

电脑精彩实例
培训新教程

【中文版】

三剑客

网页制作 精彩实例新教程

怡丹科技工作室 编著

钟 诚 江 辉 主编
何三山 王 丽

Dreamweaver MX2004

Fireworks MX 2004

Flash MX 2004



电子科技大学出版社

DIANZI KEJI DAXUE CHUBANSHE

电脑精彩实例
培训新教程

【中文版】

三剑客

网页制作

精彩实例新教程

怡丹科技工作室 编著

钟 诚 江 辉 主编
何三山 王 丽

江苏工业学院图书馆
藏书章



电子科技大学出版社

DIANZI KEJI DAXUE CHUBANSHE

内 容 提 要

Macromedia 的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 被誉为网页设计三剑客,其强大的功能深受广大网页制作者喜爱。本书详细介绍了三剑客的基本知识和应用技巧,可使读者在最短的时间内掌握网页设计、网站开发的基本要素和方法。

全书共分为三大部分,包括 17 章,精心整合了 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 FlashMX 2004 在网站建设中的实际应用。书中首先介绍了使用 Dreamweaver MX 2004 管理网站和编辑网页,接着介绍了使用 Fireworks MX 2004 处理图形图像,最后讲述了使用 Flash MX 2004 制作动画的方法。通过本书的学习,用户可以联合应用这 3 个软件,制作出精美的多媒体交互网站。

本书语言流畅,实例丰富,图文并茂,叙述深入浅出,适合需要了解和掌握网页制作的读者阅读,也可作为大专院校相关专业和各类计算机培训班的教材。

图书在版编目(CIP)数据

电脑精彩实例培训新教程/ 怡丹科技工作室编著.
成都: 电子科技大学出版社, 2004.8
ISBN 7-81094-564-5

I. 电… II. 怡… III. 图形软件, 3DS MAX、Photoshop、
AutoCAD、网页制作—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 074217 号

电脑精彩实例培训新教程

网页制作三剑客精彩实例新教程

怡丹科技工作室 编著

钟 诚 江 辉 何三山 王 丽 主编

出 版: 电子科技大学出版社 (成都建设北路二段四号 邮编: 610054)

责任编辑: 吴艳玲

发 行: 新华书店经销

印 刷: 四川省南方印务有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 19.25 字数: 470 千字

版 次: 2004 年 9 月第一版

印 次: 2004 年 9 月第一次印刷

书 号: ISBN 7-81094-564-5/TP·337

印 数: 1—5000 册

定 价: 112.00 元(全四册)

前 言

用电脑处理图形图像,已成为电脑应用的一个极为重要的领域。当今的世界,是一个五彩缤纷、色彩斑斓的世界。小至一页广告,大至汽车、飞机的设计,乃至复杂的电脑特技制作,无不显示出电脑在图形图像制作中的非凡能力。电脑图形图像软件,也像雨后春笋般不断涌现。

《电脑精彩实例培训新教程》是一套图形图像系列教程。本教程以独特的视角,选取了目前国内最时尚、全中文版的高版本图形图像软件。如 Macromedia 公司推出的被誉为“网页制作三剑客”的 Dreamweaver、Fireworks、Flash 软件;美国 AutoDesk 公司推出的广泛应用于机械、建筑、化工、家居等多种领域的计算机辅助绘图设计(AutoCAD 2004)软件;Discreet 公司推出的,功能强大的三维设计(3DS MAX 6.0)软件;Adobe 公司推出的集图像扫描、编辑修改、设计创作、打印输出为一体的,最新的图形图像处理(Photoshop CS)软件等。

图形图像的处理和制作,已成为当今许多职业学校、技工学校、各级各类培训班和有关大专院校、美术院校师生的必修课程,也是广大电脑美术爱好者和从事平面设计、广告创意设计者渴求的知识源泉。

