



普通高等教育“十五”国家级规划教材

计算机网络技术系列教材

● 陈强 主编 孙建华 副主编 ●

网页制作教程

(第三版)

赵丰年 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

普通高等教育“十五”国家级规划教材

计算机网络技术系列教材

网页制作教程

(第三版)

赵丰年 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作教程 / 赵丰年编著. —3 版. —北京: 人民邮电出版社, 2006.10
ISBN 7-115-15222-5

I. 网... II. 赵... III. 主页制作—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 102970 号

内 容 提 要

本书系统全面地介绍网页制作技术的基本理论和实际应用。全书共 10 章, 分为 3 大部分。前 5 章为第 1 部分, 主要介绍网页制作的基本理论——HTML, 同时穿插介绍 Fireworks, Flash, Anfy 等软件在网页制作过程中的应用; 第 6 章~第 8 章为第 2 部分, 主要介绍网页制作技术, 包括 CSS 技术、客户端脚本技术 (DHTML) 以及 XML 技术; 第 9 章~第 10 章为第 3 部分, 主要介绍当前最流行的网页制作工具——Dreamweaver, 以及提供 12 个实训项目, 使读者能够从实际应用的角度进一步巩固所学知识。

本书以实用为基本的出发点, 不但包括各种网页制作技术的基础理论, 而且强调网页制作的具体应用, 使读者既能打下坚实的理论基础, 又能掌握实际的操作技能。

本书可作为高等职业学校、成人高校、本科院校设立的二级职业技术学院和培训班讲授网页制作课程的教材或参考书, 也适合广大网页制作爱好者或相关从业人员自学之用。

普通高等教育“十五”国家级规划教材

计算机网络技术系列教材

网页制作教程 (第三版)

◆ 编 著 赵丰年

责任编辑 潘春燕

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京艺辉印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 20

字数: 477 千字

2006 年 10 月第 3 版

印数: 1—3 000 册

2006 年 10 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-15222-5/TP · 5671

定价: 26.00 元

读者服务热线: (010) 67170985 印装质量热线: (010) 67129223

丛 书 前 言

计算机网络技术是近年来兴起的、发展相当迅速的计算机新技术。21 世纪的今天不会使用网络就等于不会使用计算机。IBM 公司早在 20 世纪 80 年代就提出：网络就是计算机。因此，必须十分重视计算机网络的普及与推广应用，使更多的人能够利用网上的资源，提高工作水平和效率。

为适应社会的需要和计算机网络技术的发展，全国高等院校的各个专业都开设了有关计算机网络技术课程，特别是近年来高等职业教育的发展，急需以计算机网络应用为主的实用教材，使学生在学计算机网络时，适当减少那些枯燥难懂的理论，取而代之的是建网、管网、上网的实操和网络的应用开发技术。根据这一发展趋势，我们组织了一批学术水平高、教学经验丰富、实践能力强的老师编写了这套计算机网络技术系列教材。

本套教材共 11 本。为了便于教学，本套教材每本均配有实训内容，每一章都有内容提要 and 习题。

本套教材在编写过程中力求做到：网络理论以必需、够用为度，注重网络实用技术及实际应用的介绍，并以实际需要的技术、操作和使用技巧为主体，使学生在学计算机网络理论的同时，掌握相关的实操和应用技巧。本套教材突出了内容新、讲述方法浅显、重应用和技术的特点，适合高等职业学校、成人高校、本科院校设立的二级职业技术学院学生和自学计算机网络应用和开发的人员使用。

本套教材已经被选为北京市高等教育自学考试高职自考“网络技术应用与服务”专业的指定教材。

第三版修订说明

《网页制作教程》一书自 2001 年 8 月出版以来,受到了广大师生和读者的普遍欢迎,目前印量已逾 10 万册,并先后入选教育部普通高等教育“十五”国家级规划教材和“十一五”国家级规划教材。为了更好地体现技术的发展和贴近教学的需要,本书作者根据自己和其他多位教师的教学实践和教学研究,在保留原书特色的基础上,进行了以下修订。

