界面设计

# 作者： 王海庆 俞淑艳

# 版本： 20160726

# 前言

# 本书使用说明

# 目录

[作者： 王海庆 俞淑艳 i](#_Toc457309218)

[版本： 20160726 i](#_Toc457309219)

[前言 i](#_Toc457309220)

[本书使用说明 ii](#_Toc457309221)

[目录 iii](#_Toc457309222)

[第1部分 设计基础先知道 1](#_Toc457309223)

[1 从零开始，UI设计全接触 2](#_Toc457309224)

[1.1 UI设计 2](#_Toc457309225)

[1.2 UI设计流程 3](#_Toc457309226)

[1.2.1 产品流程 3](#_Toc457309227)

[1.2.2 UI设计流程 4](#_Toc457309228)

[1.3 UI设计要点 5](#_Toc457309229)

[1.3.1 实用与美观并重 6](#_Toc457309230)

[1.3.2 内容与形式统一 6](#_Toc457309231)

[1.3.3 技术与艺术融合 6](#_Toc457309232)

[1.4 本章小结 6](#_Toc457309233)

[2 版式设计， 元素各就位 7](#_Toc457309234)

[2.1 造型元素 10](#_Toc457309235)

[2.1.1 点 10](#_Toc457309236)

[2.1.2 线 14](#_Toc457309237)

[2.1.3 面 18](#_Toc457309238)

[2.1.4 空白 18](#_Toc457309239)

[2.2 形式原理 19](#_Toc457309240)

[2.2.1 重复 19](#_Toc457309241)

[2.2.2 近似 19](#_Toc457309242)

[2.2.3 渐变 19](#_Toc457309243)

[2.2.4 特异 19](#_Toc457309244)

[2.2.5 对比 19](#_Toc457309245)

[2.2.6 发射 19](#_Toc457309246)

[2.2.7 密集 19](#_Toc457309247)

[2.2.8 空间 19](#_Toc457309248)

[2.2.9 肌理 19](#_Toc457309249)

[2.3 版式类型 19](#_Toc457309250)

[2.3.1 骨骼型 19](#_Toc457309251)

[2.3.2 满版型 19](#_Toc457309252)

[2.3.3 分割型 19](#_Toc457309253)

[2.3.4 曲线型 19](#_Toc457309254)

[2.3.5 倾斜型 20](#_Toc457309255)

[2.3.6 三角型 20](#_Toc457309256)

[2.3.7 焦点型 20](#_Toc457309257)

[2.3.8 散点型 20](#_Toc457309258)

[2.3.9 指示型 20](#_Toc457309259)

[2.4 创意方式 20](#_Toc457309260)

[2.4.1 绘画与渲染 20](#_Toc457309261)

[2.4.2 解构与重组 20](#_Toc457309262)

[2.4.3 框架与突破 20](#_Toc457309263)

[2.4.4 破坏与重塑 20](#_Toc457309264)

[2.4.5 夸张与空白 21](#_Toc457309265)

[2.5 本章小结 21](#_Toc457309266)

[2.6 拓展学习 21](#_Toc457309267)

[3 色彩设计，缤纷来点色 xxii](#_Toc457309268)

[3.1 色彩基础 xxii](#_Toc457309269)

[3.2 色彩感觉 xxii](#_Toc457309270)

[3.3 色相分析 xxii](#_Toc457309271)

[3.4 配色训练 xxii](#_Toc457309272)

[3.5 本章小结 xxii](#_Toc457309273)

[3.6 拓展学习 xxii](#_Toc457309274)

[第02编 界面要素步步来 xxiii](#_Toc457309275)

[4 Logo设计，大胆秀自己 xxiv](#_Toc457309276)

[4.1 色彩基础 xxiv](#_Toc457309277)

[4.2 色彩感觉 xxiv](#_Toc457309278)

[4.3 色相分析 xxiv](#_Toc457309279)

[4.4 配色训练 xxiv](#_Toc457309280)

[4.5 本章小结 xxiv](#_Toc457309281)

[4.6 拓展学习 xxiv](#_Toc457309282)

[5 导航设计，精彩不迷航 xxv](#_Toc457309283)

[5.1 色彩基础 xxv](#_Toc457309284)

[5.2 色彩感觉 xxv](#_Toc457309285)

[5.3 色相分析 xxv](#_Toc457309286)

[5.4 配色训练 xxv](#_Toc457309287)

[5.5 本章小结 xxv](#_Toc457309288)

[5.6 拓展学习 xxv](#_Toc457309289)

[6 Banner设计，图文焦点秀 xxvi](#_Toc457309290)

[6.1 色彩基础 xxvi](#_Toc457309291)

[6.2 色彩感觉 xxvi](#_Toc457309292)

[6.3 色相分析 xxvi](#_Toc457309293)

[6.4 配色训练 xxvi](#_Toc457309294)

[6.5 本章小结 xxvi](#_Toc457309295)

[6.6 拓展学习 xxvi](#_Toc457309296)

[第03编 界面设计全搞定 xxvii](#_Toc457309297)

# 第1部分 设计基础先知道

本书希望助您成为优秀的界面设计师，在上路之前，不妨先看看下面的问题。

* 什么是UI设计？
* 好的UI设计标准是什么？
* 面对设计，您是否无从下手、手足无措？
* 何为版式设计？如何进行版式设计？
* 如何选择色彩？如何做好色彩设计？
* 如何进行创意？

这些就是本书第1部分试图解决的问题。

当然，这些问题是世代设计从业者不断探索的问题，如果要彻底这些问题，您需要若干年的专业设计训练，甚至毕生的探索。本书的目的是给你一些设计基础和设计建议，仅仅是管中窥豹，希望可以为初学者的设计之路斩除一些荆棘。

如果这些问题已经了然如胸，您可以直接从第2部分开始学习。

如果您迫不及待想进行设计，您也可以直接从第2部分进行学习，但是强烈建议您学习一段时间之后，可以回来翻翻第1部分的内容。

# 从零开始，UI设计全接触

## UI设计

用户界面（User Interface，简称UI，亦称使用者界面）指用户和软件产品的交互媒介，用户使用产品时看到的软件界面、进行的交互操作、使用感受等都属于UI的范畴。

用户界面设计（User Interface design，UI设计，下文简称为UI设计）指对软件的人机交互、操作逻辑和界面美观的整体设计，好的UI设计可以赋予产品美观大方的用户界面、简单易用的用户操作和印象深刻的用户体验，从视觉传达、人机交互、用户体验等方面提升产品的整体竞争力。

