

高等学校多媒体技术课程系列教材

多媒体网页设计教程 (第2版)

主编 詹国华

副主编 诸 彬 潘 红 姜华强



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

014032269

TP393.092-43
100-2

高等学校多媒体技术课程系列教材

多媒体网页设计教程

Duomeiti Wangye Sheji Jiaocheng

(第2版)

主编 詹国华

副主编 诸彬 潘红 姜华强



高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING



北航

01720517

TP393.092-43

100-2

内容提要

本书是一本全面介绍多媒体网页设计技术的教材。全书由 8 章构成：网站设计基础、网站规划与设计、网页图像处理、网页动画制作、结构化页面制作和 HTML 基础、页面样式和布局控制、增强网页交互效果以及网站案例设计开发实录。本书摒弃了传统教材平铺直叙、案例枯燥等缺点，力求传达最新的开发技术与设计理念，以优秀案例为线索串联各项技能的教学，重在提高学生兴趣并体现学习成果的价值。

本书可作为高等学校多媒体网页设计相关课程的教材，也可供网页设计爱好者自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

多媒体网页设计教程/詹国华主编. -- 2 版. -- 北京：高等教育出版社，2014.2

ISBN 978-7-04-039310-1

I. ①多… II. ①詹… III. ①网页制作工具 - 高等学校 - 教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014) 第 013098 号

策划编辑	时 阳	责任编辑	时 阳	封面设计	于文燕	版式设计	杜微言
插图绘制	邓 超	责任校对	刁丽丽	责任印制	张福涛		

出版发行	高等教育出版社	网 址	http://www.hep.edu.cn
社 址	北京市西城区德外大街 4 号		http://www.hep.com.cn
邮政编码	100120	网上订购	http://www.landraco.com
印 刷	北京市鑫霸印务有限公司		http://www.landraco.com.cn
开 本	787mm×1092mm 1/16	版 次	2008 年 3 月第 1 版
印 张	20		2014 年 2 月第 2 版
字 数	490 千字	印 次	2014 年 2 月第 1 次印刷
购书热线	010-58581118	定 价	29.00 元
咨询电话	400-810-0598		

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题，请到所购图书销售部门联系调换

版权所有 侵权必究
物 料 号 39310-00

目前，网站开发与网页设计课程已在许多高等学校开设，有的已成为专业必修课程，并且受到了学生的喜爱。我们在多年教学实践的基础上，本着知识全面、系统和实用，且重视实践能力培养的原则编写了本书。这是一部面向普通高等学校各个专业方向学生的网页设计教材，适合从未接触过网页制作的初学者。教材旨在帮助读者快速入门并提高技能，将所学知识应用到多媒体网页设计当中。作为上一版教材的改版，本书从技术与内容上都做了较大的改进与调整。

全书内容涉及网站原理、网站主题设定与视觉隐喻、布局设计、色彩设计、导航设计、高可读性信息设计、数字图像处理基础、网页效果图绘制、网页动画设计制作基础、基于 Web 标准的网页创建、基于 CSS 的元素设计与布局控制以及站点的发布。

全书以案例贯穿其中。游侠相册、玖零社团、玩美设计、雨林影院和创新工坊等五大完整案例，设计精美，风格时尚，内容适应面广，难度由浅入深、逐级提高，适合不同专业、不同程度的学生模仿练习，也能将其继续拓展为专业网站。

本书由詹国华任主编，诸彬、潘红、姜华强任副主编，其他参加编写的还有陈彤、毛婕、张佳（以拼音为序）。由于书稿撰写时间较短，加之作者水平有限，书中难免存在疏漏，敬请读者批评指正。我们的电子邮件地址：ghzhan@hznu.edu.cn。

