

e

概念系列电脑培训组合教程

- Dreamweaver 轻松学
- Flash 轻松学
- Fireworks 轻松学
- 按图索骥 步骤详细
- 任务驱动 操作性强

新世纪电脑 网页制作 组合教程



唐延玲 © 主编
电子科技大学出版社

前 言

21世纪是网络的世纪,要制作一个出色的充满创意的网站,必须拥有最新网页编辑利器!

Dreamweaver 4.0,是一个强大的网页排版编辑工具,同时也具备强大的网站管理功能,而在新版本中更大大地加强了客户端与服务器互通性,使得制作动态网页更为轻松自如,不必每次都借助于ASP或PHP等动态网页制作软件。

Flash 5,相信你对于网页上精彩纷呈的动画效果曾跃雀不已吧?现在你不必羡慕别人,自己动手吧!你会从中获得更大的乐趣,距离高手级的阶段已为时不久了!

Fireworks 4.0,对于制作一些精致的导航条或GIF动画网页可以说是游刃有余,新版本增加的功能更令你目瞪口呆!想知道效果有多酷自己试试看,绝不会让你失望!

升级后的“三剑客”功能更强大、组合更完美、切换更自由、使用起来更得心应手,只要想到,就能做到。

本教程综合了目前最流行的网页制作三大系列软件(Flash、Fireworks、Dreamweaver),取其实用和简便的优秀功能作为学习教程。最新技术,取长补短,相互调用,化繁就简,其中的Flash采用了更为直观易懂的5.0汉化版,使初学者上手更为轻松。

本教程采用新颖的版式,可操作性极强,步骤详细,图文并茂,每章均可独立成篇,即使读者不具备系统完整的专业知识,按图索骥也能实现相应效果和做出相应作品。

本教程组织较多思考题、习题与上机题,加上必要的提示,技巧与说明性文字,便于读者自学和实践操作。

本教程示例与应用相结合。围绕主题,学完之后稍加归纳整理,便可完成一个实用网站的建设和一个主题网页的设计。

本教程的第一章~第四章、第八章~第十二章部分均由唐延玲编写,第五章~第七章由权小红编写,全书由唐延玲主编,权小红参编,另外,龚松涛、王亮、王丹珏、魏嘉义为本教程作了部分辅助工作。在此向他们以及关心和支持我的人表示衷心地感谢!由于本书涉及的内容丰富,加之篇幅、时间有限,各种疏漏或顾此失彼之处在所难免,敬请广大读者批评指正。

编者

2001年11月

目 录

第一章 网页设计基础	1
1.1 基本知识	1
1.1.1 Internet 概述	1
1.1.2 IP 地址和域名	2
1.1.3 URL	3
1.1.4 WWW 和浏览器	4
1.2 HTML 快速入门	4
1.2.1 HTML 语言结构	4
1.2.2 HTML 基本语句	6
1.2.3 版面风格设定语句	10
1.2.4 超链接语句	13
1.2.5 表格语句	14
1.2.6 框架语句	17
1.2.7 表单语句	19
1.3 网页设计工具简介	22
1.3.1 文本编辑器	22
1.3.2 FrontPage 2000	23
1.3.3 Macromedia 网页设计三大利器	23
1.4 平面动画基础	23
1.4.1 位图与矢量图	23
1.4.2 颜色模式与深度	24
1.4.3 Alpha 通道	25
1.4.4 分辨率	26
1.4.5 网页图象类型	26
1.4.6 动画基础	26

综合练习	27
第二章 Flash 5 新手上路	29
2.1 Flash 5 概述	29
2.2 Flash 5 快速入门	30
2.2.1 窗口的组成	30
2.2.2 浮动面板	34
2.2.3 绘图工具的使用	34
2.3 对象的处理	41
2.3.1 对象的选定、编辑、修改、变形	41
2.3.2 对曲线的修改	44
2.4 库、组件与实例	45
2.4.1 库	45
2.4.2 组件与实例	45
2.5 入门小实例	48
2.5.1 制作颜色渐变字	48
2.5.2 制作大小变化的球	49
2.5.3 制作形态变化的动画	51
综合练习	52
第三章 Flash 5 进阶	55
3.1 层的概念及应用	55
3.1.1 层的概念及应用	55
3.1.2 层的建立、编辑和删除	56
3.1.3 层的状态及属性设置	57
3.1.4 引导层及应用	58
3.1.5 遮罩层及应用	60
3.2 帧的概念及应用	62
3.2.1 帧的基本概念	62
3.2.2 帧属性设置	64
3.3 进阶实例	67
3.3.1 洋葱皮的使用	67
3.3.2 逐帧动画：小脚丫脚印	69