(1) 将第二版中的 XML 附录移到了第 8 章,并增加了大量新内容,使其更符合教学 and 实际应用的需要。

(2) 将原书第 3 章中的“超链接”部分移动到了第 2 章,并在第 2 章中增加了一个网站实例,使读者能够快速入门。

(3) 更新了所使用软件的版本,并根据软件版本修订了内容,主要包括操作系统平台更新为 Windows XP; Dreamweaver, Flash 和 Fireworks 更新为 MX 2004 版。

(4) 各章内容都有一定调整,主要是增加了实用的内容,并删除了不实用的内容。例如,在第 10 章“实际技能训练”中,增添了很多类似“作业”的项目,从而使读者对具体的技能目标有更明确的认识,同时有助于教学活动的组织(可以选择若干有代表性的“作业”贯穿整个学习过程)。

书中实例的源代码可以到作者的个人网站下载,网址是: <http://www.zhaofengnian.com> (其中还包括与本书相关的其他资料,如 PowerPoint 教学演示、附加练习题、参考试题等),如对本书内容有疑问或有任何意见建议,请发送电子邮件至: zhaofengnian@263.net 或 zhaofn@bit.edu.cn。

目 录

第 1 章 HTML 基础	1
1.1 什么是 HTML	1
1.1.1 网页的基本概念	1
1.1.2 HTML 的工作原理	3
1.1.3 创建和测试网页	5
1.1.4 网页制作工具	6
1.2 创建网页	7
1.2.1 标记符基础	7
1.2.2 网页的基本结构	8
1.2.3 设置页面属性	11
1.2.4 添加注释	13
1.2.5 显示特殊字符	14
1.3 发布网页	14
1.3.1 创建本地站点	14
1.3.2 申请网页空间	14
1.3.3 用 FTP 上传网页	15
练习题	16
第 2 章 文本格式	18
2.1 文本分段	18
2.1.1 段落标记符 P 和换行标记符 BR	18
2.1.2 水平线标记符 HR	19
2.1.3 标题标记符 Hn	21
2.1.4 段落对齐	22
2.2 控制文本的显示效果	25
2.2.1 字体控制标记符 FONT	25
2.2.2 物理字符样式	28
2.2.3 逻辑字符样式	29
2.2.4 滚动字幕效果	30
2.3 列表格式	32
2.3.1 有序列表	32
2.3.2 无序列表	33
2.4 创建超链接	34
2.4.1 相对地址与绝对地址	35

2.4.2	页面链接	36
2.4.3	锚点链接	37
2.4.4	电子邮件链接	38
2.5	网站实例	39
2.5.1	网站规划	40
2.5.2	页面设计	41
2.5.3	代码实现	42
	练习题	46
第3章	使用图像	48
3.1	网页图像基础	48
3.1.1	位图与矢量图	48
3.1.2	网页图像格式	49
3.1.3	使用网页图像的要点	51
3.2	图像处理基本操作	51
3.2.1	Fireworks 的界面	51
3.2.2	修改图像的大小	53
3.2.3	用适当的格式导出图像	53
3.2.4	制作 GIF 动画	55
3.3	图像标记符 IMG	57
3.3.1	插入图像	57
3.3.2	设置图像属性	58
3.4	使用图像映射	61
3.4.1	什么是图像映射	61
3.4.2	创建图像映射	61
	练习题	62
第4章	表格与框架	63
4.1	创建表格	63
4.1.1	表格的基本构成	63
4.1.2	合并单元格	65
4.1.3	构造表格的步骤	65
4.2	表格的属性设置	66
4.2.1	边框与分隔线	66
4.2.2	控制单元格空白	68
4.2.3	表格的对齐	69
4.3	使用表格设计网页布局	71
4.3.1	控制表格和单元格大小	71
4.3.2	设置表格和单元格的背景	72

