



万水电脑创意设计精品丛书

梦幻网页创意设计

Web Design Studio Secrets

[美] Deke McClelland & Katrin Eismann 著

周文辉 朱俊虎 邓琦皓 等译



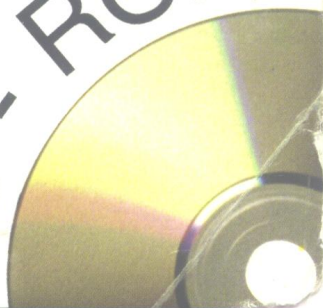
IDG
BOOKS
WORLDWIDE

Thunder
Lizard
Productions



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

CD-ROM



33735303

万水电脑创意设计精品丛书

梦幻网页创意设计

[美] Deke McClelland 著
Katrín Eismann

周文辉 朱俊虎 邓琦皓 等译

王锐 审校

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书是主要针对Web设计人员编写的,作者用简洁生动的语言、丰富翔实的例子,使得读者能在较短时间内较轻松地掌握、了解Web站点内容的设计、发布全过程和相关技术。

全书共14章,分为两部分。第一部分(1~7章)是关于Web设计的一般技术,包括Web设计所必须考虑的一些问题、Web图形设计、Web字体设计、HTML语言简介、页面的布局、嵌入JavaScript语句等。第二部分(8~14章)是关于Web设计的特殊应用,讲述了Web设计的高级主题,包括Web制作的工程方法、在页面中创建GIF动画的方法、Web上的视频的内容、临境成像(Immersive Imaging)技术、VRML在Web中的应用、频道的使用、站点的发布等。

"Copyright© 1999 by China WaterPower Press. Original English language edition copyright© 1998 by IDG Books Worldwide, Inc. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This edition published by arrangement with the original publisher, IDG Books Worldwide, Inc., Foster City, California, USA."

---Studio Secrets and the IDG Books Worldwide logos are trademarks under exclusive license to IDG Books Worldwide, Inc., from International Data Group, Inc. Used by permission.
北京市版权局著作权合同登记号:图字01-98-2075

图书在版编目(CIP)数据

梦幻网页创意设计/(美)麦克莱兰(McClelland,D.), (美)艾斯曼(Eismann,K.)
著;周文辉等译. -北京:中国水利水电出版社, 1999.6
(万水电脑创意设计精品丛书)
ISBN 7-80124-965-8
I. 梦… II. ①麦… ②艾… ③周… III. 万维网-主页-设计 IV. TP393.4
中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第02660号

书 名	梦幻网页创意设计
作 者	[美] Deke McClelland, Katrin Eismann 著
译 者	周文辉 朱俊虎 邓琦皓等
审 校	王 锐
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: sale @ waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (发行部)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	水利电力出版社印刷厂印刷
规 格	787 × 1092 毫米 16 开本 17.5 印张 380 千字
版 次	1999 年 6 月第一版 1999 年 6 月北京第一次印刷
印 数	0001 — 6000 册
定 价	40.00 元(含光盘)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换
版权所有·侵权必究

TP393.092



译 者 的 话

在当今信息时代里, Internet 正迅猛发展、在许多领域中扮演着越来越重要的角色, 特别是 World Wide Web (WWW) 技术的出现更使得 Internet 如虎添翼。WWW 正在飞速改变人类的各种活动, 如通信交流、娱乐、工作、商业贸易等等。进入 90 年代中后期时, 又出现了许多与 WWW 相关的新技术, 如 Java 语言、动态 HTML、临境成像 (Immersive Imaging)、VRML (虚拟现实造型语言) 和推 (push) 拉 (pull) 技术等。Web 页面将因此变得更为生动和精彩。这对于浏览者是好事, 而对于 Web 站点内容设计者则是个挑战。

本书正是指导读者全面掌握 Web 站点内容设计、发布技术的一本好书。作者用简洁生动的语言、丰富翔实的例子, 使得读者能在较短时间内较轻松地掌握、了解 Web 站点内容的设计、发布全过程和相关技术。

