

网站设计师 必知技能核心培训

赵雪峰 编 著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

网站设计师必知技能 核心培训

赵雪峰 编 著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书是一本介绍网站设计和开发技术的实用指南。它从网站策划方面的知识开始介绍,内容涉及网页平面设计、基本三维动画、Flash 动画、XHTML 语言、CSS 语言、JavaScript 语言、Flash ActionScript 语言、ASP 动态网站开发、域名和服务器常识等知识。本书将这些看似复杂的知识有机结合起来,提纲挈领地那些在实际应用中最为核心的内容——呈现在同一本教材内,是学习网站设计和开发技术的良好入门教材。

本书内容偏重于网站的前台设计,最适合那些希望从事网站前台设计的读者利用。同时用一定篇幅讲解了网站开发中常用的编程语言,虽然这些内容比较浅显,但对于以图形设计为主的网站设计师来讲,一旦掌握即可大大提高他与后台程序员间的协作能力。同时,适当的编程能力也非常有利于设计师在多媒体交互式网站的开发中增加自身竞争力。

本书内容系统而全面,既可作为初学者的自学手册,也可以作为计算机技能培训的教材。

本书提供免费素材,读者可从中国水利水电出版社网站 (<http://www.waterpub.com.cn/softdown/>) 下载。

图书在版编目 (CIP) 数据

网站设计师必知技能核心培训 / 赵雪峰编著. —北京:
中国水利水电出版社, 2007
ISBN 978-7-5084-4935-7

I. 网… II. 赵… III. 网站—设计—技术培训—教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 134378 号

书 名	网站设计师必知技能核心培训
作 者	赵雪峰 编 著
出版 发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16 开本 24.75 印张 604 千字
版 次	2007 年 9 月第 1 版 2007 年 9 月第 1 次印刷
印 数	0001—4000 册
定 价	42.00 元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

前言

网站设计不是晦涩的技术，却是复杂的技术，是二维、三维，平面、动画，形象与抽象，设计与编程都要了解甚至精通的综合性技术。

网站设计师不仅要具有 HTML 网页的制作能力，还需要精通平面（界面）设计，要掌握 CSS 标准，了解动态网站（如 ASP、PHP 等）的运行原理和编程语言，要懂得客户端脚本程序（JavaScript 等）的编写，Flash 交互设计方法，XML 和 XSL 的应用，甚至更加趋向于程序开发的新兴技术，如 AJAX、.NET 以及更加趋向于管理方面的网站策划、搜索引擎优化知识都要有很大程度的了解和掌握。因此可以说，真正作为一名合格的网站设计师，是不可能仅靠一个 Dreamweaver 通行天下的，需要通晓更多的知识、掌握更多的技术。本书试图凭借作者自身多年来的从业经验，向那些新入行或者正准备进入该领域的读者介绍这一综合技术，在一个不算长的篇幅中把该行业必须知道的技能不含水分地介绍给读者，使读者在前进的路上少走一些弯路，更快地进入状态、成就事业。

本书按照网站设计师必知技能的学习顺序，由浅入深地从界面设计入手，到 HTML 和 CSS 标签语言，逐步过渡到编程语言 JavaScript、ActionScript 和动态网站的 ASP 技术，并适时地安排与此相关的周边技术，如三维动画、SWiSHmax、FTP 等。

本书在编程语言方面仅讲授网站设计中最为基本和常见的脚本语言 JavaScript。该语言具有简单易学的特点，在网站客户端开发方面具有其他脚本语言不可比拟的优势。并且 JavaScript 语言的语法风格与 C、C++、C#、Java 等高级编程语言相同，与另一种极为常见和有发展潜力的脚本语言 Flash ActionScript 有着同宗同源的密切关系。在网站后台的程序开发方面，JavaScript 的语法同 PHP、JSP、ASP.NET 的 C#、JScript.NET 非常近似，并且作为最常见的动态开发技术 ASP 本身也支持 JavaScript 脚本编写。因为这些诸多的好处，所以本书只在 JavaScript 一章介绍一次语法，就可以在 ASP、ActionScript 两章中直接应用，既节省了篇幅，又降低了读者的学习负担，同时还可以为读者日后学习高级编程语言打下坚实的基础。

全书共分 12 章：第 1 章总体介绍网站策划和设计的思路、方法；第 2~4 章以设计为主，介绍 Photoshop、Flash 和 3ds max 技术，介绍从二维到三维、从平面到动画中与网页设计有关的重点技术；第 5~7 章介绍网页的制作技术，以 Dreamweaver 软件为应用线索，重点介绍 XHTML 语言、CSS 样式表、XML 和 XSL 语言的应用；第 8~10 章介绍网站编程的初步知识，包括客户端脚本、ASP 动态网站开发和 Flash 交互式编程语言 ActionScript 三部分内容；第 11 和 12 章介绍网站的优化、SEO 技术以及域名、主机的选购与使用。