4.3.3 使用嵌套表格	73
4.3.4 表格布局综合应用	74
4.4 创建框架	78
4.4.1 什么是框架	79
4.4.2 指定框架结构	79
4.4.3 框架的嵌套	82
4.4.4 框架的初始化	83
4.5 控制框架的显示效果	85
4.5.1 边框效果	85
4.5.2 设置框架空白	86
4.6 使用框架设计网页布局	87
4.6.1 指定超链接的目标框架	87
4.6.2 使用页内框架	89
练习题	91
第 5 章 表单与特殊对象	95
5.1 创建表单	95
5.1.1 什么是表单	95
5.1.2 表单控件的类型	97
5.1.3 FORM 标记符	98
5.2 创建表单控件	99
5.2.1 文本框与口令框	99
5.2.2 复选框与单选框	100
5.2.3 文件选择框	101
5.2.4 按钮	102
5.2.5 多行文本框	104
5.2.6 选项菜单	105
5.3 设置控件的标签	106
5.4 网页中的特殊对象	108
5.4.1 多媒体对象	108
5.4.2 Java 小应用程序对象	110
5.5 创建 Flash 对象	113
5.5.1 什么是 Flash	114
5.5.2 创建逐帧动画	116
5.5.3 创建形状补间动画	120
5.5.4 创建补间动画	123
练习题	128

第 6 章 CSS 技术	130
6.1 CSS 入门	130
6.1.1 什么是 CSS	130
6.1.2 CSS 的属性单位	131
6.2 在网页中使用 CSS	133
6.2.1 在标记符中直接嵌套样式信息	133
6.2.2 在 STYLE 标记符中定义样式信息	133
6.2.3 链接外部样式表中的样式信息	134
6.2.4 样式的优先级	135
6.3 CSS 样式定义	136
6.3.1 HTML 标记符选择器	136
6.3.2 具有上下文关系的 HTML 标记符选择器	137
6.3.3 用户定义的类选择器	137
6.3.4 用户定义的 ID 选择器	138
6.3.5 虚类选择器	138
6.4 CSS 属性	138
6.4.1 字体与文本属性	139
6.4.2 颜色与背景属性	142
6.4.3 布局属性	144
6.4.4 定位和显示属性	150
6.4.5 列表属性	153
6.4.6 鼠标属性	154
6.5 CSS 过滤器效果	154
6.5.1 过滤器属性列表	154
6.5.2 过滤器效果示例	156
练习题	158
第 7 章 JavaScript 与 DHTML 技术	160
7.1 使用客户端脚本	160
7.1.1 使用 SCRIPT 标记符	160
7.1.2 直接添加脚本	162
7.1.3 链接脚本文件	162
7.2 JavaScript 简介	163
7.2.1 JavaScript 语言基础	163
7.2.2 使用 JavaScript 对象	169
7.2.3 使用浏览器对象	174
7.3 DHTML 技术	181
7.3.1 什么是 DHTML	181

7.3.2 DHTML 应用示例	183
练习题	187
第 8 章 XML 入门	189
8.1 什么是 XML	189
8.1.1 XML 的定义	189
8.1.2 XML 和 HTML 的不同	190
8.1.3 XML 的应用	191
8.1.4 XML 相关技术	192
8.2 XML 文档规则	193
8.2.1 XML 文档的有效性	193
8.2.2 XML 的语法	193
8.3 显示 XML 文档	195
8.3.1 直接查看 XML 文档	195
8.3.2 用 CSS 显示 XML 文档	196
8.3.3 用 XSL 显示 XML 文档	197
8.3.4 在 HTML 中嵌入 XML 数据	199
8.3.5 用 JavaScript 显示 XML 数据	201
8.4 文件类型定义	203
8.4.1 什么是 DTD	203
8.4.2 DTD 文件声明	204
8.4.3 元素的声明	205
8.4.4 属性的声明	207
8.4.5 实体的声明	208
8.4.6 验证 XML	208
8.5 XML 模式	209
8.5.1 XML 模式基础	209
8.5.2 使用模式定义简单类型	211
8.5.3 使用模式定义复杂类型	213
8.6 XML 样式表 (XSL)	219
8.6.1 XSL 简介	220
8.6.2 使用 XSLT 将 XML 转换为 XHTML	220
8.7 XML 编程接口	225
8.7.1 DOM	225
8.7.2 SAX	227
练习题	227
第 9 章 用 Dreamweaver 制作网页	229
9.1 Dreamweaver 的界面	229

