



全国高等职业教育规划教材

网站界面设计 案例教程

唐乾林 主编



附赠光盘

- 内容新，展现网站界面设计方面的发展现状。
- 知识全，注重基础知识与实践性知识的结合。
- 内容符合学习规律，从浅到深、循序渐进。
- 案例教学的形式贯穿全书。
- 实用性强，紧扣社会对本职业能力的要求，注重培养界面设计的实用技能。



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

全国高等职业教育规划教材

网站界面设计案例教程

主 编 唐乾林

副主编 牟向宇

参 编 范永富 黄克勤 余萍



机械工业出版社

本书通过一个完整的案例,向读者介绍了网站界面设计的基础知识、网站界面设计中色彩的运用、网站界面设计中图形图像的运用、网站界面中首页的设计、网站界面中导航系统的设计、网站中的广告设计等内容。

本书可作为高职高专院校相关专业学习网站界面设计课程的教材,特别适合课时有限的课程,要求学生在较短时间内掌握网站界面设计能力的专业使用,也可作为广大计算机爱好者自学网站界面设计的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

网站界面设计案例教程/唐乾林主编. —北京:机械工业出版社,2009.2
(全国高等职业教育规划教材)
ISBN 978-7-111-26197-1

I. 网… II. 唐… III. 网站-设计-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(2009)第 014265 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:王 颖

责任编辑:王 颖

责任印制:杨 曦

三河市宏达印刷有限公司印刷

2009 年 2 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·13.5 印张·329 千字

0001-4000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-26197-1

ISBN 978-7-89482-981-8(光盘)

定价:27.00 元(含 1CD)

凡购本书,如有缺页,倒页,脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话:(010)68326294 68993821

购书热线电话:(010)88379639 88379641 88379643

编辑热线电话:(010)88379753 88379739

封面无防伪标均为盗版

全国高等职业教育规划教材计算机专业

编委会成员名单

主 任 周智文

副 主 任 周岳山 林 东 王协瑞 张福强
陶书中 龚小勇 王 泰 李宏达
赵佩华 陈 晴

委 员 (按姓氏笔画排序)

马 伟	马林艺	卫振林	万雅静
王兴宝	王德年	尹敬齐	卢 英
史宝会	宁 蒙	刘本军	刘新强
刘瑞新	余先锋	张洪斌	张 超
杨 莉	陈 宁	汪赵强	赵国玲
赵增敏	贾永江	陶 洪	康桂花
曹 毅	眭碧霞	鲁 辉	裴有柱

秘 书 长 胡毓坚

出版说明

根据《教育部关于以就业为导向深化高等职业教育改革的若干意见》中提出的高等职业院校必须把培养学生动手能力、实践能力和可持续发展能力放在突出的地位,促进学生技能的培养,以及教材内容要紧密结合生产实际,并注意及时跟踪先进技术的发展等指导精神,机械工业出版社组织全国近60所高等职业院校的骨干教师对在2001年出版的“面向21世纪高职高专系列教材”进行了全面的修订和增补,并更名为“全国高等职业教育规划教材”。

本系列教材是由高职高专计算机专业、电子技术专业和机电专业教材编委会分别会同各高职高专院校的一线骨干教师,针对相关专业的课程设置,融合教学中的实践经验,同时吸收高等职业教育改革的成果而编写完成的,具有“定位准确、注重能力、内容创新、结构合理和叙述通俗”的编写特色。在几年的教学实践中,本系列教材获得了较高的评价,并有多品种被评为普通高等教育“十一五”国家级规划教材。在修订和增补过程中,除了保持原有特色外,针对课程的不同性质采取了不同的优化措施。其中,核心基础课的教材在保持扎实的理论基础的同时,增加了实训和习题;实践性较强的课程强调理论与实训紧密结合;涉及实用技术的课程则在教材中引入了最新的知识、技术、工艺和方法。同时,根据实际教学的需要对部分课程进行了整合。

归纳起来,本系列教材具有以下特点:

