

网页设计与制作 三合一 实用教程

Dreamweaver MX 2004
Fireworks MX 2004
Flash MX 2004

陈清涼 主 编
吴琦 冯明卿 副主编

- 数名一线教师多年教学经验集萃
- 概念、功能的学习与实例操作
完美结合
- 图文并茂、条理
清晰、易教易学
- 免费提供 PPT
格式电子教案



21 世纪高职高专规划教材 计算机系列

网页设计与制作三合一 实用教程

陈清琼 主 编
吴琦 冯明卿 副主编

Dreamweaver MX 2004

Fireworks MX 2004

Flash MX 2004



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

定价：38.00元

内容提要

本书是 21 世纪高职高专规划教材·计算机系列中的一本。全书按易教、易学的原则、站在网页设计与制作的角
度,讲述了 Internet 的基础知识、HTML 语言以及 Flash MX、Dreamweaver MX 和 Fireworks MX 三个常用
的网页制作软件 2004 版本的功能与应用,并着重对网页制作三剑客软件的新增功能进行了讲述和应用。本书
在体系结构安排上,尽可能的将软件功能、使用方法与应用实例相结合,内容精练、叙述简洁、图文并茂,
充分体现高职高专培养技能型、操作型人才的特点,使读者在学、用中轻松掌握相应的知识、制作出精美的
网页。

本书由具有多年实践教学经验的一线老师编写,充分体现了高职高专教学的特色,理论上必需、够用,注重
理论联系实际,突出实用性、操作性,语言上通俗易懂、趣味性强,做到了老师好教、学生易学。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作三合一实用教程 / 陈清谅主编. —北京:中国电力出版社, 2004

21 世纪高职高专规划教材·计算机系列

ISBN 7-5083-2302-5

I.网... II.陈... III.主页制作—应用软件—高等学校:技术学校—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 074825 号

责任编辑:王建华

丛 书 名: 21 世纪高职高专规划教材·计算机系列

书 名: 网页设计与制作三合一实用教程

出版发行: 中国电力出版社

地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044

电话: (010) 88515918 传 真: (010) 88518169

本书如有印装质量问题, 我社负责退换

印 刷: 汇鑫印务有限公司

开本尺寸: 185×233

印 张: 20

字 数: 451 千字

书 号: ISBN 7-5083-2302-5

版 次: 2004 年 9 月北京第 1 版

印 次: 2004 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 0001—5000 册

定 价: 28.00 元

版权所有, 翻印必究

21 世纪高职高专规划教材·计算机系列

编 委 会

主任委员:

宗 健 岳国英

副主任委员:(以姓氏笔画为序)

丁亚明 马敬卫 王树勇 王晓光 冯玉东 刘广峰

朱世同 刘克兴 刘治安 齐现伟 孙奕学 孙春临

孙 辉 陈 东 李亚生 陈希球 陈 炜 寿建平

罗 众 林逢春 崔凤磊 黄华国 彭同明

委 员:(以姓氏笔画为序)

马冬生 万朝阳 王卫东 王展运 石文华 付晓波

朱卫红 安丰彩 吕 来 刘 阳 李大庆 何万敏

陈忠文 张国锋 李 娜 张海波 陈 智 罗亚东

胡文红 姚发洲 侯仰东 胡顺增 秦昌平 康玉忠

黄泽均 黄逵中 梁 曦 廖立军

秘 书 长:

王建华

前 言

随着计算机技术及通信技术的发展,网络在我们的生活中无处不在,足不出户就可以了解最新国际社会新闻或完成购物、接受教育、订票等活动。很多的企业建立网站宣传企业的形象,推销企业的产品。也有许多个人建立自己的主页,和全世界的人进行交流。因此网页制作人才的需求越来越大,编写本书的目的就是为了满足高职高专学生及广大网页制作爱好者的需求。

Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 是美国 Macromedia 公司最新开发的 Web 工具。Dreamweaver MX 2004 是集网页制作和网站管理于一身的所见即所得的网页编辑器,Flash MX 2004 用于制作 Web 上的矢量动画工具,Fireworks MX 2004 主要用于 Web 上的图像处理 and 矢量图形制作,并可以直接在图形上设置超链接、制作导航栏和 GIF 动画等,三者结合紧密功能强大。

