

21 世纪 高 职 高 专 规 划 教 材

计 算 机 应 用 系 列



# 动态网页制作教程

刘梅彦 黄宏博 编著

清华大学出版社



092-43

2

:

21 世纪高职高专规划教材

计算机应用系列

# 动态网页制作教程

刘梅彦 黄宏博 编著

21

清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书全面介绍了动态网页制作中使用的网页制作技术、Web 图像制作技术和网页动画制作技术,其中重点介绍了使用 Dreamweaver MX 2004 制作网页的技术。全书分为 9 章,第 1 章讨论了网页有关的基础知识;第 2~5 章介绍了如何使用 Dreamweaver MX 2004 制作网页;第 6 章讨论了实现网页动态性的脚本语言 JavaScript;第 7 章讲述了如何使用 Fireworks MX 2004 制作网页中的图像;第 8 章讨论了 Flash MX 2004 动画的制作技术;最后一章综合所讨论的内容,给出了若干动态网页制作实例。

本书内容全面,语言精炼,实例丰富,注重技术与应用的紧密结合。适合作为高等院校、高职高专院校相关专业的教材,也适合作为网页制作技术培训教材和自学参考书。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13901104297 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

### 图书在版编目(CIP)数据

动态网页制作教程/刘梅彦,黄宏博编著. —北京:清华大学出版社,2004.9

(21 世纪高职高专规划教材·计算机应用系列)

ISBN 7-302-09276-1

I. 动… II. ①刘… ②黄… III. 主页制作—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 085795 号

出 版 者:清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机:010-62770175

地 址:北京清华大学学研大厦

邮 编:100084

客户服务:010-62776969

责任编辑:刘 青

印 装 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×230 印张:20.75 字数:426 千字

版 次:2004 年 9 月第 1 版 2004 年 9 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-09276-1/TP·6509

印 数:1~5000

定 价:25.00 元

---

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770175-3103 或(010)62795704

# 出版说明

高职高专教育是我国高等教育的重要组成部分,担负着为国家培养并输送生产、建设、管理、服务第一线高素质技术应用型人才的重任。

进入 21 世纪后,高职高专教育的改革和发展呈现出前所未有的发展势头,其学生规模已占我国高等教育的半壁江山,成为我国高等教育的一支重要的生力军;办学理念上,“以就业为导向”成为高等职业教育改革与发展的主旋律。近两年,教育部召开了三次产学研交流会,并启动四个专业的“国家技能型紧缺人才培养项目”,同时成立了 35 所示范性软件职业技术学院,进行两年制教学改革试点。这些举措都表明国家正在推动高职高专教育进行深层次的重大改革,向培养生产、服务第一线真正需要的应用型人才的方向发展。

为了顺应当前我国高职高专教育的发展形势,配合高职高专院校的教学改革和教材建设,进一步提高我国高职高专教育教材质量,在教育部的指导下,清华大学出版社组织出版“21 世纪高职高专规划教材”。

为推动规划教材的建设,清华大学出版社组织并成立“高职高专教育教材编审委员会”,旨在对清华版的全国性高职高专教材及教材选题进行评审,并向清华大学出版社推荐各院校办学特色鲜明、内容质量优秀的教材选题。教材选题由个人或各院校推荐,经编审委员会认真评审,最后由清华大学出版社出版。编审委员会的成员皆为教改成效大、办学特色鲜明、师资实力强的高职高专院校、普通高校以及著名企业,教材的编写者和审定者都是从事高职高专教育第一线的骨干教师和专家。

编审委员会根据教育部最新文件政策,规划教材体系,比如部分专业的两年制教材;“以就业为导向”,以“专业技能体系”为主,突出人才培养的实践性、应用性的原则,重新组织系列课程的教材结构,整合课程体系;按照教育部制定的“高职高专教育基础课程教学基本要求”,教材的基础理论以“必要、够用”为度,突出基础理论的应用和实践技能的培养。

本套规划教材的编写原则如下:

- (1) 根据岗位群设置教材系列,并成立系列教材编审委员会;
- (2) 编审委员会规划教材、评审教材;
- (3) 重点课程进行立体化建设,突出案例式教学体系,加强实训教材的出版,完善教学服务体系;
- (4) 教材编写者由具有丰富教学经验和多年实践经历的教师共同组成,建立“双师型”编者体系。

本套规划教材涵盖了公共基础课、计算机、电子信息、机械、经济管理以及服务等大类的主要课程,包括专业基础课和专业主干课。目前已经规划的教材系列名称如下:

### 公共基础课

公共基础课系列

### 计算机类

计算机基础教育系列

计算机专业基础系列

计算机应用系列

网络专业系列

软件专业系列

电子商务专业系列

### 电子信息类

电子信息基础系列

微电子技术系列

通信技术系列

电气、自动化、应用电子技术系列

### 机械类

机械基础系列

机械设计与制造专业系列

数控技术系列

模具设计与制造系列

### 经济管理类

经济管理基础系列

市场营销系列

财务会计系列

企业管理系列

物流管理系列

财政金融系列

### 服务类

旅游系列

艺术设计系列

本套规划教材的系列名称根据学科基础和岗位群方向设置,为各高职高专院校提供“自助餐”形式的教材。各院校在选择课程需要的教材时,专业课程可以根据岗位群选择系列;专业基础课程可以根据学科方向选择各类的基础课系列。例如,数控技术方向的专业课程可以在“数控技术系列”选择;数控技术专业需要的基础课程,属于计算机类课程可以在“计算机基础教育系列”和“计算机应用系列”选择,属于机械类课程可以在“机械基础系列”选择,属于电子信息类课程可以在“电子信息基础系列”选择。依此类推。

为方便教师授课和学生学习,清华大学出版社正在建设本套教材的教学服务体系。本套教材先期选择重点课程和专业主干课程,进行立体化教材建设:加强多媒体教学课件或电子教案、素材库、学习盘、学习指导书等形式的制作和出版,开发网络课程。学校在选用教材时,可通过邮件或电话与我们联系获取相关服务,并通过与各院校的密切交流,使其日臻完善。

高职高专教育正处于新一轮改革时期,从专业设置、课程体系建设到教材编写,依然是新课题。希望各高职高专院校在教学实践中积极提出意见和建议,并向我们推荐优秀选题。反馈意见请发送到 E-mail:gzgz@tup.tsinghua.edu.cn。清华大学出版社将对已出版的教材不断地修订、完善,提高教材质量,完善教材服务体系,为我国的高职高专教育出版优秀的高质量教材。

高职高专教育教材编审委员会

# 前 言

## 动态网页制作教程

随着因特网技术的发展和普及,人们已经不满足于仅仅浏览别人制作的网页,而要制作并发布满足自己要求的、动态的、多媒体的网页。“所见即所得”的网页制作工具 Dreamweaver MX 2004,以其丰富的功能和极佳的设计效果深受人们的喜爱。有了使用方便的网页制作工具,普通人也能设计出富于表现力、布局合理的网页。

在总结多年教学经验的基础上,结合最新网页制作技术,编写了这本讲述动态网页制作的教材。本书全面介绍了动态网页制作中使用的网页制作技术、Web 图像制作技术和网页动画制作技术,其中重点介绍了使用 Dreamweaver MX 2004 制作网页的技术。

全书共分 9 章。第 1 章介绍了与网页制作有关的基本概念和知识,重点介绍了网页制作的基本语言 HTML;第 2 章对网页制作工具 Dreamweaver MX 2004 的工作环境作了简单介绍;第 3 章介绍网站的管理知识及使用 Dreamweaver MX 2004 管理网站的方法;第 4~5 章介绍使用 Dreamweaver MX 2004 制作网页所需的技术,包括插入文本、插入图形、超链接和导航、表格、表单、层和样式、模板和库、框架;第 6 章介绍了实现网页动态性的脚本语言 JavaScript;第 7 章讲述了如何使用 Fireworks MX 2004 制作网页中的图像;第 8 章介绍了使用 Flash MX 2004 制作动画的技术;第 9 章综合所讨论的内容,给出了 8 个动态网页制作实例。