- 1) 围绕培养学生的职业技能这条主线来设计教材的结构、内容和形式。
- 2) 合理安排基础知识和实践知识的比例。基础知识以“必需、够用”为度,强调专业技术应用能力的训练,适当增加实训环节。
- 3) 符合高职学生的学习特点和认知规律。对基本理论和方法的论述容易理解、清晰简洁,多用图表来表达信息;增加相关技术在生产中的应用实例,引导学生主动学习。
- 4) 教材内容紧随技术和经济的发展而更新,及时将新知识、新技术、新工艺和新案例等引入教材。同时注重吸收最新的教学理念,并积极支持新专业的教材建设。
- 5) 注重立体化教材建设。通过主教材、电子教案、配套素材光盘、实训指导和习题及解答等教学资源的有机结合,提高教学服务水平,为高素质技能型人才的培养创造良好的条件。

由于我国高等职业教育改革和发展的速度很快,加之我们的水平和经验有限,因此在教材的编写和出版过程中难免出现问题和错误。我们恳请使用这套教材的师生及时向我们反馈质量信息,以利于我们今后不断提高教材的出版质量,为广大师生提供更多、更适用的教材。

机械工业出版社

前 言

在网上,网站的可用性是网站生存的必要条件。如果一个站点难以使用,用户就会离开它。如果主页不能清晰地说明这家公司可以提供什么和用户可以在网页上找到什么有用的信息,或者网页上提供的信息难以阅读,也不回答用户提出的关键问题,这样的网站,用户同样不会选用它。所以,设计出一个好的网站界面就显得十分重要。

网站界面所包含的因素是极为广泛的,但在设计某一具体网站界面时,却只能侧重于某些方面。设计过程中,设计师应对社会环境进行深入的调研,所设计的作品必须符合人们的消费预期及审美习惯。

本书主要面向初学者,通过一个完整的案例介绍了网站界面设计基础知识、网站界面设计中色彩的运用、网站界面设计中图形图像的运用、网站界面中首页的设计、网站界面中导航系统的设计、网站中的广告设计等内容,是理想的网站界面设计基础的培训教材。

为了方便教师授课和读者的学习,随书附有光盘一张,光盘中含有本书的电子教案、素材、源文件、效果图等。

本书由唐乾林主编,牟向宇为副主编。其中第1章由余萍编写,第2、6章由黄克勤编写,第4、7章由牟向宇编写,第3、8章由范永富编写,其余章节由唐乾林编写。全书统稿、定稿由唐乾林完成。在编写本书的过程中,作者参阅了一些网络资源和文献资料,在此向这些作品的作者表示衷心的感谢!

