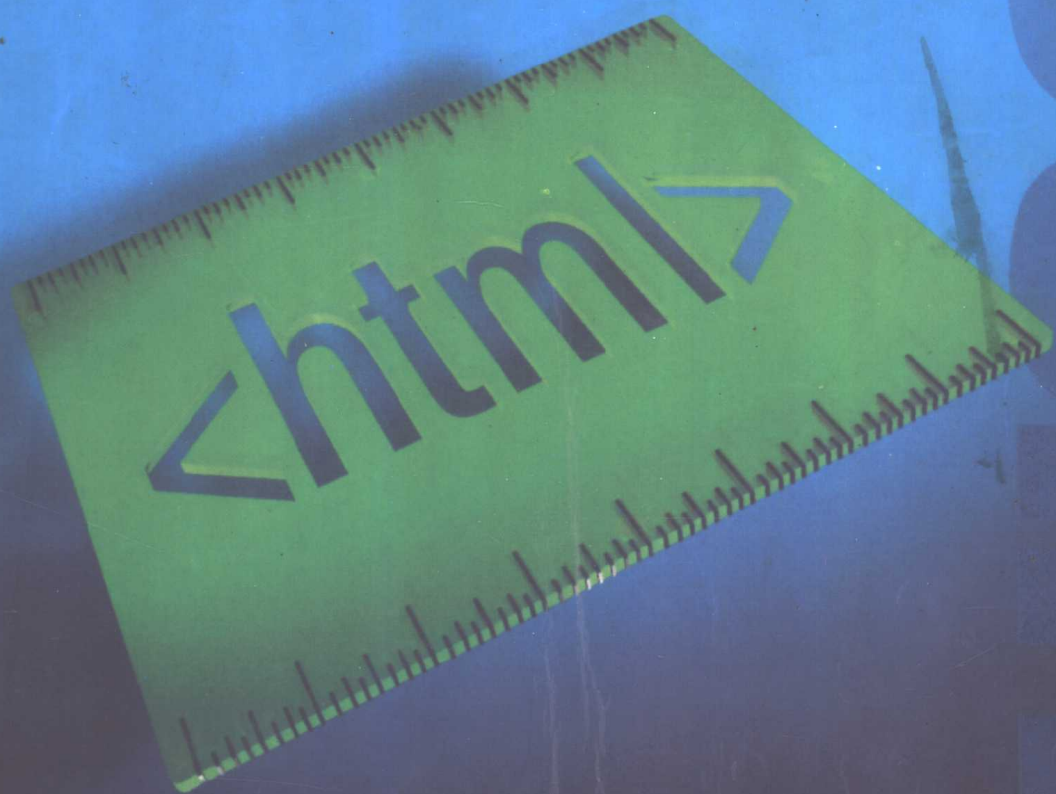


que®



〔加拿大〕Lois Patterson 著
徐 征 冯文镛 陈晓良 译

HTML 4 编程指南



浙江科学技术出版社
西蒙与舒斯特国际出版公司

HTML 4 编程指南

[加拿大] Lois Patterson 著
徐 征 冯文镛 陈晓良 译

浙 江 科 学 技 术 出 版 社
西蒙与舒斯特国际出版公司

Lois Patterson: Using HTML 4

Authorized translation from the English language edition published by Queð Corporation

Copyright©1998 by Queð Corporation

All Rights Reserved. For Sale in Mainland China Only

本书中文简体版由浙江科学技术出版社和美国西蒙与舒斯特国际出版公司合作出版，未经出版者书面许可，本书任何部分均不得以任何方式复制或抄袭。

本书封面贴有西蒙与舒斯特防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，翻印必究。

浙江省版权局著作权合同登记号 图字：11-1998-56 号

书 名	HTML 4 编程指南
著 者	[加拿大] Lois Patterson
译 者	徐 征 冯文镛 陈晓良 译
出 版	浙 江 科 学 技 术 出 版 社 西蒙与舒斯特国际出版公司
印 刷	杭州富春印务有限公司
发 行	浙江省新华书店
制 作	浙江科学技术出版社计算机图书工作室
读者热线	0571—5157523
电子信箱	hzzjkj@public1.hz.zj.cn
开 本	787×1092 1/16
印 张	18
字 数	435 000
版 次	1999 年 2 月第一版
印 次	1999 年 2 月第一次印刷
书 号	ISBN 7-5341-1222-2/TP·74
定 价	31.00 元
责任编辑	熊盛新
封面设计	金 晖