9.1.1	Dreamweaver 的界面元素	229
9.1.2	设置文档窗口	231
9.2	创建与管理站点	233
9.2.1	网站开发流程	233
9.2.2	创建本地站点	237
9.2.3	管理本地站点	238
9.2.4	创建与管理远程站点	239
9.3	文本修饰与超链接	240
9.3.1	制作网页的一般过程	240
9.3.2	设置字符格式	241
9.3.3	设置段落格式	243
9.3.4	设置列表格式	243
9.3.5	使用超链接	244
9.4	使用图像	246
9.4.1	插入图像	246
9.4.2	设置图像属性	247
9.4.3	制作图像映射	247
9.4.4	制作鼠标经过图像效果	248
9.5	使用多媒体对象	249
9.5.1	使用声音与视频	249
9.5.2	使用 Flash 对象	250
9.6	设计页面版式	250
9.6.1	使用表格排版	251
9.6.2	使用层排版	257
9.6.3	使用框架排版	259
9.7	表单与行为	263
9.7.1	创建表单	264
9.7.2	创建表单控件	265
9.7.3	添加表单控件标签	268
9.7.4	行为的概念与基本操作	269
9.7.5	使用 Dreamweaver 自带的行为动作	270
9.8	使用 CSS 样式	275
9.8.1	创建与编辑 CSS 样式	275
9.8.2	应用 CSS 样式	277
9.8.3	创建和链接外部 CSS 样式表	278
	练习题	279
第 10 章	实际技能训练	281
10.1	实训 1——基本 HTML 文件的编辑	281

10.2 实训 2——设置文本格式	281
10.3 实训 3——使用超链接和建立站点	282
10.4 实训 4——使用图像	282
10.5 实训 5——使用表格	283
10.6 实训 6——使用框架	283
10.7 实训 7——使用表单	284
10.8 实训 8——制作 Flash 动画	284
10.9 实训 9——使用 CSS 样式表	285
10.10 实训 10——使用 JavaScript 与 DHTML	285
10.11 实训 11——使用 XML	286
10.12 实训 12——使用 Dreamweaver	286
附录 1 HTML 颜色表	288
附录 2 HTML 4.0 快速参考	291
附录 2.1 通用属性	291
附录 2.2 HTML 文档结构元素	291
附录 2.3 文本元素	292
附录 2.4 字体样式元素	294
附录 2.5 列表元素	295
附录 2.6 表格元素	296
附录 2.7 框架元素	297
附录 2.8 表单元素	298
附录 2.9 其他元素	299
附录 3 Internet 网址集粹	304

第 1 章 HTML 基础

本章提要:

- WWW 由无数的 Web 服务器构成, 我们通过浏览器访问这些服务器上的网页, 不同的网页通过超链接联系在一起, 构成了 WWW 的网状结构。
- HTML 是表示网页的一种规范, 它通过标记符定义了网页内容的显示, 并使用属性进一步控制内容的显示。
- 最基本的 HTML 标记符包括 HTML 标记符<HTML>和</HTML>、首部标记<HEAD>和</HEAD>、正文标记<BODY>和</BODY>。
- BODY 标记符包括一些常用属性, 用于控制网页的基本显示效果。
- 发布网页的基本过程为: 制作本地站点、申请网页空间、上传网页。

1.1 什么是 HTML

本节首先介绍与网页有关的一些基本常识, 接着介绍 HTML 的基本工作原理, 最后介绍如何用“记事本”编辑网页以及各种常见的网页制作工具和辅助工具。

1.1.1 网页的基本概念

1. Internet 与 WWW

要了解什么是网页, 首先应了解什么是 WWW, 而要了解什么是 WWW, 则要先知道什么是 Internet。

通俗地讲, Internet 就是许多不同功能的计算机通过线路连接起来组成的一个世界范围内的网络。从网络通信技术的角度看, Internet 是一个以 TCP/IP 连接各个国家、各个地区、各个机构的计算机网络的数据通信网。从信息资源的角度看, Internet 是一个集各个部门、各个领域的各种信息资源为一体, 供网上用户共享的信息资源网。