全书共分 14 章: 第一章讲述了 Web 设计所必须考虑的一些问题, 如对客户和浏览者的了解、速度问题, 设计过程和设计工具等; 第二章以 DigitalThink 站点为例, 讨论了如何设计易于导航的站点, 其中主要考虑了双层设计方案; 第三章讲述了 Web 图形设计, 介绍了两种主要的 Web 图形压缩格式 (即 GIF 和 JPEG); 第四章介绍了 Web 字体设计问题; 第五章简要介绍了 HTML 语言; 第六章介绍如何使用 HTML 语言中的 <TABLE> 标签进行页面的布局; 第七章介绍如何在页面中嵌入 JavaScript 语句, 并且用图像替换 (Rollover) 作为例子详细介绍了 JavaScript 的用法; 第八章介绍 Web 制作的工程方法, 包括站点的管理和工作流程技术; 第九章介绍在页面中创建 GIF 动画的方法; 第十章是有关 Web 上的视频的内容, 介绍了在 Web 上使用视频的注意事项和具体应用方法; 第十一章讲述了临境成像 (Immersive Imaging) 技术以及将其加入到 Web 站点设计中的方法、过程; 第十二章介绍了用 VRML 将三维对象与环境组合起来加入到 Web 设计中; 第十三章讲述了怎样利用频道使得浏览者能访问你的 Web 站点内容; 第十四章介绍了怎样更好地发布你的站点。

参加本书翻译的有周文辉、朱俊虎、邓琦皓等。另外, 下列人员也对本书的翻译工作给予了很大帮助, 他们是: 邹瑞、李文辉、虎子、柯俊伟、战连军、张国华、王琨、李勇等。在此对他们的辛勤工作表示衷心的感谢!

鉴于译者水平有限, 加上时间仓促, 书中难免有不当之处, 恳请各位同仁及读者批评指正。

译者
1999.2

前 言

每当一种表现内容的新方法出现,我们就开始不断地给初学者讲授优秀设计的重要性。而这还是发生在从热金属字体向冷金属字体转变的时期和由传统的东拼西凑的生产方式向利用桌面排版程序建立页面转移的时期。在网页时代,我们依旧唱着同样的调子:不要热衷于技术的花样性,而忘记优秀设计和清晰表述的重要性。毕竟,不管是在 Web 上的还是在印刷品上的大多数页面,都是为交流信息而存在,而不是为了给我们的朋友留下印象和展示我们有多聪明。这就是本书的目的所在。

一些设计者和 Web 出版商能成功运用设计技巧。通过介绍这些人的经验,Deke McClelland 不仅仅是写了一本教你如何去做的书。他还提供了一个丰富的框架,这有助于我们理解设计技巧和文档结构。而这都是建立在某些需要改变的基础知识之上的。印刷上所做的并不一定要照搬到 Web 上。但我们目前所学的有关以电子为基础的通信方面的东西毫无疑问会影响将来的印刷页面。这是一个令设计者、编辑、出版商非常兴奋的时代。所有的人都将从本书的课程中受益。

除了出现新设计挑战外,Web 也留给我们一个问题,即我们对如何组织和浏览文档这一问题的整体理解。设计者不再只是简单地负责页面的可视外观,而且还是文档的导航和检索系统的建筑师。除包含有关导航、表格、站点管理和工作流的章节外,Deke 还描述了 Web 之所以成为一个强大的表示工具的“隐含”原因。

不要忘了 Web 是动态媒体。习惯于二维、静态思考的设计者需要开放思想(和技巧),从而进入一个 3D、VRML、电影、录像、动画和声音世界。本书阐述了如何根据上下文合理运用它们做优秀的设计。不管喜欢不喜欢,技术总是迫使人们去学习新的技巧和新的思考方式,即使是那些最有才华的设计者。

如同 Studio Secrets 系列中所有的标题一样,本书含有大量的视图例子,这增加了文本的容量,并从图形上传达了一个完全独立的信息层。本书后面的 CD-ROM 使得书内的文字信息变得生动,并提供了一些不能印刷的例子和素材。我觉得 Deke McClelland 是最能胜任本书出版的人选。他是 30 多本有关计算机技术的作者,经常在科技领域里的优秀出版物上发表文章,他还是杂志 Publish 的重要编辑,该杂志委托并批准了本系列书籍。我们很荣幸能把我们的书籍介绍给大家,因为我们希望它能带给你生产性的、娱乐性的和教育性的新体验。

Gene Gable

主席/出版商

Publish 杂志

GGABLE@PUBLISH.COM

自从网页开始成为一种分发物理纸张的方式,网页的设计和创建已经经历了几次革命。开始出现的是单调的、重在文本的、有灰色背景的画面。随后是由Myst提出的隐含界面的、速度慢的、图形集中的站点。现在人们看到的页面可以让人们一开始就能很容易地做他们想做的:迅速且方便地找到他们需要的信息和软件。

