

网页设计三合一

实用教程

(MX 2004 中文版)

王任华 王任阁 霍宏涛 编著



Fireworks MX 2004

Flash MX 2004

Dreamweaver MX 2004



北京理工大学出版社
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

网页设计三合一实用教程

(MX 2004 中文版)

王任华 王任阁 霍宏涛 编著

 北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

网页设计三合一实用教程: (MX 2004 中文版)/王任华,王任阁,霍宏涛编著. —北京:北京理工大学出版社,2004.9

ISBN 7-5640-0085-6

I. 网… II. ①王…②王…③霍… III. 主页制作-应用软件-教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 086655 号

出版发行 / 北京理工大学出版社

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010)68914775(办公室) 68912824(发行部)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

电子邮箱 / chiefedit@bitpress.com.cn

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 北京圣瑞伦印刷厂

开 本 / 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张 / 24

字 数 / 533 千字

版 次 / 2004 年 9 月第 1 版 2004 年 9 月第 1 次印刷

印 数 / 1~4000 册

定 价 / 36.00 元

责任校对 / 陈玉梅

责任印制 / 李绍英

图书出现印装质量问题,本社负责调换

前 言

21 世纪是一个全球信息化的时代,面对迅猛发展的网络社会,越来越多的公司、机构乃至个人都希望不但能充分享有 Internet 中的网络资源,而且能够拥有自己的网页及网站,使其真正形象地展现于互联网的世界里,为自身的发展创造更多的机遇。

如何在纷繁庞杂的网络世界中树立一个功能全面、美观实用,又独具特色的网站形象,往往是网站所有者和网站设计者都非常关注的课题。为此,网站开发环境和开发工具也就成为一项重要的网站设计因素。

在众多的网页网站设计开发工具中,Macromedia 公司推出的 Macromedia Studio 系列软件脱颖而出,其中 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 以其在网页制作领域的专业性、完备性、易操作性和协作性而被誉为“网页三剑客”。它不仅是个人网页创作的首选工具,也是许多大型专业网站的必用工具之一,因而获得了网页设计者的广泛青睐。

新发布的 Macromedia Studio MX 2004 系列产品以更精彩的设计界面、更强大的开发功能新鲜出炉。Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 三个软件涵盖了网页制作、站点管理、网页图像处理、网络动画以及交互电影开发等方面的功能。使用这一完备的软件组合工具,我们几乎不再需要其他软件的帮助,就可以完成网页网站设计的一系列工作。

Macromedia Dreamweaver MX 2004 是一款专业的可视化 HTML 编辑器,用于对 Web 站点、Web 页和 Web 应用程序(如 ASP、JSP、PHP 等)进行高效的设计、编码和开发工作。Macromedia Fireworks MX 2004 是用来设计和制作专业化网页图形、图像的终极解决方案,使用它不但能够创作出丰富精美的静态网页图像,还可以通过方便的手段创作出生动的特效画面,如热点链接、图片翻转等。Macromedia Flash MX 2004 提供了创建和发布丰富的 Web 内容和强大的应用程序所需的所有功能,使用它可以制作出精彩的 Flash 动画、按钮、导航条等,还可以制作一些常用的网络多媒体文件,设计并开发具有强大功能的交互性电影。

Macromedia Studio MX 2004 系列软件的特色还在于它的高度兼容性。通过 Dreamweaver 可以对用 Flash 或 Fireworks 软件编辑的文件进行再处理;同时,Flash 也可以对 Fireworks 的作品进行加工处理。

本书分为五个部分,共 22 章内容,系统介绍了最新版的“网页三剑客”软件的使用方法和操作技巧。第一部分(第 1 章)概述了网络、网页、HTML 及“网页三剑客”的相关内容;第二部分(第 2~7 章)介绍了 Dreamweaver MX 2004 软件知识;第三部分(第 8~15 章)介绍了 Fireworks MX 2004 软件知识;第四部分(第 16~21 章)介绍了 Flash MX 2004 软件知识;第五部分(第 22 章)通过一个网页综合制作实例,介绍了网站建设及网页制作的整体过程。

本书采用“实例引导、篇尾小结”的编写方式,各章中主要的知识点都是先通过具体实例引出,使读者能够尽快了解到相关内容的实际应用效果,随后再进行详细的阐述,每章结尾则对整章内容进行小结。这种编写方式贯穿整个教程,有助于增加读者的阅读兴趣,从而

