

■ 高职高专计算机系列规划教材 ■

网页设计与制作

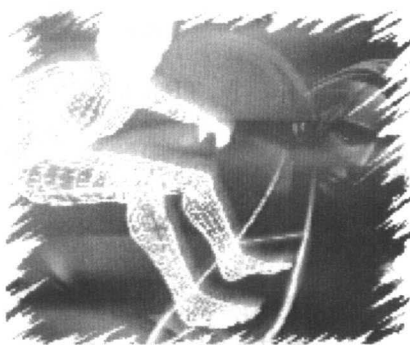
宋 箭 主编 王邦元 张 萍 李 健 编著



上海科学普及出版社

网页设计与制作

宋 箭 主编
王邦元 张 萍 李 健 编著



上海科学普及出版社

内 容 提 要

本书系统介绍了网页设计与制作的基本知识和方法。主要内容包括：网页设计与制作基础知识，超文本标记语言（HTML），应用 Dreamweaver、FrontPage 制作网页，网站的建设、站点的管理与发布，Fireworks 的应用，图像的处理与优化，以及使用 Flash 等。并通过典型实例，详细讲解了网页设计与制作的具体操作方法。

本书的特点是以应用为目的，从网页制作的实际入手，注重培养基本操作技能和应用技巧。并考虑不同层面读者需要，讲述从基本概念出发，循序渐进，逐步深入提高，使读者可以尽快掌握网页设计与制作的专业知识，同时初步具备一定的综合应用能力。

本书可作为普通高等院校、高等专科学校和高等职业技术学院教材，同时也可作为计算机网页制作培训班的教材，和网页设计与制作爱好者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作/宋箭主编. —上海:

上海科学普及出版社, 2005. 5

ISBN 7-5427-3125-4

I. 网... II. 宋... III. 主页制作 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 037380 号

策划编辑 胡名正

责任编辑 徐丽萍

网页设计与制作

宋 箭 主 编

王邦元 张 萍 李 健 编著

上海科学普及出版社出版发行

(中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销 合肥东方红印务有限公司印刷

开本 787×1092 1/16 印张 16.75 字数 433 000

2005 年 5 月第 1 版 2005 年 5 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-3125-4/TP·669 定价:22.00 元

前 言

计算机发展日新月异,特别是随着计算机网络应用的迅速普及,掌握计算机和网络应用,已经成为人们必须具备的基本技能。尤其各类高等院校,计算机教育更是衡量一个学校办学水平高低的标准之一。近年来,我国的高等职业教育进入了蓬勃发展时期,作为高等教育的重要组成部分,以培养各类技术应用型人才为目标的高等职业教育,既要培养学生掌握计算机基础知识和基本技能,更要求具有对应用系统的操作使用、维护维修、管理和初步开发的能力。为此,我们组织了一批本科院校、高等专科学校和高等职业技术学院的有丰富教学经验的老师,按照教育部新的计算机教育规划和教学改革要求,并充分汲取了近年来各类院校在探索培养技术应用性专门人才方面取得的成功经验和教学成果,编写了这套教材。

本书是这套计算机系列教材之一。它系统介绍了网页设计与制作的基本概念和方法。全书共分9章,主要内容包括:网页设计与制作基础知识,超文本标记语言(HTML),应用 Dreamweaver、FrontPage 制作网页,网站的建设、站点的管理与发布,Fireworks 的应用,图像的处理与优化,以及使用 Flash 等。并通过典型实例,详细讲解了网页设计与制作的具体操作方法。

本书的特点是以应用为目的,从网页制作的实际入手,注重培养基本操作技能和应用技巧。并考虑不同层面读者需要,讲述从基本概念出发,循序渐进,逐步深入提高,使读者可以尽快掌握网页设计与制作的专业知识,同时初步具备一定的综合应用能力。