编者
2013 年 10 月

第 1 章 网站设计基础 1	
1.1 准备工作 1	
1.1.1 相关领域与技能 1	
1.1.2 所需设备与工具 3	
1.2 网站与 HTML 6	
1.2.1 网站的工作原理 6	
1.2.2 浏览器 7	
1.2.3 了解 HTML 7	
1.3 创建一张简单的网页 10	
1.3.1 输入内容 10	
1.3.2 内容结构化 12	
1.3.3 添加样式 14	
1.4 本章小结 17	
第 2 章 网站规划与设计 18	
2.1 确定主题与视觉隐喻 18	
2.1.1 主题 18	
2.1.2 视觉隐喻 19	
2.1.3 头脑风暴 20	
2.2 信息架构 21	
2.2.1 内容的创建与归类 21	
2.2.2 用户意见收集与 信息架构确定 23	
2.3 网页的版式布局 26	
2.3.1 常见的布局方式 27	
2.3.2 布局原则 30	
2.3.3 布局元素 32	
2.3.4 绘制布局草图 32	
2.4 色彩设计 34	
2.4.1 色彩对情绪的影响 34	
2.4.2 色彩搭配原则 36	
2.4.3 利用工具创建色彩方案 39	
2.5 导航的设计 41	
2.5.1 导航设计原则 42	
2.5.2 导航的样式 43	
2.5.3 面包屑导航 45	
2.6 网站的文字排版规范 45	
2.6.1 按重要性排列文字顺序 46	
2.6.2 利用列表增强可读性 46	
2.6.3 最有效的工具——标题 47	
2.6.4 字号和字体的选择 48	
2.6.5 行间距与段间距 49	
2.6.6 文字对齐和强调 49	
第 3 章 网页图像处理 51	
3.1 数字图像基础 51	
3.1.1 图像素材获取与处理 51	
3.1.2 网页专用图像格式 53	
3.1.3 图像处理原则 54	
3.2 Photoshop 图像处理基础 56	
3.2.1 Adobe Photoshop 的 关键概念 56	
3.2.2 常用工具 57	
3.2.3 基本操作 58	
3.3 网站效果图设计案例 71	
3.3.1 案例 1: 游侠相册 71	
3.3.2 案例 2: 玖零社团 84	
第 4 章 网页动画制作 91	
4.1 网页动画基础 91	

4.1.1 认识动画	91	5.3.2 插入 Flash 对象	155
4.1.2 网页动画形式	91	5.3.3 插入视频对象	157
4.2 Flash CS4 概述	93	5.3.4 插入音频对象	158
4.2.1 界面介绍	93	5.3.5 多媒体对象标记介绍	160
4.2.2 文档基本操作	95	5.4 网页超链接编辑	160
4.2.3 文档的测试和发布	97	5.4.1 地址和链接	160
4.2.4 常用工具与面板	97	5.4.2 添加页面链接	161
4.2.5 图层与时间轴	102	5.4.3 书签链接和热点链接	163
4.2.6 元件	105	5.4.4 其他链接	166
4.2.7 “库”面板	108	5.4.5 超链接标记介绍	167
4.3 创建 Flash 动画	111	5.5 网站发布	168
4.3.1 创建基本动画	111	5.5.1 网站空间申请	168
4.3.2 引导动画和遮罩动画	119	5.5.2 站点上传和访问	169
4.3.3 基础实例	121	第 6 章 页面样式和布局控制	171
4.4 网站动画制作实例	125	6.1 CSS 元素设计	172
4.4.1 Logo 动画	125	6.1.1 CSS 基础	172
4.4.2 小广告动画	126	6.1.2 文本的样式	180
4.4.3 图片展示动画	128	6.1.3 颜色与背景	185
第 5 章 结构化页面制作和 HTML 基础 ...	133	6.1.4 超链接样式	186
5.1 网站的建立	134	6.2 CSS 布局控制	195
5.1.1 网站的建站规划	134	6.2.1 盒模型	195
5.1.2 网站的建立规则	136	6.2.2 浮动与定位	198
5.1.3 HTML 标记简介	137	6.2.3 布局与排版	202
5.1.4 新建站点	138	6.2.4 页面整体调整	204
5.1.5 页面基本标记介绍	142	第 7 章 增强网页交互效果	207
5.2 网页文本内容编辑	143	7.1 网页交互技术介绍	207
5.2.1 设置页面标题	143	7.1.1 DHTML 简介	207
5.2.2 插入文本内容	144	7.1.2 JavaScript 和 jQuery	
5.2.3 用项目列表创建导航	148	库介绍	207
5.2.4 插入和使用表格	150	7.1.3 其他前端开发库简介	208
5.2.5 内容容器标记介绍	153	7.2 jQuery 库使用基础	208
5.3 网页多媒体对象编辑	154	7.2.1 jQuery 使用准备	208
5.3.1 使用图像	154		

