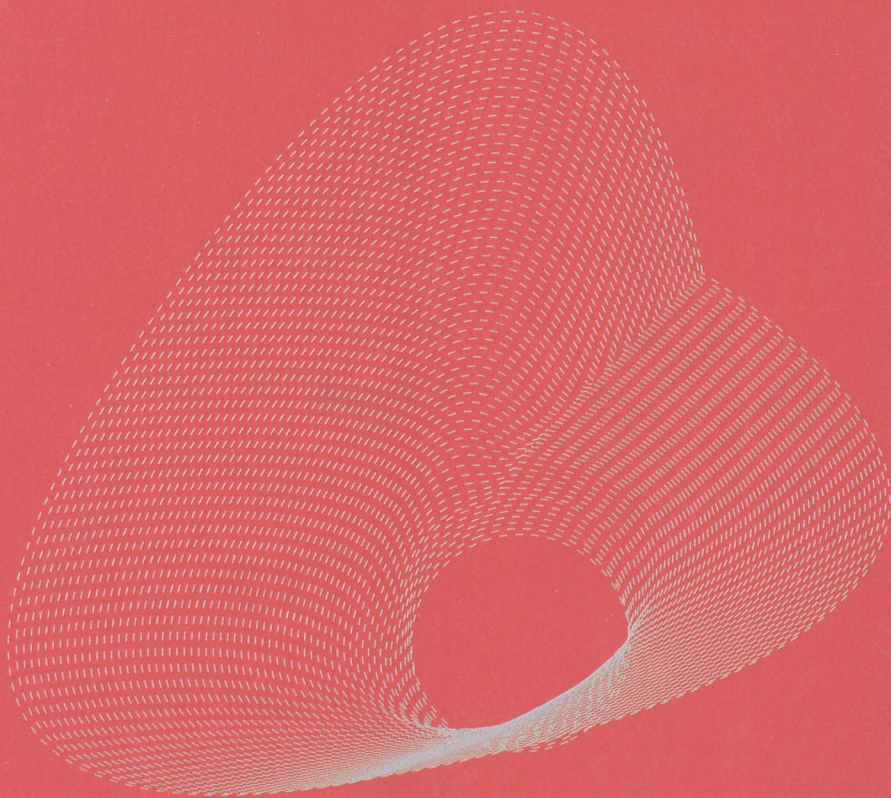


中国高等院校计算机基础教育课程体系规划教材

丛书主编 谭浩强

基于Web标准的网页设计与制作

唐四薪 编著



清华大学出版社

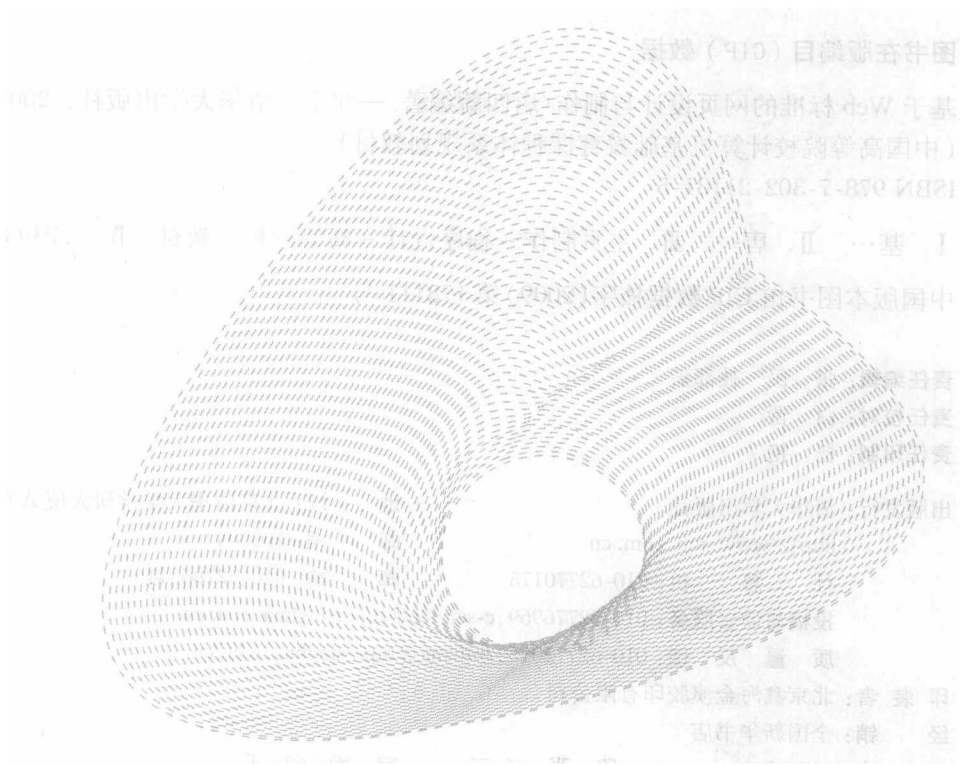


中国高等院校计算机基础教育课程体系规划教材

丛书主编 谭浩强

基于Web标准的网页设计与制作

唐四薪 编著



清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书全面介绍了基于 Web 标准的网页设计与制作技术,采用“原理 + 实例 + 综合案例”的编排方式,所有实例都根据所涉及的原理编排在相关的原理之后,使读者能迅速理解有关原理的用途。本书分为 7 章,内容包括网页与网站的相关知识、HTML 语言和 XHTML 标准、CSS 网页样式和布局设计、Fireworks 美工设计、网站开发和网页设计的过程与案例,以及 JavaScript 和 jQuery 前台脚本编程技术。

全书遵循 Web 标准,强调原理性与实用性,技术与美工并重,注重介绍网页设计与制作中的基本理论和前沿技术,摒弃了一些过时的网页制作技术。

本书可作为高等院校各专业“网页设计与制作”课程的教材,也可作为网页设计、网站制作的培训类教材,还可供网页设计和开发人员参考使用。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

基于 Web 标准的网页设计与制作/唐四薪编著. —北京:清华大学出版社,2009.12
(中国高等院校计算机基础教育课程体系规划教材)

ISBN 978-7-302-21181-5

I. 基… II. 唐… III. 主页制作—程序设计—高等学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 178111 号

责任编辑:张 民 林都嘉

责任校对:白 蕾

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260

印 张:26.75

字 数:623 千字

版 次:2009 年 12 月第 1 版