UI设计作为设计学科的一个分支，将技术与艺术高度融合，以视觉传达为主要手段，谋求产品的功能美和形式美，以设计师的设计努力满足用户的心理需求。

就UI设计的适用领域来说，主要分为网页UI设计、移动UI设计、游戏UI设计、软件UI设计等如图1-1~图1-4所示。本书主要以网页UI（辅以部分移动UI设计案例）为分析对象，探讨UI设计的设计基础和设计方法，以Photoshop为主要工具的UI设计和实现方式。



图 1‑1 网页UI设计



图 1‑2 移动UI设计



图 1‑3 游戏UI设计

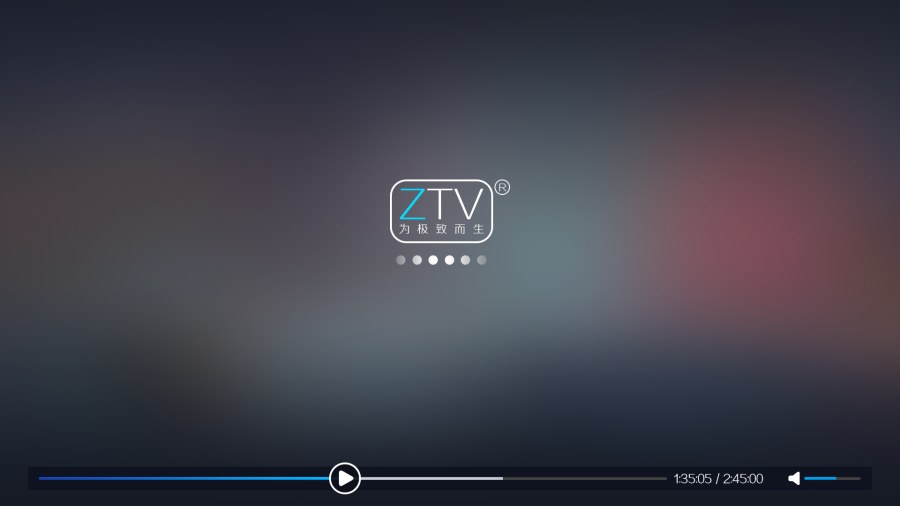


图 1‑4 软件UI设计

## UI设计流程

在了解了UI设计的概念和分类之后，我们首先看下产品流程，从中了解UI设计在其中的位置和作用，然后再剖析UI设计流程，管中窥豹整个UI设计。

### 产品流程

我们把企业用于策划、分析、设计一种产品的步骤或者活动序列称为产品流程，不同公司不同产品的流程可能稍微不同，但大同小异，图1-5是本书总结的产品流程图，在时间序列上主要包含四个部分，需求分析、功能设计、视觉设计、技术实现，在岗位序列上需要产品、交互设计、视觉设计、用户研究、前端开发、后端开发等人员（部门）参与。

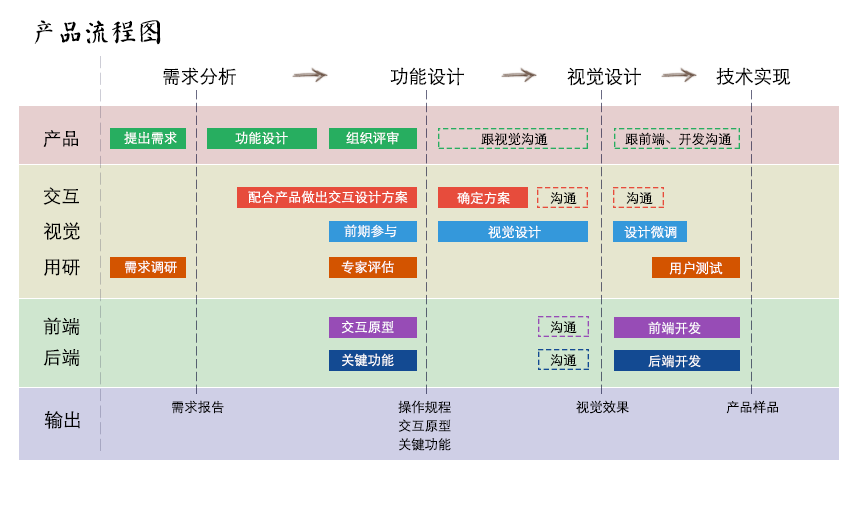


图 1‑5 产品流程图

**需求分析阶段**。通过用户调研，明确用户需求，提出详细的用户需求报告。需求分析阶段主要需要用研和产品的协同工作。

产品定位是什么？用户群体有哪些？用户特征如何？产品需解决的痛点有哪些？如果有竞品，它们的优势在哪、痛点在哪、差异在哪？

产品功能如何？用户需要哪些功能？功能之间的优先级如何？最好能够提供详细的功能模块图，包括功能点、优先级、功能环境、其他说明等。

**功能设计阶段**。通过产品、用研、交互、视觉、前后端开发人员的协同工作，确定产品实现功能，功能的用户操作规程，交互设计方案和交互原型，并组织评审、专家评估。功能设计阶段需要交互、视觉、用研以及开发测试人员就操作规程、交互原型、页面流程、页面布局达成共识。

根据产品的功能点，我们先确定用户需要完成哪些任务？每个任务又可以分解为哪些子任务？这些子任务的操作流程、目标是什么？分布在哪些页面，子任务的层级结构是怎样的？任务、子任务的优先级关系是怎样的？如何在界面上突出主要任务？

**视觉设计阶段**。在与产品部门、交互部门和开发部门沟通中，确定产品的视觉设计方案，主要包括产品风格、产品导航、版式设计、色彩设计等，然后交互部门审核视觉方案是否符合交互要求。

**技术实现阶段**。技术开发团队进行产品的开发，同时保持与产品、交互、设计、用研部门的沟通，保持产品研发顺利。

从产品流程可知，UI设计和交互设计、用户研究、视觉设计、用户体验设计等有所交叉，各有侧重（感兴趣的同学可以招聘网站看看职位描述和岗位要求，了解详情）。

本书的研究范围限定为以视觉设计为主要内容的UI设计部分。

### UI设计流程

基于产品的需求分析和功能设计，UI设计担负着产品的视觉设计工作，包括产品风格确定、产品界面设计等，UI设计工作流程如下图1-6所示，分为布局规划、风格确定、版式设计、色彩设计、视觉要素设计、界面整合、界面优化和规范审核等，可以进一步总结为分析（布局规划、风格确定）、设计（版式设计、色彩设计）、整合（视觉要素设计、界面整合）和优化（界面优化、规范审核）等四个过程。