本书由中国电力出版社组织全国部分高职高专富有经验的教师编写,林逢春为主审,陈清谅为主编,冯明卿、吴琦为副主编。其中第 1、2、13、14、15、16 章由陈清谅编写,第 3、4、5、6、7、8、9、10、11、12 章由吴琦编写,第 17、18、19、20、21 章由冯明卿编写。

由于时间仓促,加之编者水平有限,书中的缺点、错误在所难免,恳请专家和广大读者不吝赐教,批评指正。

编 者

2004 年 6 月

目 录

前 言

第 1 章 概述.....	1
1.1 Internet 相关知识.....	1
1.2 网页和网站.....	3
1.3 本章小结.....	4
思考与练习.....	4
第 2 章 HTML 语言简介.....	5
2.1 HTML 语言结构.....	5
2.2 HTML 语法.....	6
2.3 HTML 标记.....	7
2.4 HTML 实例.....	14
2.5 本章小结.....	16
思考与练习.....	16
第 3 章 Dreamweaver MX 2004 概述.....	17
3.1 Dreamweaver 简介.....	17
3.2 Dreamweaver MX 2004 工作环境.....	17
3.3 定义站点.....	22
3.4 本章小结.....	26
思考与练习.....	26
第 4 章 文本与图像.....	27
4.1 输入文本.....	27
4.2 设置文本格式.....	29
4.3 插入图像.....	32
4.4 设置图像属性及编辑图像.....	33
4.5 超链接.....	38
4.6 创建链接.....	39
4.7 本章小结.....	44
思考与练习.....	44
第 5 章 使用表格.....	45
5.1 在页面中使用表格.....	45
5.2 表格和单元格的选择与编辑.....	46
5.3 表格的其他操作.....	50
5.4 使用布局表格进行网页排版.....	53

5.5 本章小结.....	56
思考与练习.....	56
第6章 框架.....	57
6.1 使用框架.....	57
6.2 设置框架和框架集的属性.....	59
6.3 在框架中使用链接.....	61
6.4 处理浏览器不能显示的框架.....	61
6.5 本章小结.....	62
思考与练习.....	62
第7章 层.....	63
7.1 建立层.....	63
7.2 层的默认设置.....	65
7.3 层属性.....	66
7.4 层面板.....	67
7.5 选定层.....	67
7.6 层的操作.....	68
7.7 层与表格的相互转换.....	70
7.8 本章小结.....	72
思考与练习.....	72
第8章 行为.....	74
8.1 行为概述.....	74
8.2 Dreamweaver MX 2004 的内置行为.....	76
8.3 本章小结.....	90
思考与练习.....	90
第9章 表单.....	91
9.1 创建表单.....	91
9.2 表单对象的属性设置.....	93
9.3 表单应用实例.....	98
9.4 本章小结.....	100
思考与练习.....	100
第10章 CSS 样式.....	101
10.1 CSS 概述.....	101
10.2 CSS 样式的创建.....	101
10.3 CSS 样式的属性设置.....	104
10.4 类 CSS 样式的应用.....	106
10.5 编辑修改 CSS 样式.....	108
10.6 本章小结.....	110

思考与练习.....	110
第 11 章 模板与库.....	111
11.1 模板的创建与应用.....	111
11.2 库.....	116
11.3 本章小结.....	118
思考与练习.....	119
第 12 章 动态网页的制作.....	120
12.1 什么是动态网页.....	120
12.2 配置数据源.....	120
12.3 数据连接.....	122
12.4 数据的显示.....	125
12.5 数据的添加.....	129
12.6 本章小结.....	130
思考与练习.....	131
第 13 章 Fireworks MX 2004 简介.....	132
13.1 认识 Fireworks MX 2004.....	132
13.2 文档基本操作.....	133
13.3 本章小结.....	137
思考与练习.....	137
第 14 章 图像编辑.....	139
14.1 图形绘制.....	139
14.2 位图对象编辑.....	146
14.3 图层和蒙版.....	164
14.4 本章小结.....	170
思考与练习.....	170
第 15 章 文本创建与编辑.....	172
15.1 文本创建和编辑.....	172
15.2 文本特殊效果.....	175
15.3 本章小结.....	183
思考与练习.....	183
第 16 章 Web 图像.....	185
16.1 热点、切片、按钮和导航条.....	185
16.2 Web 动画.....	206
16.3 本章小结.....	217
思考与练习.....	217
第 17 章 Flash MX 2004 简介.....	220
17.1 Flash MX 2004 新增功能.....	220