我们应该正视这一点:世界上的大多数Web站点传送的要么是商业信息,要么是编辑信息。一些站点主要是建立一种“体验”,另一些主要是交流或自我展示,而Web设计者的真正意图在于(也应该是)把合适的信息传给合适的观众。如今最流行的工业术语之一就是“可用性(usability)”。这是一次令人振奋的改变。在被Java、插件和其他残缺的技术困扰多年之后,我们已进入这样一个时代:在这里首要的是制作可以快速载入、可被搜索并易用Yahoo!和AltaVista找到的页面。

本书跟以往的设计重点不同,它偏重于取得结果。在Web设计中,我们努力工作取得了同Deke McClelland和Katrin Eismann在本书中取得的一样的结果。在本书中,Deke和Katrin介绍了一些工业上的优秀的专业Web设计者,讲述他们如何创建优秀的Web站点。一个优秀的站点应该能满足站点组织者的要求,同时也是一个对浏览者有趣有用(有时是一种乐趣!)的目的地。

本书并非是关于技术的,而是关于团体协作、通信和在一个28.8k传输速率的现实世界中了解客户需要的书籍。本书将指明如何正确做到这些。

Steve Broback

主席

Thunder Lizard Productions

Steve Roth

CEO

Thunder Lizard Productions

序

Web 设计有一点像下棋。因为你知道基本规则并不意味着你会玩该游戏。不错，像是走对角线，车上下移动，但你将怎样利用这些规则击败你的对手赢得游戏呢？GIF 和 JPEG 是公认的 Web 上的图像格式，但你如何使用这种格式制作吸引人的可快速载入的图形呢？

对如何下棋有一点感觉的最佳方法是观看下棋比赛。通过观察，你知道它是怎么回事。如果你认真学习，你就可掌握这一游戏。这对联机设计同样成立。浏览几个站点，记录源代码，你就知道 Web 工作是怎么一回事。如果你对网上谋生或给一个公司建立 Web 页面很当真，你可借鉴先行者的方法并以此为基础设计新的更好的技术。

本书是为联机设计的学生而写的。我们一章接一章地介绍了 Web 上 14 个非常优秀的专业作品。它们说明了一切——从 HTML 基础和图像处理到高端设计技巧，并把你的站点推销给大众。他们的故事具有教育性，包含很多技巧，富于启发性，并且是建立在多年努力工作经验基础之上的——这些都是你可以马上在自己站点中实现的、绝妙的、流行的思想和方法。

但最重要的是，这些故事是真实的。每位艺术家说明一个专题。每章特载一位成功的艺术家如何从壕沟中爬出来的经历，详细解释如何把 HTML 作为一种设计工具使用，如何使你的站点更易导航，如何制作高亮度脚本按钮，如何创建动画 GIF 和 VRML 文件，及更多东西。

一些枯燥的细节

纵观本书，我们假设读者对 Web 已有所了解。本书没有向读者介绍 Internet 或解释如何建立第一行 HTML 代码。如果万维网对你是一个崭新的领域，我们希望你参阅一些入门书，在对网络有所了解之后再回头来看本书。我们很高兴你购买本书，但我们更希望你能跟上进度，并以尽可能高效的方式来学习。

本书主要是针对设计人员而编写的，但即便是设计人员，在创建 Web 内容时，也不得不编写代码。因此，在书中明快而色彩斑斓的艺术品之间，你偶尔也会碰到几行 HTML 和 JavaScript 代码。这也许起不了多大作用。

也就是说，我们坚信设计者应该尽可能少地关注源代码。为了达到这一目的，我们尽量只保留那些与艺术家演示技巧相关的代码。这样可以更容易地消化本书的内容，同时又不至于因过分简化源代码，而使其毫无意义。

如果你想更进一步考察源代码，本书后面所附的 CD-ROM 中给出了许多 HTML 源文件。没事的时候用你喜爱的文本或 HTML 编辑器打开并浏览这些文件。

从工匠到艺术家

本书是一本关于在线设计的艺术作品。阅读它就像在一间一流的设计室里度过三周强化的学徒生涯一样，只是你不必离开家或办公室，也不必为此去做一些无意义的事情。假若你对如何创建 Web 页面有了一定的了解，并希望提高技术、经验和水平，本书就非常适合你！

致 谢

本书不是两个人坐在黑房间里，闭门造车变出来的。除了坐下来，开始写及期盼之外，我们花了大量时间与一些有才华、有能力的人通过电话讨论。我们有幸与 14 位有才华的、聪明的、慷慨的、声誉极佳的艺术师一起工作，在我们问一个又一个蠢笨的问题时，他们一直很有耐心。感谢所有的这些人。