本书内容新颖、全面,语言精练,实例丰富,注重技术与应用的紧密结合,每章后均附有习题。建议读者在学习的过程中,多上机练习。可以遵循书中实例一步步上机操作,也可以参照习题中的要求自己动手制作网页、Web 图像和网页动画。

本书由刘梅彦编写第 1~6 章、第 8~9 章,黄宏博编写第 7 章,刘梅彦统稿,杨根兴教授审阅了全书。刘亚辉为本书的文字校对和编辑做了大量的工作,在此表示衷心的感谢。

还要感谢王安民老师给予的支持和帮助。

需要本书素材、源代码及书中实例的读者,可通过 E-mail 索取,地址: gzgz@tup.tsinghua.edu.cn。

由于编者的学识有限,再加之时间紧迫,书中难免存在疏漏之处,敬请读者批评指正。

编 者

# 目 录

## 动态网页制作教程

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| <b>第 1 章 网页基础知识</b> .....                   | 1  |
| 1.1 WWW 及网页的基本概念 .....                      | 1  |
| 1.2 网页制作工具 .....                            | 2  |
| 1.3 超文本描述语言 HTML .....                      | 3  |
| 1.3.1 HTML 文件的基本结构 .....                    | 3  |
| 1.3.2 HTML 语言的语法规则 .....                    | 4  |
| 1.3.3 HTML 的常用标记 .....                      | 5  |
| 习题 .....                                    | 24 |
| <b>第 2 章 Dreamweaver MX 2004 使用基础</b> ..... | 25 |
| 2.1 Dreamweaver MX 2004 的工作界面 .....         | 25 |
| 2.2 创建和打开文档 .....                           | 31 |
| 2.3 Dreamweaver 的参数设置 .....                 | 36 |
| 习题 .....                                    | 39 |
| <b>第 3 章 网站管理</b> .....                     | 40 |
| 3.1 规划站点 .....                              | 40 |
| 3.2 定义站点 .....                              | 41 |
| 3.2.1 定义本地站点 .....                          | 42 |
| 3.2.2 设置远程站点 .....                          | 43 |
| 3.3 管理站点文件 .....                            | 45 |
| 3.4 管理站点 .....                              | 46 |
| 3.5 站点上传 .....                              | 46 |
| 习题 .....                                    | 48 |



|                         |     |
|-------------------------|-----|
| <b>第 4 章 网页基本编辑功能</b>   | 49  |
| 4.1 插入文本和设置文本格式         | 49  |
| 4.1.1 插入文本              | 50  |
| 4.1.2 设置段落格式和文档结构       | 53  |
| 4.1.3 创建项目列表和编号列表       | 56  |
| 4.1.4 设置文本格式            | 57  |
| 4.1.5 插入特殊字符            | 60  |
| 4.1.6 插入水平线、日期对象        | 61  |
| 4.2 插入图像                | 63  |
| 4.2.1 图像文件格式            | 63  |
| 4.2.2 在页面中插入图像          | 64  |
| 4.2.3 创建鼠标经过图像          | 71  |
| 4.2.4 使用 Fireworks 优化图像 | 71  |
| 4.3 CSS 样式              | 72  |
| 4.3.1 创建 CSS 样式         | 73  |
| 4.3.2 管理 CSS 样式         | 76  |
| 4.4 超链接与导航              | 78  |
| 4.4.1 文档位置和路径           | 78  |
| 4.4.2 创建超链接             | 80  |
| 4.4.3 导航条               | 86  |
| 4.4.4 图像地图              | 88  |
| 4.5 表格                  | 89  |
| 4.5.1 创建表格              | 89  |
| 4.5.2 编辑表格              | 91  |
| 4.5.3 表格格式的设置           | 100 |
| 4.5.4 利用表格排版            | 103 |
| 4.5.5 使用布局表格排版          | 103 |
| 4.5.6 导入、导出表格           | 106 |
| 4.6 层                   | 107 |
| 4.6.1 创建层               | 108 |
| 4.6.2 设置层属性             | 110 |
| 4.6.3 层和表格之间相互转换        | 114 |
| 4.6.4 利用层进行布局           | 115 |

