



网页设计九合一 培训教程



陈新峰 王宏秦 贾斌 等编著

潇湘工作室 审校

HTML

Dreamweaver

Fireworks

Flash

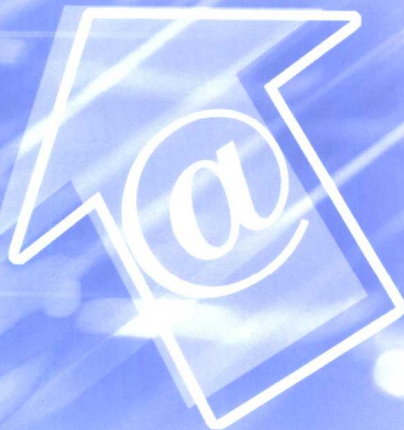
Photoshop

JavaScript

ASP

PHP

Visual InterDev



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



网页设计九合一培训教程

陈新峰 王宏秦 贾 斌 等 编著

潇湘工作室 审校

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书介绍了有关网页制作和网站建设中最流行的工具的应用技巧,主要内容有:网页制作基础;HTML 的应用;网页制作和辅助工具,如 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash,以及 Photoshop 图像处理软件;常用的脚本编程语言 JavaScript、ASP 和 PHP,Internet 开发工具 Visual InterDev;最后通过综合性的网站制作实例让用户熟悉网站制作的步骤以及网站的发布和维护等技术。

在介绍每一种工具时,基本上都分为两部分:第一部分介绍相关工具的基础知识,使读者掌握它的基本使用方法;第二部分提供大量的综合性实例,使读者能够按步骤实现一种效果或设计思想。

本书内容翔实,覆盖面广,实例丰富,包含了当前几乎所有的网页制作方法的介绍,是一本不可多得的、既适合初学者入门,又适合中、高级用户学习的参考书。

版权所有,翻印必究。

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。

书 名: 网页设计九合一培训教程

作 者: 陈新峰 王宏秦 贾斌 等

出版者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦,邮编: 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

印刷者: 清华大学印刷厂

发行者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 24.25 字数: 576 千字

版 次: 2001 年 10 月第 1 版 2001 年 10 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-04724-3/TP·2805

印 数: 0001 ~ 5000

定 价: 35.00 元

前 言

首先感谢您选用这本书作为学习网页制作的工具书。

掌握计算机技术对于 21 世纪的新青年是必不可少的素质,而网络又是现在计算机行业最为活跃的领域,也是发展最为迅速的领域,所以要掌握计算机技术首先要熟悉网络。网页和网站是网络的重要组成部分,因而掌握网页制作和网站构建是熟悉网络的重头戏。

然而,制作网页和构建网站是一个复杂的过程,所涉及的软件和工具相当多。在此过程中,我们通常要查阅许多书,而在每一本书中,可能我们真正需要的内容只有一部分,这样致使我们要将大量的时间和精力放在查阅自己真正需要的知识上。所以,我们希望能够有这样一本书:

- 它告诉我们常用的网页制作和网站建设工具的使用方法,将这些工具的实际应用方法告诉我们,而不是面面俱到,将各种功能罗列在一起。
- 由于相关的工具比较多,要想通过一本书掌握数个工具的应用,最好的方法就是练习和实践。所以,我们在介绍每一种工具时,基本上都分为两部分:第一部分介绍相关工具的基础知识,使读者能够掌握它的基本使用方法;第二部分我们提供了大量的综合性实例,使读者能够按步骤实现一种效果或设计思想。使读者不仅能够体验到成功的快乐,还能够在不知不觉中掌握这种工具的应用技巧。

本书采用了大量的实例还基于这样的考虑:要掌握一个工具,最好的方法就是直接通过实践学习,采取“拿来主义”的策略,按已有的实例制作过程进行操作,然后再根据自己的实际情况在里面进行修改和补充,很快便可以掌握使用技巧。而如果是从基本界面的认识,菜单命令的介绍开始学习,不仅过程枯燥,而且可能在了解了这些内容后,还不知道实际应用的方法。

考虑到制作网页的用户已经具有了一定的计算机水平,所以,本书的介绍比较偏重于实践和应用,这样可以在最短的时间内直接切入主题,使读者在比较短的篇幅中了解到自己真正需要的内容,而不是重复自己已知的知识。

本书的主要内容如下:

