



全国高职高专教育精品规划教材

# 界面设计与网页开发

JIEMIAN SHEJI YU WANGYE KAIFA

主编◎孙玲玲 刘铁英



北京交通大学出版社  
<http://press.bjtu.edu.cn>

全国高职高专教育精品规划教材

---

# 界面设计与网页开发

主 编	孙凌玲	刘铁英			
副主编	张 雨	张 静	许春艳	杨 柳	
参 编	王素华	崔为娜	孙佳帝	刘 洋	
主 审	李 季				

北京交通大学出版社

· 北京 ·

## 内 容 简 介

本书根据高职高专信息技术专业学生的实际情况,按照信息技术专业学生培养计划的要求,通过对企业的调查研究并与企业技术人员沟通论证,紧密结合教师多年的教学实践经验精心编写而成。

本书主要内容包括:揭开内幕——认识 UI 设计;技术奠基——界面图形图像的编辑与特效;技术进阶——界面交互动画的制作;勾画蓝图——界面分析与设计;大显身手——实现静态网页;精益求精——网页客户端处理。

本书既可作为高职高专院校信息技术专业的学生用书,又可作为从事网页制作与界面开发人员的参考用书。

版权所有,侵权必究。

### 图书在版编目 (CIP) 数据

界面设计与网页开发 / 孙凌玲, 刘铁英主编. — 北京: 北京交通大学出版社, 2011. 8  
(全国高职高专教育精品规划教材)

ISBN 978 - 7 - 5121 - 0710 - 6

I. ① 界… II. ① 孙… ② 刘… III. ① 人机界面 - 程序设计 - 高等职业教育 - 教材 ② 网页 - 开发 - 高等职业教育 - 教材 IV. ① TP311.1 ② TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 171953 号

责任编辑: 张慧蓉

出版发行: 北京交通大学出版社

电话: 010 - 51686414

北京市海淀区高粱桥斜街 44 号

邮编: 100044

印刷者: 北京泽宇印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185 × 260 印张: 18.5 字数: 452 千字

版 次: 2011 年 8 月第 1 版 2011 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978 - 7 - 5121 - 0710 - 6/TP · 661

印 数: 1 ~ 3 000 册 定价: 33.00 元

---

本书如有质量问题, 请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评, 我们表示欢迎和感谢。

投诉电话: 010 - 51686043, 51686008; 传真: 010 - 62225406; E-mail: press@bjtu.edu.cn。

# 全国高职高专教育精品 规划教材丛书编委会

主任：曹 殊

副主任：武汉生（西安翻译学院）

朱光东（天津冶金职业技术学院）

何建乐（绍兴越秀外国语学院）

文晓璋（绵阳职业技术学院）

梅松华（丽水职业技术学院）

王 立（内蒙古建筑职业技术学院）

文振华（湖南现代物流职业技术学院）

叶深南（肇庆科技职业技术学院）

陈锡畴（郑州旅游职业学院）

王志平（河南经贸职业学院）

张子泉（潍坊科技职业学院）

王法能（青岛黄海学院）

邱曙熙（厦门华天涉外职业技术学院）

逯 侃（步长集团陕西国际商贸学院）

委员：黄盛兰（石家庄职业技术学院）

张小菊（石家庄职业技术学院）

邢金龙（太原大学）

孟益民（湖南现代物流职业技术学院）

周务农（湖南现代物流职业技术学院）

周新焕（郑州旅游职业学院）

成光琳（河南经贸职业学院）

高庆新（河南经贸职业学院）

李玉香（天津冶金职业技术学院）

邵淑华（德州科技职业学院）

刘爱青（德州科技职业学院）

宋立远（广东轻工职业技术学院）

孙法义（潍坊科技职业学院）

颜 海（武汉生物工程学院）

## 出版说明

高职高专教育是我国高等教育的重要组成部分,其根本任务是培养生产、建设、管理和  
服务第一线需要的德、智、体、美全面发展的应用型专门人才,所培养的学生在掌握必要的  
基础理论和专业知识的基础上,应重点掌握从事本专业领域实际工作的基础知识和职业技  
能,因此与其对应的教材也必须有自己的体系和特点。

