



Dreamweaver 4/ Flash MX/ Fireworks 4 三合一教程 (第2版)

沈大林 主编 李 斌 主审
李瑞梅 关 点 李 征 编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

www.phei.com.cn

内 容 简 介

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，有网页梦幻组合之称。

本书精要地介绍了上述三种软件的主要内容和使用方法，尤其对 Dreamweaver 4、Firework4、Flash MX 介绍得比较详细，提供了大量实例和使用技巧。主要包括在网页中插入对象、框架与层、站点管理与链接、表单与样式表、时间轴与行数、模板、库与综合实例、创建 Flash 对象、编辑 Flash 对象、绘制图形实例、Flash MX 动画的制作、动画实例、Flash MX 组件与实例、Fireworks 4.0 的工作环境、Fireworks 4.0 图像与文字编辑图像的综合处理、切割图形与制作按钮、Fireworks 实例创作等。

本书由进行这三种软件教学的老师和网页制作的工程师配合编写而成，结构合理通俗易懂，适用于学习图形图像的高校计算机和非计算机专业的老师和学生使用，也可作为短训班的培训教材。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

中文 Dreamweaver 4/Flash MX/Fireworks 4 三合一教程 / 沈大林主编. 2 版 — 北京：电子工业出版社，2003.1
ISBN 7-5053-8280-2

I. 中… II. 沈… III. 主页制作—应用软件，Dreamweaver 4/Flash MX/Fireworks 4—教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2002）第 094400 号

责任编辑：施玉新 syx@phei.com.cn

印 刷：北京天竺颖华印刷厂

出版发行：电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销：各地新华书店

开 本：787×1092 1/16 印张：29 字数：743 千字

版 次：2003 年 1 月第 2 版 2003 年 1 月第 1 次印刷

印 数：5000 册 定价：37.00 元

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系。
联系电话：（010）68279077

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,有网页梦幻组合之称。它们越来越受到多媒体和网页制作的专业人员以及电脑爱好者的宠爱。本书介绍它们的最新版本 Dreamweaver 4.0、Flash MX、Fireworks 4.0 (中文版)。

Dreamweaver 是一种所见即所得的网页编辑器。它操作简便,可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,以及导入 Flash 动画、按钮和文字,等等。

Flash 是一种用于制作和编辑具有较强的交互性动画和电影的软件,用它可以制作一种扩展名为.swf 的动画文件;这种文件可以插入 HTML 里,也可以单独成为网页。而且它制作的文件字节量很少,有利于网上传输。目前,它代表着网页和多媒体技术发展的方向。

Fireworks 是一个将矢量图形处理和点阵图像处理合二为一的专业化的 Web 图像设计软件。它可以导入各种图像文件,它还是一个全功能的 Web 设计工具,可以直接生成包含 HTML 和 JavaScript 代码的动态图像,甚至可以编辑整幅的网页。

Flash 和 Fireworks 不但用于网页制作,而且还应用于交互式多媒体软件的开发。Flash 文件不但可以在专业级的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中导入使用,而且还可以独立地制作多媒体演示、多媒体教学和多媒体其他应用软件等。

本书精要地介绍了上述三种软件的最新版本的使用方法,涉及到了三种软件的所有主要内容,尤其对 Dreamweaver 4 和 Flash MX 介绍得比较详细。本书在介绍三种软件使用方法的同时,还提供了大量实例以及使用技巧。Flash MX 是今年才推出的 Flash 新版本,它较原来的 Flash 5 有较大的改变,增加了许多功能,本书尽量多地介绍了这些新增功能,并配合有相应的实例,以帮助读者快速掌握这些新增功能。

考虑到大多数读者偏爱中文的 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks,所以本书介绍的是这三个软件的汉化版。为了使习惯用英文版本的读者也可以使用此书和使读者了解英文原意,本书还给出了相应的英文。

本书由进行这三种软件教学的老师和网页制作的工程师配合编写而成。它具有结构合理和通俗易懂的特点。使用较少的篇幅,提供较多的信息,是本书的一个重要编写原则。对于想快速掌握这三种软件各类人员来说,阅读本书无疑将是一个最佳的选择。

