



最新

HTML & CSS

标准教程

- 本书由国内知名的网页设计培训专家精心编著
- 全书结构合理、层次清晰、实例丰富，内容全面
- 每章最后都附有练习思考题，随时帮您检测学习成果
- 适合初、中级读者学习使用的 HTML & CSS 标准教材

胡崧 / 编著

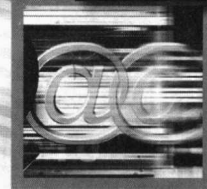
3.092 ▶ 免费赠送本书所用到的素材及范例的源程序，下载请访问 www.21books.com



中国青年出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

TP393.072
H575



最新

HTML & CSS

标准教程

胡崧 / 编著



A1025981



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

(京)新登字 083 号

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

最新 HTML _ CSS 标准教程 / 胡崧 编著 - 北京: 中国青年出版社, 2003

ISBN 7-5006-5136-8

I. 最... II. 胡... III. ①超文本标记语言, HTML - 程序设计 - 教材 ② JAVA 语言 - 程序设计 - 教材 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 017417 号

总 策 划: 胡守文
王修文
郭 光
责任编辑: 曹 建
肖 辉
邸春红
责任校对: 王志红

书 名: **最新 HTML & CSS 标准教程**

编 著: 胡崧

出版发行: **中国青年出版社**

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 沈阳铁路局锦州印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 19

版 次: 2003 年 4 月北京第 1 版

印 次: 2003 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-5136-8/TP · 310

定 价: 29.00 元

前 言

目前网页制作是电脑科学中相当热门的技术，其发展变化也是日新月异，虽然有不少网页编辑工具强调不用学习任何语言编程，同样可以轻松地建立网页内容，但是对于高级的网页制作来讲，HTML（超文本标识语言）是所有网页技术的核心与基础、不管是在 Web 上发布信息，还是编写可供交互的程序，都离不开 HTML 语言的应用。

虽然 HTML 语言完全可以胜任一般网页制作，但这并不表明 HTML 语言可以完成所有工作，因为现在人们衡量网页的标准是既要美观，又要有交互效果。要想满足上述标准，我们还需要用到很多网页技术，其中最重要，也是最基础的就是 CSS（层叠样式表）和 JavaScript 语言，它们与 HTML 语言合称为 DHTML。CSS 是英文“Cascading Style Sheet”的缩写，简称样式表，它是由 W3C 组织于 1997 年推出的一个排版样式标准，也是第一个网页页面排版样式标准。它不是一种编程语言，而是一种用于网页页面设计的技术手段，是 HTML 的补充和扩展。而 JavaScript 则是一种脚本编程语言，它可以嵌入到 HTML 脚本中，是客户端交互网页设计的最佳选择，也是浏览器普遍支持的脚本语言。

所以说 HTML, CSS, JavaScript 这 3 项技术是网页设计、制作的核心。基于上述技术特点，本书分别从 3 方面入手向大家详细介绍这 3 项技术的规范和应用。其中 HTML 语言所占篇幅较大，同时辅以 CSS, JavaScript 内容，让读者不仅知其然，还知其所以然。

本书以最新的 HTML 标准——HTML 4.01 为基础，系统介绍了包括文字（Text）、链接（Link）、列表（List）、表格（Table）、表单（Form）、图像（Image）、多媒体（Multimedia）、多窗口（Frameset）等方面的元素和属性。在 CSS 部分，本书完整地介绍了 CSS 的设计思想、关键概念，特别是对 CSS 的各种属性和属性值进行了详细的解释和分析。在 JavaScript 部分，主要介绍了 JavaScript 脚本语言的主要特征和基本功能，讲解了编写 JavaScript 脚本的规则以及如何在 HTML 文档中嵌入 JavaScript 脚本语言等内容。

本书内容的安排完全站在网页制作技术的角度，从网页必备元素开始，详细而完整地讲解了相关标记，并且使用大量的范例说明各元素的使用方法和技巧，通过实例帮助读者加深理解，内容力求准确、细致、深入浅出、易于理解。

本书第 1, 2 章由胡松编写，第 3, 4 章由胡维秀、李冉编写，第 5, 6 章由杨俊杰、张励编写，第 7 章由熊伟、项利君编写，第 8, 9 章由陈明、李元平编写，第 10, 11 章由张丽、赵强、杨勇编写，第 12, 13 章由梁健宏、张旭然编写，第 14 章由康健、梁璞编写。