为了适应我国高职高专教育发展及其对教育改革和教材建设的需要,在教育部的指导  
下,我们在全中国范围内组织并成立了“全国高职高专教育精品规划教材研究与编审委员会”  
(以下简称“教材研究与编审委员会”)。“教材研究与编审委员会”的成员所在单位皆为教  
学改革成效较大、办学实力强、办学特色鲜明的高等专科学校、成人高等学校、高等职业学  
校及高等院校主办的二级职业技术学院,其中一些学校是国家重点建设的示范性职业技  
术学院。

为了保证精品规划教材的出版质量,“教材研究与编审委员会”在全国范围内选聘“全  
国高职高专教育精品规划教材编审委员会”(以下简称“教材编审委员会”)成员和征集教  
材,并要求“教材编审委员会”成员和规划教材的编著者必须是从事高职高专教学第一  
线的优秀教师和专家。此外,“教材编审委员会”还组织各专业的专家、教授对所征集的教材  
进行评选,对所列选教材进行审定。

此次精品规划教材按照教育部制定的“高职高专教育基础课程教学基本要求”而编写。  
此次规划教材按照突出应用性、针对性和实践性的原则编写,并重组系列课程教材结构,力  
求反映高职高专课程和教学内容体系改革方向;反映当前教学的新内容,突出基础理论知  
识的应用和实践技能的培养;在兼顾理论和实践内容的同时,避免“全”而“深”的面面俱  
到,基础理论以应用为目的,以必要、够用为尺度;尽量体现新知识和新方法,以利于学  
生综合素质的形成和科学思维方式与创新能力的培养。

此外,为了使规划教材更具广泛性、科学性、先进性和代表性,我们真心希望全国从事  
高职高专教育的院校能够积极参与到“教材研究与编审委员会”中来,推荐有特色、有创  
新的教材。同时,希望将教学实践的意见和建议及时反馈给我们,以便对出版的教材不断修  
订、完善,不断提高教材质量,完善教材体系,为社会奉献更多、更新的与高职高专教育配  
套的高质量教材。

此次所有精品规划教材由全国重点大学出版社——北京  
交通大学出版社出版。适合于各类高等专科学校、成人高等  
学校、高等职业学校及高等院校主办的二级技术学院使用。

全国高职高专教育精品规划教材研究与编审委员会

2011年8月

# 总 序

历史的年轮已经跨入了公元2011年，我国高等教育的规模已经是世界之最，2010年毛入学率达到26.5%，属于高等教育大众化教育阶段。根据教育部2006年第16号《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》等文件精神，高职高专院校要积极构建与生产劳动和社会实践相结合的学习模式，把工学结合作为高等职业教育人才培养模式改革的重要切入点，带动专业调整与建设，引导课程设置、教学内容和教学方法改革。由此，高职高专教学改革进入了一个崭新阶段。

新设高职类型的院校是一种新型的专科教育模式，高职高专院校培养的人才应当是应用型、操作型人才，是高级蓝领。新型的教育模式需要我们改变原有的教育模式和教育方法，改变没有相应的专用教材和相应的新型师资力量的现状。

为了使高职院校的办学有特色，毕业生有专长，需要建立“以就业为导向”的新型人才培养模式。为了达到这样的目标，我们提出“以就业为导向，要从教材差异化开始”的改革思路，打破高职高专院校使用教材的统一性，根据各高职高专院校专业和生源的差异性，因材施教。从高职高专教学最基本的基础课程，到各个专业的专业课程，着重编写出实用、适用高职高专不同类型人才培养的教材，同时根据院校所在地经济条件的不同和学生兴趣的差异，编写出形式活泼、授课方式灵活、满足社会需求的教材。

培养的差异性是高等教育进入大众化教育阶段的客观规律，也是高等教育发展与社会发展相适应的必然结果。只有使在校学生接受差异性的教育，才能充分调动学生浓厚的学习兴趣，才能保证不同层次的学生掌握不同的技能专长，避免毕业生被用人单位打上“批量产品”的标签。只有高等学校的培养有差异性，其毕业生才能有特色，才会在就业市场具有竞争力，从而使高职高专的就业率大幅度提高。

