

教育部面向21世纪职业教育课程改革和教材建设
规划项目—教材理论与实践研究课题组推荐教材

* 高职高专计算机应用能力系列 *

网页设计三合一 能力教程

贾勤 张毅 张芳 苗玉杰 等编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

教育部面向 21 世纪职业教育课程改革和教材建设
规划项目—教材理论与实践研究课题组推荐教材
——*高职高专计算机应用能力系列*——

网页设计三合一能力教程

贾勤 张毅 张芳 苗玉杰 等编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书是一本全面介绍网页设计与制作技术的教程,它以目前最流行的网页设计软件作为技术支持,详细介绍了 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 三个软件的使用方法。全书共分 13 章,讲解了如何利用 Dreamweaver 创建和编辑网页,如何用 Fireworks 设计制作网页图片以及如何创建 Flash 动画等。书中配置了丰富的实例,注重实践能力的培养,可以使读者快速地掌握这些软件的使用方法。本教材的编写充分结合大学生的知识结构与特点,教学内容注重于理论联系实际。每一章后都附有练习题和实训内容,可以对本章的基础知识起到巩固和提高的作用。在本书最后一章介绍了一个简单网站主页设计的过程,起到综合运用三个软件功能的作用。

本书可作为高职高专院校网页设计与制作课程的教材和网页制作培训班的教材,也可作为网页设计与制作爱好者的自学参考书。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计三合一能力教程/贾勤等编著. —北京:中国铁道出版社, 2006. 8

(高职高专计算机应用能力系列)

ISBN 7-113-07233-X

I. 网... II. 贾... III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver、Fireworks、Flash—高等学校:技术学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 097495 号

书 名: 网页设计三合一能力教程

作 者: 贾 勤 张 毅 张 芳 苗玉杰 等

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 秦绪好

责任编辑: 苏 茜 李晶璞

特邀编辑: 贺 军

封面设计: 薛 为

封面制作: 白 雪

责任校对: 王慧亮

印 刷: 河北省遵化市胶印厂印刷

开 本: 787×1092 1/16 印张: 20.5 字数: 475 千

版 本: 2006 年 8 月第 1 版 2006 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-113-07233-X/TP·1940

定 价: 27.00 元

版权所有 侵权必究

本书封面贴有中国铁道出版社激光防伪标签,无标签者不得销售

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

高职高专计算机应用能力系列 // 编委会

主 任：邓泽民

副主任：王义宁 刘炳炎 严晓舟

委 员：（按姓氏字母先后为序）

白振林	包 锋	崔雪炜	韩继军	贾 勤
李晶璞	李密生	李亚平	李永利	李玉虹
刘洪武	马国光	秦绪好	孙振池	幸莉珊
张彩霞	张洪星	赵凤芝		

本套教材是在教育部面向 21 世纪职业教育教材建设与开发规划课题研究成果的基础上,在现代职业教育课程理论、学习理论、教学理论和教材理论的指导下设计编写的,是一套面向职业院校学生计算机应用能力培养的教材。

为了提高计算机应用能力教学的效能,使同学们既快又好地掌握计算机应用技术,本套教材按照职业院校学生能力形成与学习动机发展的规律进行教材的目标结构、内容结构和过程结构设计。2004 年这种结构设计的教材陆续出版以来,受到了广大师生的欢迎。

在教材的目标结构设计上,用能力图表描述教材教学目标并作到教学目标先行。在每本教材开头,都设计了一张由能力领域和单项能力构成的能力图表。这张能力图表将教材的教学目标十分具体清晰地展现在了老师和同学们面前。一拿到教材,同学们就对学习目标一目了然,这不但使同学们学习方向明确,更重要的是保证了同学们在教学活动中的主动地位。能力图表的一个能力领域对应着教材的一章,能力图表的一个单项能力对应着教材的一节。这又使得老师和同学们对教材总体教学目标与教材各个章节教学目标的关系一目了然,这有利于老师和同学们对这门课程的学习有一个整体把握,并使学生的学习兴趣不断得到激发。

本教材在教学内容结构设计上,紧紧围绕职业院校学生能力形成的条件和过程展开。为了体现职业院校学生计算机应用能力教学以能力为本位的指导思想,服从能力形成的一般规律,提高教学效能,教材内容结构设计按能力形成对知识、技能和态度的需要和能力形成的环节来组织教材内容,使教材的内容结构成为构建学生高效能力学习心理结构的载体。