别忘了，书中提到的技术如果没有公司及形成该工业的人们支持是不可能取得成功的。除了许多软件厂家，他们也是该项目的一部分，我们还要感谢来自 Kodak Professional 的 Josef Pokorny，来自 Intergraph Systems 的 Joshua Weisberg 及来自 Thunder Lizard Productions 卓越的工作组。我们很荣幸能认识他们。

最后，感谢 Amy Thomas，她是开发编辑，并且是本书的第三作者。没有她，就不会有本书的出版。感谢 Ted Padova 所做的快速的输入工作。同时还要感谢 IDG Books Worldwide 的杰出工作组，包括 Andy Cummings，Marc Mikulich，Walt Bruce 和许多编辑、艺术家、设计师，他们的名字不在这儿一一列举，坦白地说我们对这些名字感到害怕。

噢，Deke 还想感谢 Katrin，他给我们以极大支持。现在你知道写一本书是怎么回事了。痛苦、懊悔、痛苦、挫折、痛苦、极度懊悔、痛苦、痛苦、极度疲惫、怪异的超凡脱俗的发狂、痛苦、痛苦、痛苦——很突然地——轻松了。我希望本书能给你带来很大乐趣，如同它带给我极大乐趣一样。

目 录

译者的话	
前言	
序	
致谢	

第一部分 基本技巧

第一章 网页设计	1
1.1 从哪儿开始	1
1.2 了解你的客户	1
1.3 了解你的访问者	2
1.4 新游戏新规则	5
1.5 谁在控制之中	5
1.5.1 设计标准	5
1.6 速度问题	6
1.7 站点导航	7
1.8 不动产：了解你的屏幕大小	9
1.8.1 限制滚动	9
1.9 设计过程	11
1.9.1 按钮设计	13
1.10 页面设计工具—Photoshop	13
1.11 活动中的按钮	16
1.12 加入访问者的行列	17
1.13 最低限度	17
1.14 从开始到结束	18
第二章 使站点易于导航	20
2.1 两年内百分之两千的增长	20
2.1.1 只要点击两次	21
2.1.2 给界面包装	21
2.2 主页设定标准	23
2.3 双层方案	24

2.4 专门导航	24
2.4.1 课程目录	25
2.4.2 margin 按钮	26
2.4.3 学生 Locker 和远程控制	27
2.4.4 课程浏览	28
2.4.5 MouseOver 弹出栏	30
2.4.6 引导学生了解 Java	32
2.5 最终测试	33
第三章 创建 Web 图形	34
3.1 Web 图形基础	35
3.1.1 计算每一比特字节和像素	36
3.1.2 文件格式	37
3.1.3 对文本访问者	39
3.1.4 考虑 gamma	40
3.1.5 Web-safe 色彩调色板带来安全	41
3.1.6 确定文件大小	42
3.1.7 要不要图标?	42
3.2 采用现有图片	43
3.2.1 猫喜欢 GIF 还是 JPEG	44
3.3 GIF	44
3.3.1 Web-safe 颜色和现有图片	45
3.3.2 图片色彩查看表	46
3.3.3 是否产生抖动	47
3.3.4 批处理和 super 调色板	49
3.3.5 好的、坏的和透明的	50
3.3.6 Antialiasing —— 朋友还是敌人	52
3.4 交叉 GIF 和改进的 JPEG	53
3.5 处理照片和画	53
3.6 JPEG	55
3.7 生成最初图形和图片	56
3.7.1 平铺式背景	59
3.8 专家和高级 Web 技术	61
3.9 将你的最好图片放在 Web 上	62
第四章 为 Web 设计字体	63
4.1 得到一些东西, 也失去一些东西	63
4.2 印刷基础	64
4.3 监视器作为最终输出设备	65
4.4 阅读还是打印	68