北京交通大学出版社出版的这套高职高专教材，是在教育部“十一五规划教材”所倡导的“创新独特”四字方针下产生的。教材本身融入了很多较新的理念，出现了一批独具匠心的教材，其中，扬州环境资源职业技术学院的李德才教授所编写的《分层数学》，教材立意新颖，独具一格，提出以生源的质量决定教授数学课程的层次和级别。还有无锡南洋职业技术学院的杨鑫教授编写的一套《经营学概论》系列教材，将管理学、经济学等不同学科知识融为一体，具有很强的实用性。

这套系列教材是由长期工作在第一线、具有丰富教学经验的老师编写的，具有很好的指导作用，达到了我们所提倡的“以就业为导向培养高职高专学生”和因材施教的目标要求。

教育部全国高等学校学生信息咨询与就业指导中心择业指导处处长  
中国高等教育学会毕业生就业指导分会秘书长  
曹 殊 研究员

# 前 言

界面设计是近年来随着计算机科学发展而提出来的新概念。众所周知，软件与人的信息交流是通过界面来进行的。软件没有界面就像电灯没有开关，失去了实际的使用意义。

用户界面设计是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的 UI 设计不仅会让软件变得有个性有品位，还会让软件的操作变得舒适、简单、自由，充分体现软件的定位和特点。在国外，用户界面设计人员有了一个新的称谓：Information Architecture，即信息建筑师。它不仅仅是指美工，而是具有心理学、软件工程学、设计学等综合知识的人。用户界面设计构筑了产品设计的基础，所以学习人机界面设计技术对当今软件设计人员来说有着十分重要的意义。

然而，目前专门针对信息技术专业界面设计的教材仍然十分缺乏。本书是根据高职高专信息技术专业学生的实际情况，按照信息技术专业学生培养计划的要求，通过对企业的调查研究并与企业技术人员沟通论证，紧密结合教师多年的教学实践经验精心编写而成。

本书主要内容包括：揭开内幕——认识 UI 设计；技术奠基——界面图形图像的编辑与特效；技术进阶——界面交互动画的制作；勾画蓝图——界面分析与设计；大显身手——实现静态网页；精益求精——网页客户端处理。

本书以校企合作开发的真实项目——文档管理系统为主线，按照由浅入深、循序渐进、逐层深入的原则将理论基础、关键技术、设计思想融入 6 个项目中，使理论与实践达到深入融合。对于每一项目都设置了拓展项目与实训项目，方便学习者通过实训实现技术提高与升华。

本书是“校企合作，共同参与，联合完成”的成果，具有以下几个鲜明特点。

(1) 三个体现——体现了高职高专特色，体现了企业人才需求，体现了教学改革方向。

(2) 三个符合——符合软件技术专业人才培养目标，符合市场技术潮流，符合高职高专基本学情。

(3) 学习情境——根据界面设计的流程，设置教材学习内容与顺序，形成界面设计与开发的学习情境，使学习者能更快地适应工作岗位，尽快进入工作状态，融入工作角色。

(4) 内容全面——包含界面开发整个过程中的每一个步骤，全面地讲解界面开发的技术，注重技能训练。

(5) 用典型产品引领工作任务——采用校企合作，共同开发的真实案例贯穿全书，按工作流程分割成项目，再根据技术细节，将项目逐步划分为子项目—任务—子任务，通过完成项目，使学习者熟识界面设计的流程，掌握界面设计与开发的技能。