提高学习和使用软件进行网页设计的效率。

本书的编写是在多位教师的辛勤努力下完成的，其中王任华编写了第 8~21 章，王任阁编写了第 2~7 章，霍宏涛编写了第 1 章和第 22 章。此外，赵百强也参与编写了部分章节的内容。刘舒教授在百忙中审阅了本书的全部书稿，并提出了宝贵的修改意见。由于作者水平有限，加之时间仓促，书中不免有疏漏之处，希望广大读者给予指正。

编 者
2004 年 6 月

目 录

第一部分 网络与三剑客

第1章 网页网站设计基础及开发环境	(3)
1.1 Internet 与网页	(3)
1.2 网站的设计和规划	(6)
1.3 HTML 语言	(7)
1.4 Macromedia Studio MX 2004 简介	(10)
1.5 小结	(13)
1.6 习题与上机练习	(14)

第二部分 Dreamweaver MX 2004——打造精彩网络世界

第2章 Dreamweaver MX 2004 入门知识	(17)
2.1 实例引导——制作第一个简单网页	(17)
2.2 Dreamweaver MX 2004 简介	(20)
2.3 Dreamweaver MX 2004 文件操作	(30)
2.4 小结	(32)
2.5 习题与上机练习	(32)
第3章 站点的创建与管理	(33)
3.1 实例引导——新建一个本地站点	(33)
3.2 建立站点	(35)
3.3 站点的编辑与管理	(37)
3.4 站点地图	(39)
3.5 小结	(42)
3.6 习题与上机练习	(42)
第4章 静态网页设计	(43)
4.1 实例引导——设计“网上书店”主页	(43)
4.2 总体页面属性设置	(47)
4.3 页面的布局	(51)
4.4 插入页面元素	(57)
4.5 网页超链接	(63)
4.6 小结	(67)
4.7 习题与上机练习	(67)
第5章 层与行为	(69)
5.1 实例引导——设计“购物袋”的特效页面	(69)
5.2 层与嵌套层的创建	(72)
5.3 层的属性面板与管理面板	(74)
5.4 层的基本操作	(75)
5.5 行为的应用	(78)

5.6 使用 Dreamweaver MX 2004 自带的行为动作	(79)
5.7 小结	(89)
5.8 习题与上机练习	(90)
第 6 章 CSS 样式和框架	(92)
6.1 实例引导——设计“变色菜单”页面	(92)
6.2 层叠样式表(CSS)	(95)
6.3 创建与应用 CSS 样式	(98)
6.4 CSS 属性设置	(106)
6.5 用框架创建网页	(109)
6.6 小结	(115)
6.7 习题与上机练习	(116)
第 7 章 模板、库和表单	(117)
7.1 实例引导——批量创建网页	(117)
7.2 使用模板	(120)
7.3 使用库文件	(124)
7.4 创建表单	(125)
7.5 小结	(127)
7.6 习题与上机练习	(128)
 第三部分 Fireworks MX 2004——绘制约丽网景	
第 8 章 Fireworks MX 2004 入门知识	(131)
8.1 实例引导——制作“山水网”主页页面	(131)
8.2 Fireworks MX 2004 简介	(134)
8.3 图像文件的操作	(138)
8.4 图像的布局工具	(140)
8.5 小结	(141)
8.6 习题与上机练习	(141)
第 9 章 对象操作与颜色管理	(143)
9.1 实例引导——制作“堆积木”	(143)
9.2 画布与图像的基本操作	(144)
9.3 选择对象	(147)
9.4 对象的基本操作	(149)
9.5 颜色、笔触和填充	(153)
9.6 小结	(158)
9.7 习题与上机练习	(158)
第 10 章 对象绘制与编辑	(160)
10.1 实例引导——“大学出版物”的 Logo 制作	(160)
10.2 绘制矢量对象	(163)
10.3 编辑路径	(168)
10.4 处理位图图像	(174)
10.5 创建文本	(181)
10.6 小结	(184)
10.7 习题与上机练习	(184)
第 11 章 层、蒙版和混合	(187)
11.1 实例引导——制作“心”形相片	(187)

