

山东人民出版社

陈俊霞·编著

网页制作 与精彩范例



内 容 提 要

本书穿插大量的实例,通过对制作过程的详细讲解,全面介绍了 Web 网页的制作技术。从最基础的 HTML 语言讲起,结合最新流行的网页设计工具软件 FrontPage2000 及 Dreamweaver4.0,把各种精彩的网页制作及网站发布与管理等方面的知识、经验及技巧呈现给读者,并在此基础上,进一步介绍了基于服务器端的动态网页编程技术,包括 VBScript 脚本语言、ASP 技术、ADO 数据库访问技术,从而使您无论是对客户端网页制作,还是对服务器端网页制作,都有一个全面的了解。当然,学习网页制作,也不能不了解 HTML4.0 技术规范、JavaScript 脚本语言、CSS 网页样式设计等知识,这些知识将使您的网页制作技术更加精湛。本书既适合对网页设计感兴趣的读者自学之用,也是一本理想的网页设计的综合性教材。

前 言

二十一世纪,网络与社会生活的联系已经变得越来越紧密,人们除了需要从网上获取有益的信息之外,还需要将有关的个人或企业信息发布到网上去,希望能够在网上拥有自己的主页空间,把自己的精美网页放上去,供浏览者访问从而让世界了解自己。那么就让本书来助您实现这个愿望吧。

本书就是为希望学习网页制作的人员而编写的,书中以典型实例引导,并为各操作步骤配以插图提示,详细介绍了网页的制作技术,并且由点到面,进一步系统全面地介绍了网页制作的有关知识和技术。

全书共分五章。第一章介绍了 HTML 语言,是编制网页的基础,要想成为网页制作高手,就必须掌握最基础的 HTML 源代码的编制,熟悉网页的基本元素,如文本、图片、链接、表格、框架等的编辑方法。第二章介绍了流行的网页制作工具软件 FrontPage2000,其功能强大,简单易学,初学者可很快上手,在这一章中,除了基本网页元素的编辑,还介绍了网页风格及各种网页动态特技效果的制作方法。第三章介绍了具有专业水准的网页制作工具软件 Dreamweaver 4.0 的强大功能,及其提供给用户的极具特色的制作工具:层、行为和时间轴工具的使用方法。第四章介绍了动态网页编程的有关知识,以目前流行的基于服务器端的动态网页开发技术—ASP 技术为核心,介绍了浏览器端与服务器端的数据交互、服务器端数据库的访问技术。这其中涉及到的知识有:服务器端 Web 环境的构建、VBScript 语言、ASP 内建对象、SQL 语言及 ADO 数据库访问技术等,通过这些知识的学习,读者将具备建设一个网站的全面技术和能力。但是,由于第四章所涉及的内容广泛、丰富,也由于篇幅所限,不能尽情展开详述,只能撷其精华,以引导读者建立服务器端网页编程技术的全面概念。第五章为读者进一步介绍了动态网页编程所必备的知识:HTML4.0 技术规范、JavaScript 脚本语言、CSS 网页样式设计技术及应用等。同时,为使您成为网页制作方面的行家里手,在这一章里还介绍了大量的精彩实例及技巧,供您参考。如果读者有兴趣成为网页制作和网站建设的高手,还要多多动手,多多实践才可以。

由于时间仓促,作者水平有限,书中疏漏之处在所难免,望广大读者不吝指正。

编 者

2001 年 7 月

目 录

第一章 HTML 语言基础	1
第一节 认识网站与网页	1
一、什么是 WWW	1
二、什么是 URL	1
三、什么是网页	2
四、什么是网站	2
五、HTML 简介	2
六、制作网页的方法	3
第二节 HTML 的基本结构	3
一、HTML 示例	3
二、HTML 的基本结构	4
三、介绍几个常用标记	5
第三节 美化网页	7
一、字体变化	7
二、文字的对齐方式	10
三、分隔线	10
四、(BODY)标记的属性	10
五、注释标记<!-- ... -->	11
六、特殊字符表示法—字符实体	11
七、在网页上署名	11
八、对整个文件格式的控制	12
第四节 在网页中插入图片	14
一、插入图片的基本 HTML 标记	14
二、对插入图片的其他属性控制	16
第五节 表格	16
一、定义表格所使用的基本标记	16
二、表格应用示例	17
第六节 项目列表	21
一、有序列表	21
二、无序列表	22
第七节 超链接—将网页互相连接起来的纽带	23

