

新

深源圖書創作室 編

网页制作利器

acromedia 公司网页设计

三剑客

-  FIREWORKS 4.0 中文版
-  DREAMWEAVER 4.0 中文版
-  FLASH 5.0 中文版

济南出版社



前言

本书通过实例向读者介绍了使用 Dreamweaver 4.0、Fireworks 4.0 和 Flash 5.0 相互配合、进行网页设计的方法。

随着国际互联网的普及，很多人已经不满足仅仅在 Internet 上浏览信息，而是希望更深入地参与其中，拥有自己的 Web 站点已经成为一种潮流。如果说个人建立网站是为了追求时尚，那么企业建立网站就是必然的选择了。电子商务正在一步步向我们走来，企业建立 Web 网站，可以最小的投入获得丰厚的回报，目前越来越多的企业已经建立了 Web 网站。

无论是专业的，还是业余的，很多人对网页制作颇感兴趣，事实上制作一个简单的网页并不困难，会使用 Word 的人都可以胜任。然而，想做出超凡脱俗的网页就不那么容易了。Dreamweaver 4.0、Fireworks 4.0 和 Flash 5.0 这三个软件的出现给我们带来新的惊喜，它们被称为网页制作的“梦幻组合”。Macromedia 是一家著名的多媒体软件公司，除上述三个软件之外，大名鼎鼎的 Freehand、Director 也都是 Macromedia 的手笔之作。

本书分为三个部分，每一部分介绍一种软件，每个部分相对独立，如果您只学习使用其中的一个软件也毫无问题，同时，我们也介绍把这三个软件相互配合，发挥各自的特色，制作出精美网页的方法。

为了更快更好的帮助读者掌握制作网页的知识，我们在编写本书的时候，注意把握以下几个特点：

1. 由浅入深，通俗易懂，使读者能够在较短的时间内掌握制作网页的各种知识。
2. 图文并茂，本丛书选用了大量的插图并结合更为清晰的讲述，使读者感到生动有趣，一目了然。
3. 立意新，本书概括了目前最新的网页制作知识。
4. 选材求精，对现有的新知识进行提炼，精选出最基本的、最经典的、最有用的奉献给读者。

本书由深源电脑图书创作室的刘遵仁、张旭亮、胡伟和南明龙等编写。希望本书能够对您有所裨益，如果您愿意就书中任何内容作进一步探讨，欢迎与我们联系。

深源圖書創作室

联系电话：(0532) 3823831

目 录

第一部分 Dreamweaver 4.0 中文版

第 1 章 初识 Dreamweaver	1
1.1 名词解释	3
1.2 HTML 简介	4
1.2.1 认识 HTML	4
1.2.2 理解 HTML 标记	5
1.2.3 网页结构	6
1.2.4 编辑网页	9
1.3 用 Dreamweaver 制作一个简单的网页	16
1.3.1 定义一个本地站点	16
1.3.2 编辑一个简单主页	18
1.3.3 将页面内的元素与 Behaviors 相连	24
1.3.4 添加 Flash 电影	26
1.3.5 检查站点	27
第 2 章 Dreamweaver 的面板	29
2.1 文档窗口	29
2.2 属性检查器	30
2.3 装载器	31
2.4 对象 (Object) 调色板	31
2.4.1 标准 (Common) 面板	32
2.4.2 表单 (Forms) 面板	34
2.4.3 主题 (Head) 面板	34
2.4.4 字符 (Characters) 面板	34
2.4.5 框架 (Frames) 面板	34
2.4.6 不可见 (Invisibles) 元素面板	34
2.4.7 对象调色板的参数选择	35
2.5 快捷菜单	35
2.6 参数设置	36
2.6.1 常规的参数选择	36
2.6.2 字体/编码参数选择	38
2.6.3 状态栏参数选择	39
2.6.4 浮动工具栏参数选择	40
2.6.5 高亮区参数选择	41