(6) 知识拓展——每个项目末都有针对本项目知识与技能的拓展活动，全书附录提供了推荐阅览的相关网站、书籍，以全面提升学习者的可持续发展能力。

本书由孙凌玲、刘铁英任主编，张雨、张静、许春艳、杨柳任副主编，王素华、崔为娜、孙佳帝、刘洋参与编写，李季任主审。

由于时间仓促，加上学识水平所限，虽竭智尽力，仍难免有疏漏或不足之处，恳请广大读者批评指正，以便今后修订完善。

编者  
2011年6月

# 目 录

项目一 揭开内幕——认识 UI 设计 .....	1
第一节 UI 设计概述及现状 .....	1
一、什么是 UI 设计 .....	1
二、UI 设计的发展 .....	2
第二节 UI 创意鉴赏 .....	2
一、网页界面设计要素 .....	2
二、评测淘宝网界面 .....	15
第三节 UI 设计规范 .....	18
一、UI 设计原则 .....	19
二、用户界面设计的工作流程 .....	19
三、开发用户友好性系统的设计原理 .....	21
第四节 界面结构与实现 .....	21
一、界面对话设计 .....	21
二、数据输入界面设计 .....	22
三、屏幕显示设计 .....	22
四、控制界面设计 .....	23
第五节 界面设计与测试规则 .....	24
项目二 技术基奠——界面图形图像的编辑与特效 .....	30
项目说明 .....	30
项目准备 图形图像的基本类型 .....	30
一、位图 .....	30
二、矢量图 .....	31
项目实施 .....	31
子项目一 操作 Fireworks .....	32
子项目二 随心所欲——专业界面图片设计与制作 .....	37
子项目三 动漫世界——专业 GIF 动画设计 .....	49
项目总结 .....	52
项目拓展 .....	52
拓展项目一 个性图片设计 .....	52
拓展项目二 图书查询 logo 制作 .....	52
项目实训 .....	52

项目三 技术进阶——界面交互动画的制作 .....	54
项目说明 .....	54
项目准备 .....	54
一、Flash 简介 .....	54
二、Flash 界面及基本概念 .....	55
三、Flash 基本操作 .....	58
项目实施 .....	59
子项目一 移形幻影——矢量动画初现锋芒 .....	59
子项目二 目不暇接——动作补间动画形神兼具 .....	64
子项目三 声情并茂——音效处理 .....	70
子项目四 动画梦工厂——专业矢量动画设计 .....	74
子项目五 代码驱动——利用代码实现动画设计 .....	81
子项目六 完美整合——动态 Banner 设计 .....	83
项目总结 .....	87
项目拓展 .....	87
拓展项目一 交互式 Banner 设计 .....	87
拓展项目二 .net 课程网站主界面 Banner 设计 .....	88
项目实训 .....	88
项目四 勾画蓝图——界面分析与设计 .....	90
项目说明 .....	90
项目准备 .....	90
项目实施 .....	95
子项目一 界面需求分析 .....	95
子项目二 界面效果图制作 .....	102
项目总结 .....	115
项目拓展 .....	115
拓展项目一 新建用户界面元素分析与设计 .....	115
拓展项目二 设计并制作新建用户界面效果图 .....	116
拓展项目三 设计并制作主界面效果图 .....	116
项目实训 .....	116
项目五 大显身手——实现静态网页 .....	117
项目说明 .....	117
项目准备 .....	117
一、界面原型 .....	117
二、网页界面设计的相关概念 .....	120
三、HTML 语言 .....	123

四、XHTML .....	126
五、CSS 样式表基础 .....	132
项目实施 .....	144
子项目一 得心应手——网页可视化开发与调试 .....	144
子项目二 我“形”我“素”——系统界面制作 .....	148
项目总结 .....	209
项目拓展 .....	210
拓展项目一 文档管理系统其他界面设计与制作 .....	210
拓展项目二 蓝星德育视频主界面设计与制作 .....	210
拓展项目三 .net 课程网站主界面设计与制作 .....	210
项目实训 .....	211
项目六 精益求精——网页客户端处理 .....	216
项目说明 .....	216
子项目一 应用字典 .....	216
一、应用字典简介 .....	216
二、应用字典的实现 .....	217
子项目二 界面客户端处理 .....	223
一、JavaScript 概况 .....	223
二、JavaScript 基本数据结构 .....	225
三、JavaScript 程序的构成 .....	228
子项目三 正则表达式 .....	244
一、正则表达式的概念 .....	245
二、元字符 .....	245
三、各种操作符的运算优先级 .....	246
四、正则表达式应用举例 .....	246
五、常用的正则表达式 .....	249
六、正则表达式和 JavaScript .....	251
七、正则表达式的表单验证应用 .....	252
项目总结 .....	259
项目拓展 .....	259
拓展项目一 完成新建用户界面应用字典制作 .....	259
拓展项目二 实现新建用户界面密码输入验证 .....	259
拓展项目三 实现新建用户界面电话号码输入验证 .....	259
项目实训 .....	260
附录 A 相关资源 .....	261
A.1 相关网站 .....	261