- 第 1 章概括介绍网页制作。在这里,介绍了网页制作时的各种考虑因素、网页制作的常用工具、各种制作技巧(如中文处理、提高访问量的技巧),并通过对几个设计优秀的和设计拙劣的网站的创意分析,使读者能够在制作网页前做到心中有数,而不是想到什么就做什么。
- 第 2 章介绍 HTML 的应用。实际上,所有的主页都是以 HTML 格式写成的。通过本章的学习,读者将能够很好地理解并掌握 HTML 的使用,并自己动手用它编制一些基本的网页。
- Macromedia 公司推出的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 被该公司统称为“梦之队”。

其中,Dreamweaver 主要用于网页制作和网站管理;Fireworks 是目前针对网页图像设计、编辑最有力的工具;Flash 是著名的矢量图形编辑和动画创作专业软件,利用该软件制作的矢量图和动画具有文件尺寸小、交互性强、可无损放大、可带音效和兼容性好等特点。这三个软件我们分别在第 3、4 和 6 章介绍。

- 第 5 章中我们介绍了 Photoshop 图像处理软件,它多用于辅助网页设计,为了方便读者在制作网页时使用图像文件,本章介绍 Photoshop 与网页制作相关的功能和综合实例。
- 第 7 章介绍 JavaScript,这是一种基于对象和事件驱动并具有安全性能的脚本编程语言,它可以与 HTML 超文本标记语言、Java 脚本语言结合在一起,来实现在一个 Web 页面中链接多个对象,与 Web 客户交互作用,从而可以开发客户端的应用程序等。
- 第 8 章是有关 ASP 的内容,这是一套微软开发的服务器端脚本环境,内含于 IIS 3.0 和 4.0 之中。通过 ASP,可以结合 HTML 网页、ASP 指令和 ActiveX 组件建立动态、交互且高效的 Web 服务器应用程序。
- 第 9 章介绍 PHP 的应用技巧,PHP 与 Apache 服务器紧密结合的特性,加上它不断更新及加入新功能,几乎支持所有主流与非主流数据库,具有高速的执行效率。开放源代码,使得 PHP 无论在 UNIX 或是 Win32 的平台上都有势不可挡的应用趋势。
- 第 10 章介绍 MicroSoft Visual Studio 的一员 Visual InterDev,这是微软公司提供的 Internet 开发工具,开发者使用它可以设计、创建、测试、调试、部署和管理基于组件的、数据集中的 Web 应用程序。
- 第 11 章和第 12 章通过综合性的网站制作实例让用户熟悉网站制作的步骤以及网站的发布和维护等技术。

本书内容翔实,覆盖面广,实例丰富,包含了当前几乎所有的网页制作方法的介绍,是一本不可多得的、既适合初学者入门又适合中、高级用户学习的参考书。

本书由潇湘工作室策划并组织编写,陈新峰、王宏秦、贾斌主笔,在本书编写的过程中,还得到了许多人的帮助。由于笔者水平有限、时间仓促,书中错误、遗漏之处在所难免,敬请广大专家、读者批评指正。

编者

2001 年 7 月

目 录

第 1 章 网页制作概述	1
1.1 网页制作基础	1
1.1.1 设计前的考虑因素	1
1.1.2 设计过程的考虑因素	4
1.2 网页制作常用工具	9
1.2.1 FrontPage	9
1.2.2 Dreamweaver	10
1.2.3 Flash	12
1.2.4 InterDev	12
1.2.5 HomeSite	13
1.2.6 HotMetal Pro	13
1.3 网页制作技巧	13
1.3.1 中文处理	13
1.3.2 文字对齐	14
1.3.3 图片超链接	14
1.3.4 提高访问量	14
1.4 网页创意分析	15
1.4.1 优秀网页分析	15
1.4.2 拙劣网页分析	21
第 2 章 HTML 应用	23
2.1 HTML 语法	23
2.1.1 标签	23
2.1.2 标题	24
2.1.3 段落	25
2.1.4 章节标题	26
2.1.5 特殊字母	27
2.1.6 列表	28
2.1.7 链接	32
2.1.8 特殊视觉效果	33
2.1.9 块文本	39
2.1.10 插入外部文件	40