尽管本书的篇幅不大，但所讲述的内容基本涵盖了当今网页设计师工作的绝大多数范畴，读者在阅读后能对网站设计技术获得“一览众山小”的完整理解，并有能力立即入行

目

前言	1.1
第1章 网站的策划与设计	1
1.1 网站策划	1
1.2 网站设计的原则	3
1.3 网站的版面设计	6
1.3.1 设计步骤	7
1.3.2 设计风格	8
1.3.3 常见版式	8
1.3.4 网页配色	9
1.3.5 色彩的心理感受	9
第2章 Photoshop 与平面设计	10
2.1 Photoshop 基础	11
2.1.1 Photoshop 的工作区	11
2.1.2 创建画布与网页开图参数	11
2.1.3 Photoshop 基本用法	12
2.2 Photoshop 工具	14
2.2.1 选区工具库	14
2.2.2 裁剪和切片工具库	16
2.2.3 自由变换命令	17
2.2.4 绘画工具库	17
2.2.5 文字工具及路径排字	18
2.2.6 用钢笔工具绘图	19
2.2.7 注释、测量和导航工具库	23
2.3 Photoshop 的层结构	23
2.3.1 图层和图层组	23
2.3.2 “图层”面板	24
2.3.3 混合模式	24
2.3.4 置入参考线	25
2.3.5 滤镜库	26
2.4 图层样式	27
2.4.1 对图层应用自定样式	27
2.4.2 在面板、对话框和工具选项栏中输入值	28

录

2.4.3 图层样式选项	28
2.4.4 用等高线修改图层效果	30
2.4.5 设置全部加亮角度	31
2.4.6 在“图层”面板操作样式	31
2.5 调色	31
2.5.1 色阶调整	32
2.5.2 “曲线”对话框	33
2.5.3 色相/饱和度命令	35
2.6 GIF 动画	37
2.6.1 将帧添加到动画	37
2.6.2 选择帧	38
2.6.3 设置帧延迟和循环选项	38
2.6.4 存储动画	39
2.6.5 过渡帧	39
2.6.6 使用过渡创建帧	39
2.6.7 每次创建帧时都添加新图层	40
2.6.8 设置帧处理方法	40
2.6.9 预览动画	41
2.7 图像优化	41
2.7.1 在对话框中预览图像	42
2.7.2 在对话框中导航	42
2.7.3 查看优化图像的信息	42
2.7.4 针对 Web 优化图像	43
2.7.5 在优化期间调整图像大小	43
2.7.6 比较 Web 图形格式	44
2.8 切图优化练习	49
第3章 Flash 动画设计	51
3.1 Flash 基础	51
3.1.1 关于 Flash 绘制模式	52
3.1.2 改变线条和形状轮廓的形状	53
3.1.3 伸直和平滑线条	54
3.1.4 优化曲线	55

3.1.5	擦除	55
3.1.6	修改形状	56
3.1.7	文本	57
3.1.8	字体轮廓和设备字体	58
3.1.9	对对象进行任意变形	59
3.1.10	用封套功能键修改形状	60
3.1.11	对齐对象	60
3.1.12	关于滤镜	61
3.2	元件、按钮和库	63
3.2.1	创建一个全新的空元件	64
3.2.2	将选定元素转换为元件	65
3.2.3	编辑元件	65
3.2.4	创建按钮	65
3.2.5	创建实例	66
3.2.6	更改实例属性	66
3.2.7	更改实例的颜色和透明度	66
3.2.8	使用行为控制实例	67
3.3	动画	68
3.3.1	关于帧频	68
3.3.2	逐帧动画	68
3.3.3	补间动画	69
3.3.4	创建关键帧	69
3.3.5	扩展静止图像	70
3.3.6	沿着路径补间动画	70
3.3.7	补间形状	71
3.3.8	遮罩层动画	73
3.4	使用音频	74
3.4.1	导入声音	74
3.4.2	向文档中添加声音	75
3.4.3	向按钮添加声音	77
3.4.4	使用行为控制声音回放	77
3.4.5	在关键帧中开始播放和停止 播放声音	79
3.5	用 SWiSHmax 制作文字动画	79
3.5.1	制作文字动画	79
3.5.2	制作关键帧动画	81
3.5.3	SWiSHmax 与 Flash 的结合	81

3.5.4	SWiSHmax 的交互性	82
3.6	练习制作 Flash 动画广告条	82
第 4 章	三维设计	87
4.1	基础操作	87
4.1.1	视图观察	87
4.1.2	创建基本物体	88
4.1.3	物体选择	89
4.1.4	使用灯光和摄像机	91
4.2	多边形建模	92
4.2.1	创建基本几何体	92
4.2.2	进入多边形子级	93
4.2.3	增加细节	95
4.2.4	挤出与倒角	95
4.2.5	曲面平滑	96
4.3	曲线及曲线建模	97
4.4	材质和贴图	100
4.4.1	渲染方法	100
4.4.2	材质编辑器	101
4.4.3	基本材质	102
4.4.4	材质通道	103
4.4.5	贴图	103
4.4.6	反射材质	105
4.4.7	金属材质	107
4.4.8	玻璃材质	108
4.5	动画	110
4.5.1	使用自动关键点模式	111
4.5.2	选择时间显示格式	112
4.6	渲染	112
4.6.1	渲染设置	113
4.6.2	Swift 3D 与 SWF 渲染	114
4.7	飞行动画练习	120
第 5 章	Dreamweaver 和 XHTML	127
5.1	创建网页及 HTML 初步	128
5.1.1	创建网页	129
5.1.2	基本的 HTML 结构	129
5.1.3	网页的保存	131
5.1.4	Dreamweaver 的网页选项	132

