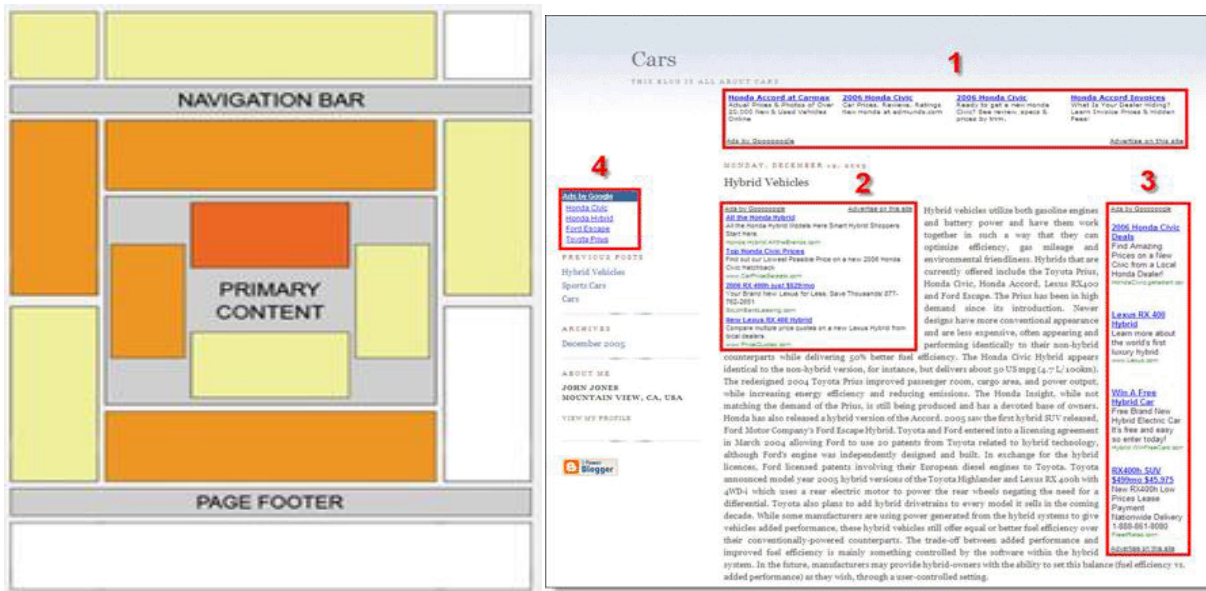


## 適當的網頁廣告 (Google AdSense 例子)

### 最有效之廣告位置

(圖片一 & 二)



廣告的最佳位置會因每個網頁版面設計及使用習慣而不同，主要是取決於內容而定。設計廣告的放置位置主要是以下列方法而定：

- 一. 使用者造訪我網站的目的。
- 二. 當他們在檢視某特定網頁時的控制習慣。
- 三. 版而的焦點地方。
- 四. 設計綜合廣告區域及內容區域，而又不會干擾到使用者。
- 五. 保持吸引人,外觀乾淨和整齊的頁面。

某些廣告位置確實比其他位置更加有用。這份視線流向的分佈可以讓您瞭解在範例網頁版面配置上的這些理想位置。

跟據統計，如果所有其他條件都相同，廣告位於區塊上會比在區塊下的部分表現得更好。廣告位置如果在豐富內容以及瀏覽輔助區的位置附近，通常效能會比較好，因為使用者的焦點會放在網頁的那些區域上。

雖然此份視線流向的分佈位置指南非常實用，但是在決定廣告位置時，務必把使用者的習慣放在第一位。想想他們在不同網頁上的行為，以及怎樣的配置可以達到最大的實用性與能見度。那樣廣告就能發揮最佳的效用。

不過很多時候，視線流向與使用者習慣都會有相反的情況，例如，在使用者通常會專注於閱讀某篇文章的網頁上，將廣告直接放在該內容結尾的下方，效果就會比以視線流向放在最上方較好。

## 最有效之廣告大小

網頁設計時網頁的寬度尺寸會隨著電腦不斷的升級或是操作系統的改變而變動，例如在 2000 年，大多使用者的螢幕顯示分析率主要是 640 \* 480，2000 年以後，使用者的螢幕顯示分析率大都提升為 800 \* 600，而近年更開始流行 1024 \* 768，更甚是以 16:9 來顯示。

### 網頁設計標準尺寸：

1. 800\*600 下，網頁寬度保持在 778 以內，就不會出現水準捲軸，高度則視版面和內容決定。
- 2.
3. 1024\*768 下，網頁寬度保持在 1002 以內，如果滿框顯示的話，高度是 612-615 之間。就不會出現水準捲軸和垂直捲軸。

### 標準網頁廣告尺寸規格：

**橫幅 (728 x 90)**

(圖片三)

Leaderboard (728 x 90)



Ad at the top



Ad at the bottom



Ad in the middle



橫幅 (468 x 60)

Banner (468 x 60)



Ad on upper left



Ad on upper right



Ad in the middle



Ad at the bottom



(圖片四)

摩天大樓 (120 x 600)

Skyscraper (120x600)



Ad on left



Ad on right



(圖片五)



寬幅摩天大樓 (160 x 600)  
(圖片六 & 圖片七)

Wide Skyscraper (160x600)



Ad on the left



Ad on the right



Ad embedded within content



小正方形 (200 x 200) & 廣場 (250 x 250)  
(圖片八 & 圖片九)

Small Square (200 x 200)



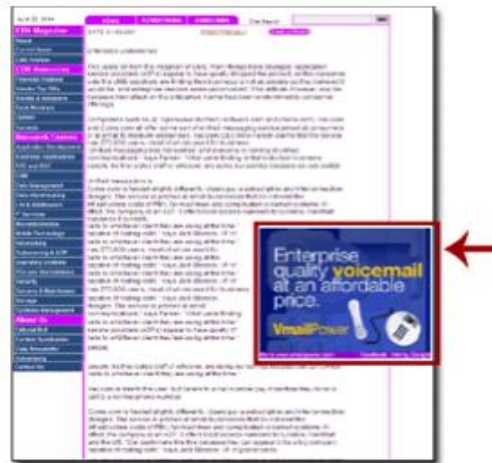
Square (250 x 250)



Ad at the top



Ad on the right



(圖片十)

中矩形 (300 x 250)

(圖片十一)

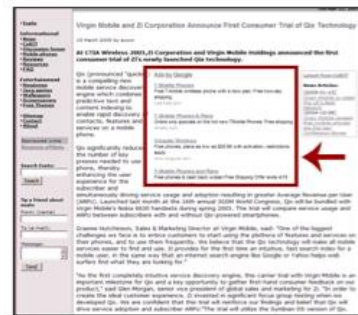
Medium Rectangle (300 x 250)



Ad embedded within content



Ad that blends in



大矩形 (336 x 280)

(圖片十二)

Large Rectangle (336 x 280)



Ad at the top



Ad on the right



數據表明，以下三種廣告格式佔去了 Google 65%的廣告資源，因此亦證明此三種廣告大小最為令人接受。

- 廣告看板 (728x90)
- 中矩形 (300x250)
- 寬幅摩天大廣告 (160x600)

(圖片十三)

Leaderboard (728 x 90)



Wide Skyscraper (160x600)



Medium Rectangle (300 x 250)



最有效之廣告內容

基本上如果是以廣告為收入時，廣告的內容是沒有得選擇，不過如在可能情況下選擇合適的內容或是避免壞影響的廣告內容，也能令網站事半功倍。



- 一、廣告內容必需合法，不涉及大量色情、政治、非法交易等資訊。
- 二、避免出現惡意網頁廣告，廣告組數不過多，以保持曝光率的統計與分析。
- 三、盡可能避免競爭對手相關的廣告內容。
- 四、必需定期更換廣告，即使是同一廣告亦要定期更換設計保持新鮮感。
- 五、避免誇大不實的廣告內容。若廣告含有比較性或主觀性的字眼，例如 "最好"、"最便宜"、"頂尖" 或 "首選"，則您的網站上最好清楚列出是哪個公正的第三方所作的評比。
- 六、不要過度閃爍。閃爍或令人分心的廣告以及閃爍的背景都不允許使用。
- 七、不要模仿電腦功能。「吸引點擊」的廣告會造成使用者的混淆，因此不得使用。此包含在廣告中模擬滑鼠箭頭移動，並按下廣告的動作。
- 八、確保廣告內容正確。如果廣告中包含特價、特別折扣或 "免費" 優惠，則廣告的到達網頁上，只要按一次或兩次就應該能看到相關資訊，並確保廣告資訊是正確。

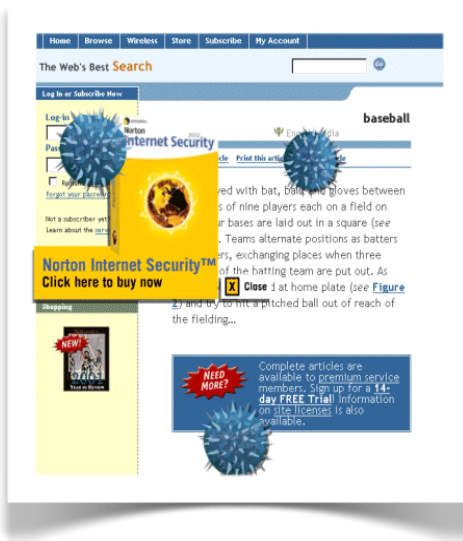
## 惡意的網頁廣告

適當的網頁廣告數量及大小，能有效宣傳產品，增加網站收入，令讀者停留在網站更長的時間，及能增加客戶及讀者的歸屬感。

但當網頁廣告過量及過大，例如：太多廣告，阻擋式浮動廣告，跳出式網頁，嚇人般強勁音效，超連結之間太緊密而形成誤按等等。將會令用家產生煩擾及厭惡。雖說這是就個人喜好，但相信一般情況下即使不討厭的用家，亦不會喜愛這種討厭行爲。

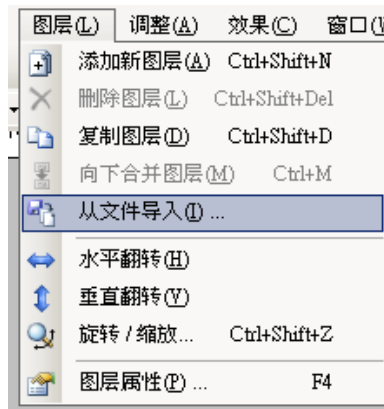
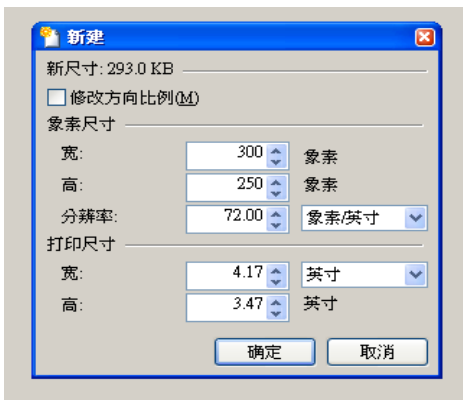


(圖片十四)

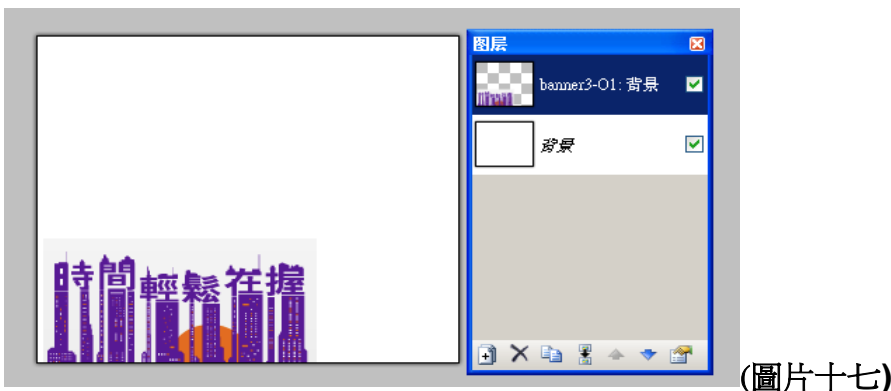


## 個案研討—橫幅 3 (廣場橫幅)

- 1) 如同圖片十五，新建一個空白圖像，大小為 300 × 250，分辨率 72。  
(圖片十五)