一、什么是超链接	23
二、超链接使用的标记	23
三、超链接应用示例	23
四、可点击的热点映像图	28
第八节 表单	30
一、表单	30
二、表单的建立	31
第九节 窗口多框架	35
一、框架	35
二、框架结构的建造	35
第二章 易学易用的网页设计工具软件 FrontPage2000	40
第一节 FrontPage2000 基本操作	40
一、FrontPage2000 的界面	40
二、用 FrontPage2000 制作一个网页	41
第二节 网站的创建与管理	44
一、站点的建立	44
二、建立一个有三个网页的站点示例	45
三、站点的管理	47
第三节 FrontPage2000 美化网页	49
一、格式化文本	49
二、使用项目列表	50
三、网页元素的定位	51
第四节 网页中的多媒体	59
一、使用图片	59
二、使用 GIF 动画	62
三、使用音频	62
四、视频文件	63
第五节 组件应用及网页动态效果	63
一、滚动字幕	64
二、站点计数器	65
三、悬停按钮	65
四、横幅广告管理器	65
五、包含网页	66
六、动态效果	67
七、更换图片	67
八、图片飞入网页	68
九、光标指向文字时出现动态格式效果	68
十、网页过渡	68

第六节 超链接	69
一、用文本和图片建立链接	69
二、书签	69
三、设置超链接颜色	70
四、创建图片链接热点	70
第七节 表单	71
一、创建表单网页	71
二、表单域的使用	75
三、确认网页	81
四、处理表单结果	82
五、搜索表单	82
第八节 框架	83
一、创建框架	83
二、填充框架网页	85
三、调整框架	85
四、保存框架与内容网页	87
五、目标框架及其操作	88
第九节 网页风格	89
一、设计主题	89
二、共享边框的设计	90
三、导航视图与导航栏	90
第十节 站点发布	93
一、站点的检查	93
二、发布站点	94
第三章 Dreamweaver4.0 专业网页制作工具	96
第一节 了解 Dreamweaver4.0	96
一、Dreamweaver4.0 工作区	97
二、Dreamweaver4.0 浮动面板	98
第二节 网页常用元素—文本、图片和链接的应用	103
一、新建网页文件	104
二、输入并格式化文本	104
三、插入图片	106
四、建立超链接	109
第三节 表格、框架及表单的应用	112
一、表格	112
二、建立框架结构页面	119
三、表单	128
第四节 层	134

一、层的概念	134
二、层用于页面布局控制示例	136
三、层的属性设置和操作	138
四、层与表格的相互转换	142
第五节 行为与时间轴	144
一、行为概述	144
二、用行为实现网页交互效果示例	147
三、用时间轴创建动画	150
第六节 站点构建与管理	156
一、利用 Dreamweaver 在本地磁盘上构建本地站点	156
二、发布站点	163
第四章 动态网页编程技术	165
第一节 动态网页编程技术概述	165
一、动态网页编程技术	165
二、ASP 简介	166
三、ASP 开发环境的构建	166
第二节 脚本语言 VBScript	169
一、VBScript 概述	170
二、VBScript 的数据类型、运算符、常数、变量、数组及内部函数	171
三、VBScript 的基本输入输出语句	178
四、VBScript 过程	180
五、VBScript 流程控制语句	181
六、用 VBScript 开发客户端脚本程序实例	187
第三节 ASP 基础	189
一、ASP 文件的基本结构	189
二、ASP 中脚本语言的使用方法	189
三、ASP 的内置对象	191
第四节 访问数据库	206
一、SQL 语言简介	206
二、ADO 原理及数据库编程概述	210
三、ADO 存取数据库操作示例—ADO 存取数据库时的分页显示	212
第五章 网页制作技术进阶	218
第一节 JavaScript 脚本语言	218
一、JavaScript 概述	218
二、JavaScript 基本元素	220
三、JavaScript 程序结构	223
四、基于对象的 JavaScript 语言	226
五、JavaScript 的输入与输出	237