5.2	网页的文本	132	5.9.2	库的应用	169
5.2.1	字体设定	133	5.10	网页布局实践	171
5.2.2	字号设定	134	第6章 CSS 网页样式设计	177	
5.2.3	文本颜色	134	6.1	CSS 定义和应用	177
5.2.4	空格、换行和分段	135	6.1.1	创建标签样式	177
5.2.5	版式设定	136	6.1.2	创建类样式	179
5.3	链接	136	6.1.3	创建链接样式	181
5.3.1	文本链接	137	6.1.4	创建独立的样式表文件	182
5.3.2	链接与路径	138	6.1.5	行内应用 CSS	183
5.3.3	本页链接	138	6.2	CSS 语法规则	183
5.3.4	链接的提示	139	6.2.1	语法格式	183
5.3.5	信箱地址	139	6.2.2	选择符组	184
5.3.6	管理站点	141	6.2.3	类选择符	184
5.4	图像	143	6.2.4	ID 选择符	185
5.4.1	使用图像	143	6.2.5	包含选择符	185
5.4.2	图片链接	145	6.2.6	样式表的层叠性	185
5.4.3	图片热点	145	6.2.7	注释	186
5.4.4	鼠标翻转图	146	6.3	样式的定义	187
5.4.5	网页背景图	147	6.3.1	类型组	187
5.5	表格	148	6.3.2	背景组	188
5.5.1	创建表格	148	6.3.3	区块组	189
5.5.2	HTML 代码	149	6.3.4	方框组	190
5.5.3	表格调整	150	6.3.5	边框组	191
5.5.4	内容的选择	151	6.3.6	列表组	192
5.5.5	表格与排版	151	6.3.7	定位组	193
5.6	视频和多媒体	154	6.3.8	扩展组	193
5.6.1	插入 Flash	154	6.4	CSS+DIV 布局	193
5.6.2	在网页中使用视频和音频文件	157	6.5	CSS 光标和滤镜	198
5.6.3	插入其他媒体	161	第7章 XML 和 XSLT	200	
5.7	表单	161	7.1	XML 基础	202
5.7.1	表单	161	7.1.1	XML 结构	202
5.7.2	文本类	161	7.1.2	XML 基本语法	203
5.7.3	选择类	162	7.2	用 XSL 修饰 XML 数据	205
5.7.4	命令类	163	7.2.1	创建 XSL 页	206
5.8	框架	164	7.2.2	绑定 XML 数据	206
5.9	模板和库	167	7.2.3	重复显示 XML 元素	207
5.9.1	模板的应用	167	7.2.4	设置“条件区域”对话框选项	210

7.2.5	XSLT 的转义符号	211
第 8 章	JavaScript 客户端脚本	212
8.1	JavaScript 基础	213
8.1.1	在什么地方编写 JavaScript	213
8.1.2	JavaScript 语法格式	214
8.1.3	JavaScript 中的变量	215
8.1.4	数据类型	216
8.1.5	JavaScript 常数	216
8.1.6	表达式与运算符	217
8.2	JavaScript 流程控制	218
8.2.1	注释	219
8.2.2	if 语句	219
8.2.3	switch 语句	220
8.2.4	for 循环	222
8.2.5	while 循环	222
8.2.6	break 和 continue	223
8.3	函数	224
8.3.1	自定义函数概述	224
8.3.2	函数基本形式	225
8.3.3	函数应用形式一	225
8.3.4	函数应用形式二	225
8.4	基本对象	226
8.4.1	Number 数字对象	226
8.4.2	String 字符串对象	227
8.4.3	Array 数组对象	229
8.4.4	Math 数学对象	230
8.4.5	Date 日期对象	231
8.4.6	全局对象	233
8.4.7	关于对象化编程的语句	235
8.5	文档对象	237
8.5.1	navigator 浏览器对象	238
8.5.2	screen 屏幕对象	239
8.5.3	window 窗口对象	239
8.6	事件	247
8.6.1	指定事件处理程序	248
8.6.2	事件详解	249
8.7	Dreamweaver 的 JavaScript 特效	250

8.7.1	行为面板	250
8.7.2	使用 Dreamweaver 自带的	
	行为动作	252
8.8	JavaScript 和 CSS	255
8.8.1	在 CSS 中使用 JavaScript	
	表达式	255
8.8.2	用 JavaScript 控制 CSS	257
8.9	AJAX 简介	257
8.10	脚本实例	260
8.10.1	首尾相连的滚动新闻	260
8.10.2	网页大小报告	261
8.10.3	边框闪烁的表格	262
8.10.4	使用链接提交表单	262
8.10.5	验证 E-mail 格式是否正确	263
8.10.6	方便的友情链接	264
第 9 章	ASP 动态网站	267
9.1	开发环境及数据库	268
9.1.1	IIS 的安装	269
9.1.2	SQL Server 数据库	271
9.1.3	用 Access 数据库创建表	273
9.2	用 Dreamweaver 创建 ASP 动态网站	275
9.2.1	Dreamweaver 站点	275
9.2.2	连接 Access 数据库	276
9.2.3	创建记录集	278
9.3	ASP 连库调用	280
9.3.1	脚本语言定义	280
9.3.2	数据库的连接	281
9.3.3	数据调取	282
9.3.4	循环记录	285
9.4	详细记录	287
9.5	添加记录	290
9.5.1	设计表单	290
9.5.2	提交	293
9.5.3	第一种代码写法	293
9.5.4	第二种代码写法	294
9.6	修改数据	296
9.7	删除记录	301