印 次:2009 年 12 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:35.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:010-62770177 转 3103 产品编号:033349-01

中国高等院校计算机基础教育课程体系规划教材

编审委员会

主 任：谭浩强

委 员：(按姓氏笔画为序)

王路江	冯博琴	曲建民	刘瑞挺	杨小平
吴文虎	吴功宜	李凤霞	张 森	汪 蕙
高 林	黄心渊	龚沛曾	焦 虹	詹国华

策划编辑：张 民

从20世纪70年代末80年代初开始,我国的高等院校开始面向各个专业的全体大学生开展计算机教育。特别是面向非计算机专业学生的计算机基础教育,牵涉的专业面广、人数众多,影响深远。高校开展计算机基础教育的状况将直接影响我国各行各业、各个领域计算机应用的发展水平。这是一项意义重大而且大有可为的工作,应该引起各方面的充分重视。

20多年来,全国高等院校计算机基础教育研究会和全国高校从事计算机基础教育的老师始终不渝地在这片未被开垦的土地上辛勤工作,深入探索,努力开拓,积累了丰富的经验,初步形成了一套行之有效的课程体系和教学理念。20年来高等院校计算机基础教育的发展经历了3个阶段:20世纪80年代是初创阶段,带有扫盲的性质,多数学校只开设一门入门课程;20世纪90年代是规范阶段,在全国范围内形成了按3个层次进行教学的课程体系,教学的广度和深度都有所发展;进入21世纪,开始了深化提高的第3阶段,需要在原有基础上再上一个新台阶。

在计算机基础教育的新阶段,要充分认识到计算机基础教育面临的挑战。

(1) 在世界范围内信息技术以空前的速度迅猛发展,新的技术和新的方法层出不穷,要求高等院校计算机基础教育必须跟上信息技术发展的潮流,大力更新教学内容,用信息技术的新成就武装当今的大学生。

(2) 我国国民经济现在处于持续快速稳定发展阶段,需要大力发展信息产业,加快经济与社会信息化的进程,这就迫切需要大批既熟悉本领域业务,又能熟练使用计算机,并能将信息技术应用于本领域的新型专门人才。因此需要大力提高高校计算机基础教育的水平,培养出数以百万计的计算机应用人才。