第二节 HTML4.0 技术规范简介	241
一、HTML4.0 简介	241
二、HTML4.0 的几点说明	244
第三节 CSS 层叠样式表及应用	249
一、CSS 层叠样式表概述	249
二、CSS 的样式定义规则及与 HTML 文件的结合方式	250
三、分类	253
四、层叠顺序	255
五、注释	256
六、CSS 的属性	256
第四节 CSS 定位及 CSS 滤镜	272
一、CSS 定位	272
二、CSS 滤镜属性	278
第五节 网页制作精彩实例演示	285
一、演示浏览者进入主页所停留时间的 JavaScript 程序	285
二、演示单击一个按钮改变窗口颜色的 JavaScript 程序	286
三、显示时钟的 JavaScript 程序	288
四、一个在浏览器窗口内动态文字滚动的跑马灯效果	290
五、背景颜色不断变化的例子	293
六、使用 CSS 统一 Web 页面的界面风格	294
七、使用 CSS 显示、隐藏图片特效	296
八、使用 CSS 实现文本放大特效	296
九、使用 CSS 设置固定中央底图	297
十、移动对象	297
十一、动态 HTML 滑动效果	301
十二、动态 HTML 捕捉键盘事件	307
十三、动态 HTML 捕捉鼠标事件	318
十四、动态 HTML 之剪切层	320
十五、动态 HTML 之动画擦除	325

第一章 HTML 语言基础

第一节 认识网站与网页

一、什么是 WWW

WWW(World Wide Web)的含义是“环球网”,又称“万维网”、3W、Web。WWW 是一个基于超文本(Hypertext)方式的信息检索服务工具。它是由欧洲粒子物理实验室(CERN)研制的。通过将位于全世界 Internet 网上不同地点的相关数据信息有机地编织在一起,WWW 提供这样一种友好的信息查询接口:用户仅需提出查询要求,而到什么地方查询及如何查询则由 WWW 自动完成。因此,WWW 为你带来的是世界范围的超级文本服务:只要操纵电脑的鼠标器,你可以通过 Internet 从全世界任何地方调来你所希望得到的文本、图片、动画、视频剪辑和声音等信息。通过使用 WWW,一个不熟悉网络使用的人也可以很快成为 Internet 的行家。

WWW 的成功在于它制定了一套标准的、易为人们掌握的超文本开发语言 HTML、信息资源的统一定位格式 URL 和超文本传送通信协议 HTTP。正是这些技术使得网络的资源能够面向广大的用户。本章主要介绍 HTML 语言。

二、什么是 URL

URL 的全称为 Uniform Resource Locator,即统一资源定位器,是文件名系统的扩展。在网络上的所有资源包括 HTML 文件、图片、视频剪辑、程序等都有一个 URL 地址。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 网,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 URL 包括了以上所有的信息。它由三个部分构成:

protocol:// machine.name[: port]/directory/filename

其中:

1. protocol 是访问该资源所采用的协议,即访问该资源的方法,它可以是:
 - (1) http 超文本传输协议,该资源是 html 文件
 - (2) file 文件传输协议,用 ftp 访问该资源
 - (3) ftp 文件传输协议,用 ftp 访问该资源
 - (4) gopher gopher 协议,该资源是 gopher 文件
 - (5) news 表明该资源是网络新闻

2. machine. name 是存放该资源主机的 IP 地址, 通常以字符形式出现, 如 www. sohu. com. cn。

port 端口号, 是服务器在该主机所使用的端口号。一般情况下端口号不需要指定。只有当服务器所使用的端口号不是缺省的端口号时才指定。

3. directory 和 filename 是该资源的路径和文件名。

一个典型的 URL 为: <http://www.microsoft.com/info/whyregister.htm>

说明了通过 HTTP 协议, 能够访问到一个文档“whyregister. htm”, 文档所在的主机名称为“www. microsoft. com”, 以及通过路径“/info/”可以访问到这个文档。

与单机系统绝对路径, 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.sohu.com.cn/index.html>”的文件, 如果想看同一个目录下的另一个文件 sport. html, 你可以直接使用 sport. html, 这时 sport. html 就是一个相对 URL, 它的绝对 URL 为 <http://www.sohu.com.cn/sport.html>

