

● 计算机应用与职业技术培训教程



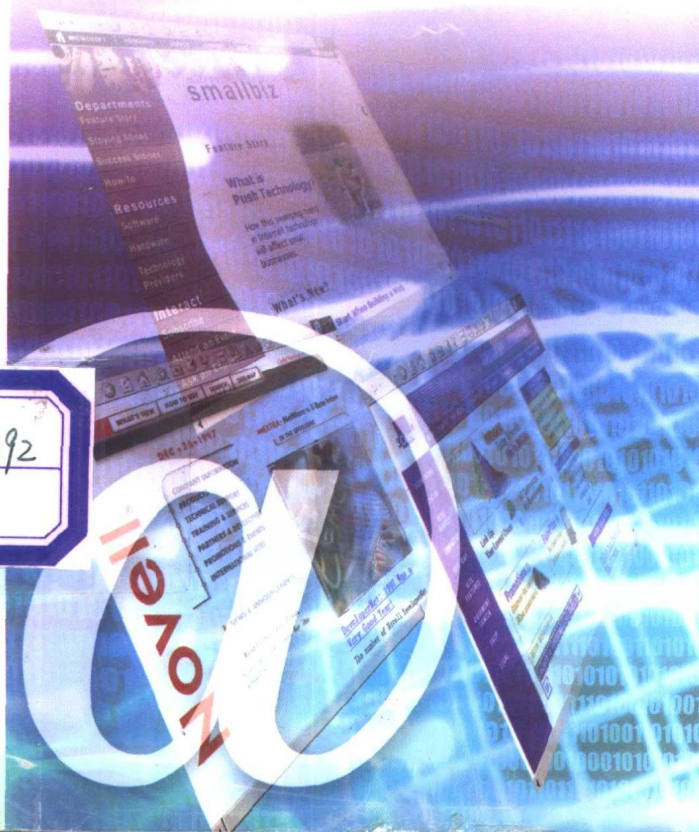
计算机 网页制作与设计 应用教程

本书编写组 组编

本书适用范围

- 各级电脑培训班与中等职业学校教材
- 劳动预备制教育培训教材
- 公务员上岗、职工在职培训与转岗培训教材
- 中小学教师信息技术培训参考教材

北京工业大学出版社



计算机应用与职业技术培训教材

计算机网页制作与设计 应用教程

本书编写组 组编

孙江宏 王 戈 赵腾任 李晓红
梁 哲 张志强 张万民 毕万权 等编
马向辰 于美云 许九成

北京工业大学出版社

内容提要

本书是《计算机应用与职业技术培训教材》中的一册,介绍计算机网页制作与设计的常识。目前 Internet 浪潮已经席卷了世界,人们可以轻松地坐在电脑面前通过 Internet 浏览全世界的信息。随着 Internet 的向前发展,也就使越来越多的用户,希望在网上“安家”制作属于自己的站点,建立一个充满个性化的站点,在五彩缤纷的 Internet 上拥有自己的一席之地。而“主页”则是实现这一梦想的最佳方式。

本书详细讲解了 HTML 语言的结构和使用方法;介绍了使用 FrontPage 2000、Dreamweaver 进行网页设计的基本方法;及如何使用 Flash 5 进行网页动画设计。

全书内容循序渐进、课程安排合理、内容翔实丰富,适合培训需要。

图书在版编目(CIP)数据

计算机网页制作与设计应用教程/《计算机应用与职业技术培训教材》
编写组编.—北京:北京工业大学出版社,2001.7
计算机应用与职业技术培训教材
ISBN 7-5639-0999-0

I.计...II.计...III.主页制作—技术培训—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 036983 号

书 名	计算机网页制作与设计应用教程
编 著 者	本书编写组
责任编辑	晨 辰 晏一帅
出 版 者	北京工业大学出版社(北京市朝阳区平乐园 100 号 100022)
发 行 者	北京工业大学出版社发行部
印 刷 厂	成都宏明印刷厂
开 本	787mm×1092mm 1/16 印张 18.75 字数 420 千字
书 号	ISBN 7-5639-0999-0/G·541
版 次	2001 年 8 月第 1 版 2001 年 8 月第 1 次印刷
印 数	0001~6000 册
定 价	21.60 元