译者序

本书是一本关于 HTML 语言最新标准 (HTML 4.0) 的著作。HTML 语言是互联网上制作网页的解释性语言。如果你对建立 Web 站点、发布信息或与他人交流信息感兴趣的话,那么,本书就再适合你不过了。

本书的文字简单易读,例子浅显易懂,有大量的提示性和警告性信息,还提供了大量辅助性工具的互联网址。对于 HTML 语言的介绍也是由浅入深、由易到难。只要通读本书,你就可很容易地成为一个网页设计的高手,在千百万个网址中显出你自己独有的风采。

本书的原作者是 Lois Patterson, 加拿大人,是一位 Web 设计者和自由撰稿者。本书是她的第 3 本专著。如果读者有兴趣,可在<http://www.greatstar.com/lois/>网址上对她进一步了解,也可发 E-mail (地址是 lois@greatstar.com) 与她进行交流。在这里,译者还要感谢 Lois Patterson 女士为译书提供的插图,没有这些插图,译书定会逊色不少。

参与本书翻译及校对工作的有杨建明、吴剑、张建华、庞颖、李明辉等,最后由徐征对全书做审校工作。此外,译者还要特别感谢海英小姐和程军荣先生以及浙江科技出版社的编辑们,是他们对本书的文本输入和出版做了大量的工作。

由于时间关系,本书的翻译难免有疏漏不妥之处,敬请读者指正。

译者

1998 年 10 月

前 言

如果你已经在 Internet 上冲浪过的话，那么你对网页这个名词肯定不会感到陌生。现在，Internet 上三千万个独立的网页可以让你随心所欲地选择。

如果你制作了自己的网页，你就可以用它做好多好多的事情，宣传你的产品、挖掘有用的信息、找朋友等。不论是个人还是企业，都会想拥有自己的网点和 E-mail 地址，因为它们的作用就像电话号码的作用一样。

怎么样？想不想拥有自己的网页？其实，要制作网页很简单，你只要熟悉 HTML，即超文本标记语言就可以了。不要被它的名字吓倒，这种语言很好学的。

通常地，一些网络用户认为，那些会编写 HTML 页的人是一些很神秘的人，他们完成的工作看起来很困难、很神奇。实际上，HTML 非常容易，当你了解了基本构成后，你就会发现它的结构很有逻辑性。不论用户使用的哪种网络浏览器和计算机平台，HTML 都可以帮助你传播大量的文档和图像给你的朋友。

HTML 不是一种编程语言，但是它的使用要比编程语言容易得多。实际上，学习如何使用 HTML 与掌握字处理软件的特性一样简单。在你学完本书后，你就可以设计你的网页，并在网页里面加入图像和其他元素。

怎么去制作你的网页呢？首先，你需要知道 HTML 的工作原理和可供你放置网页的网络服务器。其次，你还需要一个文本编辑器（如 Windows 的记事本或 Mac 的简单文本）和一个网络浏览器（如 Microsoft 公司的 Internet Explorer 或网景公司的 Navigator 浏览器）。

你可在 <http://www.microsoft.com/ie/> 网址中得到 Microsoft 公司的 Internet Explorer。在 <http://www.netscape.com/> 下载网景公司的 Navigator。

本书是按照由简到繁的进程组织内容的。

第 1 章至第 4 章讲述的是如何制作一个标准的、简单的和基于文本的网页。第 1 章是工作的开始；第 2 章指导你用 HTML 编写代码；第 3 章告诉你如何组织 HTML 代码和网页；第 4 章介绍如何进行超链接，这是制作网页的核心部分。

第 5 章至第 11 章介绍 HTML 的一些较复杂的部分，如列表、图像、框架、表格等。第 5 章介绍如何用列表的方式精心组织数据；第 6 章则是告诉你如何在网页中添加图像信息；第 7 章介绍如何在网页中设置你所想要的图像、背景色、文本及颜色；第 8 章告诉你如何在网页中编写图像化的、吸引人的界面；第 9 章则提供另一种专业的方式组织数据和图像；在第 10 章中，你可学习到如何在一个屏幕上放置 2 张以上的网页，可以分别控制或一起控制它们；第 11 章告诉你如何精确控制网页的外观和形象。