说明: 网络是指多台计算机通过特定的连接方式构成的一个计算机的集合体, 而协议 (Protocol) 则可以理解为网络中的设备“打交道”时共同遵循的一套规则。有关网络技术的详细内容, 请读者参见其他相关书籍。

Internet 能提供的服务包括 WWW 服务 (也就是网页浏览服务)、电子邮件服务、网上传呼 (ICQ 就是最常见的网上传呼服务)、文件传输 (也就是常说的 FTP 服务)、在线聊天、网上购物、网络炒股、联网游戏 (例如玩 MUD, 或者是联网对战) 等。

由此可见, WWW (World Wide Web, 译为“万维网”) 并不就是 Internet, 它只是 Internet 提供的服务之一。不过, 它确实是现在 Internet 上发展得最为蓬勃的部分。相当多的其他

Internet 服务都是基于 WWW 服务的，例如网上聊天、网上购物、网络炒股等。我们平时所说的网上冲浪，其实就是指利用 WWW 服务获得信息并进行网上交流。

2. WWW 与浏览器

那么，什么是 WWW 呢？从术语的角度讲，WWW 是由遍布在 Internet 上的称为 Web 服务器的计算机组成，它将不同的信息资源有机地组织在一起，通过一种叫做“浏览器”的软件进行浏览。

如果读者熟悉网上的各种操作，那么应该清楚地了解到：获取任何一种 Internet 服务都需要相应的客户端软件。例如，要收发电子邮件，最常见的就是使用 Outlook 或 Outlook Express 之类的电子邮件客户端程序；要进行网上传呼，只要安装了相应的 ICQ 软件即可；要进行文件传输，则需要使用 CuteFTP、LeapFTP 之类的 FTP 客户端程序；要上网玩 MUD (Multi-User Dungeon, 多人地牢游戏，一般直译为“泥巴”)，则需要安装相应的 MUD 客户端程序等。当然，如果要上网浏览，则应使用“浏览器”作为客户端程序。

当我们在网上冲浪时，基本工作过程如图 1-1 所示。

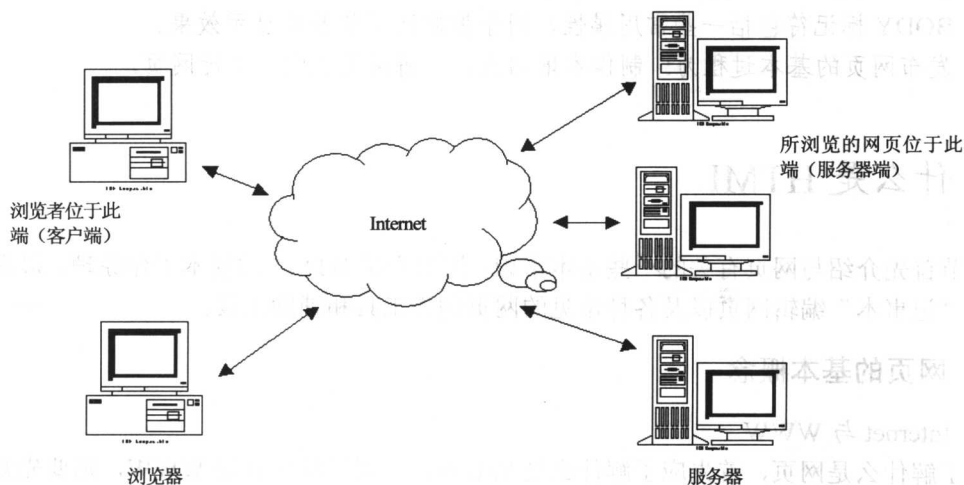


图 1-1 网上冲浪的基本工作原理

当用户连接到 Internet 上后，如果在浏览器上输入一个 Internet 地址（实际上是对应于一个网页）并按【Enter】键后，相当于要求显示该 Internet 地址上的某个特定网页。这个“请求”被浏览器通过电话线等网络介质传送到页面所在的服务器（Server）上，然后服务器做出“响应”，再通过网络介质把用户请求的网页传送到用户所在的计算机，最后由浏览器进行显示。当用户在页面中操作时（例如单击超链接），如果需要请求其他页面，则这种“请求”又会通过网络介质传送到提供相应页面的服务器，然后由服务器做出响应。