出版说明

一、本套教材简介

随着 21 世纪的来临,社会的发展和科技的进步对从业者的素质提出了更高的要求。为适应这种变化,各行各业的人员学习计算机知识的热情空前高涨,使得计算机非学历教育(包括各类认证考试培训、职业准入与岗前培训、劳动预备制教育、各类社会培训)在社会上广泛开展,这些培训瞄准了为社会培养应用型人才的目标,结合受教育者今后的就业需要来安排课程。经过广泛调研,本书策划者组织一批教学第一线的骨干培训教师针对各类职业岗位计算机应用的特点,专门编写了《计算机应用与职业技术培训教材》。本丛书是根据计算机应用岗位(或岗位群)的需求,根据劳动和社会保障部的有关文件、大纲的精神编写的,编写中考虑了教育部的中小学教师信息技术继续教育培训(岗位准入培训)、社会培训的要求,同时兼容部分其他考试认证与岗位培训的要求,所以特别适合于以下四类培训做教材。

- (1)各级电脑培训班与中等职业学校
- (2)劳动预备制教育培训
- (3)公务员上岗、职工在职培训与转岗培训
- (4)中小学教师信息技术培训

《计算机应用与职业技术培训教材》与计算机应用的实际和计算机科技的发展紧密结合,为提高劳动者的基本素质服务,内容涉及目前计算机应用的主要领域,首批出版的有:

- (1)《计算机基础操作与办公自动化应用教程》
- (2)《计算机录入排版应用教程》
- (3)《计算机平面设计应用教程》
- (4)《计算机三维动画应用教程》
- (5)《计算机网页制作与设计应用教程》
- (6)《计算机软硬件安装、维护应用教程》

二、本套教材的特色

1. 内容与技术发展同步

本教材在编写过程中跟踪计算机技术的最新发展,以 Pentium III CPU、大容量硬盘、Windows 98/2000 操作系统、Office 2000 办公系统等目前流行的主流软硬件为技术背景进

行编写。这样的安排确保了本丛书的先进性、实用性,也便于有关部门开展上岗培训工作。

2. 先进的教育技术手段

本教材内容的组织融入了一线教师精心的课程设计、教学设计:编制了供培训者、学校、学员参考的“建议教学计划”;课程针对初学者在学习相关课程时最需要解决的问题编写;操作步骤的介绍直截了当,学习起来可操作性强,便于模仿;与学员的工作紧密结合——书中所选择的应用实例均是参加培训的学员在工作岗位上可能遇到的具体应用。

3. 明确的教学目的

(1) 体现计算机非学历教育的办学宗旨。安排基础课程的教学内容应以应用为目的,以必须够用为度,以讲清概念、强化应用为教学重点大教学原则,通过知识能力素质结构分析,给出课程设置说明、课程性质、课程任务及具体知识点(了解、理解、掌握)和能力点(知道、会用、掌握)等内容。

(2) 本书的教学目标是使学生获得相应职业领域的职业能力。因而课程编制的指导思想可表达为:“形成职业能力是课程编制的基础,是课程的教学目标和评价标准,是课程的出发点,也是课程的终结点”。

因此,本教材力求体现:“理论技术”、“创造性智力技能”和“专业理论”相结合的特色。

4. 计算机知识与职业岗位相结合

计算机非学历教育的根本特征是,计算机知识与职业岗位(或岗位群)相结合,面向一定的岗位(或岗位群),培养实用型人才。所以在组织教材时要考虑到每一个专业本身的职业特性,并按岗位(或岗位群)的需求,组织编写教材。以“计算机”专业为例,发现围绕着计算机专业,有许多不同的岗位群,如:“计算机网络管理”、“经济信息管理”、“多媒体艺术设计”、“电子商务”、“电子排版”、“计算机控制”、“计算机软件”、“硬件维护”,如果所编写出的教材既能结合计算机的专业特点,又能面向职业的需求,就能体现出计算机非学历教育教材的特色,而不会像目前的教材一样,有的是本科教材的“压缩饼干”,有的是中专教材的“注水猪肉”。