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| 习题                           | 115        |
| <b>第 5 章 网页高级编辑功能</b>        | <b>116</b> |
| 5.1 框架                       | 116        |
| 5.1.1 什么是框架和框架集              | 117        |
| 5.1.2 创建框架和框架集               | 117        |
| 5.1.3 选择框架和框架集               | 121        |
| 5.1.4 保存框架和框架集文件             | 121        |
| 5.1.5 建立框架间的超链接              | 123        |
| 5.1.6 查看和设置框架和框架集的属性         | 124        |
| 5.1.7 处理不能显示框架的浏览器           | 126        |
| 5.1.8 框架应用实例                 | 126        |
| 5.2 HTML 表单                  | 127        |
| 5.2.1 表单对象                   | 128        |
| 5.2.2 创建 HTML 表单             | 128        |
| 5.2.3 表单实例                   | 138        |
| 5.3 行为                       | 139        |
| 5.3.1 行为、事件和动作的概念            | 139        |
| 5.3.2 Dreamweaver 中常用事件      | 139        |
| 5.3.3 使用“行为”面板添加和修改行为        | 140        |
| 5.3.4 使用 Dreamweaver 自带的行为动作 | 143        |
| 5.4 插入多媒体对象                  | 153        |
| 5.4.1 插入 Flash 动画            | 153        |
| 5.4.2 插入 Shockwave 影片        | 156        |
| 5.4.3 插入视频                   | 156        |
| 5.4.4 插入音频                   | 156        |
| 5.4.5 插入 ActiveX 控件          | 157        |
| 5.4.6 插入 Java Applet         | 157        |
| 5.4.7 使用行为控制媒体               | 157        |
| 5.5 模板和库                     | 157        |
| 5.5.1 模板的概念                  | 158        |
| 5.5.2 创建模板                   | 159        |
| 5.5.3 应用模板                   | 161        |
| 5.5.4 编辑和更新模板                | 161        |

|                                                |     |
|------------------------------------------------|-----|
| 5.5.5 管理模板.....                                | 162 |
| 5.5.6 库.....                                   | 163 |
| 习题.....                                        | 165 |
| <b>第 6 章 JavaScript 编程</b> .....               | 167 |
| 6.1 JavaScript 语言概述 .....                      | 167 |
| 6.1.1 JavaScript 的主要特点和用途 .....                | 168 |
| 6.1.2 JavaScript 程序运行环境 .....                  | 169 |
| 6.1.3 编写第一个 JavaScript 程序 .....                | 169 |
| 6.2 JavaScript 的变量、常量、数据类型和表达式 .....           | 171 |
| 6.2.1 JavaScript 的变量 .....                     | 171 |
| 6.2.2 JavaScript 的数据类型 .....                   | 173 |
| 6.2.3 JavaScript 的常量 .....                     | 173 |
| 6.2.4 JavaScript 的表达式和运算符 .....                | 174 |
| 6.3 JavaScript 程序语句 .....                      | 176 |
| 6.3.1 条件和分支语句.....                             | 176 |
| 6.3.2 循环语句.....                                | 177 |
| 6.4 JavaScript 的函数和事件处理 .....                  | 178 |
| 6.4.1 函数.....                                  | 178 |
| 6.4.2 事件和事件处理.....                             | 180 |
| 6.5 JavaScript 中的对象 .....                      | 186 |
| 6.5.1 JavaScript 对象的概念 .....                   | 186 |
| 6.5.2 创建用户自己的对象.....                           | 189 |
| 6.5.3 JavaScript 的内置对象和函数 .....                | 190 |
| 习题.....                                        | 195 |
| <b>第 7 章 使用 Fireworks MX 2004 制作网页图形</b> ..... | 196 |
| 7.1 Fireworks MX 2004 的工作环境 .....              | 196 |
| 7.2 文档的基本操作 .....                              | 199 |
| 7.2.1 新建文档.....                                | 199 |
| 7.2.2 打开文档.....                                | 200 |
| 7.2.3 保存文档.....                                | 201 |
| 7.2.4 文档属性的调整.....                             | 202 |
| 7.3 图形绘制和路径、对象的编辑.....                         | 205 |