本书具有较强的可读性和可操作性，既适用于从事网页设计、制作的专业人士学习 HTML, JavaScript 语言和 CSS 技术，又可作为广大网友制作网页的入门教材。

由于写作时间仓促，加上作者水平有限，书中难免有不妥之处，恳请广大读者批评指正。

作者

2003 年 3 月

目 录

第1章 HTML 基础

1.1 HTML 基本概念	1
1.1.1 HTML 概念	1
1.1.2 HTML 与 SGML	2
1.2 HTML 的发展历史	3
1.3 HTML 的设计原则	4
1.4 HTML 4.0 的新特点	5
1.5 习题	5

第2章 编写第一个 HTML 文件

2.1 HTML 文件的编写方法	7
2.1.1 手工编写页面	7
2.1.2 使用可视化软件制作页面	9
2.2 使用浏览器浏览 HTML 文件	12
2.2.1 查看页面效果	12
2.2.2 查看源文件	12
2.3 HTML 文件的基本结构	13
2.3.1 HTML 文件结构	13
2.3.2 编写文件的注意事项	14
2.4 习题	15

第3章 页面的头部标记

3.1 HTML 头部标记	17
3.2 标题标记<TITLE>	17
3.3 基底网址标记<BASE>	18
3.4 元信息标记<META>	20
3.4.1 <META>标记	20
3.4.2 定义编辑工具	20
3.4.3 设定关键字	21
3.4.4 设定描述	21
3.4.5 设定作者	22
3.4.6 设定字符集	23
3.4.7 设定自动刷新	24
3.4.8 设定自动跳转	24
3.4.9 设定转场效果	26

3.5 习题	30
--------	----

第4章 页面的主体标记

4.1 HTML 主体标记	31
4.2 文字颜色属性 Text	31
4.3 背景颜色属性 BgColor	33
4.4 背景图像属性 Background	34
4.5 背景图像固定属性 Bgproperties	36
4.6 链接文字颜色属性 Link, ALink, VLink	38
4.7 上边距属性 TopMargin	39
4.8 左边距属性 LeftMargin	40
4.9 习题	41

第5章 文字与段落

5.1 文字的内容	43
5.1.1 输入普通文字	43
5.1.2 输入空格符号	44
5.1.3 输入特殊符号	45
5.1.4 注释语句<COMMENT>, <!-- -->	46
5.2 标题字标记	47
5.2.1 标题字标记<H>	47
5.2.2 标题字的对齐属性 Align	48
5.3 文字的修饰标记	50
5.3.1 粗体标记, 	50
5.3.2 斜体标记<I>, , <CITE>	51
5.3.3 上标标记<SUP>	52
5.3.4 下标标记<SUB>	53
5.3.5 大字号标记<BIG>	54
5.3.6 小字号标记<SMALL>	55
5.3.7 下划线标记<U>	56
5.3.8 删除线标记<S>, <STRIKE>	57
5.3.9 地址文字标记<ADDRESS>	58
5.3.10 打字机标记<TT>	59
5.3.11 等宽文字标记<CODE>, <SAMP>	60
5.3.12 键盘输入文字标记<KBD>	61

5.3.13	声明变量标记<VAR>	62
5.4	字体标记	63
5.4.1	字体属性 Face	63
5.4.2	字号属性 Size	65
5.4.3	颜色属性 Color	66
5.4.4	基字标记<BASEFONT>	67
5.5	段落标记	68
5.5.1	段落标记<P>	68
5.5.2	段落标记的对齐属性 Align	69
5.5.3	换行标记 	70
5.5.4	不换行标记<NOBR>	71
5.5.5	预格式化标记<PRE>	72
5.5.6	居中标记<CENTER>	74
5.5.7	缩排标记<BLOCKQUOTE>	75
5.6	水平线标记<HR>	76
5.6.1	插入水平线<HR>	76
5.6.2	水平线宽度属性 Width	77
5.6.3	水平线高度属性 Size	78
5.6.4	水平线去掉阴影属性 NoShade	79
5.6.5	水平线颜色属性 Color	80
5.6.6	水平线排列属性 Align	81
5.7	习题	83
第6章 建立列表		
6.1	列表的标记	85
6.2	有序列表	86
6.2.1	有序列表标记	86
6.2.2	有序列表的类型属性 Type	87
6.2.3	有序列表的起始属性 Start	89
6.3	无序列表	90
6.3.1	无序列表标记	90
6.3.2	目录列表标记<DIR>	91
6.3.3	定义列表标记<DL>	92
6.3.4	菜单列表标记<MENU>	94
6.3.5	无序列表的类型属性 Type	95
6.4	列表的嵌套	96
6.4.1	定义列表的嵌套	97
6.4.2	无序列表和有序列表的嵌套	98
6.5	习题	99