2.1.11	交互内容设计	42
2.1.12	表格	46
2.2	HTML 综合示例	50
2.2.1	打开新窗口	50
2.2.2	显示各种字体	52
2.2.3	背景音乐演示	54
2.2.4	客户端图像映射图	55
第 3 章	Dreamweaver 应用	58
3.1	界面构成	58
3.2	应用基础	60
3.2.1	格式化文字	61
3.2.2	图像应用	63
3.2.3	建立表单	66
3.2.4	表格应用	70
3.2.5	框架应用	75
3.3	高级技巧	77
3.3.1	图层应用	77
3.3.2	交互动作——行为应用	82
3.4	综合实例	86
3.4.1	下拉菜单	86
3.4.2	移数字游戏	90
第 4 章	Fireworks 应用	97
4.1	概述	97
4.2	基础应用	98
4.2.1	切割图形	98
4.2.2	动态效果切图	101
4.2.3	文字工具和文字特效	104
4.3	高级技巧	107
4.3.1	路径编辑技巧	107
4.3.2	导出技巧	108
4.3.3	其他技巧	109
4.4	Fireworks 综合实例	110
4.4.1	网站进站画面制作	110
4.4.2	动态链接制作	113

第 5 章 Photoshop 应用	117
5.1 Photoshop 概述	117
5.1.1 色彩混合模式	117
5.1.2 Photoshop 基本界面	118
5.1.3 菜单命令概述	118
5.1.4 工具箱	122
5.1.5 控制面板	122
5.1.6 状态栏	126
5.2 Photoshop 综合实例	126
5.2.1 冰雪字特效	126
5.2.2 百叶窗效果	132
5.2.3 烧纸效果	135
5.2.4 卷边效果	141
5.2.5 网页按钮及背景	145
第 6 章 Flash 应用	149
6.1 Flash 基础	149
6.1.1 Flash 的特点	149
6.1.2 Flash 5 的新功能	150
6.1.3 Flash 的工作界面	153
6.1.4 动画的基本概念	155
6.2 Flash 综合实例	156
6.2.1 移动的圆	156
6.2.2 海洋世界	160
6.2.3 章鱼动画	161
6.2.4 动感网页	172
第 7 章 JavaScript 应用	180
7.1 JavaScript 语法	180
7.1.1 基本数据类型	181
7.1.2 程序控制语句	183
7.1.3 函数	184
7.1.4 事件驱动及事件处理	186
7.1.5 对象	190
7.1.6 常用对象属性和方法	191
7.1.7 创建新对象	196
7.1.8 窗口及输入输出	197
7.1.9 页面信息交互	199

7.1.10	窗体基本元素	200
7.2	JavaScript 综合实例	205
7.2.1	网页更新日期	205
7.2.2	页面交互功能	206
7.2.3	响应鼠标位置	208
7.2.4	使用日期和时间	209
7.2.5	产生随机数	210
7.2.6	打开新窗口	211
7.2.7	框架制作	212
7.2.8	状态栏制作	214
7.2.9	状态栏跑马灯	218
7.2.10	输入检测	219
7.2.11	制作下拉菜单	221
第 8 章	ASP 应用	223
8.1	ASP 语言概述	223
8.1.1	ASP 工作原理	226
8.1.2	ASP 基本语法	227
8.1.3	Request 对象	228
8.1.4	Response 对象	231
8.1.5	Application 对象	235
8.1.6	Session 对象	239
8.1.7	Server 对象	241
8.1.8	ActiveX 组件	243
8.2	ASP 综合实例和技巧	246
8.2.1	实现留言本功能	246
8.2.2	聊天室编写	264
8.2.3	ASP 编程技巧	268
第 9 章	PHP 应用	273
9.1	安装 PHP	274
9.1.1	UNIX(Linux)下的安装	274
9.1.2	Windows 系统下的安装	275
9.2	PHP 语言基础	279
9.2.1	嵌入和注释语句	279
9.2.2	常量与变量	281
9.2.3	运算符	286
9.2.4	流程控制	290