9.8 翻页	302	10.6 动态文本	344
9.9 Cookie	305	10.6.1 输入文本	344
9.10 Session	308	10.6.2 输入文本的属性面板	345
9.11 Application	310	10.6.3 动态文本	345
9.12 制作留言板	313	10.6.4 使用 HTML 格式的动态文本	345
第 10 章 ActionScript 交互多媒体	325	10.7 声音对象	346
10.1 ActionScript 基本原理	325	10.7.1 attachSound 方法	346
10.1.1 ActionScript 的位置	326	10.7.2 loadSound 方法	347
10.1.2 关于“动作”面板	327	10.7.3 调节和控制声音	347
10.1.3 关于脚本助手	328	10.8 Flash 与服务器的交互技术	348
10.2 按钮和简单交互	328	10.8.1 从服务器下载数据	348
10.3 影片剪辑控制基础	332	10.8.2 下载状态	349
10.3.1 点语法	333	10.9 Flash 游戏	350
10.3.2 层级	333	第 11 章 网站优化与 SEO	358
10.3.3 为影片剪辑添加脚本	334	11.1 网站优化技术	359
10.3.4 用影片剪辑控制别的 影片剪辑	335	11.1.1 导航结构的优化	359
10.4 影片剪辑属性	335	11.1.2 框架结构	359
10.4.1 坐标	336	11.1.3 图像优化	360
10.4.2 鼠标位置	336	11.1.4 表格与布局	361
10.4.3 旋转方向	337	11.1.5 网页减肥	362
10.4.4 可见性	337	11.1.6 动态网页优化	362
10.4.5 透明度	337	11.2 搜索引擎优化	363
10.4.6 缩放属性	338	11.2.1 关键字的选择	363
10.4.7 尺寸属性	338	11.2.2 关键字密度	365
10.5 影片剪辑的方法	338	11.2.3 关键字的位置分布	366
10.5.1 复制影片剪辑	339	11.3 链接策略	367
10.5.2 附加影片剪辑	340	第 12 章 域名空间的选用	371
10.5.3 删除影片剪辑	340	12.1 域名介绍	371
10.5.4 hitTest 方法	341	12.2 主机介绍	372
10.5.5 判断哪个影片剪辑被单击	341	12.3 域名和主机的选购	373
10.5.6 拖动影片剪辑	342	12.4 域名和主机的绑定	376
10.5.7 通过按钮检测按键动作	342	12.5 虚拟主机的使用	378
10.5.8 影片剪辑的 keyUp 和 keyDown 事件	343	12.6 SQL Server 数据库的上传	379
10.5.9 Key 对象	343	12.6.1 注册远程数据库	379
10.5.10 键盘侦听	343	12.6.2 连接远程数据库	381
		12.6.3 上传数据库内容	381

第1章 网站的策划与设计

任何一个网站乃至网页都是创作者的一番心血付出，他们或者希望通过网站赢得人们的青睐、赞美、支持，或者希望通过它获得商业上的成功与回报。可以说，每一个参与网站建设的人都不希望自己的心血和投资付诸东流，可是在现实中，恰恰有着大量的网站无人问津，更谈不上盈利。

为什么有些网站是成功的，又有相当多的网站惨遭失败？作为一名网站设计师，主要任务是对具体的设计、开发工作负责，但低头傻干是远远不够的，我们有必要先从网站的策划方面整理思路。只有更清醒地认识网站的开发目的，才能使设计和开发工作更符合网站的成功标准。

1.1 网站策划

当人们访问您的站点时，都会立即下意识地判断：这个网站如何？能不能给我带来某些益处？我有没有必要再次回访？在网络世界里，自由的机遇使所有的网站以平等的身份迎接来自八方的访问，而只有那些内容优秀、结构清晰、形式美观、功能方便的站点才能从数不清的网站中脱颖而出。这就要求我们必须对整个站点作好统筹、规划和安排，对所有的内容进行细致斟酌，把所有要呈现的东西合情合理地组织起来，并为我们所创建网站的最终目的服务。

用一个比喻来讲：内容是网站的肉体，设计是网站的衣服，服务是网站的灵魂。一个内容匮乏和设计平庸的网站很难吸引访问者，而服务不佳的站点则没有理由留住来访的客人。在网站策划中，有机地结合内容、形式与服务，使他们共同为网站的推广或是盈利目的服务，是所有策划目标中的重点。换句话讲，网站的盈利（包括获得访问者的赞同）是网站建设的目的，对内容的组织、结构的统筹、形式的设计、功能的开发等都是围绕这个盈利目的而服务的。

那么，该如何分析和组织网站的营销方式为盈利目的而服务呢？

（1）首先要对网站进行定位。重点在于网站的商业定位、网站的价值定位和网站的功能定位。网站定位在投资经营网站中属于战略性决策，必须要考虑到市场容量与发展潜力、个人或企业在此领域中的经验、国家或地方政策是否倾斜等。然后用实际的市场调查去验证这些因素。很多失败的原因就是因为没有做或未做足市场调研工作，仅仅是个人或企业老总拍拍脑袋做出来的决策。

要考虑到网站的地域性如何？是面对世界还是全国，或者是具有地域性的。客户群有什么样的特点？是高端精英人群还是中层普通大众，抑或具有专业知识特征的行业人群。而对于网站自身，要考虑到自身扮演的角色，是信息服务提供者，还是不同人群间的桥梁纽带，以及网站是要做成大而全的还是专业精深的。