2.7 Dreamweaver 外挂其他软件.....	42
第 3 章 创建文档	43
3.1 创建文档.....	43
3.1.1 创建新文档.....	43
3.1.2 页面属性.....	44
3.1.3 应用可视化向导.....	45
3.2 插入文本与对象.....	50
3.3 关于文档的设置.....	51
3.3.1 页面标题的更改.....	51
3.3.2 背景图片及页面颜色.....	52
3.3.3 文本的颜色.....	52
3.3.4 颜色的选择.....	53
3.4 文档的主题.....	54
第 4 章 网页中的对象	59
4.1 表格.....	59
4.1.1 生成表格.....	59
4.1.2 表格的格式化.....	63
4.1.3 表格排序.....	67
4.1.4 调整表格与表格单元的大小.....	69
4.1.5 复制及粘贴表格单元.....	71
4.2 框架.....	73
4.2.1 生成框架.....	73
4.2.2 选定框架或框架体.....	75
4.2.3 框架及框架体的属性.....	76
4.2.4 用链接控制框架的内容.....	86
4.3 图层.....	89
4.3.1 图层的说明.....	90
4.3.2 图层的生成.....	90
4.3.3 图层调色板.....	97
4.3.4 对图层的操作.....	98
4.3.5 移动图层.....	100
4.3.6 关于图层的堆栈顺序.....	102
4.3.7 改变图层的可视性.....	102
4.3.8 使用图层设计表格.....	103
4.4 模板.....	106
4.4.1 创建模板及模板的页面属性设置.....	107
4.4.2 定义模板的可编辑区域.....	108
4.4.3 模板的参数选择与调色板.....	110

4.4.4 模板与文档	111
4.4.5 实例操作	113
4.5 图片	117
4.5.1 插入图片	117
4.5.2 生成一个图片翻转器	118
4.5.3 图片的属性	120
4.5.4 使用外部图片编辑器	122
4.5.5 生成图片结构图	123
4.6 文本	124
4.6.1 用 HTML 标记进行文本格式化	125
4.6.2 生成列表	131
第 5 章 站点的规划与管理	135
5.1 站点的规划	135
5.1.1 创建一个本地站点	135
5.1.2 生成链接	136
5.1.3 站点 (Site) 窗口	140
5.1.4 生成站点结构图	141
5.2 站点的管理	147
5.2.1 定义站点	147
5.2.2 站点窗口选项	151
5.2.3 应用登记/检验系统	152
5.2.4 链接的管理	154
5.2.5 测试站点	156
第 6 章 制作动态及交互的网页	162
6.1 Behaviors 概述	162
6.2 使用 Behaviors 动作	165
6.3 使用动态 HTML 生成动画	183
6.4 添加电影、Java 小应用程序及其他多媒体元素	189

第二部分 Fireworks 4.0 中文版

第 1 章 Fireworks 简介	197
1.1 认识 Fireworks	197
1.1.1 Fireworks 的优点	197
1.1.2 矢量图像和位图图像	199
1.1.3 对象编辑模式和图像编辑模式	200
1.1.4 鼠标操作	202

1.1.5 翻转图的状态	203
第2章 Fireworks 的工具栏	204
2.1 主工具栏和修改工具栏	204
2.2 工具箱 (Toolbox)	205
2.3 查看控制栏 (View Control toolbar)	206
第3章 Fireworks 的工具箱	209
3.1 矢量图像的选择工具	209
3.1.1 箭头工具	209
3.1.2 选中被遮对象工具	210
3.1.3 导出区域工具	211
3.1.4 箭头工具实例	212
3.2 次选择工具	213
3.3 图像编辑模式中的选择工具	214
3.3.1 矩形选择框和椭圆选择框	214
3.3.2 套索和多边形套索	216
3.3.3 割图工具	216
3.3.4 魔术棒	217
3.4 徒手工具	218
3.5 放大镜	219
3.6 画线工具	219
3.7 钢笔工具	219
3.8 画二维规则图形的工具	222
3.9 文本框	224
3.10 铅笔工具	228
3.11 笔刷类工具	229
3.11.1 笔刷工具	229
3.11.2 路径重画工具	230
3.12 形体变换类工具	230
3.12.1 比例变换工具	230
3.12.2 倾斜工具	231
3.12.3 扭曲工具	231
3.13 修改路径类工具	234
3.13.1 自由格式工具	234
3.13.2 区域变形的工具	234
3.13.3 路径涂饰工具 (+) 和 (-)	234
3.14 滴管	235
3.15 油漆桶	235
3.16 小刀/橡皮擦	236

