

网页设计

Web Design

▲ 高等教育“十二五”全国规划教材

中国高等院校设计专业系列教材 | 周年国 著

人民美术出版社

20%传统教学内容 + 30%最新教育理念 + 50%经典案例解析与设计项目实训

图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计 / 周年国主编. — 北京 : 人民美术出版社,
2010.8

(中国高等院校设计专业系列教材)

ISBN 978-7-102-05079-9

I. ①网… II. ①周… III. ①主页制作—高等学校—
教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第143424号

总 策 划: 王 远

著 者: 周年国

高等教育“十二五”全国规划教材

网页设计

出 版: 人民美术出版社

地 址: 北京北总布胡同32号 100735

网 址: www.renmei.com.cn

电 话: 艺术教育编辑部: 010-65122581 010-65232191

发行部: 010-65252847 010-65593332 邮购部: 010-65229381

责任编辑: 王 远

封面设计: 李 巧

版式设计: 周年国

责任校对: 黄 薇

责任印制: 王建平

制版印刷: 四川新华彩色印务有限公司

经 销: 人民美术出版社

2010年8月 第1版 第1次印刷

开 本: 889毫米×1194毫米 1/16 印 张: 8

印 数: 0001—3000册

ISBN 978-7-102-05079-9

定 价: 39.80元

版权所有 侵权必究

如有印装质量问题, 请与我社联系调换。

总序

肇始于20世纪初的五四新文化运动，在中国教育界积极引入西方先进的思想体系，形成现代的教育理念。这次运动涉及范围之广，不仅撼动了中国文化的基石——语言文字的基础，引起汉语拼音和简化字的变革，而且对于中国传统艺术教育和创作都带来极大的冲击。刘海粟、徐悲鸿、林风眠等一批文化艺术改革的先驱者通过引入西法，并以自身的艺术实践力图变革中国传统艺术，致使中国画坛创作的题材、流派以及艺术教育模式均发生了巨大的变革。

新中国的艺术教育最初完全建立在苏联模式基础上，它的优点在于有了系统的教学体系、完备的教育理念和专门培养艺术创作人才的专业教材，在中国艺术教育史上第一次形成全国统一、规范、规模化的人才培养机制，但它的不足，也在于仍然固守学院式专业教育。

国家改革开放以来，中国的艺术教育再一次面临新的变革，随着文化产业的日趋繁荣，艺术教育不只针对专业创作人员，培养专业画家，更多地是培养具有一定艺术素养的应用型人才。就像传统的耳提面命、师授徒习、私塾式的教育模式无法适应大规模产业化人才培养的需要一样，多年一贯制的学院式人才培养模式同样制约了创意产业发展的广度与深度，这其中，艺术教育教材的创新不足与规模过小的问题尤显突出，艺术教育教材的同质化、地域化现状远远滞后于艺术与设计教育市场迅速增长的需求，越来越影响艺术教育的健康发展。

人民美术出版社，作为新中国成立后第一个国家级美术专业出版机构，近年来顺应时代的要求，在广泛调研的基础上，聚集了全国各地艺术院校的专家学者，共同组建了艺术教育专家委员会，力图打造一批新型的具有系统性、实用性、前瞻性、示范性的艺术教育教材。内容涵盖传统的造型艺术、艺术设计以及新兴的动漫、游戏、新媒体等学科，而且从理论到实践全面辐射艺术与设计的各个领域与层面。

这批教材的作者均为一线教师，他们中很多人不仅是长期从事艺术教育的专家、教授、院系领导，而且多年坚持艺术与设计实践不辍，他们既是教育家，也是艺术家、设计家，这样深厚的专业基础为本套教材的撰写一变传统教材的纸上谈兵，提供了更加丰富全面的资讯、更加高屋建瓴的教学理念与艺术与设计实践更加契合的经验——本套教材也因此呈现出不同寻常的活力。

希望本套教材的出版能够适应新时代的需求，推动国内艺术教育的变革，促使学院式教学与科研得以跃进式的发展，并且以此为国家催生、储备新型的人才群体——我们将努力打造符合国家“十二五”教育发展纲要的精品示范性教材，这项工作长期的，也是人民美术出版社的出版宗旨所追求的。

谨以此序感谢所有与人民美术出版社共同努力的艺术教育工作者！

中国美术出版总社 社长
人民美术出版社



第一章 “新媒体, 新设计” —— 网页设计概述

第一章是对网页设计所作的概述, 精选了网页设计师必须知道的相关概念和知识。主要内容包括相关的网络知识、网页与网站的关系、网页设计的流程和网页设计团队的构成与分工, 最后对网页设计的技术基础作了概述, 包括HTML和CSS的基础知识。



第三章 “从纸张到屏幕” —— 网页空间与布局

与印刷设计针对的纸张空间不同, 网页设计面对的是局限而又多变的屏幕空间。本章首先讨论了多变的网页空间, 进而详细讲解了网页布局的原则和方法以及常见的网页布局类型, 最后, 结合实例对网页的布局技术与实现进行了详细的分析。通过本章的学习, 大家会觉得网页布局并不神秘, 也不困难。