本书主编为沈大林,审校由洪小达和张小蕾完成。参加 Dreamweaver 部分的主要编写人员有李斌、陈方林、李瑞梅、常河、张文婕、曹颖、李希明、董华、杨立梅、孙立华、沈昕、曹锋、曹永冬和席川金;参加 Flash 部分的主要编写人员有沈大林、马广月、关点、封昕兰、谢常维、杨瑞霞和米宏元;参加 Fireworks 部分的主要编写人员有李征、郭路鹏、冯书楷和王立杰。参加编写工作和提供实例的人员还有:牛英会、李华清、李志雄、封呈显、王泽、郝侠、徐立萍、黄玉宝、王忠诚、刘丽、李志凤、郭开民、朗冬生、曹洪、章晓曼和徐学宁等。全书由苏子栋老师审稿。

作者的网站是: www.ouryour.com, E-mail 地址是 Flash@ouryour.com。

作 者

目 录

第 1 章 Dreamweaver 概述	1
1.1 Internet 和 HTML	1
1.1.1 什么是 Internet	1
1.1.2 什么是万维网	1
1.1.3 HTML 语言	2
1.1.4 输入 HTML 文档	2
1.1.5 浏览所设计的网页	3
1.1.6 HTML 程序文档中所用标记的含义	4
1.1.7 文件的路径名和 URL	6
1.2 Dreamweaver 的工作界面简介	7
1.2.1 快捷面板	7
1.2.2 菜单栏	8
1.2.3 状态栏	9
1.2.4 属性栏	11
1.2.5 对象面板	11
1.3 网页文件的基本操作	12
1.3.1 新建网页与打开和编辑网页	12
1.3.2 保存与关闭网页	13
1.4 建立本地站点和页面属性的设置	13
1.4.1 建立本地站点	13
1.4.2 页面属性的设置	15
1.5 用 Dreamweaver 4 制作第一个网页	18
1.5.1 第一个网页的显示效果	18
1.5.2 第一个网页的制作过程	18
1.5.3 观察与编辑 HTML 程序源代码	19
第 2 章 在网页中插入对象	22
2.1 在页面中插入文本	22
2.1.1 文字标题格式、字体与字号的设置	22
2.1.2 文字的对齐与缩进设置	24
2.1.3 文字风格与颜色的设置	24
2.1.4 文字的列表设置	25
2.1.5 文字的复制、移动与拼写检查	26
2.1.6 文字的查找与替换	27
2.2 在网页中插入图像	28
2.2.1 在网页中加载图像的方法	28
2.2.2 在网页中编辑图像的方法	29
2.2.3 使用图像处理软件编辑网页图像	30

2.2.4	图文混排	31
2.3	描图、翻转图与拼图	32
2.3.1	跟踪图像（描图）	32
2.3.2	插入鼠标经过图像（翻转图像）	34
2.3.3	拼图	35
2.4	在网页中插入表格	37
2.4.1	制作简单的表格与调整表格大小	37
2.4.2	选择整个表格与表格的单元格	38
2.4.3	设置表格的属性	39
2.4.4	编辑表格	41
2.4.5	在表格中插入对象与表格数据的排序	43
2.4.6	使用表格样式	45
2.5	插入其他对象	46
2.5.1	插入 Shockwave 影片	46
2.5.2	插入 Flash 电影	47
2.5.3	插入 Fireworks 图像	48
2.5.4	插入插件	49
2.5.5	插入导航条	50
2.5.6	插入 Java Applet	51
2.5.7	插入 ActiveX	52
2.5.8	插入特殊字符	53
2.5.9	插入水平条	53
2.5.10	插入 Flash 按钮对象	54
2.5.11	插入 Flash 文本对象	55
2.6	网页布局和视图	56
2.6.1	“布局”栏中图标按钮的作用	56
2.6.2	网页布局的调整与设置	57
2.7	网页实例	60
2.7.1	网页实例效果	60
2.7.2	网页实例的制作过程	61
第 3 章	框架与层	63
3.1	在网页中创建框架	63
3.1.1	创建框架与保存框架	63
3.1.2	在框架内插入 HTML 文件内容与保存框架文件	64
3.2	改变框架属性	65
3.2.1	框架观察器	65
3.2.2	改变框架属性	66
3.3	层的属性与创建层	67
3.3.1	设置层的默认属性与创建层	67
3.3.2	改变层的属性	69