7.2.2	jQuery 的页面载入	211	8.2	“雨林影院”案例的 设计开发	260
7.2.3	jQuery 修改页面对象	212	8.2.1	“雨林影院”网站 最终效果	260
7.2.4	事件驱动机制介绍	213	8.2.2	网站色彩与布局分析	262
7.2.5	“玖零社团”日期板 的制作	217	8.2.3	使用 Photoshop 软件 设计效果图	263
7.3	jQuery 插件的使用	221	8.2.4	使用 Flash 制作网站 动画素材	270
7.3.1	jQuery 插件的获取和引用 ..	221	8.2.5	使用 Dreamweaver 软件 制作页面	272
7.3.2	jQuery 插件的使用	222	8.2.6	网站发布	285
7.3.3	“游侠相册”查看大图 效果的制作	222	8.3	“创新工坊”案例的 设计开发	286
第 8 章	网站案例设计开发实录	224	8.3.1	网站色彩与布局分析	286
8.1	“玩美设计”案例的 设计开发	224	8.3.2	使用 Photoshop 软件 设计版面效果	287
8.1.1	“玩美设计”网站 最终效果	224	8.3.3	效果图切片与输出	294
8.1.2	网站色彩与布局分析	225	8.3.4	组织站点信息	296
8.1.3	使用 Photoshop 软件 设计版面效果	227	8.3.5	使用 Dreamweaver 软件 制作页面	299
8.1.4	使用 Flash 制作网站 动画素材	236	8.3.6	网站发布	307
8.1.5	使用 Dreamweaver 软件 制作页面	243	参考文献		308
8.1.6	网站发布	258			

1.1 准备工作

网站，是网络最直接的表达方式。随着网络在社会生活中的不断深入，对网站设计师和开发者的需求在很长一段时间内将保持旺盛与增长。网站开发不仅是一个热门就业方向，也是一个专业能力拓展的工具，或用来搭建展示自己的舞台。

网站设计是一门包罗万象的艺术，融合了许多技术，诸如平面设计、信息设计、界面设计、HTML与样式表制作、脚本与编程、多媒体制作等。学习网站设计与开发，并不需要有高深的专业知识与学科背景，每个人在其中总能找到自己的位置。

网站设计开发常常需要一个团队共同完成，团队规模可能是几人甚至数百人，一个人包办全部工作是相当困难的。因此你并不需要学习所有的技术，而应该根据自己的特长、爱好和目标选择一个方向，然后加入一个团队和其他成员共同完成任务，这也是绝大多数网站开发所采用的模式。当然，你也可以尝试担当所有的角色，学习所有的技能，独立完成一个小型网站，这将给你最大的自主权，也会充满挑战。

贴士

网站开发中的常见工种：

- 架构设计师
- 视觉设计师
- 交互设计师
- 前端技术工程师
- 后端开发工程师
- 分析监测 / 网站测试 / SEO（搜索引擎优化） / 网站推广

随着技术的发展、规模的扩大以及相关领域的专业性需求发生变化，网站开发的分工越来越细，不断出现一些新工种，同时又伴随着一些旧工种的消失。然而，并不是每个网站开发项目都需要全部的工种，可以根据项目的特点选择相应的工种。但可以肯定的是，一个优秀的网站往往需要团队合作。

1.1.1 相关领域与技能

正如前面所提到的，网站设计包含许多技术，涉及不同的学科领域。下面就介绍一些核心学科及其重要技能，你可以从中找到自己的特长与爱好，从而定下在网站设计开发中所希望担

任的角色。

1. 平面设计

网站绝大部分的信息来源于视觉，视觉设计成为能否留住访客的重要因素。作为传统平面设计的分支，网页的外观设计受到了前者的直接影响。从图形、图像、色彩搭配到页面布局、文字设计和 Logo 设计，许多平面设计中的原理与技巧都被运用在各个网页元素中。

如果你对平面设计有一定的了解，那么你非常适合从事网页视觉设计师这个工作，将平面设计领域的知识用于网页设计。同时，你还需要掌握一些图像处理软件的使用方法，例如 Adobe Photoshop。在网页设计过程中，许多地方都涉及图像处理，这是一项设计师必备的技能。

2. 信息设计

这是一项常被人忽视的工作，主要是指如何对网站信息进行组织，如何获取这些信息，以及如何有效地使用信息。信息设计的目的是使复杂的信息变得更加容易理解和使用。信息设计师从大局的角度设计整个网站的信息结构及工作流程，而不需要关心每个页面的细节。他们的工作是最为关键的部分，决定着访客能否找到自己想要的信息，或是前往想去的地方。