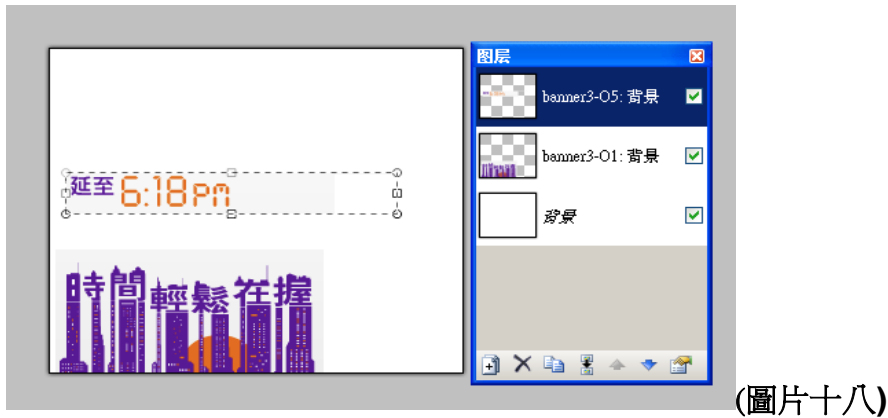


- 2) 如同圖片十六,從文件導入圖層。
- 3) 這樣，預先制作的圖片”banner3-O1”就會導入至新圖層。

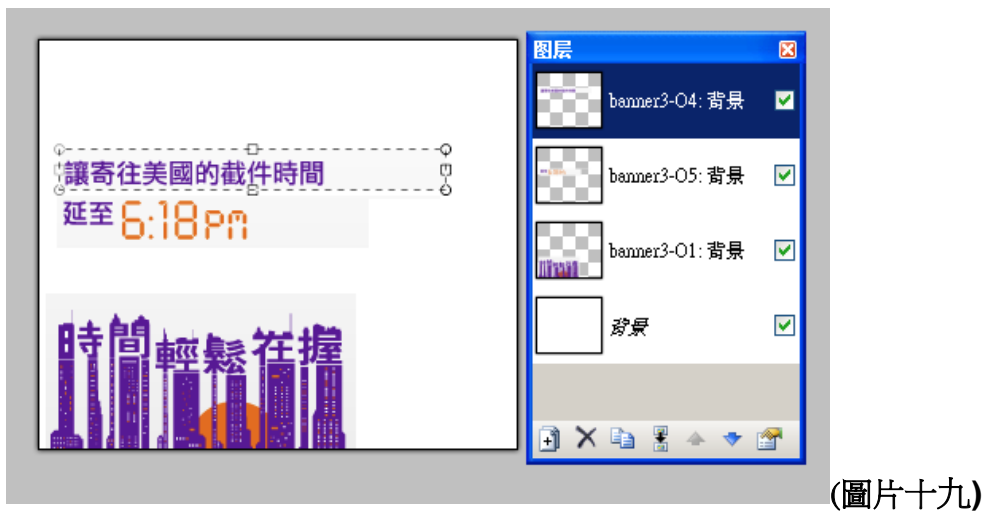




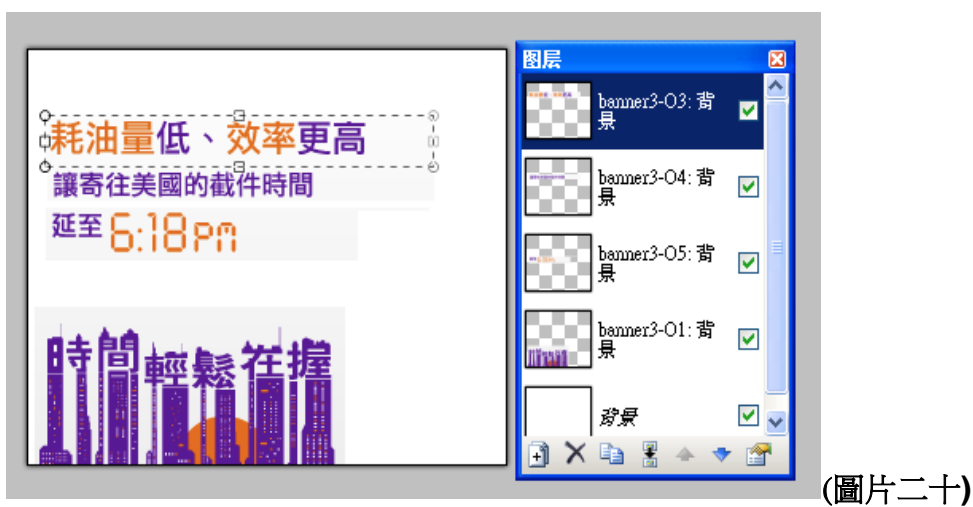
4) 再把”banner3-05”文字的圖層導入。



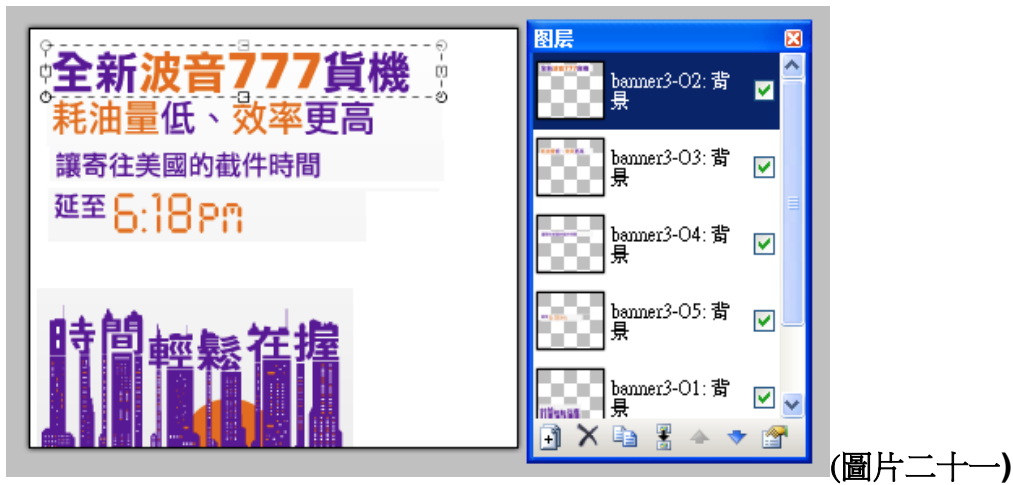
5) 再把”banner3-04”文字的圖層導入。



6) 再把”banner3-03”文字的圖層導入。



7) 再把”banner3-O2”文字的圖層導入。



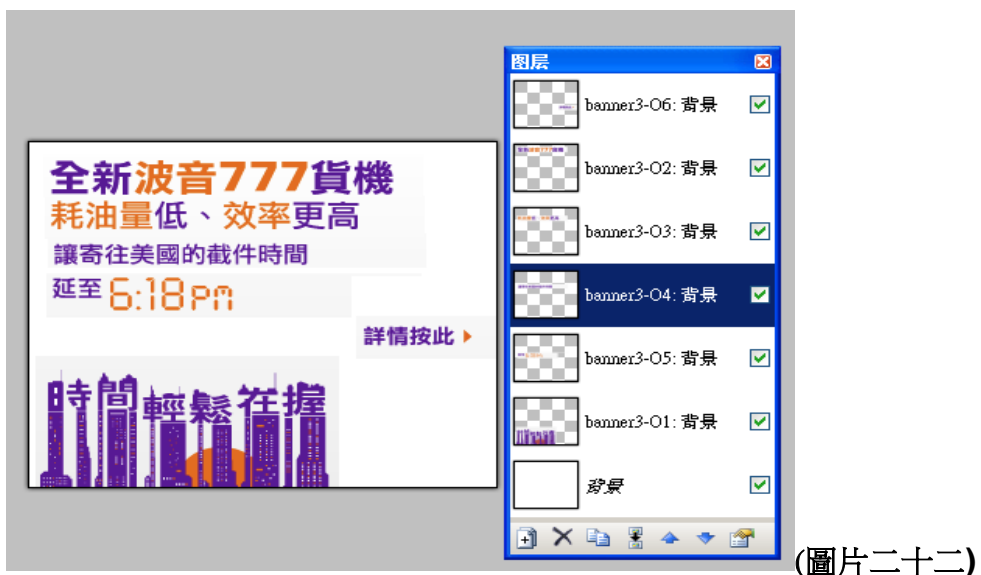
(圖片二十一)

8) 再把”banner3-O6”文字的圖層導入。



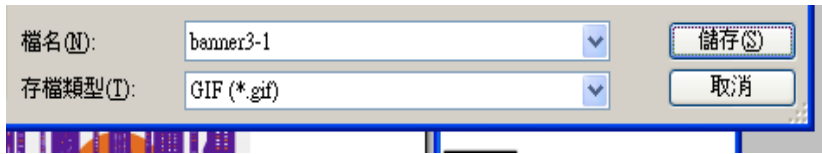
(圖片二十一)

9) 齊備所有圖層，再作一次檢查。

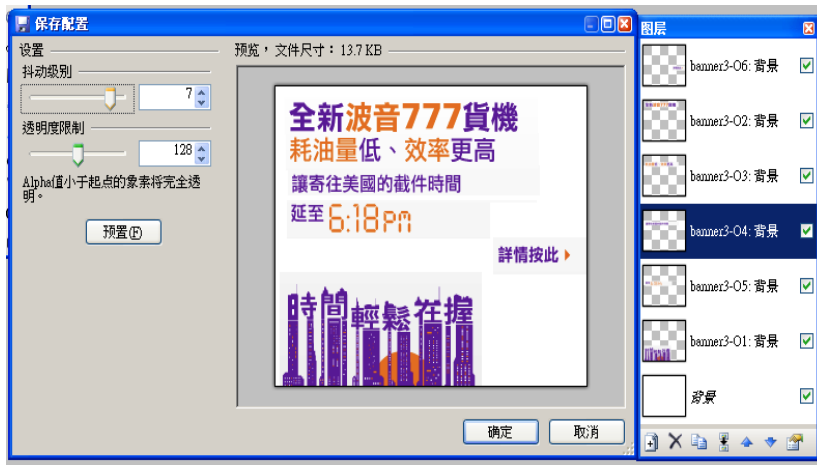


(圖片二十二)

10) 把檔案以編號檔保存為 1.GIF。

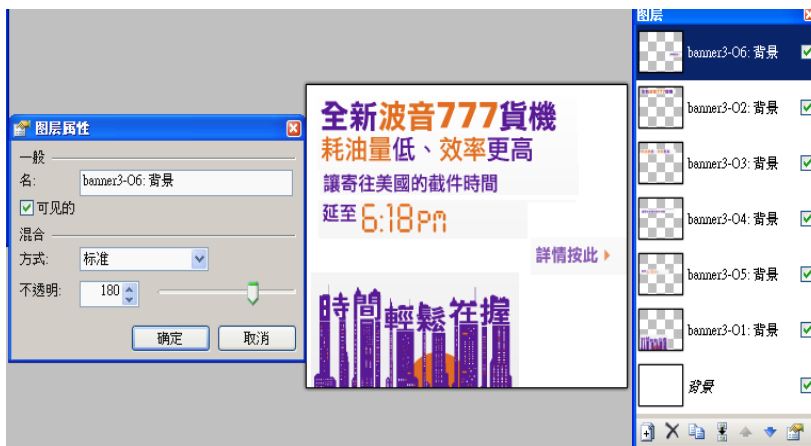


(圖片二十三)



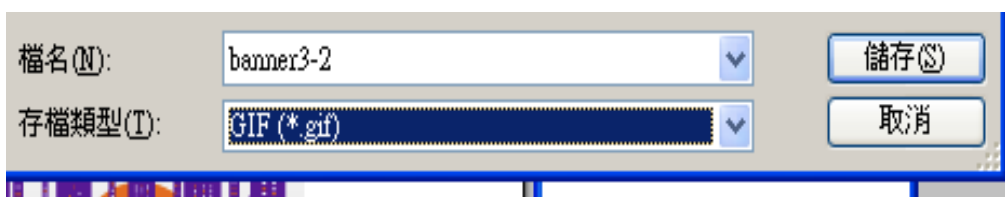
(圖片二十三)

11) 在”banner3-06”文字圖層，設定半透明為 180。



(圖片二十四)

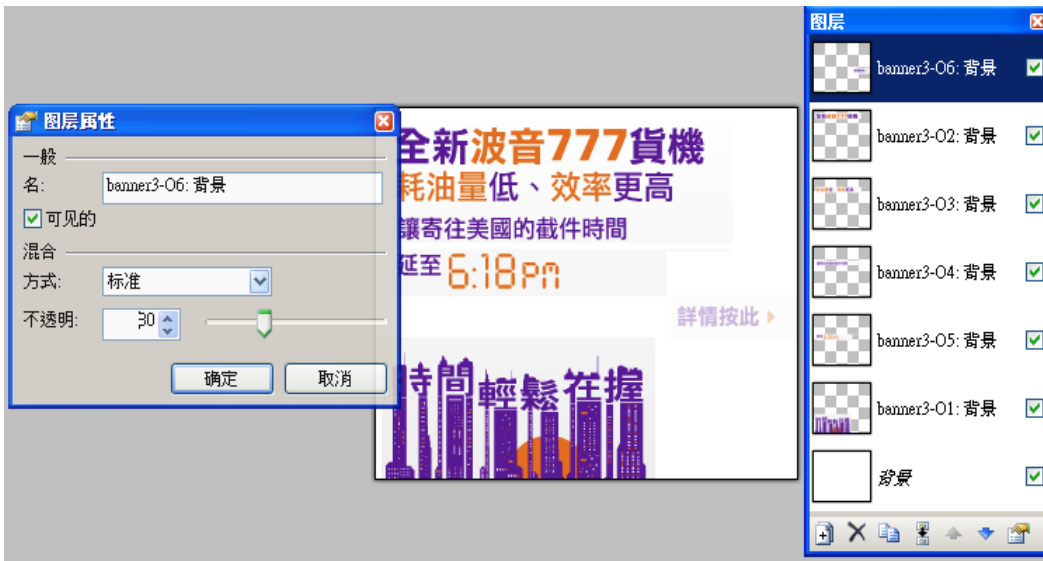
12) 再將修改後的檔案，以編號檔另存為 2.GIF。



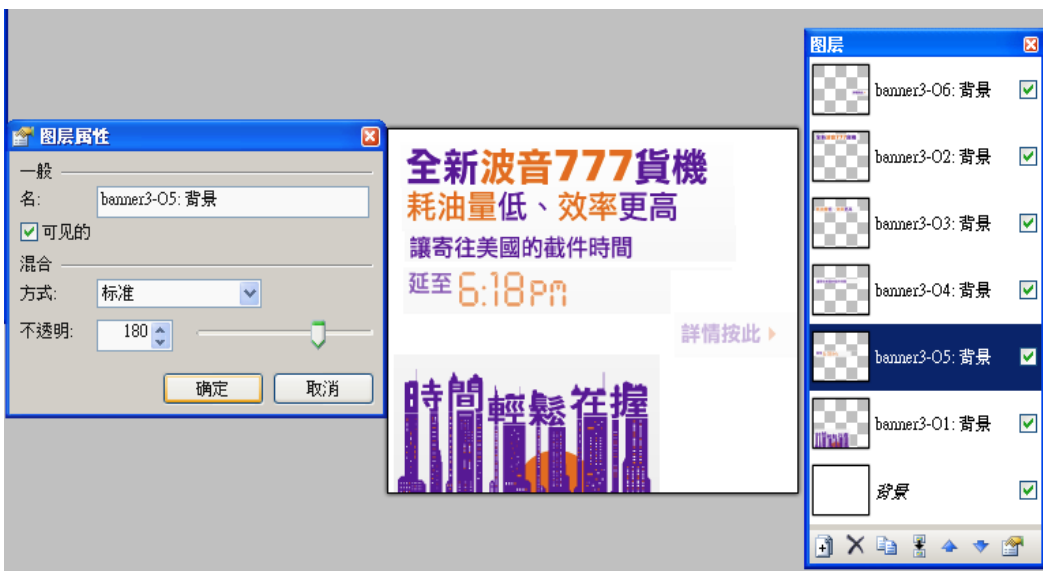
(圖片二十五)



13) 在”banner3-O6”文字圖層，設定半透明為 80，以及”banner3-O5”文字圖層，設定半透明為 180。

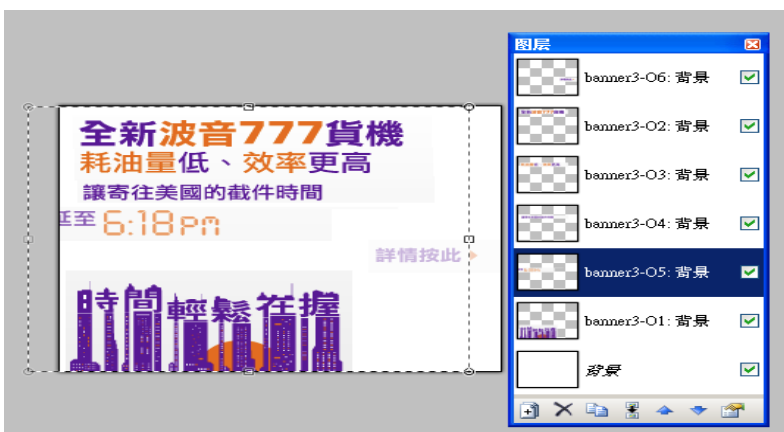


(圖片二十六)



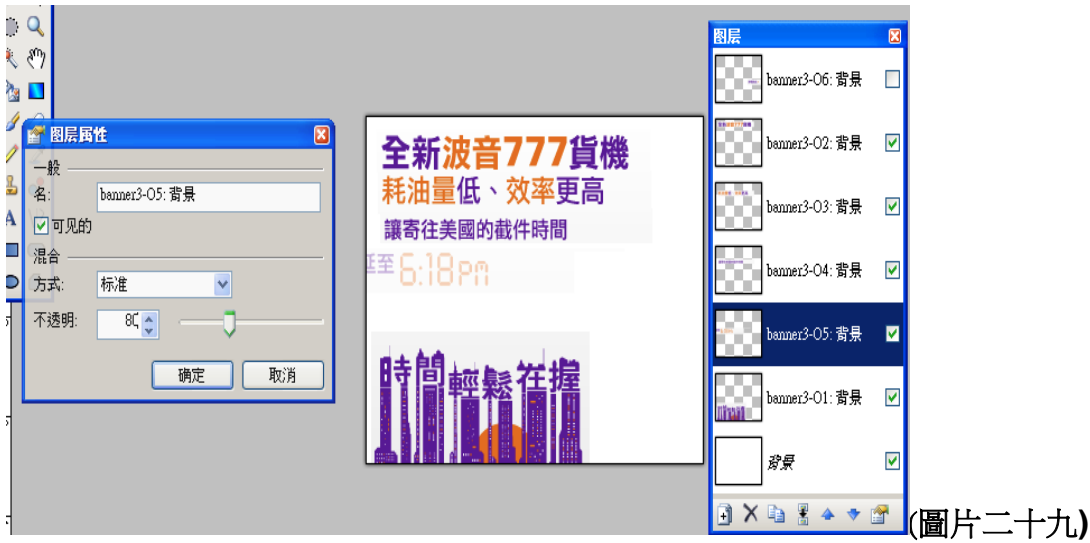
(圖片二十七)

