

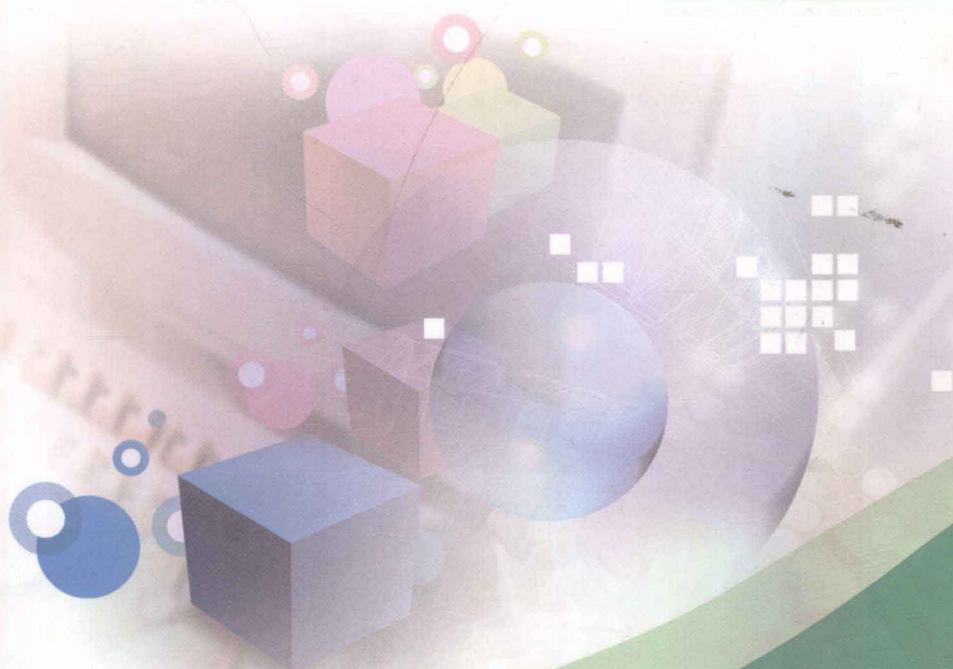
全国煤炭高等教育专升本“十二五”规划教材

Quanguo Meitan Gaodeng Jiaoyu
Zhuanshengben Shierwu Guihua Jiaocai

Wangzhan Sheji Jishu

网站设计技术

◎ 胡振山 张吉春 编著



中国矿业大学出版社

China University of Mining and Technology Press

全国煤炭高等教育专升本“十二五”规划教材

网站设计技术

胡振山 张吉春 编著

中国矿业大学出版社

内 容 提 要

本书从建设网站的基本概念、基本方法以及基本技术开始,详细讲解了建设网站的方法、技术和过程,分别叙述了静态式网站和动态交互式网站建设的详细过程,还介绍了几个常用的动态式交互网站建设工具。

本教材适合作为大、中专院校计算机专业的教材、网站建设学习班的培训教材及广大计算机爱好者的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

网站设计技术/胡振山,张吉春编著. —徐州:
中国矿业大学出版社,2011.12
ISBN 978 - 7 - 5646 -1314 - 3
I. ①网… II. ①胡… ②张… III. ①网站—设计
IV. ①TP393.092
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 234489 号

书 名 网站设计技术
编 著 胡振山 张吉春
责任编辑 钟 诚 章 毅 孟 茜
责任校对 张海平
出版发行 中国矿业大学出版社有限责任公司
(江苏省徐州市解放南路 邮编 221008)
营销热线 (0516)83885307 83884995
出版服务 (0516)83885767 83884920
网 址 <http://www.cumtp.com> E-mail: cumtpvip@cumtp.com
印 刷 徐州中矿大印发科技有限公司
开 本 787×1092 1/16 印张 17 字数 420 千字
版次印次 2011 年 12 月第 1 版 2011 年 12 月第 1 次印刷
定 价 25.50 元

(图书出现印装质量问题,本社负责调换)

全国煤炭高等教育专升本“十二五”规划教材

建设委员会成员名单

主任：李增全

副主任：于广云 丁三青 王廷弼

委员：(按姓氏笔画排序)