3.3.3 运动过渡动画：蹦跳球	70
3.3.4 形状过渡动画：小球变文字	73
3.3.5 动态徽标的制作	57
综合练习	77
第四章 Flash 5 高级动画技术	80
4.1 交互应用	80
4.1.1 按钮制作	80
4.1.2 按钮行为	84
4.1.3 帧行为	85
4.2 导出与发布	86
4.2.1 导出	86
4.2.2 发布	88
4.3 Action 命令的应用	91
4.4 Flash 5 高级实例	95
4.4.1 制作下拉菜单	95
4.4.2 跟随鼠标的小球	98
4.4.3 计算器	102
4.4.4 个人网站主页面设计	106
综合练习	110
第五章 Fireworks 4.0 新手上路	113
5.1 Fireworks 4.0 概述	113
5.1.1 Fireworks 4.0 功能概述	113
5.1.2 Fireworks 4.0 的新特点	114
5.2 Fireworks 4.0 应用程序界面	114
5.3 预备知识	121
综合练习	125
第六章 Fireworks 4.0 实例进阶	126
6.1 基本绘图与基本操作	126
6.1.1 制作小球	126
6.1.2 分隔条的制作	129

6.2 文本与路径	132
6.3 图象切片与热区	136
6.4 按钮制作	141
6.4.1 按钮的概念及制作方法	141
6.4.2 简单的翻转图按钮的制作	142
6.4.3 使用按钮编辑器制作按钮	144
6.4.4 从 Fireworks 4.0 自备库中导入按钮	148
综合练习	148
第七章 Fireworks 4.0 实例高阶	149
7.1 导航条的制作	149
7.2 网上弹出菜单的制作	153
7.3 简单动画的制作	156
综合练习	160
第八章 Dreamweaver 4.0 新手上路	161
8.1 Dreamweaver 简介	161
8.2 Dreamweaver 4.0 快速入门	162
8.2.1 操作界面浏览	162
8.2.2 创建站点	166
8.2.3 设定页面	167
8.2.4 插入文本	168
8.2.5 插入图片	170
8.2.6 创建超链接	172
8.2.7 表格	174
8.2.8 框架	176
8.3 入门实例	177
8.3.1 首页	178
8.3.2 相册集	183
8.3.3 多种多样的链接	187
综合练习	192
第九章 Dreamweaver 进阶一：网页定位技术	194

9.1 CSS 样式应用技巧	194
9.1.1 应用样式	194
9.1.2 样式实例	195
9.2 表格定位实例	200
9.2.1 表格特效实例	200
9.2.2 表格定位实例	202
9.2.3 网页布局设计	204
9.3 框架应用实例	207
9.4 使用图层建立表格	211
9.4.1 创建图层	211
9.4.2 嵌套图层	213
9.4.3 图层的“Z-顺序”	214
9.4.4 使用图层建立表格	215
9.5 模板和库的应用	217
9.5.1 模板的创建和应用	217
9.5.2 库项目的创建和应用	221
综合练习	223
第十章 Dreamweaver 进阶二：动态网页技术	225
10.1 行为事件	225
10.1.1 弹出消息	226
10.1.2 在状态栏显示消息	226
10.1.3 跳转页面	227
10.2 插入 Flash 对象	228
10.2.1 插入 Flash 动画	228
10.2.2 插入 Flash 按钮	230
10.2.3 插入 Flash 文本	231
10.3 用时间轴制作 DHTML	232
10.4 制作垂直滚动板	235
10.5 资源管理器 Assets	237
10.5.1 多资源的管理	237
10.5.2 图片管理	237
10.5.3 颜色管理	238

10.5.4 链接管理.....	238
10.5.5 Flash 管理.....	238
10.5.6 脚本管理.....	239
综合练习	239
第十一章 Dreamweaver 高级技术应用	240
11.1 网页过渡效果.....	240
11.2 应用表单	243
11.2.1 创建表单.....	243
11.2.2 添加表单对象	244
11.2.3 制作调查表.....	245
11.3 行为应用技术.....	251
11.3.1 变换图片一.....	251
11.3.2 变换图片二.....	253
11.4 制作滚动菜单.....	254
11.5 跟随鼠标的文字.....	257
综合练习	258
第十二章 综合应用.....	259
12.1 网站建设技术.....	259
12.1.1 在 Internet 上建立自己的 Web 站点	259
12.1.2 向服务器上传主页.....	261
12.1.3 申请虚拟域名	265
12.1.4 注册搜索引擎.....	268
12.1.5 网页设计的一些原则.....	270
12.2 网站实例综合设计	271
综合练习	275