17.2	Flash MX 2004 工作环境.....	221
17.3	Flash 作品的发布与导出.....	226
17.4	本章小结.....	230
	思考与练习.....	230
第 18 章	Flash MX 的绘图功能.....	232
18.1	绘图工具使用.....	232
18.2	编辑对象.....	238
18.3	文本应用与文字特效.....	244
18.4	素材的导入与编辑.....	248
18.5	绘制图形实例.....	252
18.6	本章小结.....	256
	思考与练习.....	256
第 19 章	基本动画制作.....	258
19.1	时间轴与帧.....	258
19.2	简单动画制作.....	259
19.3	复杂动画制作.....	263
19.4	动画制作实例.....	267
19.5	本章小结.....	275
	思考与练习.....	276
第 20 章	交互式动画制作.....	277
20.1	动作面板.....	277
20.2	ActionScript 编程.....	280
20.3	交互式动画实例.....	292
20.4	本章小结.....	302
	思考与练习.....	302
第 21 章	动画的声音处理.....	303
21.1	导入声音文件.....	303
21.2	设置声音属性.....	303
21.3	在影片中添加声音.....	304
21.4	编辑声音.....	305
21.5	声音应用实例.....	306
21.6	本章小结.....	309
	思考与练习.....	309
附录	Flash MX 2004 动作脚本运算符优先级顺序及其结合律.....	310

第 1 章 概 述

随着 Internet 的迅速发展,它不但显著地改变了人们的通信方式,而且人们也可以通过它非常方便地实现相互交流,达到更大范围的资源共享。也正是由于 WWW 技术提供的这种通信的高度灵活性,才使得任何个人和公司都可以在 Internet 上创建自己的主页和 Web 站点,发布自己定制的信息,展示自己的产品、服务和个人的爱好等等,并让任何拥有 Web 浏览器的用户非常方便地访问某个个人或公司的 Web 站点,浏览其信息。

1.1 Internet 相关知识

1.1.1 Internet 的定义

Internet 的全称是 Internetwork,中文称为因特网,是集现代计算机技术、通信技术于一体的全球性计算机网络,是全世界各个计算机网络连接而成的计算机网络,是一个基于 TCP/IP 协议的网络。通过 TCP/IP 协议,实现了不同网络结构、不同网络设备的连接而组成网络,也实现了使用不同操作系统的计算机之间的通信。它是一个虚拟的社会,是一个开放性的社会,任何人都可以平等地享受它所提供的服务、平等地进行信息的交流;又是一个自律、自我管理和自我发展的虚拟社会,完全依赖自身的修养表达自己的思想。

1.1.2 WWW 服务

WWW 是 world wide web 的缩写,中文称为“万维网”,是以超文本标记语言 HTML 和超文本传输协议 HTTP 为基础,提供面向因特网服务的交互式图形界面的信息浏览系统。一个基于超级文本的信息查询工具,具有强大的信息连接功能和高度的集成性,将信息的链接扩展到整个因特网,将各种类型的信息(如图像、文本、声音、动画、影像等)与服务紧密连结在一起提供图形用户界面、查找和共享信息、进行多媒体交互等功能。

1.1.3 浏览器

浏览器是指安装在客户端,用来查看万维网中的超级文本的一种工具。每个用户都要在自己的计算机上安装浏览器,用于浏览 Web 页面。浏览器有许多种,目前使用最广泛的是微软公司开发的集成于 Windows 操作系统的 IE 浏览器和前网景公司开发的 Netscape Navigator 浏览器。微软公司开发的 IE 浏览器目前已开发到 6.0 版本。启动 IE 后的界面组成要素有:

- 标题栏:表明正在浏览的网页标题。
- 主菜单:位于标题栏下方,包含了 IE 所有的命令,鼠标单击任何一个菜单均可弹出

相应的子菜单，从中选择相应的命令即可完成操作。

- 工具栏：位于菜单栏的下方，提供了一些常用的命令按钮，便于操作。
- 地址栏：在这里可以直接输入网站地址，按回车键或单击【转到】按钮即可打开该网站。
- 浏览区：是浏览器的主界面最大的区域，网页的内容就显示在浏览区中。
- 状态栏：位于浏览器的最下方，显示了当前的工作状态。

1.1.4 URL

URL (Uniform Resource Locators) 即统一资源定位器，HTML 的超链接使用 URL 来定位信息资源所在的位置，URL 描述了浏览器检索资源所用的协议、资源所在的计算机主机名，以及资源的路径和文件名。标准的 URL 格式如下：

协议：//主机名或 IP 地址：端口号/路径/文件名。

URL 的第一个部分是协议，表示的是要访问的文件的类型，定义了客户端的浏览器和主机服务器端之间使用何种方式检索或传输信息。一般常用的协议有：

- HTTP：超文本传输协议，浏览 Web 网页所使用的协议。
- FTP：文件传输协议，负责将文件从一台计算机传输到另一台计算机上，确保文件传输的可靠性。提供的服务分为普通 FTP 服务和匿名 FTP 服务，工作模式为客户机/服务器模式。
- Telnet：远程登录协议，用户从自己的计算机登录到远程的计算机上，使用远程计算机上的软件和硬件资源、运行程序，而用户的计算机只是作为远程计算机的显示终端。它提供的服务分为普通服务和匿名服务，采用的是客户机/服务器模式。

URL 的第二部分是主机名和路径，表示要访问的文件存放在主机服务器上的具体位置。路径和主机名之间的端口号是必须的，Internet 上的每个协议都有一个默认的端口号，由 Internet 的专门机构来管理。对于默认的端口号，书写时可以省略，否则必须要写清端口号。常用协议默认的端口号有：

- E-mail 指定的端口号为 25。
- HTTP 指定的端口号为 80。
- FTP 指定的端口号为 21。
- Telnet 指定的端口号为 23。

1.1.5 IP 地址和域名

Internet 上有许许多多的计算机，它们都是通过具有惟一性的网络地址来识别、标识自己，该网络地址有两种表示形式：IP 地址和域名。

所谓的 IP 地址就是 IP 协议为标识主机所使用的地址，是一个 32 位的无符号的二进制数，每 8 位为一个字节，共四个字节，每个字节对应一个十进制数，取值为 0~255，每个十进制数间用点号“.”隔开。IP 地址又分为网络地址和主机地址两部分，其中网络地址标识一个物理地址，主机地址标识这个网络中的一台主机。

有了 IP 地址后, 计算机网络中的每台主机都可以拥有一个单独的、惟一的 IP 地址, 但是用 IP 地址来记住计算机网络中每一台主机, 是很难且根本无法做到的。因此 TCP/IP 协议建立了一套通用性很强的字符型名字——域名系统 DNS (Domain Name System), DNS 包含两部分内容: 主机域名管理和主机域名与 IP 地址间的映射。

DNS 域名的一般结构是: 主机名.三级域名.二级域名.顶级域名, 如 www.sina.com.cn。有的域名并不包含顶级域名, 如 www.sohu.com。

域名虽然比 IP 地址便于记忆, 但是在通信时必须将域名映射成 IP 地址, 这个过程称为域名解析。域名解析有两个方向: 从主机域名到 IP 地址的正向解析和从 IP 地址到主机域名的反向解析, 这个过程主要是由一系列的域名服务器 DNS 来完成的。

1.2 网页和网站

1.2.1 认识网页

随着 Internet 的发展, Internet 逐渐进入了人们的生活, 大家经常上网浏览信息、查看网上商品、进行网上买卖、下载资料等一系列活动。所有的这些都需要一个前提, 就是使用浏览器浏览页面, 即浏览 Web 网页。在 WWW 上所看到的每一个画面都是网页, 而当我们进入一个网站所看到的第一个网页通常称为该网站的 Home Page (首页)。