图 1‑6 UI设计流程图

**布局规划**。有效利用需求分析和功能设计阶段的成果，从操作规程、交互原型中分析得到页面流程和页面布局，称为布局规划。布局规划阶段，需要设计产品的整体布局、导航、功能页面之间的流程关系等。

**风格确定**。从用户调研和需求报告中，头脑风暴得出产品的视觉风格，即风格确定。视觉风格是一种表现形态，有如人的风度一样，是设计作品整体上所呈现出来的代表性特点，是内容与形式的统一，是设计者主观特点和题材的客观特征相统一的独特风貌。例如极简风格、手绘风格等。

风格确定过程可以大体分为两个过程：

* 从用户调研和需求报告中分析特征关键词，如青春、活力、鲜明、理性、安静等
* 从特征关键词确定设计风格

**版式设计**。将文字、图像、动画等传达要素运行造型元素和视觉原理进行视觉关联与配置，将意图以视觉形式表现出来，称为版式设计。通俗点说，版式就是排版。

根据页面布局、页面流程确定视觉流程和版式类型，将文字、图像、动画等视觉要素视为造型元素，选择合适的形式原理布局页面，从而完成版式设计，达成功能上主次分明、导航清晰、布局合理，审美上增强整体感、增加表现性的优秀版式。

**色彩设计**。根据视觉风格确定产品的整体色调，选择基本色、搭配色，基于感觉、色彩构成等为布局的视觉元素着色。

**视觉要素设计**。界面中视觉要素文字、图像、动画设计，具体来说logo、menu、banner等设计和布局，其中包含文字编排、图像创意、动画设计等等。

**界面整合**。将视觉要素设计式设计、色彩设计等成果整合成界面，形成完整的视觉设计方案。

**界面优化**。界面设计的进一步整理、优化。

**规范审核**。视觉设计方案提交UI规范审核，不符合规范的地方进行整改。

## UI设计要点

### 实用与美观并重

UI设计的目标是设计布局合理、视觉效果突出、功能强大实用方便的用户界面，以便用户能够轻松愉快地使用产品。因此，衡量UI质量的标准有两个：

* UI能否给用户提供简单易用、操作友好的使用体验
* UI能否给用户提供美观大方、印象深刻的视觉表现

### 内容与形式统一

任何设计都有一定的内容和形式，设计的内容是指它的主题、形象和题材等要素的总和；形式是它的结构、风格设计语言等表现方式。一个优秀的设计必定是形式对内容的完美表现。

形式美必须符合作品内容呈现的需要，脱离作品内容的形式美难脱“花哨”之嫌；相反，只求内容欠缺形式，又会缺乏表现。只有将丰富的内容和多样的形式有机统一，才会设计出既功能全面又体现美观的作品。

### 技术与艺术融合

在UI设计中，我们需要明确的主题、鲜明的风格、丰富的内容、美观的形式，只有在技术和艺术的融合中，才能达到内容与形式的统一、实用与美观并重，才能达成优秀的UI设计。

在技术和艺术的融合中，艺术为目标，技术为手段；艺术为统领，技术为支撑。UI设计需要从艺术设计、视觉传达等设计领域汲取营养，UI设计领域的技术包括，版式设计、色彩设计、文字设计、图像（图形、图案）设计、动画设计、原型设计、测量标注、切图、优化等技术。

## 本章小结

本章简单介绍UI设计概念、UI设计流程和UI设计要点。

UI设计是用户界面设计，将技术与艺术高度融合，以视觉传达为主要手段，谋求而产品的功能美和形式美，以设计师的设计努力满足用户的心理需求。

产品流程在时间序列上分为需求分析、功能设计、视觉设计、技术实现四个步骤，在岗位序列上需要产品、交互设计、视觉设计、用户研究、前端开发、后端开发等人员（部门）参与。

本书的研究范围限定为以视觉设计为主要内容的UI设计部分。

UI设计工作流程分为布局规划、风格确定、版式设计、色彩设计、视觉要素设计、界面整合、界面优化和规范审核等，可以进一步总结为分析（布局规划、风格确定）、设计（版式设计、色彩设计）、整合（视觉要素设计、界面整合）和优化（界面优化、规范审核）等四个过程。

UI设计过程中，需要注意实用与美观并重、内容与形式统一、技术与艺术融合。

# 版式设计， 元素各就位

版式设计，通俗的说，就是排版，将内容以合理、有效、美观的方式呈现。

版式设计，指根据特定的内容和主题，将文字、图像、色彩、动画、视频等传达要素，运用造型元素和形式原理进行视觉的关联与配置，从而将设计意图以视觉形式表现出来的过程。版式设计就是艺术地、高效地排列传达视觉要素的过程，也即排版过程。

版式设计在UI设计中的作用主要体现在两个方面，

* 实用层面，视觉传达效果最优化
* 美观层面，带来美的遐想、美的享受

**实用层面**主要满足用户的生理需求，让设计作品更加清晰、明确地呈现，符合视觉原理与思维习惯，达到视觉效果的最优化。

**主次分明，突出主体**。版式设计可以利用视觉流程、形式原理等突出版式主体，形成层次感。如图2-1所示。



图 2‑1 层次分明突出主体，来自于Cesetti Dssigner *http://cesettidesigner.it/*

**布局合理，便于阅览**。版式设计需要符合视觉原理与行为习惯，导航清晰、主体背景对比明显、文字编排合理、图形设计富有说服力，如图2-2在视觉中心设计导航，同时采用菱形增加页面动感。图2-3采用左右滑动的方式介绍团队成员，犹如漫步在企业展板前，自左向右一一阅览，贴近人们的视觉习惯，令人印象深刻。图2-1、2-2、2-3来自于意大利设计团队Cesetti Dssigner的官方主页（http://cesettidesigner.it/）。

