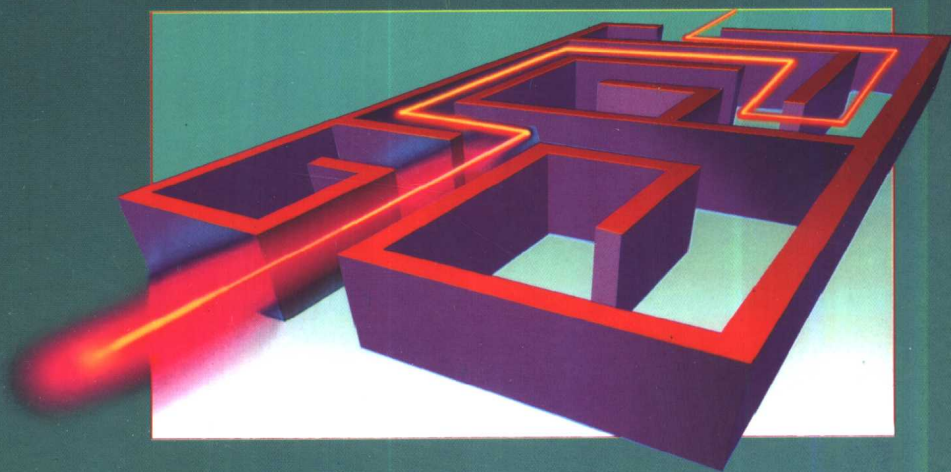


教给你设计起步的基本技能

Web 站点和页面 设计起步

- 学习 Web 设计的基础知识和基本技能
- 从概念到创建的实际项目
- 使用 JavaScript、CSS、HTML/XHTML 等 Web 设计语言
- 组织内容，创建引人注目的布局并嵌入图形和多媒体



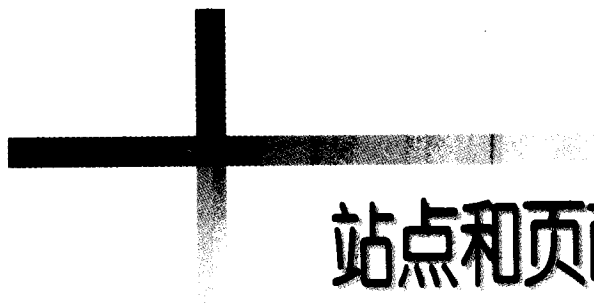
[美] Wendy Willard 著
徐焱 译

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

麦格劳-希尔教育出版集团
www.mheducation.com

MC
Graw
Hill

Web



站点和页面设计起步

[美] Wendy Willard 著

徐 焱 译

 人民邮电出版社

麦格劳-希尔教育出版集团 

图书在版编目 (CIP) 数据

Web 站点和页面设计起步/ (美) 威拉德 (Willard, W.) 著; 徐焱译. —北京: 人民邮电出版社, 2002.2

ISBN 7-115-09957-X

I. W… II. ①威… ②徐… III. ①万维网—网站设计②万维网—主页—设计
IV. TP393.492

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 090589 号

版权声明

Wendy Willard

Web Design: A Beginner's Guide

ISBN: 0-07-213390-2

Copyright © 2001 by the McGraw-Hill Companies, Inc.

Original language published by The McGraw-Hill Companies, Inc. All Rights reserved. No part of this publication may be reproduced or distributed in any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

Simplified Chinese translation edition jointly published by McGraw-Hill Education (Asia) Co. and People's Posts & Telecommunications Publishing House.

本书中文简体字翻译版由人民邮电出版社和美国麦格劳-希尔教育(亚洲)出版公司合作出版。未经出版者预先书面许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

本书封底贴有 McGraw-Hill 公司激光防伪标签, 无标签者不得销售。

Web 站点和页面设计起步

- ◆ 著 [美] Wendy Willard
译 徐 焱
责任编辑 陈冀康
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@pptph.com.cn
网址 <http://www.pptph.com.cn>
读者热线 010-67180876
北京汉魂图文设计有限公司制作
人民邮电出版社河北印刷厂印刷,
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 26.5
字数: 641 千字 2002 年 2 月第 1 版
印数: 1-4 000 册 2002 年 2 月河北第 1 次印刷