由于编者水平有限,加之编写时间仓促,书中不妥或错误之处在所难免,恳请广大读者批评指正。

编 者

目 录

出版说明

前言

第1章 网站界面设计基础 1

1.1 网站界面的发展 1

1.2 网站界面的构成要素和要点 3

1.2.1 网站界面的构成要素 3

1.2.2 网站界面设计最基本的
技术要素 4

1.2.3 网站界面设计要点 5

1.3 网站界面设计原则 6

1.4 网站界面与软件界面的异同 7

1.5 常用工具软件简介 9

1.5.1 Photoshop 9

1.5.2 Fireworks 11

1.5.3 Flash 12

1.5.4 Dreamweaver 13

1.5.5 其他设计工具 13

1.6 习题 14

第2章 网站界面设计中的色彩 15

2.1 色彩的作用 15

2.2 色彩的基本原理 17

2.2.1 光与色彩 17

2.2.2 色彩的三要素 18

2.3 色彩设计的心理效应 19

2.3.1 色彩的感觉 19

2.3.2 色彩的情感 22

2.3.3 色彩搭配运用案例——四叶草公司
网站色彩搭配方案 34

2.4 习题 36

第3章 网站界面设计中的图形

图像 37

3.1 图形图像的作用 37

3.1.1 传达信息 37

3.1.2 美化界面 37

3.1.3 强化表现 38

3.1.4 增强趣味 38

3.2 图形图像的分类 38

3.2.1 主体图 39

3.2.2 辅助图 40

3.2.3 导航图标 40

3.2.4 标志 41

3.3 图形图像的处理技巧 41

3.3.1 获取图形图像的方式 41

3.3.2 在网页设计中的图像格式 42

3.3.3 图形图像的基础操作 42

3.4 图形图像的创意与设计 46

3.5 图形图像在网页设计中的运用
案例——四叶草公司网站图标
设计与制作 47

3.6 实训 56

3.7 习题 56

第4章 网站界面中首页的设计 57

4.1 网站界面的整体设计 57

4.1.1 确定风格 57

4.1.2 色彩搭配 61

4.1.3 图片处理 64

4.1.4 文字设计 70

4.2 版式的设计 74

4.2.1 栏目的设计 79

4.2.2 二级页面的界面设计 80

4.2.3 界面设计技巧 81

4.3 网站界面首页设计案例——
四叶草公司网站首页设计
与制作 83

4.4 网站界面中二级页面设计 案例——四叶草公司网站二级 页面设计与制作	89	第7章 网站界面中的广告设计	139
4.5 实训	95	7.1 网络广告的特点	139
4.6 习题	96	7.2 网络广告设计的原则	140
第5章 网站界面中导航系统 的设计	97	7.3 网络广告的表现手法	153
5.1 导航系统设计概述	97	7.4 网络广告的设计	156
5.1.1 设计目的	97	7.4.1 片头动画设计	156
5.1.2 设计原则	98	7.4.2 图标广告设计	161
5.1.3 设计形式	101	7.4.3 Banner 广告设计	163
5.2 导航系统设计	103	7.4.4 弹出式广告设计	163
5.2.1 全局导航	103	7.5 网络广告的案例——四叶草 公司网站广告设计与制作	165
5.2.2 局部导航	105	7.6 实训	171
5.3 导航系统设计案例——四叶草 公司网站导航设计	107	7.7 习题	172
5.4 实训	110	第8章 商业网站界面设计的综合 案例——四叶草公司网站设计 与制作	173
5.5 习题	110	8.1 需求的提出	173
第6章 网站界面中其他功能 的设计	111	8.1.1 客户需求分析	173
6.1 用户注册与登录	111	8.1.2 收集加工素材	173
6.1.1 个人注册页的界面设计	112	8.1.3 栏目设计	174
6.1.2 登录框设计	113	8.1.4 版式初步设计	174
6.2 论坛	113	8.2 综合设计	174
6.2.1 论坛首页的界面设计	113	8.2.1 确定版式	174
6.2.2 主题帖子的界面设计	115	8.2.2 确定色彩	175
6.2.3 发帖、回帖页的界面设计	116	8.3 用 Photoshop 设计效果图	175
6.3 搜索界面的设计	118	8.4 在 Dreamweaver 中生成网页	186
6.4 互动界面设计技巧	118	8.4.1 生成静态页面	186
6.4.1 互动设计的键	118	8.4.2 添加动画效果	190
6.4.2 超链接的设计	118	8.5 实训	191
6.4.3 箭头的设计	120	8.6 习题	192
6.5 后台管理系统的界面设计	120	第9章 网站界面设计的综合案例—— 心源网站设计与制作	193
6.6 综合案例——四叶草网站界面 中其他功能的设计与制作	121	9.1 前期工作	194
6.7 实训	137	9.1.1 客户提出要求	194
6.8 习题	138	9.1.2 客户需求分析	194
		9.1.3 网站设计定位	194
		9.2 收集加工素材	195

9.3 栏目规划设计	196	9.7 在 Dreamweaver 中生成网页 ...	201
9.4 模拟草图初步设计	197	9.7.1 生成静态页面	201
9.4.1 确定版式	197	9.7.2 添加动画效果	202
9.4.2 确定色彩	197	9.7.3 调整页面效果	203
9.4.3 点线面分布	197	9.8 实训	203
9.5 制作效果图	198	9.9 习题	204
9.6 切图并导入到 Dreamweaver		参考文献	205
中生成网页	199		

第1章 网站界面设计基础

本章要点

- 网站(网页)界面的发展
- 网站(网页)界面的构成要素和要点
- 网站(网页)界面的设计原则
- 网站(网页)界面与软件界面的异同
- 网站(网页)界面设计的常用工具简介

网站界面是人与机器之间传递和交换信息的媒介,包括硬件界面和软件界面。网站界面设计是计算机科学与心理学、设计艺术学、认知科学和人机工程学的交叉研究领域。近年来,随着信息技术与计算机技术的迅速发展,网络技术的突飞猛进,人机界面设计和开发已成为国际计算机界和设计界最为活跃的研究方向。