14) 並將”banner3-O5”文字圖層，向左移動一段距離，將修改後的檔案，以編號檔另存為 3.GIF。

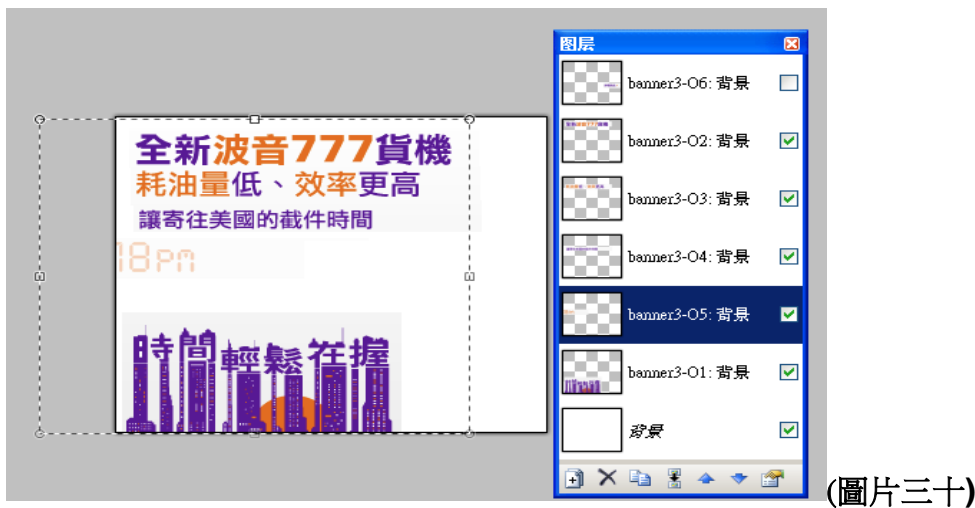


(圖片二十八)

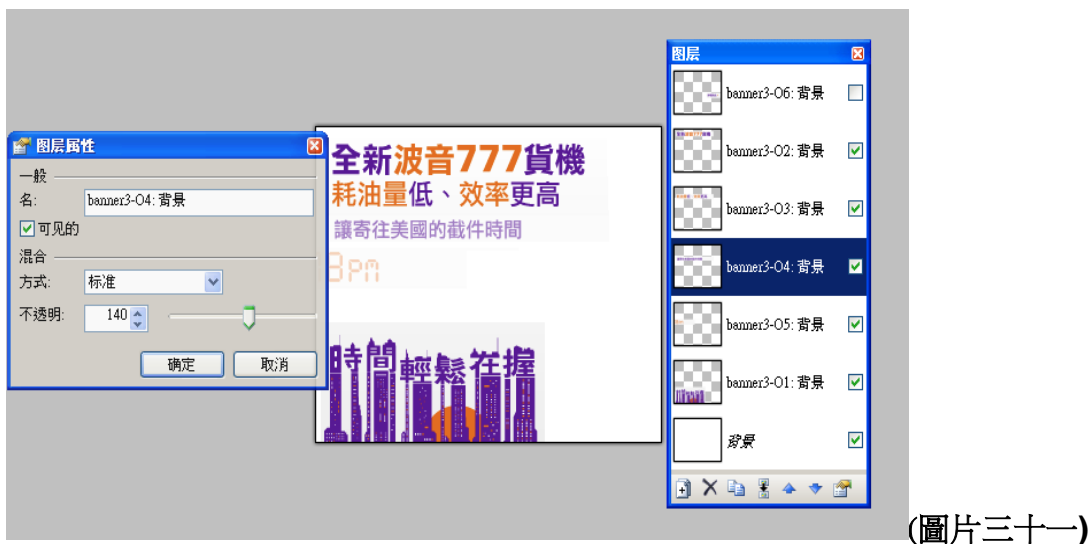
15) 在”banner3-O6”文字圖層關閉，”banner3-O5”文字圖層，設定半透明為 80。



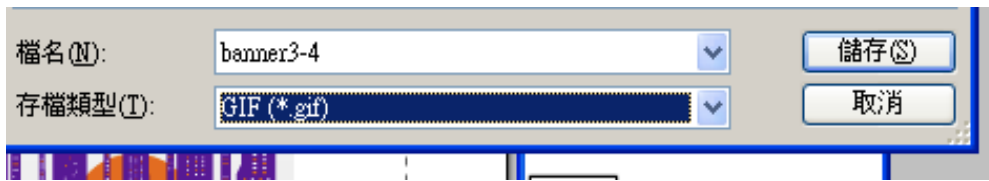
16) 並將”banner3-O5”文字圖層，向左移動一段距離。



17) 並將”banner3-O4”文字圖層，向左移動一段距離，設定半透明為 140。

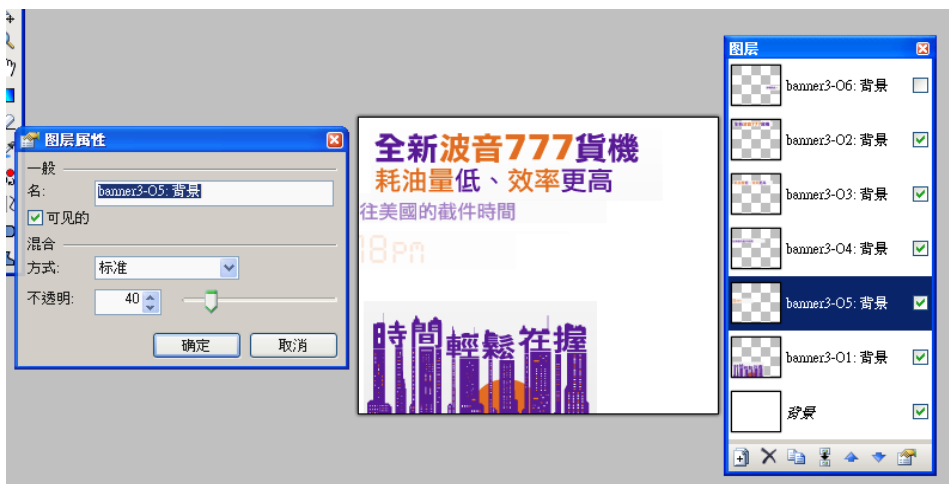


18)將修改後的檔案，以編號檔另存為 4 .GIF。



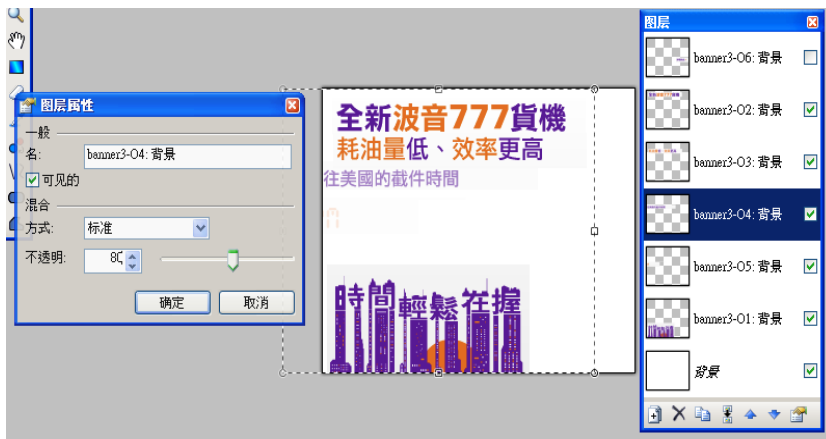
(圖片三十二)

19)在”banner3-O5”文字圖層， 向左移動一段距離，設定半透明為 40。

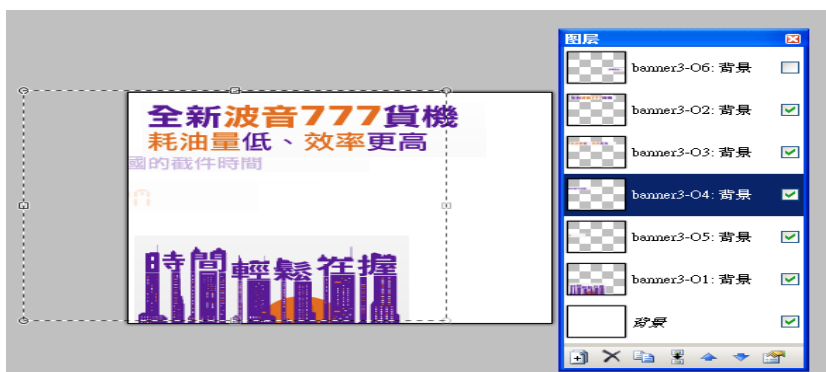


(圖片三十三)

20)在”banner3-O4”文字圖層， 向左移動一段距離， 設定半透明為 80。

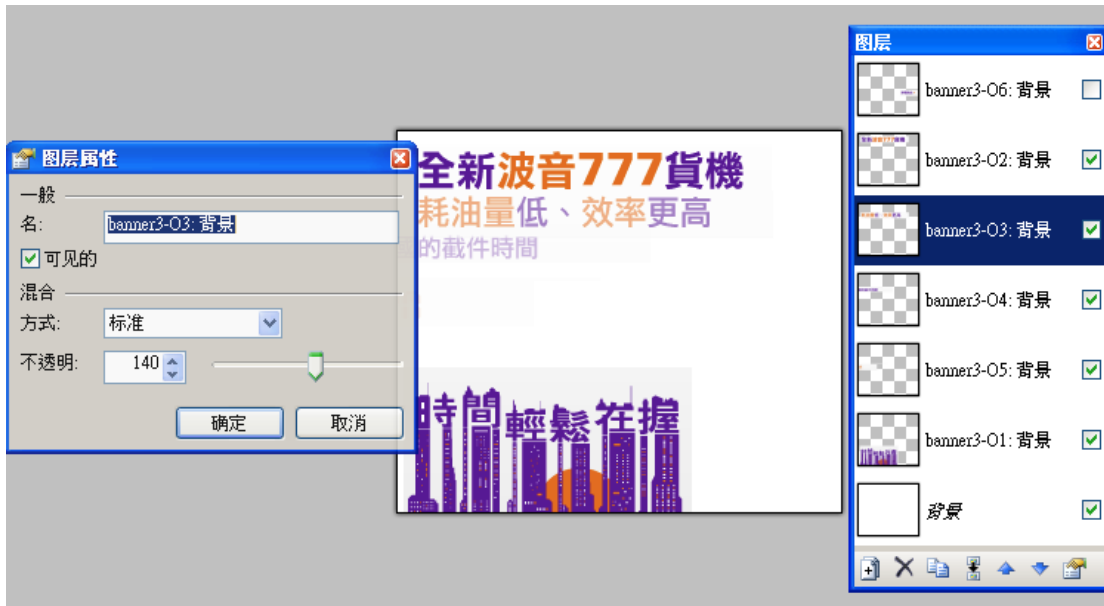


(圖片三十四)



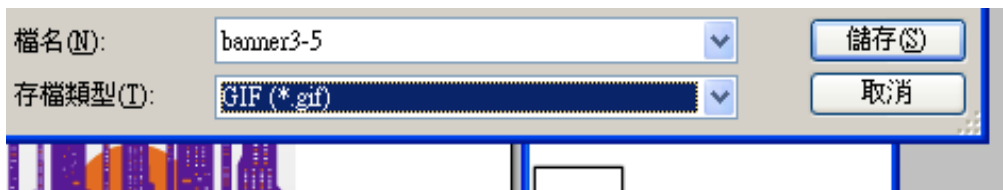


21)在”banner3-O3”文字圖層，設定半透明為 140。



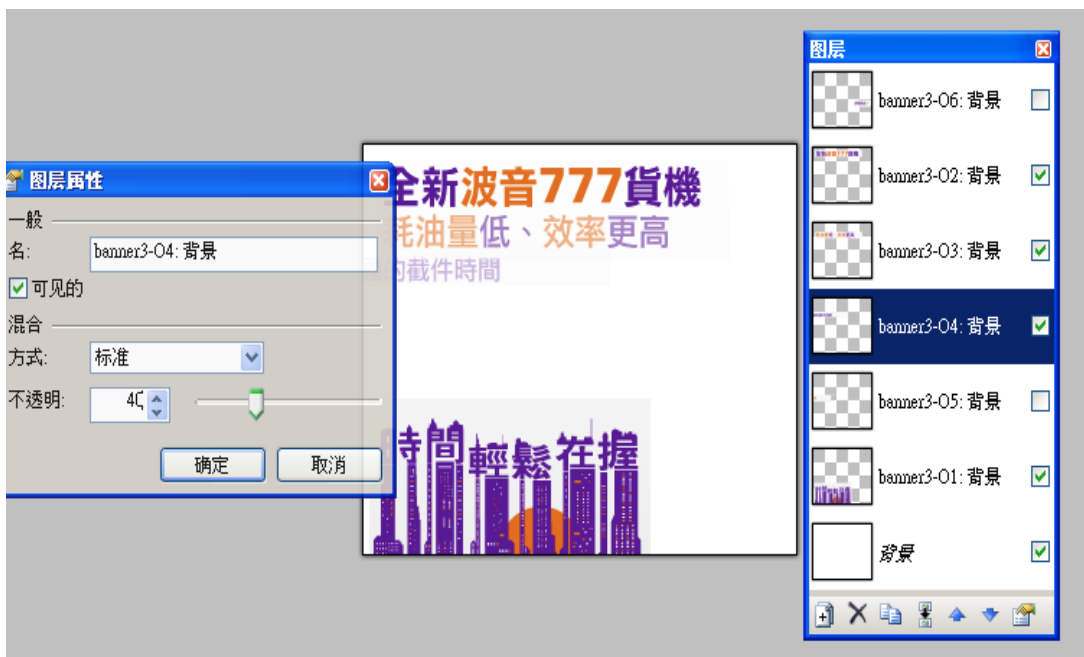
(圖片三十五)