3. 界面设计

与平面设计类似，界面设计也是以视觉方式呈现的，但前者关注于网页外观，而界面设计关注于用户体验和工作流程。只有光鲜夺目的外表并不够，要吸引并维持更多的访客还要提供好的浏览体验。为此，网站必须从用户角度精心设计功能模块、浏览线路、导航、链接样式和按钮的位置，甚至动画的切换速度，这些都是界面设计师的工作。

以往，界面设计工作往往由平面设计师完成，但随着相关专业的发展，越来越多的专职人员开始出现。他们往往具备心理学、软件工程学、人因学、工业设计或社会科学等学科背景，这些领域知识能够帮助他们更好地完成界面设计的工作。

4. 多媒体

网站最让人赏心悦目的莫过于丰富的媒体信息，除了图片，还包括声音、视频、动画和互动影片。处理多媒体信息需要一些专业知识以及良好的艺术感觉。多媒体设计师需要掌握一些多媒体编辑软件，以完成多媒体作品的创作。

越来越多的网站利用 Flash 动画、HTML5、CSS3 来实现一些炫目的视觉效果，或响应用户的操作来实现特殊的功能。互动影片的开发已经成为多媒体设计师需要掌握的一项重要技能。

5. HTML 和样式表制作

网站是由许多文件所组成的，前期的设计最终需要通过文件来实现。HTML 和样式表是网站中最基本的文件类型，编写者需要熟悉它们的书写规范和一些编程技巧，目标是最大限度地实现前期设计。

学习制作这些文件并不困难，而且还有许多“所见即所得”的工具可以帮助你以可视化的方式快速完成制作，例如 Adobe Dreamweaver 和 Microsoft Expression Web 等。使用这些工具，你也许不需要编写任何代码就能创建一个网站。

6. 脚本与后台程序

如果你的网站需要一些高级功能，例如，设计一个能像卷帘一样拉开的菜单，利用表单获得用户填写的信息，或者从数据库找出需要的图书，则需要编写一些脚本代码或是在后台运行

的程序。这些工作往往交给程序员来完成，他们具备编程的专业知识，关注于如何用巧妙的逻辑和精炼的代码来实现预定的功能，而无须关心如何选择色彩和文字布局。

1.1.2 所需设备与工具

当你准备开始设计自己的第一个网站之前，应该检查一下“装备”是否齐全。网站开发需要许多工具，包括硬件与软件。下面列出的设备与软件都是业界常用的工具，但并非唯一选择，你可以根据自己的情况加以调整。

1. 硬件

(1) 一台拥有主流配置的计算机

计算机硬件发展迅猛，摩尔定律是最好的证明。但随着软件功能越来越强，计算量也越来越大，软件对硬件的需求日益提高。因此要流畅地运行当下的最新软件，就需要拥有流行配置的硬件。

就网站设计与开发而言，对计算机硬件的要求并不高。但由于设计过程常常需要执行多项任务，运行多个程序，因此配备较大的内存将有利于加快开发进程。另外，由于开发软件界面中的面板、窗口繁多，一台 17 英寸以上的宽屏液晶显示器会使开发过程更加舒适，更大的可视面积也能让开发者看到更多的细节而无须移动画面。

(2) 一台数码相机

使用网络中收集的素材可能存在版权上的争议，最好的办法是自己创建图像，因此就需要一台数码相机。由于网页图片的分辨率较低，因此无须购买专业相机，普通的便携式数码相机就能胜任。在一些情况下，数码相机还能兼任扫描仪的角色，完成诸如平面绘画的数字化、文字 OCR（Optical Character Recognition，光学字符识别）等工作。

2. 软件

网站设计开发由多项工作组成，每一项工作都有其专用的软件。下面列出的是业界最常用的一些软件，可以从它们的官方网站了解软件的最新版本信息和新增加的功能。一些软件还提供免费的试用版本或尚未正式发布的 Demo 版本，以及软件使用的教程、插件和技术论坛，使用这些软件能使网站设计开发的效率大大提高。

(1) 网页编辑软件

使用网页编辑软件能够不用书写一行代码就创作出漂亮的网页。软件为使用者屏蔽了大部分的技术细节，使其能够以可视化的方式进行文字的排布、图片的添加和格式的修改等操作，而 HTML 代码则由软件自动生成。

此类软件除了可以进行网页编辑以外，往往还带有非常实用的附加功能，如站点管理、文件管理、资源管理、代码检查、FTP 自动更新、服务器行为、本地帮助文件和在线技术支持等。以下是业界流行的网页编辑软件。

