

计算机职业教育丛书

网页设计

教程与实训

李波涛 曹向阳 编著



科学出版社
www.sciencep.com

计算机职业教育丛书

网页设计教程与实训

李波涛 曹向阳 编著

科学出版社

北京

内 容 简 介

本书主要介绍了网页制作中涉及的基本知识 HTML 语言和 ASP 脚本语言, 详细介绍了现在最为流行的网页制作软件 Macromedia Studio MX (Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX) 的各项基本操作和功能特性, 图文并茂地讲解了其操作方法, 并附有相应的实例, 把 Macromedia Studio MX 的使用方法和技巧生动地展现在读者眼前。

本书内容新颖全面, 语言简练易懂, 图例翔实, 既适合刚刚接触 Macromedia Studio MX 的初级读者, 也适合有一定网页和网站动画、图形制作经验的网页制作爱好者。

图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计教程与实训 / 李波涛, 曹向阳编著. —北京: 科学出版社, 2005
(计算机职业教育丛书)

ISBN 7-03-015718-4

I. 网… II. ①李… ②曹… III. 主页制作-图形软件, Dreamweaver
MX 2004-职业教育-教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 063981 号

责任编辑: 吕建忠 赵卫江/责任校对: 都 岚

责任印制: 吕春珉/封面设计: 耕者设计工作室

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2005 年 7 月第 一 版 开本: 787 × 1092 1/16
2005 年 7 月第一次印刷 印张: 25 1/4
印数: 1—4 000 字数: 584 000

定价: 30.00 元

(如有印装质量问题, 我社负责调换<环伟>)

销售部电话 010-62136131 编辑部电话 010-62138978-8001 (BI01)

前 言

Dreamweaver、Flash、Fireworks 作为网页制作、网站建设和动画设计领域的常用专业软件，被誉为 Macromedia 工具组合的三剑客。最新版的 Macromedia Studio MX 2004 包括 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004，使用户在网页制作和开发网站、动画设计、网页图形设计以及动态网页开发方面更为方便和快捷。

最新发布的 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 增加了一系列新的功能，更有利于编辑，特别是三者后台更为强大、更为稳定，为用户提供了很大的发挥空间。随着 Macromedia Studio MX 2004 中文版的发布及其众多新功能的增加，Macromedia Studio MX 2004 中文版已成为更多网站开发者制作网页和建设网站、动画设计者设计制作开发动画、网页平面设计师设计平面网页图形的首选工具。

本书通过简单的典型实例，并配合翔实的图例，全面地向读者介绍 Macromedia Studio MX 2004 中文版的各种基础操作和应用技巧。第 1 章和第 12 章分别介绍了 HTML 语言和 ASP 动态脚本语言；第 3、4、5、6、7 以及 10 章介绍了 Dreamweaver MX 2004 基础、网页制作中文字、图片、多媒体、超链接、层叠样式表、表格、层、框架、表单、模板、库等元素的使用以及动态网页的制作；第 11 章介绍了站点管理和配置方面的知识；第 8 章和第 9 章分别介绍了 Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 软件在网页制作中的应用。

本书按照由浅入深、循序渐进的学习过程。不仅详细地介绍了制作网页、动画、图片的技巧以及如何实现不同效果的方法，还从制作者的角度阐述制作的创意和思路。在网络发达的今天，网页制作及其网站开发、动画设计制作、与网页制作配套的网页平面图像处理已经成为计算机使用者必备的能力之一。读者通过学习本书中的操作，可以掌握 Macromedia Studio MX 2004 中文版的强大功能。

Macromedia Studio MX 2004 是需要实践才能掌握的软件，本书的讲解和实例能够帮助读者尽快地掌握这个软件，同时还需要读者不断地学习和实践，才能真正掌握并制作出精美的图片、动画、网页和网站。