3.17 图章	238
3.18 创建热点区域的工具	239
3.19 分割工具	240
第4章 Fireworks 的面板	242
4.1 工具参数面板	242
4.2 颜色样板	243
4.3 混色器	243
4.4 信息面板	244
4.5 纹理面板	245
4.6 填充面板	245
4.7 特效面板	246
4.8 图层面板	247
4.9 帧图面板	247
4.10 对象监控板	248
4.11 样式面板	249
4.12 作用监控板	250
4.13 查找和替换面板	251
4.14 项目清单面板	251
4.15 URL 管理器	252
第5章 Fireworks 网页组件制作实例	253
5.1 制作主页标题	253
5.1.1 主页标题作用说明	253
5.1.2 需要掌握的技术	253
5.1.3 具体操作步骤	254
5.1.4 制作标题的准则	264
5.2 3D 导航条的制作	264
5.2.1 3D 导航条作用说明	265
5.2.2 需要掌握的技术	265
5.2.3 具体操作步骤	265

第三部分 Flash 5.0 中文版

第1章 初识 Flash 5.0	277
1.1 Flash 简介	277
1.2 Flash 5.0 的新增内容	278
1.3 Flash 5.0 的系统要求	280
1.3.1 创建 Flash 5.0 动画的系统要求	280

1.3.2 播放 Flash 5.0 动画的系统要求	281
1.4 Flash 5.0 的工作界面	281
1.4.1 舞台 (the stage)	282
1.4.2 菜单栏	282
1.4.3 常用工具栏	283
1.4.4 信息栏	283
1.4.5 时间线控制栏/窗口	284
1.4.6 绘图工作栏/窗口	284
1.4.7 动画播放控制栏/窗口	285
1.4.8 监督员窗口	285
1.4.9 素材符号、素材、素材符号库窗口	286
1.4.10 调色板窗口	286
1.4.11 Output 窗口	287
1.5 Flash 5.0 新功能	287
1.5.1 制图方面	287
1.5.2 自动化和版面设计方面	288
1.5.3 网站建设方面	290
1.5.4 动画方面	291
1.5.5 项目协调方面	291
1.5.6 网络应用程序开发方面	292
1.6 Flash 的基本概念	294
1.6.1 矢量图和位图	294
1.6.2 Flash 工作环境	295
第 2 章 Flash 的绘图工具	296
2.1 使用控制面板	296
2.1.1 使用 Stroke 控制面板	296
2.1.2 自定义线条样式	298
2.1.3 使用 Fill 控制面板	299
2.1.4 使用 Mixer 控制面板	301
2.1.5 使用 Swatches 控制面板	303
2.2 使用绘图工具	305
2.2.1 使用铅笔工具和直线工具	305
2.2.2 使用钢笔工具	306
2.2.3 使用椭圆工具和矩形工具	307
2.2.4 使用笔刷工具	310
2.3 使用填充工具	312
2.3.1 使用油漆桶工具	312
2.3.2 使用墨水瓶工具	319

2.3.3 使用滴管工具	320
2.4 使用图形编辑工具	321
2.4.1 使用橡皮擦工具	321
2.4.2 使用子选取工具	323
2.4.3 调整线条和图形外形	324
2.4.4 创建特殊曲线效果	328
第3章 创建动画	331
3.1 概述	331
3.1.1 初步实践	331
3.1.2 基本概念	333
3.2 编辑帧	335
3.2.1 时间线控制栏中的时间线控制区	335
3.2.2 选择帧	337
3.2.3 移动播放指针	337
3.2.4 添加帧	337
3.2.5 移动和复制帧	338
3.2.6 删除帧	338
3.2.7 显示当前帧的状态	338
3.2.8 设置时间线控制区的帧显示状态	338
3.2.9 设置帧属性	339
3.2.10 创建帧上标签和动画注释	340
3.2.11 时间线控制区的快捷菜单	341
3.3 创建复杂的动画	342
3.3.1 时间线控制栏的层控制区	342
3.3.2 创建层与删除层	343
3.3.3 编辑层	343
3.3.4 使用辅助层	345
3.3.5 使用遮罩层	346
3.3.6 层控制区的快捷菜单	348
3.4 场景的操作	349
3.4.1 切换当前场景	349
3.4.2 新增和删除场景	350
3.4.3 更换场景的名称和顺序	350
3.5 调用图像	351
3.5.1 如何调用图像	351
3.5.2 编辑调用的图像	352
3.6 创建过渡动画	357
3.6.1 基本过渡动画	358