第 12 章到第 16 章讲述的是标准 HTML 4.0 以外的东西，如 CGI、Java Script、Vbscript、动态 HTML、XML 和其他 HTML 扩展等。第 12 章讲述如何在网页中使用多媒体文件；第 13 章指导你如何完成交互型表单；第 14 章提供一个快速的教程，使你可在网页中使用这些简单的编程语言；第 15 章介绍了另一种可用在 HTML 中的编程语言；第 16 章告诉你如

何使用动态 HTML，以使你的网页不呆板和更加吸引人；第 17 章介绍这些 HTML 重要的辅助部分。

第 18 章处理实践中可能出现的问题。第 18 章详述如何将你的网页放置在网络服务器上，以使全世界的人都可看到。附录则提供了大量有关 HTML 的信息资源。

本书可顺序阅读，亦可作为参考书。或者你可先读前几章，学习了基本的 HTML 后，可按你的需要忽略一些章节。

每一章特定的标记的意思是：

- 注：提供一些额外的、更深入的文本，或解释一些异常的或似是而非的东西。
- 提示：提示指出一些有用的其他信息。
- 警告：警告提供警告信息以避免出错。

目 录

第 1 章 HTML 简介和网上出版	1
1.1 网络出版物是如何工作的	1
1.1.1 什么是 HTML	1
1.1.2 超文本揭密	3
1.1.3 超媒体解释	4
1.2 HTML 版本	5
1.2.1 HTML 的争论	6
1.2.2 HTML 3.2 和 HTML 4.0	7
1.2.3 决定你的设计	7
1.3 一个好的 HTML 编辑器	7
1.4 命名你的文件	8
1.5 组织你的 HTML 文件	9
第 2 章 使用 HTML 工作	10
2.1 什么是标记	10
2.1.1 生成和测试 HTML 码	10
2.2 编辑 HTML 代码	11
2.3 理解容器、空白标记和元素	12
2.4 在 HTML 代码中使用中断和空格	12
2.5 创建一个真正的 Web 页	13
2.6 理解 Head 元素	14
2.7 给你的 Web 页一个标题	15
2.8 <Meta> 标记使你的搜索引擎更友好	16
2.9 理解“Body”元素	17
第 3 章 进入文本和格式化文本	18
3.1 “Body”部分是如何工作的	18
3.2 使用标题以使结构紧凑和便于组织	19
3.3 使用段落分段	20
3.4 添加行中断	21
3.5 对齐段落和标题	23
3.6 使用<Pre>元素简化文本的格式	23
3.7 用<Blockquote>和<Q>元素格式化引用部分	25
3.8 格式化文本风格	26
3.9 更改字体大小	29
3.10 在 HTML 中产生线段	29

3.11 添加注解	31
3.12 使用 HTML4.0 的新属性	31
3.13 用 Lang 属性设定语种	31
3.14 用 Dir 属性指明文本的方向	32
3.15 使用 ID 属性指定 Web 页的元素	32
3.16 使用 Title 属性	33
第 4 章 超文本链接	34
4.1 不同类型的超链接	34
4.2 理解和使用 URLs	34
4.3 创建到其他 Web 页的超链接	35
4.4 在文档中生成内部链接	37
4.5 链接播放或回放其他资源	39
4.6 链接到 E-mail	39
4.7 建立 FTP 链接	40
4.8 链接到新闻组上	41
4.9 链接到 Gopher 服务器上	43
4.10 用 Telnet 登录到远程计算机上	43
4.11 使用<Base>标记简化 URLs	43
4.12 使用 ID 属性建立一个定位	44
4.13 使用 Rel 和 Rev 属性显示链接关系	44
4.14 使用<Link>指定资源之间的关系	45
第 5 章 添加列表	47
5.1 把列表当作一个组织文本的工具	47
5.2 列表的不同类型	48
5.3 建立数字序号型列表	49
5.4 生成带点号的列表	52
5.5 生成定义型列表	53
5.6 嵌入和组合列表	54
第 6 章 为 Web 页添加图像	58
6.1 为什么要使用图像	58
6.2 使用标记插入图形文件	58
6.3 靠近图像对齐文本	60
6.4 在 HTML 4.0 中生成浮动图像	62
6.5 给图像留下空间——水平方向和垂直方向	62
6.6 控制图像高度和宽度	63
6.7 控制文本使它围绕图形	65
6.8 生成替换图形的文本	67
第 7 章 联合使用图像、颜色和文本	68
7.1 为什么要使用图像	68
7.2 挑选图像, 使它清晰化和功能化	69