第7章 建立超链接

7.1	超链接的概念	101
7.2	链接标记<A>	102
7.2.1	链接标记的属性	102
7.2.2	关于路径	102
7.3	内部链接	104
7.3.1	制作内部链接	104
7.3.2	设定链接的目标窗口	108
7.4	书签链接	109
7.4.1	建立书签	109
7.4.2	链接同一页面中的书签	111
7.4.3	链接到其他页面中的书签	113
7.5	外部链接	114
7.5.1	链接到外部网站	115
7.5.2	发送 E-mail	116
7.5.3	链接 FTP	118
7.5.4	链接 Telnet	119
7.5.5	链接到 Gopher	121
7.5.6	链接到 News 新闻组	122
7.5.7	下载文件	123
7.6	习题	125

第8章 插入图片

8.1	图片的基本格式	127
8.2	插入图片	127
8.2.1	插入图片标记	127
8.2.2	图片的源文件属性 SRC	128
8.2.3	图片的提示文字属性 ALT	129
8.2.4	图片的宽度高度属性 Width,Height	130
8.2.5	图片的边框属性 Border	131
8.2.6	图片的垂直间距属性 Vspace	132
8.2.7	图片的水平间距属性 Hspace	134
8.2.8	图片的排列属性 Align	135
8.3	图片的超链接	137
8.4	图像映射	140
8.4.1	图像链接地址的创建	140
8.4.2	制作图像映射	142
8.4.3	图像映射的标记说明	145
8.5	习题	147

第9章 使用表格

- 9.1 制作表格 149
 - 9.1.1 制作表格 149
 - 9.1.2 表格的边框属性 Border 151
 - 9.1.3 表格的宽度高度属性 Width, Height 152
 - 9.1.4 表格的边框色属性 Bordercolor 153
 - 9.1.5 表格的背景颜色属性 Bgcolor 155
 - 9.1.6 表格的背景图像属性 Background 156
 - 9.1.7 单元格间距属性 CellSpacing 157
 - 9.1.8 单元格边距属性 CellPadding 159
 - 9.1.9 表格的水平对齐属性 Align 160
- 9.2 表格的标题与表头 161
 - 9.2.1 表格标题<CAPTION> 161
 - 9.2.2 表格标题的水平对齐属性 Align 162
 - 9.2.3 表格标题的垂直对齐属性 VAlign 164
 - 9.2.4 表格的表头<TH> 165
- 9.3 行标记<TR>属性 166
- 9.4 单元格<TD>、<TH>属性 168
 - 9.4.1 跨行属性 RowSpan 169
 - 9.4.2 跨列属性 ColSpan 171
- 9.5 表格嵌套 172
- 9.6 习题 174

第10章 建立表单页面

- 10.1 什么是表单 175
- 10.2 表单标记<FORM> 176
- 10.3 输入标记<INPUT> 177
 - 10.3.1 文字域 Text 178
 - 10.3.2 密码域 Password 179
 - 10.3.3 文件域 File 180
 - 10.3.4 复选框 Checkbox 181
 - 10.3.5 单选框 Radio 183
 - 10.3.6 普通按钮 Button 184
 - 10.3.7 提交按钮 Submit 186
 - 10.3.8 重置按钮 Reset 187
 - 10.3.9 图像域 Image 188
 - 10.3.10 隐藏域 Hidden 190