王宪军 王继华 王德福 刘建中

刘福民 孙茂林 李维安 张吉春

陈兴华 周智仁 赵文武 赵济荣

郝虎在 荆双喜 徐国财 廖新宇

秘书长：王廷弼

秘书：何 戈

全国煤炭高等教育专升本“十二五”规划教材

基础类编审委员会成员名单

主任：冀伦文

副主任：蔡兴臣

委员：(按姓氏笔画排序)

丁红旗 马凤春 王凤志 吕明海

刘春艳 李敬兆 张天驹 张德东

邰英楼 贾 蓓 董春胜 蔡兴臣

前 言

本书由长期工作在教学第一线的教师编写,在编写过程中充分汲取了计算机教育工作者在教学实践方面的经验,注重内容的实用性、针对性和可操作性。通过本书的学习,使学生能正确掌握网站建设的基本方法以及相关软件的操作方法,获得网站建设的基本技能。

本书第一章网站基本概念,介绍了网站、网页及浏览器等基本概念。第二章网站运行环境配置,介绍了常见的 Windows 操作系统支持下的网站运行环境配置方法。第三章网站相关概念技术,介绍了 IPv4、IPv6、URL、域名系统、DNS 等与网站相关的技术。第四章网页设计语言 HTML,详细介绍了 HTML 的语句使用方法。第五章网站 CSS 设计,介绍了网站设计中流行的 CSS 技术。第六章网站中的数据库设计与应用,介绍了 SQL Server 数据库在网站中的应用方法,同时介绍了 Access 数据库的使用方法。第七章网站推广与维护。第八章使用动易 CMS 建立网站,这是本书主要内容之一,结合实例详细介绍了网站设计工具动易的使用方法。第九章自助建站系统,介绍了网站设计工具,有免费的试用版工具,也有正版企业版设计工具,请结合建设需求选择工具。

本书侧重于应用和实践,由浅入深,内容丰富、实用,所介绍的内容力求新颖,文字通俗易懂。每章均有复习思考题,以方便学生自学与练习。

本书由山东科技大学张吉春教授组织编写、审定并编写第一章,胡振山统稿并编写第二章、第三章、第五章,王强编写第四章,田伟编写第六章,陈长奇编写第七章,陈凯编写第八章,南化鹏编写第九章,在此感谢关注本书编写以及给予指导的老师。

由于水平所限,书中不妥之处在所难免,恳请读者批评指正,多提宝贵意见,以利于将来的修改和补充。

编著者

2011年8月

目 录

第一章 网站基本概念	1
第一节 什么是网站(WebSite)	1
第二节 Web 概述	1
第三节 浏览器/服务器模式	9
第四节 网页与网站	11
第五节 网站开发技术	12
第六节 浏览器的选择	16
本章小结	32
复习思考题	32
第二章 网站运行环境配置	33
第一节 Web 服务器系统配置	33
第二节 Web 服务器的测试与常用配置	36
第三节 Web 服务器的安全管理	38
第四节 安装与配置 .Net Framework 2.0	39
第五节 FTP 服务器的配置	40
第六节 安装与配置 SQL Server 2000	44
第七节 Linux+Apache 配置	50
本章小结	55
复习思考题	55
第三章 网站相关概念和技术	56
第一节 IPv4 和 IPv6	56
第二节 统一资源定位符 URL	62
第三节 域名及域名系统	65
第四节 配置 Windows Server 2003 DNS 服务器	71
第五节 网站的设计流程及分类	85
第六节 网站主题与风格的定位	87
第七节 网站内容的确定	88
第八节 网站版面设计	90
第九节 撰写网站策划书	100

本章小结.....	101
复习思考题.....	101
第四章 网页设计语言 HTML	102
第一节 HTML 基本概念	102
第二节 常用文本格式标签.....	107
第三节 超链接.....	114
第四节 表格.....	114
第五节 多媒体.....	119
第六节 框架.....	120
第七节 表单和表单元素.....	123
第八节 HTML 4.01 / XHTML 1.0 参考手册	126
本章小结.....	130
复习思考题.....	130
第五章 网站 CSS 设计	132
第一节 CSS 概述	132
第二节 CSS 属性分类	138
第三节 设计 CSS 编码注意事项、命名规则	159
第四节 CSS 模板	167
本章小结.....	177
复习思考题.....	177
第六章 网站中数据库的建立与应用.....	178
第一节 Web 数据库系统体系结构	178
第二节 网站访问数据库的方法.....	180
第三节 Access 数据库	185
第四节 SQL Server 数据库	187
本章小结.....	190
第七章 网站推广与维护.....	191
第一节 网站空间.....	191
第二节 站点上传.....	198
第三节 站点测试.....	200
第四节 网站的维护与更新.....	206
第五节 网站推广.....	207
本章小结.....	210
复习思考题.....	210