● Adobe Dreamweaver

Dreamweaver 是 Adobe 公司主打产品 Adobe Creative Suite 套件中的重要组件。由于其功能强大，使用简便，加上与套件中的其他组件无缝集成，已成为业界的工业标准。

● Microsoft Expression Web

与 Dreamweaver 类似，Expression Web 是微软公司 Microsoft Expression Studio 套件中的组件

之一。它拥有充满现代艺术气息的界面,擅长于创建复杂的基于标准的网站。微软公司用它替换了早期的网页编辑软件 FrontPage。

- Apple iWeb

如果你正在使用苹果电脑和 MAC OS 操作系统,那么 iWeb 也许是一个用来创建网站的不错选择。它是 Apple iLife 套件中的组件之一。与前两者不同,iWeb 更贴近普通用户,它通过预设的模板、清晰的流程和简单的操作大大降低了技术门槛,使得那些没有任何专业知识的用户也能轻松地创建属于自己的网站。

(2) 图像处理软件

网页设计开发离不开图像处理,从图标制作到照片修饰都需要合适的软件来完成。以下是一些常用的图像处理软件(图 1-1)。

- Adobe Photoshop

Photoshop 在平面出版、图像处理领域是当之无愧的行业标准。它与 Dreamweaver 一样属于 Adobe Creative Suite 套件,为其他组件的工作提供基础的图像处理服务,是网站建设中不可缺少的工具。

- Adobe Fireworks

相对于 Photoshop 涉足多个领域来说,Fireworks 更像是为网络而生的图形图像编辑软件。它擅长为 Web 或移动终端创建经过优化的图形,制作出能以矢量和位图模式编辑的网站、用户界面以及丰富的原型。在矢量图形绘制方面,它比 Photoshop 更加强大。

- Adobe Illustrator

Illustrator 是一款专门用于创建矢量图形的工具,适合于绘制插画、标志、文字排版和印刷等工作,也是网站开发中常用的工具。



图 1-1 常用图像处理软件: Photoshop、Fireworks、Illustrator

(3) 多媒体创作软件

除了图形图像,网页中各种丰富的多媒体元素也是传达信息和吸引眼球的重要手段。以下是常用于创建动画、视频和声音的软件(图 1-2)。

- Adobe Flash

Flash 是目前最受欢迎的网络动画编辑工具,也几乎成了该领域的代名词。Flash 采用矢量动画格式,生成的文件非常小,适合在网络中传输;在动画中可以添加丰富而复杂

的交互内容，甚至可以做出一款在线游戏；利用面向对象的 ActionScript 语言可以创建更加复杂炫目的视觉效果，编制高级程序；内嵌的 FLV 格式使视频在保持画质的基础上变得更小。网络中绝大多数的计算机都安装了用于播放 Flash 动画格式的 Flash Player 播放器。

- Adobe Premiere

Premiere 是最常用的视频制作工具。从脚本编写、视频采集到编辑、编码和最终交付，Premiere 提供了一套完整而快速的工作流程。它能为满足 Web 需求而对视频进行优化，以便发布于带宽受限的网络中。

- Adobe After Effects

After Effects 是创建视频特效和运动图像的工业标准。可高度自定义化的界面高效而友好，用户能在很短时间内学会制作一段动画视频。系统预置的众多效果插件使得创建复杂特效变得更加轻松、便捷。

- Microsoft Windows Movie Maker

Movie Maker 为普通用户提供了一种简单易学的视频编辑方法。虽然功能有限，但对于家庭用户来说已经足够，附带的编码器能够将影片转换成适合 Web 发布的格式。

- Apple iMovie

与 iWeb 同为 iLife 组件的 iMovie 同样适合于没有任何专业知识的用户，能够以极其简单的操作完成视频采集与编辑工作。

- Apple Final Cut Pro

作为苹果电脑中专业级的视频编辑工具，Final Cut 是业界最为常用的软件，它提供了更多高级的编辑功能。



图 1-2 常用多媒体创作软件：Flash、Premiere、After Effects、iMovie、Final Cut Pro

(4) 网络浏览器

浏览器作为访问网络的必备工具，日益受到广泛的关注，竞争也日趋激烈，可供用户挑选的产品层出不穷。以下根据内核不同列出了最常用的几款浏览器（图 1-3）。

- Trident 内核：Internet Explorer。
- Gecko 内核：Firefox、Netscape、Thunderbird。
- WebKit 内核：Google Chrome。
- Presto 内核：Opera。
- KHTML 内核：Safari。
- 多内核：傲游、搜狗浏览器、世界之窗、腾讯 TT 浏览器、360 安全浏览器等。