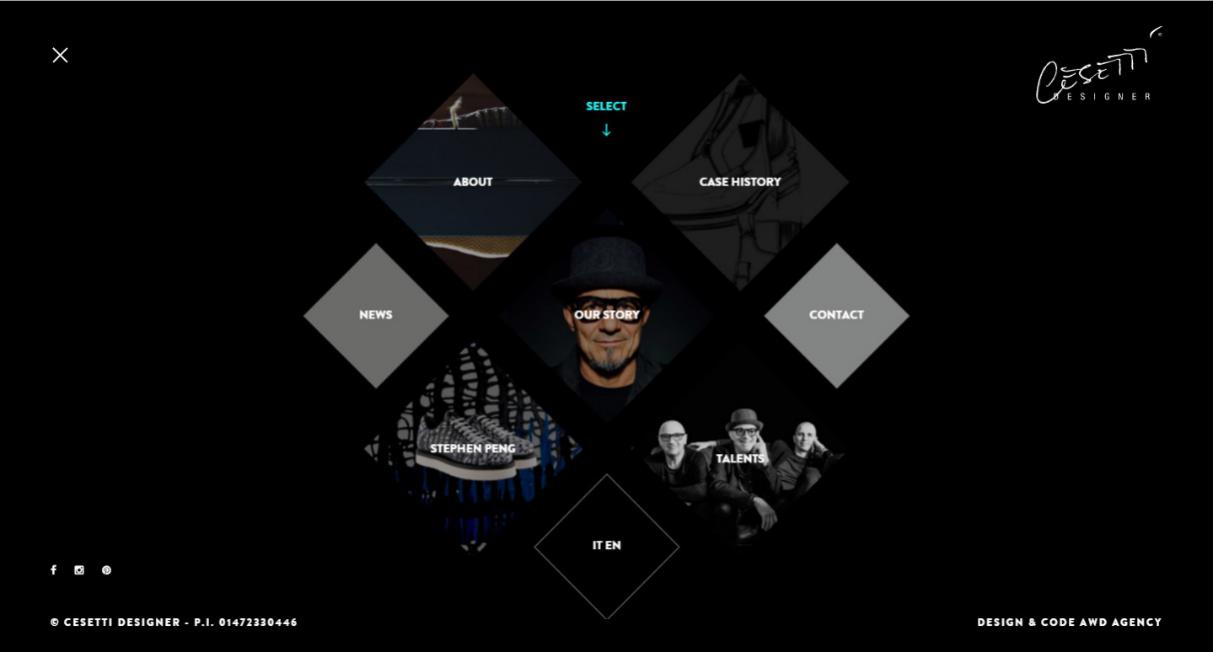


图 2‑2 清晰导航便于阅览

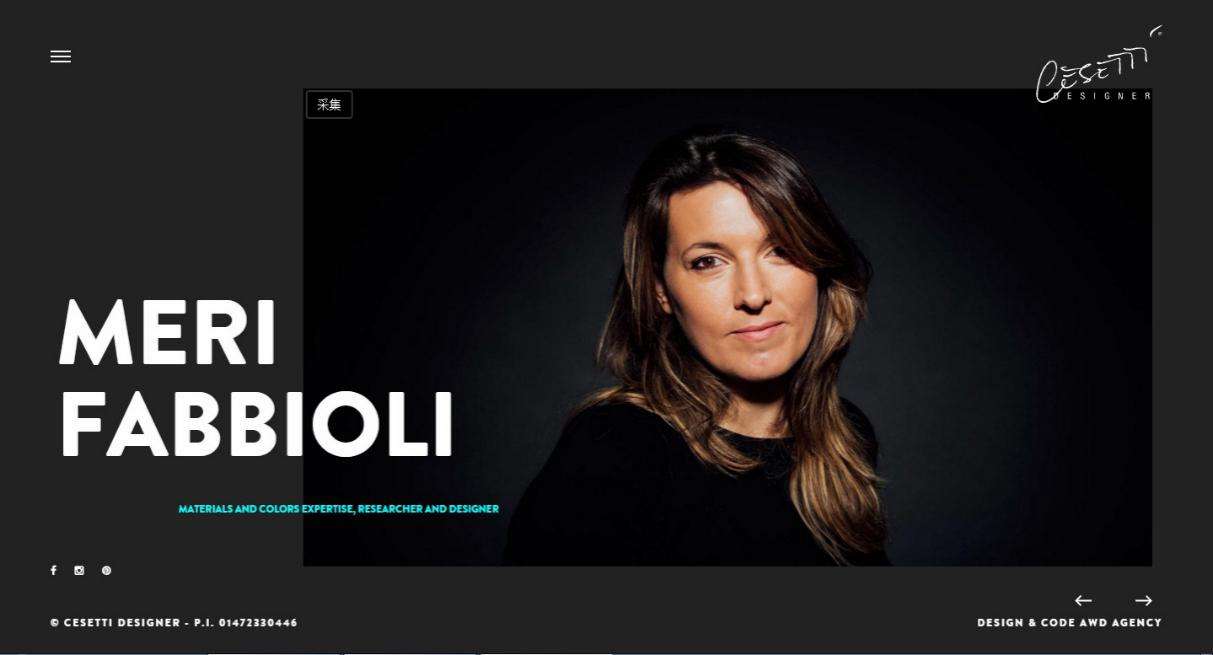


图 2‑3 符合视觉习惯便于阅览

**美观层面**主要满足人的心理感受，通过版式设计让作品富有感染力，能够给用户带来美的遐想、美的享受。

图2-4~2-7为法国大众运动汽车的网站(http://volkswagen-sportscars.fr/)截图，统一的曲线导航方式，富有优雅、科技，真实汽车推盘、全景展示、截图交互、细节展示等给人真实的操控感受，以快速的节奏、富有科技感的呈现方式给人节奏感和科技感，整个网站视觉冲击力较强、艺术表现力强，极富感染力。图2-4为全景展示效果，2-5为全景展示时的截图交互，2-6为内饰展示，2-7为内饰细节展示。