著作权合同登记 图字: 01 - 2001 - 3347 号

ISBN 7-115-09957-X/TP • 2673

定价: 42.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

内容提要

本书是读者学习网站构建和网页设计的全面的 Web 开发指南。

全书共分 4 大部分 11 章。第一部分包括第 1、2 章，主要讲解了进行 Web 设计的预备知识和准备工作。第二部分包括第 3 到 6 章，介绍了 Web 站点设计和页面制作的基本技术，还包括图像制作方面的知识。第三部分是第 7 到 11 章，介绍了页面结构设计和文本、图像及多媒体等网页元素的集成方法，最后还介绍了网站的测试和发布技术。附录部分是每章后面的小测验答案和 Web 设计的常用参考资料。

本书非常适合 Web 设计的初学者阅读，也适合对网站建设和网页设计感兴趣的读者阅读。

前言

当我开始编写本书时，我在 Amazon.com 上对“Web design”进行了搜索，结果发现了从 HTML 到 XML 以及 Web 图形到 Web 使用的各种书籍。初学者会想——应该从中选择哪一本书开始学习呢？当然应该是一本初学者指南。

本书以有限的篇幅讲述了许多知识。这是一种发掘从 HTML 到 XML，从 Web 图形到 Web 使用中每件事情的很优秀的方式。不需要读大量的不同书籍，本书以一种简洁的方式讲述了这些内容，自始至终都让你面对一个真实的项目。

本书的适用对象

虽然本书包含许多信息，但并不意味着它是你能买到的相关内容的唯一一本书——只是第一本。读完此书，你会更好地决定如何继续前进，以及你还想学习哪些有关的内容。

如果你想知道下面主题的内容，你将会从本书中获益良多：

- 你的计算机 你能很容易地打开、关闭和移动文件吗？你有用起来感觉很舒服的 Web 浏览器和 Internet 连接吗？
- 设计 你知道什么是样式、布局吗？你能用颜色、形状和材质来表达它们吗？
- HTML 你知道它的用处是什么吗？你曾经用它创建过一个基本 Web 页面吗？

如果你不能肯定回答至少两个上述问题，你仍可以使用本书作为 Web 设计的开始指南，但你要对全书的小技巧、提示和注意等多留意。在这些资源中你能发现特定主题的详细信息，如图形设计。

本书覆盖的内容

本书共分 4 部分：准备进行 Web 设计、设计和产品、集成和测试以及附录。

第一部分 准备进行 Web 开发

第一部分帮助你为典型的 Web 开发过程做好准备，首先帮助你理解媒体和相关问题，然后分析假想的项目以创建一个有效和便捷的项目计划。

第 1 章“理解媒介”剖析了 Web 站点和 Web 浏览器，这是在一个 Web 项目开始时必须讨论的两个重要方面。另外，本章还介绍了当前最常用的 Web 技术、编码工具和设计工具。

第 2 章“分析和计划”带你浏览 Web 开发过程，从组织队伍到设置项目文档。从本章中你还可以学习分析 Web 站点的意图、目标和最终用户。并计划其结构，内容和导航。

第二部分 设计和制作

第二部分转移到实际的 Web 站点设计，重点在如何使站点尽可能以用户为焦点。设计完成后，开始计划每一页面元素。

第 3 章“页面设计”帮助你判断一个特定项目 Web 页面的最合适的大小和结构。之后，转而讨论 Web 页面导航的可能方法。

第 4 章“为 Web 准备内容”讲述了 Web 中用到的各种颜色类型，特别是对“Web 安全”调色板的参考。你还将发现浏览 Web 内容和浏览后处理该内容的各种技巧。还讨论了准备文本内容并使之能够被尽可能多的用户访问的方法。

第 5 章“静态图形制作”讲述了为 Web 准备图形内容的各种方法：特别是如何使静态图形文件尽可能小以及哪种文件格式对各种方案最适合。本章还通过分片页面设计将你带入每个静态图形。

第 6 章“超越静态图形”讲述了向 Web 站点加入多媒体元素的前因后果。本章介绍如何生成一个 GIF 动画，并给出向 Web 站点加入多媒体的其他方法以及这样做时涉及的主要问题。