22)將修改後的檔案，以編號檔另存為 5.GIF。



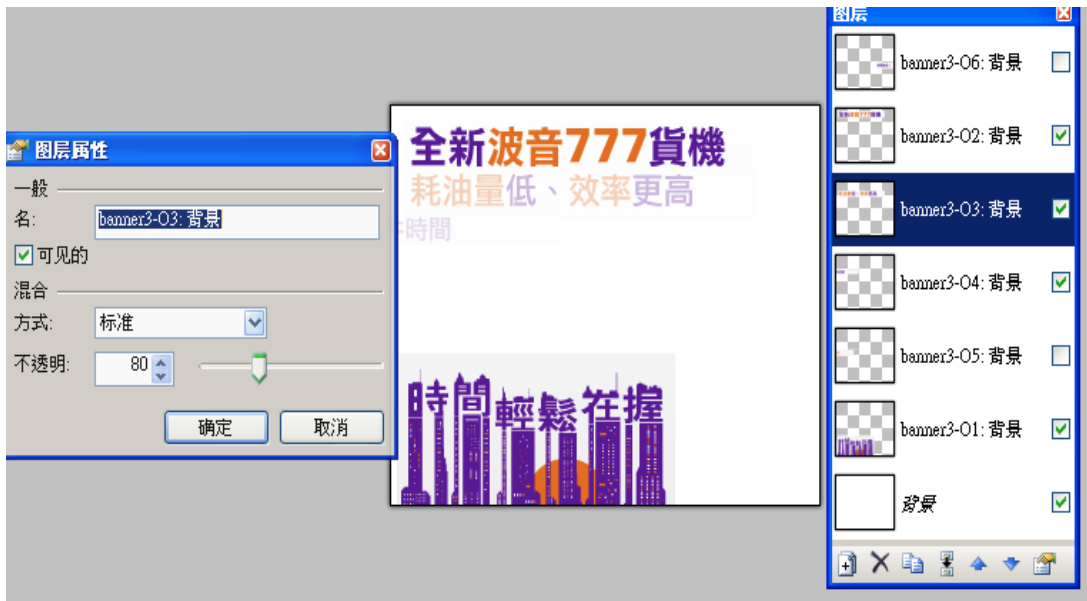
(圖片三十六)

23)在”banner3-O6”文字圖層，設定半透明為 80，以及”banner3-O5”文字圖層，設定半透明為 180。



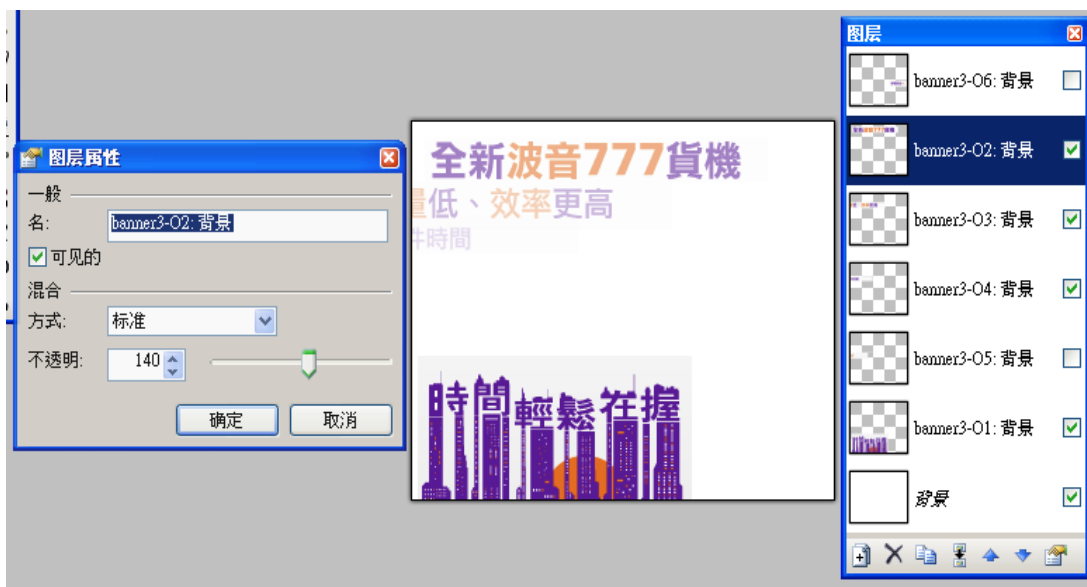
(圖片三十七)

24)在”banner3-O3”文字圖層， 向左移動一段距離，設定半透明為 80。



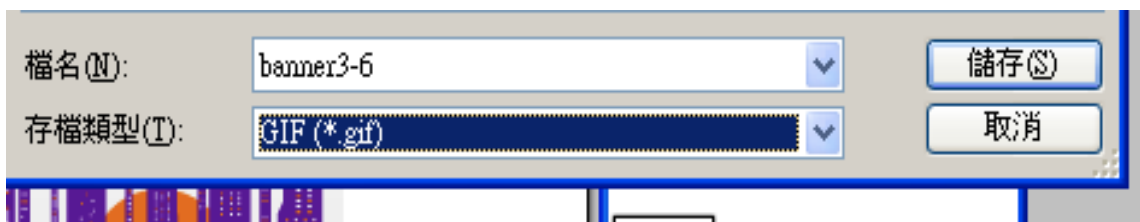
(圖片三十八)

25)在”banner3-O2”文字圖層， 向左移動一段距離， 設定半透明為 140。



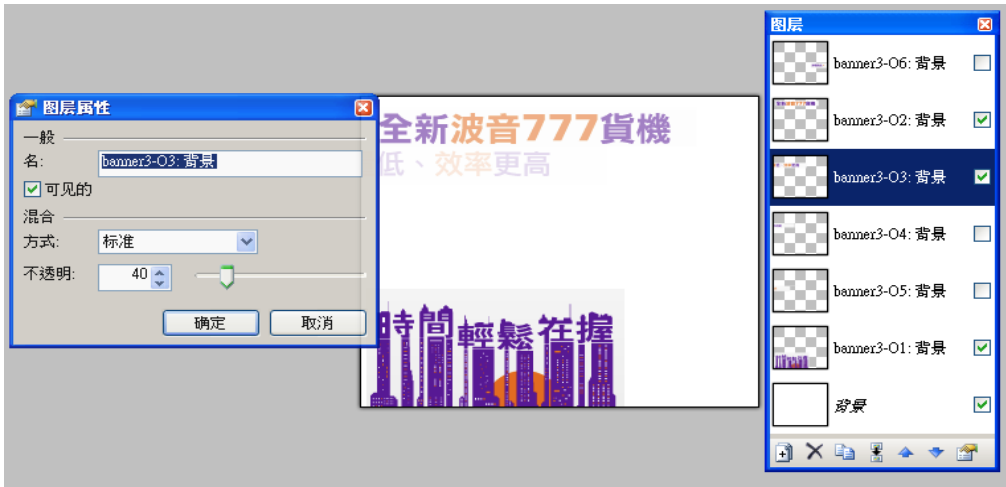
(圖片三十九)

26)將修改後的檔案，以編號檔另存為 6.GIF。

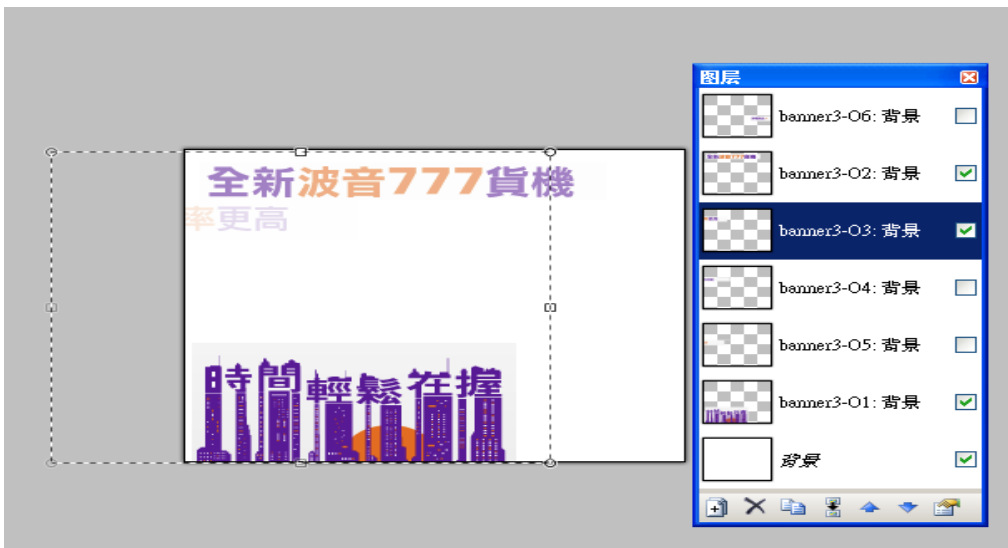


(圖片四十)

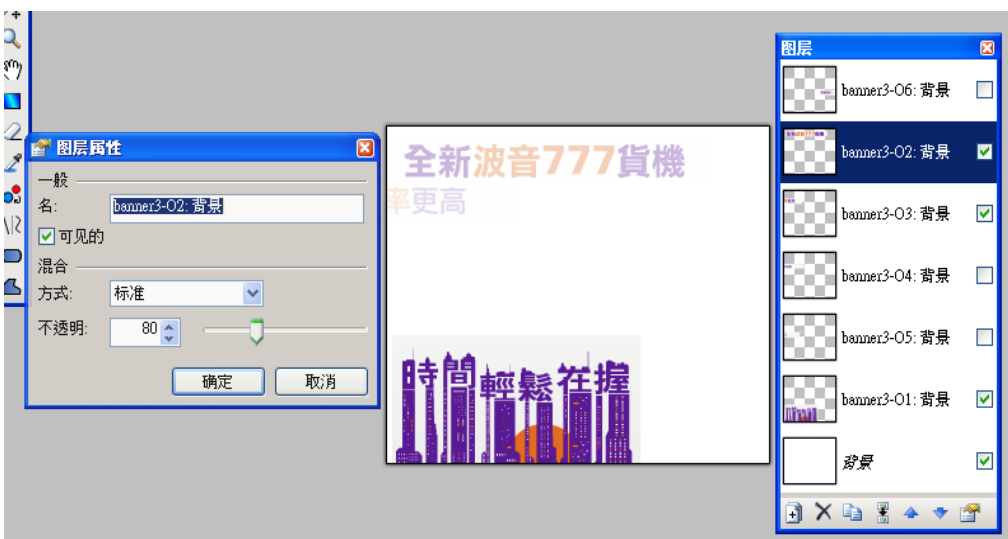
27)在”banner3-O3”文字圖層， 向左移動一段距離 ，設定半透明為 40 。



(圖片四十一)

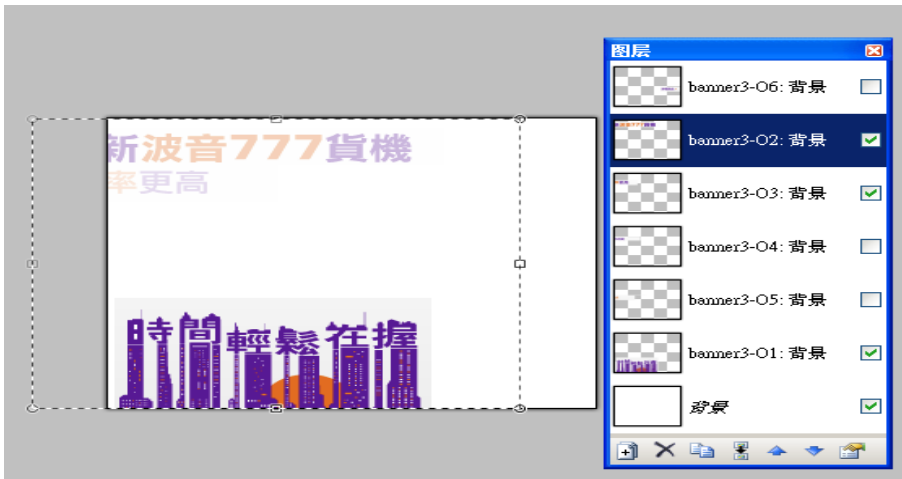


28)在”banner3-O2”文字圖層， 向左移動一段距離 ，設定半透明為 80 。

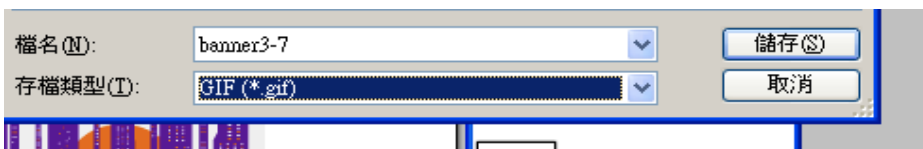


(圖片四十二)



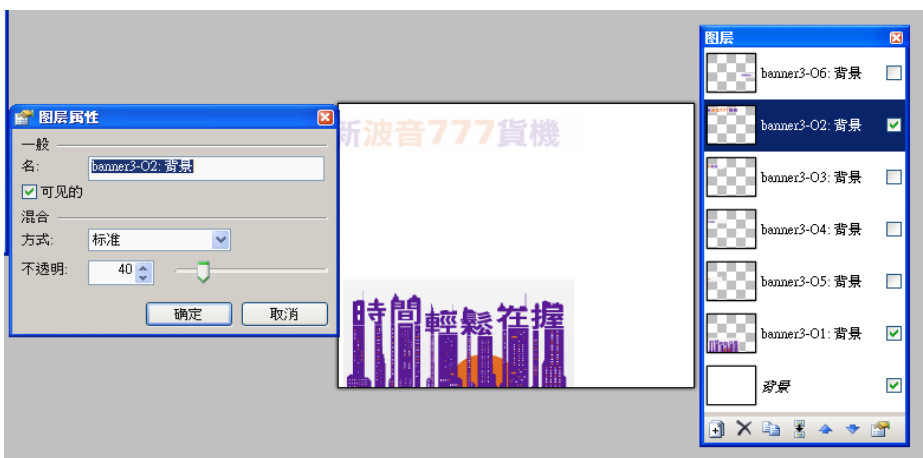


29) 將修改後的檔案，以編號檔另存為 7.GIF。

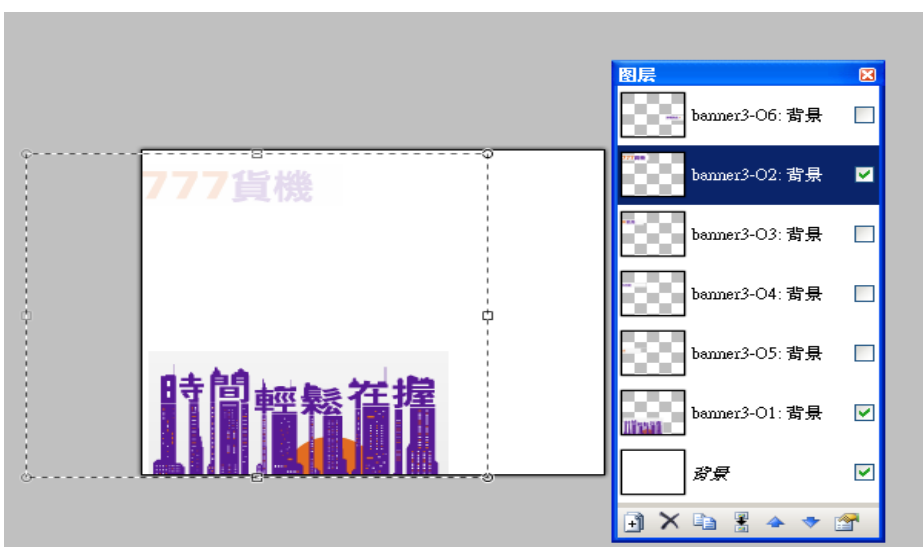


(圖片四十三)

