性。

3. 突出以学生为主体

针对企业的需求将该系列丛书分为四个板块:办公自动化板块、计算机软件专业板块、多媒体应用技术板块和计算机网络技术及应用板块。学校和教师可以根据学生专业方向和就业情况选择合适的板块进行教学。同时强调思想和方法的应用及实际问题的解决,培养学生的创新精神和实际能力,使得学生毕业后拥有在职技能培养和更新知识体系的能力。

计算机技术的发展在时间和空间上都是没有边界的,计算机与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训的教学改革也需要不断地提高,因此对本系列教材中的不足和错误,欢迎批评指正。

高等教育出版社

2004年5月

前言

Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 是 Macromedia 公司开发的,用于网页制作和网站管理的一套软件,有网页制作梦幻组合之称。它们越来越受到多媒体和网页制作专业人员以及电脑爱好者的喜爱。本书介绍的是其中的中文 Dreamweaver MX 2004 和中文 Flash MX 2004 的功能和使用方法。

Dreamweaver MX 2004 是一种所见即所得的网页编辑器,它提供了一套功能强大的可视化网页设计工具,将“设计”和“代码”编辑器合二为一。它操作简便,可以进行多个站点的管理,设置了 HTML 语言编辑器,支持 DHTML 和 CSS,分类提供了页面对象,可净化 Microsoft Word 生成的 HTML 文件,可导入 Microsoft Excel 和 Microsoft Access 建立的数据文件,导入和编辑 Fireworks 制作的 HTML 源代码和图像,导入 Flash 动画、按钮和文字,编辑动态页面等。

Flash MX 2004 是一种用于制作和编辑具有较强交互性的动画和电影的软件,用它可以制作一种扩展名为 .swf 的文件。这种文件可以插入 HTML 里,也可以单独成为网页。而且它的文件字节量很少,有利于网上传输。

本书共分 12 章,第 1 章到第 6 章介绍了中文 Dreamweaver MX 2004 的功能和使用方法,第 7 章到第 11 章介绍了中文 Flash MX 2004 的功能和使用方法,第 12 章提供了一个 Dreamweaver MX 2004 和 Flash MX 2004 综合应用的实例。本书采用知识点配合实例的方法进行讲解,按节细化了知识点,并结合知识点介绍了相关的实例,在每节的一开始介绍与本节实例有关的知识,然后介绍相关实例的效果和制作方法。读者可以通过学习实例掌握软件的操作方法和操作技巧,以及程序设计方法和设计技巧。全书在介绍两个软件知识点的同时,共提供了 80 多个实例和近 200 个思考与练习题。实例有详细的讲解,容易看懂,便于教学,读者可以先了解相关的知识点,然后跟着实例进行操作,轻松掌握中文 Dreamweaver MX 2004 和中文 Flash MX 2004 的使用方法。

本书在编写中尽量做到内容由浅入深、循序渐进,知识含量高。这样,读者在阅读学习时,不但知其然,还知其所以然,不但能够快速入门,还可以达到较高的水平。全书努力遵从教学规律,将知识、操作方法与实用技巧相结合,注意学生的认知特点,注重提高学生的学习兴趣 and 创造能力的培养,将重要的制作技巧融合于实例当中。同时,本书所有实例中使用的素材、完成的作品,以及 PPT 课件等教学资源均可在网上免费下载(网址:www.hepsh.com),或填妥本书所附的《教学课件索取单》后来函索取。

本书主编沈大林,审校曲彭生。参加本书编写工作的主要人员有:崔玥、吴飞、杜金、郭海、沈昕、肖柠朴、张磊、张伦、杨旭、关山、曹永冬、崔元如、张凤翔、邹兰芬、鹿胜利、赵艳霞、陈爽、胡野红、丰金兰、朱海跃、朱彤、赵亚辉、董鑫、白秀琴、周建勤、祁志宏、赵红、迟萌、张桂亭等。其他参加编写工作的还有新昕教学工作室的人员。