目前,在国内图书市场上销售的图形图像类图书,虽然版本众多,但尚没有一套完整的,从基本绘图软件讲起,并逐步升华到计算机辅助设计、三维动画、电脑特技等高级的图形图像处理技术。而且在众多的图形图像图书中,有一个共同的弊端,即是在推出某种图形图像制作软件时,只生硬、刻板地介绍该软件的操作步骤,很少去揣摸初学者的心理状态,从而诱导和激发初学者的学习兴趣和热情。

本系列丛书,邀请了一批在国内颇有知名度的、长期从事平面设计和广告创意的工程师,通过他们大量的实践,整理出一套极符合初学者心里状态和思维活动的,有效的学习方法。这就是通过各种图形图像软件在相应应用领域中的精彩实例,寓操作于实例中,向读者展现每一种软件的精髓,并重点在操作技法上加以诱导。

比如,Photoshop CS,这是一种基本绘图软件,它的要害是软件工具、图层、通道、路径等的使用方法,是平面设计中的几个要素。本书围绕着这些要素,用详细的步骤实现精彩实例制作,并重在获得完满的效果。

又如,网页制作,本书摒弃了传统的网页制作方法,推出 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004、Flash MX 2004,从网页的编辑功能、图形图像处理功能和矢量动画制作功能 3 个方面,让读者轻松地制作出优美的网页。

三维设计,是当今最流行的一种视觉效果。本书推出的 3D MAX 6.0,在曲线建模、材质、灯光渲染等方面有重大突破,作者将软件命令与室内装潢效果图的制作与技巧合理地融为一体,以丰富的经验积累为依托,使读者饶有兴趣地玩味在个人的天地里。

计算机辅助设计,是较早应用的一种图形图像软件,它可以进行二维和三维的设计,但在学习上有一定的难度,因为它牵涉到物体的界面组成,对命令对象的管理,基本图形的绘制与编辑等,应用这些技巧才能完成物体的整体设计。还选择了具有代表性的机械与建筑两方面的实例,着重介绍 AutoCAD 2004 的绘图技巧和操作技能,从而使读者在较短的时间内达到专业设计的水平。

综观本系列教程,具有新、快、易的三大特点。新:即所选软件版本最新;快:书中删除了繁难的软件描述,直接引用实例,并以实例为核心,让读者在短时间内即可掌握绘图的操作方法和设计要领;易:书中所引用的实例是与读者生活戚戚相关的,既易激发读者的学习情趣,又使读者能强化记忆。

本书包含三部分内容:

第一部分: Dreamweaver MX 2004 (第 1 章至第 6 章), 主要介绍所见即所得的网页编辑和网站管理功能。

第二部分: Fireworks MX 2004 (第 7 章至第 11 章), 主要介绍网页图形图像处理功能。

第三部分: Flash MX 2004 (第 12 章至第 17 章), 主要介绍网页矢量动画创作功能。

本书 Dreamweaver MX 2004 部分由钟诚编写; Fireworks MX 2004 部分由江辉编写; Flash MX 2004 由何三山、王丽编写。全书由王彬华统稿并审定。

由于我们水平有限,书中谬误与疏漏之处在所难免,恳请各位同仁及广大读者批评指正。

编 者

2004 年 9 月

目 录

第 1 章	Dreamweaver MX 2004 入门	1
1.1	HTML 入门	1
1.1.1	什么是 HTML	1
1.1.2	HTML 标记简介	2
1.2	Dreamweaver 快速入门	5
1.2.1	操作界面浏览	5
1.2.2	参数设置	8
第 2 章	网页文本编辑	11
2.1	网页基本操作	11
2.1.1	创建网页	11
2.1.2	打开和关闭文档	12
2.2	文本的基本编辑	12
2.2.1	输入文本	12
2.2.2	使用属性标记格式化文本	13
2.2.3	使用 CSS 格式化文本	15
2.2.4	基本编辑命令	18
第 3 章	插入对象	20
3.1	插入静态对象	20
3.1.1	插入分隔线	20
3.1.2	插入日期	20
3.1.3	插入注释	20
3.1.4	插入电子邮件链接	21
3.1.5	插入命名锚记(书签)	21
3.1.6	插入标签	22
3.1.7	插入图像	22
3.1.8	插入超级链接	24
3.1.9	插入翻滚图(鼠标经过图像)	26
3.1.10	插入导航条	29
3.1.11	插入 Fireworks HTML	30
3.2	插入多媒体对象	30
3.2.1	插入 Flash 动画	30