第三部分：集成和测试

第三部分将第 2 部分产生的元素集成到一个 Web 页面中，并在此之后转而进行测试和发布。

第 7 章“为页面结构编码”使用 HTML/XHTML 和 CSS 帮助你创建 Web 页面的结构和布局。另外，讲到的服务器特有的技巧使得开发过程更加容易。

第 8 章“格式化文本内容”解释了格式化文本内容的各个方面，如图表、头标、列表和链接。本章使用 HTML/XHTML 和 CSS 给出了格式化效果，并使之满足最广泛的用户。

第 9 章“图形和多媒体”介绍如何使用 HTML/XHTML 和 CSS 添加、格式化和链接第 2 部分创建的多媒体元素到你的 Web 站点。

第 10 章“交互式元素”给出向站点添加 Web 窗体的信息，以及识别使站点更加动态的几种方式。包含的 JavaScript 示例使你可以快速实现动态效果。

第 11 章“测试和发布”是最后一章，讨论如何测试一个 Web 站点，并在此后将其上载到 Web 服务器。

附录

附录给出快速参考格式的额外信息，并给出初学者和高级设计者常用的详细信息。

附录 A “小测验答案”给出了每章结尾提出的问题的答案。

附录 B “HTML 4 参考表”以易读和可参考格式概括了所有的 HTML 4.01 标记。

附录 C “特殊字符”列出了用于将特殊字符（如版权符号和&号）嵌入到 Web 页面的字符实体。

附录 D “级联样式单参考”介绍如何使用级联样式单控制页面布局和格式化，其中给出的详细表格标识了各种可用属性。

如何阅读本书

本书内容是按结构划分的，你可以根据需要只读单独的一个章节，但最好的学习方式是按章阅读全文。如果这是你第一次接触 HTML 和 Web 图形等主题，那就应该按章读完这本书，以便有效地掌握所教的概念。中级读者和高级读者当然可以使用单独一章作为参考素材。

每章最后的项目是建立在前一个基础上的，并遵循典型的 Web 开发生命周期。如果你使用示例 Web 站点（Camp Alegria）或你自己的真实项目，完成整本书的所有练习后，你将对项目有最大程度的了解。

本书的特色

每一章都包含有提示、小技巧 and 注意，它们给出必要的参考信息。在灰色框中给出详细的代码清单，为进一步解释有时将标记或特性高亮显示。

各章都包含请教专家问与答部分，以阐述可能会产生混淆的问题，并按步骤进行项目，给出了实践前面所教概念的机会。这些项目都是基于我在 Nicaragua 中称为 Campo Alegria 的真实的 Web 开发项目的实际工作过程。

每章结尾处的小测验使你可以检验每章所学的概念。小测验答案在附录 A。

你可以从 Osborne 的 Web 站点(www.osborne.com)或本书的相应站点(www.willardesigns.com/webdesignbook)下载 Campo Alegria 项目的内容。

通过全书的讲解，我们的目的是向读者提供一个紧凑的、易于理解的设计 Web 页面的指南，使你马上可以开始着手工作。本书讨论的主题很广泛，我们尽可能使之符合真实世界的情况。

因为此行业的特性是不断的变化，我希望你不要停止学习，因为机遇是无限的。我发现 Web 设计是一种很激动人心的活动，我希望你也有同感，无论你是要以此为职业还是只把它当作业余爱好。

目 录

第一部分 准备进行 Web 开发

第 1 章 理解媒介	3
1.1 Web 站点剖析	4
1.1.1 URL	4
1.1.2 Web 服务器	6
1.1.3 Internet 服务提供商	10
1.1.4 Web 站点	13
1.1.5 Web 页面	13
1.2 Web 浏览器	13
1.2.1 其他浏览器	14
1.2.2 测试的重要性	15
1.3 常用 Web 技术和语言概述	16
1.3.1 超文本标记语言 (HTML) / 可扩展超文本 标记语言 (XHTML)	16
1.3.2 可扩展标记语言 (XML)	18
1.3.3 JavaScript	21
1.3.4 级联样式单 (CSS)	23
1.3.5 动态 HTML (DHTML)	25
1.3.6 动态服务页面 (ASP)	28
1.3.7 CGI-Perl	31
1.4 编码	33
1.5 设计和产品工具	35
1.5.1 Adobe Photoshop/ImageReady	36
1.5.2 Macromedia Fireworks	38
1.5.3 Jasc 的 Paint Shop Pro	39
1.5.4 项目 1-1: 贸易工具	39
1.6 小测验	40