3.6.2 沿轨迹移动的动画	360
3.6.3 过渡速度变化的动画	361
3.6.4 形状变形的动画	362
3.6.5 帧属性对话框中的 Tweening 页	365
3.6.6 时间线控制栏中的过渡动画类型	366
3.7 创建逐帧动画	367
3.8 创建静态延伸动画	369
3.9 动画的编辑	370
3.9.1 改变过渡动画帧序列的长度	370
3.9.2 改变动画帧序列的顺序	371
第 4 章 Flash 创建动画实例	372
4.1 制作直线伸长的动画	372
4.2 制作简单的几何变形	373
4.3 制作图象的放大缩小	375
4.4 制作图象的平面旋转	378
4.5 让图象沿一定线路移动	379
4.6 制作动态按钮	382
4.7 制作灯光效果	385
4.8 制作动态按钮的超链接	390
4.9 制作按钮晕开效果	391
第 5 章 文件的导入和导出	395
5.1 文件的导入方式	395
5.1.1 打开	396
5.1.2 作为库文件打开	396
5.1.3 导入	397
5.2 文件的发布	398
5.2.1 文件的发布设置	398
5.2.2 文件的的发布预览	401
5.2.3 文件的发布	401
5.3 文件的导出	401

第1章 初识 Dreamweaver

由 Macromedia 公司推出的网页制作软件 Dreamweaver, 是业界公认的用于网页编辑的最佳软件。Dreamweaver 一经发行, 立即受到广泛好评, 以其良好的兼容性和高效率, 给广大网页制作人员及爱好者带来了莫大的惊喜。Dreamweaver 具有完善的工作环境和友好的工作界面。

当所有的网络爱好者在 Internet 上畅游时, 会欣赏和羡慕那些制作精美的网站, 同时也希望自己能够设计制作网页。那么, 对于不懂程序设计和 HTML 的用户, 要制作网页就可通过 Dreamweaver 来实现了。

认识 Dreamweaver

一个绝佳的网页编辑软件能让你在制作网页中事半功倍, 现在用于网页辅助编辑的软件, 可谓层出不穷, 甚至连排版用的字处理软件 Word 都包含了输出 HTML 的功能。但总的来看, 目前的 HTML 编辑软件按工作方式大致可分为两类: (1) 一是“所见即所得”的编辑工具, 如大名鼎鼎的 FrontPage、Pagemail 等; (2) 而另一类是直接编写 HTML 原代码的软件, 如 Hotdog、HomeSite 等。它们在功能上各有千秋, 也有各自所适应的范围。但总的来说, 目前在网络中使用最为广泛的莫过 Microsoft FrontPage。

Frontpage2000 可谓是“所见即所得”的网页编辑软件中的龙头老大。然而 Dreamweaver 作为这方面的后起之秀, 不论在功能的完善方面, 还是使用的便捷上完全超越了 FrontPage2000。现在越来越多的网页设计者正转入 Dreamweaver 的阵营, 在 Internet 上出许多 Dreamweaver Fan's Page, Dreamweaver 有望成为网页设计方面的工业标准。

先让我们来看一看 Dreamweaver 的优越特性:

1. 简洁的工作环境

这个特点应该包括两个方面——方便的工作区域和干净利落的 HTML 代码。由于 Dreamweaver 使用了 Macromedia 一贯的软件设计风格, 采用浮动工具条方式, 所以整个工作窗口就是你所制作的网页, 在需要时可以隐藏所有的工具栏(F4), 让你有最清晰的可视范围。同时用 Dreamweaver 生成的 HTML 代码也十分干净, 相比之下(和 FrontPage98/2000 相比, 因为 FrontPage 太有微软产品的风格——最被广泛使用的却总不是最好的), 用 FrontPage98/2000 制作的网页, 若代码不经过再加工的话, 实在有些不堪入目。

2. 全面支持 CSS 和 DHTML, 忠诚地遵守 HTML4.0 规则

现在网页设计的水平越来越高了, 浏览器所支持的效果也越来越丰富, 谁不想让自己做的网页动起来呢? 可若是没有厚实的 Javascript 经验和对 DHTML 的了解, 要制作动态网页绝非是件易事, 而且要自己手动编写代码也真的辛苦。而 Dreamweaver 引入了时间线

(Timeline)和式样表(Style)功能,使这一切都能轻松完成。即便你对 CSS 规则不甚了解,也能够通过 Style 功能方便地制作式样表。

3. 资源库 (Library) 和动作 (Behaviors)