3.2.2 插入 Flash 文本或按钮	31
3.2.3 插入 Applet.....	32
3.2.4 插入 ActiveX	32

第4章 网页定位技术.....34

4.1 使用表格定位	34
4.1.1 表格的基本操作.....	34
4.1.2 数据表格实例	36
4.1.3 表格定位实例	38
4.1.4 打造细线表格.....	39
4.2 网页布局设计	41
4.2.1 关于布局单元格和表格.....	41
4.2.2 绘制布局单元格和表格.....	42
4.2.3 绘制嵌套表格.....	43
4.2.4 使用网格辅助线.....	43
4.2.5 为布局单元格添加内容.....	43
4.2.6 清除自动单元格的高度.....	44
4.2.7 移动或改变布局单元格和表格的大小.....	44
4.2.8 格式化布局表格和单元格.....	45
4.2.9 设置布局宽度.....	46
4.2.10 使用空白图片.....	48
4.2.11 利用自动伸展特性为不同的分辨率设计页面.....	49
4.3 使用图层定位	50
4.3.1 创建图层.....	50
4.3.2 嵌套图层.....	52
4.3.3 图层的“Z-顺序”	52
4.3.4 使用图层建立表格.....	53
4.4 使用框架布局	54
4.4.1 框架.....	54
4.4.2 框架和框架集.....	55
4.4.3 删除框架.....	56
4.4.4 框架的选择.....	56
4.5 使用模板规范化网页	56
4.5.1 创建模板.....	57
4.5.2 使用模板.....	58

第5章 动态网页技术.....62

5.1 行为	62
5.1.1 交换图像.....	63

5.1.2	弹出信息.....	63
5.1.3	恢复交换图像.....	63
5.1.4	打开浏览器窗口.....	63
5.1.5	拖动层.....	64
5.1.6	控制 Shockwave 或 Flash.....	65
5.1.7	播放声音.....	66
5.1.8	改变属性.....	66
5.1.9	显示-隐藏层.....	66
5.1.10	显示/隐藏弹出式菜单.....	67
5.1.11	检查插件.....	69
5.1.12	检查浏览器.....	70
5.1.13	检查表单.....	70
5.1.14	设置导航栏图像.....	70
5.1.15	设置文本.....	70
5.1.16	调用 JavaScript.....	72
5.1.17	跳转菜单.....	72
5.1.18	跳转菜单开始.....	72
5.1.19	转到 URL.....	73
5.1.20	预先载入图像.....	73
5.2	时间线.....	74
5.2.1	时间线面板.....	74
5.2.2	创建一个时间线动画.....	75
5.2.3	通过拖动路径创建时间线.....	76
5.2.4	修改时间线.....	76
5.2.5	使用时间线修改图片和层的属性.....	77
5.2.6	管理多条时间线.....	78
5.2.7	复制与粘贴动画.....	78
5.2.8	将动画顺序应用于不同的对象.....	79
5.2.9	用时间线生成动画的技巧.....	79
5.2.10	在时间线中添加行为.....	79

第 6 章 网站建设技术.....81

6.1	创建本地网站.....	81
6.2	在 Internet 上建立自己的 Web 站点.....	84
6.2.1	企业建站的过程.....	84
6.2.2	个人建站的过程.....	85
6.2.3	申请个人主页空间.....	85
6.2.4	上传主页.....	87
6.3	网站管理.....	91