第一章 网页设计基础

学习目标

- ① 理解网页设计的基本概念
 - ② 掌握 HTML 语言的基本使用
 - ③ 认识网页设计的常用软件
 - ④ 了解平面设计的基本概念
-

要点

- ① IP、URL、WWW、HTML、IE 等专业技术语解释
 - ② HTML 语言的结构及基本语句的格式
 - ③ HTML 语句的应用
-

1.1 基本知识

1.1.1 Internet 概述

现在, Internet 已经深入到了人们生活、娱乐、新闻、通信、投资理财等各个方面, 而且它的影响会越来越大。

一、Internet 的概念

Internet (因特网) 是将全球五大洲各种不同电脑网络连接起来的全球性网络。在 Internet 连接的电脑网络中, 可以包括美国白宫中的网络、各大机关的网络、各企业及各大中院校的网络, 也可以包括全世界各地个人创建的网络。

二、Internet 的连接

Internet 本质上是一个广域网, 为了能进行信息共享、变换, 就必须建立一个物理连接。一台计算机要接入 Internet 具体的物理连接, 通常有两种: 一种是通过 Modem 和电话线, 直

接拨号入网；另一种是使用网卡和连接电缆，通过局域网接入 Internet。通过拨号或网络电缆接入 Internet，就可与世界上任何一台只要和 Internet 连接的计算机共享信息。

三、Internet 的协议

除了物理连接，还必须有一个通行的软件标准约定来进行连接，使得不同类型的网络和计算机能够相互进行数据传输，这就是 Internet 通信协议。Internet 协议建立在以下几种通信协议的基础上：

- Internet 协议 (IP)：IP 负责将数据转换成数据包。IP 就是将要传输的信息，分割成独立的数据包，使网络能更容易地控制它们。IP 是 Internet 最基本的软件，所有 Internet 服务都使用 IP 来发送或接收数据包。每台计算机在通信时都必须使 IP 软件驻留在内存中，以便时刻准备发送或接收数据包。

- IP 的另一项重要功能是为连接到 Internet 上的计算机提供地址。每个数据包的开始部分，都包含了进行通信的两台计算机的地址。

- 传输控制协议 (TCP)：TCP 的基本作用就是使 Internet 传输数据包到达目的地时，保证数据完整无误地到达。

虽然 TCP 和 IP 这两个协议可分开使用，但它们是作为一个系统的整体来设计的，这两个协议工作，在功能上进行互相补充。两者结合在一起，提供了一种在 Internet 上可靠传输数据的方法。

- 超文本传输协议 (HTTP)：在采用 TCP/IP 的 Internet 网中，HTTP 协议控制着计算机之间的信息传输。根据 HTTP 协议，就能够向不同硬件、不同操作系统的计算机，发出信息请求和接受对方的信息资源。即：在 WWW 中，信息存放在服务器中。这样，无论客户机与服务器的信息是以怎样不同的格式表示，均能够顺利地传输到对方。在浏览器输入 Web 地址时，前面的“http”表示使用的是 HTTP 超文本传输协议。

1.1.2 IP 地址和域名

任何连接在 Internet 上的计算机，都叫做主机，每台主机都有一个惟一的号码，就像人们的身份证号码一样，这便是 IP 地址。根据 IP 地址可以辨别各个不同的主机。

IP 地址由 4 组数字构成（每组 8 位 Bit，共 32 位），而且每组数的范围为 0~255。在 IP 地址的 4 组数字中，包含了两部分信息：网络代号 (NetID) 和主机代号 (HostID)。

在 Internet 上，共有 A、B、C 三类网络类型：

- A 类网络采用 IP 地址的第一组数字标识网络，后面的三组数字均用来标识主机。
- B 类网络采用 IP 地址的前两组数字标识网络，后两组数字标识主机。
- C 类网络则用 IP 地址的前三组数字标识网络，最后一组数字标识主机。

因此，A 类网络可容纳的主机数量最大，B 类网络次之，C 类网络最小。IP 地址的通用

模式如下：

0~255.0~255.0~255.0~255

例如：新浪网的 IP 地址为：202.106.184.200

IP 地址是一大串枯燥的数字，既难记又不易理解。为了解决这个问题，人们引入了域名用以替代复杂的 IP 地址。域名是用英文来表示 IP 地址的，这样，人们就可以轻松地记住 Internet 上的各台主机地址了。