11.2 层	(189)
11.3 蒙版	(190)
11.4 混合	(197)
11.5 小结	(199)
11.6 习题与上机练习	(199)
第 12 章 使用滤镜与特效处理	(201)
12.1 实例引导——制作“火焰泡泡”	(201)
12.2 滤镜	(203)
12.3 特效	(210)
12.4 命令	(214)
12.5 小结	(216)
12.6 习题与上机练习	(216)
第 13 章 动画制作	(218)
13.1 实例引导——制作简单“标题”动画	(218)
13.2 动画元件与实例	(220)
13.3 帧的应用	(225)
13.4 导出动画	(229)
13.5 小结	(231)
13.6 习题与上机练习	(231)
第 14 章 Web 对象的创建与编辑	(233)
14.1 实例引导——制作“图片网吧”主页	(233)
14.2 图像映射	(237)
14.3 切片	(241)
14.4 制作按钮和导航栏	(244)
14.5 制作弹出菜单	(247)
14.6 行为	(251)
14.7 小结	(253)
14.8 习题与上机练习	(253)
第 15 章 图像的优化与导出	(254)
15.1 实例引导——优化一幅 JPEG 格式图像	(254)
15.2 图像的优化	(256)
15.3 图像的导出	(259)
15.4 小结	(262)
15.5 习题与上机练习	(262)

第四部分 Flash MX 2004——网页动画至尊

第 16 章 Flash MX 2004 入门知识	(265)
16.1 实例引导——制作“百叶窗”效果	(265)
16.2 Flash MX 2004 简介	(268)
16.3 Flash 文件操作与制作流程	(275)
16.4 绘图和处理图形对象	(276)
16.5 图层	(286)
16.6 小结	(289)
16.7 习题与上机练习	(289)

第 17 章 应用元件和实例	(291)
17.1 实例引导——制作导航按钮	(291)
17.2 创建元件	(293)
17.3 编辑元件和实例	(298)
17.4 使用库	(301)
17.5 小结	(303)
17.6 习题与上机练习	(303)
第 18 章 Flash 基本动画的制作	(305)
18.1 实例引导——制作“弹跳娃娃”效果	(305)
18.2 Flash 动画基础	(308)
18.3 逐帧动画的制作	(312)
18.4 补间动画的制作	(313)
18.5 制作时间轴特效动画	(316)
18.6 小结	(319)
18.7 习题与上机练习	(320)
第 19 章 创建高级动画	(322)
19.1 实例引导——制作“旋转的地球”	(322)
19.2 引导线动画与遮罩动画	(325)
19.3 使用行为控制实例	(327)
19.4 使用动作创建交互性动画	(329)
19.5 小结	(333)
19.6 习题与上机练习	(334)
第 20 章 动画配音	(335)
20.1 实例引导——制作有声动画	(335)
20.2 声音的应用	(337)
20.3 为动画加入声音	(340)
20.4 输出带声音的动画	(344)
20.5 小结	(345)
20.6 习题与上机练习	(345)
第 21 章 发布与输出	(346)
21.1 实例引导——发布与导出 Flash 影片	(346)
21.2 Flash 动画的优化	(348)
21.3 发布 Flash 动画	(349)
21.4 导出 Flash 电影	(356)
21.5 小结	(357)
21.6 习题与上机练习	(357)

第五部分 制作网站综合实例

第 22 章 “教师个人网站”的创作	(361)
22.1 创建网站的规划	(361)
22.2 创建站点“教师讲坛”	(363)
22.3 设计站点主页	(365)
22.4 上传站点	(372)
22.5 小结	(373)

第一部分
网络与三剑客

第1章 网页网站设计基础及开发环境

本章要点

- 解析 Internet 与网页
- 网站设计和规划
- HTML 语言
- “三剑客”的安装与启动

随着计算机网络技术的迅猛发展, Internet 的应用已逐渐渗透到各个领域和整个社会的各个方面, 越来越多的公司、机构乃至个人都拥有了自己的网站。在纷繁的互联网世界中, 如何设计出与众不同的网页网站, 使自己的网站页面精美清晰、功能完备、内容丰富、风格独特, 这些往往是每一个设计师非常关心的问题。当然, 能够做到具有上述特点的成功网站, 不可忽视的因素是要具有得心应手的网站设计和开发的工具。

本章将从网页制作的基本知识出发, 带领读者进行网页网站设计前的热身, 然后介绍 Macromedia 公司推出的“网页三剑客”——Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 的 MX 2004 版软件。它们全面涵盖了网页制作与网站管理 (Dreamweaver)、网页图像处理 (Fireworks) 及网页动画制作 (Flash) 等内容, 是网页设计的梦幻组合工具。

1.1 Internet 与网页

计算机网络是指将地理位置不同的多个计算机系统利用通信线路连接起来而形成的计算机集合。计算机之间使用相同的网络协议, 借助通信线路交换信息, 共享软件、硬件和数据等资源。