9.2.5	函数与类	296
9.3	PHP 编程实例	298
9.3.1	聊天室	298
9.3.2	留言板	302
9.3.3	访问计数器	310
第 10 章	InterDev 应用	315
10.1	InterDev 概述	315
10.1.1	InterDev 的产生	315
10.1.2	InterDev 的特性	316
10.2	Visual InterDev 集成开发环境	319
10.2.1	View 窗体	319
10.2.2	Project Explorer 窗口	322
10.2.3	属性窗口	323
10.2.4	任务表	325
10.3	创建 Web 项目	326
10.3.1	启动 Web 项目向导	327
10.3.2	Web 服务器和站点结构	329
10.3.3	指定 Web 应用程序名称	330
10.3.4	添加布局图和主题	330
10.3.5	添加站点图表	331
10.4	InterDev 安全性	334
10.4.1	站点安全性	334
10.4.2	软件安全性	334
10.4.3	数据库安全性	335
10.5	InterDev 数据库技术	336
10.5.1	数据库基础	336
10.5.2	SQL	338
10.5.3	连接使用数据库	339
10.5.4	查看数据视图	340
10.5.5	查看数据环境	341
10.5.6	查看和修改数据	342
10.5.7	可视化数据库工具	342
10.5.8	SQL 查询设计器	343
10.6	创建和维护 Web 站点	344
10.6.1	站点设计常识	344
10.6.2	主题和布局技术	345
10.6.3	站点一致性	345

10.6.4	检查与维护链接	346
第 11 章	网站制作综合实例	348
11.1	网站选题	348
11.2	制作首页	348
11.2.1	首页制作	349
11.2.2	建立热点链接	360
11.2.3	完善首页	362
11.3	申请免费主页空间	366
11.4	添加搜索引擎	368
第 12 章	网站发布与维护	370
12.1	发布网页	370
12.1.1	前期准备	370
12.1.2	网页发布方式	371
12.1.3	使用 Web 发布向导	371
12.2	网页测试	375
12.2.1	网页测试法	375
12.2.2	测试项目	376
12.3	网站维护	377
12.3.1	网站更新	378
12.3.2	网站升级	378

第 1 章 网页制作概述

随着近些年电脑技术日新月异的迅速发展,Internet 也迅速普及到了全球。而主页已成为许多人所熟悉的词语,主页可以理解成为一种电子出版物,也可以说是电子广告板、信息板,它包含了大量的信息。各企业、商家都十分重视主页的制作,通过它可以在全世界范围内做广告,而且还能完全免费或者仅仅花少量的钱便达到最好的推销效果。又由于个人电脑的普及率日高,个人制作自己的主页已成为一种时尚;各企业也建立了自己的内部网,为企业内部的信息交流共享提供更大的方便。

本章就针对网页制作现状和技术进行全面的介绍,包括一些基础知识和常用的工具软件及使用技巧等。

1.1 网页制作基础

在这个 Internet 时代,WWW 网站到处都是,编写主页也没有原来那么麻烦,只要会打字,几乎人人都会,但写得好不好,就要因人而异了。网站的目的是为别人提供所需的信息,这样人们才会愿意光临,网站才有其真实意义,但有太多的网站显然忘了这个目的,在这些网站中,充斥了复杂的创意技巧,却忽视了信息内容。不可否认,好网站有许多,但设计拙劣的网站也比比皆是。显然,不管是网站提供者还是广大用户,人们都迫切需要知道好网站好在哪里,或者符合所谓好网站的条件是什么?

1.1.1 设计前的考虑因素

在设计网页之前,首先应该考虑如下因素:

1. 总体规划

在制作网页前,先总体规划整个网站的结构,特别要考虑到网站的维护更新是否方便。

2. 网站主题

网站的主题选择不要落俗。现在许多个人主页就像大锅饭,题材包罗万象,内容雷同无味。题材的选择少而精,又能坚持更新的话,会很快受到大家的欢迎。

3. 用户优先

最高行动准则就是“用户优先”。因为没有用户去光顾,任何主页都是没有意义的。

■ 考虑用户的连线状况

必须知道,目前多数人所使用的还是调制解调器通过电话线路的缓慢连线方式,而且阻塞严重。所以在设计时应考虑到这种普遍状况。最后,完成之后,你最好自己通过远程调制解调器拨号上网的方式来亲自测试一下。

■ 考虑用户终端

用户可能通过各种设备访问 Web,如掌上设备、诺基亚手机。大部分网页只能在分辨率至少为 1024×768 的 17 英寸显示器上正常工作。少了任何一样或者布局较多,都会显得很狭窄,而用户必须用滚动条来看到他们所需的全部网页。我们需要设计出适用于小屏幕的网页。

在如此变化多样的设备中,任何给定的网页设计看起来都会不一样。不要去试图为所有用户重新创造出完全相同的视觉效果,设计者必须详细规定网页,使浏览器能够为每一个单独的用户环境进行优化显示,设计出因每个平台而异的用户界面规范。