域名的一般格式为：

主机名.机构名.类别名.地区名

例如：新浪网的域名为：www.sina.com.cn

在 IE 浏览器的地址栏内不管输入 IP 地址还是域名地址都是等效的。

1.1.3 URL

URL 表示统一资源定位器 (Universal Resource Locator, URL)，用来指出某项信息的位置及存取方式。用户只要在浏览器输入地址的栏内输入 URL 的内容，便可以得到它指定的主机的相关文件。简单地说，URL 就是 WWW 服务器主机的地址，也叫做网址。

URL 的结构有一定的规律，它的语法格式如下：

协议名称//服务器主机名称[:通信端口/文件目录/文件名称]

协议名称就是这个 URL 所连接的网络服务的名称。例如 http 就是指 WWW 上的存取方式。协议名称可以是：

http 超文本传输协议，用 http:// 表示要链接的是 WWW 服务器。

ftp 文件传输协议，用 ftp:// 表示 ftp 文件传输主机。

Gopher Gopher 协议，用 gopher:// 表示 gopher 查找服务器。

News 表明该资源是网络新闻，用 news:// 表示新闻服务器。

需要特别注意的是：

- URL 语法格式的各单元除了协议名称及服务器主机名称是必需的以外，其余部分（如通信端口号、文件目录及文件名称）都是可选择的。
- 服务器主机名称是指提供这个服务的主机名称，这个主机名称用 IP 地址或域名表示都可以；通信端口是表示通信端口的编号；文件目录及文件名称的用法和在 DOS 下是一样的。
- 输入主机名称不区分大小写，但文件目录及文件名称的大小写要区分清楚。
- 统一资源定位器也有绝对 URL 和相对 URL 之分。与单机系统文件的绝对路径、相对路径概念类似。

1.1.4 WWW 和浏览器

万维网(简称 WWW 或 3W)是目前 Internet 上最流行的一种新兴工具,它将 Internet 原本生硬的文字界面用声音、文字、影像、图片及动画等多媒体交互界面所取代。也就是说,WWW 是建立在 Internet 上的多媒体集合信息系统;它利用超媒体信息获取技术,通过超文本表达方式,将 WWW 上的所有信息连接在一起。WWW 的最大好处就是连接全世界的所有信息。但如果想连上 WWW,还必须利用浏览器,才可以将 WWW 的功能体现出来。

1. 浏览器

浏览器是一种软件,通过它可以方便地看到和使用 Internet 上提供的 Telnet、电子函件、FTP、网络新闻组、电子公告栏(BBS)等服务资源。目前流行的浏览器有 Internet Explorer 和 Netscape 等,版本越高,所支持的网页效果就越多,所以要经常升级。

2. 超链接

超链接是 WWW 上的一种链接技巧,通过单击某个图标或某段文字,就可以自动链接到相对应的其他文件,很方便地实现从一个网页链接到另一个网页。

3. 超文本

超文本是指具有超链接功能的文件。它可以在文件中定义好关键字,通过鼠标单击便可以取得该关键字的相关解释。这种新的阅读方法比传统的阅读方法更为方便。例如,目前多数软件的在线帮助或网页内的叙述文件,都是以超文本方式让用户阅读信息的。

4. HTML

HTML 是超文本标记语言。它是 WWW 创建超媒体文本的语言。我们经常看到 Internet 上的文件扩展名为*.html 或*.htm,表示该类文件是以 HTML 语言编写的。

5. 网页与主页

在 WWW 网站上的供人阅读的文件,我们称之为网页(又称 Web 页)。主页(Home Page)就是进入 WWW 网站的第一个网页,也称为首页。该页面也是进入该网站其他网页的“入口”。通过主页上的介绍或导航,用户可以在短时间内了解网站所提供的信息和服务项目。

1.2 HTML 快速入门

1.2.1 HTML 语言结构

我们在网上浏览、聊天、购物时所见到丰富多彩的各式各样的 Web 页面,到底是怎样建立起来的呢?实际上一个 Web 页面通常都使用了一种特殊的超文本标记语言(HTML)。而任何一种 Web 浏览器的计算机都能解释 HTML 语言。