A. 2	参考书籍 .....	263
A. 3	相关工具 .....	264
<b>附录 B</b>	<b>有关参考手册 .....</b>	<b>265</b>
B. 1	HTML 4.01/XHTML 1.0 参考手册 .....	265
B. 2	CSS2 参考手册 .....	268
B. 3	JavaScript 事件参考手册 .....	279
B. 4	JavaScript 函数参考手册 (全局对象) .....	280
B. 5	JavaScript Date 对象参考手册 .....	280
B. 6	HTML DOM 参考手册 .....	282

## 揭开内幕——认识 UI 设计

在本项目中，你将了解到

- ✓ 什么是 UI 设计
- ✓ UI 设计的现状及前景
- ✓ UI 设计的元素有哪些
- ✓ 如何评测 UI 设计
- ✓ 如何制作优秀的 UI 设计
- ✓ UI 设计的开发过程

UI 设计是近几年来 IT 行业中新兴的词汇。如今，UI 设计日渐成为软件设计人员是否具有竞争优势的重要条件，备受关注和重视。本项目将为读者揭开 UI 设计的神秘内幕，敲开 UI 设计殿堂的大门，使读者从此迈向 UI 设计师之路。

### 第一节 UI 设计概述及现状

#### 一、什么是 UI 设计

软件设计可分为两个部分：编码设计与 UI 设计。编码设计大家都很熟悉，但是 UI 设计还是一个很陌生的词，即使一些专门从事网站与多媒体设计的人也不完全理解 UI 的意思。UI 的本意是用户界面，是英文单词 User 和 Interface 的首字母缩写。从字面上看是用户与界面两个组成部分，但实际上还包括用户与界面之间的交互关系。

UI 即 User Interface（用户界面）的简称。UI 设计则是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的 UI 设计不仅会让软件变得有个性、有品位，还会让软件的操作变得舒适、简单、自由，充分体现软件的定位和特点。

在漫长的软件发展进程中，界面设计工作一直没有被重视起来，做界面设计的人也被贬义地称为“美工”。其实软件界面设计就像工业产品中的工业造型设计一样，是产品的重要卖点。一个友好美观的界面会给人带来舒适的视觉享受，拉近人与计算机之间的距离，为商家创造卖点。界面设计不是单纯的美术绘画，它需要定位使用者、使用环境、使用方式并且为最终用户而设计，是纯粹的科学性的艺术设计。检验一个界面的标准既不是某个项目开发组领导的意见也不是项目成员投票的结果，而是最终用户的感受。所以界面设计要和用户研究紧密结合，是一个不断为最终用户设计满意的视觉效果的过程。

用户界面设计构筑了产品设计的基础。在国外，用户界面设计人员有了一个新的称谓：

Information Architecture, 即信息建筑师。它不仅是指美工, 而是具有心理学、软件工程学、设计学等综合知识的人。

## 二、UI 设计的发展

目前在国内 UI 还是一个相对陌生的词, 即便是一些设计人员也对这个词不太了解。我们经常看到一些招聘广告上写着: 招聘界面美工、界面美术设计师等。这表明在国内对 UI 的理解还停留在美术设计方面, 认为 UI 的工作只是描边画线, 缺乏对人机交互的重要性的理解; 另一方面在软件开发过程中还存在重技术而不重应用的现象。许多商家认为软件产品的核心是技术, 而 UI 设计仅仅是次要的辅助, 这点在人员的比例与待遇上可以表现出来。

技术不是 UI 设计真正的价值体现, 只是 UI 设计发展的一个必经过程。我们以物质产品——手机行业为例, 当手机刚刚进入市场的时候不但价格贵得惊人, 而且除了通话以外没有什么其他功能。由于当时的主导是技术, 所以大家都把精力放在信号、待机时间、寿命等方面, 对于产品的造型和使用的合理性很少关心。时过境迁, 如今技术已经完全地达到用户的需求, 于是商家为了创造卖点, 提高竞争力, 非常重视产品的外观设计, 除此之外还频频推出短信、彩屏、和弦、彩信、摄像头等功能。这样一来产品的美观、个性、易用、易学、人性化等都成了产品的卖点。软件产品与物质产品的发展是相同的。过去由于计算机硬件的限制, 编码设计成为软件开发的代名词, 美观、具有亲和力的图形化界面与合理易用的交互方式都没有得到充分的重视, 实际上这个时期的软件叫作软件程序, 而不是软件产品。