三、什么是网页

网页的专业名称是 HTML 文件, 是一种可以在 WWW 网上传输, 被浏览器识别并翻译成页面显示出来的文件。用户借助浏览器进入任何一个网站时, 所看到的第一个网页则称为首页 (Home Page)。

首页可以说是网站的门面, 其功能是负责引导的工作。另外, 首页的制作代表了网站的风格! 如果设计的首页吸引人, 网站就会有很多人来访问, 网站就会红, 自然也就会有广告等方面的收益。

四、什么是网站

网站其实就是很多网页的集合, 是建立在网络服务器上的一组电脑文件。它需要占据一定的硬盘空间。所以, 网站设计者必须先想好整个网站的架构, 再依据这个架构制作网页, 让网页间彼此链接, 最后要把做好的网页放到你申请的网站上, 别人才能访问它。

现在有许多大型网站都提供免费的个人网页空间, 大小从 10MB 到 100MB 不等, 只要申请即可得到。

一般来说, 一个企业网站的基本网页 HTML 文件和网页图片大概需要 1 - 3MB 的空间。加上产品照片和各种介绍性页面, 一般在 10MB 左右, 另外还需要存放反馈信息和备用文件的空间。一个小型的企业网站总共大概需要 50 - 100MB 的网站空间 (即虚拟主机空间) 就足够了, 租用太大的空间会白白浪费你的钱。

当然, 如果打算专事网络服务, 有大量的内容要存放在网站中, 则需要更大的空间。

五、HTML 简介

HTML 的全称为 HyperText Markup Language, 是一种超文本标识语言, 是用来描述 WWW 上超文本文件的。它主要是在原来文本文件的基础上, 加一系列的标识符号描述其格式, 形成网络文件, 当用户使用浏览器下载文件时, 就把这些标识解释成应有的含义, 按

照一定的格式,将这些被标识的文件,显示在屏幕上,而 HTML 的标识符并不显示在屏幕上。利用 HTML 标识语言,可以将 Internet 上连接的不同地区的服务器上的信息文件连接起来,有的标识是去链接另一个文件,有的是形成表格,有的是接受用户的信息等。有了这些标识,用户在浏览器中看到的不再是呆板的纯文本,而是五彩缤纷的画面。利用 HTML 语言,也可以将声音、图片、甚至视频连接起来,此外,HTML 还可以与数据库中的数据相连接,满足用户的查询要求以及为用户交互的功能等等。

如果你想学习如何做网页,那么最好是先从学习 HTML 开始,因为尽管现在已有许多能方便快捷地设计网页的软件,如 Frontpage、Dreamweaver 等,甚至 Word 和 Adobe 的 Imageready 都能做出简单的网页,但是如果你已经了解 HTML 最基础的知识,那么再使用这些软件就会更加容易;而且你还可以通过查看别人的网页的 HTML 源文件来借鉴、学习、甚至直接引用过来;另外,HTML 的基础知识对于你学习更高级的网页设计,如 DHTML (Dynamic Hyper Text Markup Language)是大有益处的。

那么,如何用浏览器来查看 HTML 源文件代码呢?用浏览器随便打开一个网页,你从屏幕上看到的是精心制作的页面,而不是令人枯燥乏味的 HTML 代码。如果想要看到隐藏在其后的 HTML 源代码,只要在页面的非链接处右击,在出现的快捷菜单中选择“查看源文件”的命令,执行后便会自动弹出一个记事本窗口,其中显示的就是该 Web 页的 HTML 源代码。

六、制作网页的方法

创建 HTML 页面,可以使用两种基本的制作方法,一种使用文本编辑器编辑文本及 HTML 命令,另一种是采用可视化的软件生成 HTML 命令。现在的网页设计软件也主要有两类,一是类似 Hotdog 等的 HTML 编辑器,这种编辑器的好处是可以随心所欲,用起来比较灵活,但这需要你对 HTML 语法比较熟悉;另一类就是类似 Frontpage、Dreamweaver 等可视化的软件,这类编辑器的好处是比较容易掌握,即使对 HTML 标记语言不熟悉一样也能做出漂亮的页面。