一、什么是 HTML

HTML 是英文 Hyperlink Text Markup Language 的缩写。它是 WWW 创建超媒体文本的语言。HTML 最基本的特征是超文本和标记。HTML 文档包含两种信息：页面文本和标签。页面文本是指页面的文档内容本身，而标签用于表示页面元素、结构、格式和其他超文本链接。HTML 文件是纯文本文件，它可以被任何文本编辑器读取和编辑。例：记事本、WORD 或 WPS 等文本编辑器。

二、HTML 标签

HTML 标签有许多种，主要用于组织文件的逻辑结构和控制网页的显示方式。大部分标签具有如下形式：

<标签名 [属性=参数]> 内容 </标签名>

每一个标签用一对尖括号“<>”标识，一般由起始标签与结束标签构成，中间是网页的内容。起始标签与结束标签非常相似，比如，标签<BODY>：

<BODY background=background.gif>

<H2>这是我的第一个网页</H2>

</BODY>

需要注意的是<和 body 之间不能有空格。标签名不区分大小写。一个标签可以包含有多个属性，各个属性之间用空格分开。属性提供了关于网页内容的风格以及如何处理的附加信息。例：background 指明用什么图案来填充背景，其后的“background.gif”是 background 属性的具体值（这里指定了一个图片文件作背景）。因此，HTML 是一种具有许多风格的语言，它可通过这些标签和属性的不同组合来展现主页者不同的设计风格和意图。

一般来讲，HTML 的标签有下列三种表示方法：

(1) <标签名>超文本</标签名>

(2) <标签名 属性名 1=“属性值 1” 属性名 2=“属性值 2” …>超文本</标签名>

(3) <标签名>

其中，第三种写法没有对应的结束标签，它仅用于一些特殊的标签。

三、HTML 文件结构

从结构上讲，html 文件有两个主要组成部分：一是头部（head），二是主体（body）。在头部和主体中所使用的标签也可以称之为元素（element），因此有头元素和体元素之分。除此之外，HTML 文件还有一种附加元素：序（prologue），它是处于 HTML 文件第一行的文本，用来通知浏览器应该遵循的 HTML 版本等。

一个 HTML 文件结构：

<HTML> html 文件开始

<HEAD> 文件头开始

文件头	
</HEAD>	文件头结束
<BODY>	文件体开始
文件体	
</BODY>	文件体结束
</HTML>	html 文件结束

HTML 文件中,有些标签只能出现在头元素中,绝大多数标签只能出现在体元素中。在头元素中的标签表示的是该 HTML 文件的一般信息,比如文件名称,是否可检索等等。这些元素书写的次序是无关紧要的,它只表明该 HTML 有没有该属性。与此相反,出现在体元素中的标签次序是敏感的,改变标签在 HTML 文件中的次序会改变该 HTML 文件的显示结果。

1.2.2 HTML 基本语句

一、文件标题 (TITLE)

TITLE 元素是文件头中惟一一个必须出现的元素,它也只能出现在文件头中。TITLE 元素的格式为:

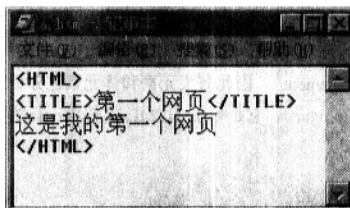
```
<TITLE>文件标题</TITLE>
```

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。文件的题目不会显示在 IE 窗口中,而是在 IE 窗口的标题栏内显示出来。此外,当将某一页面存入书签或文件时, TITLE 还用作书签或缺省的文件名。

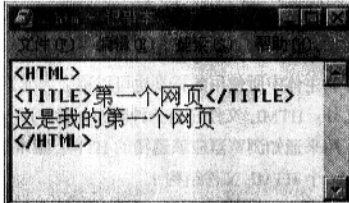
TITLE 的长度没有限制,一般情况下它的长度不应超过 64 个字符。一个好的例子是:
<TITLE>旅游天地</TITLE>。

在头元素中还可以出现其他元素,如<isindex>,<meta>等等。这些元素都不是必需的,而且也不常用。这些元素的用法和它们的含义可以参考有关文献。

图 1-1-1 是一个最简单的 HTML 文件。



HTML 源文件



浏览器显示的 HTML 文件

图 1-1-1

**注意**

网页文件的扩展名为 .htm 或 .html，在记事本编辑器中保存该文件时须设置保存类型为所有文件 (*.*)

二、页面标题 (Hn)