7.3 将文本转换成图形	70
7.4 添加巡航按钮	73
7.5 选择对浏览器安全的调色板	75
7.6 添加网页的背景颜色	76
7.7 添加图形的颜色背景	77
7.8 设置文本和超链接的颜色	79
7.9 改变文本的外观	80
7.10 改变图形的屏幕尺寸	80
7.11 更改图像文件大小	83
7.12 生成缩略图链接到大的图像上	86
7.13 生成交互和透明的 Gif 图形	88
7.14 生成动画 Gif	90
第 8 章 象 图	93
8.1 象图基础	93
8.2 客户端或服务端象图	94
8.3 为象图挑选图像	95
8.4 客户端定义象图编码	97
8.5 使用 Liveimage 生成一个客户端象图	98
8.6 选择其他的客户端象图工具	99
8.7 使用联机工具生成客户端象图	99
8.8 生成服务器端的象图	100
第 9 章 表 格	102
9.1 何时和为什么要使用表格	102
9.2 开始表格编码	103
9.3 生成表格的行和列	103
9.4 决定你的表格在 Web 上的外观	104
9.5 定义数据小格和标题小格	105
9.6 用 Colspan 和 Rowspan 扩张小格	106
9.7 水平对齐表格的小格数据	108
9.8 垂直对齐表格小格中的数据	109
9.9 在表格上添加标题	111
9.10 给表格及表格边界上色	112
9.11 用表格设计网页的页面布局	113
9.12 编码复杂表格	115
9.13 在表格中使用 Microsoft 公司的扩展属性	117
第 10 章 框 架	119
10.1 框架主意的来由	119
10.2 建立框架	120
10.3 在框架中载入网页	123
10.4 建立模板	124

10.5	定义框架	124
10.6	设置框架边界	125
10.7	使用<Noframes>给不支持框架的浏览器提供信息	126
10.8	在框架中载入新网页	127
10.8.1	命名你的框架	128
10.8.2	给命名的框架发送新网页	128
10.9	在普通的网页、象图和表单上使用 Target 属性	128
10.10	使用<Base>标记设置缺省目的地	129
10.11	在网页中利用特殊的目标	130
10.12	在框架中导航	130
10.13	一个典型的框架	131
10.14	准确设计你的框架网页	132
10.15	HTML 4.0 的新特性: 移动框架	134
第 11 章	风格化活页	135
11.1	为什么要使用风格化活页	135
11.2	级联风格化活页如何工作	136
11.3	使用<Style>标记和 Class 属性	137
11.4	使用标记格式化特定元素	139
11.5	风格化活页及其用处	140
11.6	在网页中插入风格化活页	141
11.6.1	使用风格覆盖	143
11.7	使用<Div>标记和风格化活页	143
11.8	使用<Link>标记和风格化活页	145
第 12 章	多媒体	146
12.1	理解超媒体链接	146
12.2	使用辅助程序和内置程序	147
12.3	生成超媒体链接	147
12.4	了解多媒体文件	148
12.5	查找或生成多媒体文件	149
12.6	在 Windows 95 下录制声音	150
12.7	生成数字影视	151
12.8	在浏览器窗口里显示多媒体文件	151
12.9	在文档中嵌入文件	152
12.10	使用<Embed>标记属性设置内置程序	153
12.11	查找并添加 Java 小应用程序到网页中	153
12.12	用客户端拖拉产生幻灯	155
12.13	在 Internet Explorer 中使用<Bgsound>添加音乐伴奏	156
12.14	在 Internet Explorer 中使用<Marquee>标记制作选取框	157
12.15	在 Internet Explorer 上播放实时视频	157
12.16	用<Object>标记代替<Embed>	158