本书可以作为各类职业学校、培训学校和高等职业院校有关课程的教材,也可以作为网页制作爱好者的自学用书。

由于技术的不断变化以及操作过程中的疏漏,书中难免有错漏和不妥之处,恳请广大读者批评指正。

编者

2006 年 1 月 18 日

目 录

Contents

第 1 章 Dreamweaver MX 2004 基础

1.1 HTML 简介	001
1.2 Dreamweaver MX 2004 工作区简介	010
1.3 网页文档的基本操作	015
1.4 插入文本和编辑文本	024
1.5 插入和编辑图像	035
1.6 创建链接	043
思考与练习	047

第 2 章 创建表格和插入对象

2.1 创建和编辑表格	049
2.2 表格的“属性”栏和在表格中插入对象	055
2.3 插入导航条和其他对象	061
2.4 插入 Flash 对象和其他对象	068
思考与练习	076

第 3 章 框架、层与网页布局

3.1 框架	080
3.2 层	086
3.3 网页布局	094
思考与练习	101

第 4 章 表单、样式表和命令

4.1 表单	103
4.2 样式表	113
4.3 命令	121
思考与练习	125

第 5 章 时间轴和行为

5.1 “时间轴”面板与动画制作	126
------------------------	-----

5.2 “行为”面板与行为设置(一)	132
5.3 行为设置(二)	143
5.4 行为设置(三)	154
思考与练习	161

第6章 站点管理、模板和库

6.1 站点管理和文件的链接	163
6.2 检查与修改站点	168
6.3 设置服务器与发布站点	173
6.4 模板	178
6.5 “资源”面板和库	184
思考与练习	187

第7章 中文 Flash MX 2004 基础

7.1 中文 Flash MX 2004 的工作环境	189
7.2 对象的基本操作	203
7.3 元件、实例和库	206
7.4 播放和发布 Flash 动画	212
思考与练习	216

第8章 导入外部对象和编辑对象

8.1 导入图像与选取部分图像	218
8.2 对象变形和编辑对象	226
思考与练习	235

第9章 创建和编辑文本与图形

9.1 填充属性的设置	238
9.2 线属性的设置和绘制线	246
9.3 绘制和编辑图形	252
9.4 矢量绘图	257
9.5 创建和编辑文本	260
9.6 优化曲线和多个对象的编辑	267
思考与练习	277

第 10 章 简单动画制作

10.1 Flash 动画制作基础	279
10.2 引导动画	287
10.3 遮罩	296
10.4 形状动画	303
10.5 编辑图层和图层文件夹	310
思考与练习	321

第 11 章 交互动画

11.1 元件和实例	325
11.2 “动作”面板、事件和全局函数	335
11.3 ActionScript 基本语法	345
11.4 目标路径和其他全局函数	355
11.5 面向对象编程初步	366
思考与练习	373

第 12 章 综合实例——“世界遗产在中国”网站

12.1 网站的策划	377
12.2 制作“世界遗产在中国”网站	380
12.3 发布站点	387

参考文献	392
------------	-----

第 1 章 Dreamweaver MX 2004 基础

1.1 HTML 简介

HTML 的英文全名为 Hypertext Markup Language, 直译为超文本标记语言。它不是一种程序语言, 而是一种描述文档结构的标记语言。它与操作系统平台的选择无关, 只要有浏览器就可以运行 HTML 文档, 显示网页内容。HTML 使用了一些约定的标记, 对 WWW 上的各种信息进行标记, 浏览器会自动根据这些标记, 在屏幕上显示出相应的内容, 而标记符号不会在屏幕上显示出来。自从 1990 年它首次用于网页制作后, 几乎所有的网页都是由 HTML 或以其他语言(如 JavaScript 等)镶嵌在 HTML 中编写的。

目前, 较流行的浏览器有 Netscape 公司的 Netscape Navigator 和 Microsoft 公司的 Internet Explorer(简称 IE)。要注意, 不同的浏览器对同一个 HTML 文件的解释可能会不太一样。