图 2‑4 极富科技感的全景展示，来自*http://volkswagen-sportscars.fr/*

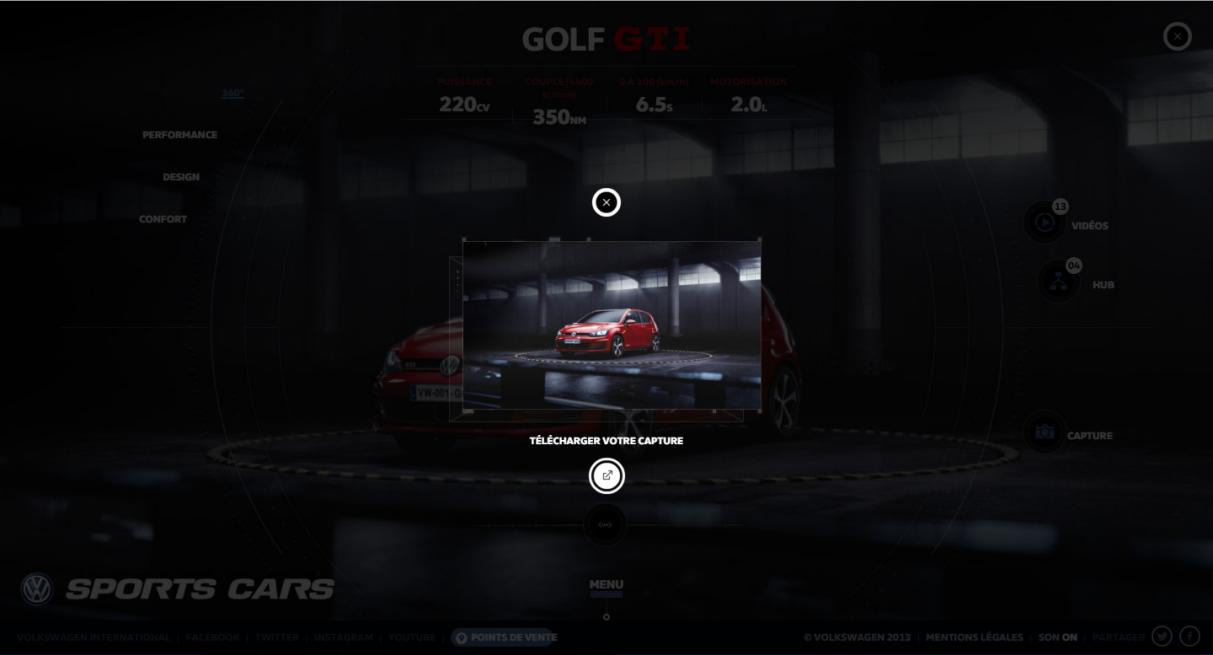


图 2‑5 极强的操控感



图 2‑6 曲线、圆形统一的科技感表现

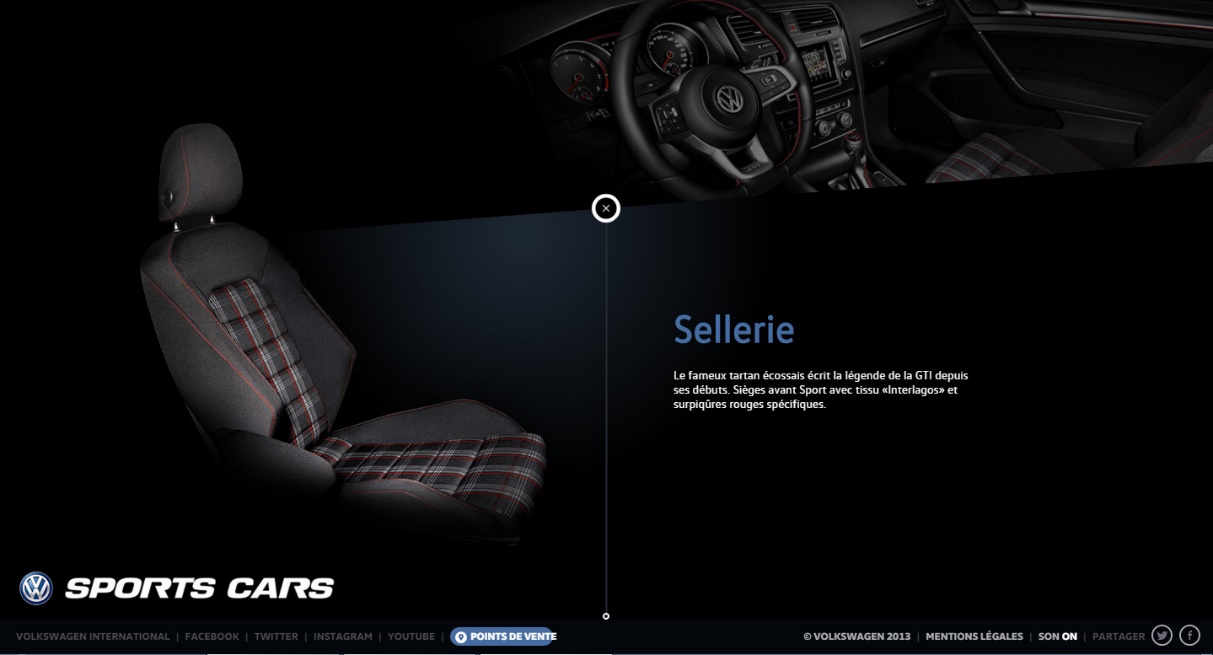


图 2‑7 细节放大效果，对比效果明显

了解了版式设计的作用后，有没有急不可耐地想学版式设计？接下来让我们从造型元素、形式原理、版式类型等三个方面学习版式设计，然后通过创意方式的解析能够对大家的创新创意有所帮助。

## 造型元素

所谓的造型元素指设计中形成版面的最基本的构成单元，基本的造型元素是点、线、面和空白。无论版面的内容、形式如何，都是由这些基本造型元素组成的。造型元素的变化与组合可以形成丰富多彩的版面。

需要注意的是，这些造型元素不仅仅指具体的点、线、面，也指虚拟存在的点、线、面。例如，小的图形相对于大的版面可能形成一个“点”，文字的排列可能形成一条线，如图2-8所示，图形化的文字logo相对于整个版面来说是一个点，文字的水平排列形成一个水平线，*图片来自法国交互设计机构Creaktif的作品Jetlag（http://jetlag.photos/）*。



图 2‑8 造型元素虚拟存在图，来自Jetlag *http://jetlag.photos/*

### 点

作为造型元素的点，可能是一个圆形，也可能是方形、三角形等其他形状，甚至可能是文字、图片，只要在视觉上相对较小即可形成点的效果。

#### 1.点的心理特征

点在设计中是无处不在的，不同大小、数量、构成的点在设计中的作用也会有所不同。

##### 集中注意

单点具有聚合、集中注意力的功能，如图2-8所示，文字logo视觉形态上形成点，可以有效吸引注意力，起到强调的作用。版面设计中，经常利用这一特性形成视觉焦点如图2-8~图2-12。

单点在版面上的位置不同，也可以带来不同的心理感受。单点位于平面或空间中心时，既引人注目又兼具平衡感。如图2-9所示。



图 2‑9 点位于中心时，引人注目、稳定感，来自*http://m11.biz.ua/*

##### 运动动势

当单点不在平面中心时，则会产生**趋中**的动势，给人运动的感觉。

当单点位于版面水平中心偏上时，具有下坠感，偏下时，具有稳定感。图2-10中圆形logo即为“单点”造型元素，位于水平居中垂直略微偏上，可以感觉到明显的下向动势，网站恰恰利用此点提示用户向下滚动网页。图2-11中play的按钮位于中间位置偏下时，具有稳定感。