第 13 章 表单和 CGI 程序	159
13.1 HTML 表单	159
13.2 使用<Form>和</Form>标记构造表单	160
13.3 使用<Input>标记指定输入类型	161
13.3.1 将域名同你的域相关联	161
13.3.2 指定输入类型	161
13.4 使用<Textarea>标记创建多行输入域	163
13.5 使用<Select>和</Select>标记创建列表框	164
13.6 一个示例表单	165
13.7 CGI	166
13.7.1 规则和机制	167
13.7.2 CGI 程序是如何工作的	167
13.7.3 CGI 程序的存放	169
13.7.4 CGI 程序设计	170
13.7.5 标准 CGI 环境变量	175
13.7.6 CGI 程序的移植性	176
13.7.7 CGI 库	178
13.7.8 CGI 的局限	180
第 14 章 脚本语言	182
14.1 交互式 WWW	182
14.1.1 信息表单	183
14.1.2 外观选项	185
14.1.3 复合窗口、框架以及脚本对话框	185
14.2 一个有趣的 Web 程序	186
14.3 Javascript 扩展了 HTML	186
14.3.1 Javascript 和 VbScript 页同标准 HTML 页的不同之处	187
14.3.2 脚本程序同 HTML 页相互作用	187
14.3.3 使用脚本语言访问浏览器对象	189
14.4 使用<Script>标记	189
14.5 命名绑定	190
14.6 内联脚本程序	193
14.7 事件句柄	194
14.7.1 文档级事件	194
14.7.2 表单级事件	198
14.7.3 域级事件	201
14.8 用 JavaScript 创建滚动字幕	205
14.9 使用 Javascript 和 Vbscript 创建框架	207
第 15 章 动态 HTML	209
15.1 理解动态 HTML 以及它是如何工作的	209
15.2 动态 HTML 的应用	212

15.3	使用动态样式改变 Web 页的外观	212
15.4	通过元素模型控制网页的每一部分	215
15.5	使用动态定位在网页中加入动画	215
15.6	围绕 2-D 布局移动对象	216
15.7	通过数据绑定处理信息	220
15.8	利用多媒体效果创建引人注目的网页	222
15.9	使用事件泡处理事件	224
第 16 章	XML	227
16.1	创建简单的 XML 文档	228
16.2	创建 DTD	229
16.3	XML 的设计	230
16.4	标记语言	231
16.4.1	XML 作为一种标记语言	231
16.4.2	XML 不仅仅是一种标记语言	232
16.4.3	标记语言的特征	233
16.5	增强 Web 应用	233
16.6	XML 的特色	233
16.6.1	平台无关	234
16.6.2	易于学习	234
16.6.3	易于开发	235
16.6.4	网络敏感	236
16.6.5	支持二进制数据	236
16.6.6	支持多国语言	236
16.6.7	可得到自由发布的开发工具	237
16.6.8	可得到自由发布的用户运行工具	237
16.6.9	可扩展	237
16.6.10	在工业应用中经受考验	238
16.7	文档发布	239
16.8	电子商务	240
16.9	数据库发布	240
16.9.1	更聪明的联机数据库浏览	241
16.10	创建用户可注释和定义的链接	241
16.11	添加强有力的数据类型	244
第 17 章	HTML、Web 节点和绘图工具	246
17.1	标准 HTML 编辑器	246
17.2	附加编辑工具	247
17.3	ASCII(文本)编辑器	248
17.4	从不同的 HTML 编辑器中进行选择	249
17.4.1	Microsoft FrontPage 98_(Windows 95、Mac)	249
17.4.2	SoftQuad HoTMetal (Windows 3.1/95/NT、Mac 和 UNIX)	250