第八章 使用动易 CMS 建立网站	211
第一节 关于动易	211
第二节 动易 CMS 的安装、配置	212
第三节 品牌专业网站需求分析	221
第四节 品牌专业网站总体设计	226
第五节 品牌专业网站详细设计	228
本章小结	244
复习思考题	245
第九章 自助建站系统	246
第一节 概述	246
第二节 自助建站系统分类	246
本章小结	259

第一章 网站基本概念

【学习目标】 Web 的概念;Web 浏览器和 Web 服务器;Web 的工作原理;网页的基本元素;网站及网站开发技术。

第一节 什么是网站(WebSite)

网站(Website)是指在互联网上,根据一定的规则,使用 HTML 等工具制作的用于展示特定内容的相关网页的集合。它也是存放在网络服务器上的完整信息的集合体,包含一个或多个网页。这些网页按照一定的组织结构,以链接等方式连接在一起,形成一个整体,描述一组完整的信息。

网站是一种通信工具,就像布告栏一样,人们可以通过网站来发布自己想要公开的信息,或者利用网站来提供相关的网上服务。人们可以通过网页浏览器来访问网站,获取自己需要的信息或者享受网上服务。许多公司都拥有自己的网站,他们利用网站进行宣传、发布产品资讯、招聘等。随着网页制作技术的流行,很多个人也开始制作个人主页,这些通常是制作者用来自我介绍、展现个性的地方。

在因特网的早期,网站还只能保存单纯的文本。经过几年的发展,诸如图像、声音、动画、视频、3D 技术开始在因特网上流行起来,网站也慢慢地发展成我们现在看到的图文并茂、活灵活现的样子。通过动态网页技术,用户也可以与其他用户或者网站管理者进行交流。也有一些网站提供电子邮件服务。

第二节 Web 概述

一、Web 结构、工作原理及特点

(一) Web 结构

WWW 是 World Wide Web 的缩写,又称为 3W 或 Web,中文译为“万维网”。它作为 Internet(因特网)上的新一代用户界面,摒弃了以往纯文本方式的信息交互手段,采用超文本(Hypertext)方式。超文本是一种全局性的信息机构,它将文档中的不同部分通过关键字建立链接,以交互方式搜索所需信息资料。当超文本与多媒体在信息浏览环境下结合时即称为超媒体。

Internet 采用超文本和超媒体的组合方式,将信息的链接扩展至整个 Internet 上。Web 就是一种超文本信息系统,它使得文本不再固定在某一个位置,而是可以从一个位置

跳转到另外的位置,正是这种多链接性,才把它称为 Web。

从用户的观点来看,Web 是由一个巨大的全球范围的文档或 Web 页面集合组成的,Web 页面通常简称为页面。每个页面可包含指向全球任何其他页面的链接,通过单击一个链接,用户可以跟随这个链接,到达它所指向的页面,这个过程可以无限地重复下去。

Internet 于 1969 年诞生于美国。最初名为“阿帕网”(ARPAnet),是一个军用研究系统,后来又成为连接高等院校计算机的学术系统,现在则已发展成为一个覆盖五大洲 150 多个国家和地区的开放型全球计算机网络系统,拥有许多服务商。普通电脑用户只需要一台个人计算机通过光缆(电话线通过调制解调器)和因特网服务商连接,便可进入因特网。但因特网并不是全球唯一的互联网络。例如在欧洲,跨国的互联网络就有“欧盟网”(EURO-NET)、“欧洲学术与研究网”(EARN)和“欧洲信息网”(EIN),在美国还有“国际学术网”(BITNET)。我国从 1994 年 4 月起正式加入互联网。目前国内已批准了 10 家国际互联网单位,它们是:中国电信公众互联网(CHINANET)、中国联通网(UNINET)、网通网(CNC-NET)、吉通网(GBNET)、中国移动互联网(CM-NET)、中国卫星互联网(CSNET),以上六家是可以向社会提供公众服务的商业网;另外还有四家专用互联网:中国科技网(CST-NET)、中国教育网(CERNET)、经贸网(CIETNET)、长城网。