按地理范围划分, 计算机网络可以分为广域网和局域网。Internet 即是全球最大的计算机广域网。

1.1.1 什么是 Internet

1. Internet 国际互联网

Internet 又称国际互联网 (因特网), 它是全球性的、最具影响力的计算机互联网, 也是世界范围的信息资源宝库。

从 20 世纪 60 年代 Internet 雏形的诞生开始, 经过短短几十年的发展, Internet 已成为全球性的、最具影响力的计算机互联网。Internet 拥有最广泛的用户对象, 涉及到众多的科研、

商业用户、政府部门、机构团体乃至个人。Internet 拥有最丰富的信息资源，涵盖了金融、政府、商业、医疗卫生、科研、教育、体育、休闲娱乐及新闻等各个领域，它对现今的社会经济发展起到至关重要的作用。

2. Internet 的主要服务

Internet 为我们提供了信息获取、发布和交流的渠道，其服务功能包括以下几个方面：

- WWW 服务

WWW (World Wide Web), 又称万维网。它通过超文本 (Hypertext) 与超媒体 (Hypermedia) 的信息组织形式来实现服务；用户看到的是文本信息本身，在浏览文本信息的同时，随时可以选中其中的“热字”，跳转到其他的文本。

WWW 是以超文本标注语言 (HTML) 与超文本传输协议 (HTTP) 为基础，能够提供面向 Internet 服务的、一致用户界面的信息浏览系统。网站、网页、网络服务供应商、众多用户以及用来浏览网页的浏览器构成了 Web 的世界。

WWW 浏览是普通网络用户最普遍的上网形式。据不完全统计，五成以上的网民经常通过 WWW 查询信息。

- E-mail (电子邮件) 服务

电子邮件是一种通过计算机网络与其他用户进行联系的快速、简便、高效、价廉的现代化通信手段，这种通信是一对一或一对多的非实时性信息交换。通过电子邮件，您可以用非常低廉的价格、非常快速的方式与世界上任何一个角落的网络用户联系。这些电子邮件可以是文字、图像、声音等各种形式。同时，您可以得到大量免费的新闻及专题邮件，并实现轻松的信息搜索。这是任何传统的通讯方式无法相比的。

- FTP (文件传输) 服务

文件传输是一种实时的联机服务，它几乎可以用来传送任何类型的文件，如文本文件、二进制文件、图像文件、数据压缩文件等。无论两台计算机的地理位置相距多远，只要二者都支持 FTP 协议且加入了 Internet，用户就能将文件从一台计算机传输到另一台计算机上，并且保证传输的可靠性。

- Usenet News (新闻组) 和 BBS (电子公告牌) 服务

Usenet News 是一种邮件列表服务，它可以给用户提供的最新的信息，也可以将用户组织起来进行某个专题的讨论。

BBS 是一种非常热门的信息服务系统。在这种系统中，注册用户可以在线阅读、回复、发表文章、即时讨论、聊天、发信或留言等。

随着服务功能的不断扩展，Usenet News 和 BBS 两种服务相互取长补短，功能上的差别已经很小。

- Telnet (远程登录) 服务

Telnet 是进行远程登录的标准协议和主要方式，它可以帮助用户实现对计算机的远程控制。

3. IP 地址和域名

Internet 使用的通讯协议是 TCP/IP 协议，它是 Internet 中计算机之间通信时必须共同遵循的一种通信规定。Internet 地址能够惟一确定网络中每台计算机的位置。Internet 地址有两种表示形式：IP 地址和域名。IP 地址是以数字形式出现的，中间用“.”分隔，X.X.X.X。每

一个X都是0~255之间的整数,如“192.168.10.119”。Internet的域名结构是由TCP/IP协议集的域名系统(DNS)定义的,如“www.cpps.edu.cn”。

要想在网上拥有一个属于自己的空间,就必须申请域名。一般来说,单位或个人制作的小型网站可以选择一家信誉和服务都比较好的网络公司为其代理注册域名。

1.1.2 Web 网页解析

1. 浏览器与网页

WWW作为Internet的一部分,给用户提供了一个精彩的信息世界,浏览器则是实现对WWW信息访问的重要工具。

浏览器在网络上与Web服务器联系,可以从服务器上传和下载文件,并实现格式的转换。常见的有两种类型的浏览器:IE(Internet Explorer)浏览器和Netscape Navigator浏览器,其中IE浏览器应用最为广泛。