本教材在教学过程结构设计上,遵循了职业院校学生能力形成和学习动机发展两大规律。每个章节均由六个功能块构成。引言功能块,放在每章的开始,帮助了解学习本章内容的必要性,激发学习兴趣。学习目标功能块,对学习目标准确的描述,帮助把握学习方向,充分发挥同学们的主观能动性。正文功能块,首先是知识学习、技能学习、态度学习,然后是知识、技能、态度整合形成单项能力,进一步是多个单项能力整合形成综合能力,充分体现知识学习、技能形成、态度养成和能力整合形成的过程,帮助逐步掌握本章内容,实现每章的学习目标。小结功能块帮助形成系统的知识结构。课业功能块帮助你运用所形成的系统知识结构,通过解决实际问题,实现知识、技能、态度整合形成单项能力、单项能力整合形成综合能力。能力考核功能块帮助你检验学习成果,是否达到了教学目标,品尝学习的乐趣。

本套教材由中国铁道出版社和教育部面向 21 世纪职业教育课程改革和教材建设规划职业教育教材研究课题组共同策划,由能力培养教材设计专家设计教材的整体结构,由全国高

职高专院校有多年教学经验的老师在设计出的教材结构框架下编写，最后经全国高职高专计算机教育专家审定。在此，向为本套教材设计编写审定作出辛勤劳动的各位同仁表示衷心的感谢。

这套教材尽管充分利用了能力培养教材设计专家、计算机教师和计算机教育专家的优势资源，但也难免有不足之处，敬请提出宝贵意见，以便于我们进一步改进，为职业院校计算机教育作出更大的贡献。

邓泽民

2006年7月

随着计算机网络的普及, 计算机网络应用日趋丰富, 网络体现出来的作用越来越大, 利用 Internet 足不出户就可以获取所需要的信息, 网页和网站是 Internet 的重要组成部分。企业可以通过网站宣传自己; 个人可以建立一个具有独特风格的网站来展示自我; 政府机关可以通过网站实现电子政务。因此制作出精美的网页来吸引浏览者的目光, 提高网站的知名度, 这是大家所追求的目标, 可以通过这一切都依赖于网页设计和制作技术的运用。

目前, 许多高等院校都开设了网页设计与制作相关课程, 它已成为计算机应用、电子商务和计算机网络等专业的必修课, 并且也受到了其他专业学生的欢迎, 成为选修率很高的一门课程。为此, 我们在多年教学实践的基础上, 本着知识系统、全面、够用、实用的原则, 在重视实践能力培养的指导思想下编写了本书。本书可以帮助初学者在最短的时间内快速掌握最实用的网页设计与制作知识, 亲手设计出自己喜爱的网站。

本书是全面介绍网页设计与制作技术的教程。全书使用美国 Macromedia 公司的网页制作系列软件 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 作为讲解对象, 抛开许多初学者暂时用不上的内容, 着眼于每个软件和工具中最实用的部分, 分别用了大量实例由浅入深地介绍了使用这些软件设计、制作网页和创建网站的方法, 尽可能让初学者在最短的时间内亲手制作出自己满意的网站。

全书共分为 13 章。书中配置了丰富的实例, 强调实践操作, 注重实践能力的培养。第 1~5 章介绍了网站建设的概论、HTML 语言、使用 Dreamweaver MX 2004 制作网页的方法以及网站发布和维护方面的内容, 第 6~8 章介绍了目前最主要的网页动画制作工具 Flash MX 2004 的使用和 Flash 动画的制作方法; 第 9~12 章详细介绍了网页图片制作工具 Fireworks MX 2004 的使用; 第 13 章通过一个综合实例, 将学到的知识综合应用, 使读者进一步系统地掌握网站开发和网页设计的方法。

本书内容精炼, 语言浅显易懂, 素材丰富, 例题多样, 操作讲解详尽, 步骤完整, 重点突出, 较详细地介绍了 3 个软件的应用。本书突出了实例教学, 突出了应用。在讲述原理、技术的同时, 配合讲解一些有针对性的设计实例, 可使读者在实践中掌握网页设计与制作的知识。书中各章节内容的安排充分考虑了教与学的因素, 按照循序渐进、由易到难的原则进行了合理的编排。