- 10.4 菜单和列表标记<SELECT>、<OPTION> 191
- 10.5 文字域标记<TEXTAREA> 193
- 10.6 习题 194

第11章 使用框架结构

- 11.1 什么是框架 195
- 11.2 框架集标记<FRAMESET> 196
 - 11.2.1 左右分割窗口属性 Cols 197
 - 11.2.2 上下分割窗口属性 Rows 198
 - 11.2.3 嵌套分割窗口 199
 - 11.2.4 框架集边框宽度属性 FrameSpacing 201
 - 11.2.5 框架集边框颜色属性 BorderColor 202
- 11.3 框架标记<FRAME> 203
 - 11.3.1 框架页面源文件属性 SRC 203
 - 11.3.2 框架名称属性 Name 204
 - 11.3.3 框架边框显示属性 FrameBorder 205
 - 11.3.4 框架滚动条显示属性 Scrolling 206
 - 11.3.5 框架尺寸调整属性 NoResize 207
 - 11.3.6 框架边缘宽度属性 MarginWidth 208
 - 11.3.7 框架边缘高度属性 MarginHeight 209
- 11.4 不支持框架标记<NOFRAMES> 210
- 11.5 浮动框架<IFRAME> 211
- 11.6 框架与链接 212
 - 11.6.1 普通框架与链接 213
 - 11.6.2 浮动框架与链接 216
- 11.7 习题 218

第12章 多媒体页面

- 12.1 滚动文字 219
 - 12.1.1 滚动文字标记<MARQUEE> 219
 - 12.1.2 滚动方向属性 Direction 220
 - 12.1.3 滚动方式属性 Behavior 221
 - 12.1.4 滚动速度属性 ScrollAmount 222
 - 12.1.5 滚动延迟属性 ScrollDelay 223
 - 12.1.6 滚动循环属性 Loop 223
 - 12.1.7 滚动范围属性 Width、Height 224
 - 12.1.8 滚动背景颜色属性 BgColor 225

12.2 嵌入多媒体内容	225	13.4.9 滤镜属性	263
12.3 背景音乐	227	13.5 习题	272
12.3.1 背景音乐标记<BGSOUND>	227	第 14 章 JavaScript 脚本编程	
12.3.2 背景音乐循环次数属性 Loop	227	14.1 什么是 JavaScript	273
12.4 习题	228	14.1.1 JavaScript 概念	273
第 13 章 使用 CSS 层叠样式表		14.1.2 JavaScript 特点	273
13.1 DHTML 概念	229	14.2 编写第一个 JavaScript 脚本	274
13.2 什么是 CSS	229	14.3 JavaScript 基本语法	275
13.2.1 CSS 的基本概念	229	14.3.1 常量和变量	275
13.2.2 CSS 的特点	230	14.3.2 表达式和运算符	277
13.3 CSS 的类型与基本写法	231	14.3.3 基本程序语句	279
13.3.1 CSS 的类型	231	14.3.4 函数	282
13.3.2 CSS 的基本写法	231	14.4 JavaScript 的事件	283
13.3.3 CSS 的冲突	235	14.4.1 使用事件的方法	283
13.4 CSS 的属性和值	236	14.4.2 其他常用事件	284
13.4.1 字体属性	236	14.5 JavaScript 的对象	285
13.4.2 文本属性	241	14.5.1 Navigator 对象	285
13.4.3 颜色和背景属性	248	14.5.2 Window 对象	286
13.4.4 边框属性	255	14.5.3 Location 对象	287
13.4.5 鼠标光标属性	256	14.5.4 Document 对象	288
13.4.6 定位属性	258	14.5.5 History 对象	289
13.4.7 区块属性	260	14.6 习题	290
13.4.8 列表属性	262	附录	

第 1 章 HTML 基础

1.1 HTML 基本概念

随着 Internet 的飞速发展，出现了成千上万的网站，我们浏览这些网站的时候，看到的是丰富的影像、文字、图片，这些内容都是通过一种名为 HTML 的语言表现出来的。对于网页设计和制作人员，尤其是开发动态网站的编程人员来讲，制作网页的时候，如果不涉及 HTML 语言，几乎是不可能的。

1.1.1 HTML 概念

“World Wide Web”（万维网 WWW）是一种建立在 Internet 上的、全球性的、交互的、多平台的、分布式的信息资源网络，如图 1-1 所示。它采用 HTML 语言描述超文本(Hypertext)文件，这里所说的超文本指的是包含有链接关系的文本，并且包含了多媒体对象的文件。