5. 结合考试认证、岗位培训兼顾计算机非学历培训

本系列教材在体现出自身的特色时,尽量兼容目前的一些考试和岗位准入培训的要求,同时还可以用于各类社会电脑短期培训班使用。

愿我们在《计算机应用与职业技术培训教材》上的这些新思路,能为学习者提供一些有益的帮助。

编 者

2001年4月

目 录

第 1 章 网页制作基础知识		第十八讲 主题样式	138
第一讲 基础知识	1	第十九讲 FrontPage2000 的框架功能	143
第二讲 常用主页制作工具简介	6	第二十讲 域名申请及网页上传	151
第 2 章 HTML 语言基础		第 5 章 Dreamweaver 网页制作基础	
第三讲 了解 HTML 语言	9	第二十一讲 Dreamweaver 简介	155
第四讲 建立列表	21	第二十二讲 Dreamweaver 3 的界面	157
第五讲 建立表格	27	第二十三讲 创建网站	169
第六讲 建立表单	31	第二十四讲 初试身手	174
第七讲 图像处理	42	第二十五讲 文字处理	180
第八讲 建立多窗口页面	51	第二十六讲 CSS 样式表	188
第九讲 标识符 FRAME 和 TARGET 的属性	55	第二十七讲 图像处理	203
第十讲 文本控制	58	第 6 章 Dreamweaver 网页制作进阶	
第十一讲 水平线和页面背景的设置	72	第二十八讲 超级链接	213
第十二讲 在网页中插入多媒体对象	76	第二十九讲 表格处理	221
第 3 章 FrontPage 2000 网页设计基础		第三十讲 层的使用	233
第十三讲 初识 FrontPage 2000	81	第三十一讲 框架的使用	243
第十四讲 网页的创建与编辑	90	第 7 章 Flash 应用指南	
第十五讲 创建表格	111	第三十二讲 Flash 5.0 简介	253
第十六讲 插入多媒体对象	114	第三十三讲 Flash 5.0 基础	264
第 4 章 FrontPage 2000 网页设计进阶		第三十四讲 动画创作实例	274
第十七讲 在网页中插入高级组件	121	第三十五讲 Flash 文件管理	287

第1章

网页制作基础知识

目前 Internet 浪潮已经席卷了世界，人们可以轻松地坐在电脑面前通过 Internet 浏览全世界的信息，随着 Internet 的向前发展，越来越多的用户希望在网上“安家”制作属于自己的站点，建立一个充满个性化的站点，在五彩缤纷的 Internet 上拥有自己的一席之地。而“主页”则是实现这一梦想的最佳方式。

Internet 时代造就了我们新的工作和生活方式，其互联性、开放性和共享信息的模式，打破了传统信息传播方式的重重壁垒，为我们带来了新的机遇。随着计算机和信息时代的到来，人类社会前进的脚步在逐渐加快，每一天都有新的事情发生，每一天都在创造着奇迹。随着 Internet 技术的突飞猛进，各行各业都加入到 Internet 中来。无论从管理方面，还是从商业角度来看，Internet 都可以带来无限生机。通过 Internet 可以实现地区、集体乃至个人的连接，从而达到一种“统一的和谐”。那么如何把自己的或公司的信息资源加入到 WWW 服务器，是广大用户日益关心的问题。采用超链接技术（超文本和超媒体技术）是实现这个目标最简单的、最快速的手段和途径。具体实现这种手段的支持环境，那就是 HTML 超文本标识语言，通过它们可制作所需的 Web 网页。

通过超文本(Hyper Text)和超媒体(Hyper Media)技术结合超链接(Hyper link)的链接功能将各种信息组织成网络结构(web)，构成网络文档(Document)，实现 Internet 上的“漫游”。通过 HTML 符号的描述就可以实现文字、表格、声音、图像、动画等多媒体信息的检索。

第一讲 基础知识

Home Page（主页）已成为 Internet 广大用户所熟悉的词语，随着 WWW 应用的迅速发展，学会制作主页变得越来越重要。主页可以理解成为一种电子出版物，各大学、企业都十分重视提高主页的制作水平，因为它是世界范围的广告，能不花钱或少花钱而达到最好的自我推销效果。现今人们又提出了建立 Intranet（内部网），要求制作部门的甚至个人的主页，为企业内部的信息交流共享提供更大的方便。