希望本书的出版可以为广大读者学习和掌握 Macromedia Studio MX 2004 中文版提供一定的帮助。

由于时间仓促，作者水平有限，书中错漏之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。



目 录

第1章 HTML 基础	1
1.1 HTML 基本构架	2
1.1.1 HTML 语言的工作原理	2
1.1.2 HTML 基本结构	2
1.1.3 HTML 中的标签	4
1.2 页面布局和文字设计	5
1.2.1 标题	5
1.2.2 换行和强行不换行	6
1.2.3 段落标签	7
1.2.4 水平线段标签	8
1.2.5 文字的大小设置	9
1.2.6 文字的字体与样式	10
1.2.7 文字和背景颜色	11
1.2.8 位置控制	12
1.3 列表	12
1.3.1 无序号列表	13
1.3.2 有序号列表	13
1.3.3 定义性列表	14
1.3.4 改变条目标记	14
1.4 表格	16
1.4.1 表格的基本结构	16
1.4.2 表格的标题	17
1.4.3 表格尺寸设置	18
1.4.4 表格内文字的对齐、布局	19
1.4.5 跨多行、多列的表元	20
1.4.6 浮动表格	21
1.4.7 表格的颜色	21
1.5 文件之间的链接	22
1.5.1 本地链接	22
1.5.2 URL 链接	23
1.5.3 目录链接	23
1.5.4 链接的颜色	24
1.6 多媒体效果	24
1.6.1 插入图像	24

1.6.2	播放声音	27
1.6.3	播放视频	29
1.7	移动的对象	30
1.7.1	移动属性设置	30
1.7.2	外观设置	31
1.8	多框架页面	33
1.8.1	框架结构的基本格式	33
1.8.2	各框架的尺寸设置	34
1.8.3	各窗口间的相互操作	35
1.8.4	框架外观	36
1.8.5	浮动框架	38
1.9	表单	38
1.9.1	表单结构的基本格式	38
1.9.2	文字和密码	39
1.9.3	单选框和复选框	40
1.9.4	表单按钮	40
1.9.5	隐藏域	41
1.9.6	列表框	41
1.9.7	文本区域	43
1.9.8	文件上传按钮	44
第2章	Dreamweaver MX 2004 基础	46
2.1	认识 Dreamweaver MX 2004	47
2.1.1	菜单栏	47
2.1.2	工具栏	48
2.1.3	面板组	50
2.2	设置 Dreamweaver 站点	53
2.2.1	关于站点	53
2.2.2	创建站点	54
2.2.3	编辑现有 Dreamweaver 站点	56
2.3	创建和打开文档	58
2.3.1	创建新文档	58
2.3.2	设置页面属性	60
2.3.3	打开现有文档	65
2.4	预览和保存网页	66
2.4.1	预览页面	66
2.4.2	保存页面	67
第3章	插入文本和设置文本格式	69
3.1	插入文本	70
3.1.1	将文本添加到文档中	70

3.1.2	导入表格式数据文档	73
3.1.3	从 MS Office 文档复制和粘贴文本	75
3.1.4	搜索和替换文本	76
3.2	设置文本格式	77
3.2.1	设置文本的字体	77
3.2.2	设置文本的字号	81
3.2.3	设置文本的颜色	82
3.3	设置段落格式和文档结构	84
3.3.1	设置段落对齐方式	84
3.3.2	文本的缩进和突出	85
3.3.3	设置段落格式	85
3.4	创建项目列表和编号列表	87
3.4.1	创建项目列表	87
3.4.2	创建编号列表	88
3.4.3	创建定义列表	88
3.4.4	创建列表并设置列表属性	88
第 4 章	插入图像	93
4.1	插入图像	94
4.1.1	关于图像	94
4.1.2	插入图片和图像占位符	95
4.1.3	调整图像大小	99
4.1.4	设置图像对齐方式	99
4.2	图像在网页中的使用	101
4.2.1	使用图片背景	101
4.2.2	使用跟踪图像	101
4.2.3	创建鼠标经过图像	102
4.3	编辑图片	106
4.3.1	裁剪图片	106
4.3.2	对图片进行重新取样	107
4.3.3	调整图片亮度和对比度	107
4.3.4	锐化图片	108
第 5 章	使用表格和层布局页面	111
5.1	插入表格和选择表格元素	112
5.1.1	插入表格	112
5.1.2	添加内容到表格单元	116
5.1.3	导入表格式数据	118
5.1.4	选择表格元素	119
5.2	设置表格属性	124
5.2.1	设置整个表格的属性	124