本章将介绍网站界面的一些基础知识。

1.1 网站界面的发展

界面是一种由色彩、文字、图像、符号等视觉元素以及多媒体元素构成的,用来传达特定信息,以方便人机交流为目的的中间媒体。

相对于计算机网络来说,网站的出现要晚得多。1989年,欧洲粒子物理实验室研究员 Tim Berners-Lee 发明了一种用于网上交换文本的格式,即基于标记的语言 HTML,并创建了网上软件平台 World Wide Web(万维网)。HTML 最吸引人的地方,在于其超文本链接技术,通过超链接,可以非常方便地跳转到其他任何一个网页上。万维网实现了媒体思想家特德·纳尔逊于 1965 年提出的超文本设想。万维网的出现,带动了网站的裂变式发展。

1990 年 11 月,第一个 Web 服务器 nxoc01.cern.ch 开始运行, Tim Berners-Lee 在自己编写的图形化 Web 浏览器 World Wide Web 上,看到了最早的 Web 页面。虽然世界上第一个网站(当时的网址是 <http://nxoc01.cern.ch/hypertext/www/theproject.html>)早在 1992 年就关闭了,然而幸运的是这一界面却被保留了下来。只要点击下面这一链接:

<http://www.w3.org/History/19921103-hypertext/hypertext/www/theproject.html>

就能看到历史上最早的网页,尽管用今天的眼光来看,这一网页是再简陋不过了,但正是这一简陋的网页,开启了今天丰富多彩的网络生活。

最早的网页界面无一例外都是由字符组成的,如图 1-1 所示。而今天在互联网上看到的网页几乎都是五光十色、图文并茂、有动画有视频的,如图 1-2 所示。

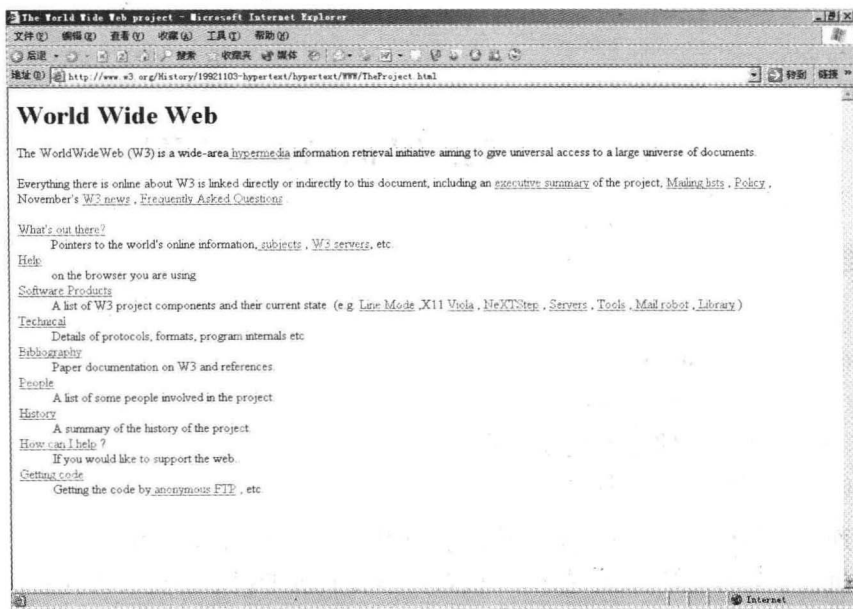


图 1-1 最早的 Web 页面



图 1-2 现在的网站界面

1992 年,美国国家超级计算机活动中心(NCSA)的 Marc Andressen 开发出一种 UNIX 版的 Mosaic 浏览器,它可以显示图形,并能在超链接间漫游,所有的操作只需利用鼠标就可以完成。Marc 给 WWW 网的超文本语言(HTML)增加了一些新特点,特别是可以显示图像。Mosaic 的设计使用户可十分方便浏览 WWW 网的内容。

有了 Mosaic,作为技术支持的 Internet 受到了公众及媒体的广泛瞩目,并由此真正成为一个国际性的大舞台。而网页设计有了图形化的界面,也逐步由以技术设计为主,转而走上了技

术设计与艺术设计相组合的道路。

近年来,随着 Microsoft 公司的 FrontPage, Macromedia 公司的 Dreamweaver、Fireworks、Flash 等可视化专业网页设计及开发工具的出现,网页界面设计不仅仅是计算机人员才能驾驭的技术了。越来越多的网络爱好者、设计爱好者都步入了这个艺术设计的新领域,特别是专业艺术设计人员的介入,使网页设计成为一个新兴的职业。