第二节 HTML 的基本结构

一、HTML 示例

HTML 是一种描述文档结构的标记语言,它使用一些约定的标记对 WWW 上的各种信息进行标记。当用户浏览 WWW 上的信息时,浏览器会自动解释这些标记的含义,并按照一定的格式在屏幕上显示这些被标记的文件。下面就是一个 HTML 文件源代码,以及在浏览器上的显示效果。

例 一个 HTML 文件源代码

编辑 HTML 源代码可用任意一种文本编辑器(如记事本、写字板等)进行编辑,并以 HTM(或 HTML)后缀名保存。在浏览器上显示的效果如图 1.2.1。

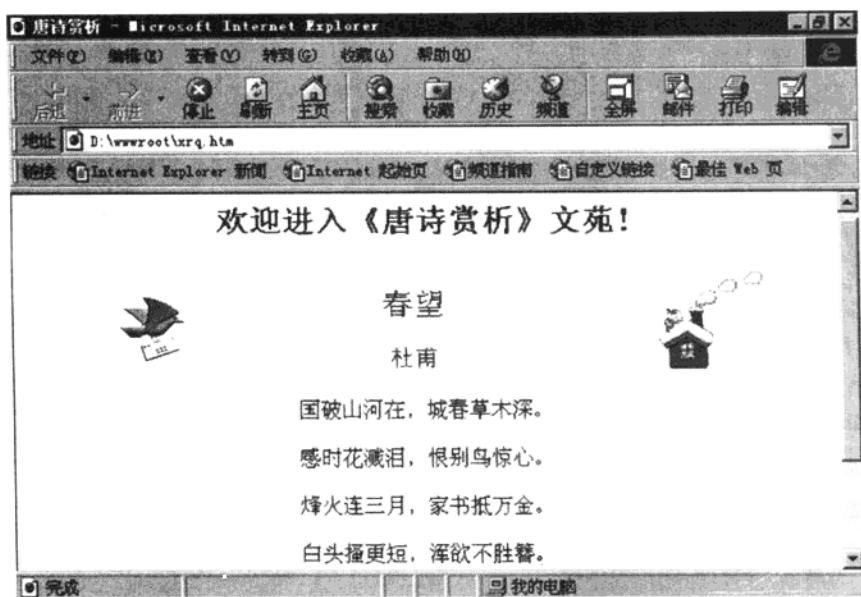


图 1.2.1 简单网页示例

```

<HTML>
<HEAD>
  <TITLE> 唐诗赏析 </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <CENTER> <H2> 欢迎进入《唐诗赏析》文苑! </H2> </CENTER>
  <IMG ALIGN = left SRC = "pigeon. gif"> <IMG ALIGN = right SRC = "home. gif">
  <BR> <CENTER> <FONT SIZE = "5"> 春望 </FONT> <BR> <BR>
  <FONT SIZE = "4"> 杜甫 </FONT> <BR>
  <P> 国破山河在,城春草木深。 </P>
  <P> 感时花溅泪,恨别鸟惊心。 </P>
  <P> 烽火连三月,家书抵万金。 </P>
  <P> 白头搔更短,浑欲不胜簪。 </P> </CENTER>
</BODY>
</HTML>

```

二、HTML 的基本结构

下面是一个 HTML 文件的基本结构:

```
< HTML>
```

```
<HEAD>
<TITLE> 网页标题... (出现在浏览器左上角) </TITLE>
</HEAD>
<BODY> ... 网页内容... (出现在浏览器视窗内)
</BODY>
</HTML>
```

HTML 文件包括两个部分:

- (1) 文件的内部矛盾容;
- (2) 对文件的格式、特性进行描述的 HTML 标记。

上述代码中被包围在尖括号 (< >) 中的部分是 HTML 语言的标记, 标记能够控制网页中各元素的格式和特性, 但它本身并不在网页中显示出来。有的标记由开始部分和结束部分组成, 两部分所使用的关键词是相同的, 但结束部分比开始部分多一斜线; 有的标记不需要结束部分。HTML 标记包括标记名 (ID)、属性 (ATTRIBUTE) 和值 (VALUE) 等要素, 其格式为:

< ID ATTRIBUTE = "value"> ... </ID> 或 < ID ATTRIBUTE = "value">

例如:

< BODY BGCOLOR = "red"> ... </BODY> 或 < HR SIZE = 4>

标记的大小写或混写均视为相同。如: < HTML> 、< Html> 、< html> , 其结果都是一样的。但为了增加可读性, 一般推荐将值用小写并加上引号, 而其他要素用大写, 但如果值为数字时, 则可以不加引号。另外, 有的标记可以有多个属性和值, 此时可以并列表示; 而有的标记只有属性没有值; 有的甚至连属性也没有, 只有名称。

三、介绍几个常用标记

(1) < HTML> ... </HTML> 标记: 它是创建 HTML 文件的最基本的标记, 当浏览器遇到这个标记时即会按照 HTML 的标准解释标记内的文本。< HTML> 和 </HTML> 总是成对出现, 页面中所有的文本和其它 HTML 命令都包含在 < HTML> 和 </HTML> 之间。

(2) < HEAD> ... </HEAD> 标记: 这是一个网页头部的标记, 通常紧跟在 < HTML> 起始标记的后面。写在 < HEAD> 和 </HEAD> 中间的文件头包含了当前网页的基本信息, 如: 标题、链接、语言字符集信息等。这些内容除 < TITLE> 标记之间的内容外, 均不显示在屏幕上。

(3) < TITLE> ... </TITLE> 标记: < TITLE> 标记用来给网页命名, 网页的名称写在 < TITLE> 与 </TITLE> 标记之间, 将显示在浏览器的标题栏中。用户在浏览器中创建“书签”时, TITLE 中的名称通常被用做缺省名, 因此网页名称一定要短小精炼, 能够使读者对网页的主题一目了然。< TITLE> 标记应包含在 < HEAD> 与 </HEAD> 标记之中。

(4) < BODY> ... </BODY> 标记: 网页的主要内容应写在 < BODY> 与 </BODY> 之间, 而 < BODY> 标记要包含在 < HTML> 与 </HTML> 标记之中。

(5) < Hn> ... </Hn> 标记: < Hn> 标记文件内容的子标题, 用来区分不同的章节。

共有 6 个级别的子标题,即 n 可以在 1~6 之间取值,浏览时会显示不同大小的字型,1 级标题字最大。子标题可以是任意长度,并且可以是多行的。

(6) <PRE> . . . </PRE> 标记: <PRE> 叫做预格式化文本标记,它的作用是按照原样显示文本。在编辑 HTML 文件时,也许希望显示一个通过回车和空格编排而成一定格式的文本。而浏览器在解释 HTML 标记时忽略回车及多余的空格,所以原文件已经排好的格式将不会在浏览器中重现。使用 <PRE> 标记就可以解决上述问题。把编辑好的文本前后分别加上 <PRE> 与 </PRE> 标记,在浏览器中原来的文本内容和格式就会原封不动地保留并显示出来。例如:

<PRE>

```

      *  *      *  *
    *      *      *
  *      *  *      *
 *      *      *
*      *      *
 *      LOVE      *
  *      *      *
    *      *      *
      *      *
        *  *
          *

```

</PRE>

上例中,如果没有 <PRE> 与 </PRE> 标记,在浏览器将看不到这种格式化效果。

(7) <P> . . . </P> 标记: HTML 允许在文本中间分几个段落,使用段落标记 <P> 会自动为文本进行分段,且段与段之间有一个空行。

(8)
 标记:
 为换行标记,文本将从
 之后开始新的一行。

(9) <DIV> . . . </DIV> 标记: 其功能是把其内的文本当成一个整体,使之居左或居右还是居中。显然 <DIV> 具有 ALIGN 属性,因而可有 left(缺省值)、right 和 center 三种值。

(10) <META. . .> 标记: <META. . .> 标记一般放在 <HEAD> . . . </HEAD> 标记内,用来提供总的信息,如:说明、关键字、程序作者等。另外,带 HTTP-EQUIV 属性的 <META> 标记尤其有用,下面就介绍最有用的两种。

① 自动跳转和刷新

若在源代码中加入 <META HTTP-EQUIV="refresh" CONTENT="5; URL=url">

其意思是,该网页将只显示 5 秒钟,然后就自动链接到 url 指明的地址上去了,如果 url 就是本页的地址,那么就是自动刷新。

② 页面转换特效

若在源代码中加入 <META HTTP-EQUIV="page-enter" CONTENT="revealtrans (duration=3, transition=8)"> 其意思是,进入该页面(HTTP-EQUIV="page-enter")时,