第五章 “细节决定成败” —— 网页元素设计

网页是由众多的页面元素构成的, 网页元素是网页的细节, 一个没有精彩细节的页面注定是不会成功的。本章就文本、图形、多媒体元素、导航元素以及表单和控件等页面元素从设计和技术两个方面进行细致的讲解, 通过本章的学习, 大家对网页细节的设计会有更加深入的了解。



第二章 “谋定而动” —— 网站整体设计

成功的网页设计都是建立在精心的规划和周到的网站整体设计的基础之上的。本章重点讲述网站整体设计的关键过程和技术, 使网页设计者对网站的整体设计有较为全面的了解, 在设计具体页面时能做到胸怀全局, 有的放矢。



第四章 “远看色, 近看花” —— 网页色彩设计

色彩是网页给人的第一印象, 色彩对网页设计的重要性不言而喻。本章从网页色彩基础、网页色彩设计及应用、网页色彩技术等几个方面详细阐述了网页的色彩设计。



第六章 “他山之石, 可以攻玉” —— 综合案例分析

本章精选了几个案例 (包括作者本人所做的网站设计), 对它们进行了全面的分析。通过本章的学习, 读者将对网页设计从整体到细节有个全面的了解。

目 录

第一章 “新媒体，新设计”——网页设计概述 (p1)

第一节 WWW: Web概述 (p2)

Web如何工作: 客户/服务器(Client/Server)结构 (p2)

浏览器: 进入Web世界的窗口 (p2)

第二节 Web设计: 新媒体, 新设计 (p3)

一、网站与网页 (p3)

二、用、美、爽: Web设计的三目标 (p3)

三、Web设计流程 (p3)

四、分工与合作: Web设计团队 (p4)

如何成为一名网页设计师? (p4)

第三节 “工欲善其事, 必先利其器”

——网页设计技术概述 (p5)

一、HTML和XHTML: 网页标记语言 (p5)

1. HTML简介 (p5)

2. HTML的语法特征 (p6)

HTML标签的嵌套 (p6)

HTML空白文档结构 (p6)

3. XHTML (p6)

二、CSS: 级联样式表 (p7)

1. CSS的语法特征 (p7)

CSS语法示例 (p7)

2. CSS的使用 (p7)

3. 样式的继承与冲突: 级联 (p7)

三、Web标准: XHTML+CSS (p8)

四、DHTML: 动态HTML (p8)

思考与练习

第二章 “谋定而动”——网站整体设计 (p9)

第一节 明确站点的目标与需求 (p10)

设计与需求 (p10)

一、建站意图: 为什么要建立一个网站? (p10)

网站项目相关人员 (p10)

二、为谁而建: 用户, 用户, 用户 (p10)

UCD: 以用户为中心的设计 (p10)

用户模型 (p10)

三、“类型片”: 定义站点类型 (p11)

站点类别 (p11)

四、站点目标: 行动的指南 (p12)

第二节 站点整体规划与设计 (p13)

一、内容: 站点的内涵与价值所在 (p13)

多媒体综合传播 (p13)

为站点准备内容 (p13)

二、功能: 不再只是内容 (p14)

功能驱动与内容驱动 (p14)

交互设计 (p14)

功能流程图 (p14)

三、架构: 逻辑与组织 (p15)

常见站点结构类型 (p15)

四、界面: 规划与设计 (p16)

网站界面构成 (p16)

网页界面的构成元素 (p16)

五、视觉: 形象与风格 (p17)

站点的设计风格 (p17)

第三节 技术与实现 (p18)

一、创意与探索: 设计草图与原型 (p18)

1. 草图 (p18)

2. 原型 (p19)

二、页面需求的描述: 线框图 (p20)

三、精彩看得见: 页面效果图 (p20)

四、站点的蓝图: 网站计划书 (p21)

网站计划书的主要内容 (p21)

思考与练习

第三章 “从纸张到屏幕”——网页空间与布局 (p22)

第一节 究竟该多大: 网页空间探密 (p23)

一、屏幕尺寸与浏览器窗口 (p23)

1. 显示器屏幕尺寸 (p23)

2. 浏览器窗口尺寸 (p23)

二、关于滚动 (p24)

1. 避免过多滚屏 (p24)

2. 避免在两个方向上滚动屏幕 (p24)

第一屏 (p24)

水平设计与垂直设计 (p24)

三、确定页面尺寸 (p25)

1. 尽可能了解你的用户 (p25)

2. 页面尺寸设计策略 (p25)

最低显示标准是多少? (p25)

3. 固定宽度和可变宽度设计 (p25)

“裁剪”浏览器空间 (p25)

第二节 化有限为无限: 网页布局设计 (p26)

一、网页布局原理 (p26)

1. 平衡与稳定 (p26)

2. 焦点与主次 (p27)

网页空间与视觉关注度 (p27)

3. 秩序与统一 (p28)

“少就是多” (p28)

4. 对比与变化 (p29)

二、点、线、面

——网页布局设计中的形态要素 (p30)

1. 点 (p30)