当你需要制作包含大量网页的网站时,若大多数页面都包含了部分相同的内容,而每个页面都要手动创建的话,将浪费大量无谓的工作时间,所以便产生了资源库(Library)功能,让你轻点几下鼠标就能搞定一切。在 FrontPage98/2000 中也有相应的功能,即将要共享的代码在一个独立的页面中做成模板,而 Dreamweaver 将所有的共享内容系统化,让使用者调用更加方便。

同样,要创建大量的 Javascript 特效也不需要个个击破,你可以使用动作(Behaviors)功能。而且不必担心不同版本的浏览器有不同的解释效果,由 Behaviors 写入的 Javascript 代码十分经典。

4. 高级的网站管理计划

Dreamweaver 的 Site 功能集网站管理及网页上传于一身,而 Dreamweaver 在以前的基础上更做了大量的改进。使用 Site 能使用户快捷地得到网站地图,而且 Dreamweaver 还在 Site 中加入了文件连接功能(Link),使用户在维护大型网站时也轻松自如。

5. 开放的插件环境

这是 Dreamweaver 与其他 HTML 编辑软件最大的区别。它使用的插件(包括 Object、Action、Commands 等)都是建立在 HTML 文件的基础上。这也就是说,只要你懂得 HTML 和 Javascript,就可以编写自己的 Dreamweaver 插件,好的插件还可以在 Macromedia 的网站发表。也许正是这个原因,才会有那么多的 Dreamweaver 支持者和 Dreamweaver Fan's Page;也正是由于这个原因,使 Dreamweaver 作为网页编辑软件,对于什么样的多媒体文件,都能找到相应的插件支持。

本章将对 Dreamweaver 做简要介绍,用户将轻松地亲手实践用 Dreamweaver 制作一个简单的个人网页。

本章主要内容包括:

- 网络名词解释
- HTML 简介
- 定义本地站点
- 编辑简单的主页
- 使用 Behaviors
- 在页面中添加 Flash 电影
- 检查站点

1.1 名词解释

- WWW

WWW 是“World Wide Web”的首字母缩写，现在大多翻译为“万维网”。WWW 计划是 Tim Berners-Lee 在 CERN（欧洲量子物理实验室）的时候开始使用的，实际上 Web 是一个大型的相互链接的文件所组成的集合体，范围包括了整个世界。

- Hypertext

Hypertext（超文本）是一种可指向其他文件的文字。浏览器可使你利用一种简单的方式来处理这些超链接（Hyperlink），选择这些超链接，然后就可取得超链接所表示的另一份文件了。在超文本文件中，如果想知道更多的关于文件中所提到的一些主题的信息，可对目标用“按下鼠标”的方式来取得更详细的资料。事实上文件也可被链接到其他不同作者所写的文件上面。我们把 Internet 称为国际互联网，一方面，数千万台计算机通过 Internet 相互链接，另一方面，世界范围的大量信息通过 Hypertext（超本文）的方式相互链接。

- Server（服务器）和 Brower（浏览器）

用户必须运行浏览器程序连线到 Web 服务器上，通过浏览器阅读文件。信息的提供者建立好服务器来让浏览器可取得上面的文件以及其他信息。具体的过程是，当用户连入 Internet 后，通过浏览向 Internet 提出请求，要求访问某个站点，然后这个站点的服务器就把信息（超文本文件）传送到用户的浏览器，浏览器把文件下载到本地的计算机，并显示文件内容，这样用户就可坐在家中查询万里之外的信息了。

- URL

URL 为“Uniform Resource Locator”的缩写，通常翻译为“统一资源定位器”。它是一个指定 Internet 上的资源位置的标准，也就是我们常说的网址。

URL 看起来像下面的样子：

[File://wuarchive.wustl.edu/mirrors/msdos/graphics/gifkit.zip](file://wuarchive.wustl.edu/mirrors/msdos/graphics/gifkit.zip)

<ftp://wuarchive.wustl.edu/mirrors>

<http://www.w3.org/default.html>

<news:alt.hypertext>

<telnet://dra.com>

- HTML

在 World Wide Web 上的文件是使用一种叫做 HTML 的标记语言写的，它们的全称是 Hypertext Markup Language。有两种方式可产生 HTML 文件：自己写 HTML 文件，事实上这并不非常困难，也不需要什么特别的技巧；另一种使用 HTML 编辑器，它可辅助使用者来做上面的工作。我们在后面着重讲述 HTML。