4.5 HTML	68
4.5.1 大小	68
4.5.2 黑体和斜体文本	69
4.5.3 颜色	69
4.5.4 对齐方式和宽度	70
4.5.5 字体标签	70
4.6 动态和嵌入字体	71
4.6.1 版权	72
4.7 图像	72
4.8 印刷上的新度量	73
4.8.1 闪烁和冲击波	74
4.9 序列维数	80
第五章 HTML ——网页设计工具	82
5.1 我必须做吗	82
5.2 作业流组织	83
5.2.1 文件和文件分层结构	83
5.2.2 命名规则和一致性	86
5.3 进入代码	86
5.3.1 清楚下一步要做的	87
5.4 每一网页需要什么	87
5.5 <BODY> 属性	88
5.5.1 颜色	88
5.5.2 背景	90
5.6 必备的文本标签	91
5.6.1 <Hn>	91
5.6.2 <BASEFONT SIZE>	91
5.6.3 	92
5.6.4 格式化文本	93
5.6.5 列表	95
5.7 HTML 文本相对 GIF 文本	95
5.8 同我连接	96
5.8.1 绝对网址与相对网址	97
5.9 使用图像和 HTML	98
5.9.1 请打开灯	99
5.10 不用任何东西设计页面	100
5.11 使用 LOWSRC 标签	101
5.12 IMAGE MAPS (图像映射)	102
5.13 表格制作	105

5.14 关于 <!--COMMENT TAGS--> 的说明	107
5.15 元标签 (Metatags)	107
5.15.1 <THE END>	109
5.15.2 总结	109
第六章 使用表格构造页面	110
6.1 Brett 对表格的评述	111
6.2 建立拉伸效果的图形	113
6.2.1 伸展的线条	114
6.2.2 对齐按钮	116
6.2.3 伸展的标题条	118
6.3 构建复杂的页面设计	119
6.3.1 表格 1: 绿色按钮组	119
6.3.2 表格 2: 红色按钮组和文本	121
6.3.3 内嵌的灰色边栏的浮动表格	122
6.4 表格小结	123
第七章 用 JavaScript 制作图像替换 (Rollover)	125
7.1 NEIL 欢迎你认识图像替换	125
7.2 鼠标指向与移开	128
7.2.1 注记 JavaScript	128
7.2.2 预装入图像	128
7.2.3 制作图像替换	130
7.2.4 函数的作用	132
7.3 图像映射中的图像替换	132
7.3.1 图像替换函数	134
7.3.2 编写图像映射	134
7.4 高级的图像替换	135
7.4.1 双替换函数	136
7.4.2 双图像替换	137
7.4.3 制作动画的图像替换	137
7.5 有关图像替换的几点说明	137
7.5.1 结论	138

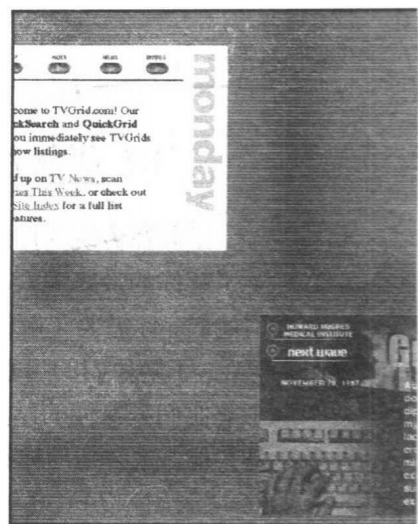
第二部分 具体应用

第八章 站点管理和工作流程技术	139
8.1 制作的含义	140
8.2 Web 设计流程的五个阶段	142

8.2.1 阶段一：站点定义	142
8.2.2 阶段二：建立站点的结构	145
8.2.3 阶段三：界面的设计和制作	148
8.2.4 阶段四：技术实现	153
8.2.5 阶段五：发布和维护	154
第九章 GIF 动画	156
9.1 动画 101	156
9.2 从素描到屏幕	157
9.2.1 生动的色彩	158
9.2.2 欺骗眼睛	164
9.3 让动画动起来	164
9.4 INFOBAHN 上的公告牌	169
9.5 动画与闪烁	169
9.6 内嵌动画	172
第十章 Web 上的电影视频	173
10.1 狭小屏幕和广大观众	173
10.2 选用格式	176
10.2.1 使用 QuickTime	176
10.2.2 使用流式视频 (Streaming Video)	176
10.2.3 选用合适的格式	176
10.3 从影片到数据	177
10.3.1 视频捕获	177
10.3.2 扫尾工作	178
10.4 QuickTime 要做的设置	179
10.5 QuickTime 的 HTML	181
10.5.1 幕后的信息	182
10.6 流式视频	182
10.7 放映流式视频	184
10.8 页面环境的制作	184
10.8.1 纪念 ROBERT WISE	185
10.8.2 使用 JavaScript	186
10.9 最后，给用户留点余地	186
第十一章 临境在线成像	188
11.1 临境成像风格	190
11.1.1 交互式全景照片 (INTERACTIVE PANORAMAS)	192
11.1.2 交互式对象电影 (INTERACTIVE OBJECT MOVIES)	196
11.2 临境摄影 (IMMERSIVE PHOTO) 工作室	201
11.2.1 照完相之后	202