通过这个过程，浏览器和服务器之间建立了一种交互关系，使浏览者可以访问位于世界各地计算机（服务器）上的网页。在图 1-1 中，我们作为浏览者是位于浏览器端，或者说是客户端；而在 Internet 的另一端则包含有大量的用于提供信息服务的服务器，使我们能够访问形形色色的网页，这些位于相同或不同计算机上的网页通过超链接组织在一起，于是形成了像蜘蛛网一样的 WWW 系统。

根据以上说明可以看出,浏览器是获取 WWW 服务的基础,它的基本功能就是对网页进行显示。目前使用最广泛的浏览器是 Microsoft 公司的 Internet Explorer (本书在说明过程中将以 Internet Explorer 6.0 作为默认浏览器),其他浏览器包括 Opera, Mozilla Firefox 等。

3. 网站与主页

前面已经说过,WWW 是由无数的 Web 服务器构成,我们通过浏览器访问这些服务器上的网页,不同的网页通过超链接联系在一起,构成了 WWW 的纵横交织结构。

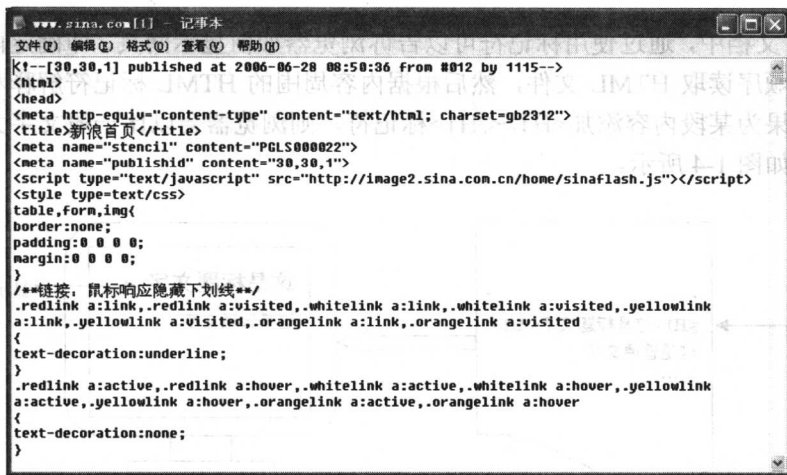
当然,网页与网页之间的关系并不是完全相同的。通常我们把一系列逻辑上可以视为一个整体的页面叫做网站,或者说,网站就是一个链接的页面集合,它具有共享的属性,例如相关主题或共同目标。

说明:网站的概念是相对的,大可以到“新浪网”这样的门户网站,页面多得无法计数,而且位于多台服务器上;小可以到一些个人网站,可能只有零星几个页面,仅在某台服务器上占据很小空间。

“主页”是网站中的一个特殊页面,它是作为一个组织或个人在 WWW 上开始显示的页面,其中包含指向其他页面的超链接。通常主页的名称是固定的,一般叫做 index.htm 或 index.html 等(.htm 或.html 后缀表示 HTML 文档)。

1.1.2 HTML 的工作原理

如果在浏览器中任意打开一个网页,然后在窗口中空白位置单击鼠标右键,从快捷菜单中选择“查看源文件”命令(或者选择“查看”菜单中的“源文件”命令),则系统会启动“记事本”,其中包含一些文本信息,如图 1-2 所示。



```

www.sina.com[1] - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
K!-[30,30,1] published at 2006-06-28 08:50:36 from #012 by 1115-->
<html>
<head>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=gb2312">
<title>新浪首页</title>
<meta name="stencil" content="PGLS000022">
<meta name="publishid" content="30,30,1">
<script type="text/javascript" src="http://image2.sina.com.cn/home/sinaflash.js"></script>
<style type="text/css">
table,form,img{
border:none;
padding:0 0 0 0;
margin:0 0 0 0;
}
/**链接: 鼠标响应隐藏下划线**/
.redlink a:link,.redlink a:visited,.whitelink a:link,.whitelink a:visited,.yellowlink
a:link,.yellowlink a:visited,.orangelink a:link,.orangelink a:visited
{
text-decoration:underline;
}
.redlink a:active,.redlink a:hover,.whitelink a:active,.whitelink a:hover,.yellowlink
a:active,.yellowlink a:hover,.orangelink a:active,.orangelink a:hover
{
text-decoration:none;
}