(3) 从21世纪初开始,信息技术教育在我国中小学中全面开展,计算机教育的起点从大学下移到中小学。水涨船高,这也为提高大学的计算机教育水平创造了十分有利的条件。

迎接21世纪的挑战,大力提高我国高等学校计算机基础教育的水平,培养出符合信息时代要求的人才,已成为广大计算机教育工作者的神圣使命和光荣职责。全国高等院校计算机基础教育研究会和清华大学出版社于2002年联合成立了“中国高等院校计算机基础教育改革课题调研组”,集中了一批长期在高校计算机基础教育领域从事教学和研究的专家、教授,经过深入调查研究,广泛征求意见,反复讨论修改,提出了

高校计算机基础教育改革思路和课程方案，并于 2004 年 7 月公布了《中国高等院校计算机基础教育课程体系 2004》（简称 CFC 2004）。CFC 2004 公布后，在全国高校中引起强烈的反响，国内知名专家和从事计算机基础教育工作的广大教师一致认为 CFC 2004 提出了一个既体现先进性又切合实际的思路和解决方案，该研究成果具有开创性、针对性、前瞻性和可操作性，对发展我国高等院校的计算机基础教育具有重要的指导作用。根据近年来计算机基础教育的发展，课题研究组对 CFC 2004 进行了修订和补充，使之更加完善，于 2006 年和 2008 年公布了《中国高等院校计算机基础教育课程体系 2006》（简称 CFC 2006）和《中国高等院校计算机基础教育课程体系 2008》（简称 CFC 2008），由清华大学出版社出版。

为了实现课题研究组提出的要求，必须有一批与之配套的教材。教材是实现教育思想和教学要求的重要保证，是教学改革中的一项重要基本建设。如果没有好的教材，提高教学质量只是一句空话。要写好一本教材是不容易的，不仅需要掌握有关的科学技术知识，而且要熟悉自己工作的对象、研究读者的认识规律、善于组织教材内容、具有较好的文字功底，还需要学习一点教育学和心理学的知识等。一本好的计算机基础教材应当具备以下 5 个要素：

(1) 定位准确。要十分明确本教材是为哪一部分读者写的，要有的放矢，不要不问对象，提笔就写。

(2) 内容先进。要能反映计算机科学技术的新成果、新趋势。

(3) 取舍合理。要做到“该有的有，不该有的没有”，不要包罗万象、贪多求全，不应把教材写成手册。

(4) 体系得当。要针对非计算机专业学生的特点，精心设计教材体系，不仅使教材体现科学性和先进性，还要注意循序渐进、降低台阶、分散难点，使学生易于理解。

(5) 风格鲜明。要用通俗易懂的方法和语言叙述复杂的概念。善于运用形象思维，深入浅出，引人入胜。

为了推动各高校的教学，我们愿意与全国各地区、各学校的专家和老师共同奋斗，编写和出版一批具有中国特色的、符合非计算机专业学生特点的、受广大读者欢迎的优秀教材。为此，我们成立了“中国高等院校计算机基础教育课程体系规划教材”编审委员会，全面指导本套教材的编写工作。

这套教材具有以下几个特点：

(1) 全面体现 CFC 2004、CFC 2006 和 CFC 2008 的思路和课程要求。本套教材的作者多数是课题研究组的成员或参加过课题研讨的专家，对计算机基础教育改革的方向和思路有深切的体会和清醒的认识。因而可以说，本套教材是 CFC 2004、CFC 2006 和 CFC 2008 的具体化。