3.4	标尺和网格	71
3.4.1	标尺	72
3.4.2	网格	72
3.5	利用层属性栏和层监视器设置层的属性	73
3.5.1	利用层属性栏设置层的属性	73
3.5.2	利用层监视器设置层的属性	75
3.6	在层中插入对象和层的转换	78
3.6.1	在层中插入对象	78
3.6.2	层与表格的相互转换	78
3.6.3	兼容低版本浏览器的转换	79
3.7	框架与层的网页实例	80
3.7.1	框架与层网页实例的显示效果	80
3.7.2	框架与层网页实例的制作过程	81
第4章	站点管理与链接	84
4.1	站点管理器	84
4.1.1	调出站点管理器与设置站点管理器的属性	84
4.1.2	站点地图	86
4.2	建立与本地 HTML 和图像文件的链接	87
4.2.1	文字或图像与外部 HTML 和图像文件的链接	87
4.2.2	文字或图像与 HTML 文件锚点的链接	89
4.2.3	建立映射图与 HTML 文件的链接	91
4.3	建立电子邮件、无址和脚本链接及远程登录	93
4.3.1	建立电子邮件链接	93
4.3.2	建立无址链接	93
4.3.3	建立脚本链接与远程登录	94
4.4	用站点管理器检查与修改站点	94
4.4.1	查找与替换	94
4.4.2	链接的检查与修复	96
4.4.3	检查网页的兼容性	98
4.4.4	检查每个页面下载的时间	99
4.4.5	在浏览器中预览网页	100
4.5	设置服务器与发布站点	101
4.5.1	站点服务器的设置	101
4.5.2	防火墙参数的设置	102
4.5.3	发布站点	103
第5章	表单与样式表	105
5.1	表单	105
5.1.1	创建表单域与设置表单域的属性	105
5.1.2	插入表单对象与其他对象	106
5.2	样式表	112

5.2.1	CSS 样式表编辑器	112
5.2.2	创建 CSS 样式表与编辑样式表对话框	113
5.2.3	定义 CSS 样式表	115
5.2.4	HTML 样式表的创建与应用	123
5.3	表单与样式应用实例	125
5.3.1	表单应用实例	125
5.3.2	样式应用实例	127
第 6 章	时间轴与行为	129
6.1	时间轴面板与直线移动动画的制作	129
6.1.1	时间轴面板	129
6.1.2	直线移动动画的制作	130
6.2	复杂动画的制作	131
6.2.1	用加入关键帧的方法制作沿曲线路径移动的动画	131
6.2.2	用鼠标拖曳的方法制作沿曲线路径移动的动画	132
6.2.3	动画的删除、复制、移动和更名	133
6.3	行为控制器与动作设置	134
6.3.1	行为控制器	134
6.3.2	动作设置	138
6.4	时间轴与行为应用实例	152
6.4.1	交替变化图像	152
6.4.2	图像链接翻转	156
6.4.3	活动菜单	159
第 7 章	模板、库与综合实例	162
7.1	模板	162
7.1.1	创建模板	162
7.1.2	定义模板的可编辑区域	165
7.1.3	编辑模板可编辑区域和取消页面不可编辑区域	166
7.1.4	使用模板制作网页	167
7.1.5	修改模板更新网页	168
7.2	库	169
7.2.1	创建库项目	169
7.2.2	使用库项目和库项目引用的属性栏	170
7.2.3	修改库项目和更新页面	171
7.3	网页制作实例——“我的网站”	172
7.3.1	建立本地站点	172
7.3.2	上传（或发布）站点	177
第 8 章	创建 Flash MX 对象	180
8.1	中文 Flash MX 的工作界面和基本操作	180
8.1.1	中文 Flash MX 的工作界面	180
8.1.2	中文 Flash MX 的基本操作	186