本书可作为普通高等院校、高等专科学校和高等职业技术学院教材,同时也可作为计算机网页制作培训班的教材,和网页设计与制作爱好者的参考用书。

本书第1章和第3章由宋箭编写,第6章和第7章由王邦元编写,第



4 章、第 5 章和第 9 章由张萍编写,第 2 章和第 8 章由李健编写。在编写过程中,中国科学技术大学和上海理工大学的许多老师、专家在审读本书时提出了很多宝贵的意见和建议,在此深表谢忱。

由于编者水平局限,书中难免不足之处,恳请读者、同行不吝赐教。

编 者

目 录

第 1 章 网页制作基础.....	1
1.1 超文本标记语言(HTML)	1
1.1.1 HTML 简介	1
1.1.2 标记命令	2
1.2 网页制作工具	5
1.2.1 网页编辑工具	5
1.2.2 素材处理与创作工具	5
1.3 如何制作网页	6
1.3.1 规划站点	7
1.3.2 设计站点	8
1.3.3 网页制作	10
习题	10
第 2 章 应用 Dreamweaver 制作网页	11
2.1 Dreamweaver 基础知识	11
2.1.1 Dreamweaver 的工作界面	11
2.1.2 Dreamweaver 的基本操作	13
2.2 创建网页布局	16
2.2.1 通过层创建布局	16
2.2.2 通过表格创建布局	18
2.2.3 通过框架创建布局	26
2.2.4 通过布局视图创建布局	29
2.2.5 通过标尺、网格与捕捉功能设置页面	31
2.3 创建对象	32
2.3.1 插入常见对象	32
2.3.2 创建表单对象	36
2.3.3 创建链接与导航	40
2.3.4 格式化文本	43
2.4 创建动态对象	46
2.4.1 创建翻滚图片	46
2.4.2 创建滚动字幕	47
2.4.3 插入外部媒体元素	48
2.5 创建动态网页	48
2.5.1 创建交互式网页	48



2.5.2 创建网络相册.....	55
习题	58
第3章 站点的管理与发布	59
3.1 站点管理.....	59
3.1.1 “文件”面板.....	59
3.1.2 在“文件”面板中管理文件.....	60
3.1.3 配置远程服务器.....	61
3.1.4 使用站点地图.....	62
3.1.5 站点测试.....	65
3.1.6 使用站点测试报告.....	66
3.2 站点上传与发布.....	68
3.2.1 申请主页空间.....	68
3.2.2 使用 Dreamweaver 上传站点	69
3.2.3 同步更新网站.....	69
3.2.4 文件的“存回”和“取出”.....	71
3.3 模板和库的运用.....	72
3.3.1 使用模板.....	72
3.3.2 使用库.....	76
习题	77
第4章 使用 Fireworks	78
4.1 Fireworks 简介	78
4.1.1 Fireworks 工作界面.....	78
4.1.2 Fireworks 的基本操作.....	80
4.2 创建热点和切片.....	85
4.2.1 热点.....	85
4.2.2 切片.....	89
4.3 为切片或热点添加行为.....	96
4.3.1 行为与事件.....	96
4.3.2 创建弹出式菜单.....	96
4.4 制作 GIF 动画	98
4.5 制作按钮与导航条	100
4.5.1 创建按钮	100
4.5.2 创建导航条	103
4.5.3 元件及库元素的使用	103
习题.....	105