在我国,网站设计正处于发展时期。网站设计人员也是各大网站制作公司、设计公司争相礼聘的高级人才。网上有许许多多的站点,也不乏精良之作。但仍然可以看到,有许多网站设计的缺陷,其中最为突出的问题有以下几点。

(1) 网站规划和栏目设置不合理

主要表现在栏目设置有重叠、交叉、或者栏目名称意义不明确,容易造成混淆,使得用户难以发现需要的信息,有些网站的栏目过于繁多和杂乱,网站导航系统也比较混乱。

(2) 重要信息不完整

企业介绍、联系方式、产品分类和详细介绍、产品促销等是企业网站最基本的信息,但为数不少的企业网站上这些重要信息不完整,尤其是产品介绍过于简单,有些甚至没有公布任何联系方式。

(3) 网页信息量小

包括两种情况:一种是页面上的内容过少,或者将本来一个网页可以发布的内容分为多个网页,而且各网页之间没有相互链接,需要逐页点击;另一方面是尽管内容总量不少,但有用的信息少,笼统介绍的内容多。

(4) 栏目层次过深

一般来说,重要的信息应该出现在最容易被用户发现的位置,应尽可能缩短信息传递的渠道,以使企业信息更加有效地传递给用户,但由于网站栏目层次过深,用户需要多次点击才能获取有效信息,在这个过程中,一些有兴趣的用户可能已经离开了网站。

(5) 网站缺乏促销意识

促销意识指通过网站向访问者展示产品、对销售提供支持,有多种具体表现方式,如主要页面的产品图片、产品介绍;通过页面广告较好地体现出企业形象或者新产品信息;列出销售机构联系方式、销售网店信息等,但许多网站还缺乏促销意识。

要解决这些问题,提高网站设计的整体水平,就需要重视界面设计,理解界面设计的内涵和特征,并以此为基础进行创造性的工作。

1.2 网站界面的构成要素和要点

1.2.1 网站界面的构成要素

网站界面的构成要素,与传统媒体不同,网页除了文字和图像以外,还包含声音、视频和动画等新兴多媒体元素,借助于编程语言还可以实现各种交互式效果。所以,网页设计者需要全面考虑各种页面元素的排布和优化。

1. 文字

文字元素是信息传达的主体部分,从网页最初的纯文字界面发展至今,文字仍是其他任何

元素无法取代的重要构成,这首先是文字信息符合人类阅读习惯,其次因为文字所占存取空间小,节省了下载和浏览时间。网页中的文字主要包括标题、信息、文字链接等主要形式。文字既是占据页面重要比率的元素,又是信息的重要载体,它的字体、大小、颜色和排版对页面的整体设计影响极大,应精心处理。文字的设计编排,在某种程度上比图像元素更难把握。

2. 图形

图形在网页界面中具有重要作用,图形的出现,打破了网页初期单纯的文字界面,也带来了新的直观表现形式,很多网页中,图形占据了页面的很大部分,有时甚至是全部页面。图形往往能引起人们的注意,并激发阅读兴趣,图形给人的视觉印象要优于文字,合理运用图形,可以生动、形象地表现设计主题。网页中常用的图形包括 JPG 和 JIF,这两种格式压缩比高,得到了规范浏览器的支持,下载速度快,具有跨平台的特性,不需要浏览器安装插件即可直接浏览。图形元素主要包括标题、背景、主图、链接图标等 4 种,以图形作为标题和链接可以使网页具有更好的视觉效果,配合文字增强生动性和形象性。需要特别注意的是背景和主图的作用,以图形为背景能衬托主题,增加网页的层次感,使网页不再单调枯燥,并可体现设计者的风格。背景是衬托主题;主图则是突出表现主题;主图是整个网页的视觉中心,它具有直观性的特点,可以为单调的文字信息增强活力,不需要像文字那样去逐句总计,可以不受文化水平的限制,能给人强烈的视觉信息。

3. 多媒体

网页构成中的多媒体元素主要包括音频、视频和动画,这些是界面构成中最吸引人的元素。但设计者应始终牢记以“内容为王”,任何技术的应用都应该以信息的更好传达为中心,不能唯视觉化,不能过分突出视觉效果。