本书由贾勤拟订大纲和担任主编, 第 1 章、第 3 章、第 5 章由贾勤编写, 第 2 章、第 4 章、第 8 章由苗玉杰编写, 第 6 章、第 7 章、第 8 章由张毅编写, 第 9 章、第 11 章、第 12 章由张芳编写, 最后由贾勤负责定稿。本书在编写的过程中得到陆琳琳等同志的帮助, 同时得到铁道出版社的大力支持, 在此表示感谢。由于作者水平有限, 书中难免有不足与错误之处, 敬请读者批评指正!

编者

2006 年 7 月

A 规划、创建和管理站点页	A1 规划站点	A2 创建并管理站点	A3 上传与维护站点	
B 编写基本 HTML 代码	B1 设置文件结构和标题	B2 设置页面格式	B3 插入超级链接图像及表格	
C 添加网页基本对象	C1 操网页文件	C2 操作文本	C3 插入图象	C4 插入 Flash 对象
	C5 插入其它基本对象	C6 创建超链接		
D 设计复杂网页	D1 使用表格组织网页	D2 使用布局表格和单元格	D3 使用辅助定位工具	D4 设计框架页面
	D5 使用层			
E 设计复杂网页	E1 应用Dreamweaver 内部行为	E2 使用 CSS 样式	E3 创建表单	
F 创建 Flash 图形和文本	F1 使用 Flash 创建图形	F2 编辑图形色彩	F3 处理 Flash 文本	
G 制作基本 Flash 动画	G1 创建和使用元件	G2 创建逐帧动画	G3 创建运动渐变动画	G4 创建形状渐变动画
	G5 创建遮罩图层动画	G6 创建配音 Flash 动画		
H 制作交互式动画	H1 使用 Action 编程	H2 选择事件	H3 添加动作	

I 创建基本 Fireworks 图像	I1 初识 Fireworks	I2 绘制与编辑矢量对象	I3 使用颜色、笔触、填充和效果	I4 输入与编辑文本
	I5 处理位图图像	I6 优化和输出图像		
J 创建复杂 Fireworks 图像	J1 使用图层操作图像	J2 使用蒙版操作图像	J3 创建与编辑切片	J4 使用热点和图像映射
K 应用 Fireworks 创建简单动画	K1 使用补间法创建	K2 使用动画元件制作动画	K3 导出动画	
L 创建按钮和弹出式菜单	L1 创建按钮动画	L2 创建弹出式菜单		
M 创建网站综合实例	M1 运用 Fireworks 制作网站图标和导航条	M2 运用 Flash 制作动态广告条幅	M3 运用 Dreamweaver 规划网站和制作网页	

第 1 章 规划、创建和管理站点	1
1.1 规划站点	1
1.1.1 规划站点结构	1
1.1.2 规划站点的浏览机制	2
1.1.3 网页的设计和发布流程	3
1.2 创建并管理站点	3
1.2.1 利用向导创建站点	3
1.2.2 编辑、删除和复制站点	6
1.2.3 管理站点内容	6
1.2.4 使用站点地图	7
1.3 上传与维护站点	10
1.3.1 设置 FTP 服务器	10
1.3.2 上传站点和下载文件	11
小结	12
习题	12
第 2 章 编写基本 HTML 代码	15
2.1 设置文件结构和标题	15
2.1.1 设置文件结构	15
2.1.2 设置标题	18
2.2 设置页面格式	18
2.2.1 设置字体	18
2.2.2 设置段落	21
2.2.3 设置列表	23
2.3 插入超级链接、图像及表格	24
2.3.1 建立超级链接	24
2.3.2 插入图像	26
2.3.3 插入表格	28
小结	30
习题	30
第 3 章 添加网页基本对象	33
3.1 操作网页文件	33
3.1.1 创建、保存网页文件	33
3.1.2 设置网页属性	34
3.2 操作文本	35
3.2.1 添加文本	35
3.2.2 设置文本属性	35