使用 HTML 编写 HTML 文档, 是学习制作网页的基础。虽然目前有许多“所见即所得”且操作较方便的网页制作工具(如: Microsoft 公司的 FrontPage 和 Macromedia 公司的 Dreamweaver、Flash、Fireworks 等), 不需要直接用 HTML 编写 HTML 文档, 但是, 在很多时候, 了解一些 HTML 知识, 将有利于学习网页制作工具、编辑修改网页和提高网页制作水平。

1.1.1 制作第 1 个 HTML 网页



【实例 1】我的第 1 个网页

1. 输入 HTML 代码

HTML 文档可以在 Windows 记事本内书写, 在存盘输入文件名时, 一定要输入 HTML 文件的扩展名: .htm 或 .html。下面给出一个用记事本编写的简单的 HTML 网页文档, 如图 1-1-1 所示, 保存在“HTMLFLASH”文件夹内, 名称为“HTML1.htm”。在浏览器中观察 HTML 网页文档, 可以看到如图 1-1-2 所示的网页。

注意: HTML 文档中的各种英文标记要在英文输入方式下输入。为了便于管理, 可在磁盘根目录下建立一个文件夹(例如名字为“HTMLFLASH”的文件夹), 用来存储编写的 HTML 文档。再在该文件夹下建立名字为“GIF”和“JPG”的文件夹, 用来保存网页中的图像文件。

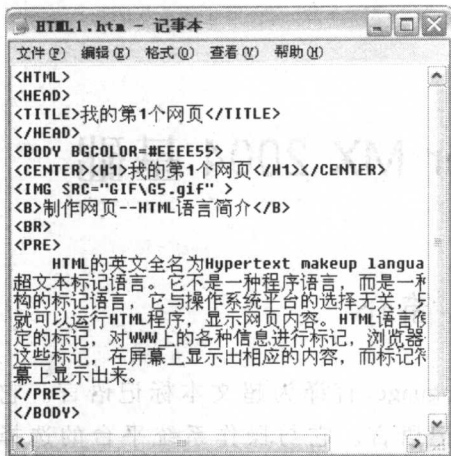


图 1-1-1 记事本编写的 HTML1.htm 网页文档

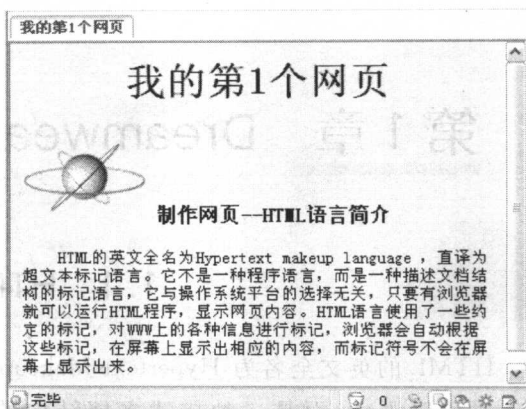


图 1-1-2 在浏览器中观察网页

2. 浏览网页

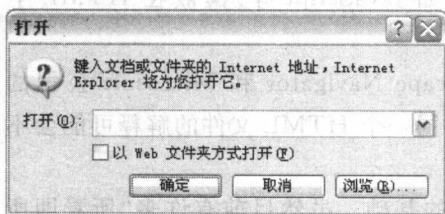


图 1-1-3 “打开”对话框

双击 HTML 文档图标，可调出浏览器窗口，同时打开该网页。另外，还可以采用如下方法：

(1) 双击浏览器图标，调出浏览器窗口。然后，单击浏览器窗口内的“文件”→“打开”菜单命令，调出“打开”对话框，如图 1-1-3 (“打开”文本框内还没有内容)所示。

(2) 单击“打开”对话框中的“浏览”按钮，调出“Microsoft Internet Explorer”对话框，选择 HTML 文件，单击“打开”按钮，回到“打开”对话框，此时其“打开”下拉列表框内将显示选中的文件目录与名字。