6.3.1	设置合适的网站文件结构.....	91
6.3.2	管理站点中的素材.....	92
6.3.3	管理站点内的链接.....	95
6.3.4	巧用查找和替换.....	95
6.4	站点的后期维护.....	97
6.4.1	后期检测与管理.....	97
6.4.2	创建站点报告.....	98
6.4.3	站点资源管理.....	99
第7章	Fireworks MX 2004 入门.....	100
7.1	Fireworks MX 2004 简介.....	100
7.1.1	Fireworks 的优点.....	100
7.1.2	Fireworks 适用对象.....	101
7.2	Fireworks MX 2004 的安装环境.....	101
7.2.1	Fireworks MX 2004 的系统要求.....	101
7.2.2	Fireworks MX 2004 的安装步骤.....	101
7.2.3	启动和退出 Fireworks MX 2004.....	102
7.3	Fireworks MX 2004 的新特色.....	103
7.4	Fireworks MX 2004 的工作界面.....	107
7.4.1	工具箱.....	107
7.4.2	工具栏.....	109
7.4.3	视域控制栏.....	111
7.5	浮动面板.....	112
7.6	Fireworks MX 2004 中文版命令对面板的控制.....	124
第8章	网页美工设计基础.....	125
8.1	二维平面基本构图.....	125
8.2	构图文字的组设计计与排列.....	127
8.2.1	图形文字设计.....	127
8.2.2	组合编排设计.....	128
8.3	文字与空间的对比关系.....	128
8.4	应用色彩.....	129
第9章	Fireworks MX 2004 特殊效果实例.....	131
9.1	特殊文字实例.....	131
9.1.1	制作大理石字.....	131
9.1.2	制作霓虹字.....	133
9.1.3	制作动感字.....	136
9.1.4	制作彩虹字.....	138

9.1.5 立体字制作	139
9.2 特殊图像实例	141
9.2.1 制作星形徽章	141
9.2.2 制作三维几何体	143
9.2.3 制作旋转阴影	146
9.2.4 制作纪念章	148
9.2.5 鲜橙制作	149
9.2.6 分隔条的制作	151
9.2.7 撕纸边缘效果制作	153
9.3 综合制作—仿真软盘效果	156
9.3.1 盘体制作	156
9.3.2 金属滑片的制作	158
9.3.3 贴纸标签制作	159
9.3.4 添加文字	159

第 10 章 按钮制作实例

161

10.1 概述	161
10.1.1 按钮的定义	161
10.1.2 按钮的特点	161
10.2 基本按钮图片绘制	162
10.2.1 第一效果如图 10.3 所示按钮制作	162
10.2.2 第二效果如图 10.16 所示按钮制作	165
10.2.3 制作各种小球	168
10.3 简单按钮制作实例	171
10.3.1 新建按钮	171
10.3.2 编辑按钮	173
10.3.3 绘制和编辑活动区域	173
10.3.4 编辑按钮文本	174
10.3.5 添加 URL 链接	174
10.3.6 导出按钮	175
10.4 导航条制作实例	175
10.5 复杂按钮制作举例	177
10.5.1 荧光按钮制作	177
10.5.2 制作巧克力按钮	181
10.5.3 交互按钮制作	183
10.6 从库文件导入按钮实例	185
10.6.1 从内部按钮库导入按钮	185
10.6.2 从外部库文件导入按钮	186

第 11 章	Fireworks 特殊实例制作	187
11.1	基本动画制作	187
11.2	模拟逼真下雨效果制作	191
11.3	字体遮罩动画制作	194
11.4	制作礼花动画	197
11.5	旋转文字动画制作	199
11.6	清凉世界动画实例	202
11.6.1	创建动画对象	202
11.6.2	组织编排动画	205
11.6.3	控制和导出动画	209
11.7	网页上弹出菜单的制作	210
第 12 章	Flash MX 2004 简介	216
12.1	Flash MX 2004 的新特性	216
12.2	Flash MX 2004 创作环境初识	216
12.2.1	菜单栏	217
12.2.2	工具栏	218
12.2.3	面板	218
12.2.4	工具箱	220
12.3	Flash MX 2004 的安装、启动和退出	220
12.3.1	安装	220
12.3.2	启动	223
12.3.3	退出	225
12.3.4	卸载	225
第 13 章	Flash MX 2004 的开发环境	226
13.1	Flash MX 2004 的主要窗口	226
13.1.1	舞台窗口	226
13.1.2	时间轴窗口	226
13.1.3	库窗口	227
13.2	Flash MX 2004 的基本设置	229
13.2.1	环境设置	229
13.2.2	绘图环境设置	230
13.2.3	工具栏设置	231
第 14 章	Flash MX 2004 动画创作基础	233
14.1	场景	233
14.1.1	设置文档属性	233