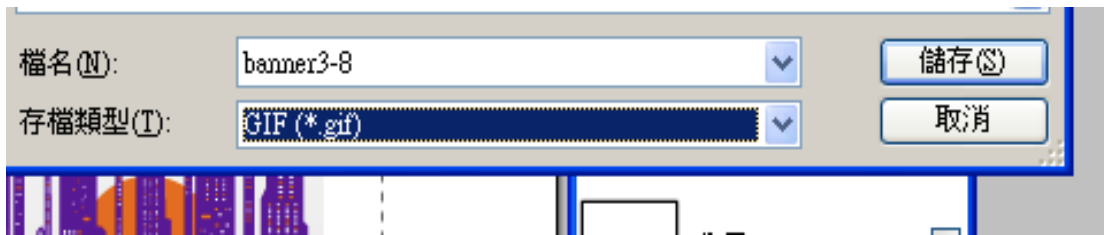
30) 在"banner3-02"文字圖層， 向左移動一段距離， 設定半透明為 40。



(圖片四十四)

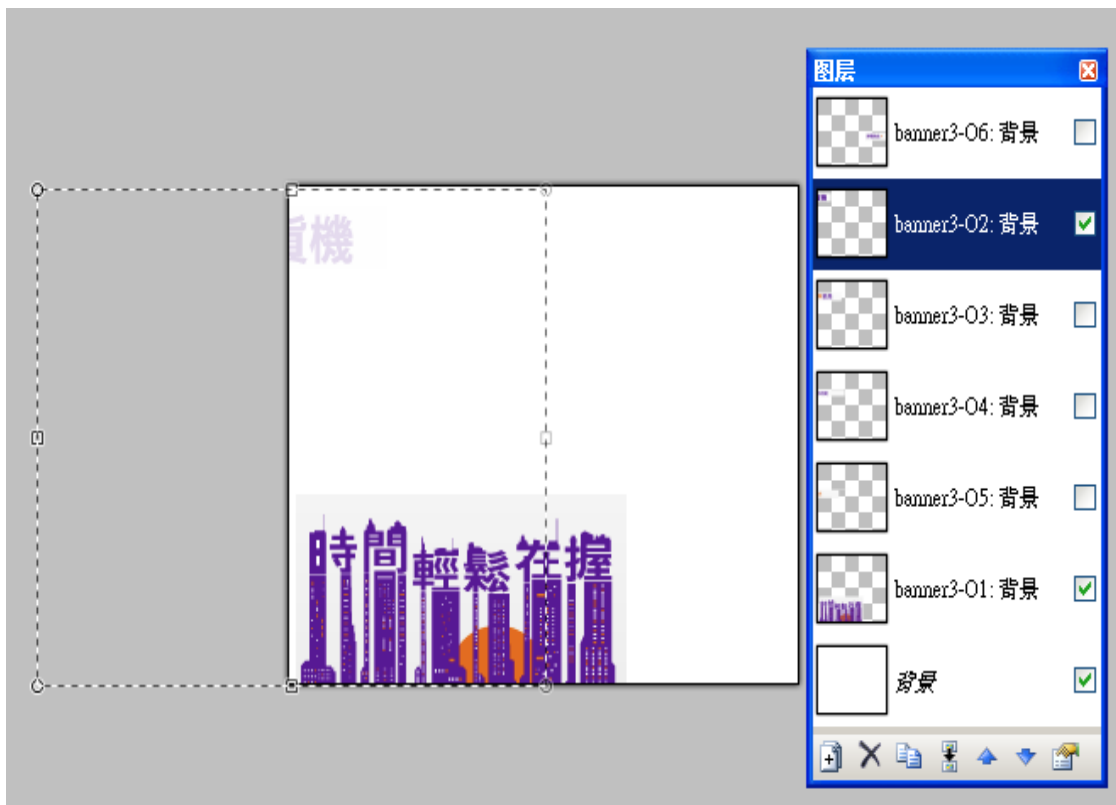


31) 將修改後的檔案，以編號檔另存為 8.GIF。



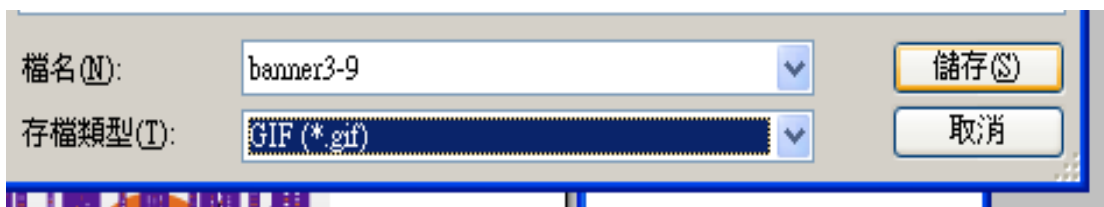
(圖片四十五)

32) 在”banner3-O2”文字圖層， 向左移動一段距離。



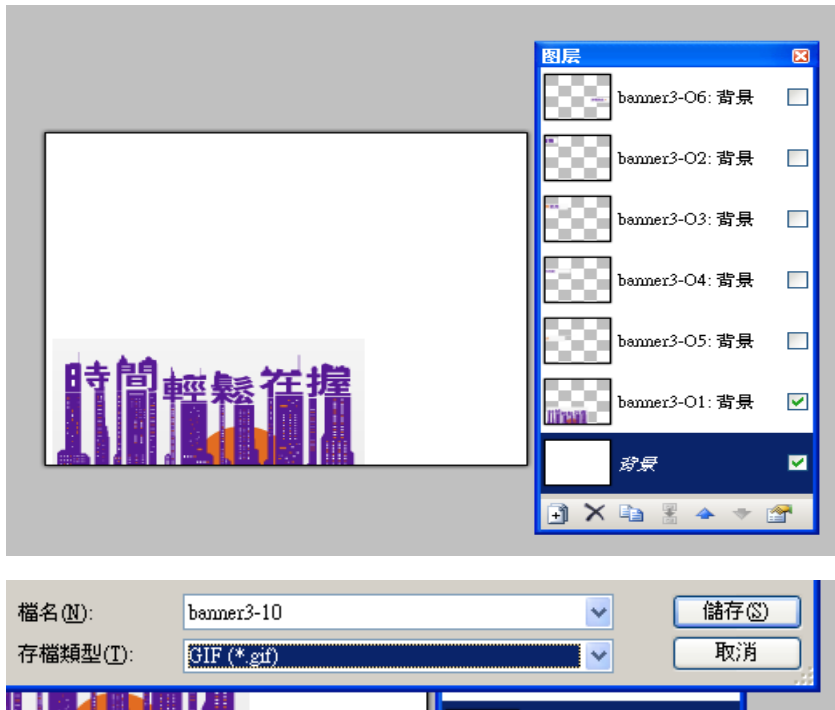
(圖片四十六)

33) 將修改後的檔案，以編號檔另存為 9.GIF。



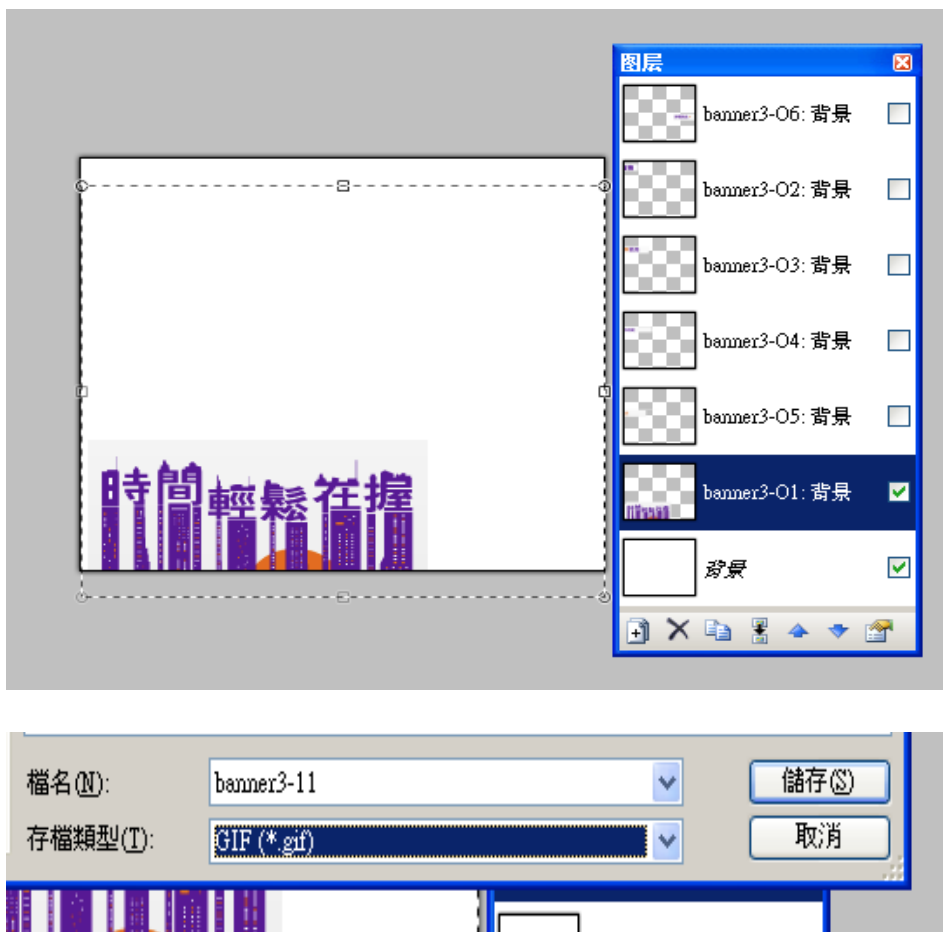
(圖片四十七)

34)隱藏所有文字圖層，並以編號檔另存為 10.GIF。



(圖片四十八)

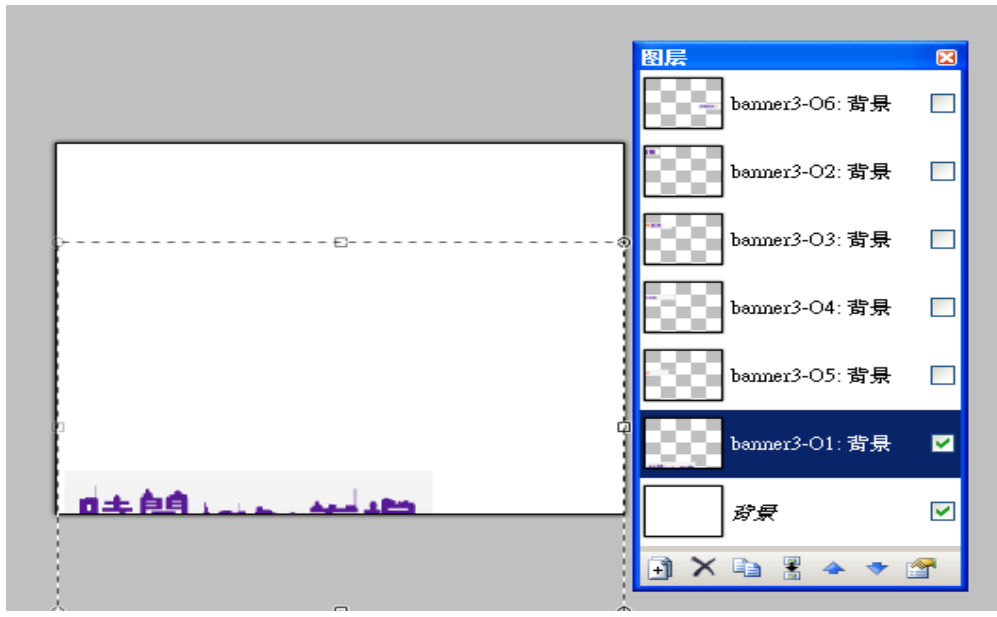
35)在”banner3-O1”樓宇圖層， 向下移動一段距離， 並以編號檔另存為 11.GIF。



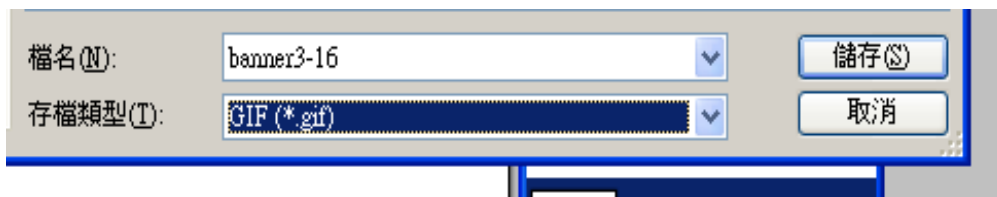
(圖片四十九)



36) 再在”banner3-O1”樓宇圖層， 向下移動一段距離， 並分別以編號檔另存為 11.GIF-16.GIF， 直至樓宇完全移出於畫面之外。



(圖片五十)



37) 檢視 1 - 16 的圖像。



22 個物件

224 KB

我的電腦

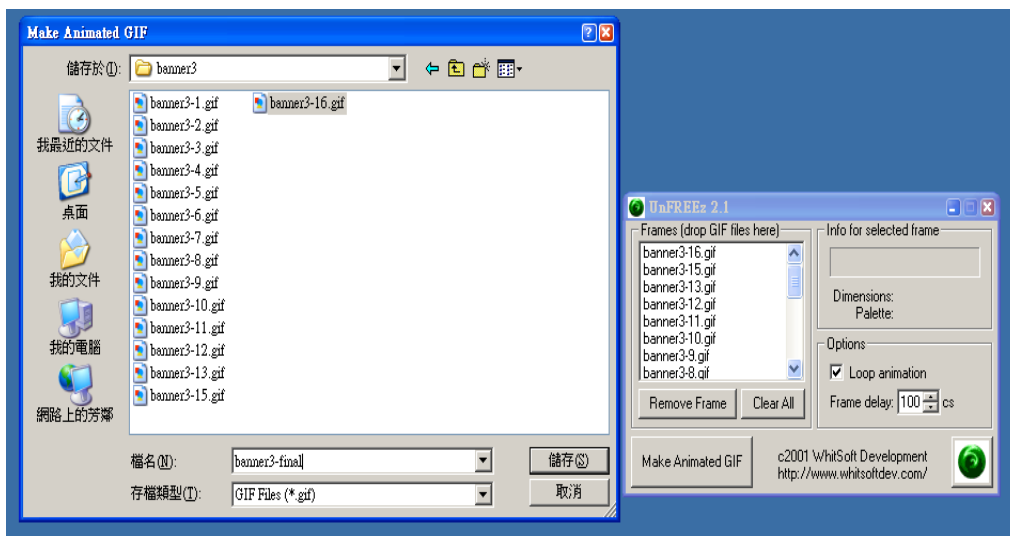
(圖片五十一)

38) 把已完成的編號檔以所安排的次序拖放入 UnFREEz。  
 次序為先 16,15,14,13,12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1

你亦可更改。Frames 中的圖檔次序來改變動畫的次序，  
 如 5,4,3,2,1,5,9,8,7,6,

而 Frame Delay 亦可輸入不同的參數來改變動畫的快慢。

(圖片五十二)