建议将内容与形式分开,并且使用样式表来规定形式,这么做对于信息内容比对交互要有效一些。

因为无法知道用户的屏幕有多大,所以,需要为所有屏幕分辨率进行设计——也就是说,适用于任何大小屏幕的、与分辨率无关的网页。进行与分辨率无关的设计的主要原则是,永远不将固定的像素宽度用于表格、框架或者其他设计元件。不要使用固定的大小,而要使用可用空间的百分比来规定布局。

还需要记住,用户在字体大小方面具有不同的喜好,而且字体太小将导致无法阅读。

设计图形元件时,也需要考虑到分辨率的不同。特别是,图标必须在 100dpi 以上保持正常。分辨率越高,显示的图形越小,所以,要保持正常的话,嵌入图形的文本必须使用相对大一些的字体。一般情况下,建议不要在图形中包括文本,因为这样做会降低传输速度。

■ 用户的浏览器

必须考虑用户的浏览器软件,如果想要让所有人都可以毫无障碍地观看你的主页,那么最好使用所有浏览器都可以阅读的格式,不要使用只有部分浏览器可以支持的 HTML 格式或技巧。如果想要展现自己的高超技术又不想放弃一些潜在观众,可以考虑在主页中设置几种不同的查看模式选项(例如纯文本模式、框架模式、Java 模式等),供浏览者自行选择。

4. 响应时间

研究表明,用户要求从一页跳到另一页的响应时间不超过 1 秒钟。不幸的是,现在还不能实现这点,用户仍然需要忍受下载的缓慢速度。因此,目前响应时间的最低目标应该是使用户在 10 秒钟之内打开网页。

用户的满意程度取决于他们的期望以及实际的响应时间。如果同样的操作有时快、有时慢,用户无法知道该期望多少,因此也不能调整自己的行为来优化对系统的使用。如果人们假定一项操作会很快,那么,如果实际很慢,他们就会很失望;另一方面,如果他们预计会很慢,在同样的延迟之下,他们会更加宽容。如果同样的操作总是花费同样的时

间,则应当稳定响应时间。

例如,在链接旁注明下载文件的大小,来帮助用户预测下载大的网页或多媒体文件的响应时间。经验表明,在普遍带宽下需要 10 秒钟以上来下载的文件都应该标明大小。如果大多数用户都使用模拟调制解调器,需要在下载 50 KB 以上的文件时提醒他们。

事实上,速度是最重要的设计标准。要使网页小一些,图像应该尽量减少,只有在多媒体真正有助于用户理解信息时才使用它。要减少图像,增加流量。

在必须使用图像的时候,可试图多次使用同一个图像,而不要使用不同的图像。在网页之间,有时可以重复使用大图像,比如说产品照片或者处理图表。重复使用大图像时,它会在网页之间保持其意义一致。如果要表达两个不同的概念,则需要使用两个不同的图像。

5. 内容第一

内容是至关重要的。内容可以是任何东西,包括文字、图片、视频、声音等,请记住一点:内容一定要跟这个网站所要提供的信息有关。用户访问站点最终是为了读取其中的内容,其他任何东西都只是背景,内容设计是为了让人们访问内容。

用户进入一个新网页时,立刻就会看到这个网页上主要的内容区域,浏览标题,以及关于该网页内容的其他提示信息。稍后,如果他们对这部分内容不感兴趣,就会浏览该网页的导航区域,看看他们应该去哪里了解感兴趣的内容。

编写 Web 的时候,虽然语法正确是很重要的,但用一种吸引读者的方式来表现内容也很重要。

编写内容的三个主要原则如下:

- 简洁。
- 可浏览性。使用简短的段落、副标题和项目符号列表。
- 利用超文本将长信息拆分成多个网页。

研究表明,在大计算机屏幕上阅读的速度比在纸上阅读的速度慢 25%。人们不想从计算机屏幕上阅读大量的文章。另外,用户不喜欢滚动网页,这是保持网页简短的另一项原因。

考虑内容时应当注意以下几点:

- 要注重内容结构的重要性。
- 制作内容不要完全照搬他人的内容,应当适当加入一些自己的文章、评论和见解。要体现个性和风格。
- 设置专门的“最新内容”页面,告诉来访者主页最新更新的内容,这样能方便常客浏览和寻找他们所需要的内容。
- 要把网页做得趣味盎然,引人入胜。但首要的是要让它有用处。可以让读者参与做一些事情,并用某种方式报答他们。
- 最具价值的站点能让人明白哪些信息可以获取,怎样获取,以及怎样让用户来更正他自己认为有错误的地方或加上他自己的内容。
- 可进行少许的自我宣传,但这可能会妨碍实质内容。可以连接到关于作者的那