网页是网站的基本信息单位, 一个网页的内容一般包含文字、图像、表格、超链接、声音、影像等, 其中文字、图像、超链接是组成网页的最基本的三个元素。文字是构成网页内容的主体, 负责传达信息的工作, 所占的文件空间非常小, 下载所需的时间少; 图像给人的视觉印象比文字来得强烈的多, 恰当使用图形, 可使网页更加美观; 超链接是网页中不可缺少的, 可以指引浏览者从某个页面跳转到另一个页面或网站。在网页中, 不论文字或图像都可以加上超链接, 但是一个完整的网站至少要包含以下几种链接:

跳跃至各主题页面的链接——站内链接。

连至其他网站的链接——站外链接。

网站管理者的 E-mail——E-mail 链接。

网站的首页可以说是网站的门面, 它的功能通常是负责导航及介绍最新消息的工作 (当然也有例外的)。当浏览者一进入首页, 就可以马上看到网站的最新消息, 并快速地找到感兴趣的主体, 然后通过超链接跳到其他的网页, 查看更详细的内容。

1.2.2 认识网站

网站就是网页的集合, 是在互联网上一块固定的面向全世界发布消息的地方。它由域名 (也就是网站地址) 和网站空间构成。我们平常在浏览器的地址栏中输入的就是网站的域名地址或 IP 地址, 看到的页面就是网站的首页。通常一个网站就是一个文件夹, 内含众多不同内容的网页和子文件夹, 子文件夹又可以包含网页和子文件夹, 这样层层嵌套就构成一个完整的站点结构, 各网页之间通过超链接联系在一起。网站设计者先在本机上把整个网站的结构规划好,

然后再依据结构制作出不同的网页，利用超链接让网页彼此相连，再放到 Internet 上献给大家浏览，这样完整的结构就称为"网站"。衡量一个网站的性能通常从网站空间大小、网站位置、网站连接速度、网站软件配置、网站提供服务等几方面考虑。

1.3 本章小结

本章主要介绍网页和网站的基本概念及网站和网页间的联系和区别。通过本章的学习读者应对网站和网页有一个比较清楚的认识。

思考与练习

思考题

1. 什么是网页？
2. 什么是网站？
3. 网站和网页之间是什么关系？

练习题

1. 什么是 URL？它的格式有什么规定？
2. 什么是 IP 地址？什么是域名？两者有何联系？

第2章 HTML 语言简介

HTML (Hypertext Marked Language) 是一种用来建立网页文件的语言, 即超文本标记语言。所谓超文本, 就是它可以加入图片、声音、动画、影视等内容, 可以从一个文件跳转到另一个文件, 与世界各地网站主机的文件相链接。用 HTML 编写的超文本文档称为 HTML 文档, 扩展名为 .HTM 或 .HTML, 它能独立运行于各种操作系统平台。编写 HTML 超文本文档的软件有文字编辑器或 FrontPage 等编辑器软件。使用 HTML 语言描述的超文本文档, 需要通过 WWW 浏览器显示出效果。

2.1 HTML 语言结构

HTML 文档是由标记、代码和注释组成。标记一般是成对出现, 包含标记头 “<>” 和标记尾 “</>”, 而且标记可以互相嵌套使用。代码是用 ASP、VBScript、JavaScript 等语言编写的, 实现特定功能的语句。注释是用来说明某些语句或某部分的功能性的文字, 在 HTML 文档被运行时不显示在浏览器中。注释的文字包含在 “<!-- -->” 里面。

一个 HTML 文档一般由三个标记构成 HTML 文档的基本骨架, 即:

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">
<title>新建网页 1</title>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

其中最外层的 <html> 和 </html> 这对标记, 表示这对标记间的内容是 HTML 文档。内层的 <head> 和 </head> 这对标记, 表示这对标记间的内容是文档的头部信息, 包括文档的标题、预定义变量等。常用的 <title>新建网页 1</title> 这对标记间的内容是表示文档的标题, 显示在浏览器的标题栏上。若不需头部信息则可省略此 <head> 和 </head> 标记。<body> 和 </body> 这对标记一般不能省略。

【例 2-1】 最简单的 HTML 文档。

源代码如下:

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Language" content="zh-cn">
```