(3) 单击“打开”对话框中的“确定”按钮，即可在浏览器中打开选择的网页了。

3. 修改网页

(1) 单击“Microsoft Internet Explorer”浏览器窗口中的“查看”→“源文件”菜单命令，调出 Windows 记事本窗口，并在该窗口中显示出该网页的 HTML 代码，可以修改 HTML 代码。

(2) 修改完 HTML 代码之后，单击 Windows 记事本内的“文件”→“保存”菜单命令，即可将修改后的 HTML 代码保存。然后，将鼠标指针移到图 1-1-2 所示的网页之上，单击鼠标右键，调出其快捷菜单，再单击该菜单中的“刷新”菜单命令，即可看到修改后的网页。也可以单击“查看”→“刷新”菜单命令，来刷新网页。

1.1.2 HTML 中常用标记的含义

1. HTML 文件的特点

HTML 文件是标准的 ASCII 文件，它看起来像是加入了许多被称为链接签(tag)的特殊字符串的普遍文本文件。从结构上讲，HTML 文件由元素(element)组成，组成 HTML 文件的元素有许多种，用于组织文件的内容和指导文件的输出格式。绝大多数元素是“容

器”，即它有起始标记和结尾标记。元素的起始标记叫做起始链接签(start tag)，元素结束标记叫做结尾链接签(end tag)，在起始链接签和结尾链接签中的部分是元素体。每一个元素都有名称和可选择的属性，元素的名称和属性都在起始链接签内标明。

一个元素的元素体中可以有另外的元素。“属性名”、“=”和“属性值”合起来构成一个完整的属性，一个元素可以有多个属性，各个属性用空格分开。

需要说明的是，HTML 是一门发展很快的语言，早期的 HTML 文件并没有如此严格的结构，因而现在流行的浏览器为了保持对早期 HTML 文件的兼容性，也支持不按上述结构编写的 HTML 文件。还需要说明的是，各种浏览器对 HTML 元素及其属性的解释也不完全一样。一般来讲，HTML 的元素有下列三种表示方法：

- (1) <元素名>文件或超文本</元素名>
- (2) <元素名 属性名="属性值...">文本或超文本</元素名>
- (3) <元素名>

第三种写法仅用于一些特殊的元素，例如分段元素 P，它仅仅通知浏览器在此处分段，因而不需要界定作用范围，所以它没有结尾链接签。

HTML 的标记种类很多，图 1-1-1 中常用的标记的含义介绍如下。注意：HTML 文档中的所有标记必须在英文输入方式下输入，不分大小写；起始链接签“<”和元素名称(例如：BODY)之间不能有空格。

2. 网页的基本结构标记

(1) <HTML>...</HTML>：它是 HTML 文档中最基本的标记，不可缺少。<HTML>表示 HTML 文档的开始，</HTML>表示 HTML 文档的结束。

(2) <HEAD>...</HEAD>：它是网页头部标记，可以提高网页文档的可读性，向浏览器提供一个信息。它可以忽略，但一般不予忽略。

(3) <TITLE>...</TITLE>：它是网页名称标记，是<HEAD>...</HEAD>标记内唯一一个必须出现的元素，有<HEAD>...</HEAD>标记就一定要有<TITLE>...</TITLE>标记。

TITLE 元素是文件头中的元素，它也只能出现在文件头中。TITLE 标明该 HTML 文件的题目，是对文件内容的概括。一个好的题目应该能使读者从中判断出该文件的大概内容。文件的题目一般不会显示在文本窗口中，而以窗口的名称显示出来。除了标识窗口外，当将某一个网页存入书签或文件时，TITLE 还用作书签名或缺省的文件名。TITLE 的长度没有限制，但过长的题目会导致折行，一般情况下它的长度不应超过 64 个字符。

(4) <BODY>...</BODY>：它是网页主题内容标记，其内包含了网页的正文内容，一般不可缺少。

(5) <BODY BGCOLOR=#RRGGBB>：使用<BODY>标记中的 BGCOLOR 属性，可以设置网页的背景颜色。使用的格式有以下两种：

<BODY BGCOLOR=RRGGBB>

<BODY BGCOLOR=颜色的英文名称>

第一种格式中，RR、GG、BB 可以分别取值为 00~FF 的十六进制数。RR、GG 和 BB 分别用来表示颜色中的红色、绿色和蓝色的成分是多少，数值越大，颜色越深。红、绿、蓝三