页面将按百叶窗的形式展开(transition = 8),并且整个展开过程历时 3 秒(duration = 3)。

同理,若在源代码中加入<META HTTP-EQUIV="page-exit" CONTENT="reveal-trans(duration = 3, transition = 8)"> 其意思是,退出该页面(HTTP-EQUIV="page-exit")时,页面将按百叶窗的形式切换成其他网页(transition = 8),并且整个切换过程历时 3 秒(duration = 3)。

页面的切换方式共有 23 种,分别对应于 transition = 0~22,如果 transition = 23,则表示页面的切换方式是 22 种之中任何一种,其选择是随机的。

注意:该特效只对在上页中进入的新页面有效。

(1) <BASE...> 标记

<BASE HREF = path> 标记包含在文档的头部(<HEAD> </HEAD>),用来定义基准的 URL,从而正确地引用相对 URL。假设该目录与网页文件位于相同的计算机上时,HREF 的属性用所需目录的全部路径描述;如果 URL 基准于 Internet 上的另一台计算机,就需要包括完整的 URL、协议和计算机名描述。

第三节 美化网页

在上一节中,我们学习制作了一个简单的网页。本节将介绍用于修饰网页的 HTML 标记,以使我们制作的网页更加漂亮、更便于读者阅读和理解。

一、字体变化

1. 标记

利用 标记可以改变文本中字的字号、字体、字符颜色等。其格式为:

(1)字体大小 文本内容

其中:SIZE 属性用来设定字号大小,#取值为 1~7;数字愈大字体也愈大,缺省值为 3。

(2)指定字体 文本内容

其中:字体名称为客户端可获得的字体,如:黑体、宋体、Times New Roman、Wingdings 等。

(3)文字颜色 文本内容

其中:RR:代表红色 2 位 16 进制码;GG:代表绿色(GREEN) 2 位 16 进制码;BB:代表蓝色(BLUE) 2 位 16 进制码。

在 HTML 中有许多属性都要求赋予其颜色值“color”。color 值有两种形式:16 进制 RGB 值和预定义的颜色名称。

16 进制 RGB 值:任何颜色的光都是由红(Red)绿(Green)蓝(Blue)三种基色光以一定的强度比例混合而成的,这就是三原色原理,故而就有 RGB 混色模式。为了定量地表示出红(R)绿(G)蓝(B)三种基色光的相对强度,人们将每种基色光的强度定义在 0~255 之间,这是十进制数值。事实上,在计算机中采用 16 进制来表达,因为这只需两位数字,即 00~FF。

现在我们可以理解 color 的 16 进制 RGB 值了,假设有一个调色板,上面只有三种颜色红(R)绿(G)蓝(B),而每种颜色共有 256 种深浅(00—FF 或 0—255),我们依次挑选不同深浅的红(R)、绿(G)、蓝(B)调和在一起配成一种颜色。这样三种基色共有 $256 \times 256 \times 256 = 16,777,216$ 种配色方案,即可得到 16,777,216 种颜色。

因此,color 值共有三组 16 进制数,分别表示红(R)、绿(G)、蓝(B)三种基色光的相对强度,而每种基色光强度共有两位数字,所以 color 值总共是六位数字。根据规范,前面还要加个“#”。如:“FFFFFF”表示红(R)、绿(G)、蓝(B)三种基色光的相对强度都达到最大值 FF,因此它是最亮的光——白色光。而“000000”则表示红(R)、绿(G)、蓝(B)三种基色光的相对强度都达到最小值 00,即没有任何光,故为黑色。又如“#FFEE11”表示什么颜色呢?可这样分析:红光强度为 FF 要强于绿光的 EE,而它们又都远强于蓝光的 11,所以混合色主要含红绿两种成分,而只含少量的蓝光。设想等量的红绿蓝混合得白光,故“111111”色调是白的,但由于强度值很小,故是较黑的颜色,而等量的红绿混合得黄光,故“EEEE11”相当于稍暗的黄光,再照些红光便能得到“FFEE00”。所以“FFEE11”主要还是稍暗的黄光,只是稍稍偏红一点点。