(2) 教材内容体现了信息技术发展的趋势。由于信息技术发展迅速，教材需要不断更新内容，推陈出新。本套教材力求反映信息技术领域中新的发展、新的应用。

(3) 按照非计算机专业学生的特点构建课程内容和教材体系，强调面向应用，注重

培养应用能力，针对多数学生的认知规律，尽量采用通俗易懂的方法说明复杂的概念，使学生易于学习。

(4) 考虑到教学对象不同，本套教材包括了各方面所需要的教材(重点课程和一般课程；必修课和选修课；理论课和实践课)，供不同学校、不同专业的学生选用。

(5) 本套教材的作者都有较高的学术造诣，有丰富的计算机基础教育的经验，在教材中体现了研究会所倡导的思路和风格，因而符合教学实践，便于采用。

本套教材统一规划、分批组织、陆续出版。希望能得到各位专家、老师和读者的指正，我们将根据计算机技术的发展和广大师生的宝贵意见随时修订，使之不断完善。

全国高等院校计算机基础教育研究会荣誉会长
“中国高等院校计算机基础教育课程体系规划教材”编审委员会主任

谭浩强

随着互联网技术 10 年来的飞速发展, 各行各业都需要在互联网上推广宣传自己, 网页设计技术对许多人来说已经成为一项基本的计算机应用技能。网页设计技术在发展过程中也经历了巨大的变革, 从最初 Microsoft 的网页制作软件 FrontPage 到 Macromedia 公司的网页制作“三剑客”(Dreamweaver、Fireworks 和 Flash) 软件被普遍接受, 到 2005 年 Macromedia 公司被 Adobe 公司收购, 原有的网页制作“三剑客”的称号逐渐淡出。近年来, 网页制作“三剑客”这一名词有了新的内涵, 那就是指 XHTML、CSS 和 JavaScript, 它们代表了网页的结构、表现和行为三个层面。

本书系统地介绍了遵循 Web 标准的网页设计方法, Web 标准给网页设计带来的变化不仅反映在大量使用 CSS 编码进行布局, 更重要的是使整个网页设计的过程也发生重大的改变。正如在本书第 6 章的设计案例中将看到的, 在还没有考虑网页外观之前就已经将网页的 HTML 代码写出来了, 这对于表格布局的网页是不可想象的。通过这种方式实现了“结构”和“表现”相分离, 就是 Web 标准最大的原则和优势。使得设计师在最初考虑网页内容时不需要考虑网页的外观。

网页设计这门课程的特点是入门比较简单, 但它的知识结构庞杂, 想要成为一名有用的网页设计师是需要较长时间的理论学习和大量的实践操作及项目实训的, 学习网页设计有两点最重要, 一是要务必重视对原理的掌握; 二是在理解原理的基础上一定要多练习、多实践, 通过练习和实践总能发现很多实际的问题。本书在编写过程中注重“原理”和“实用”, 这表现在所有的实例都是按照其涉及的原理分类, 而不是按照应用的领域分类, 将这些实例编排在原理讲解之后, 就能使读者迅速理解原理的用途, 同时由于加深了对原理的理解, 可以对实例举一反三。

在测试网页时, 一定要使用不同的浏览器进行测试, 建议读者至少应安装 IE 6 和 Firefox 两种浏览器, 这不仅因为制作出各种浏览器兼容的网页是网页设计的一项基本要求, 更重要的是通过分析不同浏览器的显示效果可以对网页设计的各种原理有更深入的理解。

本书的内容包含了 Web 前端开发技术的各个方面, 如果要将整本书的内容讲授完毕, 大约需要 90 学时的课时。如果只有 50 学时左右的理论课课时, 可主要讲授本书前四章的内容, 后面的内容供学生自学, 考虑到“因材施教”的目的, 本书的部分内容(在节名后注有“*”号)主要供学有余力的学生自学。

本书为教师提供了教学用多媒体课件、实例源文件和习题参考答案, 可登录本书配

套网络教学平台 (<http://ec.hynu.cn>) 免费下载, 也可和作者联系 (tangsix@163.com)。另外, 该网络教学平台还提供了大量网页制作的操作视频和相关软件供免费下载。

本书由唐四薪承担主要编写任务, 参加编写的还有魏书堤、徐雨明、刘艳波、陈溪辉、戴小新、黄大足、邹赛和谭晓兰等。唐四薪编写了第 1、2、4、5、6、7 章和第 3 章的部分内容。魏书堤、徐雨明、刘艳波、陈溪辉、戴小新、黄大足、邹赛和谭晓兰编写了第 3 章的部分内容。

本书是作者多年从事网页设计工作及近年来从事网页设计教学的经验总结, 在编写过程中, 我的学生眭艳凤、郭文静、田梦洁、石灵智、何娴、叶艳、练小祥、容莉莉等提出了很多有创意的想法和建议, 为本书的编写提供了帮助, 在此向他们及所有关心本书编写工作的人士表示感谢。