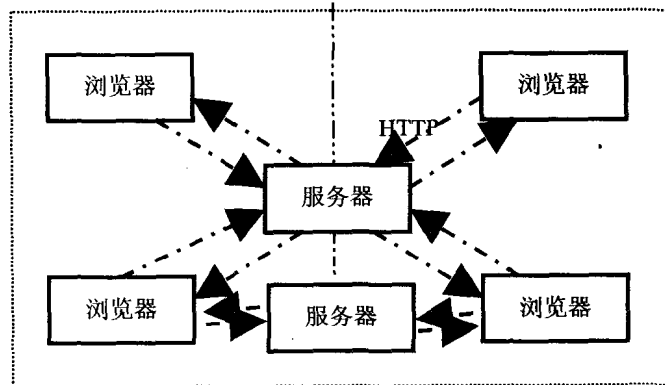


图 1-1 万维网

WWW 万维网由 3 个基本内容组成，分别是：“URL”（统一资源定位器）、“HTTP”（超文本传输协议）和“HTML”（超文本标记语言）。其中：

- URL (Universal Resource Locators) 提供在 Web 上进入资源的统一方法和路径，使用户所要访问的站点具有惟一性，相当于实际生活中的门牌地址，它说明了链接所指向的文件的类型及其准确位置。
- HTTP (Hypertext Transfer Protocol) 超文本传输协议是一种网络上传输数据的协议，专门用于传输 WWW 上的信息资源，在服务器和客户机之间使用 HTTP 协议进行通信。WWW 遵循 HTTP 协议主要以“超文本” (Hypertext) 或“超媒体” (Hypermedia) 的形式提供信息。

- HTML 语言 (Hypertext Markup Language, 中文通常称做超文本标记语言, 或超文本置标语言) 是一种文本类、解释执行的标记语言, 它是 Internet 上用于编写网页的主要语言。用 HTML 编写的超文本文件称为 HTML 文件。

HTML 语言是一种简易的文件交换标准, 有别于物理的文件结构, 它旨在定义文件内的对象和描述文件的逻辑结构, 而并不定义文件的显示。由于 HTML 所描述的文件具有极高的适应性, 所以特别适用于 WWW 环境。

HTML 是纯文本类型的语言, 使用 HTML 编写的网页文件也是标准的纯文本文件, 可以用任何文本编辑器, 例如 Windows 的“记事本”程序打开它, 以查看其中的 HTML 源代码; 也可以在用浏览器打开网页时, 通过相应的“查看/源文件”命令查看网页中的 HTML 代码。HTML 文件可以直接由浏览器解释执行, 无需编译。当用浏览器打开网页时, 浏览器读取网页中的 HTML 代码, 分析其语法结构, 然后根据解释的结果显示网页内容, 正是因为如此, 网页显示的速度同网页代码的质量有很大关系, 保持精简而高效的 HTML 源代码是十分重要的。

1.1.2 HTML与SGML

HTML 是在标准通用标记语言 (SGML) 的基础上建立的。SGML 仅描述了定义一套标记语言的方法, 而没有定义一套实际的标记语言, 而 HTML 就是根据 SGML 制定的特殊应用, 是一种用来制作超文本文件的简单标记语言。SGML 是很多大型组织, 比如飞机、汽车公司和军队的文档标准, 它是结构化的、可扩展的语言, 这些特点使它在很多公司受到欢迎, 被用来创建、处理和发布大量的文本信息。

SGML (Standard Generalized Markup Language) ——标准通用标记语言, 在一个 SGML 文件中, 包含下列部分:

- SGML 声明: SGML 声明指定了哪些字符和定位符将出现在文件中。
- 文档类型定义 (Document type definition, DTD): DTD 定义了标记结构的语法, DTD 可以包含扩展的定义, 如数字和字符条目。
- 一份说明书: 描述了语意学上的标记, 这份说明书也加上了不能在 DTD 中表达的语法的限制。
- 文档实例: 包含数据 (目录) 和标记。每一个实例包含了一个 DTD 用来说明和参考。

在 SGML 中, 一个典型的元素由 3 部分组成: 开始标记、内容和结束标记。一个元素的开始标记写做 <element-name>, 这里的 element-name 是元素名称; 一个元素的结束标记在开始标记前加上一个斜杠: </element-name>。例如:

```
<pre>The content of the PRE element is preformatted text.</pre>
```

HTML 的 SGML 定义指出某些 HTML 元素并不需要结束标记。在本书的附录中, 指出了一些元素是否需要结束标记的情况。另外, 有一些 HTML 元素没有内容, 如换行标记
 没有内容, 它的惟一作用就是终止一行文字。

1.2 HTML的发展历史

HTML 从其最初的出发点来说,是在大型浏览器公司的操纵之下成为 SGML 的网上代用语言,发展到如今日益增长的各方兼容,可以说历经了一个从萌芽发展、遭受非议到全面革新的过程。