图 2‑10 点位于中间偏上时，有下坠感，来自http://m11.biz.ua/

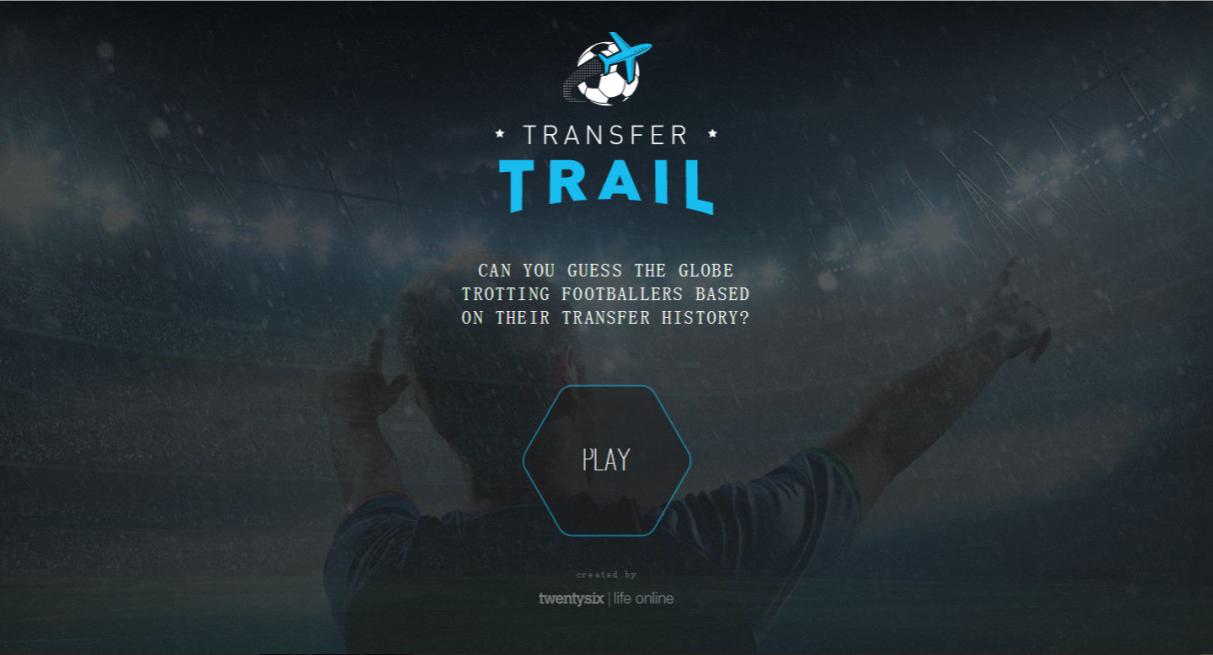


图 2‑11 点位于中间偏下时，有稳定感，来自*http://www.transfertrail.com/*

当单点位于版面的左上、右上时，产生强烈的不安定性，位于版面左下、右下时，则具有强烈的动感，一般情况下版面上需要利用其它元素进行平衡。如图2-12所示，右上角的鹿可认作版面中的单点，位于右上角时产生了明显的运动趋势，增加了整个版面的运动趋势。如图2-13所示，两个骑自行车的人位于版面的左下角，充满动感，背景图片的设计则保证了整个版面的均衡。



图 2‑12 单点位于右上角时，产生强烈的不安感



图 2‑13 单点位于左下角时，产生强烈的动感

相同大小的点，视线会在点之间游走，形成线的感觉。多个点之前的视线移动可以形成“虚形”，这种表现方式灵动随性、比较时尚，比较流行的点描风格即来源于此，如图2-14所示。

如果两个点大小不一致，视线会从大的点向小的点移动，可以利用这样的特征进行视觉流程的构建。如图2-15所示，图中的海鸥和人物角色相对于整个图形来说作为“点”存在，右侧较大，左侧较小，视觉流程是从海鸥移向人物。另外，图中文字切换的两个点，也是从较大的点移向较小的点。

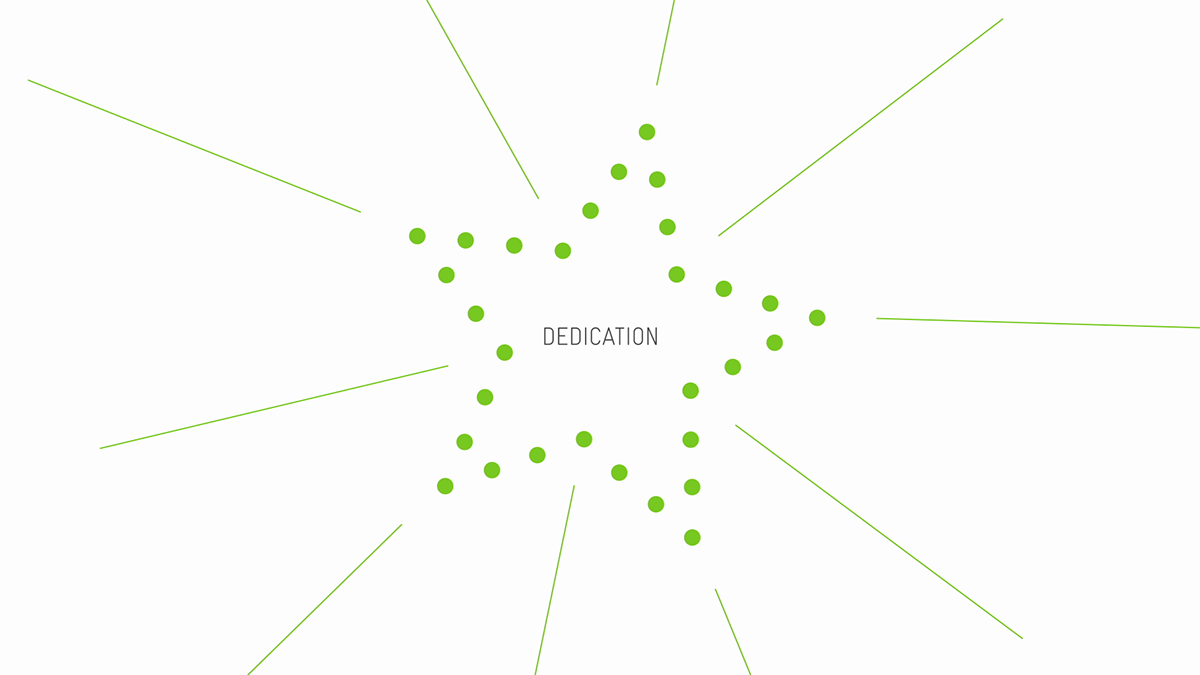


图 2‑14 由点形成虚形



图 2‑15 利用点的大小引导视觉流程，来自*http://tolia.ge/*

### 线

#### 1.线的性格

线可以认为由点的移动而形成的，也被理解为面的界限或面的交叉。版面中的线形式多样，有直线、曲线、粗线、细线、实线、虚线、明线、暗线等，不同形式的线条具有不同的性格，如图2-16所示。