```

图 1-2 网页的源文件

这些文本其实就是网页的本质——HTML 源代码。HTML (HyperText Markup Language, 超文本标记语言) 是表示网页的一种规范(或者说是一种标准),它通过标记符定义了网页内容的显示。例如,用<table>标记符可以在网页上定义一个表格。

说明:超文本是相对普通文本而言的,与普通文本按顺序定位不同,超文本最典型的特点就是文本中包含指向其他位置的链接,通过这些链接使文档组织成了网状结构,如图 1-3

所示（这实际上也是 WWW 信息组织的基本原理）。例如，我们可以把常规意义上的书本理解为普通文本，而把由超链接组织起来的电子文档理解为超文本。

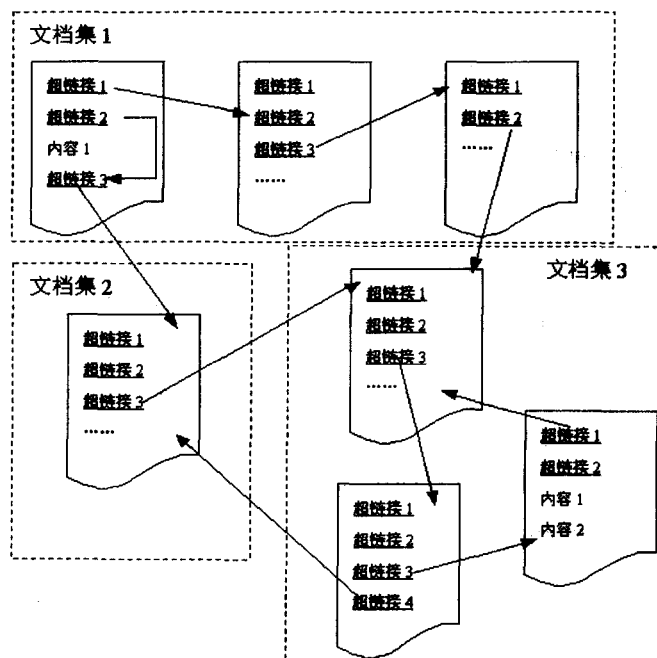


图 1-3 超文本示意图

在 HTML 文档中，通过使用标记符可以告诉浏览器如何显示网页，即确定内容的显示格式。浏览器按顺序读取 HTML 文件，然后根据内容周围的 HTML 标记符解释和显示各种内容。例如，如果为某段内容添加<H1></H1>标记符，则浏览器会以比一般文字大的粗体字显示该内容，如图 1-4 所示。

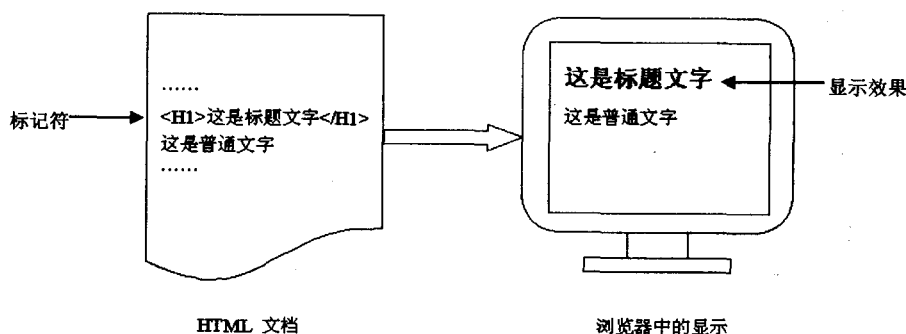


图 1-4 浏览器解释 HTML 标记符示意

HTML 中的超文本功能，也就是超链接功能，使网页之间可以链接起来。网页与网页的链接构成了网站，而网站与网站的链接就构成了多姿多彩的 WWW。

HTML 由国际组织 W3C（万维网联盟）制定和维护，HTML 3.2 是目前支持最好的标准

(几乎所有浏览器都支持), 但 HTML 4.0 也已逐步普及。最新的 HTML 标准是 HTML 4.01, 它对 HTML 4.0 做了一些小的修正。对于基本的标记符, HTML 3.2 与 HTML 4.0 基本一致, 在本书中不做区分, 但书中的主要内容是以 HTML 4.0 为基础的。