HTML 允许 16 种预定义色彩可以直接采用英文名称作为其 color 值,这 16 种色彩为:Black(#000000 黑)、White(#FFFFFF 白)、Red(#FF0000 红)、Lime(#00FF00 浅灰)、Blue(#0000FF 蓝)、Yellow(#FFFF00 黄)、Fuchsia(#FF00FF 紫红)、Aqua(#00FFFF 蓝绿)、Silver(#C0C0C0 银色)、Gray(#808080 灰)、Olive(#808000 橄榄绿)、Purple(#800080 紫)、Teal(#008080 浅蓝绿)、Maroon(#800000 酱紫色)、Green(#008000 绿)、Navy(#000080 海军蓝)。

例 标记应用源代码示例:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> FONT 标记示例 </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FONT SIZE = 7> 唐诗赏析(SIZE = 7) </FONT> <BR>
<FONT SIZE = 6> 唐诗赏析(SIZE = 6) </FONT> <BR>
<FONT SIZE = 5> 唐诗赏析(SIZE = 5) </FONT> <BR>
<FONT SIZE = 4> 唐诗赏析(SIZE = 4) </FONT> <BR>
<FONT SIZE = 3> 唐诗赏析(SIZE = 3) </FONT> <BR>
<FONT SIZE = 2> 唐诗赏析(SIZE = 2) </FONT> <BR>
<FONT SIZE = 1> 唐诗赏析(SIZE = 1) </FONT> <BR>
<FONT SIZE = 3> 唐诗赏析(SIZE 缺省值 = 3) </FONT> <BR>
<FONT FACE = "Comic Sans MS"> ABCDEF123(Comic Sans MS) </FONT> <BR>
<FONT FACE = "楷体_GD2312"> 唐诗赏析(楷体_GD2312) </FONT> <BR>
<FONT FACE = "Wingdings"> ABCDEF123(wingdings) </FONT> <BR>
<FONT COLOR = red> 唐诗赏析(red) </FONT> <BR>
</BODY>
```


</HTML>

浏览器显示结果如图 1.3.1 所示:

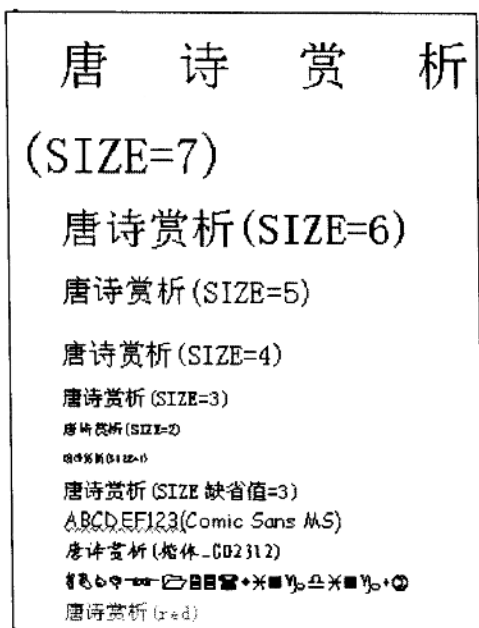


图 1.3.1 字体格式设置示例

2. 其他控制字体的标记

(1) 物理类型的标记

常用的物理类型的标记有以下几种:

- 标记中的文本字体加粗
- <I> </I> 标记中的文本显示斜体字
- <TT> </TT> 标记中的文本显示打字机字体, 字体较宽, 是一种仿古形式
- <U> </U> 标记中的文本加下划线
- <STRIKE> </STRIKE> 标记中的文本加横贯文字的删除线
- _{.....} 标记中的文本下标显示
- ^{.....} 标记中的文本上标显示

(2) 逻辑类型的标记

- 强调标记中的文本, 一般显示斜体字
- 强调标记中的文本, 一般显示粗体字
- <CITE> </CITE> 用于引证、举例, 一般显示斜体字
- <CODE> </CODE> 用于指出这是一组代码, 一般是一种定宽的字体
- <SAMP> </SAMP> 显示一段计算机常用的文字, 一般是一种定宽的字体