```

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">
<title>HTML 基本结构</title>
</head>
<body>
<p>HTML 文档的基本结构，正文从这里开始。</p>
</body>
</html>

```

在 IE 浏览器中的结果如图 2-1 所示。



图 2-1 源代码结果

2.2 HTML 语法

每一种计算机语言都有其特定的语法原则，如 C 语言和 BASIC 语言就有差别。HTML 语言一般遵循以下语法原则：

- (1) HTML 的标记不区分大小写的，<HEAD> </HEAD>和<heAd> </head>是相同的。
- (2) HTML 文档源码中一行可以写多个不同的标记，但每一对标记不能交叉使用，必须嵌套使用。例如：

```
<table border="1"> <tr> <td> <p>一行多对标记嵌套使用</p> </td> </tr> </table>
```

- (3) HTML 文档中一对标记也可以写在不同的行中，不需用续行的标记符。例如：

```

<table border="1" >
  <tr>
    <td>
      <p>HTML 文档的基本结构，正文从这里开始。</p>
    <p></td>
  </tr>
</table>

```

- (4) HTML 文档源码中的回车段落标志、空格、换行在浏览器浏览中不会显示其效果，故不能用段落、空格、换行符来格式化内容。若要在浏览器中浏览段落的效果在源码中用“<p> </p>”把文字包含其内；若要显示空格的效果在源码中用“ ”表示；若要显示换行的效果在源码中要换行的位置插入“
”标记。

【例 2-2】 在 IE 浏览器中显示段落、换行、空格的效果。

源码如下:

[illegible]

在 IE 中的效果如图 2-2 所示。

(5) 特殊字符: HTML 语言中定义的一些特殊的字符, 在 HTML 文档中不能直接从键盘输入小于号<、大于号>、双引号“”等, 而应在 HTML 源码中输入相应的符号。如小于号<、大于号>、双引号“”分别对应着<、>、"。

(6) HTML 文档中的任何一个对象都要受制于一个或多个标记。

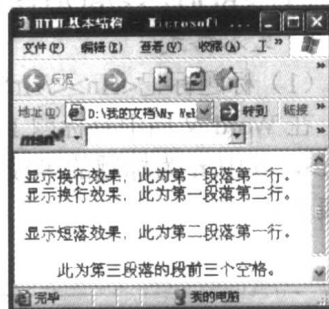


图 2-2 段落、空格、换行效果

2.3 HTML 标记

2.3.1 HTML 标记格式

HTML 标记的格式一般有以下儿种。

- 格式 1: <标记名>对象</ 标记名>
如表示为一个段落格式是: <p>段落</p>
- 格式 2: <标记名 属性名 1=“属性值” 属性名 2=“属性值” …>对象</ 标记名>
标记名和属性名之间用空格隔开, 前一个属性值和后一个属性名之间也用空格隔开, 各属性值用英文输入法下的双引号括起来。

如表示“福建电力”的字体为楷体、字号为5（18磅）、颜色红色的格式是：

福建电力

- 格式 3: <标记名>

此种写法仅用于一些特殊的标记，比如分行标记
，它仅仅通知 WWW 浏览器在

此处分行，因而不需要界定作用范围，所以它没有标记尾。

2.3.2 常用 HTML 标记

1. 基本标记

(1) `<HTML> </HTML>`表示 HTML 文档源码的开始和结束。

(2) `<HEAD> </HEAD>`表示 HTML 文档源码的头部信息，如网页的标题、引用的样式、使用的脚本语言等内容。

(3) `<TITLE> </TITLE>`是头部信息中惟一个必须出现的标题标记，用以指明网页的标题，它也只能出现在文件头部信息中，在浏览器中出现在标题栏中。该标记中标题的长度不受限制，但也不宜过长，否则会出现折行。

(4) `<META>`表示与文档内容相关的信息，每一个`<META>`标记指明一个名称或数值对。

(5) `<BODY> </BODY>`表示文档的正文内容，包含 Web 页面上的所有对象。

2. 文本格式

(1) 标题标记`<Hn></Hn>`。

在 Word 文档中有标题 1、标题 2 等标题样式，同样的 HTML 文档中也有标题的标记，即`<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，如表 2-1。

表 2-1 标题等级

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

【例 2-3】 各种标题在浏览器中的效果。

源代码如下：

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Language" content="zh-cn">
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">
<title>标题标记</title>
</head>
<body>
<h1>H1 字体</h1>
<h2>H2 字体</h2>
```