14.1.2 场景管理.....	234
14.2 帧	234
14.2.1 帧的基本概念.....	235
14.2.2 帧的状态及表示方法.....	235
14.2.3 帧的创建与编辑.....	235
14.3 层	237
14.3.1 添加新层	237
14.3.2 层操作.....	237
14.3.3 层属性.....	239
14.4 对象操作	239
14.4.1 对象的概念.....	239
14.4.2 编辑对象.....	240
14.4.3 对象群组与锁定.....	243
14.5 元件与实例	244
14.5.1 元件的类型与创建.....	244
14.5.2 修改实例	250
第 15 章 Flash MX 2004 的绘图功能.....	251
15.1 Flash MX 2004 的工具箱	251
15.2 绘制的基本形体	252
15.2.1 直线工具的使用	252
15.2.2 椭圆工具的使用	253
15.2.3 矩形工具的使用	256
15.2.4 铅笔工具的使用	257
15.2.5 笔刷工具的使用	257
15.2.6 橡皮擦工具的使用	259
15.2.7 墨水瓶工具的使用	259
15.2.8 油漆桶工具的使用	259
15.3 文本对象	260
15.3.1 文本工具的修改器.....	260
15.3.2 创建文本对象.....	261
第 16 章 矢量动画制作.....	262
16.1 形体变化动画效果制作	262
16.2 导引层的使用	263
16.2.1 添加导引层	263
16.2.2 一个导引层的实例.....	264
16.2.3 层链接到导引层上.....	264
16.3 遮罩层的使用	264

16.3.1 遮罩层的简介	264
16.3.2 聚光灯效果	264
16.4 音频基本知识	266
16.5 声音的导入	268
16.6 有关声音的脚本语句	268
16.7 编辑声音的播放效果	269
16.8 一个声音控制实例	271
16.9 导入嵌入的视频文件	273
16.9.1 导入嵌入视频剪辑	274
16.9.2 更新在外部编辑器中编辑嵌入的视频剪辑	275
16.9.3 使用行为控制视频回放	275
16.9.4 使用时间轴控制视频回放	276
16.10 影片输出	276
16.10.1 影片输出基础	276
16.10.2 影片输出设置	277

第 17 章 动画创作实例..... 281

17.1 Loading 制作	281
17.2 电波文字	283
17.3 鼠标动画	284
17.4 背景音乐控制	287
17.5 黑客文字	289
17.6 精确控制物体变形过程	291
17.7 浮雕文字	292
17.8 鼠标移动遮罩	294
17.9 简单表单	295

第1章 Dreamweaver MX 2004 入门

HTML（超文本标记语言）作为网页制作的基础，了解了它，对后面各章节的学习非常有帮助。本章将对 HTML 的基本知识进行介绍，然后对 Dreamweaver MX 2004 的工作环境进行概要的介绍。

1.1 HTML 入门

1.1.1 什么是 HTML

我们常常讲起网页，事实上每一个网页都是一个文件，这个文件里面包含了 HTML 指令，所以这些文件就被称为 HTML 文件。HTML 是 Hyper Text Markup Language（超文本标记语言）的缩写，它不是一种编程语言，而是一种描述性的标记语言，这些标记符用来定义 HTML 文件中信息的格式和功能。当浏览器接收到 HTML 文件后，就解释 HTML 文件内的标记符，根据标记符去执行相应的显示功能或实现某些功能。

HTML 标记符最基本的格式是：<标记符>内容</标记符>。前面的“<标记符>”表示某种格式的开始，后面的“</标记符>”表示这种格式的结束。

HTML 的概念挺简单，就是写入什么样的标记符，浏览器就会执行该标记符所能实现的功能。此外，HTML 文件只是一个纯文本文件，可以用任何文本编辑器来编辑它，最简单的编辑方式就是用 Windows 系统中的“记事本”程序来建立和编辑，而 HTML 文件的扩展名都是.htm 或.html。HTML 文件包含两部分组成：一是页面本身要呈现的文本；二是组织页面结构、样式的 HTML 标记。