4. 页面版式

页面版式也称页面的构图,版式是网页界面设计的重要组成部分,它将文字、图形等视觉元素进行组合配置,使页面整体视觉效果美观和谐,便于阅读,实现信息传达的最佳效果。

网页界面设计需要设计师综合多方面的知识,与网络艺术、经济学、心理学及美学等领域都有着密切的联系,界面设计的中心是信息传达这一主题。

1.2.2 网站界面设计最基本的技术要素

网页的技术要素并非在任何情况下都能在网页中直观的体现出来,但是却代表了设计的整体水平,也是衡量设计成功的重要标准。

1. 浏览器

由于各种浏览器所支持的 HTML 标准各不相同,所以在设计网页时应该保证成功的设计作品在不同的浏览器下所显现的页面与原设计作品一致,可以使用多种不同的浏览器来测试网页,是一种比较保险的做法。

2. 传输速度

界面设计的视觉成功,不能以牺牲网页下载显示速度为代价,图形是网页界面中最常见的容易造成传输速度缓慢的因素,下面是一些网页图形处理的常用原则:最好不要导入过于庞大的文件;也不要加入过多的多媒体文件;在保证所需清晰度的条件下,尽量压缩图形文件的大小;采用图片分割,切割成若干小图多线程下载;采用尽量少的界面颜色;优化版式;表格排布,使主要页面框架内容先行载入,减少客户端程序(如 Javascript 特效等)的应用。

3. 屏幕分辨率

专业设计人员的标准显示器的屏幕分辨率应工作在 1024 × 768 模式下,但是必须考虑在其他较低分辨率下的兼容显示效果,因此在首页上应注明建议使用的分辨率。

4. 颜色显示

通常显示设备的显示模式主要是 256 色,32378 色,65536 色,256 色可以满足大多数网络图形的颜色要求,如果需要更高精度的图像文件,应该在文件大小和显示质量之间选择平衡。

1.2.3 网站界面设计要点

以下将要介绍的 8 条要点被称为“黄金规则”,它们适用于大多数的交互式系统。这些规则来源于经验并经过 20 多年的改进,但对于特定的设计领域需要验证和调整。对于每种环境,这些基本原则都必须进行解释、精化和扩展。虽然它们有局限性,但为网站界面的设计人员提供了一个好的起点。

1. 尽可能保证一致

这条规则是最经常被违反的,但完全遵循它也很困难,因为存在太多形式的一致性。类似的操作环境应提供一致的操作序列;相同的术语应该用在提示、菜单和帮助里;颜色、布局、大小写、字体等应当自始至终保持一致。异常情况,如删除命令没有确认提示,密码没有重输,应该容易理解而且要限制其数量。

2. 符合普遍可用性

认识到不同用户的需求,并为可塑性而设计,可以促进内容的转换。新手和专家的差别、年龄范围以及技术多样性等都可以丰富设计需求的内容,从而指导设计。添加适合新用户的特性(例如注解),以及适合专家的特性(例如快捷方式和更快的操作步骤),可以丰富界面设计并改善可以感知的系统质量。

3. 提供信息丰富的反馈

对每个用户操作都应该有对应的系统反馈信息。对于常用的或较次要的操作,反馈信息可以很简短;对于不常用但很重要的操作,反馈信息就应丰富一些。对象的可视化实现可以方便清晰地显示出这种变化。

4. 设计说明对话框以生成结束信息

应当把操作序列分成几组,包括开始、中间和结束 3 个阶段。一组操作结束后应有反馈信息,这可以使操作者产生完成任务的满足感和轻松感,而且可以让用户放弃临时的计划和想法,并告诉用户,系统已经准备好接受下一组操作。例如,用户在电子商务网站上选择产品一直到结账,最后网站将以一个清晰的确认网页来完成这次交易。

5. 预防错误

应当尽可能地设计不让用户犯严重错误的系统。例如,将暂时不能用的菜单选项灰色显示,以及禁止在数值输入域中出现字母字符等。如果用户犯了错误,界面应当检测到错误,并提供简单的、有建设性的、具体的指导来帮助恢复。例如,如果用户输入了无效的邮政编码,用户不必再次填写整个表单,而应该被引导去修改出错的部分。错误的操作应该让系统状态保持不变,或者界面应当提供关于恢复状态的说明。

6. 允许轻松的反向操作

操作应该尽可能地允许反向。这个特点可以减轻用户的焦虑,由于用户知道错误可以被

撤销,这就会鼓励用户去尝试不熟悉的选项。反向操作的单元可以是单独的操作、单个数据输入任务或一组完整操作。

7. 支持内部控制点

有经验的操作者非常希望能控制界面,并希望界面对用户的操作进行反馈。如果用户碰到奇怪的界面行为,进行冗长的数据输入,很难或无法得到所需信息,或者无法进行所需操作,用户就会感到焦虑和不满。