色按一定比例混合,可以得到各种颜色。

例如:RR=FF, GG=FF, BB=00,表示为黄色。如果 RRGGBB 取值为 000000,则为黑色;RRGGBB 取值为 FFFFFFFF,则为白色;RRGGBB 取值为 FF8888,则为浅红色。

第二种格式是直接使用颜色的英文名称来设定网页的背景颜色。例如:

<BODY BGCOLOR=blue>:用来设置网页的背景颜色为蓝色;

<BODY BGCOLOR=red>:用来设置网页的背景颜色为红色;

<BODY BGCOLOR=white>:用来设置网页的背景颜色为白色。

(6) <BODY BACKGROUND="图像文件名或 URL">:使用<BODY>标记中的 BACKGROUND 属性,可设置网页的平铺背景图像。

(7) :它是图像标记,用来加载 GIF 图像与动画。在网页中加载 GIF 动画的方法与加载 GIF 图像的方法一样。GIF 动画文件的扩展名也是.gif,文件格式是 GIF89A 格式。制作 GIF 动画的软件有很多,如 Fireworks MX 2004 和 Ulead GIF Animator 5.0 等。

(8) 标记的 ALT 属性:使用它可以为图像添加文字说明。为了增强图像在网页中的显示效果,可以为图像添加文字说明。当鼠标移到图片上方时,会出现说明文字。在关闭浏览器中的载入图像命令时,说明文字可以替代图像。

(9)
:它是换行标记。表示以后的内容移到下一行。它是单向标记,没有</BR>。

(10) <PRE>...</PRE>:它是保留文本原来格式的标记。它的作用是将其中的文本内容按照原来的格式显示。否则浏览器会自动取消文本中的空格。

(11) ...:它是粗体标记。可使其中的文字变为粗体。

(12) <H1>...</H1>:它是正文的第一级标题标记。此外,还有第二、三、四、五、六级标题标记,分别为<H2>...</H2>、<H3>...</H3>、<H4>...</H4>、<H5>...</H5>和<H6>...</H6>。级别越高,文字越小。

一般情况下,浏览器对标题作如下解释:

H1 黑体,特大字体,居中,上下各有两行空行

H2 黑体,大字体,上下各有一到两行空行

H3 黑体(斜体),大字体,左端微缩进,上下空行

H4 黑体,普通字体,比 H3 更多缩进,上边一空行

H5 黑体(斜体),与 H4 相同缩进,上边一空行

H6 黑体,与正文有相同缩进,上边一空行

Hn 可以有对齐属性,ALIGN=#,#表示 left(标题居左)、center(标题居中)和 right(标题居右)。例如:

<H2 ALIGN=center> 标题 2 </H2>

(13) <P>...</P>:它是段落标记。它的作用是将其内的文字另起一段显示。段与段之间有一个空行。HTML 的浏览器是基于窗口的,用户可以随时改变显示区的大小,所以 HTML 将多个空格以及回车等效为一个空格,这是和绝大多数文字处理器不同的。段落标记也可以有多种属性,比较常用的属性是:ALIGN=#。#可以是 left、center、right,其含义同上文。

(14) 添加注释:无论是编写程序还是制作网页,为所做的工作添加注释都是一种良好

的工作习惯。实际上,添加注释是任何程序开发工作必须遵循的规范之一。

HTML 的注释由开始标记符“<!--”和结束标记符“-->”构成,可以添加在 HTML 代码的任何位置。这两个标记符之间的任何内容都将被浏览器解释为注释,而不在浏览器中显示。

3. 文字的字体的

(1) 字体大小:HTML 文件可以有 7 种字号,1 号最小,7 号最大。缺省字号为 3,可以用<BASE FONT SIZE=字号>设置缺省字号。设置文本的字号有两种办法:一种是设置绝对字号,;另一种是设置文本的相对字号,。用第二种方法时“+”号表示字体变大,“-”号表示字体变小。