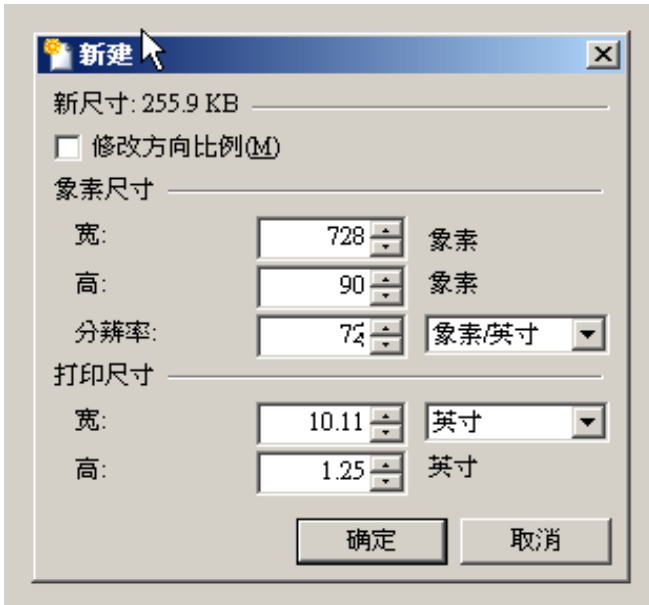
39) 完成。



(圖片五十三)

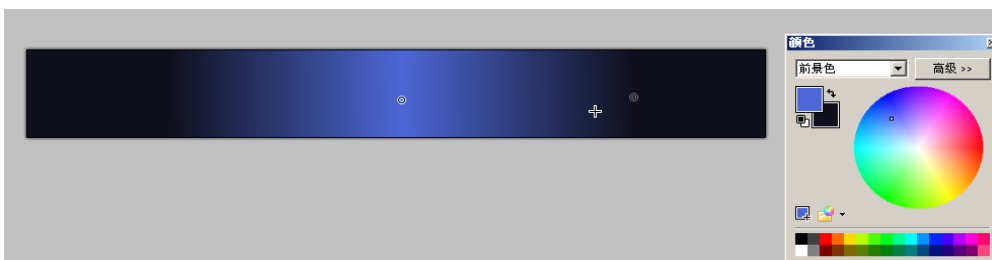
## 個案研討— 橫幅 4 （橫幅）

一. 新建一個空白圖像，大小為 728 × 90，分辨率 72。



(圖片五十四)

二. 在背景圖層用漸層填上深藍至淺藍漸層。



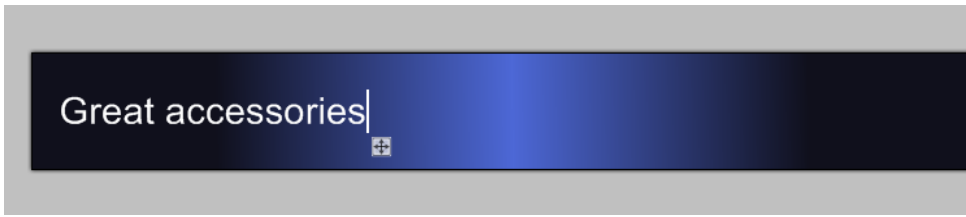
(圖片五十五)

三. 新增一個新圖層。



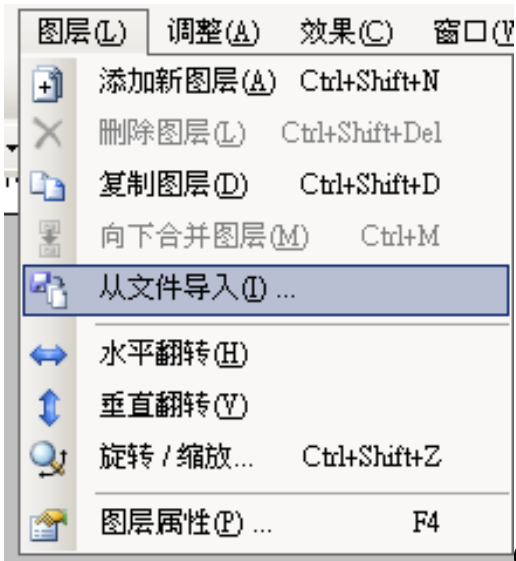
(圖片五十六)

四. 在新圖層中以文本輸入宣傳文字。



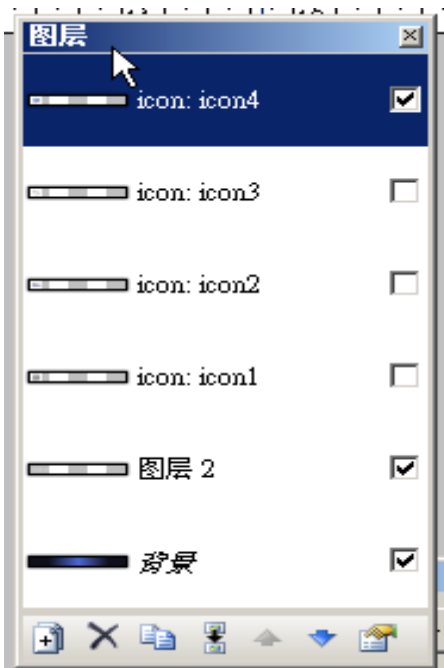
(圖片五十七)

五. 從文件導入圖層。



(圖片五十八)

六. 這樣，預先制作的圖片”icon”就會分別導入至四個新圖層。



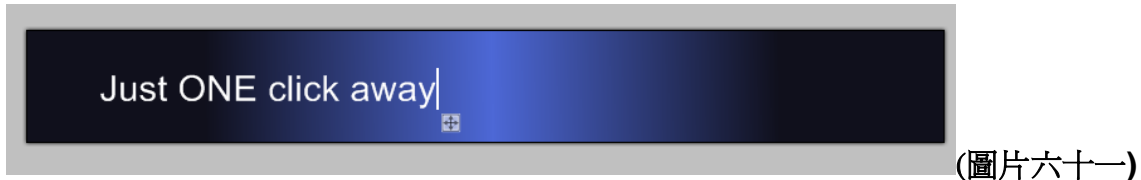
(圖片五十九)



七. 將圖”icon1-4”圖層，分別移動至適當位置。



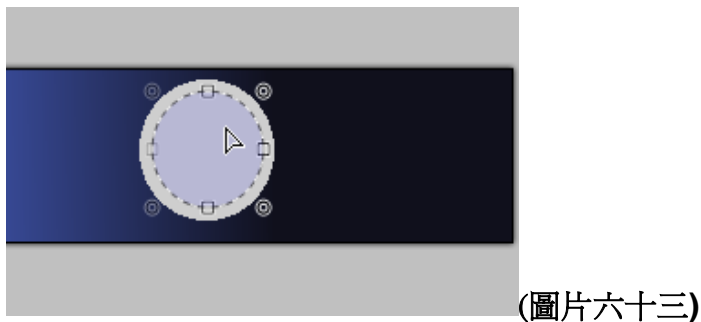
八. 再新層另一宣傳句圖層，並以文本輸入宣傳文字。



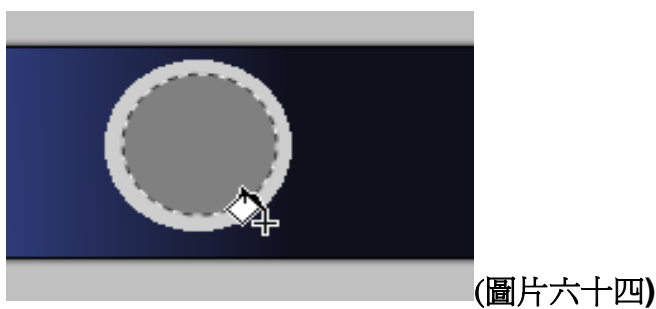
九. 新增一個新圖層，在右方用圓形工具畫一個圓並填上淺灰色。



十. 利用移動區域工具把圓形的選擇區縮小。



十一. 並填上深灰色

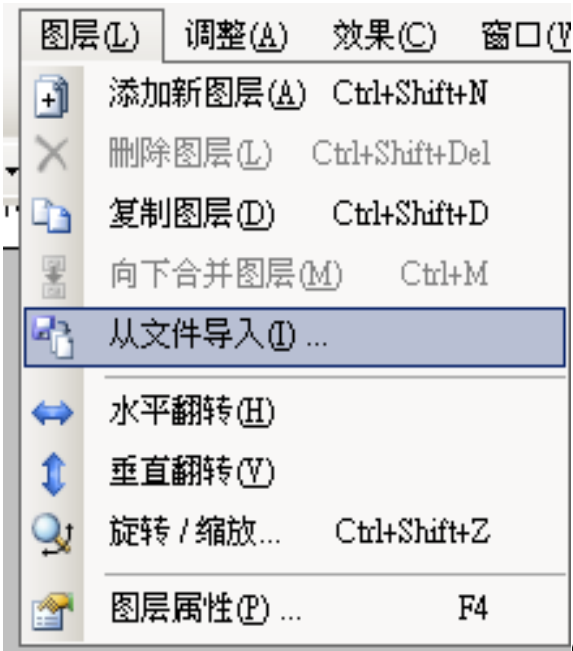


十二. 新增一個新圖層，用文本輸入 Buy Now。



(圖片六十五)

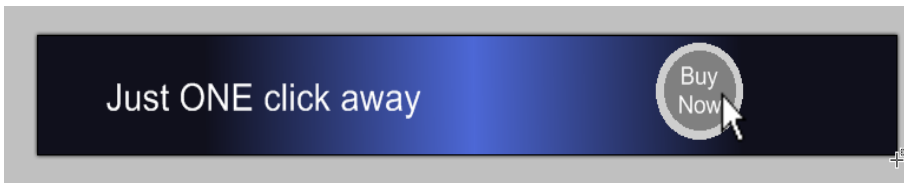
十三. 從文件導入 MOUSE.PNG 圖層。



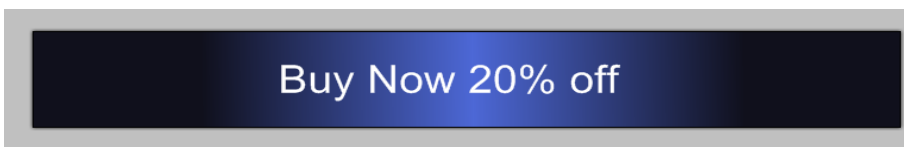
(圖片六十五)

十四. 調較好合適大小，並放置在圓形按鈕之上。

十五. 新增一個新圖層，並以文本輸入折扣之文字。

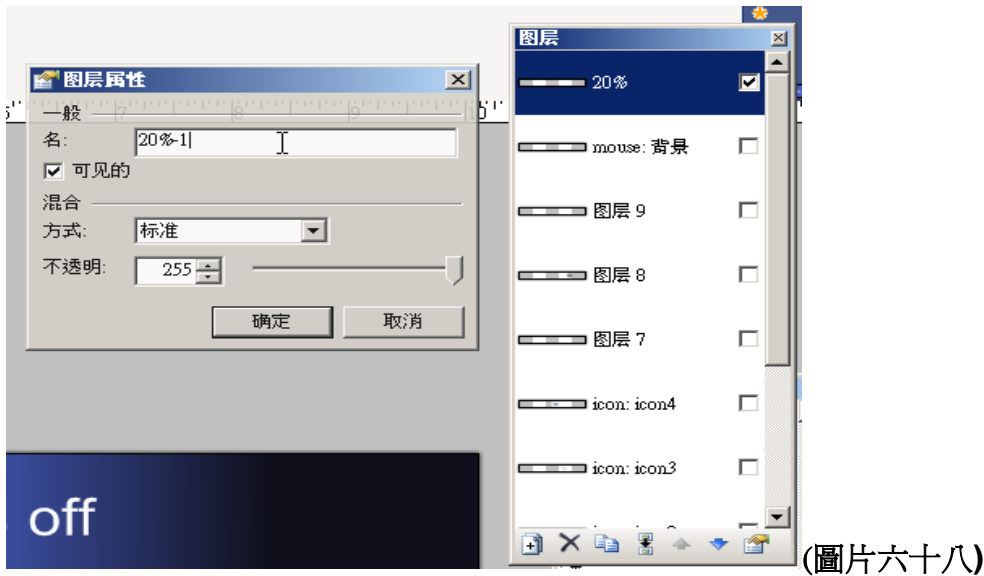


(圖片六十六)

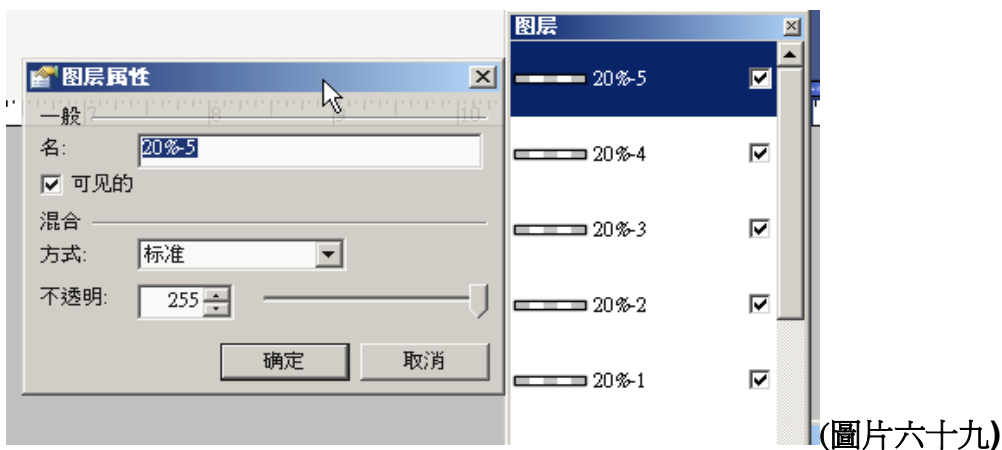


(圖片六十七)

十六. 由於圖層眾多，把折扣之文字之圖層名稱改為 20%-1。



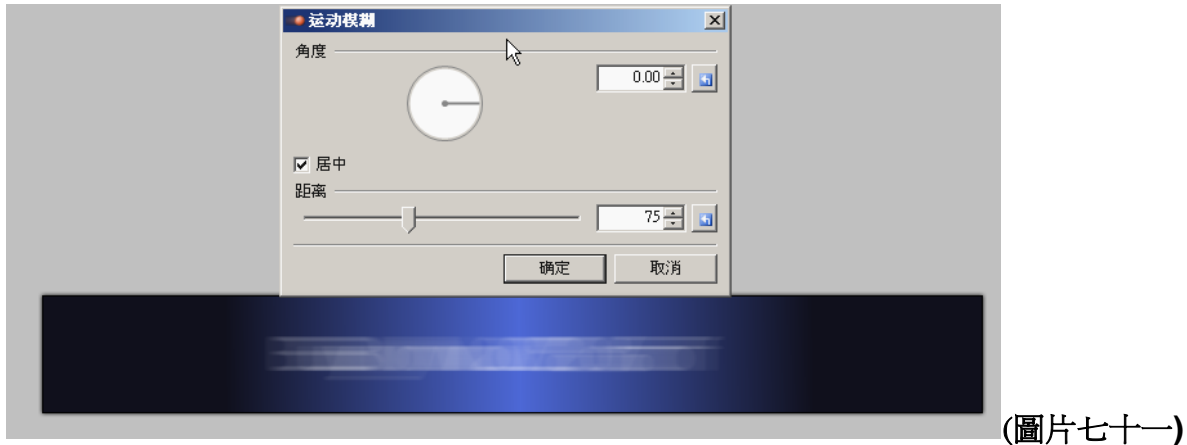
十七. 把圖層 20%-1 複製 5 個，並命名為 20%-1 / 20%-2 / 20%-3 / 20%-4 / 20%-5 / 20%-6。