现在, 随着计算机硬件的飞速发展, 过去的软件程序已经不能适应用户的要求。软件产品在激烈的市场竞争中, 仅仅有强大的功能是远远不够的, 不足以战胜强劲的对手。幸运的是, 在国内一些高瞻远瞩的民族企业已经开始意识到 UI 给软件产品带来的巨大卖点了, 如金山公司的影霸、词霸、毒霸、网标, 由于重视 UI 的开发与地位, 才使得金山产品在同类软件产品中首屈一指。又如, 联想软件的 UI 部门积极开展用户研究与使用性测试, 将易用性与美观相结合, 推出的双模式计算机、幸福系列等成功 UI 范例, 为联想赢得“全球消费 PC 第三”的称号等。实践证明, 各商家只要在产品美观和易用性设计方面有很小的投入, 都将会有很大的产出, 其投入产出比比在功能领先性开发上的投入大得多。

目前, 国内也出现了越来越多的讨论、学习 UI 设计的平台, 如视觉同盟、蓝轩设计、优艾(其网址可以在本书的附录中找到)等网站, 都提供了 UI 设计的最新资讯与优秀作品展示, 成为中国 UI 设计的领头羊。

## 第二节 UI 创意鉴赏

UI 设计根据其软件使用的环境不同, 可以分为两种: 桌面应用程序软件的 UI 设计和 Web 应用程序的 UI 设计。两种设计基本相同, 只有细节上存在少许差异, 本书以网页界面设计为例进行讲解。

### 一、网页界面设计要素

在互联网上浏览时, 所见到的那些风格各异的网页给浏览者带来的感受是不尽相同的。有的简洁明快, 有的柔和雅致, 有的活力四射, 有的含蓄沉稳。当然, 也有些网页因设计不

当，给人以杂乱、无序、莫名其妙的感觉。但无论网页是何种类型、何种风格，设计精妙还是平庸，从网页界面的构成要素来讲，基本上都是一致的。

人们平常看到的报纸、杂志等传统媒体，都是由两种元素构成的，即文字与图形图像。网页作为一种新兴媒体，可以说是书报杂志的电子版本。不同的是，网页界面包含了更多的构成要素，除了文字和图形以外，还有声音、视频图像和动画等多媒体元素，以及由 JMa、Active 控件等制作的特殊效果及交互功能。正是由于这些区别于传统媒体的元素，使得在设计网页界面时要考虑更多的因素。图 1-2-1 所示的就是一个包含了文字、图形和动画等多媒体元素的页面。

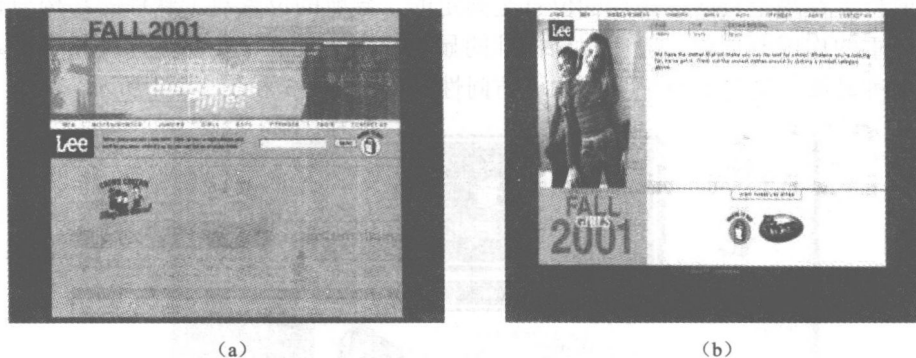


图 1-2-1 网页界面的构成要素

### (一) 网页界面布局要素

界面布局一般分为上、中、下三部分，根据其布局，网页界面要素可分为以下几种。

#### 1. 网站标识

网页界面作为一个对外交流的重要窗口，创建者都会用来进行自身形象的宣传。如果该企业(社团)已经导入了 CIS (Corporate Identity System, 形象识别系统)，那么在界面设计过程中应依据该系统进行网页设计，其中标志性图案就是网站标识 (LOGO)。一个成功的界面和创建者实体一样，有着独特的形象识别。如果还没有导入 CIS，在界面设计之前应该根据软件的总体定位，设计制作一个软件的 LOGO，这如同一个产品的商标，集中体现了该软件的特色、内容及其内在的文化内涵和理念。LOGO 一般设置在主页面的显要位置，二级页面的页眉位置，如图 1-2-2 所示。