- Java

是一种由 Sun Microsystems 所开发的语言, 允许 World Wide Web 的信息含有可以在浏览器中执行的程序段。因为 Java 以统一的“虚拟机”为平台, 所以任何执行 Java 解释程序的浏览器, 都可执行 Java 程序, 因此 Java 程序可以在任何含有 Java 的系统中执行, 以此来补充 Web 的一些功能。

1.2 HTML 简介

所谓的网页, 是指包含了 HTML 指令的文件。HTML 语言不是一种编程语言, 而是一种描述性的标记语言, 而这些标记符是用来定义 HTML 文件中的信息或功能的。当浏览器读入 HTML 文件后, 解释 HTML 文件内的标记符, 根据标记符执行相应的显示功能或实现某种功能。

1.2.1 认识 HTML

尽管 Dreamweaver 能够以“所见即所得”的方式编辑网页, 但切换至网页的 HTML 模式时, 可以看到网页实际上是由各种各样的 HTML 标记符组成的, 只不过 Dreamweaver 将它们转换成一种非常直观的网页组件、元素而已。

使用 HTML 编写网页文件时, 需要使用特殊的“标记”定义网页的格式, 指定文本的颜色、字体、字号、字型、特殊效果等。下面就是一段包含有特殊标记的 HTML 文件, 以及用 Web 浏览器浏览这个文件之后的显示结果。

```
<html>
<head>
<title> 认识 HTML </title>
</head>
<body>
<center>
<h2><font color="Black"></font> HTML 创建于 1990 年 <h2>
<p>
<h3><font color="Red">Tim Berners-Lee 和 Daniel W.Connolly 联合创立
</font><h3>
</center>
</body>
</html>
```

第一次接触 HTML 时, 看到上述文件一定会感到无所适从, 现在给出这些 HTML 代码在 Internet Explorer 5.0 浏览器窗口的显示结果 (如图 1-1 所示), 通过与代码后面的标注对比, 用户应该能够看出一些眉目。

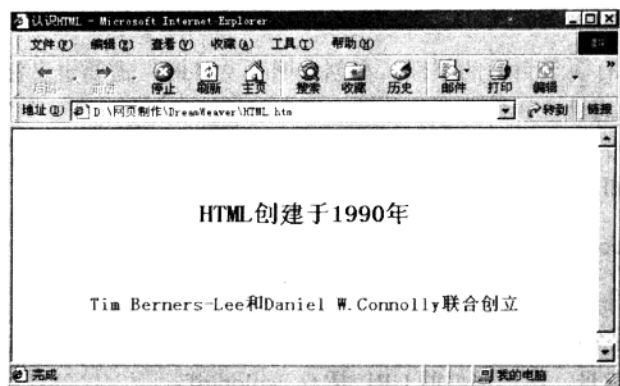


图 1-1 “认识 HTML” 网页窗口

HTML 文件中的“<title>认识 HTML</title>”用于定义网页标题，它出现在浏览器窗口标题栏内。“<h2>……</h2>”将中间的文本“HTML 创建于 1990 年”的颜色定义为黑色的，并且使用 2 级标题的字体。用同样的方法将“Tim Berners-Lee 和 Daniel W.Connolly 联合创立”定义为红色的 3 级标题。

1.2.2 理解 HTML 标记

HTML 是一种标记语言，创建的 HTML 文件与使用的操作系统无关。随着 Web 浏览器的不断升级，HTML 的标记也在不断地发展，如果 Web 浏览器无法解释 HTML 标记的含义，那么在窗口内将显示 HTML 标记本身，而不是它定义的显示样式。

1. 标记格式

在任何一个能够处理纯文本的编辑器窗口内，输入网页的文本内容，在文本前、后插入标记，然后以 htm 作为扩展名保存网页文件，从 Web 浏览窗口打开该文件，即可看到标记对文本的定义效果。一般地，HTML 标记使用下列的格式：

〈标记〉 文本 〈标记〉

在标记之间插入的“文本”将受到标记的影响，多数的标记是由数个英文字母组成的，它用于定义网页内容的显示新式。例如，如果希望“标记格式”以粗体字显示在浏览器窗口，可在 HTML 文件内输入下面的内容：

〈B〉 标记格式 〈/B〉

“标记格式”左侧的〈B〉表示粗体标记的开始，右侧的〈/B〉表示粗体标记的结束。实际上，所有的结束标记都是在开始标记前添加了斜杠“/”。HTML 的标记不区分大小写，也就是说，〈B〉和〈b〉的标记效果是一样的，HTML 就是这些标记的汇总。