(2) 字体颜色:字体的颜色用指定,# 可以是 6 位 16 进数,分别指定红、绿、蓝的值。也可以使用 16 种标准颜色,如表 1-1-1 所示。

表 1-1-1 网页中的 16 种标准颜色

色彩名	十六进制值	色彩名	十六进制值
aqua(水蓝色)	#00FFFF	navy(藏青色)	#000080
black(黑色)	#000000	olive(茶青色)	#808000
blue(蓝色)	#0000FF	purple(紫色)	#800080
fuchsia(櫻桃色)	#FF00FF	red(红色)	#FF0000
green(绿色)	#008000	silver(银色)	#C0C0C0
gray(灰色)	#808080	tea(茶色)	#800080
lime(石灰色)	#00FF00	while(白色)	#FFFFFF
maroon(褐红色)	#800000	yellow(黄色)	#FFFF00

(3) 字体风格:可分为物理风格和逻辑风格。字体的物理风格直接指定字体,物理风格的字体有黑体,<I>斜体,<U>下划线,<TT>固定宽度字体等,如表 1-1-2 所示。字体的逻辑风格指定文本的作用,有强调,特别强调,<CODE>源代码,<SAMP>例子,<KBD>键盘输入,<VAR>变量,<DFN>定义,<CITE>引用,<SMALL>较小,<BIG>较大,<SUP>上标和<SUB>下标。

表 1-1-2 文本修饰标记

标记符	功 能	标记符	功 能
	粗体	<STRIKE></STRIKE>	删除线
<BIG></BIG>	大字体		下标
<I></I>	斜体		上标
<S></S>	删除线	<TT></TT>	固定宽度字体
<SMALL></SMALL>	小字体	<U></U>	下划线

(4) 边框包围的文字:可以通过<FIELDSET>标记定义文字的边框。

4. 调整图像大小和加边框

在网页中插入图像时使用的标记是,用来加载 GIF 图像与动画,“SRC”属性用来输入图像或动画的路径。

(1) 调整图像大小:使用标记中的 HEIGHT 和 WIDTH 属性可以调整图像的大小。HEIGHT(决定图像的高)和 WIDTH(决定图像的宽)的取值单位为像素。

(2) 给图像加边框:使用标记中的 BORDER 属性可以给图像加边框。BORDER 的取值单位为像素,当它的取值为 0 或者不加 BORDER 属性时,则没有边框。

通过标记中的 HEIGHT 和 WIDTH 属性调整图像,虽然可以改变图像在网页中的大小,但是调整过大会使图像严重失真。合理设置 HEIGHT 和 WIDTH 属性,才能得到最好的显示效果。

5. 添加多媒体

(1) 添加背景音乐:使用<BGSOUND>标记可以在网页中插入背景音乐。<BGSOUND>标记可以放在<HTML>与</HTML>标记内的任何地方。引导音乐文件的属性是 SRC,其格式如下。

<BGSOUND SRC="文件目录与文件名或 URL">

(2) 插入 Flash 动画:使用<EMBED>标记可以在网页中插入 Flash 对象。同添加背景音乐的方法一样,<EMBED>标记可以放在<HTML>与</HTML>标记内的任何地方。引导 Flash 动画文件的属性是 SRC,格式如下:

<EMBED SRC="文件目录与文件名或 URL">

(3) 在网页中插入多媒体文件:在网页中直接包含多媒体对象最常用的两个标记是<EMBED>标记和<OBJECT>标记。使用<EMBED>标记不仅可以在网页中插入 Flash 动画,还可以使用户下载并显示由插件支持的其他多媒体应用程序。<OBJECT>标记可以使网页中包含 Java Applet、视频和音频等多媒体和其他文件。当浏览器遇到<OBJECT>标记时,会加载相应的文件并根据该标记包含属性的值来显示它。