2. 线 (p31)

3. 面 (p32)

造型与风格 (p32)

三、关于空白 (p33)

网页中的空白 (p34)

主动留白与被动空白 (p34)

四、常用布局方法和类型 (p35)

1. 自由型布局 (p35)

2. 规整型布局 (p36)

分割 (p36)

网格布局 (p36)

第三节 技术与实现 (p38)

一、表格布局 (p38)

表格布局的分析与规划 (p38)

二、DIV+CSS: 符合Web标准的布局方法 (p38)

1. 观察与分析 (p39)

2. 切片与输出 (p39)

3. 定位与实现 (p39)

示例: DIV+CSS布局 (p39)

三、框架 (p41)

思考与练习

第四章 “远看色，近看花”——网页色彩设计 (p43)

第一节 色彩传递印象：网页色彩基础 (p44)

一、色彩的三要素 (p44)

色调 (p44)

二、生理、心理和文化：

色彩的感觉和联想 (p45)

1. 色彩的感觉和印象 (p45)

2. 色彩的联想和象征 (p45)

3. 色彩的文化与认知 (p45)

三、色彩的表现 (p50)

四、对比与调和：网页配色原理 (p51)

1. 色彩的对比 (p51)

2. 色彩的调和 (p52)

3. 网页配色类型 (p53)

第二节 网页色彩设计 (p56)

一、网页色彩的选用 (p56)

1. 站点类型和主题 (p56)

“不破不立”——打破常规使用色彩 (p56)

2. 用户需求 (p56)

3. 企业标准色 (p56)

二、网页色彩计划 (p57)

1. 支配与强调：

主色、辅助色与强调色 (p57)

2. 整体与局部：栏目色彩的规划 (p57)

三、网页中的色彩 (p58)

1. 背景色 (p58)

2. 多媒体元素色彩 (p59)

3. 文字色彩 (p59)

第三节 技术与实现 (p60)

一、屏幕色彩：加色混合 (p60)

二、网络安全色 (p60)

三、网页色彩设置 (p60)

思考与练习

第五章 “细节决定成败”——网页元素设计 (p61)

第一节 文字与排版 (p62)

一、网页文字与排版基础 (p63)

1. 网页字体 (p63)

屏幕阅读与字体 (p64)

2. 网页排版 (p65)

网页字号大小的设置 (p65)

二、网页字体设计 (p68)

1. 网页字体的选用 (p68)

2. 网页中的字体 (p68)

三、技术与实现 (p69)

1. 用CSS设置字体 (p69)

2. 用图形实现网页字体设计 (p69)

第二节 图形元素设计 (p70)

一、图形的作用 (p70)

1. 表现页面内容 (p70)

2. 增添页面美感 (p70)

图片的选择与页面的主题 (p70)

二、网页中的图形 (p71)

1. 照片与插图 (p71)

2. 背景与底纹 (p72)

整体背景与局部背景 (p73)

3. 站点标志 (p74)

4. 网页图标 (p75)

三、技术与实现 (p76)

1. 网页图形的特点 (p76)

2. 网页图形的格式及优化 (p76)

3. 网页图形制作工具 (p77)

网页图形的制作与优化 (p77)

4. 在网页中插入图形 (p78)

第三节 多媒体元素设计 (p79)

一、声音和视频 (p80)

下载播放与流式播放 (p80)

1. 声音和视频文件格式 (p81)

2. 在网页中添加声音和视频 (p81)

二、动画 (p82)

1. GIF动画 (p82)

2. Flash动画和交互媒体 (p83)

Flash动画及交互媒体作品的创作 (p83)

第四节 导航元素设计 (p85)

一、三个问题：导航的功能 (p85)

我在哪儿? (p85)

我能去哪儿? (p85)

我从哪里来? (p85)

二、导航的布局 (p86)

三、导航媒介与形式 (p87)

四、个性化导航设计 (p88)

五、技术与实现：超链接 (p89)

超链接示意图 (p89)

URL (p89)

超链接的创建 (p89)

使用Dreamweaver创建图像映射 (p90)

第五节 表单与控件 (p91)

表单及HTML实现 (p91)

常用控件类型 (p91)

一、表单的可用性设计 (p92)

二、表单外观：标准与个性 (p93)

思考与练习

第六章 “他山之石，可以攻玉”——综合案例分析 (p95)

案例1 <http://www.taorestaurant.com> (p96)

案例2 www.howblue.com (p97)

案例3 <http://www.bmw.com> (p98)

案例4 <http://www.ninebridges.co.kr> (p100)

案例5 <http://www.ksdb.co.kr> (p101)

案例6 www.afrc.com (p102)

思考与练习

附录一 常用HTML参考(p105)

附录二 常用CSS参考(p110)

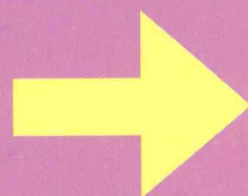
附录三 网络安全色(p117)

参考网站(p118)

参考书目(p119)

后记(p120)