WWW通过网页将信息提供给用户,网页是WWW浏览的最基本单位。网页中可以包含大量的文字、图片、表格、声音、动画或多媒体内容,以表达丰富多彩的信息。按网页功能简单划分,可以分为首页和普通页面,并构成多级的网络结构。体现不同信息的主题被分别创建、存储和管理,具有一定网络结构的多个网页就构成了一个网站。

2. 常见的几种网站类型

• 门户网站

门户网站是通过建立按目录分类的网站链接列表来提供信息服务。用户可以不进行关键词查询,仅靠分类目录即可找到需要的信息。典型的门户网站,如搜狐、Yahoo!(雅虎)、新浪等。

• 搜索引擎

搜索引擎网站是通过在互联网上提取各个网站的信息来建立自己的数据库,并向用户提供检索服务。这种搜索引擎网站收集Internet上数以亿计的网页,并利用其内部的一个叫Spide(蜘蛛)的程序,自动搜索网站每一页的开始部分,并把每一页上代表超级链接的所有词汇放入一个数据库,供用户来查询,也就是全文检索。典型的搜索引擎,如Google、Altavista等。

• 电子商务网站

电子商务网站是以网上营销为主要盈利手段的企业性网站。此类网站一般是基于传统的产业市场或企业模式,分阶段地为其提供有针对性的服务,这些服务包括网上信息交换、网上销售系统、资本流通系统、物流配送系统等。

• 数据中心

数据中心往往是大型教育科研机构、大型ISP提供商、网络接入代理商的前端窗口网站,专业性很强,拥有强大的机构、人员和技术支持。典型的数据中心,如中国期刊网(<http://www.cd.cnki.net>),它以中国学术期刊电子杂志社编辑出版的《中国学术期刊(光盘版)》全文数据库为核心数据库,目前已收录了5300种期刊的全文,在Internet上的任何注册用户都可以通过网络进行文献的检索、浏览、下载和打印。

• 主题信息网站

主题信息网站集中了大量的主题信息,主题信息可以包括科技、教育、财经、军事、文化、娱乐、体育等各个方面,几乎涵盖了所有的人类活动。用户可以通过搜索引擎和门户网站找到自己感兴趣的主体网站,得到相关信息。

- 团体网站

越来越多的公司、企业、政府机关、科研教育机构、协会等团体组织已经加入到 Internet 中,为团体和企业树立更广泛的宣传形象。这类网站往往拥有自己的服务器和技术支持,网站上有大量相关团体的信息。

- 个人网站

利用 Internet 空间,以鲜明的个性展现自我形象,已成为虚拟世界中的又一道流行风景线。很多网络服务商可以提供租用的虚拟主机或接受个人主页网站的下挂。

1.2 网站的设计和规划

网站的设计与规划并不是一项简单的文件堆积工作。它需要进行科学、合理的需求分析,并投入充分、有序的规划与设计工作,才能创建出一个结构清晰、易于管理和维护的成功网站。下面介绍网站的策划设计以及创建网站的步骤。

1.2.1 网站的策划设计

网站策划设计工作包括确定网站的结构布局、主题、名称、网站标志、服务对象、内容收集和整理、风格创意及主色调搭配等各方面内容。

网站的结构布局是指页面的版面设计形式,即如何将页面中的文本、图片和动画等内容按照一定的次序进行摆放和布局,使之有机地结合在一起,体现出合理的页面效果,如图1-1所示为一个 T 型结构的页面布局说明。

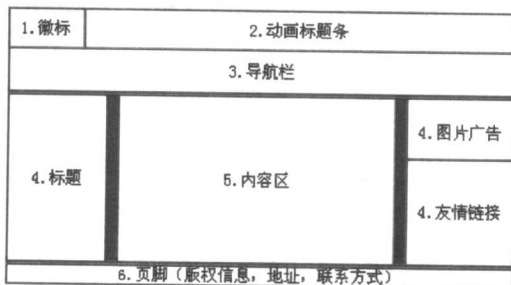


图 1-1 网站的结构布局

主题、名称及网站标志信息是网站主页中主体内容的重要体现,它直接树立和表现网站所有者的形象。浏览网站的用户一看到这些鲜明的信息,就能够对该网站产生深刻的印象,这也就达到了成功的一半。