更深层的还要分析目标受众的群体特征如何？他们有什么样的年龄、知识面、行为特征，相应范围的目标群体在互联网中的市场规模有多大，未来的发展趋势又将如何？

根据网站的类别不同，目标受众也不一样，有工商业者、专业人士、学生；女性、男性；

儿童、青少年、中年人、老人；还是所有的人，比如教育类的网站相对来说目标受众是院校的老师和学生，服装类、护肤产品类的网站相对来说是女性及销售商等。

面对既定的客户人群，要采用什么样的盈利模式？应该围绕盈利模式产生的盈利点，把能想到的盈利点全部列出来，并结合资源特点、目标受众分析、网站定位、资金投入等内容，逐一筛选，生成短期盈利点与可增长性的盈利点，对网站在经营有宏观性把握，从而有针对性地实施具体运作。

根据主题、形式以及企业自身的特点，网站的设计也有不同的类别，大概可分为：①以内容为主，设计为辅，注重速度的大型综合网站，它一般为专业的ICP、ISP供应商制作的网站，在设计这类网站时不要太花哨，应注重信息量；②企业网站，大多数企业为了更好地宣传自己的产品，扩大销路，使自己的产品走向世界，提高自己企业的形象而制作的网站，这种网站应结合自身产品的特点制作，相对来说比较注重产品的营销和包装；③形象类的网站，一般这类网站相对体现在政府部门，作为一个对外的窗口，相对来说这类网站的设计比较严肃，但应该突出为人民服务的职能特色；④个人主页网站，这类网站非常自由，不受什么约束，可以根据每个人自己的特长任意发挥。因此在制作主页时先明确定位方向，设计出适合自己的站点。

如果网站的定位不准，只是一味地模仿，想一下做大做全，就会丧失网站自身的优势与特色。一个网站应该具有它独特的气质、文化和优势，模仿只是模仿别人的外表，要模仿气质就难了。除了模仿，有些人还会选择追随，听说 hao123.com 卖了多少钱，听说“手机之家”如何如何赚钱，羡慕得不得了，于是就想“如果我们也做一个 hao123.com 或是‘手机之家’也会很好吧”，假如您正在考虑这个问题，可能会陷入危险的状态。时代在变，很多东西只能成为历史，以前能做的现在未必能做，同一个概念绝大多数人不会轻易改变偏好。可能即使您下数十倍的功夫，也无法做到另一个 hao123.com。没有自己的核心内容或是核心内容不够强壮的站点是很难留住用户的，沸沸扬扬，往往是昙花一现。

最重要的，定位不准可能产生巨大的成本，导致网站无法继续经营。方向错误而产生的成本都是巨大的，船长指错航向的后果要远远比水手缺乏所谓执行力造成的后果更严重。比如求大求全的例子，可想而知要维护类似 sina.com 这样一个大网站所需要的编辑人员、信息资源、技术支持，推广和营销等的成本有多大，贸然模仿跟风地选择类似网站方向作为自己的定位，成功的机会不多，失败的可能却非常之大。

(2) 其次要做认真的市场调查。了解目前互联网的发展状况以及同类站点的发展、经营状况，吸取他们的长处，找出自己的优势。调查的要素有：行业当前的状况，以及是否有可待挖掘的空间；行业资源，是否有行业资源可利用或可开发；市场规模和市场比例，同行业竞争的压力有多大等。调查的主要目的是在分析对比中发现自己的优势和机会，最大程度地使自己的网站在市场中获得更多的优势空间。

另一个重要问题是，准备投入多少资金、如何经营这个网站？对所作网站大概地作个估价，需要多少资金，准备投入多少资金来运营这个网站。网站制作好以后如何经营这个网站，是全部由自己来做，还是委托专业服务商来做；自己定期指导，还是设定要求、目标后完全由别人代劳等。这是不可忽略的问题，不管一个网站前期作得多么好，后期没人维护也是空的。好比一条刚建好的街道，干干净净的，人们也比较喜欢来这里逛街，走的人多了，垃圾也多了，却没人来管理，这样垃圾越堆越多，来的人肯定也越来越少了，日子久了也逐渐被人遗忘了，网站经营也是这个道理。

(3) 接下来, 根据目标定位整理出网站的内容框架以及逻辑结构图, 并仔细地把目标和手段细化。例如, 站点应该发布什么信息, 站点需要什么应用程序, 页面的形式风格应该是怎样的, 需要什么样的服务配套等。

定下内容纲要后, 应该能够大致画出站点的结构图了。结构图也有很多种: 顺序结构、网状结构、继承结构、Web 结构等, 应依据内容而定。例如, 如果您是在编一个教程, 那么可能用表示顺序的流程图比较合适。多数复杂的网站会综合应用到几种不同的结构图。画出结构图的目的主要是便于逻辑地组织站点和链接, 同时, 将来会用这个结构图去分配工作、布置任务。例如: 可以告诉某个开发人员, 让他完成结构图中某个分支的内容; 可以把结构图交给业务人员, 告诉他们哪些页面需要他们进一步提供内容或资料; 可以把结构图给美术设计师看, 让设计师考虑以什么样的形式来表现要表达的内容和风格等。简而言之, 这个结构图将为您下一步进行工作分配、人员安排提供依据。