17.4.3	Designer HTML (Windows 3.1/95/NT)	251
17.4.4	HTML Writer (Windows 3.1/95/NT)	251
17.4.5	MyInternetBusinessPage (Windows 95/NT)	251
17.4.6	HTMLEd (Windows 3.1/95)	251
17.4.7	HotDog (Windows 3.1/95、Mac)	251
17.4.8	Internet Assistant (Windows 3.1/95、Mac)	252
17.4.9	Netscape Composer (Windows 3.1/95、Mac)	253
17.4.10	Adobe PageMill (Windows 95、Mac)	253
17.4.11	BBEdit HTML Extensions (Mac)	254
17.4.12	HTML.edit (Mac)	254
17.4.13	Web Weaver (Mac)	254
17.4.14	Webtor (Mac)	254
17.5	节点管理软件	255
17.5.1	Microsoft FrontPage 98 (Windows 95、Mac)	255
17.5.2	NetObjects Fusion 2.0 (Windows 95/NT、Mac)	255
17.5.3	Adobe SiteMill (Mac)	255
17.5.4	HomeSite 2.5 (Windows 95/NT)	256
17.6	绘图工具	256
17.6.1	PaintShop Pro (Windows 95/NT)	256
17.6.2	Microsoft Image Composer (Windows 95 /NT)	257
17.6.3	Adobe PhotoShop (Windows 3.1/95/NT、Mac 和 UNIX)	257
17.6.4	Gif Construction Set (Windows 3.1/95/NT)	257
第 18 章	Web 发布	258
18.1	找个 Web 供应商	258
18.2	快速、方便地获得 Web 空间	259
18.3	建立个人域名	260
18.4	将 Web 页从你的计算机移到 Web 服务器上	261
18.5	使用 UseNet 新闻组公布站点	262
18.6	将你的主页列入到 Web 主页目录和搜索引擎中	263
18.7	使用 Submit-It 来推销你的 Web 站点	264
18.8	通过广告来增加知名度	265
18.9	加入 Web 商店以增加知名度	266
18.10	使用<Meta>标记来引起搜索引擎的重视	267
附录 A	一些术语	268
附录 B	Web 上的广告资源	271

第1章 HTML 简介和网上出版

为什么要学习 HTML? HTML 可使你获得一切万维网所提供的好处。如果你用 HTML 编写出自己的网页, 并把网页提交给全世界的话, 你就成为一个主动的网络参与者, 而不是一个被动的网络冲浪者。HTML 非常简单, 如果你能在字处理器中编写文稿的话, 你就能学会 HTML。在本章中, 你将了解以下内容:

- HTML 是什么? HTML 不是一种编程语言, 是一种标记语言。
- 为什么有不同版本的 HTML? HTML 是不断发展的, 正如其他语言那样, 每一个新版本都增加了一些新属性。
- 如何写 HTML? 是否可用任何一个文本编辑器写 HTML?
- 网上出版。一旦你生成文件, 就可在网络上出版。

1.1 网络出版物是如何工作的

在生成一张网页之前, 你必须先有个主题, 也许是讨论某个问题, 也许是为某一产品写广告。选好了主题后, 你就可编写 HTML 代码, 使网页的表现如你所愿。例如, 分段、标题和正文间空出一行等等。你也可利用其他 HTML 代码将一幅图画放在你的网页中。

1.1.1 什么是 HTML

HTML 是 Hyper Text Markup Language (超文本标记语言) 的首字母的缩略词, 是一种可用于生成网页的编码语言。

HTML 不难学。尽管有“HTML 编程者”这一说法, 其实, 这一说法是一种误解。HTML 不是一种编程语言, 你可在几小时之内学会基本的 HTML 的用法。图 1.1 可看出 HTML 相对于编程语言来说是多么简单。图 1.2 是 HTML 语言在网页上的表现。