第 5 章 图像的优化与导出	106
5.1 图像格式	106
5.1.1 JPEG 图像	106
5.1.2 GIF 图像	106
5.1.3 PNG 图像	107
5.1.4 其他图像	107
5.2 优化图像	107
5.2.1 选择优化方案	108
5.2.2 优化 JPEG 图像	110
5.2.3 优化 GIF 和 PNG 图像	111
5.3 导出图像	112
5.3.1 设置导出参数	112
5.3.2 导出选定区域	113
5.3.3 导出预览	113
5.3.4 导出向导	116
习题	117
第 6 章 应用 Flash	118
6.1 Flash 基础知识	118
6.1.1 Flash 的工作界面	118
6.1.2 Flash 的绘图工具	119
6.1.3 文件的基本操作	120
6.2 使用辅助工具	124
6.2.1 标尺	124
6.2.2 网格	124
6.2.3 辅助线	125
6.3 编辑颜色和位图图像	127
6.3.1 使用面板	127
6.3.2 编辑位图图像	128
6.4 使用图层、元件和实例	130
6.4.1 使用图层	131
6.4.2 使用元件	138
6.4.3 使用实例	140
习题	146
第 7 章 制作动画	147
7.1 帧	147
7.1.1 帧的类型和状态	147
7.1.2 创建帧	148



7.1.3 编辑帧	148
7.1.4 查看帧	149
7.2 创建动画	150
7.2.1 创建逐帧动画	150
7.2.2 创建渐变动画	151
7.3 制作交互性电影	156
7.3.1 设置帧动作	156
7.3.2 设置按钮动作	156
7.3.3 动作行为应用	158
7.4 添加声音	167
7.4.1 导入声音	167
7.4.2 添加声音	168
7.4.3 为按钮添加声音	169
7.4.4 编辑声音	169
7.4.5 添加音效的操作技巧	169
7.4.6 输出电影声音	170
7.5 测试与输出电影	171
7.5.1 测试电影	172
7.5.2 发布电影文件	172
7.5.3 输出电影	176
7.5.4 将 swf 文件转换为 exe 文件	176
习题	178
第 8 章 使用 FrontPage 制作网页	179
8.1 FrontPage 简介	179
8.1.1 FrontPage 的窗口界面	179
8.1.2 FrontPage 的视图模式	180
8.2 创建站点和网页	181
8.2.1 创建站点	181
8.2.2 新建网页	181
8.3 编辑网页	184
8.3.1 添加文本	184
8.3.2 创建项目列表	185
8.3.3 插入表格	186
8.3.4 添加图形	188
8.3.5 插入组件和其他特殊效果	189
8.3.6 创建超链接	192
8.3.7 使用主题	193
8.4 设置网页属性	194



8.4.1 设置常规属性	195
8.4.2 设置背景属性	195
8.4.3 设置边距属性	196
8.4.4 设置自定义属性	196
8.4.5 设置语言属性	197
习题	198
第9章 综合应用	199
9.1 制作公司网页	199
9.1.1 制作 Flash 片头动画	199
9.1.2 制作 Flash 广告条	205
9.1.3 制作 Fireworks 动画	207
9.1.4 制作 Dreamweaver 主页	210
9.1.5 完善主页制作	212
9.2 制作公司综合网站	215
9.2.1 规划网站目录结构与主页布局	215
9.2.2 利用 Fireworks 制作公司标志	216
9.2.3 利用 Fireworks 制作导航条	218
9.2.4 利用 Fireworks 处理图片	221
9.2.5 使用 Fireworks 制作网页标题动画	225
9.2.6 制作主页	230
9.2.7 制作“简介”网页	234
9.2.8 制作“图书介绍”网页	237
9.2.9 制作“图书查询”网页	240
9.2.10 制作“图书订购”网页	248
习题	255

第 1 章 网页制作基础

万维网即 World Wide Web(WWW),它是目前最主要的电子信息发布媒介,这些信息通过因特网得以广泛地传播。我们知道,发布到因特网的 WWW 信息又称为网页。

网页制作,通常需要网页制作软件、图形处理软件和网页动画制作软件的配合使用,以及一些必要的 HTML 语言知识。

对于网页制作而言,最为常用的专业级产品是 FrontPage 和 Dreamweaver。FrontPage 更适于网页设计的初学者;而 Dreamweaver 则适合专业的制作人员使用。

一般图形工具可以选择 Photoshop、CorelDRAW、Illustrator 和 Fireworks,而网页动画工具则可以使用 Flash、Gif Animator 和 ImageReady 等。