由于本人水平和教学经验有限, 书中错误和不妥之处在所难免, 欢迎广大读者和同行批评指正。

编 者

2009 年 7 月

第 1 章 网页设计概述	1
1.1 网页设计的两个基本问题	1
1.2 网页与网站	2
1.2.1 什么是网页	2
1.2.2 网页设计语言——HTML 简介	3
1.2.3 网页和网站的开发工具介绍	4
1.2.4 网站的含义和特点	5
1.3 Web 服务器和浏览器	8
1.3.1 Web 服务器的作用	8
1.3.2 浏览器的种类和作用	9
1.4 静态网页和动态网页	10
1.5 域名与主机的关系	12
1.6 URL 的含义和结构	12
习题	13
第 2 章 HTML、XHTML 和 Web 标准	14
2.1 HTML 文档的基本结构	14
2.1.1 使用记事本编辑一个 HTML 文件	14
2.1.2 认识 Dreamweaver CS3	15
2.1.3 使用 DW 新建一个 HTML 文件	16
2.2 标记和元素	16
2.2.1 标记的概念	16
2.2.2 标记带有属性时的结构	16
2.2.3 HTML 标记的分类	17
2.2.4 常见的 HTML 标记	17
2.2.5 常见的 HTML 标记的属性	17
2.2.6 元素的概念	18
2.2.7 行内元素和块级元素	18

2.3 从 HTML 到 XHTML 的转变	19
2.3.1 HTML 存在的问题	19
2.3.2 Web 标准的含义	19
2.3.3 文档类型的含义和选择	21
2.3.4 XHTML 与 HTML 的重要区别	21
习题	23
第3章 HTML 标记	25
3.1 文本格式标记	25
3.1.1 文本排版	25
3.1.2 文本的换行和空格	27
3.1.3 文本中的特殊字符	28
3.2 文本修饰标记(字体标记)	29
3.3 列表标记	30
3.4 利用 DW 代码视图提高效率	32
3.4.1 代码提示	32
3.4.2 代码折叠	33
3.4.3 拆分视图和代码快速定位	33
3.4.4 DW 中的常用快捷键	33
3.5 图像标记 	34
3.5.1 网页中插入图像的两种方法	34
3.5.2 网页中支持的图像格式	35
3.5.3 在单元格中插入图片的方法	36
3.5.4 插入图像的对齐方式	36
3.6 超链接标记 <a>	37
3.6.1 绝对 URL 和相对 URL	37
3.6.2 超链接的源对象: 文本、图像、热区	38
3.6.3 超链接的种类(href 属性的取值)	40
3.6.4 超链接目标的打开方式	41
3.6.5 超链接制作的原则	41
3.6.6 DW 中超链接属性面板的使用	42
3.7 Flash 及媒体元素的插入	43
3.7.1 插入 Flash 的两种方法	43
3.7.2 在图像上放置透明 Flash	43
3.7.3 插入视频或音频文件	44
3.8 表格标记(<table>、<tr>、<td>)	46
3.8.1 表格标记(<table>、<tr>、<td>)及其属性	46
3.8.2 在 DW 中操作表格的方法	51
3.8.3 制作固定宽度的表格	53

3.8.4	用普通表格与布局表格分别进行网页布局	54
3.8.5	特殊效果表格的制作	56
3.9	表单标记(< form > 、< input > 、< select >)	59
3.9.1	表单标记 < form >	59
3.9.2	< input > 标记	61
3.9.3	< select > 和 < option > 标记	64
3.9.4	多行文本域标记 < textarea >	64
3.9.5	表单中的按钮	65
3.9.6	表单数据的传递过程	66
3.9.7	表单的辅助标记	67
3.9.8	利用行为检查表单的输入	68
3.10	框架标记*	68
3.10.1	框架的作用	68
3.10.2	< frameset > 标记	69
3.10.3	< frame / > 标记	70
3.10.4	用 DW 制作框架网页	71
3.10.5	嵌入式框架标记 < iframe >	71
3.11	容器标记(div 、span) *	72
3.12	头部标记*	73
习题		74
第4章	CSS	77
4.1	CSS 基础	77
4.1.1	CSS 的语法	77
4.1.2	在 HTML 中引入 CSS 的方法	78
4.1.3	选择器的分类	79
4.1.4	CSS 的层叠性	82
4.1.5	CSS 的继承性	84
4.1.6	选择器的组合	86
4.1.7	CSS 2.1 新增加的选择器简介	91
4.1.8	CSS 样式的总体设计原则	96
4.1.9	DW 对 CSS 的可视化编辑支持	97
4.2	应用 CSS 修饰文本和超链接	99
4.2.1	CSS 文本修饰	99
4.2.2	CSS 动态超链接	100
4.3	CSS 属性的值和单位	101
4.4	CSS 的滤镜属性*	103
4.5	盒子模型及标准流下的定位	105
4.5.1	盒子模型基础	106