因特网和互联网既统一又有区别,这里把这两个概念概括为一个概念,只强调它们的统一性。

了解了以上情况,我们就可以知道“Internet”和“internet”所指的对象是不同的。当我们所说的是上文谈到的那个全球最大的,也就是我们通常所使用的互联网络时,我们就称它为“因特网”或称为“国际互联网”,虽然后一个名称并不规范。在这里,“因特网”是作为专有名词出现的,因而开头字母必须大写。但如果作为普通名词使用,即开头字母小写的“internet”,则泛指由多个计算机网络相互连接而成一个大型网络。按全国科学技术审定委员会的审定,这样的网络系统可以通称为“互联网”。也就是说,因特网和其他类似的由计算机相互连接而成的大型网络系统,都可算是“互联网”,因特网只是互联网中最大的一个。

“WWW”在我国曾被译为“环球网”、“环球信息网”、“超媒体环球信息网”等,最后经全国科学技术名词审定委员会定译为“万维网”。万维网是无数个网络站点和网页的集合,它们在一起构成了因特网最主要的部分(因特网也包括电子邮件、Usenet 以及新闻组)。它实际上是多媒体的集合,是由超级链接连接而成的。我们通常通过网络浏览器上网观看的,就是万维网的内容。

Internet 是一个把分布于世界各地不同结构的计算机网络用各种传输介质互相连接起来的网络。因此,有人称之为网络的网络,中文译名为因特网、英特网、国际互联网等。Internet 提供的主要服务有万维网(WWW)、文件传输(FTP)、电子邮件(E-mail)、远程登录(Telnet)等。

WWW 由欧洲核物理研究中心(CERN)研制,其目的是为全球范围的科学家利用 Internet 进行方便的通信、信息交流和信息查询。

WWW 是建立在客户机/服务器模型之上的。WWW 是以超文本标注语言 HTML(HyperText Markup Language)与超文本传输协议 HTTP(HyperText Transfer Protocol)为基础的,能够提供面向 Internet 服务的、一致的用户界面的信息浏览系统。其中 WWW 服务器采用超文本链路来链接信息页,这些信息页既可放置在同一主机上,也可放置在不同

地理位置的主机上;本链路由统一资源定位器(URL)维持,WWW 客户端软件(即 WWW 浏览器)负责信息显示与向服务器发送请求。

Internet 采用超文本和超媒体的信息组织方式,将信息的链接扩展到整个 Internet 上。目前,用户利用 WWW 不仅能访问到 Web Server 的信息,而且可以访问到 FTP、Telnet 等网络服务。因此,它已经成为 Internet 上应用最广和最有前途的访问工具,并在商业范围内日益发挥着越来越重要的作用。

在 Internet 上实现 Web 要使用两个主要构造模块:一是 Web 浏览器;二是 Web 服务器。

1. Web 浏览器

Web 浏览器(Web Browser)提供界面友好的信息查询接口,用户只需提出查询要求,至于到什么地方查询、如何查询则由 Web 自动完成。因此,Web 为用户带来的是世界范围的超级文本服务。用户只要操纵鼠标,就可以通过 Internet 从全世界任何地方调来所需的文本、图像、声音等信息。Web 使得非常复杂的 Internet 使用起来异常简单。

Web 浏览器不仅为用户打开了寻找 Internet 上内容丰富、形式多样的主页信息资源的便捷途径,而且提供了 Usenet 新闻组、电子邮件与 FTP 协议等功能强大的通信手段。

Web 客户程序在 Internet 上被称为 Web 浏览器,它是用来浏览 Internet 上 Web 主页的软件。浏览器是用于浏览信息的应用程序,其作用是显示 Web 页面和解释脚本。目前常用的有 Internet Explorer(IE)和 Netscape Navigator。

浏览器取回所请求的页面后对它上面的文本和格式命令进行解释,并在屏幕上按正确的格式显示出来。如图 1-1 所示为山东科技大学继续教育学院网站的浏览效果(<http://www.sdkdcj.net.cn>)。



图 1-1 示例网站

从本质上来说,浏览器是一个程序,它能够显示 Web 页面,也能够捕捉住已显示页面上各个项目的鼠标单击事件。当一个项目被选中时,浏览器跟随此超链接并将所选择的页面取回来。