|                                      |            |
|--------------------------------------|------------|
| 7.3.1 基本图形的绘制                        | 205        |
| 7.3.2 扩展图形的绘制                        | 206        |
| 7.3.3 路径操作                           | 210        |
| 7.3.4 描边和填充                          | 213        |
| 7.3.5 对象操作                           | 214        |
| 7.4 文本操作                             | 218        |
| 7.4.1 文本输入                           | 218        |
| 7.4.2 文本编辑                           | 219        |
| 7.4.3 文本与路径                          | 223        |
| 7.5 切片、热点、优化及导出                      | 225        |
| 7.5.1 使用切片                           | 225        |
| 7.5.2 使用热点                           | 228        |
| 7.5.3 优化与导出                          | 229        |
| 7.6 元件与动画                            | 234        |
| 7.6.1 使用元件                           | 234        |
| 7.6.2 GIF 动画                         | 236        |
| 7.7 按钮与导航栏                           | 240        |
| 7.7.1 按钮的制作                          | 241        |
| 7.7.2 制作导航栏                          | 244        |
| 习题                                   | 245        |
| <b>第 8 章 使用 Flash MX 2004 制作网页动画</b> | <b>246</b> |
| 8.1 Flash MX 2004 的工作环境              | 247        |
| 8.2 Flash 动画基础                       | 250        |
| 8.2.1 Flash 动画的基本概念                  | 250        |
| 8.2.2 在 Flash 中绘图和添加文字               | 254        |
| 8.2.3 导入素材                           | 261        |
| 8.2.4 元件的制作                          | 263        |
| 8.3 制作简单动画                           | 265        |
| 8.3.1 制作逐帧动画                         | 265        |
| 8.3.2 制作移动补间动画                       | 266        |
| 8.3.3 制作形状补间动画                       | 268        |
| 8.3.4 创建引导线动画                        | 269        |
| 8.3.5 创建遮罩动画                         | 270        |



|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| 8.4 制作交互动画 .....              | 273        |
| 8.4.1 ActionScript 简介 .....   | 273        |
| 8.4.2 Actions 面板 .....        | 274        |
| 8.4.3 ActionScript 基础知识 ..... | 275        |
| 8.4.4 设计简单交互动画 .....          | 280        |
| 8.5 动画的导出与发布 .....            | 285        |
| 8.5.1 动画的优化与测试 .....          | 285        |
| 8.5.2 视频的导出 .....             | 287        |
| 8.5.3 动画的发布与发布设置 .....        | 288        |
| 8.5.4 动画的导出 .....             | 291        |
| 习题 .....                      | 292        |
| <b>第9章 动态网页设计实例</b> .....     | <b>293</b> |
| 9.1 跑马灯效果 .....               | 293        |
| 9.2 时钟显示 .....                | 295        |
| 9.3 在线考试 .....                | 297        |
| 9.4 跟随鼠标的星星 .....             | 300        |
| 9.5 在一个页面区域内滚动文字且指停 .....     | 304        |
| 9.6 页面背景自动改变 .....            | 305        |
| 9.7 图像分区块明暗渐变效果 .....         | 307        |
| 9.8 拼图游戏 .....                | 310        |
| <b>参考文献</b> .....             | <b>319</b> |