第一章 “新媒体，新设计” —— 网页设计概述



人类已经进入了网络信息的时代。

网络使地球变成了一个“村落”——信息，借助网络的力量，飞越崇山峻岭、江河湖海，承载着人们的知识、思想和情感，飞向地球的每一个角落，“天涯若比邻”的远古梦想从此成为了现实……

网络的出现，不只是媒体与信息传播方式的一次变革，更是人类生活方式的一次革命。网络深深地影响着我们的学习、工作、生活和娱乐的方式——离开网络的生活已变得难以想象。对我们来说，虚拟的网络世界和现实的物理世界，都是一样的真实和不可缺少。

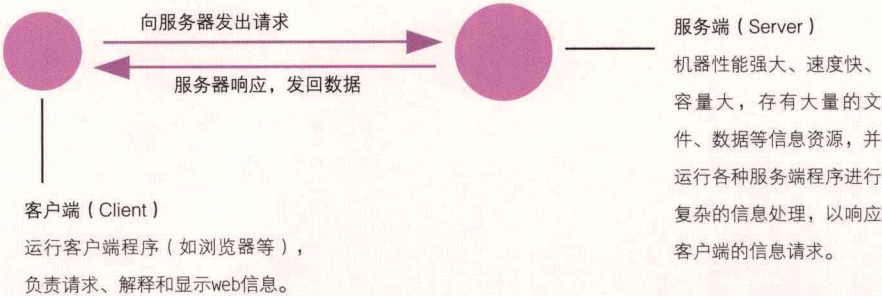
网页设计，英文为Web Design，是针对网络的崭新设计领域。那么，何为网络（Web）？网页设计（或Web设计）又具有哪些值得关注的新特点呢？引言部分将就网页设计师需要知道的这些内容作一概括介绍。

第一节 WWW：Web概述

Web，英文全称为World Wide Web，“网”，并通过丰富多彩、直观形象的网页界面呈现在我们眼前，大大方便了我们对互联网信息的检索和共享。如今Web已发展成为互联网上影响最大的一种应用方式，几乎成为互联网的代名词，然而Web却不是互联网上唯一的应用，Internet上的应用非常广泛，许多应用拥有比Web更长的历史，如远程登录、文件传输、电子邮件等。

Web如何工作：客户/服务器（Client/Server）结构

Web的信息传递是在被称为客户端（Client）的终端用户和被称为服务端（Server）的信息提供者之间进行的。服务端机器的性能强大、速度快、容量大，存有大量的文件（如HTML网页文件、CSS样式表文件及图像、声音、动画、视频等多媒体文件）和各种数据信息资源，并运行服务端软件，随时响应客户端的请求，将文件和数据发送给客户端用户。客户端的机器则通过运行客户端软件（如浏览器），向服务端发出信息请求，并将从服务端得到的信息经过解释后显示在屏幕上（如下图所示）。



浏览器：进入Web世界的窗口

浏览器运行于客户端，是用户进入Web世界、浏览Web信息的窗口。浏览器技术的发展对Web的发展与普及起到了至关重要的作用。最初的Web浏览器只能浏览文本信息。随着技术的进步，出现了图形浏览器。Mosaic是第一个图形浏览器，它的出现是Web发展史上的一个里程碑。图形浏览器的出现，使得Web变得易于使用，具有商业用途，得以迅速流行。随着浏览器技术的发展，新型浏览器不断涌现（如IE、Netscape、Firefox、Opera等），通过Web，不仅可以浏览文本和图形，还可以播放声音、视频及动画，Web也发展为继报刊杂志、电影、电视、广播之后的第五大信息传播媒体。



Mosaic：第一个图形浏览器



直观、形象的Web图形界面



丰富多彩的多媒体Web界面

第二节 Web设计: 新媒体, 新设计

Web的发展使得信息的传播与交流有了崭新的方式和途径, 随着技术的发展, Web设计——一个令人兴奋而又富于挑战的新兴设计领域——也发展成为现代设计一个令人瞩目的分支。

一、网站与网页

网站 (Web site) 是互联网上提供信息服务的实体系统, 由特定的人群和组织所拥有并进行维护。网页 (Web page) 则是网站的界面。正是一系列的网页, 在网站和用户之间架起了信息传播和沟通的桥梁。网站和网页的关系恰如“皮”和“毛”的关系, 在进行网页设计时, 首先要对网站进行整体的规划和设计, 然后才能在此基础上进行相关网页的内容和元素的具体设计, 正所谓“皮之不存, 毛将焉附”。

1. 网站设计

涉及建立一个网站的所有方面, 包括总体策划、内容准备、形象定位、界面设计、功能实现、域名申请及站点的后勤管理、版权问题等。

2. 网页设计

可分为静态 (static) 网页设计和动态 (dynamic) 网页设计。静态网页的内容和布局都是相对固定的, 无法进行动态更新, 除非重新设计。动态网页则可以根据与用户的交互, 动态地改变内容甚至外观, 或者随着时间自动地加以改变。动态网页的更新需要服务器端脚本和程序 (如ASP、JSP、PHP等) 来实现, 因此, 动态网页的设计除涉及前台页面设计外, 还涉及后台的程序设计。