8. 减少短时记忆

由于人凭借短时间的记忆进行信息处理存在局限性(由经验法则可知,人可以记忆5~9个信息块),所以要求显示简单、多页显示统一以及窗口移动频率低,并且要保证分配足够的时间用于学习代码、记忆操作方法和操作序列。另外,还应该提供一个地方,可以对命令语法、缩略语、代码以及其他信息进行适当的在线访问。

在最初设计网站界面的时候,有多种选择,机会看上去似乎是无穷无尽的,可以做的事情远远超出想象。尽管构建网站的潜力无限,但是有很多再平常不过的错误会导致网站设计的失败,无法实现为企业增加附加价值的目标,所以在设计网站界面时一定要注意这些要点。

1.3 网站界面设计原则

网站用户界面是指网站用于和用户交流的外观、部件和程序等。在互联网上,会看到很多网站设计很朴素,但看起来给人一种很舒服的感觉;有的网站很有创意,能给人带来意外的惊喜和视觉的冲击;有些网站页面上充斥着怪异的字体,花哨的色彩和图片,给人一种网页制作粗劣的感觉。网站界面的设计,既要从外观上进行创意以达到吸引眼球的目的,还要结合图形和版面设计的相关原理,使网站设计变成了一门独特的艺术。企业网站界面的设计应遵循以下几个基本原则。

1. 明确内容

如果想成为一个网站设计者,并正想建一个网站,首先应该考虑网站的内容,包括网站功能和用户需要什么。网站的整个设计都应该围绕这些方面来进行,要进行详细的需求分析。

2. 抓住用户

如果用户不能迅速地进入网站,或操作不便捷,网站界面设计就是失败的。不要让用户失望而转向对手的网站。

3. 优化内容

内容是核心。几年前的网站界面设计,企业的网站就像一本广告册子,更糟糕的是,有的网站使用了大量的图片,似乎永远也下载不完,让用户失去耐心。

4. 快速下载

没有什么比要花很长时间下载页面更糟糕的了。作为一条经验,一个标准的网页应该不大于60 kbit/s,通过56 kbit/s调制解调器加载花30 s的时间。

5. 网站升级

时刻注意网站的运行状况。性能很好的网站服务器随着访问人数的增加,可能会运行缓慢。但是,如果不想失去访问者的话,一定要仔细做好网站的升级计划。

6. 坚持基本原则

即使不懂 HTML 语言,只需购买一个有版权的所见即所得的网页设计工具,如 Adobe PageMill 或 Microsoft FrontPage Express 或 Dreamweaver 等,就可以创建一个看起来很合理的网站。但是,在设计时,这些软件包虽然不需要 HTML,却使网站速度下降。为了成功地设计网站,必须理解 HTML 是如何工作的。大多数的网站设计者建议网络新手应从有关 HTML 的书中去寻找答案,用记事本来制作网页。

7. 学习 HTML

用 HTML 设计网站,可以控制设计的整个过程。但是,网站设计的新手,就应该寻找一个允许修改 HTML 的软件包。Dreamweaver 8 软件是一个很好的网页制作与设计工具。在设计过程中,Dreamweaver 8 能帮助学习 HTML。它还允许切换到所见即所得的模式,以便在把网站发送到服务器之前,预览网站。

8. 用笔画一个网站的框架

在用计算机设计之前,应用笔画一个网站的版式,显示出所有网页元素的相互关系。计划好用户如何以最少的时间浏览网站。

9. 网站地图

许多设计者把网站地图放在网站上,这种做法,却是弊大于利。绝大部分的访问者上网是寻找一些有用的信息,访问者对于网站是如何工作的,并没有兴趣。如果觉得网站需要地图,那很可能是需要改进导航系统和工具条。

10. 点击规则

网站设计中有一个著名的“三次单击”原则,即网站的任何信息都应该在三次单击后找到。网站的结构层次太多,会使得有价值的信息被埋在层层链接之后,访问者将缺乏足够的耐心去找到它,当然,现在的大型网站往往有成千上万的网页,那么它的层次结构一定不会很浅,除了尽量压缩网站的结构层次外,也可以通过提供网站结构图片的方式帮助访问者尽快找到感兴趣的信息。