5.2.2	设置单元格的属性	126
5.2.3	用预置表格设计格式化表格	128
5.3	编辑表格	130
5.3.1	调整表格大小	131
5.3.2	添加及删除行和列	133
5.3.3	拆分和合并单元格	135
5.3.4	复制、粘贴和删除单元格	137
5.3.5	对表格进行排序	139
5.3.6	嵌套表格的使用	140
第 6 章	使用框架和模板	144
6.1	关于框架和框架集	145
6.1.1	框架和框架集的工作原理	145
6.1.2	框架的使用	146
6.1.3	嵌套的框架集	146
6.2	创建框架和框架集	147
6.2.1	使用预定义的框架集	147
6.2.2	设计框架集	148
6.3	选择框架和框架集	150
6.3.1	在【框架】面板中选择框架和框架集	150
6.3.2	在【文档】窗口中选择框架和框架集	150
6.4	在页面中使用框架集	151
6.4.1	保存框架和框架集文件	151
6.4.2	在框架中打开文档	152
6.4.3	查看和设置框架属性	154
6.4.4	查看和设置框架集属性	156
6.5	设置框架与超级链接	157
6.6	关于模板	159
6.6.1	模板区域的类型	159
6.6.2	基于模板的文档	160
6.6.3	模板中的链接	160
6.7	创建 Dreamweaver 模板	161
6.8	创建重复区域	162
6.8.1	创建可编辑区域	162
6.8.2	创建重复区域	163
6.8.3	插入重复表格	164
6.8.4	使用可选区域	166
6.9	编辑和更新模板	167
6.9.1	编辑模板	167
6.9.2	定义可编辑标签属性	168

6.9.3	在基于模板的文档中编辑内容	169
6.9.4	在现有文档中应用或删除模板	170
6.9.5	更新基于模板的文档	170
第 7 章	使用超链接和 CSS 样式表	172
7.1	认识超链接	173
7.1.1	关于超链接	173
7.1.2	超链接在网页中的表现形式	174
7.2	创建超链接	174
7.2.1	创建指向其他文档或文件的超链接	175
7.2.2	链接到文档中的特定位置	177
7.2.3	创建电子邮件链接	180
7.2.4	创建空链接和脚本链接	182
7.3	创建导航条或图像地图	184
7.3.1	创建导航条	184
7.3.2	创建图像地图	187
7.3.3	修改图像地图	189
7.4	管理超链接	189
7.4.1	自动更新链接	189
7.4.2	在整个站点范围内更改链接	190
7.5	使用 CSS 样式表	192
7.5.1	认识 CSS	192
7.5.2	在网页中插入 CSS	192
7.6	创建 CSS 样式表	195
7.6.1	新建 CSS 样式表	195
7.6.2	定义 CSS 属性	196
第 8 章	网页图像制作与处理	209
8.1	Fireworks MX 2004 工作界面简介	210
8.2	选择和变形对象	211
8.3	使用位图	212
8.4	使用矢量对象	214
8.5	使用文本	215
8.6	应用颜色、笔触和填充	216
8.7	应用动态效果	218
8.8	层、蒙版和混合	219
8.9	使用样式、元件和 URL	222
8.10	切片、变换图像和热点	224
8.11	创建按钮和弹出菜单	225
8.12	创建动画	226
8.13	优化和导出	227

第 9 章 制作网页动画	230
9.1 关于 Macromedia Flash MX 2004	231
9.2 Flash MX 2004 工作界面	231
9.3 使用帧和关键帧	232
9.4 使用图层	233
9.5 绘制对象	234
9.6 处理颜色	235
9.7 使用导入插图和视频	236
9.8 添加声音	237
9.9 处理图形对象	238
9.10 处理文本	239
9.11 使用元件、实例和库资源	241
9.12 创建动画	242
9.13 创建影片剪辑和按钮	244
9.14 测试影片	247
9.15 发布影片	248
9.16 导出影片	250
第 10 章 制作动态网页	252
10.1 关于行为	253
10.1.1 关于事件	253
10.1.2 使用行为面板	254
10.1.3 应用行为	255
10.1.4 将行为附加到文本	255
10.2 使用行为	256
10.2.1 改变属性	256
10.2.2 行为与层	258
10.2.3 转到 URL	261
10.2.4 打开浏览器窗口	262
10.2.5 播放声音	263
10.2.6 弹出消息	264
10.2.7 预先载入图像	266
10.2.8 设置状态栏文本	267
10.2.9 显示弹出菜单	268
10.3 使用 META 标签	272
10.4 JavaScript 在网页中的应用	277
第 11 章 站点管理和配置	283
11.1 Web 技术简介	284
11.1.1 关于 Web 服务器	284
11.1.2 关于 Web 浏览器	286