到具体的网站建设环节时, 虽然主要是技术人员的任务, 但有些东西需要注意, 网站的栏目和内容甚至排版都要做细致的策划。一方面要结合策划, 包括栏目策划、内容策划、VI 策划; 另一方面要根据策划的可持续发展做长远的规划, 就像盖房子, 一定要规划好, 以后哪里要加一层, 哪里要加一间。不要时不时地做修改, 觉得这里要来扇窗子就把墙弄个窟窿, 这两间要合并就把墙拆了, 弄得网站千疮百孔。需要用什么语言来编写后台, 需要哪些样式表, 甚至文件夹名字如何取、如何定, 都是需要策划的内容。

网站建设完成就可以说是策划项目的一个里程碑, 因为一切的盈利的运作终将开始实施, 但也仅仅是开始。就网站这个平台来说, 仅仅建设完成是不够的, 还要做优化、推广, 要结合市场销售策略调整网站。其中网站优化又包括: 网页代码优化、图片优化、网站框架优化、目录结构优化。

(4) 最后是网站的推广和真正的营销。推广网站的手段现在很多, 主要分为网络推广和传统媒体推广两类。针对不同的客户人群特点, 需要仔细分析从而有效地选择推广方式, 避免烧钱式的浪费, 最大限度地保护投资人的利益是网站的基本义务。

网站正式运行开始, 还要随时进行网站的效果评估、市场反馈信息分析和网站流量分析等工作。业界有个说法: 网站像孩子, 是养大的不是变大的。当网站这个孩子出生后, 不断地根据市场需要调整其发展轨迹, 各种分析、评估体系就变得非常重要。

总之, 网站策划是一个系统的工作, 需要相对庞大的行业信息来源和理论基础, 从上面可以看出商务策划也必须至少了解行业技能。成功的策划是网站成功的开始, 千万不要凭一时的心血来潮盲目投资, 只有理性的分析、理智的决策再加上智慧的创新才是在网络世界成功的必备因素。

1.2 网站设计的原则

网站策划之后就要着手设计开发网站了。在具体的建设中, 虽然不同业务流程对技术有着不完全相同的规范和要求, 但不论是美术设计师还是软件工程师, 这二者的工作都应听取策划人和营销部门的意见, 以客户的需要和体验为质量标准, 凡是有碍于浏览者方便使用本站的技术都应适当修改, 凡是有利于吸引浏览者更多回访和驻足的技术都应鼓励发扬。

通常一个网站是否获得浏览者的喜欢, 不能以网站开发者自己的角度去衡量, 更多的时

候需要吸取开发团队之外的人甚至外行人的意见。要知道访问网站的人,绝大多数不如开发者更精通网络,不论设计得多么巧妙,应用了多少顶尖的技术,如果让浏览者感到迷惑,那么他们也不会真正喜欢您的网站。有亲和力和吸引力的网站主要体现在内容的充实优秀、结构的清晰明了、功能的简易方便和营销的优质服务上,而这通常具有以下一些特征。

1. 易记的域名

如果说站名(写在网页中的网站的名称)是网站名字的话,那么域名就是一个网站的门牌号,对于初次访问的用户来讲,易于理解和记忆的域名可以首先获得他们的好感。域名规定只可以使用字母、数字和减号(-)三种字符,且必须以字母或数字开头,因此域名在一定程度上讲是有限的,再加上域名如果过长或过于复杂都不便于记忆,就使得较短的域名成为各网站争相抢夺的资源,尤其英文单词域名,几乎已经所剩无几。例如 sex.com 域名,就被美国 Escom 公司以 1200 万美元的天价购得,成为历史上最昂贵的域名。

通常中国的企业网站都以公司名称的拼音首字母联合成为缩写作为域名主体,但近年来随着公司开办网站的日益火热,类似这样的域名也已经变得日趋稀少。在此,建议大家不妨考虑字母结合数字的形式编制域名,至少现在这样的域名还不是很多,在注册时,命中的机率会比较大。而且数字也有许多谐音,作为网站域名也是很容易记忆的。

2. 良好的服务器

网站的全部内容、程序都要放在服务器中才能被浏览者观看,服务器的运行效率决定着网页的打开速度和网站的稳定性。良好的服务器应该提供自动备份功能,并有专人负责维护,随时监控黑客和病毒的侵扰。

另外中国电信和网通公司各控大江南北的局面在未来较长一段时期恐怕都不会有所改观,南北方网络互相访问受制于两大公司的私利阻断,这为我们开办网站带来了不必要的经济支出:为了使南北方用户都能快速地浏览本网站,经营者不得不多购置所谓的“双线型”线路,以避免一半国人访问时的不愉快体验。

3. 流利的访问体验

除了服务器的稳定快速外,决定访问速度的主要是网页大小。在浏览网页时,其实就是将服务器端的网页数据向本地电脑传输的过程,当传输速度一定时,网页数据量越大,下载和显示的速度就会越慢。所以通常在制作网页时,要求页面代码和插图等内容必须经过优化处理,并控制在几十千字节上下。Flash 动画也应该尽量简短,排除那些只作为“形象宣传片”式的动画。虽然高级的 Flash 动画可以通过编程的手段提供一般 HTML 网页所不具备的功能,但即使对网站有实际利处,也应尽量简练。