一页,并说明弃权、版权声明等。

- 不要包括一般化的 Web 参考信息和已不再是热点的链接。
- 反馈信息可放在主页之内,这样可以鼓励新的访问者。
- 文字并不是多数 Web 版面的主要组成部分,图像、超链接比单纯的文字更重要。
- 页面包含的内容信息量大时,开始设计页面之前就要先确定好读者对象。对新手或新的访问者来说,用固定的文件结构并在开始的时候给予说明是有意义的。如果要满足知识或经验不在同一个层次的用户,提供限制性的线索可以让某些用户跳过基本内容直达目标。

1.1.2 设计过程的考虑因素

我们再来看看在实际设计网页时,所应掌握的几个重点原则。

1. 主页的特征

主页是最重要的,因为它是用户对网站的第一印象。如果是新网站,最好在第一页就对这个网站特点及所提供的内容进行简要的说明和指导,让用户判断是否继续进入。最好第一页就有很清楚的类别选项,而且尽量人性化,让参观者可以很快找到需要的主题。

主页的第一目的是直接回答“这是什么网站”和“这个站点的作用是什么”这两个问题。主页是站点的标志,它的设计应该与其余网页不同。当然,主页和内部的网页应该有相同的风格,但存在着差别。例如,主页不应该有“首页”按钮。一般情况下,主页应该有更大的标志在更显著的地方写出公司名称或站点名称。

对于初次的访问者,回答“这个站点做什么?”这个问题可能是主页最重要的功能,但对于大多数其他用户,主页最重要的功能是作为站点导航图的入口点。通常,可采用分级目录最高级别的列表形式,但根据信息结构,最高级别的入口以不同的形式提供帮助可能有意义。

例如,访问旅游站点的人们会希望有机票预定服务,所以输入旅行的起始点城市,通常可以作为进入这类站点的最高级入口点。

主页也可以用新闻或特殊升级为特征,以吸引访问者的注意力。但是,请记住,大部分访问站点的人的目的是为了实现某种特殊的目的。只有极少的访问者对简单地查明公司发生的事情或正在大减价的产品感兴趣。所以,新闻区域应该相对进行限制,留出大部分网页进行导航——这个规则的特殊情况显然是注重新闻的站点。对于这样的站点,用户的访问目的通常会“看看内容到底是什么?”,而预先在头脑里没有任何想法。对于新闻站点,应当记住,一些用户为了研究特殊事件或当前事件而访问站点,人们也常常希望找到在很久以前的旧文章,这是很重要的,而往往主页会已经扔掉了这些文章。在任何情况下,导航都应当保持优先级。

因为许多用户是被搜索支配的,不想逐个链接导航至他们的目的地,所以,大部分主页需要一个显著的搜索特征。对于搜索是主要的访问机制的站点,在主页正上方加一个实际的搜索框是很有意义的。对于其他站点,指向搜索网页的简单(但是仍然显著)链接

就足够了。

总而言之,主页应该提供3个特征:

- 作为站点主要内容的目录。
- 概要说明最重要的新闻或升级。
- 搜索特征。

在设计上,画面最好保持干净。若无必要,尽量不要放置大型图形文件或加上不当的程序,因为它会增加下载时间,导致用户失去耐心;画面不要杂乱无序,否则用户会找不到东西。

不要忘记为你的主页加一个描述性的标题,当某个人把它保存在自己的热点目录后能知道这里是什么内容。

2. 主页设计元素

主页上最显著的设计元素应该是公司或站点的名称。名称通常在屏幕的左上角,或者在其他某个容易看到的地方。另外,站点名称应该在所有内部网页上重复出现,这是因为用户可以从任意网页进入站点,而不只是从主页。来自搜索引擎或跟随其他站点上的链接而来的人们,需要用一种清晰而又简单的方法告诉他们到达的是哪个站点。

如果站点对于大多数用户而言是可以即刻识别出来的,那么,可以不必将大量常见的漂亮符号放在内部网页上。只要用一致的链接从各个方面指向主页就可以了。建议将这个链接放在网页的左上角,这个位置也是放置名称和徽标的好地方。