4.5.2	盒子模型的应用	110
4.5.3	盒子在标准流下的定位原则	112
4.6	背景的控制	118
4.6.1	CSS 的背景属性	118
4.6.2	背景的基本运用技术	119
4.6.3	滑动门技术——背景的高级运用	123
4.6.4	背景图案的翻转——控制背景的显示区域	127
4.6.5	CSS 圆角设计	128
4.7	盒子的浮动	133
4.7.1	盒子浮动后的特点	133
4.7.2	浮动的清除	135
4.7.3	浮动的浏览器解释问题	136
4.7.4	浮动的应用举例	141
4.8	相对定位和绝对定位	147
4.8.1	定位属性和偏移属性	147
4.8.2	相对定位	147
4.8.3	相对定位的应用举例	148
4.8.4	绝对定位	150
4.8.5	绝对定位的应用举例	152
4.8.6	DW 中定位属性面板介绍	164
4.8.7	与 position 属性有关的 CSS 属性	164
4.8.8	hover 伪类的应用总结*	170
4.9	CSS + div 布局	171
4.9.1	分栏布局的种类	171
4.9.2	固定宽度布局	171
4.9.3	可变宽度布局	172
4.10	解决 CSS 浏览器兼容问题的基本方法*	177
4.11	CSS 3 新增功能和属性一瞥*	179
	习题	180
第 5 章	Fireworks	183
5.1	Fireworks 基础	183
5.1.1	矢量图和位图的概念	183
5.1.2	认识 Fireworks 的界面	184
5.1.3	新建、打开和导入文件	185
5.1.4	画布和图像的调整	187
5.1.5	辅助设计工具的使用	190
5.2	操作对象	191
5.2.1	对象和图层的概念	191

5.2.2	选择、移动和对齐对象	192
5.2.3	变形和扭曲	192
5.2.4	改变对象的叠放次序	194
5.2.5	设置对象的不透明度	194
5.2.6	操作对象的快捷键	195
5.3	编辑位图	195
5.3.1	创建和取消选区	195
5.3.2	编辑选区中的像素区域	200
5.4	绘制矢量图形	201
5.4.1	创建矢量图形	202
5.4.2	调整矢量线条	207
5.4.3	路径的切割和组合	209
5.4.4	路径和选区的相互转换	212
5.5	文本对象的使用	214
5.5.1	文本编辑和修饰的过程举例	214
5.5.2	特殊文字效果制作举例	216
5.5.3	将文本附加到路径	217
5.6	蒙板	218
5.6.1	使用“粘贴于内部”创建矢量蒙板	218
5.6.2	创建位图蒙板	225
5.7	简单 GIF 动画的制作*	228
5.7.1	使用补间实例制作动画	228
5.7.2	制作蒙板动画	229
5.8	切片及导出	230
5.8.1	切片的作用	230
5.8.2	切片的基本操作	231
5.8.3	切片的实例	233
习题		236
第 6 章	网站开发和网页设计的过程	238
6.1	网站开发的过程	238
6.1.1	基本任务和角色	238
6.1.2	网站开发过程的各环节	239
6.2	遵循 Web 标准的网页设计步骤	243
6.2.1	网页设计步骤概述	243
6.2.2	内容分析	244
6.2.3	HTML 结构设计	245
6.2.4	原型设计	248
6.2.5	网页效果图设计	250

6.2.6	布局设计	252
6.2.7	视觉设计	258
6.2.8	交互效果设计	268
6.2.9	总结 CSS 布局的优点	270
6.3	网站的风格设计	271
6.3.1	网站风格设计的基本原则	271
6.3.2	网页色彩的搭配	272
6.3.3	网页版式设计	282
6.4	网站的栏目规划和目录结构设计	286
6.4.1	网站的栏目规划	286
6.4.2	网站的目录结构设计	287
6.5	网站的导航设计 *	289
6.5.1	导航的实现方法	289
6.5.2	导航的设计策略	290
6.6	网站的环境准备 *	290
6.6.1	架设网站的基本条件	290
6.6.2	购买主机空间和域名	291
6.6.3	配置主机空间和域名	292
6.6.4	上传网站	293
6.7	网站费用估算 *	293
	习题	294
第 7 章	JavaScript	296
7.1	JavaScript 简介	296
7.1.1	JavaScript 的特点	296
7.1.2	JavaScript 的用途	297
7.1.3	网页中插入 JavaScript 脚本的方法	298
7.2	JavaScript 语言基础	301
7.2.1	JavaScript 的变量	301
7.2.2	JavaScript 的运算符	302
7.2.3	JavaScript 数据类型	306
7.2.4	JavaScript 的保留字	312
7.2.5	JavaScript 语句	313
7.2.6	函数	318
7.3	对象	321
7.3.1	JavaScript 对象	322
7.3.2	with 语句	323
7.3.3	this 关键字	324
7.3.4	JavaScript 内置对象	325