## 网页基础知识

### 1.1 WWW 及网页的基本概念

Internet 是覆盖全球的信息基础设施之一,对于用户来说,它像是一个庞大的远程计算机网络。用户可以利用 Internet 实现全球范围的电子邮件、电子传输、信息查询、语音与图像通信服务功能。全球信息网 WWW(World Wide Web)简称 WWW 或 Web,它是运行在 Internet 上的覆盖全球的多媒体信息系统。

Internet 上有许多独立的站点向 WWW 提供信息,在站点的主机上存储着这些要发布的信息,被发布的信息以文件的形式存放,这些文件被称为网页文件。这些提供信息的主机为 Web 站点,它们分布在全球范围内。WWW 采用超文本技术(hypertext),即在每个网页文件中,除了包含普通的文本、图像、声音等信息外,还包含了链接到其他文件的指针,也称为超链接(hyperlink)。跟随这种超链接,很容易从一个网页文件跳到另一个网页文件,而被链接到的网页文件可能位于另一个 Web 站点中。有了超链接,信息的浏览者就可以无缝地在 Internet 上浏览信息,也就是通常所说的进行网上冲浪或导航。

信息浏览者在本地计算机上使用 Web 浏览器软件访问 Web 站点。Web 站点中有一个网页文件称为主页,它是该网站被访问时,第一个发布的网页文件。通过在主页中设置的超链接,可以访问网站中的其他文件。

在 Web 站点中还运行着被称为 Web 服务器的程序,Web 服务器程序负责响应浏览器发来的请求,并把处理结果发送回客户端的浏览器。

Web 浏览器与 Web 服务器之间采用超文本传输协议 HTTP(Hypertext Transfer Protocol)进行通信。

WWW 是在欧洲核物理研究中心 CERN(Europe Center for Nuclear Research)的 Tim-Berners Lee 领导下于 1989 年开始开发的。环球信息网协会负责 WWW 的进一步发展和 WWW 协议的标准化。1993 年在美国国家超级计算应用中心 NCSA,开发了第

一个图形用户界面的 Web 浏览器 Mosaic。Mosaic 以其十分容易使用的图形用户界面为用户提供了一个简单工具,使用它可以在 WWW 中自由导航,获取所需的信息。目前使用广泛的浏览器主要是 Netscape Navigator 和 Internet Explorer。

用户在自己的计算机上运行浏览器软件,在浏览器的地址栏输入要访问的网站的地 址,例如 <http://www.sina.com.cn>,就可以登录该网站的主页了。在浏览器界面,用户通过鼠标的点击,就可以超链接到另一个网页。在浏览器界面,用户不仅可以浏览文本信息,还可以浏览图形、图像、声音等多媒体信息,通过安装相应的插件,还可以播放动画、电影。

当用户浏览网页时,实际上是由自己的计算机向 Web 服务器发出一个请求。Web 服务器收到请求后,运行相应的服务器端程序对该请求进行处理,并将处理结果发送给发出请求的计算机。这里,称发出请求的计算机为客户机。

## 1.2 网页制作工具

网页文件是使用超文本标注语言 HTML(Hypertext Markup Language)编写的,Web 浏览器都能解释 HTML 语言。通过浏览器,可以看到网页文件的浏览效果,如播放声音、显示图像和文本、播放动画和影像等。

网页文件是一个纯文本文件,包含一系列 HTML 标记符号和文本信息,使用普通的文本编辑器就可以编写网页文件。但直接使用 HTML 标记编写网页文件,需要网页制作者记住各种 HTML 标记的含义及书写格式,而且设计出的网页只有用浏览器打开后才能看到设计效果。为了减轻网页制作者的劳动,提高效率,各种所见即所得的网页制作工具随之诞生。

制作网页常用的工具:Macromedia 公司的 Dreamweaver,微软公司的 Frontpage。

在浏览网页时,经常可以看到美丽的图像、极富表现力的动画等页面对象,它们通常是采用专门的图像制作软件、动画制作软件制作的。常见的图像制作软件有 Macromedia 公司的 Fireworks,Adobe 公司的 Photoshop。常见的动画制作软件有 Macromedia 公司的 Flash。