图 1-3 常用网络浏览器：Internet Explorer、Chrome、Firefox

在国内，拥有多内核的浏览器备受追捧。需要注意的是，由于网页在不同内核的浏览器中的显示效果有所差异，因此开发者需要在多种浏览器中进行测试，包括在同一浏览器的不同内核模式下进行测试，以便在绝大多数用户面前呈现一致的视觉效果。

1.2 网站与 HTML

在开始动手设计网页前，了解一些网站的工作原理和 HTML 的基础知识是非常必要的。这些内容并不像想象的那样复杂与晦涩，结合个人使用网络的经历将会更容易理解。

1.2.1 网站的工作原理

网页其实是一个个预先制作好的文件，这些文件都被存放在一些称为“Web 服务器”的计算机中。这些 Web 服务器与互联网相连，网络中其他计算机（或者其他设备）就能与之建立连接，继而通过浏览器来浏览存放在其中的网页，如图 1-4 所示。

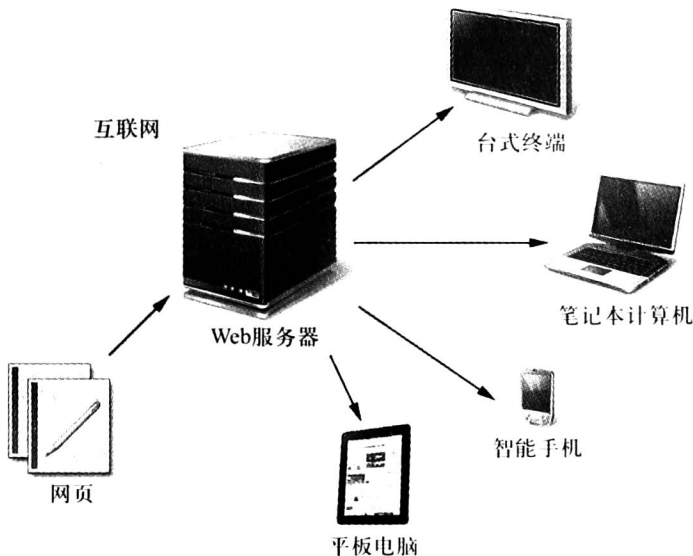


图 1-4 网站工作原理

为了让访客能在任何时候访问这些网页，服务器往往会一直处于运行状态，有些甚至数年不关机。当服务器出现故障或需要定期维护时，技术人员可能会开启备用服务器，从而避免 Web 服务的中断。

服务器中存放着组成网站的各种文件，有 HTML 文件、图片、视频、声音及其他类型的文件。如果希望别人看到你做的网站，就要编写 HTML 文件，然后放到一台接入互联网的 Web 服务器中。当然，要真正建立一个网站还有许多其他的工作要做，这些内容会在以后的章节中加以讨论。

1.2.2 浏览器

大部分计算机和设备都是通过浏览器访问互联网的。当希望访问某个网页时，浏览器就会向 Web 服务器发出“请求”。例如，浏览一段新闻，观看一张图片，或者播放一段影片。当服务器接收到这些来自四面八方的请求之后，就将其需要的资源一一发送到对应的浏览器，浏览器接收到后就会将这些资源呈现出来，这便是在浏览器中看到的网页了。浏览器的工作原理如图 1-5 所示。如果其中某些请求没有被满足，网页就可能无法正常显示。

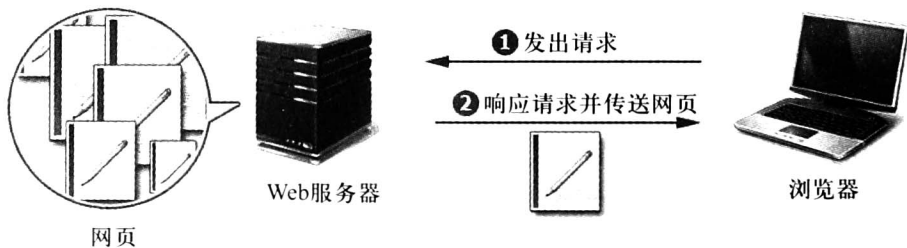


图 1-5 浏览器工作原理

然而，浏览器是如何将服务器发回的零散资源“拼”成一张网页的呢？因为 HTML 文件中包含网页的内容和结构，就像家具的装配说明书一样。下一小节的例子将介绍 HTML 文件的基本工作原理。