2. Web 服务器

Web 服务器(Web Server)的主要任务是接受用户的请求,然后执行相应的应用程序和数据库的连接,通过 SQL 等方式向数据库服务器提出数据处理请求,数据库服务器将数据处理的结果提交给 Web 服务器,再由服务器传送到客户机。

(1) Web 服务器的选择

选择 Web 服务器时,对性能的选择应该立足当前,着眼未来,力求投资发挥出最大的效益。大多数 Web 服务器主要是针对某一种操作系统进行优化的,所以选择 Web 服务器还需要考虑操作系统。

对于 Web 服务器的性能,要考虑以下几方面:

- ① 响应速度。
- ② 与其他服务器的交互能力。
- ③ 管理的难易程度。
- ④ 对应用程序开发的支持程度。
- ⑤ 稳定、可靠和安全性。

常用的 Web 服务器软件包括:

- ① IIS。
- ② Apache。
- ③ iPlanet Web Server。

(2) 网站平台的选取

对于 PC 服务器,常采用 Windows NT/2000+IIS 或 Linux+Apache 搭配方式;对于小型机服务器,常采用 Solaris+iPlanet Web Server 搭配方式。

(二) Web 的工作原理

Web 是基于客户端/服务器的一种体系结构。一般来说,用户的计算机称为客户机,用于提供服务的计算机称为服务器。在 Web 方式下,客户端常用浏览器访问服务器。客户机向服务器发送请求,要求执行某项任务,服务器执行此项任务,并向客户机返回响应。

浏览器与服务器之间传送信息使用 TCP 协议,默认端口号为 80。80 端口是为 HTTP 开放的,这是 Web 访问使用最多的协议,主要用于在 WWW 服务上传输信息的协议。我们可以通过 HTTP 地址(即常说的“网址”)加“:80”来访问网站,比如 `http://www.sdkcj.net.cn:80`,因为浏览网页服务默认的端口号是 80,所以一般只要输入网址,不用输入“:80”。

HTTP 是客户端浏览器或其他程序与 Web 服务器之间的应用层通信协议。在 Internet 上的 Web 服务器上存放的都是超文本信息,客户机需要通过 HTTP 协议传输所要访问的超文本信息。HTTP 包含命令和传输信息,不仅可用于 Web 访问,还可以用于其他因特网/内联网应用系统之间的通信,从而实现各类应用资源超媒体访问的集成。

Web 的工作原理如图 1-2 所示。

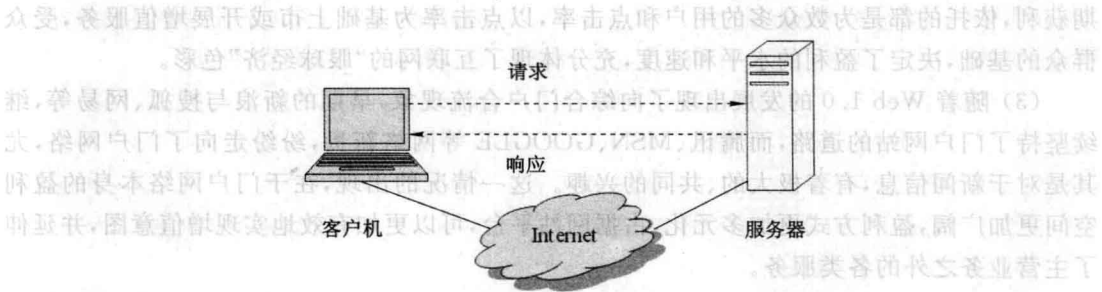


图 1-2 Web 工作原理示意图

(三) Web 的主要特点

(1) Web 是图形化的。它可以在一页上同时显示色彩丰富的图形和文本的性能。在 Web 之前,Internet 上的信息只有文本形式。Web 可以提供将图形、音频、视频信息集合于一体的特性。同时,Web 是非常易于导航的,只需要从一个链接跳到另一个链接,就可以在 各页各站点之间进行浏览了。

(2) Web 与平台无关。浏览 WWW 对系统平台没有限制,无论从 Windows 平台、UNIX 平台、Macintosh 还是别的什么平台我们都可以访问 WWW。对 WWW 的访问是通 过浏览器实现的,如 Netscape 的 Navigator,NCSA 的 Mosaic,Microsoft 的 Explorer 等。