8.2	对象属性的设置	193
8.2.1	线属性的设置	193
8.2.2	填充物属性的设置	196
8.3	绘制直线与曲线	199
8.3.1	使用线条工具和铅笔工具绘线	199
8.3.2	使用钢笔工具绘制图形	200
8.4	绘制图形和输入文本	201
8.4.1	用椭圆与矩形工具绘图	201
8.4.2	画笔工具	202
8.4.3	文本工具	203
8.5	外部素材的导入与图像处理	205
8.5.1	导入外部素材和位图属性的设置	205
8.5.2	打碎位图和位图的矢量化	208
第9章	编辑 Flash MX 对象	210
9.1	使用箭头、贝兹选取和套索工具	210
9.1.1	箭头工具的使用方法	210
9.1.2	贝兹选取工具的使用方法	212
9.1.3	套索工具的使用方法	213
9.2	使用墨水瓶、颜料桶、吸管和填充转换工具	214
9.2.1	墨水瓶、颜料桶和吸管工具的使用方法	214
9.2.2	填充转换工具的使用方法	215
9.3	使用橡皮工具和多对象编辑	217
9.3.1	橡皮工具的使用方法	217
9.3.2	多个对象的编辑	217
9.3.3	优化曲线	219
9.3.4	改变图形形状	220
9.4	对象的转换	221
9.4.1	利用菜单命令和自由转换工具转换对象	221
9.4.2	利用“转换”面板精确调整对象的缩放比例、旋转和倾斜	224
9.4.3	利用“信息”面板和“属性”面板精确调整对象的位置与大小	224
9.5	导入声音与编辑声音	225
9.5.1	导入声音、声音的属性和导出声音	225
9.5.2	编辑声音	227
9.6	Flash MX 系统默认属性的设置	229
9.6.1	编辑参数的设置	229
9.6.2	其他参数的设置	231
第10章	绘制图形实例	233
实例1	多彩文字和阴影文字	233
一、	多彩文字	233
二、	阴影文字	234

实例 2 纹理文字和图像文字	235
一、纹理文字	235
二、图像文字	237
实例 3 透视文字和套封文字	239
一、透视文字	239
二、套封文字	240
实例 4 彩珠文字和立体文字	241
一、彩珠文字	241
二、立体文字	242
实例 5 矩形框架内的图像	244
实例 6 五角红星	246
实例 7 按钮图形	247
实例 8 台球与球杆	249
实例 9 梦幻组合	250
实例 10 富丽堂皇的展厅	252
实例 11 彩球倒影	254
第 11 章 Flash MX 动画的制作	257
11.1 中文 Flash MX 制作动画的基本方法	257
11.1.1 制作 Flash 动画的基本常识与基本操作	257
11.1.2 移动过渡动画的制作	258
11.1.3 形状过渡动画	261
11.1.4 编辑动画	263
11.1.5 图层	264
11.2 元件与实例	270
11.2.1 了解元件与实例	270
11.2.2 创建图形元件和影片剪辑元件	272
11.2.3 创建按钮元件	274
11.2.4 编辑元件和实例	275
11.3 交互式动画的制作和“动作”面板	279
11.3.1 事件与动作	280
11.3.2 设置事件、动作和“动作”面板	282
11.3.3 “动作”面板	284
11.4 ActionScript 编程	289
11.4.1 ActionScript 语言的常量、变量和表达式	289
11.4.2 目标路径和点操作符	292
11.4.3 分支语句与循环语句	295
11.4.4 常用的动作指令	297
11.4.5 面向对象的编程	302
11.4.6 函数	303
11.4.7 内置对象	305