11.1.3	通信协议	286
11.1.4	公共网关接口介绍	288
11.2	建立 Web 安全体系	289
11.2.1	主机系统的安全需求	290
11.2.2	Web 服务器的安全需求	291
11.2.3	Web 浏览器的安全需求	292
11.3	Web 网站的设计与发布	294
11.3.1	Web 站点的设计原则	294
11.3.2	HTML 语言与其他 Web 编程语言	295
11.4	建立安全的 Web 网站	296
11.4.1	理解配置主机操作系统	296
11.4.2	合理配置 Web 服务器	297
11.4.3	Web 网站的安全管理	304
第 12 章	ASP 动态网页	306
12.1	ASP 基础知识	307
12.1.1	什么是动态网页	307
12.1.2	ASP 简介	309
12.1.3	ASP 简单范例	312
12.1.4	ASP 基础	316
12.2	ASP 脚本	321
12.2.1	ASP 脚本基础	321
12.2.2	ASP 脚本变量、函数、过程和条件语句	324
12.2.3	ASP 脚本循环语句	328
12.3	ASP 内建对象和组件	331
12.3.1	ASP 内建对象 Request	331
12.3.2	ASP 内建对象 Response	337
12.3.3	ASP 内建对象 Application 和 Session	342
12.3.4	Global.asa 文件的使用及 Chat 程序	346
12.3.5	ASP 内建对象 Server	351
12.3.6	ActiveX 组件	353
12.3.7	常用的 ASP ActiveX 组件	356
12.3.8	其他的 ASP 常用组件	361
12.4	ASP 连接数据库	365
12.4.1	数据库查询语言	365
12.4.2	ADO 存取数据库时的分页显示	372
12.4.3	防止 ASP 漏洞	377



第 1 章

HTML 基础



教学目标

初步了解 HTML 语言的基础知识, 包括 HTML 的工作原理、HTML 语言的各种标记、属性以及内容。



教学提示

HTML (hypertext marked language) 即超文本标记语言, 是一种用来制作超本文档的简单标记语言。用 HTML 编写的超本文档称为 HTML 文档, 它能独立于各种操作系统平台 (如 UNIX、Windows 等)。自 1990 年以来, HTML 就一直被用作 WWW (万维网) 的信息表示语言, 用于描述主页的格式设计和它与 WWW 上其他主页的连接信息。使用 HTML 语言描述的文件, 需要通过 WWW 浏览器显示出效果。

作为本书的开篇, 本章重点介绍 HTML 语言的工作原理以及各种标记的作用。这对于网页制作的初学者来说是必要的, 但也无需仔细地了解每一个标记的作用, 因为现在已经有了很好的所见即所得的网页编辑软件 (例如 Dreamweaver 和 FrontPage) 为我们快速地生成 HTML 代码。



知识重点

- ◇ HTML 语言和 HTML 文档
- ◇ HTML 语言工作原理
- ◇ HTML 标记
- ◇ HTML 标记属性
- ◇ HTML 内容



知识难点

- ◇ HTML 语言工作原理
- ◇ HTML 标记属性
- ◇ HTML 标记
- ◇ HTML 内容

学而不思则罔, 思而不学则殆。

——孔子



1.1 HTML 基本构架

本节是 HTML 语言的入门指南，主要了解 HTML 语言的工作原理、HTML 基本结构。

1.1.1 HTML 语言的工作原理

用 HTML 语言编写的文档称为 HTML 文档。我们平时上网所见到的就是 HTML 文档在浏览器中显示的结果。控制 HTML 文档外观的是 HTML 标签，浏览器可以将标签解释成具体的内容，如超级链接、标题、段落、列表等。

HTML 语言利用标签 (tag) 来描述网页的字体、大小、颜色及页面布局的语言，使用任何的文本编辑器都可以对它进行编辑，与 VB、C++ 等编程语言有着本质上的区别。