6. 链接文件使用的 HTML 标记

链接也叫超文本链接。在网页中加入超文本链接,就是通过单击一部分文字、图像、动画或图像中的一个区域,即可调出另一个网页或本网页的另一部分内容。

HTML 文件的链接是通过链接标记<A>...来实现的。在<A>标记中除标记名“A”外还包括一些属性。HREF 是链接标记中一个最常用的属性。该属性用来指出所要链接的文件的路径(或目录)和名称或 URL。

(1) 热字链接:代码格式如下。

热字

所有写在起始标记<A>和结束标记之间的热字构成一个实际的链接,当网页在浏览器内显示时,这些热字将以蓝色高亮度或带有下划线的形式出现。

(2) 图像或动画的链接:它的方法是在链接标记<A>...的中间加入一个标记,其格式如下。

加入了链接的图像或动画会自动产生一个外框,以示与一般的图像或动画的区别。

如果需要链接的文件都放在本机磁盘上,则这种链接叫本地链接,它不必链接网络,只要本地的机器上有一个编辑器和浏览器就足够了。如果需要链接的文件在网络上,则需要网络链接。网络链接需要知道 URL 网址。

1.1.3 文件的路径名和 URL

1. 文件的路径名

(1) 绝对路径:绝对路径是写出全部路径,系统按照全部路径进行文件的查找。绝对路径中的盘符后用“:\”或“:/”,各个目录名之间以及目录名与文件名之间,应用“\”或“/”分隔开。绝对路径名的写法及含义如表 1-1-3 所示。

表 1-1-3 绝对路径名的写法及含义

绝对路径名	含 义
HREF="http://www.th.edu.cn/HA/HTML0.htm"	HTML0.htm 在域名为 www.th.edu.cn 的服务器中的 HA 目录下
HREF="E:\HTML\HT\HTML0.htm"	HTML0.htm 放在 E 盘的 HTML 目录下的 HT 子目录中

(2) 相对路径:相对路径是以当前文件所在路径和子目录为起始目录,进行相对的文件查找。通常都采用相对路径,这样可以保证站点中的文件整体移动后,不会产生断链现象。相对路径名的写法及含义如表 1-1-4 所示。

表 1-1-4 相对路径名的写法及含义

相对路径名	含 义
HREF="HTML1.htm"	HTML1.htm 是当前目录下的文件
HREF="HTML/HTML1.htm"	HTML1.htm 是当前目录中“HTML”子目录下名字为 HTML1.htm 的文件
HREF="HTMLFLASH/HTML/HTML1.htm"	HTML1.htm 是当前目录中“HTMLFLASH/HTML”子目录下名字为 HTML1.htm 的文件
HREF="../../../HTML1.htm"	HTML1.htm 是当前目录的上一级目录下名字为 HTML1.htm 的文件
HREF="../../HTML1.htm"	HTML1.htm 是当前目录的上两级目录下名字为 HTML1.htm 的文件

2. URL

URL(Uniform Resource Locator)即统一的资源定位器,WWW 上的地址编码,是文件名的扩展。指出了文件在 Internet 中的位置。它存在的目的在于统一 WWW 上的地址编码,给每一个网页指定的地址,这样就不会出现重复或由于编码不统一而出现无法浏览等问题。当用户查询信息资源时,只要给出 URL 地址,WWW 服务器就可以根据它找到网络资源的位置,并将它传送给用户的计算机。通常,当用户用鼠标单击网页中的链接点时,就将 URL 地址的请求传送给了 WWW 服务器。

在单机系统中,定位一个文件需要路径和文件名;对于遍布全球的 Internet,显然还需要知道文件存放在哪个网络的哪台主机中才行。与单机系统不一样的是,在单机系统中所有的文件都由统一的操作系统管理,因而不必给出访问该文件的方法;而在 Internet 上,各