如果需要了解 HTML 的更详细情况, 可访问 W3C 的官方网站: <http://www.w3.org>, 可以从该网站中获得最新的 HTML 规范。图 1-5 所示为 W3C 网站上的 HTML 首页。

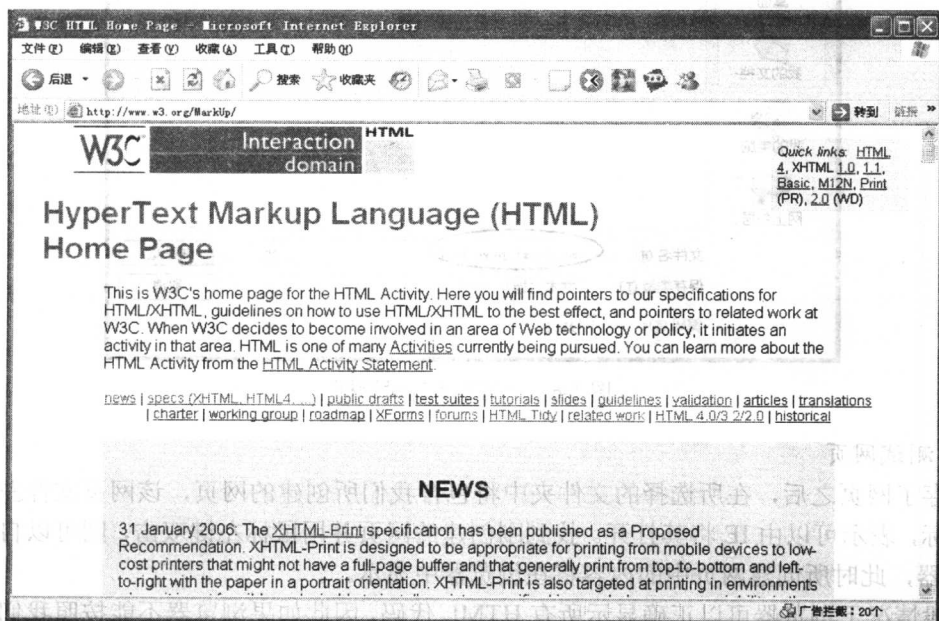


图 1-5 W3C 网站上的 HTML 首页

1.1.3 创建和测试网页

由于 HTML 文件的实质就是纯文本文件, 因此可以用任何纯文本编辑器编辑 HTML 文件, 通常可以使用 Windows 系统中的“记事本”程序; 另外, 由于 Windows 系统中一般都捆绑了 Internet Explorer, 因此用户在 Windows 系统中可以方便地对网页进行简单的测试。

1. 创建网页

使用“记事本”程序创建网页的步骤如下。

- (1) 单击“开始”按钮, 选择“所有程序/附件/记事本”命令。
- (2) 在“记事本”程序的窗口中输入 HTML 代码。
- (3) 输入代码结束后, 选择“文件”菜单中的“保存”或“另存为”命令, 则弹出图 1-6 所示的“另存为”对话框。

- (4) 在“文件名”下拉列表框中输入网页的名称, 注意文件名必须以 .htm 或 .html 为扩展名。如果需要, 应在“保存在”下拉列表框中定位到特定的目录。

说明: 网页的文件名中最好只包括英文字母、数字和下划线字符 (_)。在中文操作系统中, 也可以使用中文字符作为文件名, 但不要包括诸如引号之类的特殊字符。

- (5) 单击“保存”按钮, 即创建出了一个网页。