在网页制作时,会有一些文件(如样式表)是以引用的形式放在当前网页之外的,这样可以减少不必要的代码重复,减轻开发者的工作量,并且在重复浏览使用了相同样式的页面时,可以提高以后的浏览速度。但如果网页中定义的样式不是十分复杂,建议最好不要放在单独的文件中,在网络不畅的时候这些外部文件很可能无法完全下载,导致整个页面变得惨不忍睹。

网页中还应该尽量避免使用那些需要非默认插件支持的多媒体内容,比如三维产品展示,如果必须安排这样的内容,最好提供明显的说明,简明扼要地告诉访问者该如何安装。否则访问者很可能失去耐心,因为除非极有必要,浏览者是不会为了观看某个小小的效果去安装他不放心的插件,并重新启动浏览器再回访您的网页的。

还要尽量少地使用背景音乐。很明显,不是所有浏览者都能欣赏您的审美情趣,突如其

来的声音可能使他面临尴尬的境地。而且当您使用普通的 bgsound 方式添加背景音乐时,浏览者在页面中既无法关闭它,也无法改变其音量,假如此时他的音箱没有关闭,并且音量开得比较大,那么他最有可能的选择就是立即关掉您的网页,甚至从此再也不会回来。

4. 良好的兼容性

现在普通上网用户使用的多是 IE 浏览器,但仍然有不少人喜欢 Netscape、Firefox 或者 Opera 等浏览器,并且同样是 IE 浏览器,也不是所有用户都在使用最新的 IE 6 或 IE 7 的版本,不同版本间对网页代码的支持是不尽相同的。如果不是客户群非常集中的专业网站,则一定要考虑代码的兼容性,不要让那些使用非 IE 浏览器的用户看到您网站混乱的一面。多做兼容性测试和改进,对于任何一个大网站都是必需的工作。

也不要太过追求最新的技术,程序开发人员往往乐此不疲,尝试新技术并在网站建设过程中锻炼自己这方面的经验。通常在网络应用方面,新技术并不能带来访问效率的突飞猛进(截止到本书完稿时,仍然没有任何一种这样的技术),相反,它可能使您的网站出现非常多的兼容性麻烦,比如近年来时兴的 CSS+DIV 技术就是如此,该技术确实是 W3C 推荐的,但各个浏览器厂商却并未完全支持该技术,在许多版本的浏览器中,CSS+DIV 制作的页面可能无法再现设计者的目的,甚至变得混乱,如果再加上没有经过很好的兼容性测试,那么毫无疑问,这个网站会被很多用户抵制。

5. 清晰的导航结构

在网页中无法找到自己期望的内容无疑是一件令人不快的事情,这往往不是因为浏览者找错了地方,而是开发者没有合理地提供“路标”。所有的超级链接应清晰无误地向读者标识出来,所有导航性质的设置,像图像按钮,都要有清晰的标识让人看得明白,千万别光顾视觉效果的热闹而让人家不知东南西北。

链接文本的颜色最好用约定俗成的:未访问的,蓝色;点击过的,紫色或栗色。如果一定要别出心裁,链接的文本就要想着以什么方式加以突出,比如说加粗体,或者在鼠标经过时立即变换成其他颜色。总之,文本链接一定要和页面的其他文字有所区分,给读者清楚的导向。

清晰的导航还要求进入目的页的点击次数不宜超过三次。如果三次以上还看不到想要的内容,访问者可就没有耐心了!

许多设计者把他们的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特别的信息,他们对于您的网站是如何工作的并没有兴趣。如果您觉得您的网站需要地图,那很可能是需要改进您的导航结构和工具条的形式。

6. 重点信息要醒目突出

一个网站很重要的就是标题,标题就像路牌一样,访问者在网站上逛来逛去全靠它指路了。网站给人的第一印象是否能够马上注意到标题,标题要意义清晰、描述性强,把最吸引人的地方放在突出的位置,然后再慢慢展开。或者说,把独特的内容包裹成一个悬念,吸引注意。读者看一篇文章,前三段注意力最集中,如果这“寸土寸金”的前三段用不好,浏览者会很容易“换台”走人。

相对的,促销性的内容要适可而止。没人喜欢看网页中闪烁不停、阻碍阅读正文的广告。而且事实上,浏览过几个网页的人,都能很快地“训练”出对广告视而不见的能力。不要以为把广告堆在重要信息中就可以使人被迫“注意”到那些广告,让浏览者产生反感的结果就是您失败的起点。

7. 文章要易于理解

网文在内容上应尽量精练，让人能在最短的时间内了解您想呈现的内容。开门见山，直接了当是网文最重要的要素。大家都知道，网络访问者的耐心尤其少。您能提供的信息或许对他们有益，但如果要他花上很长时间才能读完，恐怕极少有人会这么做。

此外，还要注意避免文字错误，无论是多么微小的失误，都会使浏览者对网站的做事态度产生负面猜测，所谓“细节是魔鬼”就是这个道理。

8. 不要有坏链接

这个问题看似不起眼，其实却是最影响访问者心情的大问题，除非浏览者自己的网络出现故障，无论哪家网站哪个网页都打不开，否则他一定会心生不满，并认为您的网站办得很失败。

类似的，也不要用些“本页正在建设中，请稍后再来访问”之类的话充塞您的网站，访问者并不会如您所愿地过几天再来查看您的建设进度，当他们等待了半天却只打开了一个没有任何内容可看的坏页或“建设中”网页时，几乎所有不相干的人都会选择关闭，并且再也不会回来。