3.3 插入图像.....	36
3.3.1 插入图像.....	36
3.3.2 设置图像属性.....	38
3.4 插入 Flash 对象.....	39
3.4.1 插入并设置 Flash 动画.....	39
3.4.2 插入并设置 Flash 文本对象.....	40
3.4.3 插入并设置 Flash 按钮对象.....	42
3.5 插入其他基本对象.....	43
3.5.1 插入日期.....	43
3.5.2 插入水平线.....	43
3.5.3 插入文本列表.....	44
3.5.4 插入特殊字符.....	46
3.6 创建超链接.....	46
3.6.1 创建文本超链接.....	46
3.6.2 创建图像超链接.....	47
3.6.3 创建其他类型超链接.....	47
3.6.4 创建图像映射.....	49
小结.....	51
习题.....	51
第 4 章 组织网页布局	54
4.1 使用表格组织网页.....	54
4.1.1 创建并编辑表格.....	54
4.1.2 输入文本和插入图像.....	59
4.2 使用布局表格和单元格.....	61
4.2.1 绘制布局表格和布局单元格.....	61
4.2.2 设置布局表格属性.....	67
4.3 使用辅助定位工具.....	68
4.4 设计框架页面.....	70
4.4.1 创建框架.....	70
4.4.2 编辑框架.....	73
4.5 使用层.....	75
4.5.1 创建层.....	75
4.5.2 设置层的参数和属性.....	76
4.5.3 操作层.....	77
4.5.4 转换表格与层.....	80
小结.....	81
习题.....	81
第 5 章 设计复杂网页	84
5.1 应用 Dreamweaver 内部行为.....	84

5.1.1	添加及修改行为.....	84
5.1.2	交换图像.....	86
5.1.3	弹出信息.....	87
5.1.4	打开浏览器窗口.....	88
5.1.5	拖动层.....	89
5.1.6	控制 Flash.....	90
5.1.7	播放声音.....	92
5.1.8	显示隐藏图层.....	93
5.1.9	检查表单.....	94
5.1.10	改变属性.....	95
5.2	使用 CSS 样式.....	97
5.2.1	创建 CSS 样式.....	97
5.2.2	应用 CSS 样式.....	106
5.2.3	管理 CSS 样式.....	108
5.3	创建表单.....	109
5.3.1	创建及修改表单域.....	109
5.3.2	创建及修改表单对象.....	110
	小结.....	115
	习题.....	115
第 6 章	创建 Flash 图形和文本	119
6.1	使用 Flash 创建图形	119
6.1.1	操作 Flash 文件	119
6.1.2	使用各种图形绘制工具创建图形	121
6.1.3	使用图形编辑工具编辑图形	129
6.2	编辑图形色彩	133
6.2.1	使用颜色选择器	133
6.2.2	自定义颜色	134
6.3	处理 Flash 文本	136
6.3.1	使用文本工具创建文本	136
6.3.2	设置文本的属性	137
	小结	139
	习题	139
第 7 章	制作基本 Flash 动画	145
7.1	创建和使用元件	145
7.1.1	创建三种类型的元件	145
7.1.2	使用库管理元件	148
7.2	创建逐帧动画	150
7.2.1	理解时间轴、帧和图层的概念	150
7.2.2	管理场景	153

7.2.3 创建逐帧动画.....	154
7.3 创建运动渐变动画.....	156
7.3.1 创建直线运动的动画.....	156
7.3.2 创建沿轨道运动的动画.....	159
7.3.3 创建旋转运动的动画.....	166
7.4 创建形状渐变动画.....	172
7.4.1 创建一般的形变动画.....	172
7.4.2 创建设定提示点的动画.....	173
7.5 创建遮罩图层动画.....	176
7.6 创建配音 Flash 动画.....	179
7.6.1 音频的概念和常用格式.....	179
7.6.2 导入声音并向动画中加入声音.....	180
7.6.3 编辑声音.....	182
7.6.4 输出带声音的动画.....	185
小结.....	187
习题.....	187
第 8 章 制作交互式动画.....	192
8.1 使用 Action 编程.....	192
8.1.1 使用“动作”面板.....	192
8.1.2 认识常量、变量与函数.....	195
8.1.3 认识关键字、运算符与表达式.....	199
8.1.4 了解 ActionScript 中的语法.....	201
8.1.5 控制程序流程结构.....	202
8.2 选择事件.....	204
8.2.1 设置按钮事件.....	205
8.2.2 设置影片剪辑事件.....	205
8.2.3 设置帧事件.....	206
8.2.4 ActionScript 常用动作.....	207
8.2.5 ActionScript 属性.....	210
8.3 添加动作.....	212
8.3.1 添加动作实例.....	212
8.3.2 为按钮添加动作.....	214
8.3.3 为关键帧添加动作.....	215
小结.....	215
习题.....	216
第 9 章 创建基本 Fireworks 图像.....	220
9.1 初识 Fireworks.....	220
9.1.1 简介 Fireworks 工作环境.....	221
9.1.2 操作 Fireworks 文档.....	223