2. 标记属性

HTML 标记具有属于自己的属性，在创建网页文件时，需要定义标记的属性，否则将采用 HTML 的默认属性，属性的名称总是出现在起始标记的结束符“>”之前，标记本身与标记属性之间以空格分隔，如果标记具有多种属性，在使用这些属性时需要在它们之间插入逗号进行分隔。例如：

```
<body bgcolor="Blue", background="f: \color.gif"> ... </body>
```

这里使用了标记 body 的两个属性，其中 bgcolor 属性用于定义网页文本的颜色，background 属性定义网页的背景。上述标记表示省略号之间的网页文本显示为蓝色，使用图形文件作为网页的背景，图形文件的 URL 是 f: \color.gif。

HTML 为每个标记的属性都定义了相应的属性值，属性值需要使用双引号或单引号括起来，用户只能使用那些合法的赋值，这些赋值是由英文字母、数据、连字符和英文句号（.）组成的。

3. 注释标记

对于大型、复杂的网页设计，往往需要多名工作人员合作完成，某个想法必须被他人所理解，这样就必须在网页添加适当的注释。注释内容既可以是使用标记的目的，也可以是网页制作人的姓名与编写时间。HTML 注释的基本格式如下：

```
<!--注释内容-->
```

其中“注释内容”可以由一行甚至多行组成，在清晰、明确的原则下，注释内容的多少完全由网页编写个人决定，为了区别于网页内的文本，可在注释内容之前添加“--”。

☞ 感叹号“!”必须保留，它已成为注释标记的一部分。

在 Web 浏览器窗口中，并不显示网页注释的具体内容，它完全是为了便于网页的维护而添加的。网页的生命力在于更新，为了维护、修改网页的方便，在必要的网页内添加一些注释信息，这样就不会使自己或其他维护人员对网页结构、标记意图的理解出现错误。

1.2.3 网页结构

HTML 网页结构是由三部分内容组成的：

- 版本信息
- 网页标题（head）
- 文档主体（body）

其中文档主体是 HTML 网页的主要部分，它包括文档的所有实际内容。

□ HTML 网页结构的框架组成：

```
<!html 网页版本信息说明>
```



```
<html>
<head>
  首体标记、属性及其内容
</head>
<body>
  主体标记、属性及其内容
</body>
</html>
```

1. 版本信息

版本信息总是出现在 HTML 网页文件的开始位置，并以 `<! Doctype HTML Public>` 开头，然后是 HTML 的制订机构、版本和网页制作者所使用的语言。下面这行标记说明文件类型 DTD 是由 W3C (World Wide Web Consortium) 制订的，HTML 的版本为 4.0，并且使用中文编写网页文本的内容。

```
<! Doctype HTML Public//W3C?? DTD HTML 4.0//中文>
```

大部分网页文件都是以 `<html>` 标记开始的，在文件的结尾处又以 `<html>` 结束，通过这一对特殊的标记，Web 浏览器可以判断出目前正在打开的是网页文件，而不是其他类型的文件。所以使用 HTML 设计网页时，首先应该是在网页内添加这样的字样“`<html>……</html>`”，然后再在这一对特殊标记之间添加网页的其他内容，这已成为多数网页编写人员的工作习惯。

2. 标题信息

网页的标题信息往往紧随 `<html>` 标记之后出现，并且使用“`<head>……</head>`”标记对其进行定义。文档的标题、搜索引擎可用的关键词以及不属于文档内容的其他数据都可作为网页的标题信息。在 HTML 4.0 之前的版本内，`head` 标记是没有属性的，但在 HTML 4.0 里却添加了 `lang` 和 `dir` 两个属性，`lang` 用于指定网页文本的语言，`dir` 用于定义文本的方向，从左到右或者是从右到左。

在 `head` 标记之间，使用最频繁的标识就是 `title`，它用于定义网页文件的标题，由于网页只能有一个标题，所以 `title` 只能在 HTML 网页内出现一次，例如，使用黑体字“Dreamweaver Ultradev V1.0 分布”作为网页的标题时，可以在编辑器窗口内输入下列内容：

```
<html>
<head>
  <b>Dreamweaver Ultradev V1.0 分布</b>
</head>
</html>
```

除了在网页编辑器的标题栏内出现网页标题之外，还能够在打开该网页的 Web 浏览器