1.1 超文本标记语言(HTML)

事实上,因特网上的各种网页都是基于 HTML 语言编写而成的,网页本身都是普通的文本文件(也称之为 HTML 文件),因此可以用任何一种文本编辑程序制作。但经过 Web 浏览器的解释和处理,网页显示在用户面前的就是一个多媒体的超文本文件。

1.1.1 HTML 简介

HTML 即 Hyper Text Markup Language 的缩写,一般称为超文本标记语言,它使用一些约定的标记对 WWW 上的各种信息进行标记。HTML 之所以称为标记语言,主要是因为这种语言的元素是由若干“标记”组成的,它们扮演了语言中保留字和控制代码的角色。标记总是由一对尖括号括起来,例如,
用来标记文本由此另起一行。HTML 的标记中有很多是成对出现,一头一尾(结束标记前要加“/”),以便于对夹在其中的内容进行标记与控制。例如:和用来标记其中的文本为黑体字。在 HTML 文件中,所有标记中的字母大小写是无关紧要的。例如,和是同样的。

HTML 文件是 WWW 中使用的主要文件类型,通常以 .html 或 .htm 为文件后缀。大多数 HTML 标记的书写格式如下:

<标记名>文件内容</标记名>

下面是一个简单的 HTML 文档的例子,文件名为 test.html。

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>简单的 HTML 例子</TITLE>

</HEAD>



```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF" TEXT="660000">  
<P>网页制作</P>  
</BODY>  
</HTML>
```

上述源代码在浏览器中显示的结果如图 1-1 所示。



图 1-1 一个 HTML 的简单例子

标记<HTML>和</HTML>用来说明本文件是一个 HTML 文件。

一个 HTML 文件总是由文件头(HEAD)和文件体(BODY)两部分组成。

文件头位于文件的开始部分,且由<HEAD>和</HEAD>一对标记括起。文件头中包含有关文件属性的描述,如利用<TITLE>和</TITLE>标记给出文件的总标题。文件头中的文本不出现在浏览器的主显示窗口中,它通常显示在一个单独的小窗口中,以便与正文相区别。

文件体在文件头之后,由<BODY>和</BODY>标记,其中包含了文件中实际显示的文本。在 BODY 标记中可以指定背景的颜色、文字的颜色、连接的颜色,还可以指定背景图案,若不指定,则由浏览器给出每种对象颜色的隐含值。

若在网页中采用一个背景图案,则在 BODY 标记中要指定一个包含图案的文件名,方法如下:

```
<BODY BACKGROUND="picture.gif">
```

其中 picture.gif 为背景图案的图形文件。

1.1.2 标记命令

1. 小标题

HTML 支持 6 级标题,以便在文章的不同地方使用。最高层的标题用<H1>和</H1>标记,其中的文字在显示时字号最大;而最低层的标题用<H6>和</H6>标记。例如:

```
<H1>计算机应用基础教程</H1>
```