第 2 章 分析和计划	43
2.1 组织队伍	44
2.1.1 管理角色	45
2.1.2 开创性和编辑角色	46
2.1.3 技术角色	46
2.1.4 队伍动态	46
2.2 编写项目文档	47
2.3 开发生命期	48
2.4 分析项目	49
2.4.1 设置站点目标	49
2.4.2 认识目标用户	51
2.4.3 评估目标用户	53
2.5 计划结构、内容和导航	62
2.5.1 组织内容	62
2.5.2 开发导航	64
2.5.3 项目 2-1: 创建一个新的微型站点	69
2.6 小测验	71

第二部分 设计和制作

第 3 章 页面设计	75
3.1 页面大小	76
3.1.1 精确确定 Web 页面的可用空间	76
3.1.2 处理不一致的可用屏幕区域的方法	86
3.2 页面结构	99
3.2.1 导航	99
3.2.2 页面的内容层次	103
3.3 创建模型	106
项目 3-1: 开始设计阶段	110
3.4 小测验	111
第 4 章 为 Web 准备内容	113
4.1 运用颜色	114
4.1.1 Web 安全调色板的诞生	115
4.1.2 Web 安全调色板的终结	117
4.1.3 现在如何做	120

4.2	定义字体	121
4.2.1	字体	121
4.2.2	字体大小	122
4.2.3	字型	124
4.3	将图形内容放到 Photoshop	126
4.3.1	尺寸	127
4.3.2	分辨率(解析度)	128
4.3.3	色彩模式	129
4.4	设计页面	131
4.4.1	页面背景	136
4.4.2	确保屏幕上的可读性	145
4.4.3	创建有效链接	147
4.5	可访问性	149
4.5.1	打印机	150
4.5.2	对国际用户	152
4.5.3	项目 4-1: 设计模型	155
4.6	小测验	156
第 5 章	静态图形制作	157
5.1	图形文件格式	158
5.1.1	术语	159
5.1.2	GIF	161
5.1.3	JPEG	164
5.1.4	PNG	166
5.1.5	其他文件类型	169
5.2	将设计分片	171
5.2.1	使用准线	173
5.2.2	确定切片	175
5.3	为作业选择最好的文件格式	177
	项目 5-1: 为制作准备模型	179
5.4	小测验	181
第 6 章	超越静态图形	183
6.1	为站点确定最合适的多媒体	184
6.1.1	GIF	186
6.1.2	Flash (.swf)	189
6.1.3	Director/Shockwave	192
6.1.4	Java	193
6.1.5	JavaScript	194

6.1.6	DHTML	195
6.1.7	QuickTime	197
6.1.8	RealMedia	198
6.1.9	MP3	199
6.1.10	比较	202
6.2	将多媒体部件集成到模型中	203
6.2.1	链接的部件	203
6.2.2	嵌入部件	203
6.3	检查多媒体的可用性	204
	项目 6-1: 加强 Web 站点	204
6.4	小测验	206

第三部分 集成和测试

第 7 章	为页面结构编码	209
7.1	熟悉服务器	210
7.1.1	服务器端包含	211
7.1.2	单斜杠别名	212
7.2	定义头标内容	214
7.2.1	必需标记	216
7.2.2	标题	217
7.2.3	元数据	220
7.2.4	脚本	222
7.2.5	样式单	223
7.3	body 内容概括	225
7.3.1	背景和颜色	225
7.3.2	定位和结构	229
7.4	结合所有功能	240
7.4.1	头标内容	240
7.4.2	体内容	241
7.4.3	页面布局	242
7.4.4	代码开发状态	243
7.4.5	项目 7-1: 处理页面内容	245
7.5	小测验	246
第 8 章	格式化文本内容	249
8.1	段落和文本结构	250