第 12 章 动画实例	309
实例 1 跳跃的彩球	309
实例 2 中国足球	311
实例 3 电影文字	313
实例 4 雪花文字	315
实例 5 单摆运动	316
实例 6 模拟指针钟	318
实例 7 移动的透视灯光	320
实例 8 自转光环	321
实例 9 自转文字	323
实例 10 自转的地球	325
实例 11 围绕地球旋转的光环	327
实例 12 彩球变化	329
实例 13 图像的切换	330
实例 14 跟随鼠标移动的小球	332
实例 15 网页	335
实例 16 可用鼠标移动的探照灯	338
实例 17 猜字母游戏	341
实例 18 拼字母游戏	345
实例 19 简单的数字指针钟	349
实例 20 外部图像的动态切换	354
实例 21 可调音量的 MP3 播放器	357
第 13 章 Flash MX 组件与实例	363
13.1 Flash MX 组件	363
13.1.1 Flash MX 组件的简单介绍	363
13.1.2 加入一个组件到 Flash MX 动画中的方法	365
13.1.3 删除组件实例和调整组件的标题大小及组件的长和宽	367
13.2 Flash MX 组件应用实例	368
实例 1 滚动文本	368
实例 2 大幅图像浏览	369
实例 3 导入外部图像	372
实例 4 加减计算器	375
实例 5 多功能图像浏览器	379
实例 6 浏览图像	382
第 14 章 Fireworks 4.0 的工作环境	388
14.1 概述	388
14.2 Fireworks 工作环境	388
14.2.1 菜单栏	388
14.2.2 工具条	388
14.2.3 状态栏	389

14.2.4	工具箱	389
14.2.5	文档窗口	390
14.2.6	面板	391
14.3	Fireworks 4.0 工作环境的设置	391
14.3.1	选择“一般”(General)选项卡	392
14.3.2	选择其他选项卡	393
第 15 章	Fireworks 4.0 图像与文字编辑	394
15.1	对文档的操作	394
15.1.1	文档的基本操作	394
15.1.2	打开存储文档	394
15.1.3	画布与图像	395
15.1.4	文档的属性	395
15.1.5	文档的显示视图方式	396
15.1.6	文档的导出	396
15.2	对图像的基本操作	397
15.2.1	线与路径	397
15.2.2	绘制几何图形	398
15.2.3	对象的排列与组合	400
15.3	对文本的编辑	401
15.3.1	输入文本与文本编辑	402
15.3.2	文本沿路径排列	403
15.4	图像效果编辑	404
15.4.1	画笔着色	404
15.4.2	编辑填充区域	406
第 16 章	图像的综合处理	411
16.1	图层处理	411
16.1.1	层的基本操作	411
16.1.2	层的属性	412
16.2	蒙版处理	413
16.3	滤镜	414
16.3.1	调整图像的色阶	414
16.3.2	调整图像的亮度与对比度	416
16.3.3	调整色相和饱和度	416
16.3.4	图像的负片效果	417
16.3.5	模糊与锐化图像	418
16.3.6	转换为 Alpha	419
16.3.7	查找图像的边界	419
16.4	制作动画	420
16.4.1	帧的基本操作	420
16.4.2	动画播放	422

16.4.3	形成动画文件	424
16.4.4	导出动画	425
第 17 章	切割图形与制作按钮	427
17.1	切割图形	427
17.1.1	创建和编辑切片	427
17.1.2	导出切片	428
17.1.3	切片的应用	428
17.2	图像热区与映射	429
17.2.1	创建热区和编辑热区	429
17.2.2	热区链接地址	430
17.2.3	导出热区图像	431
17.3	制作按钮	431
17.3.1	创建按钮	432
17.3.2	按钮的编辑与导出	433
第 18 章	Fireworks 实例创作	434
实例 1	加镜框的图像	434
实例 2	欢迎点击	435
实例 3	“欢迎点击”动画	436
实例 4	“日吃月进”	437
实例 5	“爱心天使”蒙版的应用	439
实例 6	“滤镜”的应用	440
实例 7	上网“Cool”	441
实例 8	“安琪儿”图标	443
实例 9	NEW 动画图标	444
实例 10	制作按钮	445