其他文本内容

```
<H2>第一章 基础知识</H2>
```

其他文本内容



<H3>第一节 概述</H3>

其他文本内容

在浏览器窗口中会显示如图 1-2 所示的界面。

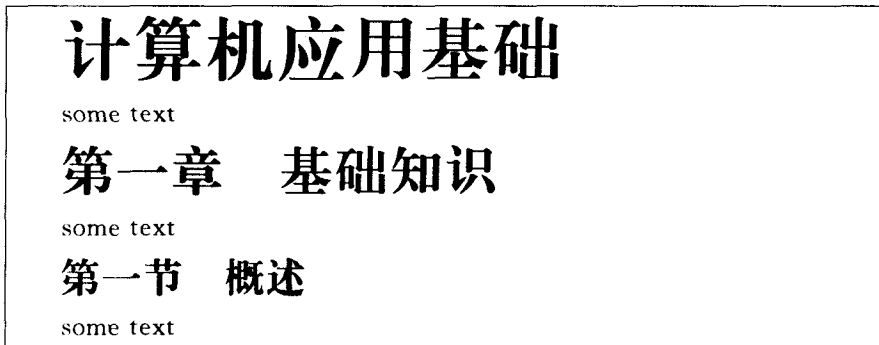


图 1-2 标题显示效果

2. 段落

在 HTML 文件中,没有被标记说明的文本都被视为普通文本,浏览器按照一定的格式将它们输出。源文件中的回车换行符在显示时都被忽略,浏览器将按窗口的大小安排每一行的长度。如果 Home Page 的作者要在指定的词句处划分段落,就必须使用标记
或<P>明确注明。
的作用是指定其后的文本另起一行,而<P>不但指定其后的文本另起一行,而且要再空一行。另外,标记<HR>的作用是划一条水平线,它也可以起到分割段落的作用。

3. 列表

以排列(列表)形式显示信息是经常用到的,HTML 支持带序号和不带序号的两种列表格式,分别由和标记注明,列表中的每一项总是以标记打头。例如,在 HTML 文件中有如下文本:

<H2>图书分类</H2>

计算机类图书

教辅类图书

少儿类读物

计算机类图书

教辅类图书

少儿类读物

则显示效果如图 1-3 所示。



图书分类

1. 计算机类图书
2. 教辅类
3. 少儿类读物
 - 计算机类图书
 - 教辅类
 - 少儿类读物

图 1-3 列表显示效果

在 HTML 文档中,想利用换行、空格等手段来调节文本的格式是不行的,浏览器会根据窗口的大小重新安排文本位置,会去掉过多的空格和换行符。格式的编排最好用标记设定。

4. 文字修饰

下面几个标记可以对文字进行某些修饰:

`<B>...</B>`:指定文字为黑体字。

`<I>...</I>`:指定文字为斜体字。

`<EM>...</EM>`:起强调作用,其中的文字在显示时会以某种醒目形式显示。

`<CENTER>...</CENTER>`:将其中的文字摆在一行的居中位置。

`<FONT SIZE="1~7" COLOR="RED"|"YELLOW"|"...">...</FONT>`:定义其中文字的字号和颜色等。

5. 链接

HTML 超文本的功能体现在“链接”功能上。在 HTML 文件的适当位置可以嵌入“超文本链接”(Hyperlinks),它们是由`<A>`和`</A>`一对标记来建立。在`<A>`标记中包含有一个 HREF 域,用来标明一个被链接的网页文件或同一文件的其他部分,相当于一个指向其他地方的指针。当浏览器显示含有链接的文件时,夹在 A 标记之间的文本会以不同的颜色、字体或带有下划线被显示,这就是可以被鼠标点按的超文本链接标志。用户将鼠标移到这些标志上(鼠标可能会变成手指形状)并单击它,就会跳转到 HREF 域指向的地方。

其实在 HREF 域里可以指定因特网上任何一台 WWW 服务器上的网页,这通过在 HREF 域里使用 URL 就可以实现。对于一个域名为 `www.tsinghua.edu.cn` 服务器上的文件 `/user/mydoc.html`,其 URL 是:

`http://www.tsinghua.edu.cn/user/mydoc.html`

我们可以把 URL 看成是文件名的网络扩展。

通过超文本链接还可以跳到另一个 HTML 文件中指定的位置,其实现方法是在 HREF 域中的指定文件名之后放一个以“#”打头的书签名。当然在被链接的文件中的适当位置要包含有这个书签名的设置。