根据所确定的网站主题和内容来收集相关信息和资料也是重要的准备工作之一。需要收

集和整理的内容除了相关文本资料，还有大量的素材，如图片、动画及声音文件等，这样才能制作出丰富的网页内容。

1.2.2 建设网站的基本环境

- 操作系统：Windows 2000/2000 server、linux、unix。
- 网页制作软件：Dreamweaver、Fireworks、Flash。
- 支撑软件：支撑不同平台的Web服务器软件，如 Windows NT/2000/XP 集成的 IIS (Internet Information Server)。
- 数据库：网络操作系统支持的大型数据库系统，如 Oracle、Sybase、SQL Server 等。也可以采用小型数据库软件，如 Access。
- 后台编程软件：ASP/ASP.net, JSP、PHP及 JavaScript 等。

以上这些构成了网站建设的基本环境。有了基本环境，就可以进一步实现网站的创建工作了。

1.2.3 网站的建设技术

网站建设技术大体可以分为两类，即静态网页技术和动态网页技术。

静态网页指的是客户端浏览器发送 URL 请求给 WWW 服务器，服务器查找需要的超文本文件，不加处理直接返回客户端，运行在客户端的页面是事先已制作完成并存放在服务器上的网页。制作静态网页主页使用的是 HTML 语言，配合客户端 JavaScript 程序也能产生丰富的动态效果。但目前网站上常见的计数器、聊天室、论坛及网上购物等服务，都必须用到动态网页技术的支持。

动态网页技术根据程序运行地点的不同分为客户端动态技术与服务器端动态技术。

客户端动态技术不需要与服务器交互。实现动态功能的代码往往采用脚本语言形式直接嵌入在网页中，服务器发送给用户后，网页在客户端浏览器直接响应用户的动作。常见的客户端动态技术包括：JavaScript, JavaApplet, DHTML, Active X, Flash 及 VRML 等。

服务器端动态技术需要服务器和客户端的共同参与。客户通过浏览器发出页面请求后，服务器根据 URL 携带的参数运行服务器端程序产生结果页面再返回客户端。一般涉及数据库操作的网页（如注册、登录、查询、购物等），都需要服务器端动态程序。典型的服务器动态技术有：ASP、PHP、JSP 及 CGI 等。

本教材主要围绕“网页三剑客”软件的应用，针对静态网页设计的知识进行系统的介绍。此外，还涉及到一些客户端动态网页技术，应用网页制作软件中的交互功能，创建出用 JavaScript 和 ActionScript 脚本语言实现的动态网页效果。

1.3 HTML 语言

HTML (Hyper Text Markup Language) 为超文本标记语言，由 W3C（万维网联盟）组织制

定。HTML 语言不是一个程序语言，而是一种描述文档结构的标记语言。HTML 与操作系统平台无关，只要有 Web 浏览器就可以运行 HTML 文件，显示网页内容。

1.3.1 认识 HTML

元素是网页的组成部分，元素由起始标记、内容、结束标记构成。属性是元素的特征，由属性名和属性值构成，每个元素有特定的属性。

组成 HTML 文件的元素有许多种，例如：title、img、table 等，用于组织文件的内容和指导文件的输出格式。

HTML 用标记来规定元素的属性和它在文档中的位置。标记是 HTML 中的主要语法，分单独标记和标记对两种。大多数标记是“容器”，即成对出现，它们由首标记和尾标记组成。成对标记用于界定元素的范围，通常用“<>”来书写。

HTML 文件是由文件头和文件体组成的。下面是一个典型的 HTML 文件：

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">
<title>我的网页实例</title>
</head>
<body bgcolor="#336699">
<font color="#FF0000" size="4">欢迎进入Internet。</font><br>
<font color="#FF0000" size="4">这是一个HTML语言的实例。</font>
</body>
</html>
```

其中，<head>和</head>就是文件头标记对，head 区中的信息很重要，它描述甚至增强了网页文档的内容，通常包含网页的元信息、网页的标题、脚本、样式表、注释等信息。

<title>和</title>标记对包含在 head 区中，该标记对中的文字内容将显示在浏览器的标题栏上，<title>是首标记，</title>是尾标记。

位于 head 区之后是 body 区，包含文件体内容，使用<body bgcolor=#>.....</body>标记对进行标识。通常，网页自身内容的代码被包含在这对标记中。

单独标记的作用是在相应位置插入元素。如：
标记表示在该标记所在的位置插入一个换行符。

1.3.2 HTML 语法规则

任何语言都具有一定的语法规则，HTML 也不例外。下面介绍 HTML 的语法规则：

1. HTML 对大小写不敏感

在传统的 HTML 中，网页设计人员可以灵活地选择元素的大小写。如：
和
是完全等价的。