现在我们对 HTML 有了一些最基本的认识，完整的 HTML 规则完全可以写成一本几百页的书，在这里我们仅介绍 HTML 中基本的、重要的几个标记。

下面是一个简单的 HTML 文件内容：

```
<html>
<head>
  <title>这是测试文件</title>
</head>
<body>
  HTML 文件的内容就写在这里……
</body>
</html>
```

用任何文本编辑器把上面内容输入并存成扩展名为.htm 或者.html 的文件，例如 test.htm，然后用浏览器来浏览这个网页文件，其效果如图 1.1 所示。

另外要注意，HTML 文件中的空格都是无效的，也就是说它最终的显示效果完全由标记来决定，因此在书写 HTML 文件时最好能使每对标记上下对齐，并缩进排版，这样很容易看出各标记是如何配对的。

1.1.2 HTML 标记简介

1. HTML 标记

`<html>` 标记放在 HTML 文件的开头，它告诉浏览器这个文件是 HTML 文件。而在文件的结尾，是 `</html>` 结束标记。

2. “文件头”标记

文件头标记是 `<head>` 和 `</head>`，用来定义网页的头部信息。

3. “文件标题”标记

文件标题标记为 `<title>` 和 `</title>`。这对标记用来设定文件的标题，标题显示在浏览器窗口标题栏中。

4. “文件体”标记

文件体标记为 `<body>` 和 `</body>`。这对标记用来设定文件的内容，是文件的主体部分。

5. “标题”标记

标题标记的格式为 `<h?>` 和 `</h?>`（? 代表从 1~6 的数字）。这对标记用来设置标题字体的大小。HTML 有 `<h1>` 到 `<h6>` 这 6 级标题，在上面的 HTML 文件中再增加 6 行文字，得到新的网页代码内容：

```
<html>
<head>
    <title>这是测试文件</title>
</head>
<body>
    HTML 文件的内容就写在这里……
    <h1>这是 H1 标题字</h1>
    <h2>这是 H2 标题字</h2>
    <h3>这是 H3 标题字</h3>
    <h4>这是 H4 标题字</h4>
    <h5>这是 H5 标题字</h5>
    <h6>这是 H6 标题字</h6>
</body>
</html>
```

浏览该网页，其效果如图 1.2 所示。

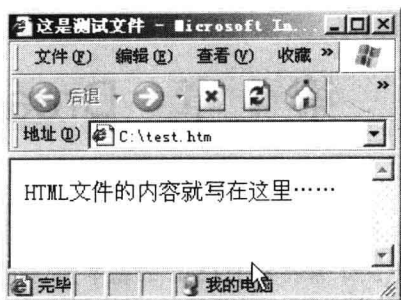


图 1.1 在 IE 中浏览网页

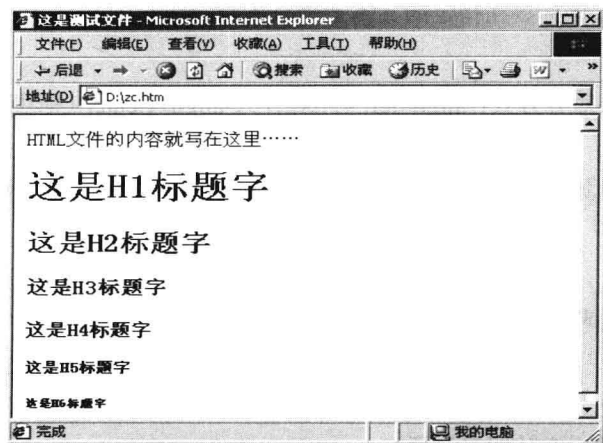


图 1.2 加入标题字后的浏览效果

6. 字体标记

(1) 文字颜色采用和标记来设定。其中*为十六进制代码或颜色名。例如“红色文本”这行代码，会使“红色文本”这4个字在浏览器中显示为红色。

(2) 文字大小采用和标记来设定。其中*为字号的数值。它的值是从0~7的数字，可以为正值或负值。若为正值（必须在数字前加“+”号），那就表示该字号相对于指定的基本字号增加几级；若为负值（必须在数字前加“-”号），就表示比基本字号减少几级。例如，基本字号为4，那么…就表示实际显示字号为6，同样，…就表示实际显示字号为2。