11.3 Web 上的虚拟现实照片	205
11.3.1 以 HTML 嵌入虚拟现实照片	206
第十二章 用 VRML 建造三维世界	209
12.1 进入 VRML	209
12.2 3D 与 VRML 101	212
12.3 VRML 工作流程	213
12.3.1 上色	214
12.3.2 使用纹理映像	215
12.3.3 使用视点	216
12.4 VRML 技巧	217
12.5 应接受的限制	221
12.5.1 导航控制	221
12.6 在 WEB 页面中嵌入 VRML	224
12.7 VRML 的未来	224
第十三章 给你的内容创建频道	226
13.1 把内容 push (推) 进家门	226
13.2 何时才能 push	227
13.3 何时 push 真正是 pull?	228
13.3.1 浏览器之争	228
13.3.2 从计时 PULL (TIMED PULL) 到拨号猛拉 (DIAL-UP YANK)	229
13.3.3 二十一世纪频道冲浪	229
13.4 最近发生的新闻	230
13.4.1 永久指南	230
13.4.2 缺省包含的频道	230
13.5 DAN 奇妙的小甜饼机器	231
13.6 小甜饼点心到底怎么样	233
13.7 设置一系列事件	233
13.7.1 把 WAIT 消息隔开	234
13.7.2 用 ACTIVEX 继续	234
13.8 继续小甜饼处理过程	235
13.8.1 精确定位	237
13.8.2 小甜饼选取框	238
13.9 三个频道标识符	239
13.10 将频道元素联合起来	239
13.10.1 弹出描述文本	241
13.10.2 标识标识符	241
13.10.3 在你睡觉时转换频道	241
13.10.4 设置参数	242

13.11 一举两得	242
第十四章 发布你的站点	243
14.1 <META> 标签和搜索引擎	244
14.2 提交给目录 (DIRECTORY)	247
14.2.1 通过 YAHOO 搜索	248
14.2.2 搜索引擎提交	250
14.2.3 特定工业目录	250
14.2.4 用名字装饰	251
14.3 推广	253
14.3.1 谈谈 ZINE	254
14.3.2 让人们有理由访问你的站点	256
14.3.3 对旧站点投以新的关注	257
14.4 好好干，亲自干	258
附录 关于 CD-ROM	260
CD-ROM 安装指南	263



第一部分 基本技巧

第一章 网页设计

最成功的设计就是使访问者根本未注意到什么。

TRACY KEATON DREW

即使是对非常有经验的图形设计者，网页设计也表现出不同程度的挑战性。为了在Web设计方面取得成功，你必须了解媒体的附加尺寸。许多传统打印排版规则和技术仍然在得到应用，但这需要考虑额外的问题，并掌握些额外技术。在清楚Web如何运行的基础之上，采用传统的设计技术和经验，并进行适当调整加以应用，这将是一个很大的挑战。

1.1 从哪儿开始

在桌面计算机被用作商业工具之前，Tracy Keaton Drew就已经开始从事图形设计工作。80年代中后期，当Apple Computer、Aldus PageMaker和Adobe PostScript公司正大量发行桌面系统时，Tracy是一家大印刷公司的室内设计师。“为了创造出最好的作品，你必须尽最大努力了解设计的整个过程。我不断与专业人才、出版商、装订厂进行交流。在那些领域所学到的一切都与我的设计相关。当我开始网页设计时，我学习

HTML，了解HTML的运行机制，进而改进我的设计，保证我对Web站点的最终全貌进行更好的控制。了解代码比大多数设计者所想像的更有趣更容易。”

“更为重要的是，网页设计者需要了解相互交流的语言。你的设计不再是静态的，也不再是二维的。你需要了解访问者的反映，了解是站点的哪些地方吸引了他们。同时为了使访问者更快更容易地查找信息、业务、经验和产品，整个站点需要结构化。”

1.2 了解你的客户

在我拿起铅笔或启动Photoshop之前，我总是了解一下客户或站点观众的目的。了解的信息越多，我的设计计划就越完善。正如你所想像的，客户不了解他们自己的要求是工作中一个非常棘手的问题。网页设计者的任务之一就是帮助客户明确站点目的。例如，一些客户想连接打开页中的所有内容：连接任务指示、全球工厂地址、客户表、完整的产品目录、工作机会以及所有与董事会图片连接的方式。帮助你的客户了解一下什么信息对站点所吸引的观众最重要最相关。