重要的是为主页做一个明显的标志,无论人们从哪儿进入,都可以从站点的任何内部网页单击访问。在所有内部网页上,单击徽标便可指向主页。

3. 代表性的页面

制作时不要一起制作许多页面。建议先制作有代表性的一页,将页面结构、图片位置、链接方式都设计周全,例如:每页设置“返回首页”的链接、电子邮件地址、版权信息等,然后复制成多页,再将相应的内容“填空”。这样制作主页速度快、整体性强。

4. 分类

内容分类很重要,可以按主题分类、按性质分类、按组织分类,或按人类思考方式分类等等。一般而言,按人类的思考方式分类会比较亲切。但无论哪种分类方法,都要让用户可以很容易地找到目标。而且分类方法最好尽量保持一致,若要混用多种分类方法,要注意不要让用户搞混。此外,在每个分类选项的旁边或下一行,最好也加上这个选项内容的简要说明。

5. 交互性

WWW的另一个特色就是交互。好的网站主页必须与用户有良好的交互性,让用户感觉他的每一步都确实得到适当的回应,这部分需要一些设计上的技巧与软硬件支持。事实上,好的网站主页设计是个人技巧、经验累积以及软硬件技术的综合运用。

6. 图形应用技巧

图形是 WWW 网站的特色之一,它醒目、吸引人而且可以传达信息。运用好图形可以让主页增色不少,但图形运用不当则会带来相反的效果,如大量使用无意义及大型图形。应当尽量缩小或省略图形。

使用图形时一定要考虑传输时间的问题。必须依据 HTML 文件、图形文件的大小,考虑传输速率、延迟时间、网络交通状况,以及服务端与用户端的软硬件条件,估算主页的传输与显示时间。

一般情况下,单张图片大小不要超过 30KB,每页图片的总量不要超过 60KB。据统计分析,每页不超过 60KB 图片的网页其下载速度是可以让人接受的。所有图片都必须控制在 6KB 以内,动画控制在 15KB 以内,较大的图片可以“分割”成小图片。合理采用 jpg 和 gif 格式也是至关重要的,色彩鲜艳、高分辨率的图片用 jpg 格式,色彩单调低、分辨率的图片用 gif 格式,采用 gif89a 格式的图片在下载时可以交错显示。

在图形使用上,尽量采用一般浏览器均可支持的压缩图形格式,例如 JPEG 与 GIF 等,而其中 JPEG 的压缩效果较好,适合中大型图形,可以节省传输时间。如果要放置大型图形文件,最好将图形文件与主页分开,在主页中先显示一个具有链接功能的缩小图文件或一行说明文字,然后加上该图形文件大小的说明(例如 100KB),如此不仅加快主页的传输,而且可以让用户判断是否继续进入观看。

应当为图片加注解。图片的下载较慢,在没有显示出来时,注解有助于让浏览者知道这是关于什么的图片,是否需要等待,是否可以单击。为了纯文本浏览者考虑,也应当为图片加上注解。

每页不要使用 2 个以上的 Java 程序,能够用 JavaScript 替代效果的,则尽量不要使用 Java。因为对于目前来讲,Java 的运行速度会使网页速度减慢至少 50%。

7. Web 页面元素的排列

在当今的浏览器技术下,用户每次只能观看一个网页。然而,站点设计在可用性方面更为重要,因为站点如果不是针对用户的需要,并具有易于找到的导航系统,用户甚至无法接近正确的网页。

用户感兴趣的内容应该占据网页的显著部分。导航是不可缺少的部分,但不是目的,所以应该尽可能地缩小它。

在所有的布局中,空白区并不一定完全无用,而且,将网页设计得过于紧凑效果并不好。空白区可以指引视线,帮助用户理解信息的分组。如果要选择粗线或者空白区来区分两段内容的话,使用空白区的效果会比较好,它通常还会下载得快一些。

在多数设计中,不可避免地要浪费一定的空间,因为在所有用户浏览器中,都将网页显示成一个完美的矩形,这几乎是不可能的。通常会留下一些空白。

凭经验而言,内容应该至少占网页设计的一半,最好接近 80%。导航应该不超过目的网页空间的 20%,尽管导航选项在主页和中间导航网页中要占高得多的比例。出于可用性观点的考虑,最好能消除广告;如果真的需要经营广告,需要将其与导航选项一起考