9.2	绘制与编辑矢量对象.....	225
9.2.1	使用工具绘制矢量对象.....	226
9.2.2	编辑矢量对象.....	230
9.2.3	编辑路径.....	233
9.3	使用颜色、笔触、填充和效果.....	237
9.3.1	设置颜色.....	238
9.3.2	使用笔触.....	239
9.3.3	编辑填充效果.....	240
9.3.4	使用效果.....	242
9.4	输入与编辑文本.....	246
9.4.1	编辑文本.....	247
9.4.2	设置文本效果.....	248
9.5	处理位图图像.....	251
9.5.1	创建位图.....	251
9.5.2	选取像素.....	251
9.5.3	编辑像素.....	253
9.6	优化和输出图像.....	257
9.6.1	优化图像.....	258
9.6.2	输出图像.....	260
	小结.....	262
	习题.....	262
第 10 章	创建复杂 Fireworks 图像.....	265
10.1	使用图层操作图像.....	265
10.1.1	操作图层.....	265
10.1.2	操作图像.....	267
10.2	使用蒙版操作图像.....	268
10.2.1	创建蒙版.....	268
10.2.2	编辑蒙版组.....	270
10.3	创建与编辑切片.....	271
10.3.1	创建切片.....	271
10.3.2	编辑切片对象.....	272
10.4	使用热点和图像映射.....	273
10.4.1	创建热点和图像映射.....	273
10.4.2	编辑热点.....	274
	小结.....	274
	习题.....	274
第 11 章	应用 Fireworks 创建简单动画.....	277
11.1	使用补间法创建动画.....	277
11.1.1	帧操作.....	277

11.1.2 编辑帧中对象.....	279
11.1.3 编辑动画.....	281
11.2 使用动画元件制作动画.....	282
11.2.1 常见的动画元件.....	282
11.2.2 编辑动画元件.....	283
11.3 导出动画.....	287
11.3.1 优化动画图像.....	287
11.3.2 预览动画播放效果.....	288
11.3.3 导出动画.....	288
小结.....	290
习题.....	290
第 12 章 创建按钮和弹出式菜单	292
12.1 创建按钮.....	292
12.1.1 编辑按钮.....	292
12.1.2 导出按钮.....	295
12.1.3 创建导航栏.....	295
12.2 创建弹出式菜单.....	300
12.2.1 添加行为.....	300
12.2.2 创建弹出式菜单.....	301
小结.....	303
习题.....	303
第 13 章 创建网站综合实例	305
13.1 运用 Fireworks 制作网站图标和导航条.....	305
13.1.1 制作网站图标.....	305
13.1.2 制作网站导航条.....	306
13.2 运用 Flash 制作动态广告条幅.....	307
13.3 运用 Dreamweaver 规划网站和制作网页.....	308
13.3.1 站点规划和网页布局.....	308
13.3.2 制作页眉区.....	309
13.3.3 制作导航区.....	309
13.3.4 制作内容区.....	310
13.3.5 制作版权区.....	311
13.3.6 完善和测试网页.....	311
小结.....	312

第 1 章 规划、创建和管理站点

网站不仅是多个文字页面的集合，其中还包含其他诸如图片、声音、外部程序等相关联的内容，因此如何合理组织它们就很重要。利用 Dreamweaver MX 2004 提供的管理站点功能可以对站点文件进行管理。本章将教授如何规划站点，并应用 Dreamweaver MX 2004 的站点管理功能创建站点、管理站点、上传站点。