个网络,各台主机的操作系统都不一样,因此必须指定访问该文件的方法。

一个完整的 URL 地址通常由通信协议名(访问该资源所采用的协议,即访问该资源的方法)、Web 服务器地址(存放该资源主机的 IP 地址,通常以字符形式出现)、文件在服务器中的路径和文件名 4 部分组成。例如: `http://www.microsoft.com/intl/cn/file1.html`。其中, `http://` 是通信协议名, `www.microsoft.com` 是 Web 服务器地址, `/intl/cn/` 是文件在服务器中的路径, `file1.html` 是文件名。

与单机系统绝对路径和相对路径的概念类似,统一资源定位器也有绝对 URL 和相对 URL 之分。上文所述的是绝对 URL。相对 URL 是相对于你最近访问的 URL。比如你正在观看一个 URL 为 `http://www.ihep.ac.cn/iindex.htm` 的文件,如果想看同一个目录下的另一个文件 `china.html`,你可以直接使用 `china.html`,这时 `china.html` 就是一个相对 URL,它的绝对 URL 为 `http://www.ihep.ac.cn/china.html`。

1.1.4 HTML 应用实例



【实例 2】“背景平铺图像和图像文字说明”网页

该实例在浏览器中的显示效果如图 1-1-4 所示。该网页的 HTML 代码(保存在“HTMLFLASH”文件夹内,名称为“HTML2.htm”)如下。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>给网页背景平铺图像和给图像添加文字说明</TITLE>
</HEAD>
<BODY BACKGROUND = "GIF\BJ.gif">
<PRE>
<H1 ALIGN = CENTER> 用图像平铺网页背景</H2>
</PRE>
<IMG SRC = "GIF/PTD4.gif" ALT = "这是一幅卡通动物图像" >
</BODY>
</HTML>
```



【实例 3】“增加边框的文字”网页

该实例在浏览器中的显示效果如图 1-1-5 所示。该网页的 HTML 代码(保存在“HTMLFLASH”文件夹内,名称为“HTML3.htm”文件中)。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>图像的大小和边框</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FIELDSET>
<FONT>增加了边框的文字</FONT>
</FIELDSET>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

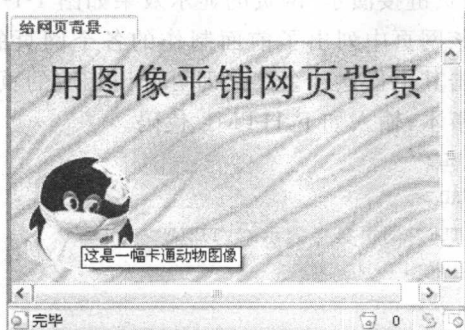


图 1-1-4 网页背景平铺图像和图像文字说明

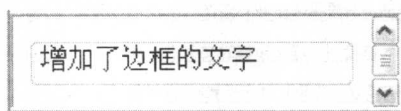


图 1-1-5 增加了边框的文字



【实例 4】“背景 MIDI 音乐和 FLASH 动画”网页

用浏览器打开该网页文件,即可看到在播放 Flash 动画的同时,也播放 MIDI 音乐,如图 1-1-6 所示。该网页的制作方法如下。

背景MIDI音乐和FLASH动画



图 1-1-6 “背景 MIDI 音乐和 FLASH 动画”网页的显示效果

在该网页文件所在的“HTMLFLASH”文件夹,创建“MIDI”和“FLASH”文件夹,在“MIDI”文件夹中保存有“MIDI0.mid”文件,在“FLASH”文件夹中保存有“透明地球.swf”和“光环绕自转地球转动.swf”两个 Flash 文件。打开记事本,输入如下 HTML 代码。将该 HTML 文件以名字“HTML4.htm”保存在“HTMLFLASH”目录下。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>背景 MIDI 音乐和 FLASH 动画</TITLE>
<BGSOUND SRC = "MIDI /MIDI0.mid" LOOP = " - 1">
</HEAD>
<BODY>
<H2 ALIGN = CENTER>背景 MIDI 音乐和 FLASH 动画</H2>
<EMBED SRC = "FLASH /透明地球.swf">
<EMBED SRC = "FLASH /光环绕自转地球转动.swf">
</BODY>
</HTML>
```