举一个简单的例子。HTML 源代码：

```
<b>WWW.SpringAge.Com</b> “青春年华”——我们的似水年华
```

在浏览器的显示效果：

WWW.SpringAge.Com “青春年华”——我们的似水年华

其中与就是两个 HTML 标签。它以起始标签及结束标签标记文字 WWW.SpringAge.Com，令它显示成粗体。

接下来，我们就结合几个实例来观看一下 HTML 的全貌。

(1) 通过 HTML 可以表现出丰富多彩的设计风格。

图片调用：

```
<IMG SRC="文件名">
```

文字格式：

```
<FONT SIZE="+5 " COLOR="00FFFF">文字</FONT>
```

(2) 通过 HTML 可以实现页面之间的跳转：

```
<A HREF="文件路径/文件名"></A>
```

(3) 通过 HTML 可以展现多媒体的效果。

声频：

```
<EMBED SRC="音乐文件名" AUTOSTART=true>
```

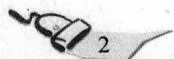
视频：

```
<EMBED SRC="视频文件名" AUTOSTART=true>
```

从以上的例子，我们就可以理解超文本与标签的含义了。所谓超文本，就是它可以加入图片、声音、动画、影视等内容，还可以从一个文件跳转到另一个文件，与世界各地主机的文件连接。所谓标签，就是它采用了一系列的指令符号来控制输出的效果，这些指令符号用“<标签名字属性>”来表示。

1.1.2 HTML 基本结构

HTML 文件是标准的 ASCII 文件，它看起来像是加入了许多被称为标注(tag)的特殊字符串的普遍文本文件。从结构上讲，HTML 文件由元素(element)组成，组成 HTML 文件的元素有许多种，用于组织文件的内容和指导文件的输出格式。



绝大多数元素是“容器”，即它有起始标签和结尾标签。元素的起始标签叫做起始标注(start tag)，元素结束标签叫做结尾标注(end tag)，在起始标注和结尾标注中间的部分是元素体。每一个元素都有名称和可选择的属性，元素的名称和属性都在起始标注内标明。

比如，体元素(body)：

```
<body background="back-ground.gif">
<h2>青春年华</h2>
欢迎光临我们的网站<p>
</body>
```

第一行是体元素的起始标注，它标明体元素从此开始。因为所有的标注都具有相同的结构，所以我们将仔细分析这个标注的各个部分，以便对标注的写法有一大概了解。

<：起始标注开始。

Body：元素名称，由于元素和标注一一对应，所以元素名也叫标注名。需要注意的是<和 body 之间不能有空格。元素名称不分大小写。

Background：属性名。一个元素可以有多个属性，属性及其属性值不分大小写。本属性指明用什么方法来填充背景。

=：指明属性值。

" background.gif "：属性值，表示用 background.gif 文件来填充背景。

属性名、=、属性值合起来构成一个完整的属性，一个元素可以有多个属性，各个属性用空格分开。

>：起始标注结束。

第二行和第三行是 body 元素的元素体，最后一行是 body 元素的结尾标注。结尾标注用</开始，随后是元素名，然后是大于号>。

从上面的例子中，可以看出，一个元素的元素体中可以有另外的元素。(上例中第二行的标题元素<h2>...</h2>和第三行的分段元素<p>)。实际上，html 文件仅由一个 html 元素组成，即文件以<html>开始，以</html>结尾，文件其部分都是 html 的元素体。html 元素的元素体由两大部分，即头元素<head>...</head>和体元素<body>...</body>和一些注释组成。头元素和体元素的元素体又由其他的元素和文本及注释组成。

HTML 超文本文档分文档头和文档体两部分，在文档头里，对这个文档进行了一些必要的定义，文档体中才是要显示的各种文档信息。一个标准的 HTML 文档具有下列结构：

```
<HTML>
  <HEAD>
    头部信息
  </HEAD>
  <BODY>
    文档主体，正文部分
  </BODY>
</HTML>
```

其中<HTML>在最外层，表示这对标签间的内容是 HTML 文档。我们还会看到一些主页省略<HTML>标签，因为*.html 或*.htm 文件被 Web 浏览器默认为是 HTML 文档。