11. 特殊字体的应用

虽然可以在 HTML 中使用特殊的字体,但是,不可能预测访问者的计算机上将看到什么。在设计者的计算机里看起来相当好的页面,在另一个不同的平台上看起来可能非常糟糕。一些网站设计员喜欢使用特殊字体来定义特性,但应采用一些必要的方法以免所选择的字体在访问者的计算机上不能显示。级联样式表(CSS)有助于解决这些问题。

12. 检查错别字

好的拼写是设计者应具有的重要技能,遗憾的是,许多设计者都缺少这种技能。要确保拼写正确,应格外注意平常容易误写的错别字。

13. 避免长文本页面

在一个站点上有许多只有文本的页面,是令人乏味的也很浪费。网页如果有大量的基于文本的文档,应当以 Adobe Acrobat 格式的文件形式来放置,以便访问者能离线阅读。

1.4 网站界面与软件界面的异同

网站界面设计和传统的软件用户界面设计是有区别的。网站设计师必须放弃对界面的完

全控制,让用户和他们的客户端软/硬件来决定一部分。

当然,网站界面设计和传统的用户界面设计(UI Design)还是有很多相似之处的:最基本一点,它们的目的都是希望能更好的和用户进行交互,都属于软件设计范畴而不是物理设计范畴。

1. 设备的多样性

在传统软件界面设计里,设计者能够控制每一个像素:制作一个对话框的时候,可以确定它在用户屏幕上的真实尺寸。知道那里安装了什么字体,知道典型的显示器尺寸有多大,操作系统的作者会给出窗口装饰的规则。

在网上,用户可能通过一台传统的计算机访问网站,也可能在用一台 WebTV,或使用可用笔点击的手持式设备,或者是移动电话,甚至汽车就是一个 Internet 设备。在传统设计里,笔记本电脑和高端工作站屏幕的区别可能只有 6 种。在网上,必须应付手持的设备和工作站的屏幕区别可能有上百种。

任何一个网站设计在不同的设备上看起来都大不一样:显然,所见即所得已经不完全适用了,看上去不同是一个特点,而不是个毛病,因为最佳的用户经验是需要根据设备的不同特征予以适当地调节。很特别的或者很低端的设备,都严格的要求网站内容适应特定的平台。达到这一目标的唯一道路就是放弃对界面的完全控制,让网页展现取决于页面描述、特殊设置和客户端设备特性的相互影响。

为每个不同的平台设计一个抽象的用户界面描述听起来困难得多。基本的 HTML 法则可以给设计师提供一个实现创意的好方法,但是不能提供给设计师所有的方法。一般都提倡把内容和描述分离,使用级联样式表定义描述,但是这样做更利于信息内容本身而非交互操作。

2. 用户控制导航

在传统的软件界面设计中,设计师可以控制用户什么时候可以去哪儿。不想让某个菜单项工作,可以让菜单变灰。也可以弹出一个对话框中止计算机的运行,直到用户回答了问题。

在网上,用户从根本上控制了自己使用网页的行为。用户可以抄小路而不受设计师的任何影响:例如,用户可以从搜索引擎直接进入网站内部,而不必经过首页。用户还可以控制自己的书签菜单,并利用它建立起一个网站的个性化接口。

网站设计师需要配合并支持这种用户可控制的使用方式。虽然有时可以强制用户使用特定的路径,阻止用户链接某些页面,但这么做就显得过分的专制,所以最好能设计得自由一些,例如,在每一页放一个链接到首页的图标,给那些直接进入该页的人提供一个返回首页的导航。

3. 所有网站应是一个整体

传统的应用程序是一种封闭式的用户体验:尽管 Windows 系统允许应用程序相互切换并且可以同时运行多个程序,但是在任一时刻,用户其实是处于一个单一的应用程序之中,而且只有针对这个程序的命令和一些动作起作用。

在网站方面,用户在不同的网站之间,不同的设计(也就是网站)之间转换,具有相当的流动性。很少有人见一个网站就花上几分钟去看。用户经常通过超链接从这个网站跳到那个网站。这种情况下,对于用户的感受,所有的网站是一个整体,而不是某个特定的网站。也就是说,用户需要每一个网站的使用习惯都是一样的,都是用户对整个网络的使用习惯的一部分,