第 1 章 Dreamweaver 概述

1.1 Internet 和 HTML

1.1.1 什么是 Internet

将地理位置不同并具有独立工作能力的多个计算机系统通过通信线路互连在一起，由网络软件实现网络资源共享和互相通信的整个信息系统叫计算机网络。计算机网络按照覆盖的地域大小，可分为局域网（即 LAN）和广域网（即 WAN）。Internet 一词来源于英文 Interconnect networks，即“互联各个网络”，简称“互联网”，我国推荐名称为“因特网”。既然是各个网络互联，则这些网络就应包括局域网和广域网等不同规模和构型的网络。

20 世纪 60 年代，美国国防部所属的高级研究规划署 ARPA 研究并建立了实验性军用计算机网络 ARPANET。以后，ARPANET 网络的应用由军事领域延伸到教育领域，科学家们开始使用 ARPANET 网络交换信息，共享研究成果。1983 年，TCP/IP 协议（即传输控制协议和网际间协议）的建立，使计算机通信有了统一的标准。这是计算机网络发展史上的一个里程碑，网络从此进入高速发展的时代。

1986 年，美国国家科学基金会 NSF（National Science Foundation）开始将美国各地的研究人员、各大学和研究机构的计算中心连接到了分布在不同地区的五个超级计算中心。至此，NSFNET 网络越来越多地被高等院校、科研机构、政府部门、商业集团、实验室和个人等所使用，逐渐取代了 ARPANET 网络。到了 1992 年，连在 NSFNET 网络上的主机已经达到了 100 万台。可见，是 NSFNET 网络使 Internet 迅速推广到全球范围。

随着计算机和通信技术的发展，计算机网络由过去的军事与教育专用网络发展成为无所不包、无所不能的国际互联网络 Internet。Internet 已经成为我们生活与工作中不可缺少的一部分。它提供的服务主要有：电子邮件（E-mail）、文件传输（FTP）、电子公告（BBS）、远程登录（Telnet）和网页浏览（WWW）。Internet 正以人们难以想像的速度迅猛发展。

1.1.2 什么是万维网

万维网也叫 WWW，是 World Wide Web（全球信息网）的缩写。它是欧洲粒子物理研究所（CERN）的科学家 Tim Berners-Lee 发明的。他提出了超文本（Hypertext）的结构体系，目的是让大家在不同地方用一种简捷的方式共享信息资源。WWW 制定了一套标准，有容易掌握的超文本 HTML 语言、统一的资源定位符 URL 和超文本传输协议 HTTP。

超文本由若干互连的超媒体文件组成，它是通过超链接把一些具有超媒体特性的信息链接起来的一种新型的信息管理技术。超媒体不但包括了文本内容，还包括图像、动画、声音和视频等。超链接就是通过超文本中的链接点（也叫“参考点”或“热点”）建立与其他超媒体文件的链接，用鼠标单击参考点即可调出与之相链接的其他超媒体文件（即网页）。

万维网提供了非常丰富的信息，各种信息按不同的类型以网页文件的形式分别存放在万

维网服务器上，供计算机工作人员、电脑爱好者和相关的人员选择查阅。万维网使得浏览 Internet 的信息变得非常简单。从此，Internet 的用户群由学术人员为主体变为由非专业人员为主体。万维网已经成为当前 Internet 上最受欢迎、最为流行和最新的信息检索服务系统。

1.1.3 HTML 语言

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 程序，显示网页内容。HTML 使用了一些约定的标记（tag），对万维网（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 文档中编写的。

使用 HTML 编写 HTML 文档（即制作网页文件），是学习制作网页的基础。虽然目前有许多“所见即所得”、操作方便的网页制作工具（如 FrontPage 和 Dreamweaver 等），不需要直接用 HTML 编写 HTML 文档，但是很多时候，了解一些 HTML 语言知识，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。

目前，较流行的浏览器有 Netscape 公司的 Netscape Navigator 和微软公司的 Internet Explorer（即 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。