十八. 選擇“20%-1”圖層，進行運動模糊特效，角度為 0，距離值為 100。



十九. 選擇”20%-2”圖層，進行運動模糊特效，角度為 0，距離值為 75。



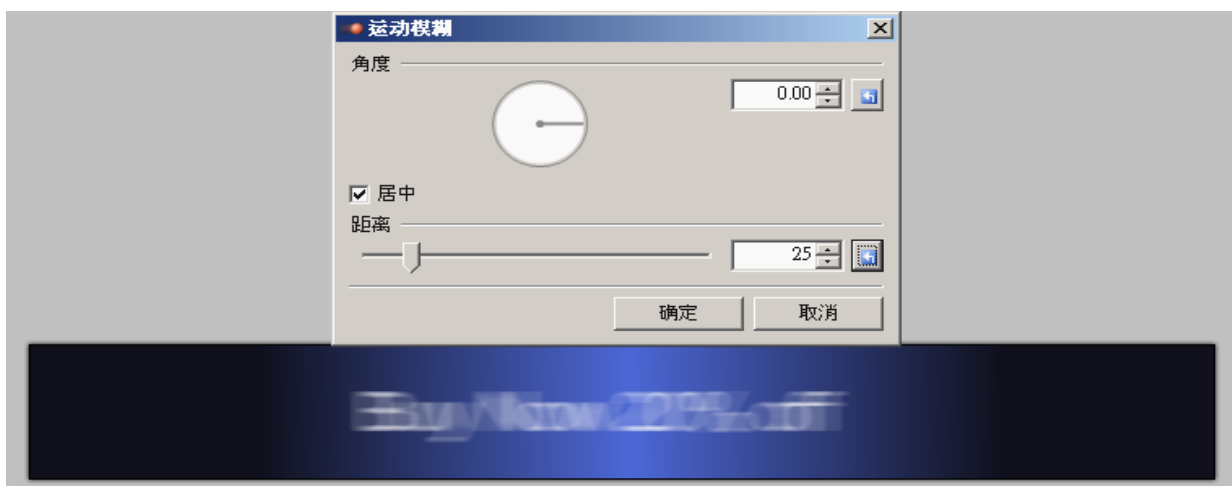
二十. 選擇”20%-3”圖層，進行運動模糊特效，角度為 0，距離值為 50。

(圖片七十二)



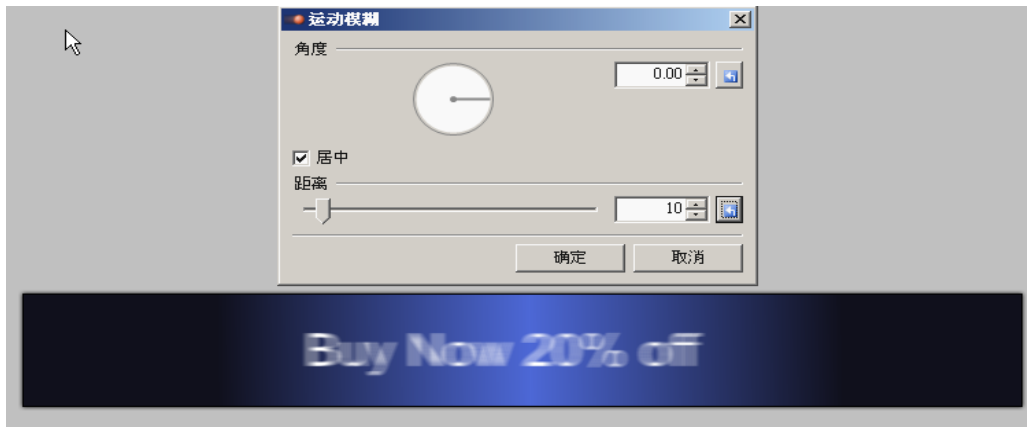
二十一. 選擇”20%-4”圖層，進行運動模糊特效，角度為 0，距離值為 25。

(圖片七十三)



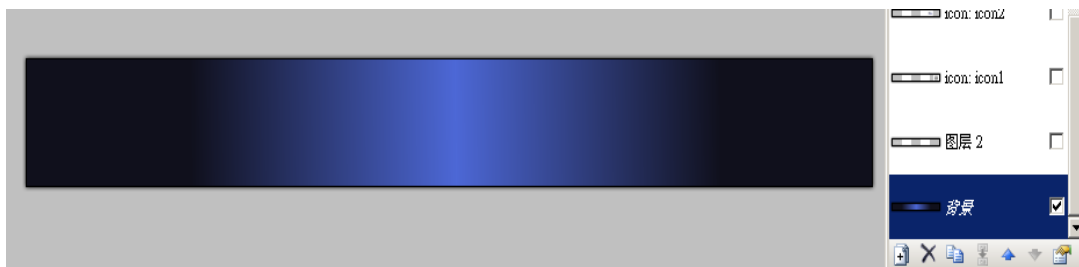


二十二. 選擇”20%-5”圖層，進行運動模糊特效，角度為 0，距離值為 10。



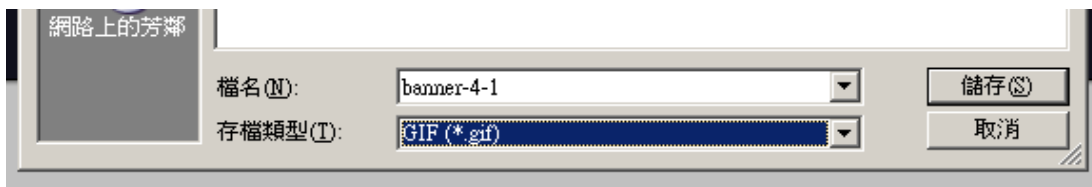
(圖片七十四)

二十三. 隱藏所有圖層，只開啓背景圖層。



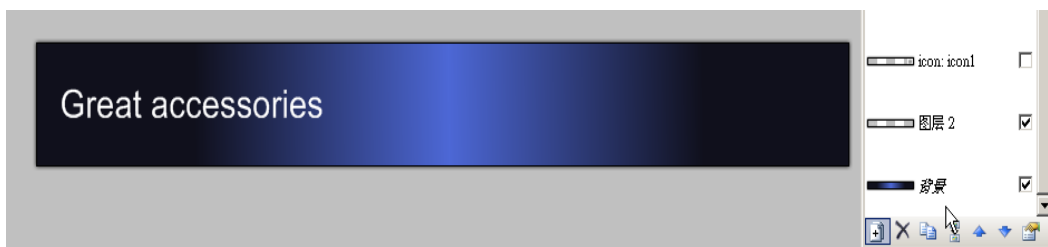
(圖片七十五)

二十四. 以編號檔另存為 1.GIF。

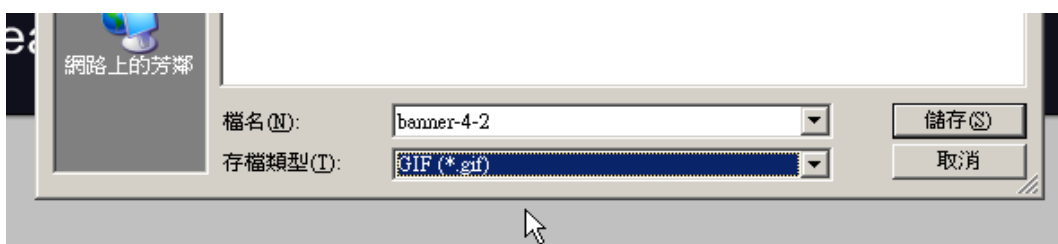


(圖片七十六)

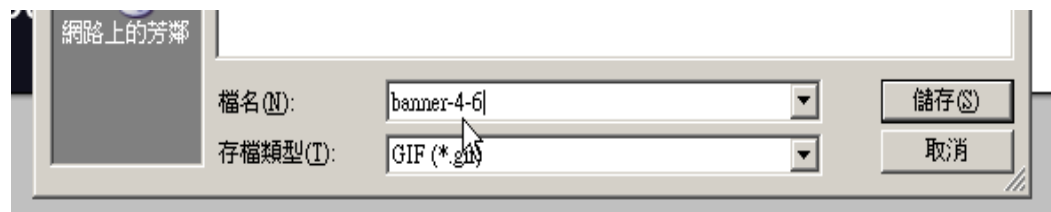
二十五. 開啓第一宣傳語圖層，以編號檔另存為 2.GIF。



(圖片七十七)



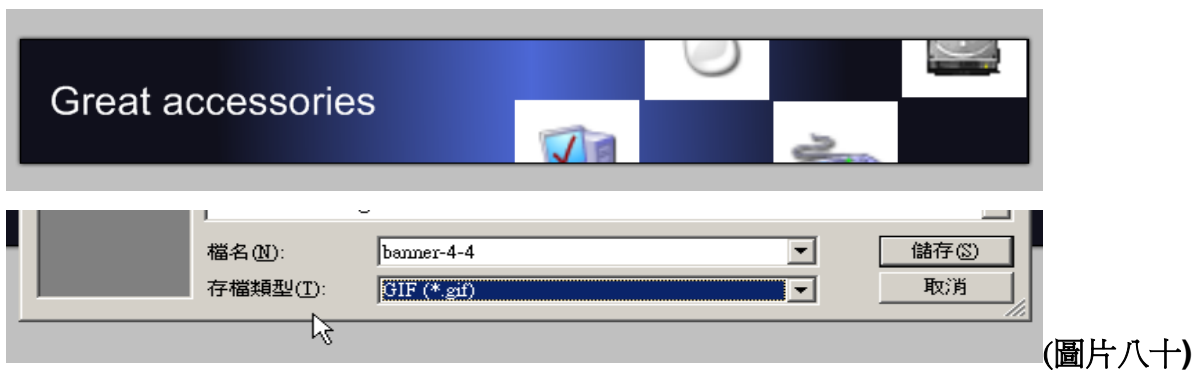
二十六. 開啓”icon 1-4”圖層，以編號檔另存爲 6.GIF。  
 (爲方便移動圖層去制作 3-6 的格數，以倒轉方式會較爲方便)



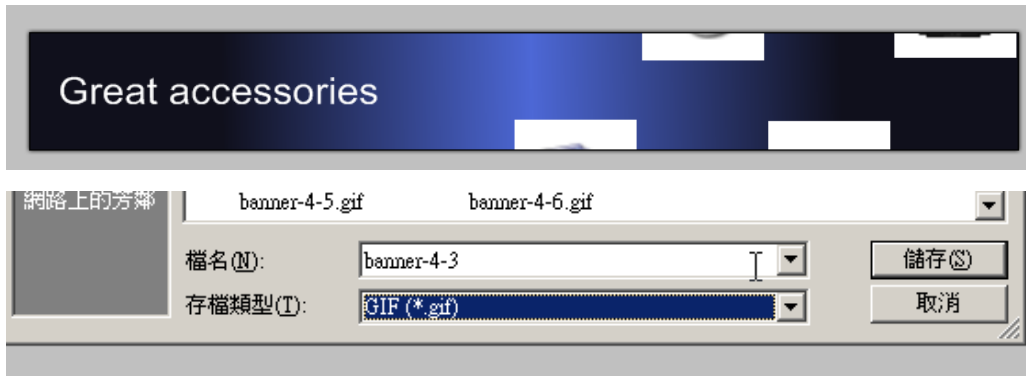
二十七. 向上移動”icon 1 / icon 3”圖層， 向下移動”icon 2 / icon 4”圖層， 以編號檔另存爲 5.GIF。



二十八. 再向上移動”icon 1 / icon 3”圖層，再向下移動”icon 2 / icon 4”圖層， 以編號檔另存爲 4.GIF。

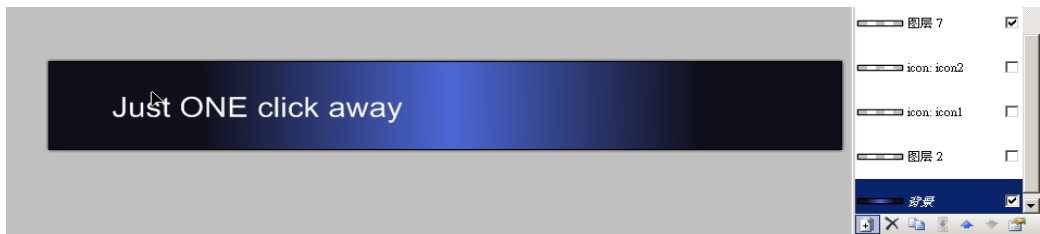


二十九. 再向上移動”icon 1 / icon 3”圖層，再向下移動”icon 2 / icon 4”圖層，以編號檔另存為 3.GIF。



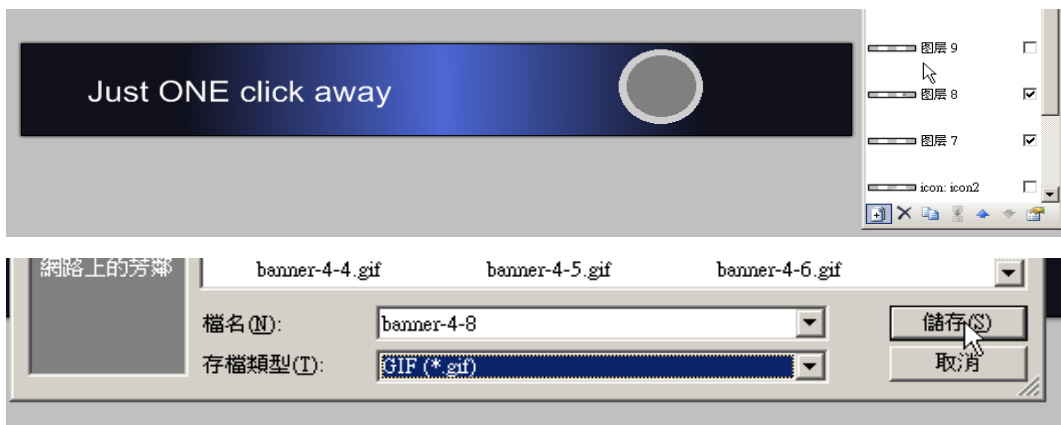
(圖片八十)

三十. 開啓第二宣傳語圖層，以編號檔另存為 7.GIF。



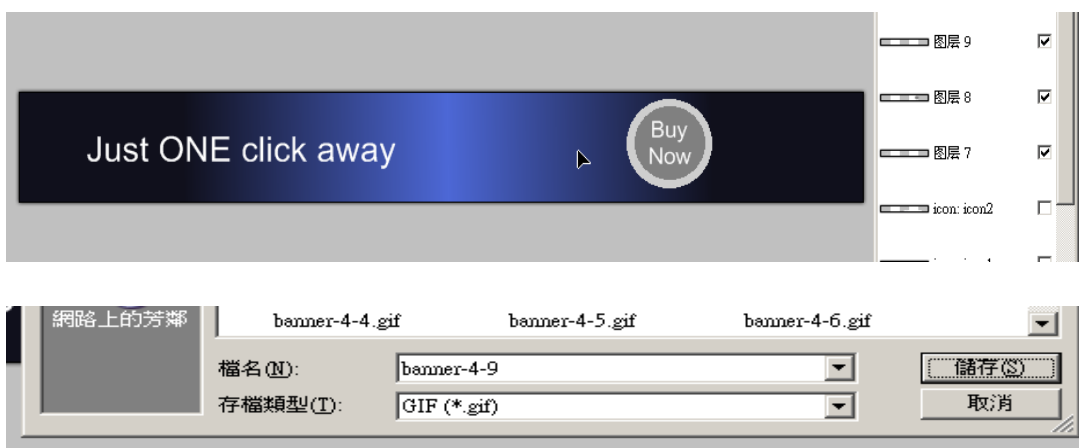
(圖片八十)