直线最直观的感受就是明快、简洁，给人以速度感、男性的阳刚特征等，其中水平线还具有平静、稳重的感觉，垂直线还具有力度、伸展、直接的感觉，斜线则具有动感和指向感。

曲线具有流畅、柔美的特征，自由曲线还可以表达随意、不受拘束、动感和自然的特征，几何曲线则可表达均衡、规则和扩展感。

折线则产生变化、曲折之感，可以表达出方向感、锐利感和空间感。

粗线可以表达力量、厚重和壮实，细线则表达细腻、精致和锐利之感。

实线给人充实的造型和饱满的情绪，虚线则给人以空名感。

明线在版面上比较突出，暗线则有谦虚之美。



图 2‑16 线的性格

#### 2.线的作用

**线的空间分割作用。**在版面设计中，我们利用明线或者暗线来分割版面，如图2-17所示雷诺汽车网站，左右两侧不同颜色形成的“暗线”将版面分成左右两个部分。左侧实景图表达人的惊喜，右侧抽象图展示汽车的优秀特征。图2-18采用实线分割栏目，线的排列可以使分栏更清晰、更具条例，增强网站的可读性。

在利用线分割版面时，需要考虑各造型元素间的相互关系，还需考虑被分割空间间的比例关系，依据分割比例的不同，可以分为等量空间分割和不等量空间分割。等量空间分割，如图2-18所示，容易产生统一、稳定和优雅美，不等量空间分割，如图2-17所示，则可以产生对比、动势和节奏感。

**线的视觉引导作用。**在版面设计中，灵活利用不同形式的线条，可以引导用户视觉流程，如图2-19、2-20、2-21所示。图2-19为百雀羚官方网站，版面右侧的“东方之美”书法字体形成的线条充满韵律之美，符合女性化妆品网站特征，下端的垂直线条具有引导作用，提示用户继续向下浏览。图2-20版面中间的箭头和线条也同样具有视觉引导作用，提示用户继续浏览，同时该网页也通过线条的填充显示浏览的进度，详情参见网站https://www.serioverify.com/。 图2-21所示的Timelikes网站(*https://timelikes-infonity.fr/***)，**利用环形线条由粗到细排列，引导用户视线聚焦版面中心，网站logo所在区域，达到突出页面主题的效果。

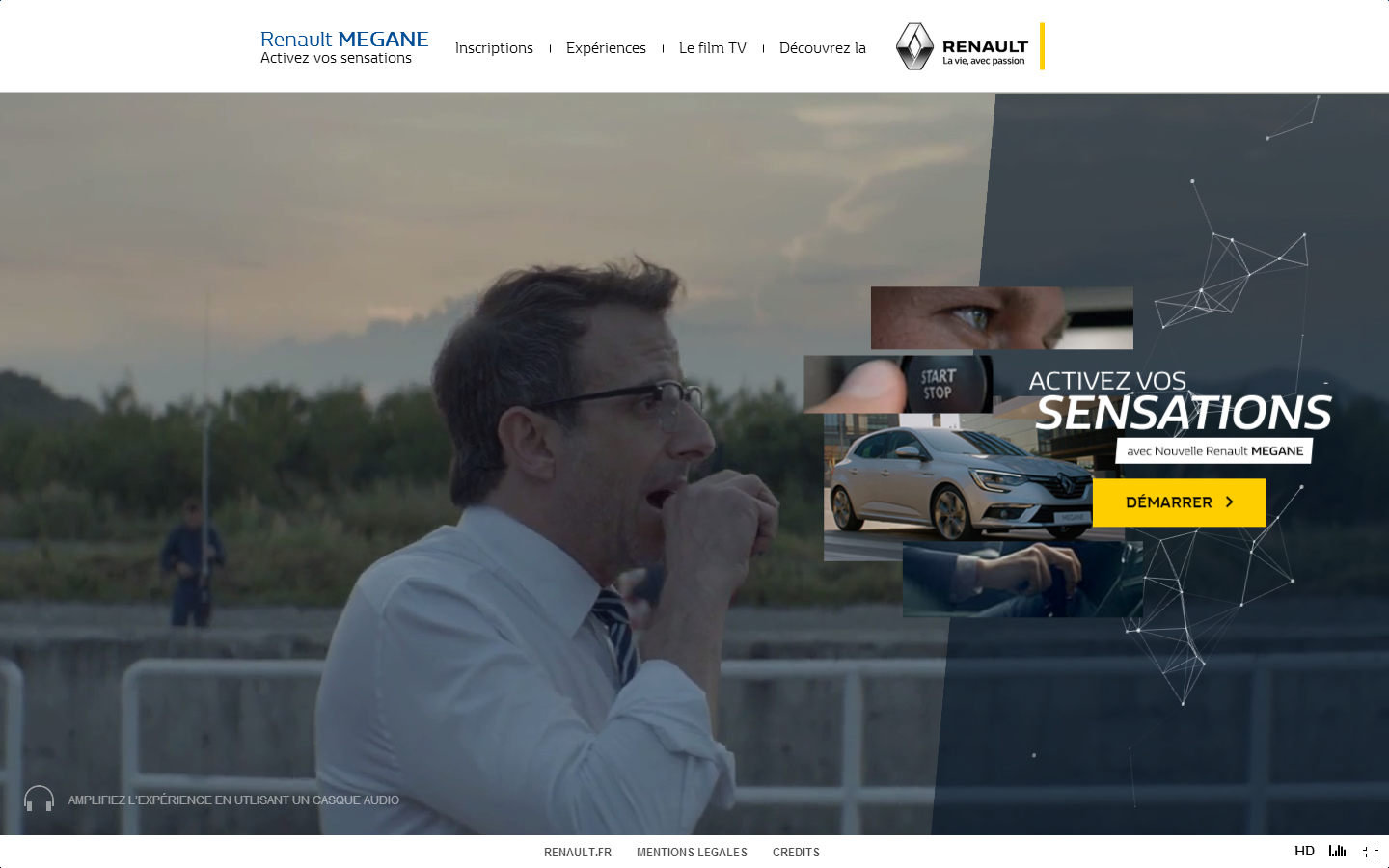


图 2‑17线的分割作用，暗线的不等量分割，来自雷诺*http://data.nouvellemegane.renault.fr/*



图 2‑18 线的分割作用，实线的等量分割，来自Societe Generale *http://www.societegenerale.fr/*



图 2‑19 线的视觉引导作用、强调装饰作用，来自百雀羚网站 *http://www.pechoin.com/brand.html*



图 2‑20 线条的视觉引导作用，来自Serio Verify *https://www.serioverify.com/*



图 2‑21 线条的视觉引导作用，强调装饰作用，来自Timelikes [*https://timelikes-infonity.fr/*](https://timelikes-infonity.fr/)