Macromedia 公司的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash,被称作“网页制作三剑客”。

Dreamweaver 实现了“所见即所得”与源代码编辑的完美结合,使用户具有对网页的最大控制权和极高的网页制作效率。用户无需手写代码,就可轻松地创建各种动态效果。它不仅提供了强大的网页编辑功能,而且提供了完善的站点管理机制。Dreamweaver MX 2004 是该软件的最新版本。Fireworks 针对网络图像处理而开发,能进行多种专业化的处理操作,在网络图像处理方面的功能强大。Flash 是一款优秀的矢量动画编辑软件,它采用了网络流式媒体技术,突破了网络带宽的限制,可以在网络上更快速地播放动

画,利用该软件制作的动画尺寸较位图动画文件(如 gif 动画)尺寸小很多。利用 Flash,还可以在动画中加入背景音乐。

本书主要介绍使用 Macromedia 公司发布的最新版本的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 制作网页的技术和方法。

## 1.3 超文本描述语言 HTML

HTML 语言是一种用于编写网页文件的语言。它也是计算机语言的一种,属于标记语言。它通过在用户的文档中加入 HTML 标记(即特定的控制字符或命令),使文档能够按用户期望的格式输出。浏览器能够解释 HTML 标记,并在屏幕上显示网页内容,播放声音和视频。虽然不用 HTML,直接用可视化的网页制作工具,就能生成网页文件,但熟悉 HTML 标记,可以更灵活地控制网页。

HTML 文件是纯文本文件,可以使用任何文本编辑器编辑 HTML 文件,如 Word 字处理软件、Windows 写字板等。

### 1.3.1 HTML 文件的基本结构

首先看一个网页文件的简单实例。

**【例 1-1】** 编制一个标题为“简单网页实例”,网页内容为“你好! 这是第一个网页。”的网页。

```
<!--example1-1.htm -->
<html>
  <head>    <title>简单网页实例</title>
</head>
  <body>
    <p>你好! 这是第一个网页。</p>
  </body>
</html>
```

在文本编辑器中输入上述代码,然后以纯文本格式保存为 example1-1.htm,在“资源管理器”中双击该文件,就会看到如图 1-1 所示的画面。

HTML 文档包括两部分:首部信息和正文主体。其具体的结构如下:

```
<html>
  < head>
    首部元素、元素属性及基本内容。
  </head>
  <body>
```





图 1-1 简单网页实例

主体元素、元素属性及基本内容。

```
</body>
</html>
```

首部元素中的内容在浏览器中是不被显示出来的,浏览器使用首部来收集有关页面的各种信息。在浏览器中看到的是< body>和</body>之间的内容。详细说明如下。

- HTML 文件的扩展名必须是“htm”或“html”。
- HTML 文件以标记<html>开始,以标记</html>结尾。
- HTML 文件包含两部分:文件首部和文件主体。
- HTML 文件的首部以<head>开始,以</head>结束。在文件首部还可以使用<title>、<meta>等标记。
- HTML 文件的主体以<body>开始,以</body>结束。在文件主体部分还可以使用<form>、<frame>等标记。
- HTML 文档中的注释采用“!”标记。“<!--”表示注释开始,“-->”表示注释结束。HTML 文档中的注释可以出现在文档的任何部分。
- HTML 文档中可以嵌入脚本语言代码,如 JavaScript 代码。

### 1.3.2 HTML 语言的语法规则

HTML 语言是由一系列标记组成的集合。HTML 标记的规则如下:

(1) HTML 标记不区分大小写。

(2) HTML 标记的一般格式为:

```
<标记名 属性 1="属性值 1" 属性 2="属性值 2" 属性 3="属性值 3" ...>
```

受影响的文本或图像等内容

```
</标记名>
```

例如: <font size=3> 简单网页实例 </font>

<font size=3> 为开始标记,其中,size 为 font 标记元素的属性,3 为属性值。