标题元素有 6 种，分别为 h1, h2, ..., h6，用于表示页面中的各种题目。标题号越小，字体越大。一般情况下，浏览器对标题作如下解释：

h1 黑体，特大字体，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，大字体，上下空行

h4 黑体，普通字体，上边一空行

h5 黑体，上边一空行

h6 黑体，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

right 标题居右

例 下面给出 Hn 的例子及其显示结果如图 1-1-2 所示。

```
<H2 align=center>标题居中</H2>
```

```
<H1>Heading 1</H1>
```

```
<H2> Heading 2</H2>
```

```
<H3> Heading 3</H3>
```

```
<H4> Heading 4</H4>
```

```
<H5> Heading 5</H5>
```

```
<H6> Heading 6</H6>
```

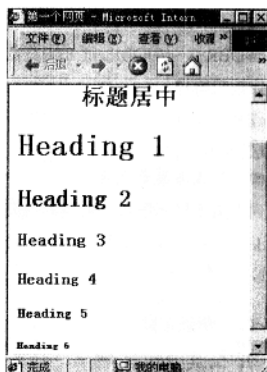


图 1-1-2

三、行的控制

1. 分段 (P)

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，这是和绝大多数字处理器不同的。HTML 的分段则完全依赖于分段元素<P>。当浏览器遇到<P>后才会自动加一空白行并从下一行开始。

比如下面两段源文件有相同的结果输出。

例 1 <H2>两个以上<P> 在同一行上.</H2>

你好吗? <P>我很好! <P>

例 2 <H2>两个以上<P> 不在同一行上.</H2>

你好吗? <P>

我很好! <P>

<P>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。

例 3 <P align=center>This is a centered paragraph
</P>

②. 分行
和禁止分行<NOBR>

表示在此处分行, 与<P>的区别是不加空白行。

例 4 你好吗?
我很好!

例 1 显示结果:

你好吗?

我很好!

例 2 显示结果:

你好吗?

我很好!

<NOBR>...</NOBR>通知浏览器, 其中的内容在一行内显示, 若一行内显示不了, 则超出部分被裁剪掉。

<BR clear=#>, clear 属性标明下一行的情况, 如 clear=left, 表示下一行从左边界处开始。
#可以是 left, right, all 之一。

四、列表与菜单元素

列表用于显示条目, 常用的列表有 3 种格式, 即无序列表 (Unordered List)、有序列表 (Ordered List) 和定义列表 (Definition List)

①. 无序列表 (UL)

例: 源文件

<P>中华恐龙园

中华恐龙馆

太空月光城

表演项目

显示结果:

中华恐龙园

- 中华恐龙馆
- 太空月光城
- 表演项目

无序列表用 (UL) 开始, 每一个列表条目用 引导, 最后是 , 注意列表条目不需要结束标签 。输出时每一列表条目缩进。

②. 有序列表

有序列表与无序列表相比, 只是在输出时列表条目用数字标示, 下面是一个例子及其输出:


```
<P>表演项目
<OL>
<LI>海豹
<LI>动物飞车
<LI>小鸟表演
</OL>
```

显示结果：

表演项目

1. 海豹
2. 动物飞车
3. 小鸟表演

⑧. 定义列表<DL>

定义列表用于对列表条目进行简短说明的场合，用<DL>开始，列表条目用<DT>引导，它的说明用<DD>引导。例如：

```
<P>中华恐龙园
<DL>
<DT>中华恐龙馆
<DD>恐龙由来
<DD>食肉恐龙
<DD>食草恐龙
<DT>表演项目
<DD>海豹
<DD>动物飞车
<DD>小鸟表演
</DL>
```

显示结果：

中华恐龙园

中华恐龙馆

 恐龙由来

 食肉恐龙

 食草恐龙

表演项目

 海豹

 动物飞车

 小鸟表演

⑨. 改变条目标记

- 改变无序列表中的条目标记<LI type=#> #=disk, circle, square

其中：disk（实心圆）且为默认值，circle（中空的圆形），square（正方形）

无序列表输出时，每一条目前都有一个黑色圆点，用户可以用 type 属性修改条目的标记。

```
<UL>
<LI type=disc>ONE
<LI type=circle>TWO
<LI type=square>THREE
</UL>
```

显示结果：

- ONE
- TWO
- THREE

- 改变有序列表中的条目标记 <OL type=#> #=A, a, I, i, 1

其中：A（大写字母），a（小写字母），I（大写罗马数字），i（小写罗马数字），1（阿拉伯数字，缺省）。

例：<OL type="A">
ONE-ONE
ONE-TWO

显示结果：

- A. ONE-ONE
- B. ONE-TWO

- 改变有序列表条目的起始数字<OL start=#> #是条目的起始号