一、WWW 简介

WWW (World Wide Web) 是一种建立在 Internet 上的全球性的、交互的、动态、多平台、分布式、图形信息系统。同 TELNET、GOPHER、FTP、WAIS、BBS 等相似, 它也是建立在 Internet 上的一种网络服务。它遵循 HTTP 协议, 缺省端口是 80。它的开发最初是为了在科学家之间共享成果, 科学家们可以将科研成果以图文形式放在网上进行共享。它最基本的概念就是 Hypertext, 如果用户用过任何一种在线帮助系统就会比较了解它的结构了。现在 WWW 的应用以远远超出了原设想, 成为 Internet 上最受欢迎的应用之一, 它的出现极大的推动了 Internet 的推广。

1. Web 的特点

1) Web 是一种超文本信息系统

如前面提到的, Web 的一个主要的概念就是超文本链接, 它使得文本不再象一本书一样是固定的线性的, 而是可以从一个位置跳到另外的位置。用户可以从其中获取更多的信息, 可以转到别的主题上。想要了解某一个主题的内容只要在这个主题上点一下, 就可以跳转到包含这一主题的文档上, 正是这种多链接性我们才把它称为 Web。

2) Web 是图形化的和易于导航的 (navigate)

Web 非常流行的一个很重要的原因就在于它可以在一页上同时显示色彩丰富的图形和文本的性能。在 Web 之前 Internet 上的信息只有文本形式, Web 可以提供将图形、音频、视频信息集合于一体的特性。同时, Web 是非常易于导航的, 只需要从一个连接跳到另一个连接, 就可以在各页各站点之间进行浏览了。

3) Web 与平台无关

无论系统平台是什么, 都可以通过 Internet 访问 WWW, 浏览 WWW 对系统平台没有什么限制, 无论从 Windows 平台、UNIX 平台、Machintosh 还是别的什么平台都可以访问 WWW。对 WWW 的访问是通过一种叫做浏览器 (browser) 的软件实现的。如 Netscape 的 Navigator、NCSA 的 Mosaic、Microsoft 的 Internet Explor 等。

4) Web 是分布式的

大量的图形、音频和视频信息会占用相当大的磁盘空间, 我们甚至无法预知信息的多少。对于 Web 没有必要把所有信息都放在一起, 信息可以放在不同的站点上。只需要在浏览器中指明这个站点就可以了, 使在物理上并不一定在一个站点的信息在逻辑上一体化, 从用户来看这些信息是一体的。

5) Web 是动态的

由于各 Web 站点的信息包含站点本身的信息, 信息的提供者可以经常的对站上的信息进行更新。如某个协议的发展状况, 公司的广告等等。一般各信息站点都尽量保证信息的时间性。所以 Web 站点上的信息是动态的、经常更新的。这一点是由信息的提供者保证的。

6) Web 是交互的

Web 的交互性首先表现在它的超连接上, 用户的浏览顺序和所到站点完全由自己决定。另外通过 FORM 的形式可以从服务器方获得动态的信息, 通过填写 FORM 可以向服务器提交请求, 服务器可以根据用户的请求返回相应信息。

2. URLs 简介

URL 是 Uniform Resource Locator。即统一资源定位器, 可以把它想象成文件名的网络扩展。不但可以指出在目录下的文件名, 并且可以指出在网络上的哪一台机器的目录下的文件。这个文件可以通过各种不同的方式得到。在 URL 中还指定了访问这一文件的协议, 根据协议的不同可以把 URL 分成以下几种:

1) File URLs

指明一个 FTP 服务器可以简单的以如下方式指定:

`file://ftp.net.tsinghua.edu.cn/`

指定 FTP 服务器上的目录用如下 URL:

`file://ftp.net.tsinghua.edu.cn/pub`

指定一个在匿名 FTP 服务器上的叫 `foobar.txt` 的文件, 其 URL 如下:

`file://ftp.yoyodyne.com/pub/files/foobar.txt`

2) Gopher URLs

Gopher (信息鼠) URLs 比文件 URLs 稍微复杂一点, 因为 Gopher 服务器的处理机制略复杂于 FTP 服务器。访问一个特定的 Gopher 服务器可以使用如下 URL:

`gopher://gopher.yoyodyne.com/`

有些 Gopher 服务器可能不设在通常的端口上(缺省端口是 70), 所以在指定某些 Gopher 服务器时还需要指定端口。假设我们知道在机器 “`gopher.banzai.edu`” 上的 Gopher 服务器的端口不是 70, 而是 1234, 则正确的 URL 应该是:

`gopher://gopher.banzai.edu:1234/`

3) News URLs

新闻组的 URL 非常简单: `news://rec.gardening`

4) HTTP URLs

HTTP 是超文本传输协议标准。HTTP 服务器通常用于超文本文档访问服务, 它的 URL 写法和 Gopher 很相似, 对于一个在 `www.yoyodyne.com` 服务器上的文件 `foobar.html` 其 URL 是:

`http://www.yoyodyne.com/foobar.html`

和 Gopher 相似, HTTP 的缺省端口是 80, 如 HTTP 指定其他端口则在 URL 中要写明这个端口号。例如端口为 1234 则 URL 如下:

`http://www.yoyodyne.com:1234/foobar.html`

5) Partial URLs

Partial URLs 是特指在文件中的超连接, 它指向同一目录下或同一机器上其他目录下

的某一文件,这一 URL 大量应用在 HTTP 文件中,它可以使用户在多个文件之间进行跳转。一般这些 URL 都不写明网络地址而只写相对地址,网络地址、目录、端口号及访问方式等信息都从第一个文件中得到。

6) Other URLs

除上述几种 URL 外还有许多种 URL。但上述是最重要的几种 URL,关于其他 URL 的情况可以在网上找到。(URL: <http://www.ncsa.uiuc.edu/>)

3. CGI 简介

CGI (Common Gateway Interface) 是信息服务的标准外部应用接口。一个通过 Web 访问的简单 HTML 文档是静态的,即文件的内容是不变的。而一个 CGI 程序则不然,它是实时的,所以它的输出的是动态的信息。

如果想在 WWW 和数据库之间建立联系,使人们可以从全球的任意地点都可以查询数据库的信息,就可以用 CGI 来完成这一工作。Web 服务器通过 CGI 程序传送信息给数据库,从数据库得到返回的数据,Web 服务器再将数据传给客户方的浏览器。但数据库应用只是 CGI 应用的一个方面。CGI 可以支持多种不同的应用,只要是按 CGI 规范写的可执行的程序都可以是 CGI 应用,所以实际上对 CGI 程序没有什么限制。

因为 CGI 程序是可执行程序,所以所有在 Server 方可执行的程序都可以是 CGI 程序,因而一个 CGI 程序可以用任何一种系统上可执行的语言编写。如: C/C++、Fortran、PERL、TCL、Any Unix shell、Visual Basic、AppleScript。用何种语言视编程者的喜好而定,C 程序需要编译,而 UNIX SHELL 或 PERL 等只要把程序放在/cgi-bin 目录下就可以了,也可以通过在服务器方指定文件后缀的方式指定 CGI 程序。

简单来说,一个 CGI 的实现是这样的:首先用户在浏览器中通过 FORM 向服务器发送信息,CGI 程序从服务器得到用户发来的信息,进行解码调用应用程序等处理之后,以标准输出形式返回信息给服务器,再由服务器把输出返回给客户端。

二、主页简介

Home Page (主页)是可以通过 WWW 查询 Internet 上的 WWW 站点首页。从某种角度来说电子广告板、信息板,它包含了大量的信息。由于 Internet 以异乎寻常的速度发展,WWW 在信息交换查询中的地位得到了很大提高,这就使 Home Page 的编写变得十分重要。

Home Page 是以 HTML 格式写成的,HTML 不是 WYSIWYG (所见即所得)的,不过 HTML 非常易学易用,它以标签 (TAG) 标示及排列各对象,而标签本身则以 “<” 和 “>” 号标识,标签内的内容称为 (ELEMENT),元素代表了标签的意义。一般格式为:

<ELEMENT>OBJECT</ELEMENT>

<ELEMENT ATTRIBUTE=ARGUMENT>OBJECT</ELEMENT>, 或者

<ELEMENT>

元素与大小写无关，它很类似于工业标准的 SGML（标准广义标置语言），它的结构可以归为 SGML 文档类型定义（DTD）。目前的版本是 HTML4.0 或 5.0。支持 HTML5.0 的 Web 浏览器有 IE、Netscape Navigator 和 Mosaic2.5 等。下面简单介绍一下用 HTML 写 Home Page 的方法。

1. 名词解释

(1) Web presentation: Web 表述，Web 表述是包含许多连接在一起的用于表达某一目的的网页的总称，它是一个体系结构。

(2) Web pages: 网页，就是可以被浏览器访问的单个 HTML 文件。

(3) Home Page: 主页，是 Web 站点的首页，即被访问站点的第一个网页。

(4) WWW:（World Wide Web）全球资讯网。

(5) SGML:（Standard Generalized Marked Language）标准广义标记语言。

(6) DTD:（Document Type Definition）文件类型定义。DTD 和 SGML 的关系，就象 C++ 和计算机语言的关系。

(7) HTML:（HyperText Markup Language）超文本标记语言。文本标记语言是一种标准标记文件的定义，而在全球资讯网中阅读的文章正是依照的这种标准。

2. 网页的组织与安排

在向网上发布信息、建立网页之前首先注意以下几个原则和建议可能会有助于今后网页的制作。

首先要明确想在网页上作些什么。在写 Home Page 之前最好要明确写 Home Page 的目的是什么，是个人信息、公司介绍、在线文档、购物目录还是别的什么。有一个明确的目的对于 Web presentation 的组织很有好处。但这并不是说没有一个明确的目的就不能写主页，也可以在制作中建立目的，只是那样工作量会比较大，会有一些重复的工作。

然后是设定目标。有了一个明确的目的后还需要确定一下 Web 的目标，比如写公司的 Home Page，有人关心招聘方面的信息有人关心公司的产品，还会有人想知道公司的技术发展状况，作为 Web 的制作者就要先确定写 Web 要满足哪部分人的需求。确立目标可以有助于在重多的信息中保证主要目标的实现，使信息不会被淹没在过多的额外信息中。

最后将要表述的内容分成各个主题。在确立了目标之后就需要把要表述的内容分成各个主题来别论述，尽量使信息组织的条理化，就象写书要先写目录。一个好的组织结构会大大方便读者的浏览。应该注意的是每个主题不要太笼统、范围太大，这样会使浏览者不知看哪个主题好，要尽量保证主题与内容的一致性。

3. 几种组织和浏览结构

建立 Web 出版有点象出书，但它的结构比书要复杂，一个 Web 出版常用的结构有线性结构、层次结构、线性交换结构以及线性和层次相结合的结构。应该尽量避免形成复杂的网状结构，在信息不断增多后日益复杂的网状结构会使维护工作变得非常困难。

4. 几点参考意见

(1) 短小紧凑

短小紧凑可以快速下载, 不要让用户等待的时间过长。一些小图标会比较有用。

(2) 信息要经常更新

前面讲过, Web 是经常更新的, 在主页上注明更新日期及 URL 对于经常访问的用户非常有用。

(3) 主页上要有文字显示

并不是所有的浏览器都有图形浏览功能, 有时为了节省时间用户会关闭浏览器中下载图形的功能, 所以在主页上最好有文字显示。

第二讲 常用主页制作工具简介

目前, 制作主页的工具众多, 各具特色, 用户可以根据自己对主页的要求及经验选用不同的制作工具。常用的工具主要有如下几种:

一、HTML

超文本标记语言(HTML)其实只是很平常、很普通的文本文件。用户可以用自己熟悉的文字编辑器来编辑它, 例如 EDIT、VI、WS、Word 等, 但一定要以纯文本方式保存, 浏览器只识别纯文本格式的文件, 不一定要用其它的新颖编辑器。只要通过一些简单的标注, 就可以让文章生动、活泼起来, 这就是 HTML 的特色。