9. 方便的表单

表单就是网页中可以让用户填写内容的区域，如常见的用户注册页就需要一大堆的表单。本来表单是提供访问者与网站进行沟通的桥梁，假如网站要求了过多的信息，比如很多网站都要求用户提供真实的身份证号、电话、住址这样私密的信息，都会使人产生反感。人们很难相信您的网站不会恶意利用这些信息，更难相信您所说出关于为客户保密的承诺。很显然，中国现在的网络环境非常混乱，大量的垃圾信息每天都在骚扰着我们的信箱，所以除非非常必要，并与该功能直接相关，否则千万别要求用户填写太多的内容，您并不能通过这个功能获得多少真实有效的信息，访问者最常见的办法就是按照表单要求的格式填写些类似的但完全虚假的信息。

同样，作为表单，验证程序也应该尽量宽松，最好使用服务器异步处理的 AJAX 技术。因为经过几次填写并得到类似“注册失败”的提示后，很少有人会继续尝试下去，多数人都对着屏幕发出几句咒骂然后关掉网页。

10. 真实有效的客服信息

尽管很多时候我们不能要求访问者提供真实的联络信息，但不论什么时候，写在网页上的联系方式都应该是真实有效的，这直接关系到网站在产品营销时的获利可能，并且代表着比网络更为真实的、现实中您的企业的信誉问题。提供失效了的联系方式和咨询表单（如在线订购表格、在线投稿表格等）都是非常愚蠢的作法，访问者肯定从此对您的网站以至公司丧失信心。只有显示出网站背后有值得信任的团队存在，才是一切网络服务走向营销和盈利的起点。

1.3 网站的版面设计

网页设计表面上看是一种全新的视觉表现形式，但仔细想想，网页设计与日常所见的传统报刊排版并没有太多不同，只不过在单一静止的图文编辑基础上增添了新的交互元素和多媒体元素。因此，静态的平面设计依然是必须学习和掌握的。要学习这方面的知识，传统排版设计类书籍就可以给读者极大的帮助，它们的基本原理是共通的，只要领会了要点，便可举一反三。

1.3.1 设计步骤

版面布局也是一个创意的问题,但要比站点整体的创意策划容易、有规律得多。下面先来了解一下版面布局的步骤。

1. 草稿

新建页面就像一张白纸,没有任何表格、框架和限制您创意的东西,可以尽可能地发挥想象力,将想到的“景象”画上去。这属于创意阶段,不讲究细腻工整,不必考虑细节功能,甚至也不必太过在意页面元素的安排,只以粗陋的线条勾画出创意的轮廓即可,主要表达设计者关于“意象”方面的一些思路。因此建议用一张白纸和一支铅笔,当然用设计软件 Photoshop 等也可以。尽可能多画几张,最后选定一张满意的作为继续创作的脚本。

在网上也可以找到一些专业的草图绘制工具,比如有一款叫作 DENIM 的工具就提供了这些方便的功能,如图 1-1 所示,详情请见: <http://dub.washington.edu/denim/>。

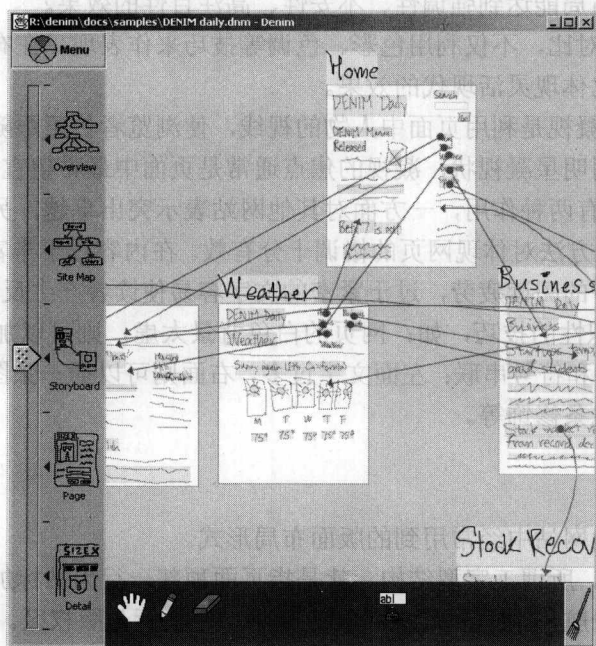


图 1-1 DENIM 工具的草图绘制

2. 效果图

在草稿的基础上,根据策划要求将主要的功能模块安排到页面上,在这个阶段应该完全以设计软件进行绘制。功能模块主要包含网站标志、导航菜单、文章列表区块、搜索框、友情链接、广告条、计数器、版权信息等。在这里要依据设计美学和浏览者的阅读心理安排各模块间的主从位置。通常商业网站要遵循突出重点、平衡和谐的原则,将网站标志、主菜单等重要的模块放在最显眼、最突出的位置,然后再考虑次要模块的排放。

往往设计者要向客户或总监提供网页的“效果图”,而此时的工作成果就可以担此重任。一方面设计到现在阶段已经使网页的未来形象基本表现完整,另一方面还没有经过更细致的精加工,如果客户不满意,可以及时进行调整,不必付出太多的无用功。所以这一步的成果往往