界面设计

# 作者： 王海庆 俞淑艳

# 版本： 20160218

# 前言

# 本书使用说明

# 目录

[作者： 王海庆 俞淑艳 i](#_Toc443556257)

[版本： 20160218 i](#_Toc443556258)

[前言 i](#_Toc443556259)

[本书使用说明 ii](#_Toc443556260)

[目录 iii](#_Toc443556261)

[第1部分 设计基础先知道 1](#_Toc443556262)

[1 从零开始，UI设计全接触 2](#_Toc443556263)

[1.1 UI设计 2](#_Toc443556264)

[1.2 UI设计要点 3](#_Toc443556265)

[1.2.1 实用与美观并重 3](#_Toc443556266)

[1.2.2 内容与形式统一 4](#_Toc443556267)

[1.2.3 技术与艺术融合 4](#_Toc443556268)

[1.3 UI设计工作流程 4](#_Toc443556269)

[2 版式设计， 元素各就位 v](#_Toc443556270)

[2.1 造型元素 v](#_Toc443556271)

[2.1.1 点 v](#_Toc443556272)

[2.1.2 线 v](#_Toc443556273)

[2.1.3 面 v](#_Toc443556274)

[2.1.4 空白 v](#_Toc443556275)

[2.1.5 形状 v](#_Toc443556276)

[2.2 形式原理 v](#_Toc443556277)

[2.2.1 重复 v](#_Toc443556278)

[2.2.2 近似 v](#_Toc443556279)

[2.2.3 渐变 v](#_Toc443556280)

[2.2.4 特异 v](#_Toc443556281)

[2.2.5 对比 v](#_Toc443556282)

[2.2.6 发射 vi](#_Toc443556283)

[2.2.7 密集 vi](#_Toc443556284)

[2.2.8 空间 vi](#_Toc443556285)

[2.2.9 肌理 vi](#_Toc443556286)

[2.3 版式类型 vi](#_Toc443556287)

[2.3.1 骨骼型 vi](#_Toc443556288)

[2.3.2 满版型 vi](#_Toc443556289)

[2.3.3 分割型 vi](#_Toc443556290)

[2.3.4 曲线型 vi](#_Toc443556291)

[2.3.5 倾斜型 vi](#_Toc443556292)

[2.3.6 三角型 vi](#_Toc443556293)

[2.3.7 焦点型 vi](#_Toc443556294)

[2.3.8 散点型 vii](#_Toc443556295)

[2.3.9 指示型 vii](#_Toc443556296)

[2.4 创意方式 vii](#_Toc443556297)

[2.4.1 绘画与渲染 vii](#_Toc443556298)

[2.4.2 解构与重组 vii](#_Toc443556299)

[2.4.3 框架与突破 vii](#_Toc443556300)

[2.4.4 破坏与重塑 vii](#_Toc443556301)

[2.4.5 夸张与空白 viii](#_Toc443556302)

[2.5 本章小结 viii](#_Toc443556303)

[2.6 拓展学习 viii](#_Toc443556304)

[3 色彩设计，缤纷来点色 ix](#_Toc443556305)

[3.1 色彩基础 ix](#_Toc443556306)

[3.2 色彩感觉 ix](#_Toc443556307)

[3.3 色相分析 ix](#_Toc443556308)

[3.4 配色训练 ix](#_Toc443556309)

[3.5 本章小结 ix](#_Toc443556310)

[3.6 拓展学习 ix](#_Toc443556311)

[第02编 界面要素步步来 x](#_Toc443556312)

[4 Logo设计，大胆秀自己 xi](#_Toc443556313)

[4.1 色彩基础 xi](#_Toc443556314)

[4.2 色彩感觉 xi](#_Toc443556315)

[4.3 色相分析 xi](#_Toc443556316)

[4.4 配色训练 xi](#_Toc443556317)

[4.5 本章小结 xi](#_Toc443556318)

[4.6 拓展学习 xi](#_Toc443556319)

[5 导航设计，精彩不迷航 xii](#_Toc443556320)

[5.1 色彩基础 xii](#_Toc443556321)

[5.2 色彩感觉 xii](#_Toc443556322)

[5.3 色相分析 xii](#_Toc443556323)

[5.4 配色训练 xii](#_Toc443556324)

[5.5 本章小结 xii](#_Toc443556325)

[5.6 拓展学习 xii](#_Toc443556326)

[6 Banner设计，图文焦点秀 xiii](#_Toc443556327)

[6.1 色彩基础 xiii](#_Toc443556328)

[6.2 色彩感觉 xiii](#_Toc443556329)

[6.3 色相分析 xiii](#_Toc443556330)

[6.4 配色训练 xiii](#_Toc443556331)

[6.5 本章小结 xiii](#_Toc443556332)

[6.6 拓展学习 xiii](#_Toc443556333)

[第03编 界面设计全搞定 xiv](#_Toc443556334)

# 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。

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，研究以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

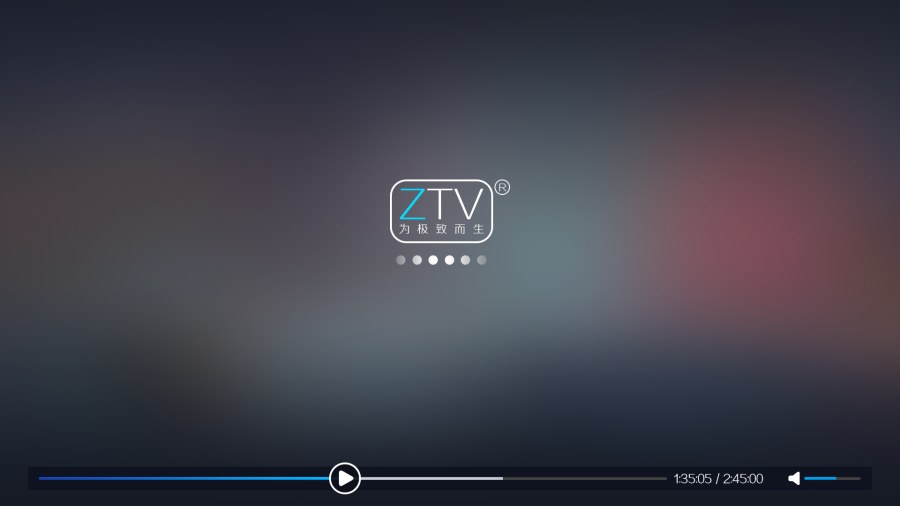


图 1‑4 软件UI设计

## UI设计流程

在了解了UI设计的概念和分类之后，我们首先看下产品的整个设计流程，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

UI设计、视觉传达设计、用户体验设计、交互设计等概念有所交叉、各有侧重（感兴趣的同学可以到招聘网站看看企业的岗位需求，了解详情）。本书研究范围限定为以视觉传达为主要手段的UI设计部分，也即为了达到形式美和功能美的目的，分析、归纳、提炼信息，并通过文字、图形、色彩、多媒体等基本要素进行设计创作。

### UI设计流程

## 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。

# 版式设计， 元素各就位

版式设计，是将文字、图像、色彩、动画、视频等传达要素，根据特定的内容和主题，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、高效地排列传达要素的过程，也即排版过程。

## 造型元素

### 点

### 线

### 面

### 空白

### 形状

## 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