1.2.3 了解 HTML

下面是一个简单的 HTML 范例。“农夫菜园”是一个虚构的生态旅游农庄，提供果蔬采摘、钓鱼、骑马和休闲餐饮等服务。为了介绍农庄的基本情况，这里编写了一张宣传网页，以下是网页的 HTML 代码。

```
<html>
<head>
<title>农夫菜园</title>
</head>
<body>
<h1>欢迎来到农夫菜园</h1>
<img src = "file:///M:/web/c1/nf_titlePic.jpg" />
<p>
```

这里既是一个菜园，也是一个乐园。在这里您不仅能采摘新鲜的当季蔬菜，还能在广阔的田野里嬉戏玩耍，呼吸城市中难得的新鲜空气，忘却心中的烦恼与忧愁。我们还为您准备了钓鱼、骑马和丰盛的晚宴。农夫菜园之旅一定会让您和您的家人流连忘返。

```
</p>
<h2> 如何到达农夫菜园 </h2>
<p>
    从 320 国道 7 号路口下，第一个路口右拐，直行 500 米即可到达。
</p>
<h2> 联系我们 </h2>
<p>
    菜园热线：12345678；电子邮件：master@nongfu.com
</p>
</body>
</html>
```

也许现在你还无法理解这些语句的含义，但你是否发现了一些带有“< >”的标记？例如，<html>、<head>、<h1>、<p>等，这些标记是指用尖括号括起来的单词或字母。标记往往是成对出现的，以“< * >”开始，“</ * >”结束，而中间包含的内容就属于该标记所表明的类型。图 1-6 展示了各标记的配对情况。

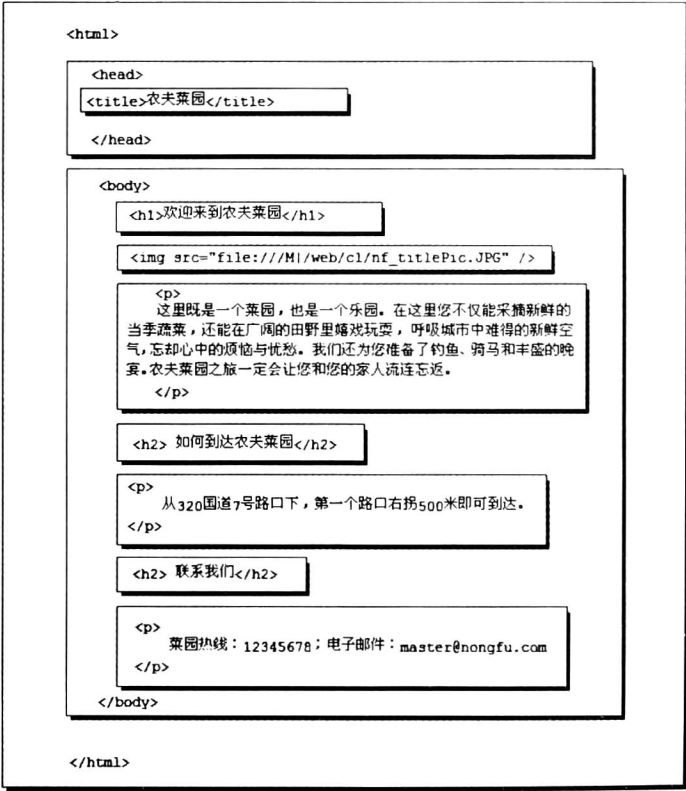


图 1-6 网页代码中各标记的配对情况

通过各种标记，浏览器可以了解各种内容的类别，如哪些文字是标题，哪些文字是段落，哪些是图片，从而将这些内容拼装成网页展示在用户面前。图 1-7 所示是网页在浏览器中的实际显示效果。通过对比，猜猜每个标记的含义。



图 1-7 网页在浏览器中的显示效果

浏览器根据标记所标明的不同类别，赋予对应内容不同的显示效果，如图 1-8 所示。例如，一级标题的字号大于二级标题，段落与段落之间的间隔大于行之间的间隔，图片靠左排布等。当然，可以修改这些默认设置，这就需要用到 CSS 样式表来创建自定义的显示格式，这将是后续章节中的重要内容。