图 1.1 一个以 HTML 语言写的网页是非常易读的

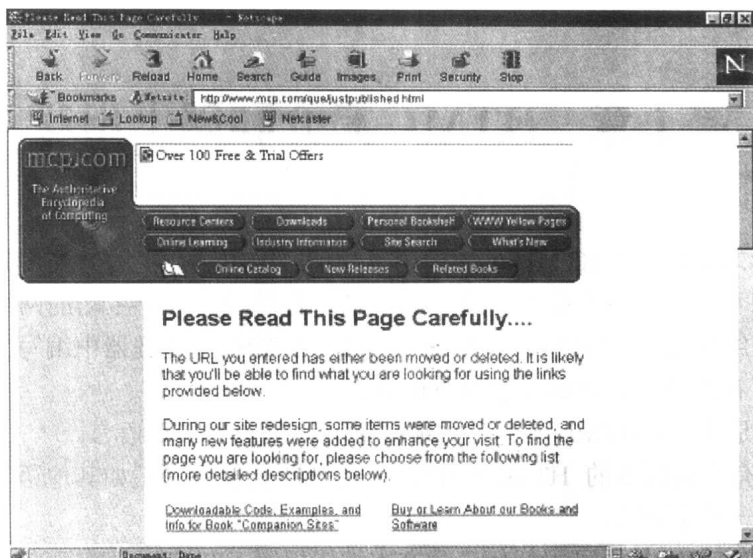


图 1.2 图 1.1 所示的代码结果是一张很吸引人的网页

使用 HTML 的标记语言可使你的文档呈现不同的外观。你可在文本编辑器中包含这些文档。文本编辑器可选择 Windows 写字板或其他你所喜爱的字处理器。要生成一个网页，就像是在字处理器中处理文稿一样。比如，使某些文字变成粗体，或某些文字变成标题。而编程语言则是编写相应程序来完成特殊的任务。简而言之，使用 HTML 的标记语言是使文档以不同的方式表现，而编程语言则是为一特定目的而编写程序。

HTML 革命性的特性有如下几条：

- HTML 是为网络服务的。你用一些特定程序产生的文件，如字处理器等，常常很难或无法被另一些程序所用，而 HTML 的可用性非常大。
- HTML 是一开放标准。我们将在本章后面的内容中讲述更多的 HTML 标准。现在要记住的是，HTML 不属于任何一个公司。比如，如果我们要用 Microsoft 公司的.DOC 格式，则必须向 Microsoft 公司付钱。而 HTML 则是任何人都可用的，不需要向任何个人或公司付款。
- HTML 是一种可读性很强的语言，易于设计。HTML 是从实用中来的，因此，它是面向实际的人，并不是计算机程序。HTML 文本对你来说就像纯文稿一样。
- HTML 整合超文本。这是 HTML 最重要的特性。如果你在网络上冲浪的话，你会知道单击那些关键字或图像以链接到其他网页上，HTML 这么做是使网络作者可以方便地在他们的文稿中增加文本。
- HTML 支持多媒体。它使网络不同于其他的共同媒介体，如报纸或电子邮件，它支持各种不同形式的媒体，如声音、图像、文本、影像等。

由于以上特性，使 HTML 很快就流行起来，下一节将简要地介绍超链接和超媒体。超媒体是超文本在多媒体上的简单应用。

由于互联网变得越来越容易使用，传播越来越广泛。对大部分用户来说，E-mail 和万维网是互联网的两大主要应用部分，你可能已经知道如何使用 E-mail，也可能已经很精通

如何在网上冲浪。下一步，则应是如何自己制作网页了。你只要利用 HTML 就可自己轻松地制作网页，它就像你生成 E-mail 一样简单。

1.1.2 超文本揭示

超文本是一种特殊文本，使你可与其他网页相连。超的意思是“多于”，即是多于你可看到的文本。在大多数浏览器中，超文本（或超链接）是以下划线和不同于其他内容的颜色显示出来的。用户只要使用鼠标，点击这些文字，浏览器就会加载这些文字所链接的文档。例如，在图 1.3 中，读者若点击“Que.'s Digital Bookshelf”，相关文档就被载入，结果如图 1.4 所示。