HTML 在诞生之初,其目的想法非常简单。当时 Tim Berners-Lee 将他设计的初级浏览和编辑系统在网上海二为一,他创建了一种快速小型超文本语言来为他的想法服务。他设计了数十种乃至数百种未来使用的超文本格式,并想像智能客户代理通过服务器在网上进行轻松谈判并翻译文件。它同 Macintosh 的 Claris XTND 系统极为相似,不同的是它可以在任何平台和浏览器上运行,这种语言由于 NCSA 的 Mosaic 浏览器使用而广泛流传。

不过, Berners-Lee 设计的语言太过简单,它是以文本格式为基础的,所以可以用任何编辑器和文字处理器来为网络创建或转换文本,并且仅有不多的几个标记 (TAG)——任何人几乎只要用一天的时间就能掌握 HTML。但是也正因如此,在 20 世纪 90 年代,由于 Web 网络的迅速兴起,使得 HTML 空前繁荣,网络从此迅猛发展,人人都开始在网上发布信息。

早先的浏览器仅是以文本为基础,但很快人们就开始研究在网上放置图像和图标的方法。1993 年,一场辩论在羽翼渐丰的 HTML 硬件系统上广泛展开。最后,一个名叫 Marc Andreessen 的大学生在他的 Mosaic 浏览器上加入了标记 。这引发众人的讨论,他们认为仅有这个还远远不够,人们想要的是 <INCLUDE>或 <EMBEd>,可以将任何形式的媒介加到网页上去,对 Marc 而言,这是一个极大的工程,而且必须尽快推出。最后,推出的 Mosaic 浏览器支持了 IMG 标记来表现图像、多媒体等内容, Tim 加入了初期的国际互联网研究组织,而 Marc 前往加利福尼亚创建了一个名为 Netscape 的小型浏览器公司。

HTML 现在仍然在继续发展,不断产生新型、功能强大且生动有趣的标记形式,我们有了 <BACKGROUND> (背景)、<FRAME> (框架)、 (字体) 和 <BLINK> (闪烁效果) 这样的标记。微软致力于网上游戏领域,他们设计了 <MARQUEE>, <IFRAME> 和 <BGSOUND> (背景声效) 标记,力图在 HTML 标准中争取到一席之地。1995 年 11 月,当时的 Internet Engineering Task Force (IETF) 在对 1994 年的常用实践进行整理的基础上,倡导开发了 HTML 2.0 规范。同时,HTML+和 HTML 3.0 为 HTML 提供了更为丰富的版本。这些 HTML 规范的可贵之处在于他们并不在意这些标准的讨论从未取得过一致,而是致力于吸收接纳广泛的新特性。

就在这个时候,HTML 被发展成了许多不同的版本,只有那些网页拥有者和用户共有的 HTML 部分才可以被正确浏览。整个这段时间,W3C 组织都在激烈争论名叫 HTML 3 的新技术,该文件概括了所有全新的特性,但没有任何技术支持。面对这种混乱局面,合作制定一个公认的 HTML 语言规范成为当务之急,新标准呼之欲出。

1996 年,World Wide Web Consortium (W3C) 的 HTML Working Group 开始组织编写新的规范,他们的努力在 1997 年 1 月随着 HTML 3.2 的诞生得到了回报。他们在 HTML 3.2 中做了许多重要的改动,许多人都同意一种观点,即 HTML 文档应该在不同的浏览器和操作平台之间都表现良好。W3C 的 HTML 部门也改变了研究策略,着手在新推出的浏览器上包容

和吸纳了当时各方的一些实验成果，而不是去设计未来不可理喻的语言版本，由此 HTML 3 完全失去了市场，HTML 3.2 开始发展。重要的一点在于，HTML 3.2 脚踏实地，更接近于现实的目标，即在研究工作中提供给内容商和浏览器发展商一个公允的参考标准。人们希望只设计一种文档的版本就可以被所有的人看懂。如果不是这样，网络这个无国界的东西就会成为一个混乱不堪、充满风险的地方，从而最终对于所有到其中的人来说，价值大打折扣。对于所有的人来说都需要一个统一的标准。

时至今日，HTML 已经发展到了比较成熟的 HTML 4.0 版本，在这个版本的语言中，规范更加统一，浏览器之间的兼容性也更加完好了。

1.3 HTML的设计原则

了解 HTML 语言的设计原则，对于掌握这门语言是很有帮助的。

1. 统一化

大多数人同意 HTML 文档可以在不同的浏览器和操作平台上工作，这意味着不用花费许多精力去开发不同的文档版本。如果这部分的努力没有实现，那么整个 Web 可能就是一种极不兼容的状态，最终将会失去许多 Web 的商业潜力和用户。