二、VB Script

VB Script 使用 ActiveX™ Script 与宿主应用程序对话。使用 ActiveX Script, 浏览器和其他宿主应用程序不再需要每个 Script 部件的特殊集成代码。ActiveX Script 使宿主可以编译 Script、获取和调用入口点及管理开发可用的命名空间。通过 ActiveX Script, 语言厂商可以建立标准 Script 运行时语言, Microsoft 将提供 VBScript 的运行支持。Microsoft 正在与多个 Internet 组一起定义 ActiveX Script 标准以使 Script 引擎可以互换。ActiveX Script 可用在 Microsoft® Internet Explorer 和 Microsoft® Internet Information Server 中。

三、Java Script

Java Script 是一种基于对象(Object)和事件驱动(Event Driven)并具有安全性能的脚本语言。使用它的目的是与 HTML 超文本标记语言、Java 脚本语言(Java 小程序)一

起实现在一个 Web 页面中链接多个对象, 与 Web 客户交互作用, 从而可以开发客户端的应用程序等, 它是通过嵌入或调入在标准的 HTML 语言中实现的, 它的出现弥补了 HTML 语言的缺陷, 它是 Java 与 HTML 折衷的选择。

四、Netscape 编写器

Netscape 导航器 (英文版为 Netscape Communicator) 附带提供了 Netscape 编写器 (Composer), 使用它可以使繁琐且易错的网页编辑工作变得简单高效。

五、Frontpage

使用了 FrontPage, 用户不需要掌握复杂的 HTML 语言知识和网络管理知识就可以制作出符合自己心意的站点和页面, 大大简化了用户的工作量。FrontPage 还提供了对各种新型技术的支持, 例如页面中的 Java、JavaScript、VBScript 等语言的插入使用, 为站点建立频道等等。

六、PHP

PHP 是一种 HTML 内嵌式的语言(类似 IIS 上的 ASP), 它独特的语法混合了 C、Java、Perl 以及 PHP 式的新语法, 可以比 CGI 或者 Perl 更快速地执行动态网页。

七、Dreamweaver

Dreamweaver 是目前全世界最受到推崇的专业级网页排版软件。许多国际级的信息大站 (例如 CfNei) 都将 Dreamweaver 列为网页编排软件中的首选, 甚至连微软公司的网站, 亦有部分的网页是使用 Dreamweaver 来进行设计与管理的, 而非 FrontPage。简而言之, Dreamweaver 就是网页设计领域里的 PageMaker。

八、Flash

Flash 可以说是一个小的 Director, 它可以帮你实现在主页制作中的一些梦想。首先它的优势在于用 Flash 做出来的动画是矢量的, 即不论把它放大多少倍, 它依然那么清晰, 而不象一般的 gif 和 jpg, 当放大他们的时候, 看到的是一个一个方形的色块。因此可以把 Flash 的文件做的很小, 而在 html 中用命令把它放大。再有, 就是 Flash 生成的文件是带有保护的。第三、也是要强调的, Flash 上手很容易, 凡是用过一点点类似 Photoshop 软件的人就可以很轻松地掌握用 Flash 制作动画, 至少比学 Java 要容易的多。最后, 用 Flash 生成的互动式的动画文件所占的存储空间很小。

第2章

HTML 语言基础

描述主页的文件是文本文件，它的标准语言是 HTML 语言。HTML 语言十分易学，也不需要特别的编辑工具，任何的文本编辑器（如：NOTEPAD）均可以进行 HTML 语言的编写。

第三讲 了解 HTML 语言

一、HTML 的文件结构

在用 HTML 语言编写主页时，首先要遵循主页的文件结构，HTML 文件是用 ASCII 码编写成的，它包括“文件的内容”和“文件的标识符”两部分。

标识所使用的格式是：

<标识名>文件内容(受标识名影响的文本)</标识名>

HTML 文件总是以<HTML>及</HTML>作为开头和结尾。包含在<HTML>和</HTML>之间的内容即为 HTML 语言的源程序。但并不是所有的 HTML 标识都具有起始和结束标识，有些标识没有结束标识。对于 HTML 标识字母，大小写或混写都可以。标识符的字母一般都用大写，以便与文件内容区分开来。

二、建立 HTML 文件

HTML 文件只要有一个编辑器和一个可浏览 HTML 文件的浏览器就可以了。编辑一个 HTML 文件，浏览器必须能够编辑纯文本，或是可以将其他文本转换成纯文本，还有一些专用编辑器，可以方便的编辑 HTML 文件，从中能够很容易地查到所需要的标识。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
My Homepage
</TITLE>
<HEAD>
```