学习目标

通过本章的学习，你将能够

- ☒ 规划站点
- ☒ 创建并管理站点
- ☒ 上传与维护站点

1.1 规划站点

Dreamweaver 是一个非常优秀的网页整合工具。它既可以创建网页，也可以管理站点。为了达到最佳的效果，在创建任何站点页面之前应对站点进行设计和规划。

在 Dreamweaver 中，“站点”这个术语，既可以表示位于 Internet 服务器上的远端站点，也可以表示位于本地计算机上的本地站点。一般来说，应该首先在本地计算机上构建本地站点，创建合理的站点结构，使用合理的组织形式来管理站点中的文档，并对站点进行必要的测试，然后再将站点上传到 Internet 服务器上供浏览者浏览。所谓本地站点，就是指本地硬盘中存放远程网站所有文档的地方（文件夹），在这个文件夹中存放的是一些相互链接的网页以及一些相关文件。

1.1.1 规划站点结构

如果没有对整个站点的结构进行认真的研究就匆忙上马，那么日后的维护工作量就会很大。因此一开始就要精心地规划好整个站点，把站点资源分门别类地存于不同的文件夹中，以便于日后的维护与管理。

在规划站点结构时，一般应该遵循如下的一些规则。

1. 用文件夹来保存文档

应该用文件夹来合理构建站点的结构，首先为站点创建一个根文件夹，然后在其中创建多个子文件夹，再将文档分门别类地存储到相应的子文件夹下，必要时可以创建多级子文件夹。例如：公司的通信稿、联系信息和工作告示等相关的页面就可以全部放在一个文件夹中，而在线目录页则可以放在另一个文

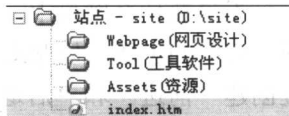


图 1-1 站点文件存放实例

文件夹中。这种树型的组织类型能使站点更容易维护和导航。如图 1-1 所示是一个站点文件存放实例。

2. 使用合理的文件名称

使用合理的文件名非常重要，在网站的规模很大时更是如此。文件名应该容易理解，这样别人看了就能够知道网页表述的内容。

另外，给文件命名时，应避免使用中文文件名，因为很多 Internet 服务器使用的是英文操作系统，不能对中文文件名提供很好的支持，而且浏览网站的用户也可能使用英文操作系统，中文文件名同样可能导致浏览错误或访问失败。如果对英文不熟悉，可以使用汉语拼音拼写文件名。

提示：本地和远程站点应该使用相同的结构。这样当用户用 Dreamweaver 建立本地站点，然后把所有的文档上传到远程站点时，Dreamweaver 就能够确保把本地结构精确地复制到远程网站。

1.1.2 规划站点的浏览机制

一般站点都会包含多个网页，如何让用户知道存在这些网页并访问它们，是网站创建者必须要考虑的事情。如果用户不知道如何访问需要的网页，也就无法得到他们要获得的信息，这样网站的目的也就没有达到。

一般来说，应该在网站创建时期规划站点的浏览机制，目的是提供清晰易懂的浏览方法，采用标准统一的网页组织形式，以引导用户轻松自如地访问每一个他们要访问的网页。

在规划站点的浏览机制时一般可以考虑采用如下的方法。

1. 创建返回主页的链接

应该在站点的每一个页面上都放置返回主页的链接。用户可能都遇到过这样的情况：在浏览了多个页面之后迷失了方向，不知道应如何返回到最初的地方。很多没有耐心的浏览者因此会失去对当前环境的信任，转而开始浏览其他的网站。如果在网页中包含返回主页的链接，就可以确保用户在不知道自己目前位置的情况下快速地返回到一个熟悉的环境中，而继续开始浏览站点中其他的内容。返回主页的链接能起到很强的挽留用户的作用。

2. 显示网站专题目录

应该在主页或任何一个页面上提供站点的简明目录结构，以引导用户从一个页面快速地进入到其他的页面上。很多网站使用框架技术，在页面的顶端或是左边显示当前网站的专题目录，这样单击相应的链接就可以从一个专题页面快速地跳转到另一个专题页面上。

3. 显示当前位置

无论在什么网页上，都要在很明显的地方标出当前网页在站点中的位置，或是显示当前网页说明的主题，以帮助用户了解他们到底在访问什么内容。如果页面嵌套过多，则可以通过创建“前进”和“后退”之类的链接来帮助用户进行浏览。

4. 搜索和索引

对于一些数据型的网站，应该给用户提供搜索的功能，或是给用户提供索引检索的权利，