1.1.4 输入 HTML 文档

编写 HTML 文档可以在 Windows 记事本内输入。在存盘输入文件名时，一定要输入 HTML 文档的扩展名：.htm 或 .html。要注意：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，可在磁盘目录下建立一个名字为“网页”的文件夹，用来存储 HTML 文档。再在该文件夹下建立一个名字为“GIF”的文件夹，用来存储网页中的 GIF 图像文件。下面给出一个用 HTML 编写的网页实例（名字为：HTML1.htm）。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>第一个网页</TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR=#EEEE55>
<CENTER><H3>用 HTML 编写的第一个网页</H3></CENTER>
<IMG SRC="GIF\GIF2.GIF" ALIGN=left>
<B>制作网页--HTML 简要介绍</B><BR>
<PRE>    HTML 的英文全名为 HyperText Markup Language，它可<BR>
直译为超文本标记语言。它不是一种程序语言，而是一种描<BR>
述文档结构的标记语言，它与操作系统平台的选择无关，只<BR>
要有浏览器就可以运行 HTML 程序，显示网页内容。<BR>
</PRE>
<UL>
<LI>如何制作图文并茂的网页
<OL>
<LI>如何显示文本与标题
```

```
<LI>如何显示图像与动画
<LI>如何制作列表与表格
</OL>
<LI>如何建立超文本链接
<LI>如何进行文档格式化
<LI>如何设置页面的框架
<LI>如何插入表单和音乐
</UL>
</BODY>
</HTML>
```

1.1.5 浏览所设计的网页

浏览所设计的网页，可以有如下两种方法：一是双击 HTML 文档图标，二是双击浏览器图标，调出浏览器窗口，单击“文件”→“打开”菜单命令，调出“打开”对话框，如图 1-1-1（“打开”文本框内还没有内容）所示。再单击“浏览”按钮，调出“Microsoft Internet Explorer”对话框，如图 1-1-2 所示。

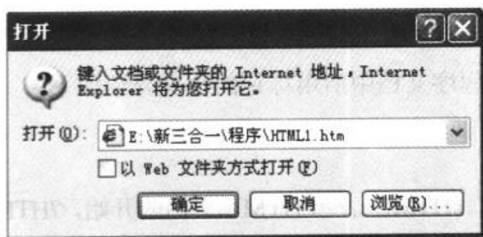


图 1-1-1 “打开”对话框

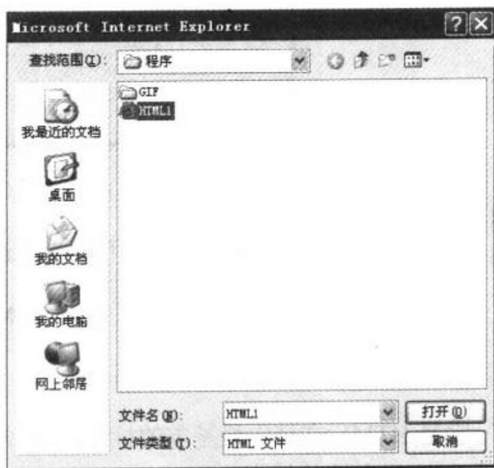


图 1-1-2 “Microsoft Internet Explorer”对话框

再从“程序”文件夹中选择 Html1 文件，单击“打开”按钮，回到“打开”对话框，在其文本框内已有选中的文件目录与名字，如图 1-1-1 所示。单击“确定”按钮，即可在浏览器中打开网页了，如图 1-1-3 所示。

如果要修改网页的程序，可单击“Microsoft Internet Explorer”浏览器窗口中的“查看”→“源文件”菜单命令，即可调出 Windows 记事本，并调出网页的程序。修改完程序之后，单击 Windows 记事本内的“文件”→“保存”菜单命令，即可将修改后的程序保存。然后，将鼠标指针移到图 1-1-3 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。