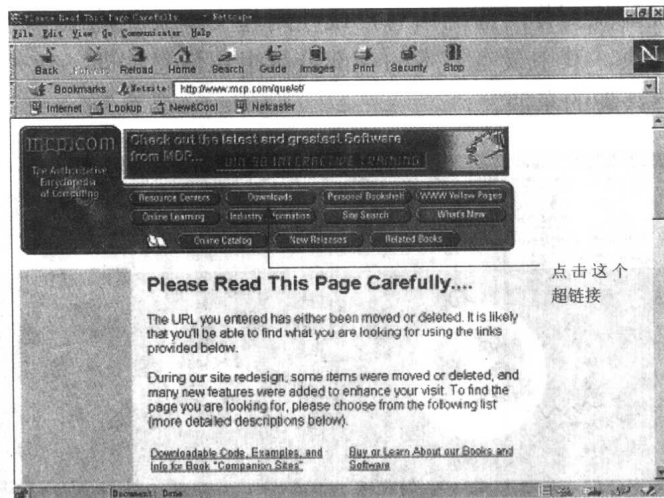


图 1.3 点击“Que.'s Digital Bookshelf”超文本链接窗口

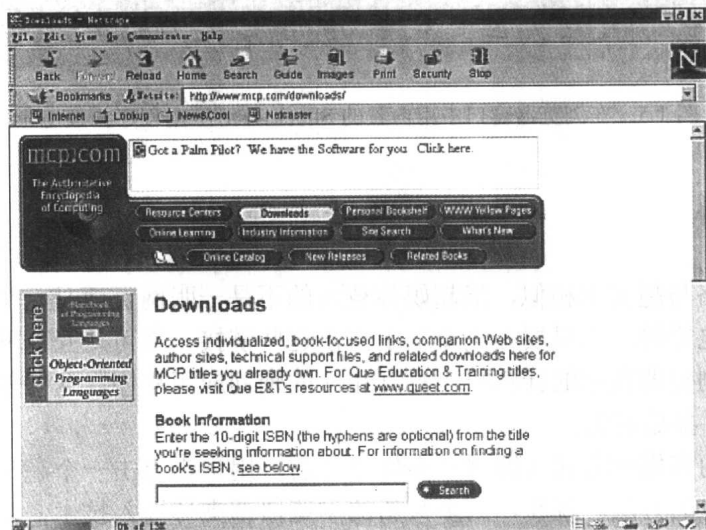


图 1.4 点击在图 1.3 中的链接后出现的网页

超文本方式使网页更加吸引人，同时，超文本也是网络上一种基本的组织方法，它提供一种与人的大脑相类似的工作方式组织信息。

注：超文本链接也常称为“热”文本或“激活”文本。

提示：最好的上网学习是网络冲浪。你可以从<http://www.yahoo.com/>开始，然后，再点击相关的条目。

超文本没有起始和结尾。大多数书籍是从第一页到最后一页按顺序写的，而超文本像一个无中心的蜘蛛网，这种分散式组织信息方式既是网络的引人之处，也是网络的祸根。你可利用超文本准确地找到你所需的信息，或使用超文本发狂地从一个链接跳到另一个链接。制作一个好的网页，其中最有艺术的一部分是组织信息，即，就是如何使读者一看就知道怎样找到他们感兴趣的东西。

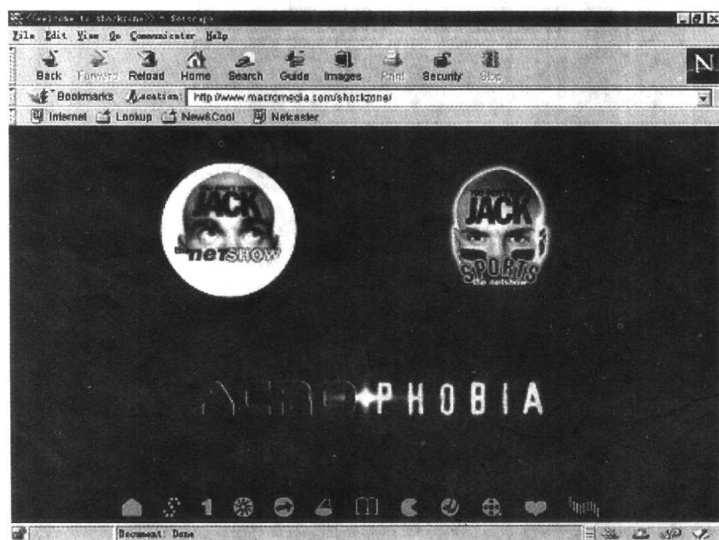


图 1.5 在浏览器窗口中用内置的 Shockwave 应用程序播放电影

1.1.3 超媒体解释

超媒体的思路与超文本相似，但超媒体载入的不是一张网页而是一个多媒体文档，如声音文件或数字电影等。你只要在浏览器上点击这些链接，就可从互联网上下载这些多媒体文件，然后，浏览器在你的计算机上打开相应的辅助应用程序，这些辅助程序就打开下载的多媒体文件并播放它们。

这种点播式的多媒体方式（即播放多媒体之前，用户需点击一个超链接）是网上唯一的播放声音和影像的方法。现在，大多数新的浏览器都支持嵌入技术，这样，可使声像文件就在浏览器中播放，就像这些多媒体是文档中的一部分似的，你将在本书第 12 章中了解到详细的嵌入多媒体的方法。图 1.5 显示了 Shockwave 的嵌入。