8.1.1	段落	250
8.1.2	头标	252
8.1.3	引用块和文本框	253
8.1.4	基本对齐方式	255
8.2	加入强调和额外的格式化	256
8.2.1	使用 HTML	256
8.2.2	使用 CSS	259
8.2.3	特殊字符	261
8.3	列表	261
8.4	链接	264
8.4.1	链接路径	265
8.4.2	内部链接	265
8.4.3	电子邮件、新闻组和 FTP 链接	266
8.4.4	链接可访问性	267
8.4.5	链接 target	268
8.5	结合在一起	271
8.5.1	文本格式化	271
8.5.2	链接	272
8.5.3	颜色	272
8.5.4	代码开发状态	273
8.5.5	项目 8-1: 加入文本内容和链接	275
8.6	小测验	276
第 9 章	图形和多媒体	279
9.1	集成静态图形	280
9.1.1	大小和显示的考虑	280
9.1.2	可替换文本	283
9.1.3	基本对齐	285
9.1.4	使用图形做链接	286
9.2	集成多媒体	291
9.2.1	嵌入	291
9.2.2	链接	296
9.3	结合使用	299
9.3.1	代码开发状态	301
9.3.2	项目 9-1: 加入图形和多媒体	303
9.4	小测验	306
第 10 章	交互式元素	307
10.1	窗体	308

10.1.1	内容可用性	308
10.1.2	布局	310
10.1.3	处理窗体	321
10.2	动态内容	324
10.2.1	自动向页面加入日期	326
10.2.2	每次页面载入时改变页面元素	326
10.2.3	根据光标位置改变页面元素	328
10.2.4	加入第三方内容	331
10.2.5	允许用户查找你的站点	333
10.3	将上述内容结合在一起	335
10.3.1	滚动	335
10.3.2	随机化图形	336
10.3.3	当天日期	337
10.3.4	代码开发状态	338
10.3.5	项目 10-1: 开发 Web 窗体	343
10.4	小测验	345
第 11 章	测试和发布	347
11.1	过程	348
11.1.1	测试	348
11.1.2	上载到发布服务器	349
11.2	修改文档	355
11.2.1	创建一个式样指南	356
11.2.2	查阅站点日志	356
11.3	维护和升级	359
11.4	将上述内容结合在一起	362
11.4.1	代码开发状态	363
11.4.2	项目 11-1: 练习测试和发布	369
11.5	小测验	370

第四部分 附录

附录 A	小测验答案	373
附录 B	HTML 4 参照表	381
附录 C	特殊字符	393
附录 D	级联样式单参考	395

第一部分

准备进行 Web 开发

第 1 章

理解媒介

本章目的:

- 将 Internet 理解为传播信息的媒介;
- 识别出流行的 Web 技术与 Web 设计相关的基本特性;
- 认识用于设计 Web 页面的各种编码和设计工具的差别; 选择最适合当前设计者需要的工具。

Web 设计，这样简单的一句话对各种不同的人意味着许多事情。对要求创建一个新的公司的企业内部互联网的系统管理人员来说，这可能是一件很头疼的事情。而对一个对未来充满幻想的高校大学生来说，这也许是一份梦寐以求的工作。

一个人如何才能写好一本书，使之既能成为初学者指南，又能登上大雅之堂？并不是很容易的事，这一点毫无疑问。本书的目的是要介绍在 Web 上设计一段可视化内容的典型过程（也称为 Web 设计）。然而，过程本身，以及与 Web 设计相关的每一事情都处于一种不断变动的状态。事实上，有些人喜欢将此过程比做将一支箭（或许是许多支箭）射向移动的目标上。

这意味着，作为一个 Web 设计者，你必须紧跟 Web 当前不断变化的状况，以便使箭可以更好地瞄准目标。在 11 章的学习过程中，你将在设计 Web 网页的工具、技术和概念方面打下一个坚实的基础，从而可以设计出美观实用的网页。

1.1 Web 站点剖析

在准备设计 Web 时，先来考虑一个基本 Web 站点的结构。当你访问 Web 上的一个页面或站点时，实际上是访问了一个 Web 地址，称为一个 URL。

— 注意：

第 1 章的某些信息在我的第一本书中，HTML: A Beginner's Guide（《HTML 编程起步》，人民邮电出版社，2001 年 9 月出版）中也讨论过。这里给出的是对第一本书的内容已经熟悉的人们的一个补充信息，并确保这里所见的页面在重要的背景信息上与第一本书中的页面相同。

1.1.1 URL

一个统一资源定位符，缩写为 URL（单个字母地读作 U-R-L，或读作一个单词“url”，其韵律与“girl”一致），就像是 Internet 上一个 Web 站点的街道地址。



请教专家

问：“The World Wide Web”这个术语我曾听说过很多次了，但我对它的真正含义和其如何与 Internet 相关有点不清楚？

答：The World Wide Web (WWW 或 Web) 经常与 Internet 发生混淆。在冷战时期 Internet