6. 嵌入图形

利用`<IMG>`标记可以在 HTML 文件中嵌入图形。在 IMG 标记中有一个附加的域 SRC,用来指定图形文件(Image file)的名字。

利用这种嵌入图形的功能,用户就可以用图片代表一个超文本链接。例如,在 HTML 源



文件中有下面文本：

```
<A HREF="mydoc. html"><IMG SRC="myimage. gif"></A>
```

当访问者单击 myimage. gif 文件给出的图片时,浏览器就会加载 mydoc. html 文件。

1.2 网页制作工具

虽然网页的本质是 HTML,但现在已经很少有人直接用 HTML 来编辑网页了,这是因为 HTML 不但不能直观地显示网页设计的结果,而且本身也比较枯燥。现在绝大多数的网页制作工作都是通过所见即所得的编辑工具完成的。另外在网页制作过程中,还需要使用素材处理工具创作一些素材或进行素材加工。

1.2.1 网页编辑工具

目前,网页编辑软件层出不穷,就连 Word 都包含了输出 HTML 文档的功能。在“所见即所得”的网页编辑工具中,应用最广泛的是 Macromedia 公司的 Dreamweaver 和微软公司的 FrontPage。

1. Dreamweaver

Dreamweaver 是 Macromedia 公司推出的主页编辑工具,支持最新的 DHTML 和 CSS 标准。它采用了多种先进技术,能够快速高效地创建极具表现力和动感效果的网页,使网页创作过程变得非常简单。

虽然 Dreamweaver 是可视化的网页开发工具,但它并没有降低对 HTML 源代码的控制,可以让用户随时切换于可视模式与源代码编辑模式之间。支持跨浏览器的 Dynamic HTML 和级联式样式表也是 Dreamweaver 的一大特点,所以使用 Dreamweaver 可以制作出跨浏览器的网页,而无须担心浏览器的兼容性问题。

由于 Dreamweaver 提供了非常友好的用户界面和强大的功能,同时与目前最流行的 Flash 技术紧密结合,已经成为专业用户和普通用户的首选网页开发工具。

2. FrontPage

微软公司的 FrontPage 也是一款非常优秀的网页(网站)制作与管理软件。作为 Office 家族的新成员,FrontPage 继承了 Office 系列软件界面通用、操作简单的特点,十分适合初学者使用。

使用 FrontPage 的一个最大好处在于它与 Office 系列软件的一致性,用户可以用操作 Word 文档的方式来操作网页文档。

1.2.2 素材处理与创作工具

实际上,除了 HTML 源文件外,构成一个完整的网页还需要其他一些文件,例如图像文件、多媒体文件等。由于相关的网页文件需要在网络上传输,所以通常需要对原始素材进行一些处理,例如图像优化、格式转换等。同时,为了获得最佳的显示效果,还需要制作一些特效,例如图像特效、Java 特效等。要方便地完成这些工作,则需要素材处理工具协助。

目前,素材处理工具很多,主要有 Adobe 公司的 Photoshop,Macromedia 公司的 Fireworks 和 Flash,以及 Java 特效生成工具 Anfy。



1. Photoshop

Photoshop 是 Adobe 公司出品的比较好的图像处理软件,能够实现各种专业化图像处理,例如进行色彩校正、添加特殊效果等。

2. Fireworks

Fireworks 是 Macromedia 公司出品的 Internet 网页制作工具,主要用于创建高质量、小尺寸和动态的图像。由于和 Dreamweaver 是一个公司的产品,因此它同 Dreamweaver 之间有着非常紧密的集成关系。在使用 Dreamweaver 进行网页制作的同时采用 Fireworks 处理网页中用到的图像是用户最方便的选择。

3. Flash

Flash 是一个矢量图形和交互动画的制作软件,目前不论是商业网页还是个人网页,绝大多数都采用了 Flash 技术。Flash 还被广泛应用于交互式软件开发、展示和教学方面。

利用 Flash 绘制出的矢量图形,由于其具有独特的算法结构,所以在利用 Flash 制作成动画后,动画的体积也会远比其他格式的动画小得多。

4. Anfy

Anfy 是一种常用的 Java 特效生成工具,它能够以简明的方式实现多种复杂的 Java 效果,例如树状菜单、3D 效果和各种图像处理特效等。该软件是一种共享软件,可以在 Internet 上方便地下载。