7.4 浏览器对象模型 BOM	328
7.4.1 window 对象	329
7.4.2 location 对象	334
7.4.3 history 对象	335
7.4.4 navigator 对象	336
7.4.5 document 对象	336
7.4.6 screen 对象	341
7.5 文档对象模型 DOM	342
7.5.1 网页中的 DOM 模型	343
7.5.2 使用 DOM 模型	343
7.5.3 访问 CSS 样式	352
7.5.4 用 DOM 控制表单	353
7.6 事件处理	358
7.6.1 事件流	358
7.6.2 处理事件的两种方法	358
7.6.3 浏览器中的常用事件	361
7.6.4 事件对象	365
7.6.5 制作隔行和动态变色的表格	367
7.6.6 DOM 和事件编程实例	368
7.7 DW CS3 对 JavaScript 的支持	374
7.7.1 行为面板	374
7.7.2 时间轴特效	375
7.7.3 Spry 框架	375
7.8 jQuery 框架使用入门	380
7.8.1 jQuery 框架的功能	380
7.8.2 下载并使用 jQuery	381
7.8.3 jQuery 中的“\$”及其作用	382
7.8.4 jQuery 中的选择器	386
7.8.5 jQuery 中的常用方法	391
7.8.6 jQuery 的应用举例	392
7.8.7 jQuery 的插件应用举例	400
习题	403
参考文献	405

Internet 是由遍布全世界大大小小的各种各样的网络组成的一个松散结合的全球网,它使网络上的各台计算机(Internet 上称为主机,即 host)可以互相交换信息。Internet 为用户提供了很多种服务,如 WWW,E-mail,FTP,即时通信等。Internet 实现信息资源共享的主要途径,便是 WWW 服务。

WWW 的含义是全球信息网(World Wide Web),简称为 Web 或“万维网”。它是一个基于超文本(Hypertext)方式的信息查询工具,通过 HTTP 协议传输超文本信息,是由欧洲核子物理研究中心(CERN)研制的。WWW 将位于全世界 Internet 上不同网址的相关数据信息有机地编织在一起,通过浏览器(Browser)提供一种友好的信息查询界面(即网页)供用户浏览查询。因此即使是一个对计算机知之甚少的人也可以通过移动或单击鼠标,在 Internet 上获取各种多媒体信息,甚至可以在 Internet 上看电影和电视、玩游戏、聊天、购物、学习和求职等。

目前网页设计技术与 10 年前相比已发生了翻天覆地的变化,表现在带给用户更好的体验和更丰富的交互。有人提出了 Web 2.0 的概念,对什么是 Web 2.0 并没有很严格的定义,一般来说 Web 2.0 是相对于 Web 1.0 的新一类互联网应用的统称。Web 1.0 的主要特点在于用户通过浏览器获取信息,Web 2.0 则更注重用户的交互作用,用户既是网站内容的消费者(浏览者),也是网站内容的制造者。

对于 Web 2.0 概念的说明,通常采用典型应用案例介绍,加上对部分相关技术的解释。目前 Web 2.0 的典型应用有博客(Blog)、站点摘要(RSS)百科全书(Wiki,也叫维客)、网摘、社会网络(SNS)、P2P、即时信息(IM)等,采用的相关技术有 XML、Ajax 和 RIA 技术等。Web 2.0 的概念还表现在网页风格上,如 Web 2.0 提倡采用淡雅的颜色风格,大量运用高光效果和倒影效果装饰网页。

在这里介绍 Web 2.0,是为了让读者明白学习网页设计就应该追踪网页设计的各种新技术,制作出更好更炫的网页作品才能满足不断发展的应用的需要。

1.1 网页设计的两个基本问题

网页设计是艺术与技术的结合。从艺术的角度看,网页设计的本质是一种平面设计,像出黑板报、设计书的封面等都属于平面设计一样,对于平面设计要考虑两个基本问题,