(3) Web 是分布式的。大量的图形、音频和视频信息会占用相当大的磁盘空间,我们甚 至无法预知信息的多少。对于 Web 没有必要把所有信息都放在一起,信息可以放在不同的 站点上,只需要在浏览器中指明这个站点就可以了。这使得在物理上并不一定在一个站点 的信息在逻辑上一体化,从用户看来这些信息是一体的。

(4) Web 是动态的。由于各 Web 站点的信息包含站点本身的信息,信息的提供者可以 经常对站上的信息进行更新,如某个协议的发展状况,公司的广告,等等。一般各信息站点 都尽量保证信息的时间性,所以 Web 站点上的信息是动态的、经常更新的。这一点是由信 息的提供者保证的。

(5) Web 是交互的。Web 的交互性首先表现在它的超链接上,用户的浏览顺序和所 到站点完全由用户自己决定。另外,通过表单(FORM)的形式可以从服务器方获得动态 的信息。用户通过填写表单可以向服务器提交请求,服务器可以根据用户的请求返回相 应信息。

二、Web 版本

(一) Web 1.0

Web 1.0 时代是一个群雄并起、逐鹿网络的时代,虽然各个网站采用的手段和方法不 同,但第一代互联网有诸多共同的特征,表现在:

(1) Web 1.0 基本采用的是技术创新主导模式,信息技术的变革和使用对于网站的新 生与发展起到了关键性的作用。例如,新浪最初就以技术平台起家,搜狐以搜索技术起家, 腾讯以即时通讯技术起家,盛大以网络游戏起家。在这些网站的创始阶段,技术性的痕迹相 当重。

(2) Web 1.0 的盈利都基于一个共通点,即巨大的点击流量。无论是早期融资还是后

期获利,依托的都是为数众多的用户和点击率,以点击率为基础上市或开展增值服务,受众群众的基础,决定了盈利的水平和速度,充分体现了互联网的“眼球经济”色彩。

(3) 随着 Web 1.0 的发展出现了向综合门户合流现象,早期的新浪与搜狐、网易等,继续坚持了门户网站的道路,而腾讯、MSN、GOOGLE 等网络新贵,纷纷走向了门户网站,尤其是对于新闻信息,有着极大的、共同的兴趣。这一情况的出现,在于门户网站本身的盈利空间更加广阔,盈利方式更加多元化,占据网站平台,可以更加有效地实现增值意图,并延伸了主营业务之外的各类服务。

(4) Web 1.0 合流的同时,还形成了主营与兼营结合的明晰产业结构。新浪以“新闻+广告”为主,网易拓展游戏,搜狐延伸门户矩阵,各家以主营作为突破口,以兼营作为补充点,形成了“拳头+肉掌”的发展方式。

(二) Web 2.0

Web 2.0 是相对 Web 1.0 的一类新的互联网应用的统称。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浏览者,也是网站内容的制造者。所谓网站内容的制造者是说互联网上的每一个用户不再仅仅是互联网的读者,同时也成为互联网的作者;不再仅仅是在互联网上冲浪,同时也成为波浪制造者;在模式上由单纯的“读”向“写”以及“共同建设”发展;由被动地接收互联网信息向主动创造互联网信息发展,从而更加人性化。

Web 2.0 的特点主要包括:

(1) 用户参与网站内容制造。与 Web 1.0 网站单项信息发布的模式不同,Web 2.0 网站的内容通常是用户发布的,使得用户既是网站内容的浏览者也是网站内容的制造者,这就意味着 Web 2.0 网站为用户提供了更多的参与机会。

(2) Web 2.0 更加注重交互性。用户在发布内容的过程中不仅实现了与网络服务器之间的交互,而且也实现了同一网站不同用户之间的交互,以及不同网站之间信息的交互。

(3) 符合 Web 标准的网站设计。Web 标准是目前国际上正在推广的网站标准。通常所说的 Web 标准一般是指网站建设采用基于 XHTML 语言的网站设计语言。实际上,Web 标准并不是某一标准,而是一系列标准的集合。Web 标准中典型的应用模式是“CSS+DIV”,摒弃了 HTML 4.0 中的表格定位方式,其优点之一是网站设计代码规范,并且减少了大量代码,减少了网络带宽资源浪费,加快了网站访问速度。更重要的一点是,符合 Web 标准的网站对于用户和搜索引擎更加友好。