```
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

在这个文件中，用到了 HTML 的四个最基本的标识符。

1. <HTML>和</HTML>标识

HTML 文件总是以<HTML>标识开头，它并没有实际的意义，它只是告诉 Web 浏览器正在处理含有 HTML 的文件。文件中最后一行总是</HTML>标识，相当于结束。

2. <HEAD>和</HEAD>标识

这个标识用来把文件分成两部分：首部和主体。首部是页面的说明。为了定义首部，必须加入一个<HEAD>标识和</HEAD>标识。写在<HEAD>和</HEAD>中间的文本，将实际出现在 Web 页中。它们若同时又写在“TITLE”标识中，则表示该网页的名称，并作为窗口的名称，显示在这个网页窗口的最上方；如果不写在“TITLE”标识中，则成为正文的头部，显示在文本之前。<HEAD>所标识的文本不要包含太长的文件内容。

显示结果如图2-1所示。

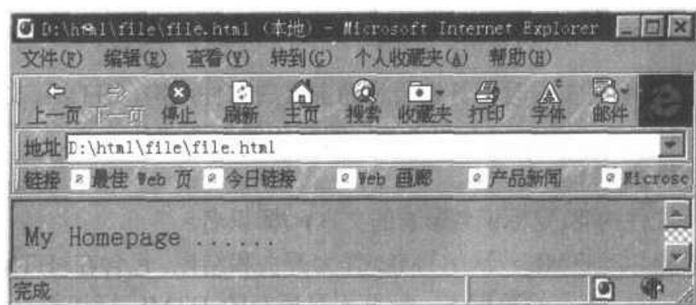


图 2-1 HEAD 标识符

3. <TITLE>和</TITLE>标识

这是一个网页的名称。每个 HTML 文件都需要有一个文件名称，在浏览器中作为窗口名称显示在该窗口的最上方。网页名称要写在<TITLE>和</TITLE>标识之间，并且<TITLE>标识应包含在<HEAD>与</HEAD>标识之间。例如：

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
My Homepage
</TITLE>
</HEAD>
</HTML>
```


此例的显示结果如图 2-2 所示。

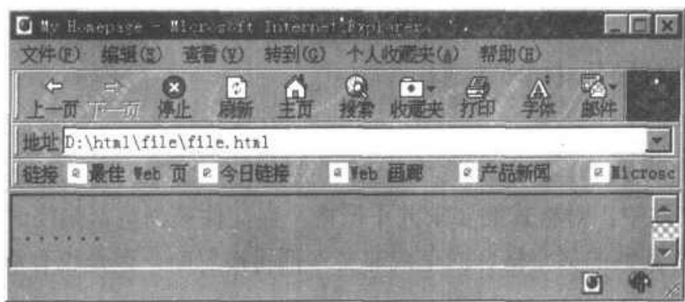


图 2-2 TITLE 标识符

一个网页只能有一个网页名称，而且<TITLE>标识中不能包含其他标识。由于许多浏览器将网页的网页名称放在窗口上的标题框中，因而，页面标题就像是页面的门面，一定要短小精悍，反映页面内容。同时，由于浏览器标题栏空间有限，标题不要太长，一般上限是 50-60 个字符，多余的字符将被砍掉。

4. <BODY>和</BODY>标识

在网页中的主体内容应该写在<BODY>和</BODY>之间，而<BODY>标识包含在<HTML>标识之内。例如：

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
My first Homepage
</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
我的主页
</BODY>
</HTML>
```

此例的显示结果如图 2-3 所示。

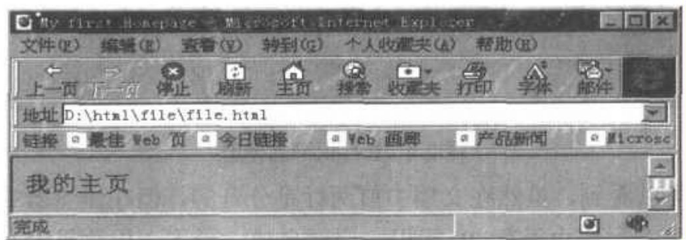


图 2-3 BODY 标识符