HTML 语言的每一个版本力争与工业厂商获得最大限度的一致，以不致于在某个阶段文档无法阅读。

HTML 被设计成无论什么设备，如各种分辨率和色彩的个人电脑、电话、手持设备、语音输入输出设备、高带宽与低带宽的电脑等，都能在 Web 上使用信息的语言。

2. 国际化

HTML 在设计中得到了国际化领域内的专家的帮助，这通过[RFC2070]组合实现，它实现了 HTML 的国际化。

非常重要的一步是 HTML 的文档字符集通过了 ISO/IEC:10646 标准，它包括了世界上大多数标准国际字符描述法、文字方向、发音和其他世界语言标准。

HTML 提供在一篇文档中使用不同的语言，这使得某些文档更有效率，如搜索引擎、高质量排版、文字-语音转换以及正确的超级链接等。

3. 易于掌握

由于 Web 的使用者具有不同的能力和技术，所以需要有一种语言符合普遍要求的技术。HTML 因此需要被设计成通过某些内在限制使 Web 页更易于掌握。HTML 在易于掌握方面包括以下几点：

- 鼓励使用样式表单来增强布局效果。
- 为非可视浏览器提供简单的交互（文本和听觉）图像描述。
- 为表单区域提供动态标记。
- 为表单区域提供高级的分组标记。
- 在一个元素中提供对长文档的跳转链接。

网页制作者想好的易用的设计页面并不一定得到公众的统一认可，但是，设计好的 HTML 页面只要经过少量修改就能适应新的技术。

1.4 HTML 4.0的新特点

1. 表格

HTML 中新的表格格式基于[RFC1942], 使制作者现在有了更多的结构和界面的控制权(如:column 列、groups 组)。

2. 合成文档

HTML 现在提供一个标准的结构, 用来绑定常见的多媒体对象和应用程序。OBJECT (对象) 标记以及它们的特殊的元素——IMG (图像) 和 APPLET (小应用程序) 提供了一个包含图像、影像、数学计算和特殊程序以及其他的 HTML 文档对象的结构。它也包含了让制作者指定是否作为用户代理来决定渲染的方式。

3. 样式表

样式表使 HTML 的标记以及大型的 HTML 简单化, 它们同时给制作者和用户提供了字体、对齐方式、颜色等方面的控制。

样式信息可以是:

- 描述一个指定元素的颜色、字体。
- 在文档头设定一系列的样式。
- 从一个外部 HTML 样式表单文件而来。

4. 脚本语言

通过脚本语言, 制作者可以建立漂亮的表单以让用户输入, 脚本的编写允许设计者建立动态 Web 页。

5. 打印

HTML 允许用户打印大量文档或者只打印大文档的一部分。

6. 易于使用

HTML 的这个版本在设计时保持了易于使用以及适应大量出版需要的特性, 这种语言为高级情况提供了更为复杂的结构, 如表单、脚本语言等。

1.5 习题

1. 简述 HTML 的基本概念。
2. HTML 经历了一个怎样的发展过程?
3. HTML 4.0 有哪些新特点?



第 2 章 编写第一个 HTML 文件

2.1 HTML文件的编写方法

编写 HTML 文件主要有如下 3 种方法：

1. 手工直接编写

由于 HTML 语言编写的文件是标准的 ASCII 文本文件，所以我们可以使用任意一个文本编辑器来打开并编写 HTML 文件，如 Windows 系统中自带的记事本。

2. 使用可视化软件

Microsoft 公司的 FrontPage、Macromedia 公司的 Dreamweaver、Adobe 公司的 Golive 等软件均能以可视化的方式进行网页的编辑制作。

3. 由 Web 服务器一方实时动态生成

这需要进行后端的网页编程来实现，如 ASP, PHP 等，一般情况下都需要数据库的配合。这不属于本书讨论的范围。

2.1.1 手工编写页面

下面使用记事本来编写我们的第一个 HTML 文件。步骤如下：

1. 选择“开始/程序/附件/记事本”，打开记事本程序，如图 2-1 所示。
2. 在记事本中直接键入下面的 HTML 代码。

```
<!-- ----- -->
<!--      文件范例: 2-1.htm      -->
<!--      文件说明: 第一个 HTML 文件      -->
<!-- ----- -->
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>第一个 HTML 文件</TITLE>
</HEAD>
<BODY text="red">
<h2 align="center">我的第一个 HTML 文件</h2>
<hr>
<p>让我们一起开始 HTML 语言的旅程吧! </p>
</BODY>
</HTML>
```