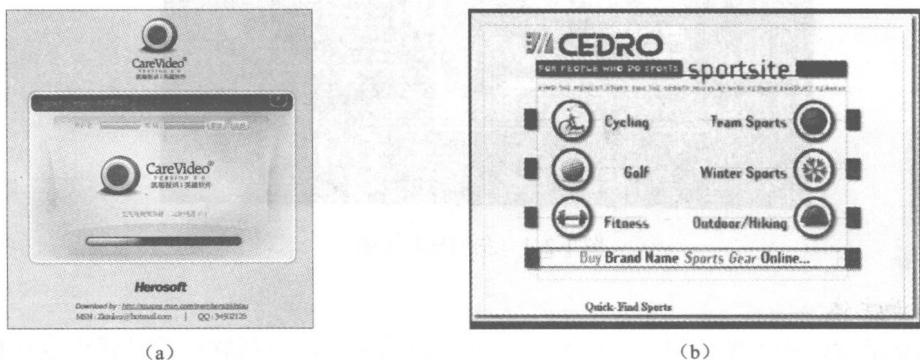


图 1-2-2 LOGO 示例

## 2. Banner

Banner 即网幅图像广告或横幅广告，以 SWF、GIF、JPG 等格式建立的图像文件，定位在网页中，大多用来表现网络广告内容，同时还可使用 Java 等语言使其产生交互性，用 Shockwave 等插件工具增强表现力。

Banner 是网络广告的主要形式，用于形象鲜明地表达最主要的宣传中心。

## 3. 导航

导航是网页设计中的重要部分，也是整个软件设计中的一个独立部分。一般来说，一个软件的导航位置在每个页面中出现的位置是固定的。导航的位置对于软件的结构与整体布局有着举足轻重的作用。导航一般有四种标准的显示位置：左侧、右侧、顶部和底部。有的软件运用了多种导航，是为了增加页面的可访问性，如图 1-2-3 和图 1-2-4 所示。

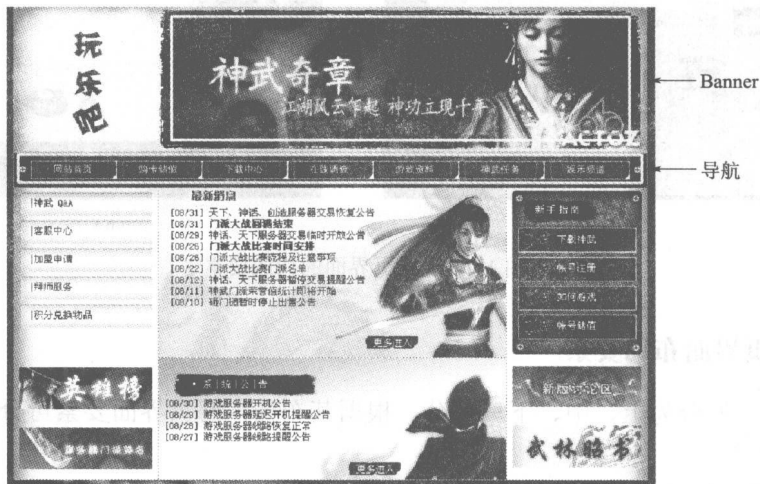


图 1-2-3 上侧导航示例



图 1-2-4 左侧导航示例

## 4. 页面主体

主体显示软件的主要信息，一般放在页面中部的的位置，包括软件的具体内容和栏目。最新最重要的文字信息一般放在页面中部最显眼的位置，其他较重要的信息以栏目列表的方式

排放在中部的左侧、右侧或者下侧，如图 1-2-5 所示。



图 1-2-5 主体示例

### 5. 页尾

页尾包括版权申明、使用协议等，也可放一些导航链接等其他内容。页尾放在页面的底部，如图 1-2-6 所示。



图 1-2-6 页尾示例