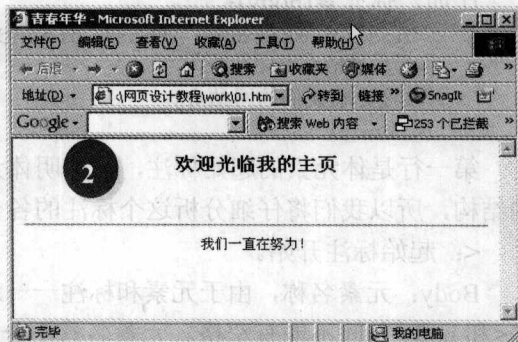
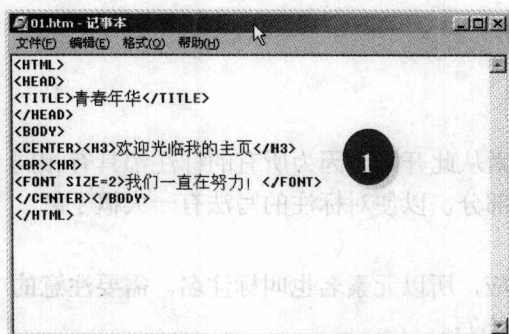
<HEAD>之间包括文档的头部信息，如文档总标题等，若不需头部信息则可省略此标签。

<BODY>标签一般不省略，表示正文内容的开始。

下面是一个最基本的超文本文档的源代码和在浏览器中页面显示效果。

(1) HTML 源代码。

(2) 浏览器显示效果。



1.1.3 HTML 中的标签

刚刚接触 HTML，遇到的最大障碍就是一些用“<”和“>”括起来的句子，我们称为标签，它是用来分割和标记文本的元素，用以形成文本的布局、文字的格式以及五彩缤纷的画面和页面布局。

1. 单标签

某些标签称为“单标签”，因为它只需单独使用就能完整地表达意思，这类标签的语法是：

<标签名称>

最常用的单标签是
，它表示换行。

2. 双标签

另一类标签称为“双标签”，它由“始标签”和“尾标签”两部分构成，必须成对使用，其中始标签告诉 Web 浏览器从此处开始执行该标签所表示的功能，而尾标签告诉 Web 浏览器在这里结束该功能。始标签前加一个斜杠 (/) 即成为尾标签。这类标签的语法是：

<标签> 内容 </标签>

其中“内容”部分就是要被这对标签施加作用的部分。例如，想突出对某段文字的显示，就将此段文字放在一个...标签中：

第一：

3. 标签属性

许多单标签和双标签的始标签内可以包含一些属性，其语法是：

< 标签名字 属性 1 属性 2 属性 3 ... >

各属性之间无先后次序，属性也可省略（即取默认值），例如，单标签<HR>表示在

文档当前位置画一条水平线，一般是从窗口中当前行的最左端一直画到最右端：

```
<HR SIZE=3 ALIGN=LEFT WIDTH="75%">
```

其中，SIZE 属性表示定义线的粗细，属性值取整数，默认值为 1；ALIGN 属性表示对齐方式，可取 LEFT（左对齐，缺省值），CENTER（居中），RIGHT（右对齐）；WIDTH 属性表示定义线的长度，可取相对值（由一对“”号括起来的百分数，表示相对于充满整个窗口的百分比），也可取绝对值（用整数表示的屏幕像素点的个数，如 WIDTH=300），默认值是“100%”。

第一种写法仅用于一些特殊的元素，比如分段元素 P，它仅仅通知 www 浏览器在此处分段，因而不需要界定作用范围，所以它没有结尾标注。Html3.0 标准中，也定义了</p>标注，它用于需要界定作用范围的段落，比如增加对齐方式属性的段落。

注意：HTML 并非大小写敏感.<title>和<TITLE>或者<TiTlE>是一样的。

html 文件中，有些元素只能出现在头元素中，绝大多数元素只能出现在体元素中。在头元素中的元素表示的是该 html 文件的一般信息，比如文件名称，是否可检索等。这些元素书写的次序是无关紧要的，它只表明该 html 有还是没有该属性。与此相反，出现在体元素中的元素是次序敏感的，改变元素在 html 文件中的次序会改变该 html 文件的输出形式。