另外，point-size 属性可以直接设定用磅值来定义文字大小，例如…就表示以14磅来显示文字。

标签可以用来定义网页中任意位置处的字体，使用比较灵活。若你想给整个网页中的文本定义一个缺省的字号和颜色，那就要用到<basefont></basefont>标签。例如<basefont size=4 color=red>…</basefont>，则网页中的字体将以4号红色显示。一般情况下，浏览器默认的字号是3号，颜色为黑色。要注意的是，在同一网页中，若在标签之前首先使用了basefont标签，那么标签则只是改变文字字号的相对值。

(3) 文字字体采用和标记来设定。其中*为字体名（可最多取三种字体）。例如…，则浏览器就会首选宋体显示，若用户没装宋体，则以楷体显示，依此类推。

(4) 特殊效果的文字

使用下面一些标签可以使文字呈现特殊效果：

：粗体 <i></i>：斜体 <u></u>：下划线

：上标，将文字显示为上标。：下标，将文字显示为下标。

<tt></tt>：电传打字，该标签可使浏览器用等宽字体来显示文本，从而产生一种电传打字机打印文字的效果。

<s></s>：删除线，该标签在指定的文本上画一条删除线。

7. 对齐标记

HTML 提供了 3 种对齐方式：align=left（左对齐）、align=Center（居中对齐）和 align=Right（右对齐）。

如果把前面文件的源代码修改为下面的样子，则浏览效果如图 1.3 所示。

```
<html>
<head>
  <title>这是测试文件</title>
</head>
<body>
  HTML 文件的内容就写在这里……
  <h3 align=left>文本左对齐</h3>
  <h3 align=center>文本居中对齐</h3>
  <h3 align=right>文本右对齐</h3>
</body>
</html>
```

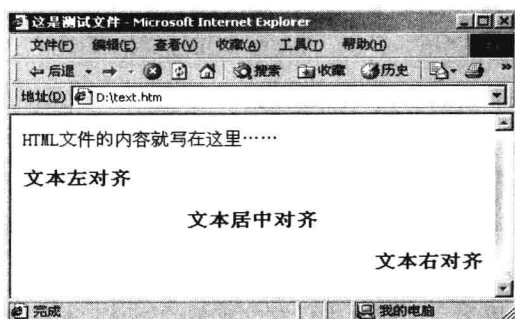


图 1.3 对齐效果

8. 图片标记

插入图片标记的格式为：（#代表图片的 URL）。图片的 URL 有绝对路径和相对路径之分，如果图片和调用图片的 HTML 文件位于同一文件夹中，则可直接使用文件名。例如“”这行代码可以在网页中插入图片 picture.gif。

下面使用以上介绍的各种标记制作一个网页，其浏览效果如图 1.4 所示。介绍这些内容的目的是为了读者对 HTML 语言有所了解，知道它的基本结构，知道标记是如何控制网页格式的。

这个网页的 HTML 代码如下：

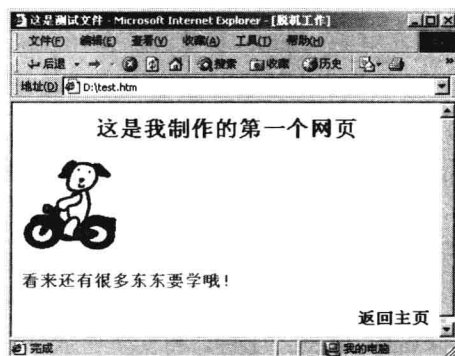


图 1.4 一个 HTML 的综合实例