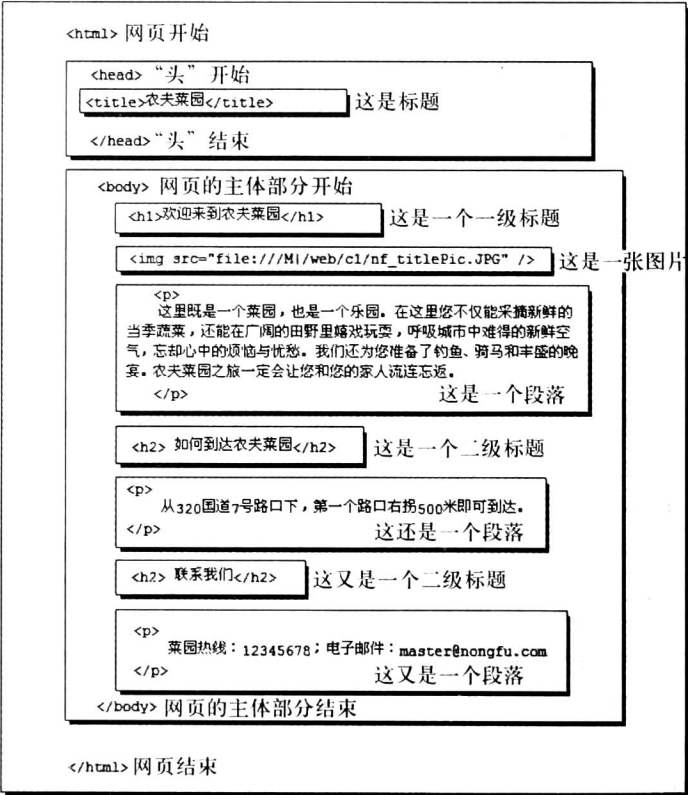


图 1-8 各个标记所代表的不同含义

了解了 HTML 的基本工作原理，下一章节你可以尝试着用 HTML 来创建一张网页。

1.3 创建一张简单的网页

这一节，你将不借助可视化编辑工具来动手创建一张网页。虽然内容不多，结构简单，但它包含了最基本的 HTML 概念，这对以后的学习有很大的帮助。

假设你所在学校的摄影社团近期有一个招新活动，海报已经贴出，但负责人希望能在网上也进行类似的宣传，例如一张网页，他希望你能帮他完成这个任务。你从他那里得到了这张海报（图 1-9），接下来就让我们开始吧。

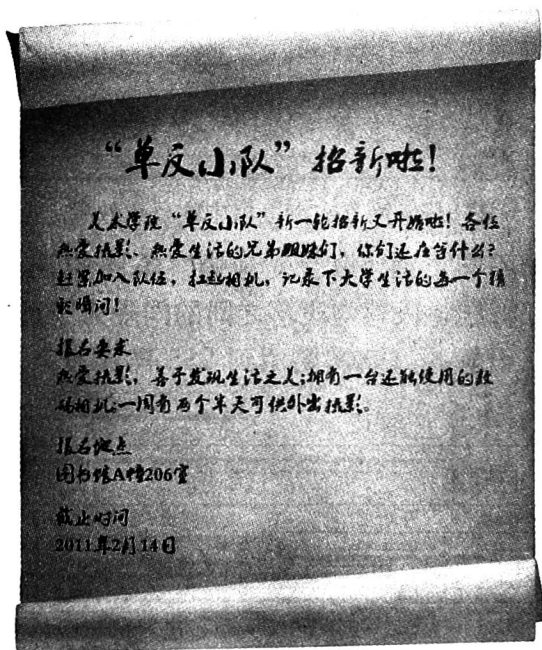


图 1-9 纸质的海报样张

1.3.1 输入内容

首先，需要创建一个含有海报内容的网页文件，这些内容不包含任何格式与结构，因此你所要做的就是：

- (1) 建立一个纯文本文件。
- (2) 将海报的内容输入这个文本文件。
- (3) 将文件另存为网页文件，扩展名为 html。
- (4) 在浏览器中打开该文件，查看效果。

如果这些操作对你来说都没有问题，可以直接跳至下一小节。

1. 建立纯文本文件

所谓“纯文本”，就是不包含文字格式与段落格式，只包含内容的文本格式。在 Windows 操作系统中，它的扩展名是 txt。纯文本文件可以用许多软件来创建，例如 Windows 自带的“记事本”程序。“记事本”程序可以在“开始”菜单→“程序”→“附件”中找到。