**线的强调装饰作用**。版面设计中，我们往往可以在网站标志、导航链接等重要元素周围利用线条来“强调”该内容，如图2-19所示在关键字左右利用两条竖线来强调内容，美化显示效果。如图2-21所示，在logo周围的渐变框线在美化显示效果的同时也可以起到强调作用。图2-22中“羽动人生”上下的装饰性线条，可以起到强化层次、约束空间的作用。图2-23中，链接周围的环形线条，可以美化、强调链接。在强调装饰元素时，线条可以为直线、曲线、环线，可以位居上下、左右、包含，或者作为背景存在。



图 2‑22 线条的强调装饰作用



图 2‑23 线条的强调装饰作用，来自Dis-mo Elliot *http://dismoielliot.fr/*

需要注意的是，目前比较流行的透明按钮（又称幽灵按钮-Ghost Button）即是线条强调装饰的典型应用，如图2-24所示。透明按钮指外以线框展示轮廓，内以文字示意功能，背景透明的按钮，这种按钮通透简约，贴合整体风格又不失神韵，往往用于大图背景、视频背景等网页中。

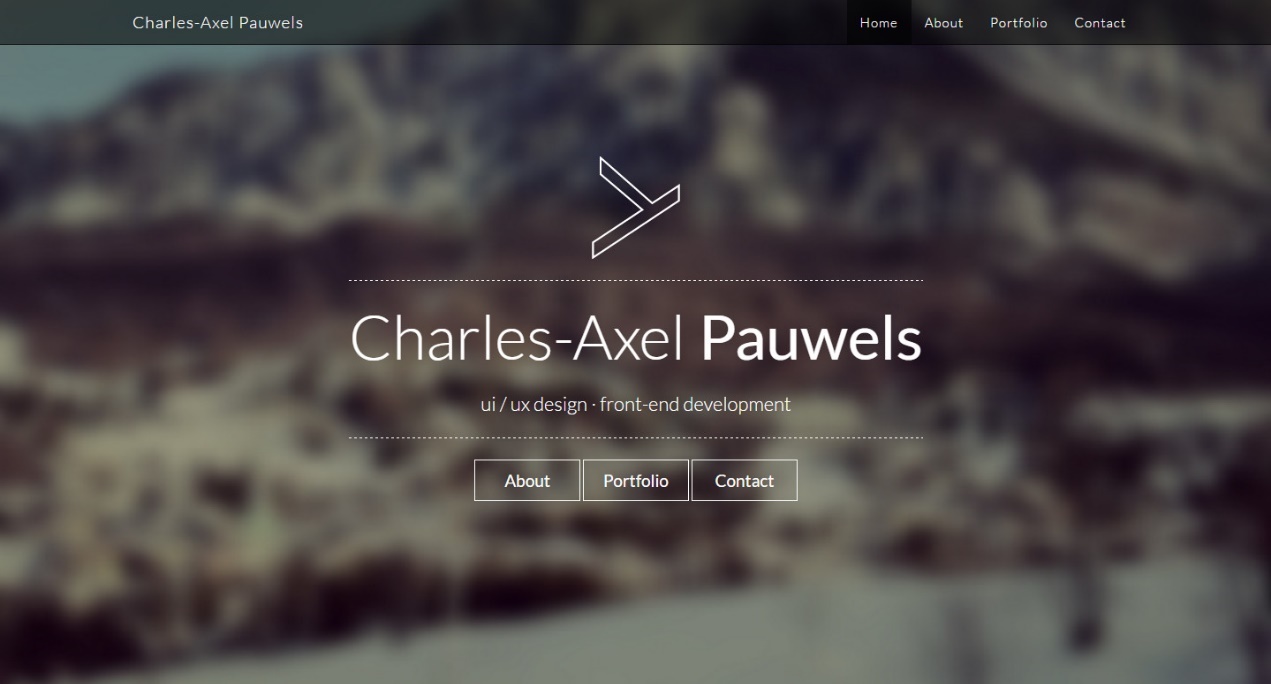


图 2‑24 线的装饰强调作用，幽灵按钮，来自 Charles-Axel Pauwels *http://capauwels.com/index*

#### 3.线的力场

线的力场是一种感觉，是通过线构成的图形表现出来的气势和情感。线条的粗细、颜色、纹理、立体感等影响线的力场，如图2-25所示。在版式设计中，应该结合版式背景、主体色彩、线条表达需求等多方面，选择合适的线的力场。



图 2‑25 线的力场影响因素图

### 面

#### 1.面的概念

面是点和线的延展，点的扩大或点的密集可以形成面，线的宽度增加或线的移动也可以形成面。相对于点和线而言，面的视觉感受强烈，同时面的造型可以带来丰富的视觉感受。

面的造型指面围成的形状和形象，形状可以有三角形、四边形、多边形、圆形、不规则形等，形象可以有动物形象、人物形象、风景形象、意向形象、抽象形象、具象形象等。版面中的面可以是文字、图像、色块等。面可以正形，也可以是负形。

#### 2.面的作用

### 空白

## 形式原理

### 重复

### 近似

### 渐变

### 特异

### 对比

### 发射

### 密集

### 空间

### 肌理

## 版式类型

### 骨骼型

### 满版型

### 分割型

### 曲线型

### 倾斜型

### 三角型

### 焦点型

### 散点型

### 指示型

## 创意方式

### 绘画与渲染

### 解构与重组

#### 点化

#### 线化

#### 解构图片，一生多，少生多

### 框架与突破

**立体化**

### 破坏与重塑

#### 破坏

#### 形中套物

#### 移花接木

#### 替代

#### 变形处理

### 夸张与空白

#### 夸张

## 本章小结

## 拓展学习

# 色彩设计，缤纷来点色

## 色彩基础

## 色彩感觉

## 色相分析

## 配色训练

## 本章小结

## 拓展学习

# 第02编 界面要素步步来

# Logo设计，大胆秀自己

## 色彩基础

## 色彩感觉

## 色相分析

## 配色训练

## 本章小结

## 拓展学习

# 导航设计，精彩不迷航

## 色彩基础

## 色彩感觉

## 色相分析

## 配色训练

## 本章小结

## 拓展学习

# Banner设计，图文焦点秀

## 色彩基础

## 色彩感觉

## 色相分析

## 配色训练

## 本章小结

## 拓展学习

# 第03编 界面设计全搞定