二、用、美、爽: Web设计的三目标

Web设计的目标追求可概括为“用”、“美”、“爽”三个字。

1. 用

即使用。Web站点的设计要对所有目标用户 (包括残障人士) 有用、可用、易用, 这是站点功能性的体现, 是对成功站点设计最基本的要求。

2. 美

即美观。Web设计应在使站点满足“用”的基础上创建站点的独特形象, 提升站点的艺术美感, 给用户带来美的享受。

3. 爽

即体验。Web是一个交互媒体, 相比于信息的传递, 更注重创造良好的用户体验。Web设计不仅要保证用户能高效地完成任务, 而且要使这一过程是愉快的、美好的、有趣的乃至诗意的。因此, Web设计的“美”不仅体现在静态的形式美感上, 更多地体现在动态和交互

过程之中, 强调的是创造令人满意的用户体验。

为用户所喜爱并能长期留住他们的站点, 一定是对他们有用并易于使用的站点, 一定是能给他们带来美的享受的站点, 一定是能给他们带来爽快的交互体验的站点。

三、Web设计流程

整个Web设计流程并不是一个简单的线性过程, 而是一个复杂的非线性的迭代过程, 需要进行多次的反复才能最终完成, 对于复杂的大型项目而言尤其如此。整个过程大体如下 (如图所示)。

发起: 项目建设设想的提出。

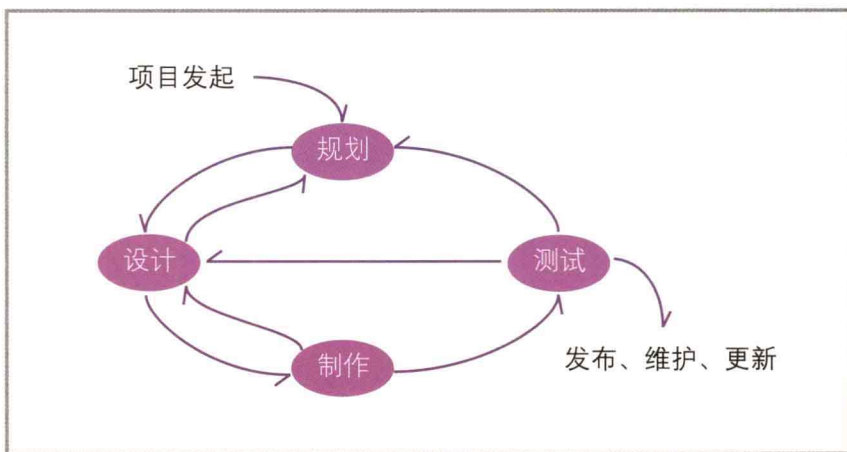
规划: 通过与客户沟通和用户研究, 明确站点目标和用户需求, 并在此基础上进行站点整体设计和架构。

设计: 通过界面规划和视觉设计, 将站点设计方案转变为可视的页面。

制作: 用页面标记语言制作具体的页面, 并与后台程序组合成最终页面, 生成可以运行的完整站点。

测试: 测试发生在网站设计的各过程之中, 以明确需求、确认方案, 并保证最终站点的完整和可用。

发布与维护: 将经过测试的站点发布上线, 通过维护更新, 保持站点的正常运转和健康发展。



网站设计流程

四、分工与合作： Web设计团队

Web设计是一项综合性很强的系统工程，涉及面极广：既包括站点的整体规划与信息结构的设计，又包括站点的具体元素和内容的设计，如文本、图形、音频、视频和动画的设计与制作等；既包括页面的界面设计，又包括站点的功能设计（Web程序设计、数据库的设计等）。总之，作为一种新媒体的设计，Web设计涉及信息设计、图形及多媒体

界面设计、程序设计等诸多方面，是技术与艺术的融合，是功能与形式的结合，是整体与局部的统一。

Web设计的成功需要团队的分工与合作。Web项目团队的人员组成和比例因项目规模的大小和复杂程度而有所不同。个人网站或小型站点一到两个人就能完成，大规模的商业站点则需要由掌握不同技能、各司其职的人才所组成的

团队来完成。Web设计的人员构成及负责领域如下表所示。

对于Web设计而言，高效的团队合作最重要，尤其是对于复杂的项目。为此，必须首先明确设计程序，并在整个设计过程中加以严格执行，同时，一定要保证设计团队的成员之间及设计人员与客户之间信息沟通的顺畅。

	设计				制作		传播	
	目标定义	信息架构	界面设计	内容创建	脚本编写	测试	发布、维护	宣传
客户								
信息架构师								
界面设计师								
多媒体艺术								
内容编辑								
制作工程师								
可用性设计								
网站管理员								

网站设计团队与分工（深色表示主要负责领域，浅色表示兼顾领域）

如何成为一名网页设计师？

对于一个拥有传统设计理论和技巧的图形设计师来说，传统的设计理论和技巧对于网络媒体设计同样适用，但要想成为一个优秀的网页设计师，还需要进一步更新设计观念并使用全新的设计方法，因为网页设计不仅要涉及到庞大的数据库，而且还会涉及到传统设计所陌生的动画、视频、声音等多媒体元素和交互传播设计，“最后你的作品还要在广阔的因特网空间中遨游，经受无数的不同信息终端、各种各样不同版本的浏览器与不明国籍的网民们的检验”。