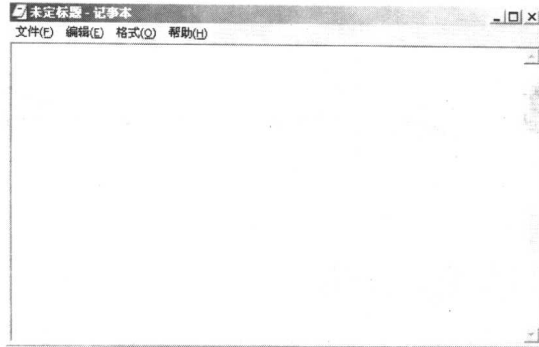


图 2-1 记事本

输入代码后，记事本中显示出代码的内容，如图 2-2 所示。

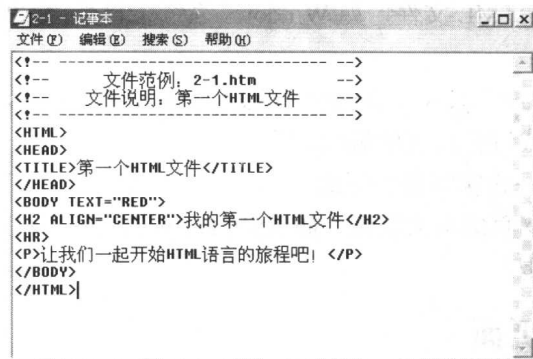


图 2-2 显示了代码的记事本

选择记事本菜单中的“文件/保存”命令，出现如图 2-3 所示的“另存为”对话框。

在对话框中选择存盘的文件夹，然后在“保存类型”中选择“所有文件”，在“编码”中选择“ANSI”，这里将“文件名”定为 2-1.htm，然后单击“保存”按钮。



图 2-3 “另存为”对话框

然后可以关闭记事本，回到存盘的文件夹，双击如图 2-4 所示的 2-1.htm 文件，可以在 Internet Explorer 浏览器中看到最终的页面效果，如图 2-5 所示。



图 2-4 保存的 htm 文件

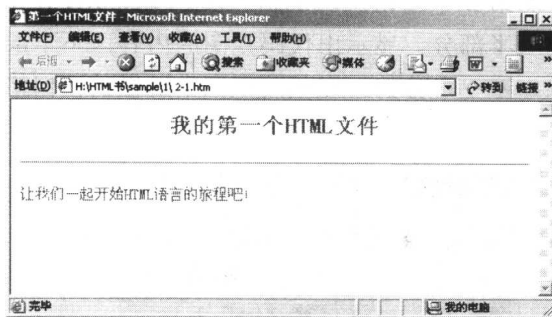


图 2-5 2-1.htm 页面效果

2.1.2 使用可视化软件制作页面

FrontPage, Dreamweaver 作为可视化网页编辑软件的代表, 广泛应用于页面制作过程中。下面以 Macromedia 公司的 Dreamweaver MX 中文版为例, 说明使用可视化网页编辑软件制作页面的方法, 步骤如下:

1. 单击“开始/程序/Macromedia/Macromedia Dreamweaver MX”, 启动软件的主程序, 其主界面如图 2-6 所示。

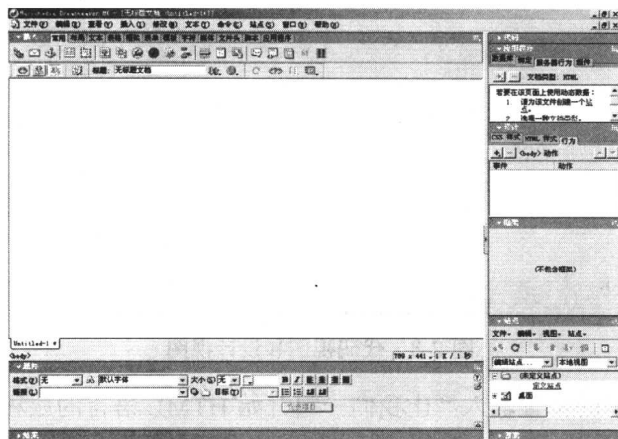


图 2-6 Dreamweaver MX 主界面