三十一. 開啓灰色按鈕圖層，以編號檔另存為 8.GIF。



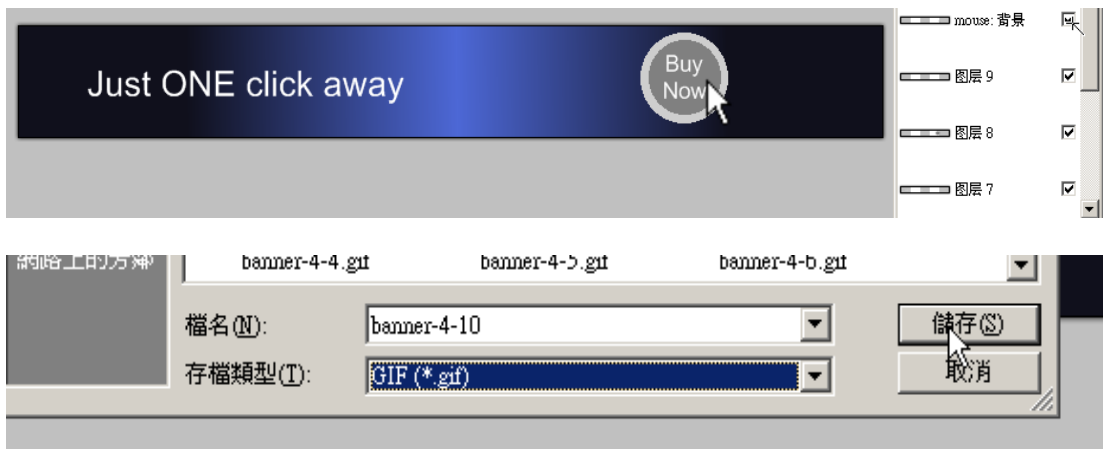
(圖片八十一)

三十二. 開啓灰色按鈕的文字圖層，以編號檔另存為 9.GIF。



(圖片八十二)

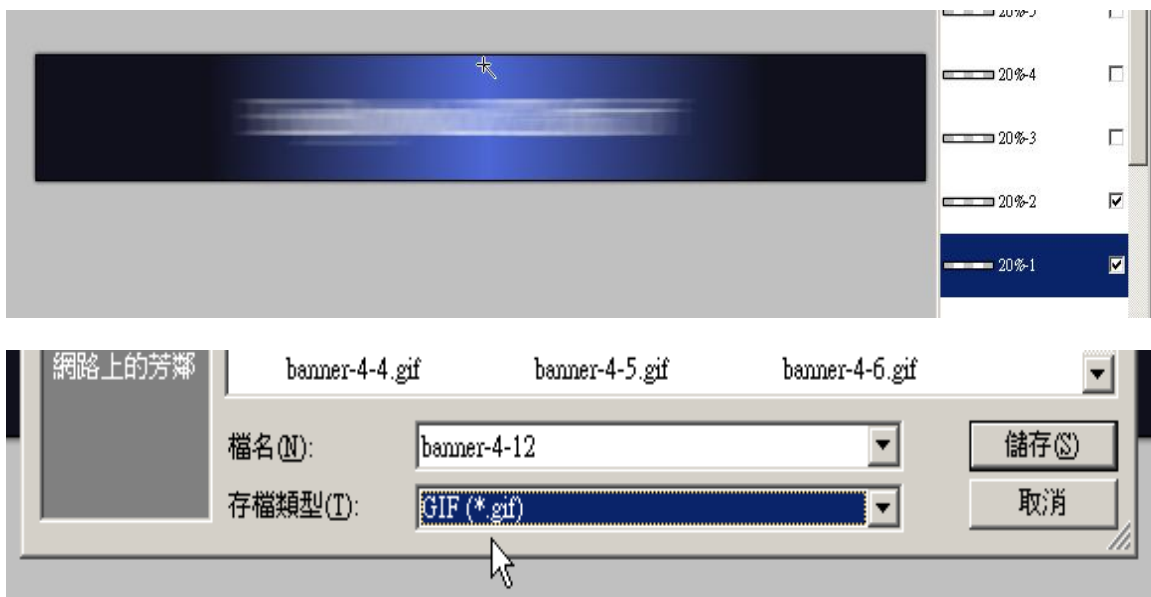
三十三. 開啓滑鼠圖層，以編號檔另存爲 10.GIF。  
(圖片八十三)



三十四. 開啓 20%-1 圖層，以編號檔另存爲 11.GIF。  
(圖片八十四)

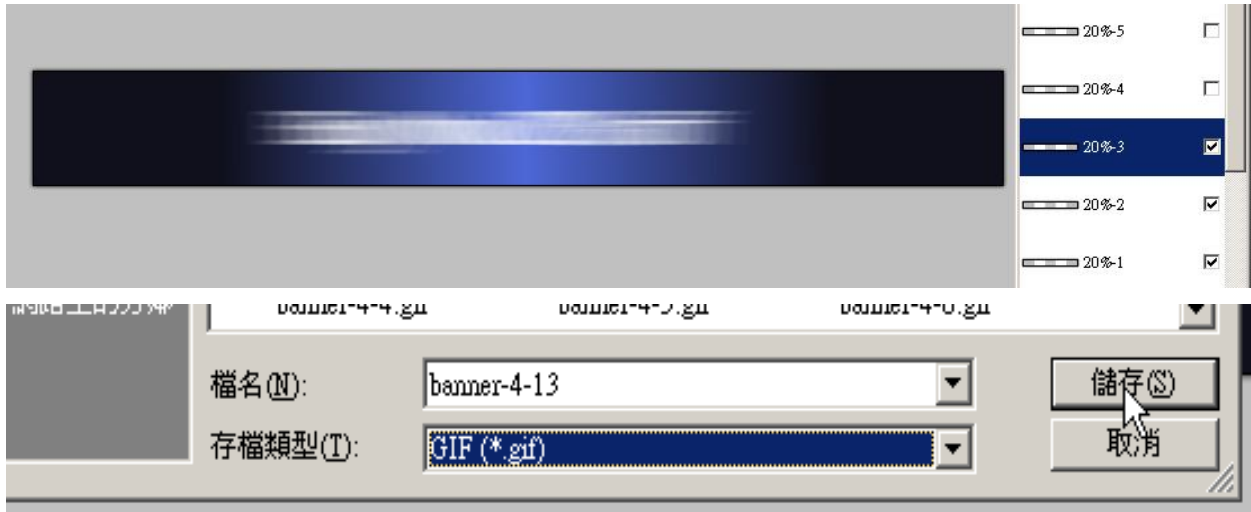


三十五. 開啓 20%-1 及 20%-2 圖層，以編號檔另存爲 12.GIF。  
(圖片八十五)

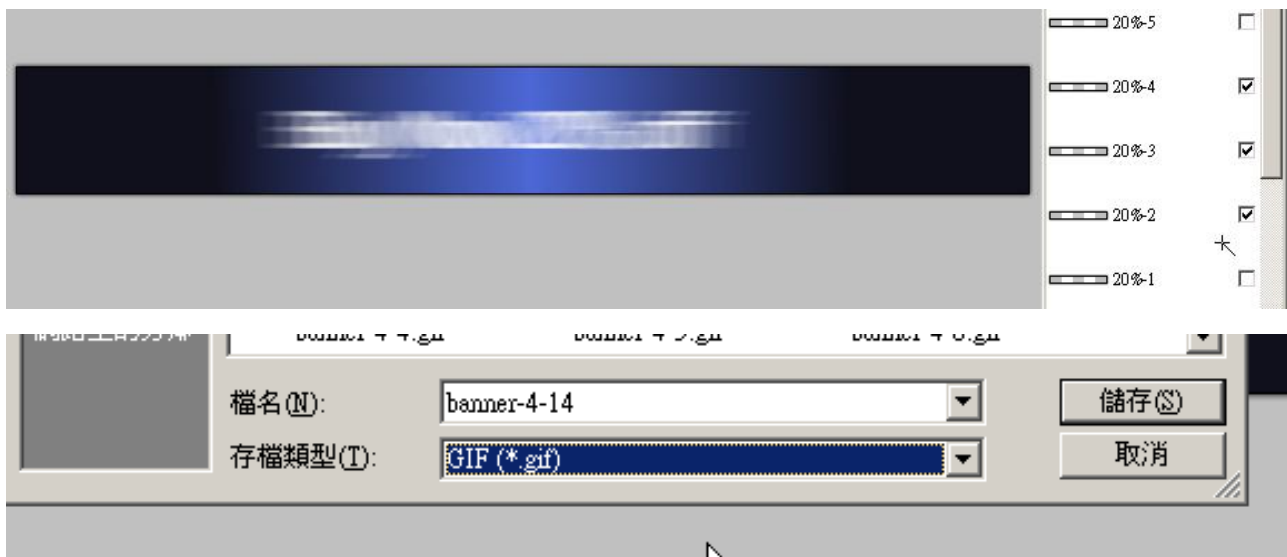




三十六. 開啓 20%-1 及 20%-2 及 20%-3 圖層，以編號檔另存爲 13.GIF。  
(圖片八十六)



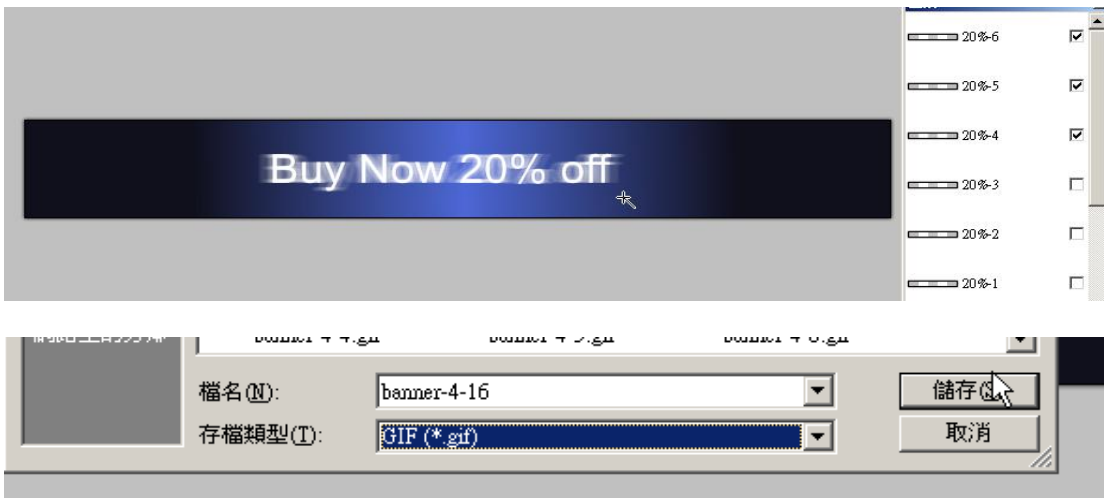
三十七. 開啓 20%-2 及 20%-3 及 20%-4 圖層，以編號檔另存爲 14.GIF。  
(圖片八十七)



三十八. 開啓 20%-3 及 20%-4 及 20%-5 圖層，以編號檔另存爲 15.GIF。  
(圖片八十八)



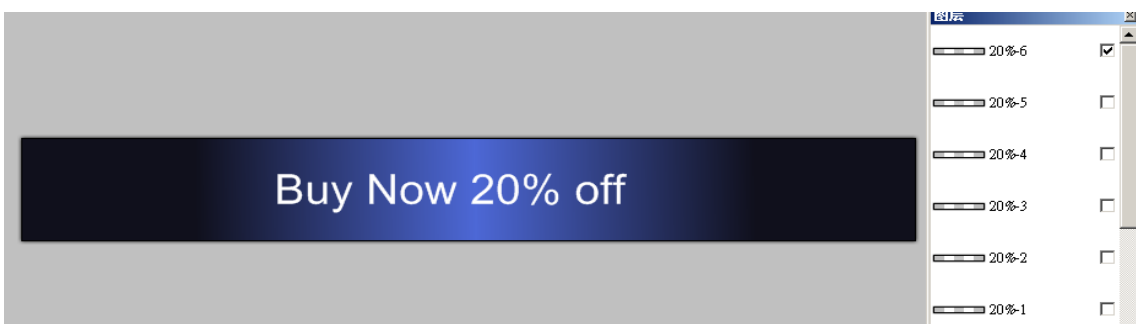
三十九. 開啓 20%-4 及 20%-5 及 20%-6 圖層，以編號檔另存爲 16.GIF。  
(圖片八十九)

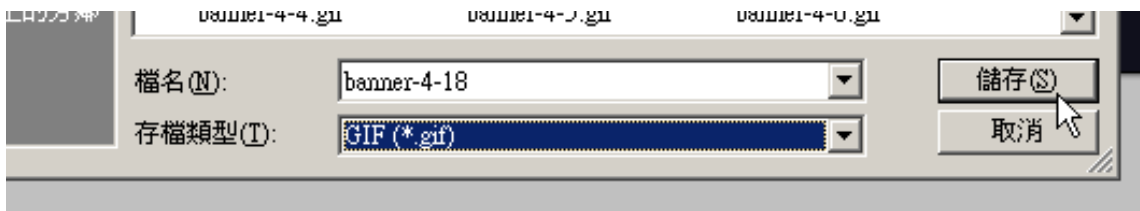


四十. 開啓 20%-5 及 20%-6 圖層，以編號檔另存爲 17.GIF。  
(圖片九十)



四十一. 開啓 20%-6 圖層，以編號檔另存爲 18.GIF。  
(圖片九十一)





四十二. 視 1 - 18 的圖像。

(圖片九十二)

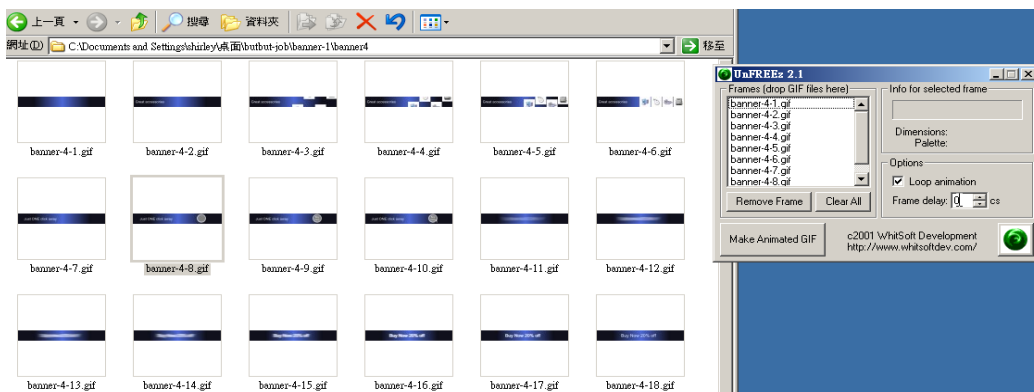


四十三. 把已完成的編號檔以所安排的次序拖放入 UnFREEz。  
次序為先 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,18,18

你亦可更改。Frames 中的圖檔次序來改變動畫的次序，

而 Frame Delay 亦可輸入不同的參數來改變動畫的快慢。

(圖片九十三)



四十四. 完成。

(圖片九十四)