(4) Web 2.0 网站与 Web 1.0 没有绝对的界限。Web 2.0 技术可以成为 Web 1.0 网站的工具,一些在 Web 2.0 概念之前诞生的网站本身也具有 Web 2.0 特性。例如,B2B 电子商务网站的免费信息发布和网络社区类网站的内容也来源于用户。

(5) Web 2.0 的核心不是技术而在于指导思想。Web 2.0 有一些典型的技术,但技术是为了达到某种目的所采取的手段。Web 2.0 技术本身不是 Web 2.0 网站的核心,重要的在于典型的 Web 2.0 技术体现了具有 Web 2.0 特征的应用模式。因此,与其说 Web 2.0 是互联网技术的创新,不如说是互联网应用指导思想的革命。

(三) Web 3.0

1. Web 3.0 的定义

Web 3.0 现在还没有一个统一的定义。Web 3.0 是在 Web 2.0 的基础上发展起来的,

能够更好地体现网民的劳动价值,并且能够实现价值均衡分配的一种互联网方式。如果说 Web 1.0 的本质是联合,那么 Web 2.0 的本质就是互动,它让网民更多地参与信息产品的创造、传播和分享,而这个过程是有价值的。Web 2.0 的缺点是没有体现出网民劳动的价值,所以 Web 2.0 很脆弱,缺乏商业价值。纯粹的 Web 2.0 会在商业模式上遭遇重大挑战,需要与具体的产业结合起来才会获得巨大的商业价值和商业成功。

Web 2.0 虽然只是互联网发展阶段的过渡产物,但正是由于 Web 2.0 的产生,让人们可以更多地参与到互联网的创造劳动中,特别是在内容上的创造,在这一点上,Web 2.0 是具有革命性意义的。人们在这个创造劳动中将获得更多的荣誉、认同,包括财富和地位。正是因为更多的人参与到了有价值的创造劳动,那么“要求互联网价值的重新分配”将是一种必然趋势,因而必然催成新一代互联网的产生,这就是 Web 3.0。

互联网技术的日新月异,互联网不断深入人们的生活,Web 3.0 将是彻底改变人们生活的互联网形式。Web 3.0 使所有网上公民不再受到现有资源积累的限制,具有更加平等地获得财富和声誉的机会。Web 3.0 将从哪里开始呢?事实上,Web 3.0 已经存在,只不过还没有得到足够多的了解,那就是电子商务领域和在线游戏。不管是 BtoC 还是 CtoC,网民利用互联网提供的平台进行交易,在这个过程中,他们通过互联网进行劳动,并获得了财富。在线游戏通过积分的方式,角色扮演者通过攻城掠寨、不断地修炼、花费大量的时间,他们在那里可以获得声誉和财富,而这个财富通过一定的方式可以在现实中兑换,正所谓人生如同一场游戏,互联网会让人们的生活变得更像游戏一样。当前的论坛也提供积分,但由于缺乏个性,这个不会成为未来的主流;最有代表性的 blog,却在积分方面做得很少,劳动价值没有体现,也正因为这样,好的 blogger 将另起炉灶,以便得到更多,这是在追求一种更加均衡的分配方式。当 Web 2.0 的参与者有足够力量和筹码的时候,他们就会要求一种对他们更公平、合理的分配方式;在 blogger 个人力量不够的时候,可以通过联合的方式来争取自己的利益。

Web 3.0 到来的三个前提:一是以博客技术为代表,围绕网民互动及个性体验的互联网应用技术的完善和发展。二是虚拟货币的普及和普遍,以及虚拟货币的兑换成为现实。三是大家对网络财富的认同,以及网络财务安全的解决方案。

Web 3.0 跟 Web 2.0 一样,仍然不是技术的创新,而是思想的创新,进而指导技术的发展和应用。Web 3.0 之后将催生新的“王国”,这个“王国”不再以地域和疆界进行划分,而是以兴趣、语言、主题、职业、专业进行聚集和管理的王国。

Web 版本的发展是一个动态的、持续的过程,没有严格的划分点,它只是互联网本身发展的一种趋势,一个过程。

Web 3.0 是目前所能想象的未来互联网应用的框架。比如:网站内信息可以直接和其他网站信息进行交互,能通过第三方信息平台同时对多家网站信息进行整合使用;用户在互联网上拥有自己的数据,并能在不同的网站上使用;完全基于 Web,用浏览器即可实现复杂的系统程序才具有的功能。可以说,Web 3.0 是“三广+三跨”(广域的、广语的、广博的+跨区域、跨语种、跨行业)。