作为一名网页设计师，还要热爱生活，对人要有所关怀，要关注网络给人们的生活、工作已经带来的和即将带来的影响，要从创造良好用户体验的角度来考虑我们的设计。

作为一名网页设计师，必须能够与各种人员（工程师、管理者、市场人员等）广泛合作，才能顺利地整个设计。

因此，网页设计师不仅要专业，而且要博学，要有能力统筹和操作整个设计过程，要善于沟通，懂得怎样同项目的相关人员进行沟通，以确保整个项目的顺利进行。

第三节 “工欲善其事, 必先利其器” ——网页设计技术概述

网页设计是商业目标、用户需求和
技术因素综合的结果, 设计的实现离不
开技术的支持, 技术的发展和进步给设
计提供了越来越大的自由发挥的空间。

虽然技术并不是设计的唯一要素, 但为
了能够更富创造力、更高效地将设计梦
想变为现实, 作为一名网页设计师, 需
要牢固掌握相关的网页设计技术及其发
展的方向, 正所谓“工欲善其事, 必先
利其器”。

本节将就与网页设计师密切相关的
HTML (XHTML) 和CSS等作一概括介绍,
与页面设计有关的工具和软件将在后面
章节中结合相关内容进行介绍。

一、HTML和XHTML: 网页标记语言

1. HTML简介

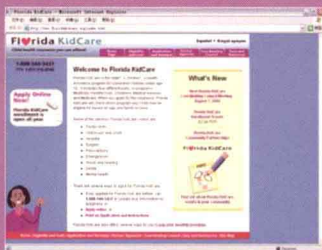
HTML即超文本标记语言, 其英文全
称是Hyper Text Markup Language。HTML
采用一系列的标签来表示构成页面的内
容和元素, 是网页制作的主要标记语
言。使用HTML不仅可以在网页中创建超
链接, 集成并格式化文本信息, 还可以
向页面中添加图像、动画、声音、视频
等多媒体信息, 同时还可以通过脚本语
言与站点的数据库和后台程序相连接。

HTML是一种纯文本标记语言, 可用

任何文本编辑器 (如Word、记事本等)
进行编写, 但对于设计师, 更为习惯和
常用的还是诸如Dreamweaver等所见即所
得 (WISWIG) 的可视化页面创作工具。



Adobe Dreamweaver CS4



右侧的代码为上图网页的HTML源文件

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C/DTD HTML 4.01 Transitional/EN" "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<!-- saved from url=(0014)about:internet -->
<html>
<head>
<title>Florida KidCare</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;">
<script language="JavaScript" type="text/javascript">
<!--
.....(节选)
function MM_swapImgRestore() { //v3.0
var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x.src=x.oSrc;
}
//-->
</script>
<link rel="stylesheet" type="text/css" media="screen" href="screen.css" />
<link rel="stylesheet" type="text/css" media="print" href="print.css" />
</head>

<body bgcolor="#ffffff" onLoad="MM_preloadImages('images/espanol_f2.gif','images/kreyol_f2.gif','images/
home_f2.gif','images/eligibility_f2.gif','images/application_f2.gif','images/partners_f2.gif','images/
council_f2.gif','images/data_f2.gif','images/Apply-online_f2.gif')">
<table border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" width="780">
<tr>
<td><table width="780" border="0" align="left" cellpadding="0" cellspacing="0">
<tr>
<td background="images/logo.gif"></td>
.....(节选)
</tr>
</table>
</td>
</tr>
.....(节选)
```

2. HTML的语法特征

标签是HTML的核心，用于对页面元素进行标记。

HTML标签是成对出现的，有一个起始标签和一个终止标签，位于起始标签和终止标签之间的是元素的内容，如段落元素被标记为“<p>元素内容</p>”。也有少数几个HTML标签只有一个起始标签，称为空标签，如换行符
。

HTML标签一般都拥有一个或多个属性，用以为所标记的页面元素添加附加信息。属性总是在起始标签中规定，以名称/值对（如 name=“value”）的形式出现，如链接标记“ 链接元素”，其中href属性用以定义需要链接的文档。

3. XHTML

XHTML，全称为可扩展超文本标记语言（Extensible Hyper Text Markup Language），是更严谨、更纯净的HTML标记语言，更为符合Web设计标准，也更为符合Web设计的未来发展方向。HTML4.01是HTML的最高版本，也是HTML的最后一个版本了，以后的HTML将被XHTML所代替。HTML4.01与XHTML的内容几乎一致，是HTML转向XHTML的过渡版本。

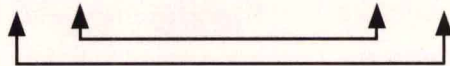
XHTML与HTML最主要的不同有：

- 元素标签必须成对出现，空标签如
应写成
。
- 标签名称必须小写。
- 标签元素必须被正确嵌套。

HTML标签的嵌套

在实际应用中，往往需要将标签进行嵌套使用，即在一对标签中包含另一对标签，以对页面元素进行更为复杂的控制，如：

这是一段粗体加斜体的文本。



如箭头所示，嵌套标签时要注意嵌套的顺序，以免产生混乱。在XHTML中，嵌套顺序必须正确，否则会产生错误，无法正常工作。

HTML空白文档结构

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
    <title>无标题文档</title>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

注：<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">：指定文档所采用的HTML版本。

<html>和</html>：HTML文档的开始和结束标记。

<head>和</head>：用于标记文档的头部，定义当前文档的相关信息，例如“标题和关键字”等。

<meta></meta>：用于表示文档的有关信息，如字符集等。

<title>和</title>：页面标题，将会在浏览器的标题栏出现。

<body>和</body>：用于标记页面的正文，包括页面中的所有元素及其控制信息。

二、CSS: 级联样式表

CSS的英文全称为Cascading Style Sheet, 中文意为级联样式表, 用于对页面的外观样式进行设置。

HTML可用于控制页面的显示外观, 但其对页面的控制能力是相当有限的, 而且不便于页面的维护和扩展。通过CSS, 我们可以对页面的外观进行更为丰富和精确地控制。

CSS样式不仅可以在一个页面中使用, 而且可以用于控制多个页面的样式, 这样, 在修改CSS样式时, 所有应用该样式的页面都将随之发生变化, 不仅便于站点的维护, 提高效率, 还可以保证整个站点页面设计效果的统一性。

1. CSS的语法特征

CSS由若干用于控制页面显示的规则所组成。规则由选择器和声明两个部分组成, 语法如下:

```
selector { property: value }
```

↑ ↑
选择器 声明

a. 选择器

用于指定应用样式的页面元素。选择器的基本类型有:

(a) 标签 基于选定的标签应用样式。

(b) 类(class) 基于标签的类属性应用样式, 不同的页面元素可以具有相同的类属性, 从而拥有相同的外观。

(c) id选择器 基于标签的id属性应用样式, 与class属性不同, 页面元素的id属性具有唯一性, 即同一个页面中的两个元素不能有相同的id名称。

CSS语法示例

P { color: blue; fontsize: 12 } —— 定义页面中段落标签的样式。

H1,H2,p {color: blue; fontsize: 12 } —— 定义页面中标题1、标题2及段落标签的样式。

H1 B {color: blue; fontsize: 12} —— 定义页面中标题1中的粗体字的样式。

.important {color: red; fontsize: 12 } —— 定义页面中所有类 (class) 属性为important 的元素的样式, 如 “<p CLASS= “important” > 一段文字 </p>” 所标记的该段文字将具有上述CSS所定义的样式。

#important {color: red; fontsize: 12 } —— 定义页面中标志符 (id) 属性为important 的元素的样式, 如 “<p id= “important” > 一段文字 </p>” 所标记的该段文字将具有上述CSS所定义的样式。

b. 声明

定义应用到页面元素上的样式。声明由属性和值组成。属性是一个可以被定义的样式, 比如color、fontsize等, 值是对属性的具体指定, 如#00FF00、12px等。

2. CSS的使用

将CSS样式添加到HTML文档的方法主要有以下两种:

a. 嵌入样式表

用<style>标签将样式嵌入到HTML文档的头部, 嵌入样式表仅针对当前HTML文档, 如:

```
...
<head>
...
<style type="text/css">
<!--
body {
    font-family: "宋体";
    font-size: 12px;
    line-height: normal;
    color: #000000;
}
-->
</style>
...
```

b. 外部样式表

将样式表存储在一个单独的CSS文档中, 从HTML文件创建指向该文档的链接, 如:

```
...
<head>
...
<link href="style/style.css"
rel="stylesheet" type=
"text/css" >
...
</head>
...
```

一个外部样式表可以同时控制多个HTML文档, 从而能够充分发挥CSS的优势。因此, 所有的CSS应尽量使用第二种方法, 采取外部调用方式。

3. 样式的继承与冲突: 级联

a. 继承

是指父元素所使用的样式属性可以传递给它所嵌套包含的子元素。

b. 冲突

当一个页面元素同时受到多个样式表规则的影响时, 就有可能产生冲突。解决冲突的基本原则是就近原则, 即离元素越近的样式, 其优先级越高。

三、Web标准：XHTML+CSS

网页制作的发展趋势是，内容与表现形式分离，用HTML（XHTML）来表示页面的内容和结构，而用样式表（CSS）控制页面的样式和外观。这一方面可以大大提高设计的效率，减少代码冗余，便于站点的维护和改版，另一方面有利于信息的搜索、转换、重用和共享，便于站点的推广和传播。XHTML+CSS技术符合网页制作的标准，正在成为网页制作的主流。

四、DHTML：动态HTML

DHTML可以使网页界面更具动感和交互性，是对静态HTML的发展。

DHTML本身不是一种语言，而是以下各项的综合：

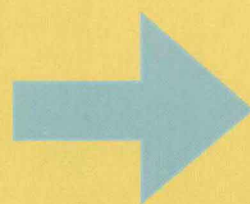
- （a）HTML 用以标定页面结构和元素。
- （b）脚本语言 如JavaScript、VBScript等，可以对页面元素及浏览器进行动态的修改和控制。
- （c）CSS 用于定义页面元素的显示样式。
- （d）DOM 文档对象模型，用以定义和访问文档对象。

使用DHTML可以让页面的所有元素在页面显示之前、之中和之后都可以进行交互控制，可以让它们移动、显示或消失、改变外观样式等。DHTML使得网页不再只是一个静态可显示的页面，而是能带来更好交互体验的动态的界面。

思考与练习

1. 试举例说明网络媒体在我们学习、工作、生活及娱乐方面的具体应用和影响。
2. 试论述网络（Web）和互联网（Internet）之间的关系。
3. 简述浏览器技术的发展过程及其对Web普及和发展的影响。
4. 简述Web设计的三个目标及相互关系。
5. Web设计分工及Web设计团队的基本构成。
6. 为什么要采用Web标准进行网页设计与制作？

第二章 “谋定而动” ——网站整体设计



网络设计环境充满了变数，站点的设计也变得愈加庞大和复杂，只有计划良好的站点才有可能成为出色的站点而得以长期生存。在进行具体的设计与制作之前，必须认真思考并精心规划你的网站，以避免和减少因缺乏规划而带来的反复、挫折乃至失败，正所谓“磨刀不误砍柴工”。

网络设计环境充满了变数，站点的设计也变得愈加庞大和复杂，因此只有计划良好的站点才有可能成为出色的站点而得以长期生存。在进行具体的设计与制作之前，必须认真思考并精心规划你的网站，以避免和减少因缺乏规划而带来的反复、挫折乃至失败。

正所谓“磨刀不误砍柴工”。

第一节 明确站点的目标与需求

需求是对目标产品的陈述和规定。站点的建设是建立在各种各样的需求之上的。站点需求分析主要是通过研究和分析为什么要建立站点（建站意图）、为谁而建（站点的目标用户）及具体要建立一个什么样类型的站点（站点类型特征）等问题来明确站点的需求和建设目标，为站点的建设指引方向并作为评估站点的标准。

设计与需求

有了需求，才有设计；没有需求，无需设计——需求是设计的源头。准确而全面的需求分析对网站建设成功的重要性不言而喻。需求采集的方法有问卷调查、访谈、观察、相关资料分析、场景描述、原型测试等。

一、建站意图： 为什么要建立一个网站？

设计师需要与项目发起者——客户进行广泛的沟通与交流，以挖掘并明确



成功的网页设计都是建立在精心的规划和周到的网站整体设计的基础之上的。对于网页设计师而言，我们不仅要关注具体的网页设计，更要关注这些网页的“幕后故事”，既要“知其然”，更要“知其所以然”。

客户建设站点的真正意图和期望。设计师还需要通过与项目相关人员的交流及对相关行业背景的研究和分析，提炼并完善站点建设真正用意。

网站项目相关人员

对于商业项目而言，除了客户，与项目相关的人员还包括投资者、合伙人、供应商等，也包括竞争者，他们都会影响项目的决策、实施过程和进度。

二、为谁而建： 用户，用户，用户

谁会对所建的站点感兴趣？他们为什么要访问站点？什么样的功能、内容及设计风格对他们有吸引力？这些问题的回答都有赖于对目标受众的详细研究，他们是网站的最终使用者，是设计师直接服务的对象。能否满足用户的需求，能否使他们满意，将对站点的成败具有决定性的影响。

站点用户研究主要包括：

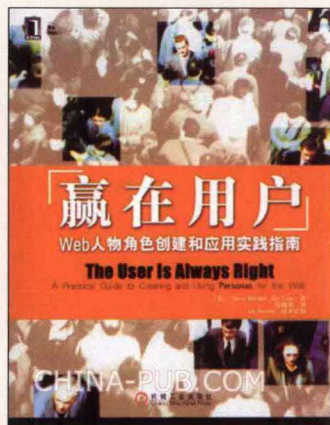
1. 定义主要的目标用户。
2. 分析目标用户的特征，建立用户模型。
3. 明确用户的真实需求。

UCD：以用户为中心的设计

UCD (User Centered Design)，以用户为中心的设计。所谓“以用户为中心的设计”思想和方法，最重要的一点就是要站在用户的立场去进行设计，而不是站在设计师和制作者的立场上去做设计，应从以设计制作者为中心的思考模式向以用户为中心的思考模式转变，在整个设计过程的各个环节认真听取用户的意见，使他们参与其中，针对他们反馈修改和完善你的设计。

用户模型

用户模型是对年龄、职业（经济状况）、性别、国家、教育背景、文化背景、生活方式（婚姻情况等）、生存状态、性格等用户特征所进行的详细分析和准确描述，通过用户模型可以深入了解用户的目标、行为、能力、观点和喜好。



《赢在用户》：“通过用户喜欢的方式给予他们想要的结果……”