提示：在本节中只是大致向读者介绍了一下 HTML 语言的工作原理和 HTML 文档的基本结构，在以后的学习中将更深入地了解 HTML 的各种标签及其属性。

1.2 页面布局和文字设计

本节主要讲述 HTML 对页面的布局和对文字的设计，包括标题、换行
、段落标签<P>、水平线段<HR>、文字的大小设置、文字的字体与样式、文字的颜色、位置控制。

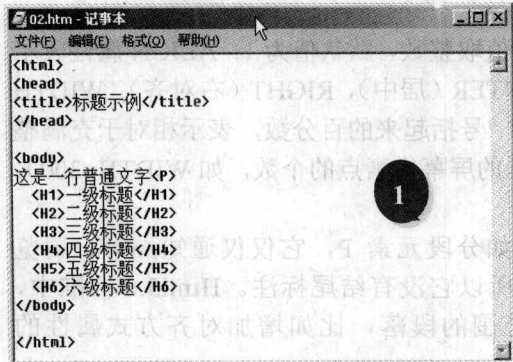
1.2.1 标题

一般文章都有标题、副标题、章和节等结构，HTML 中也提供了相应的标题标签<Hn>，其中，n 为标题的等级。HTML 总共提供六个等级的标题，n 越小，标题字号就越大，以下列出所有等级的标题：

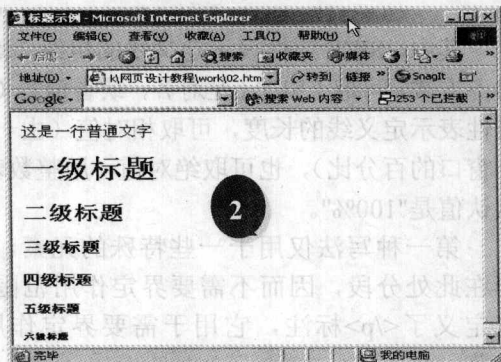
<H1>...</H1>	第一级标题
<H2>...</H2>	第二级标题
<H3>...</H3>	第三级标题
<H4>...</H4>	第四级标题
<H5>...</H5>	第五级标题
<H6>...</H6>	第六级标题

请看下面的例子。从中可以看出，每一个标题的字体为黑体字，内容文字前后都插入空行。

(1) HTML 源代码。



(2) 浏览器显示效果。

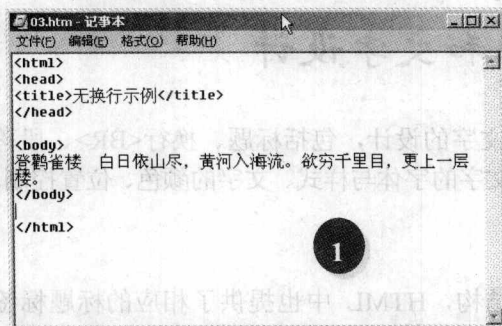


1.2.2 换行和强行不换行

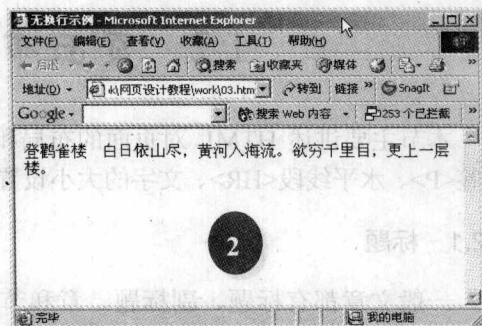
在编写 HTML 文件时,我们不必考虑太细的设置,也不必理会段落过长的部分会被浏览器切掉。因为,在 HTML 语言规范里,每当浏览器窗口被缩小时,浏览器会自动将右边的文字转折至下一行。所以,编写者对于自己需要断行的地方,应加上换行标签
标签。有时候也会用到强行不换行标签<NOBR>...</NOBR>使其中的内容强行不换行,此时不管怎么改变浏览器本身的大小,标签中的内容都保持原有的长度,如果长度超过浏览器的宽度,则在浏览器下方会出现横向滚动条,这和不加任何标签时内容在长度超过浏览器宽度则自动转折至下一行是不同的。

请看下面的例子。

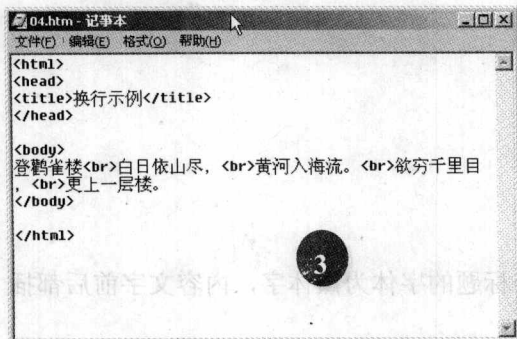
(1) 无换行: 源代码。



(2) 无换行: 显示效果。



(3) 换行: 源代码。



(4) 换行: 显示效果。