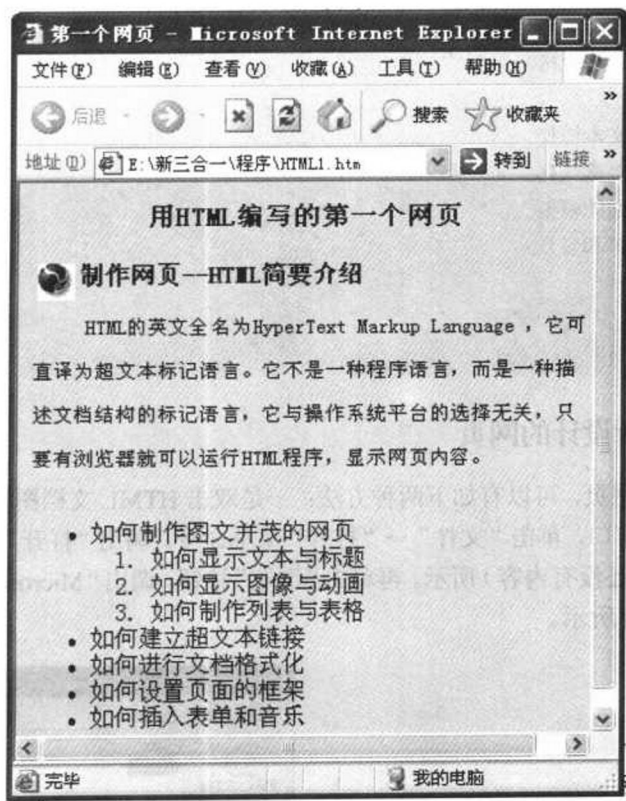


图 1-1-3 浏览器中打开第一个网页

1.1.6 HTML 程序文档中所用标记的含义

HTML 语言的标记种类很多，上述 HTML 程序文档中所用标记的含义介绍如下。

1. <HTML>……</HTML>标记

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>与<TITLE>……</TITLE>标记

前者是网页标题标记符，可提高网页文档的可读性，向浏览器提供一个信息。它也可以被忽略。后者是网页名称标记，是<HEAD>……</HEAD>标记内一般不可缺少的标记。

3. <BODY>……</BODY>标记

它是网页主题内容标记。其内包含了网页的全部内容，一般不可缺少。

4. <BODY BGCOLOR=#RRGGBB>标记

使用<BODY>标记中的 BGCOLOR 属性，可设置网页的背景颜色。使用的格式有：

<BODY BGCOLOR=#RRGGBB>和<BODY BGCOLOR=“颜色的英文名称”>

第一种格式中，RR、GG、BB 分别取值为 00~FF 的十六进制数，分别用来表示颜色中

的红、绿和蓝色成分的多少，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。此处，RR=EE，GG=EE，BB=55，表示为黄色。如果RRGGBB取值为000000，则为黑色；RRGGBB取值为FFFFFF，则为白色；RRGGBB取值为FF6666，则为浅红色。

第二种格式中，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。

5. <H3>…</H3>标记

它是正文的第三级标题标记。此外，还有第一、二、四、五、六级标题标记，分别为<H1>…</H1>、<H2>…</H2>、<H4>…</H4>、<H5>…</H5>和<H6>…</H6>。级别越高，文字越小。

6. <CENTER>…</CENTER>标记

它的作用是使其中的文字在网页内居中放置。

7. 标记

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。

8. SRC 标记

它是依附于其他标记的一个属性，依附于标记时，用来导入 GIF 图像与动画。其格式为：。

因为图像文件 GIF2.gif 在该 HTML 文档所在文件夹内的 GIF 文件夹内，所以应写为。如果文件的目录或文件名字不对，则在浏览器中显示网页时，图像的位置处会显示一个带“×”的小方块。

9.
标记

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>标记

它是保留文本原来格式的标记。它的作用可以将其内的文本内容，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，在最后加入换行。

11. ……标记

它是粗体标记，可使其中的文字变为粗体。

12. ……、……与标记

……是有序列表标记。其内用标记引导文字，显示网页中的这些文字后，文字前会自动加上“1”，“2”，…序号。……是无序列表标记。其内用标记引导文字，显示网页中的这些文字后，文字前会自动加上“●”。