5. 其他素材处理与创作工具

除了以上介绍的素材处理与创作工具以外,还有其他一些工具可用于完成某些特定功能,包括用于矢量绘图的 Illustrator, CorelDRAW 和 FreeHand,用于制作 GIF 动画的 GIF Animator,用于制作 3D 特效的 Cool 3D 等。

1.3 如何制作网页

因为网页只有链接成网站才有其存在意义,所以通常所说的网页制作实际上就是网站制作。网页制作的开始就应从一个网站的角度来考虑问题,力争使后续的工作能够更容易地进行。网站的建设通常都遵循一个基本的流程:规划阶段、设计阶段、开发阶段、发布阶段与维护阶段,如图 1-4 所示。

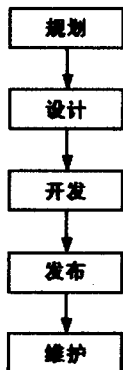


图 1-4 网站开发工作流程



1.3.1 规划站点

1. 建立目标规划书

网站规划过程中,首先应该明确建立网站的目的是什么。

站点目标确立后,要整理思路,并将其编辑成文档打印出来,作为工作的参考。碰到问题时,首先要考虑:解决这个问题有利于站点目标的实现吗?只有在答案肯定的情况下,才有必要花时间去解决这个问题。

2. 定义、分析目标用户

访问 Internet 的浏览者可能来自不同地域、使用不同的浏览器和以不同的连接速度访问站点,这些因素都会直接影响到用户对站点的使用,我们不得不在所有访问者中做出取舍,因为网站在同一时间内让所有访问者都感到满意是不可能的。

3. 确定站点的风格

确定站点的整体风格,也就是确定网站内容的表现形式,包括网页所采用的布局结构、颜色、字体、标志图形和图像等。

随着 Internet 的飞速发展,网络已经或正在成为人们学习、工作和生活中不可缺少的一部分,更重要的是,Internet 潜在的商机已经日益显现。因此,不论个人还是团体,都希望在网络中找到适合自己的位置。于是,各种各样的网站如雨后春笋般建立起来,纵观 Internet 上数以万计的网站,按照其界面和内容大体可分为 3 类。

(1) 信息式

信息式类型的网站界面以文字信息为主,页面的布局要求整齐规范、简洁明快。站点中的每个层次页面都会有一个导航系统,顶部区域大多使用一些比较有特色的徽标或公司商标,顶部中间是一些广告横幅,在页面剩余部分则分门别类放置了非常多的文本超链接。这种站点对图像、动画等多媒体信息采取比较低调的处理,一般仅用于广告或宣传。

目前国内知名的门户网站,例如新浪(<http://www.sina.com.cn>)、搜狐(<http://www.sohu.com.cn>)、网易(<http://www.163.com>)和雅虎(<http://www.yahoo.com>)等都属于信息式的网站。

(2) 画廊式

该类站点的典型代表是个人网站或公司网站,表现形式主要以图像、动画和多媒体等高新网络技术为主,力争通过各种信息手段表现个人特色或公司要宣扬的理念。这种类型的网页布局或时尚新颖,或严谨简约,注重表现企业或个人形象与文化特征。

(3) 综合式

随着网站技术的日渐成熟,网站的表现形式渐渐变得模糊起来。即使是传统的以信息提供为主的网站,也添加了很多多媒体的修饰成分,从而使访问者得到更丰富的上网体验。而对于传统的画廊式网站,则添加了更多注重内容的方面,使访问者不但能得到美的享受,而且能获得相应的信息。

总之,不论是什么风格的网站,只要能够找到文字与图像或其他网络媒体的平衡点,给访问者想得到的信息或感受,最终吸引住访问者,网站就成功了。

4. 考虑网络技术

网络技术决定了网页最终的下载显示以及使用。