2. Web 3.0 的特征

(1) 微内容(Widget)的自由整合与有效聚合

Web 3.0 将应用 Mashup 技术对用户生成的内容信息进行整合,使得内容信息的特征

性更加明显,便于检索;将精确阐明信息内容特征的标签进行整合,提高信息描述的精确度,从而便于互联网用户的搜索与整理。同时,对于UGC的筛选性过滤也将成为Web 3.0不同于Web 2.0的主要特征之一。对于互联网用户的发布权限,经过长期的认证,对其发布的信息作不同可信度的分离,可信度高的信息将会被推到互联网信息检索的首项,同时提供信息的互联网用户的可信度也会得到相应的提高。聚合技术的应用将在Web 3.0模式下发挥更大的作用,TAG/ONTO/RSS基础聚合设施、渐进式语义网的发展也将为Web 3.0构建完备的内容聚合与应用聚合平台。将传统意义的聚合技术和挖掘技术相结合,创造出更加个性化、搜索反应迅速、准确的“Web挖掘个性化搜索引擎”。

(2) 适合多种终端平台,实现信息服务的普适性

Web 3.0的网络模式将实现不同终端的兼容,从PC互联网到WAP手机、PDA、机顶盒、专用终端,不只应用在互联网这一单一终端上。现有的Web 2.0只能通过PC终端应用在互联网这一单一的平台,面临层出不穷的新的移动终端的开发与应用,都需要新的技术层面和理念层面的支持。而Web 3.0将打破这一僵局,使得各种终端的用户群体都可以享受到在互联网上冲浪的便捷,实现融合网络的普适化、公用显示装置与个人智能终端的通用,同时加入E-RAD的应用与研发,使得嵌入式技术在Web 3.0模式下发挥更大的效力。

(3) 良好的人性化用户体验以及基础性的个性化配置

Web 3.0同样以人为本,将用户的偏好作为设计的主要考虑因素。Web 3.0在对于UGC筛选性的过滤的基础上,同时引入偏好信息处理与个性化引擎技术,对用户的行为特征进行分析,既寻找可信度高的UGC发布源,又对互联网用户的搜索习惯进行整理、挖掘,得出最佳的设计方案,帮助互联网用户快速、准确地搜索到自己想要的、感兴趣的信息内容,避免了大量信息带来的搜索疲劳。个性化搜索引擎以有效的用户偏好信息处理为基础,以用户进行的各种操作以及用户提出的各种要求为依据,分析用户的偏好。通过偏好系统得出的结论再归类到一起,在某一内容主题(如体育方面)形成一种内容、搜索的聚合推送,以更好地满足用户搜索、观看的需要。将这一技术引入广播电视中来,将会给传统电视带来巨大的影响。对于数字机顶盒的应用,IPTV、WebTV的推广提供了更好的聚合推送业务。个性化引擎的建立以偏好系统为基础,偏好系统的建立要全面而且与内容聚合相联系。有了一定的偏好分析,才能建立起完善的个性化引擎。

(4) 有效和有序的数字新技术

Web 3.0将建立可信的SNS(社会网络服务系统),可管理的VoIP与IM,可控的Blog/Vlog/Wiki,实现数字通信与信息处理、网络与计算、媒体内容与业务智能、传播与管理、艺术与人文的有序有效结合和融会贯通。

Web 2.0模式下的网络社交平台,只是简单地将人与人通过互联网这一平台连接起来。通过互联网注册在SNS的平台上结交朋友这一途径,并不能确保注册信息的可靠性和有效性,并不是每一次交际圈的扩展都会带来相应的利益需求,这一过程进行下去的结果将会导致本身信息的外泄和零乱、不可靠信息的泛滥,颠覆了人们想利用互联网来扩展人际交往的初衷。这一问题在Web 3.0模式下,将通过对用户的真实信息的核查与认证这一方式来解决。高可信度的信息发布源为以后交际圈的扩展提供了可靠的保障,与此同时,人们在交际的同时,也可以更迅速地找到自己需要的人才,并且可以完全信任这些可信度高的用户提供