



高等教育立体化精品教材
“互联网+”新形态教材



Photoshop CC

UI设计标准教程

主编 牟音昊



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

内容提要

本书系统地介绍了 UI 设计的相关知识和基本设计技巧,包括初识 UI 设计、图标设计、App 界面设计、网页界面设计、软件界面设计和游戏界面设计等内容。

本书内容以理论知识讲解和案例为主线。每章的理论知识讲解部分使学生能够系统地了解 UI 设计的各类规范;案例部分使学生可以快速掌握 UI 设计流程,并能完成案例制作。此外,在每章的最后还安排了课堂演练和实战演练,以拓展学生对 UI 设计的实际应用能力。

本书可作为高等院校数字媒体艺术类专业课程的教材,也可供初学者自学。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CC UI 设计标准教程/牟音昊主编. —

上海:上海交通大学出版社,2021

ISBN 978-7-313-24314-0

I. ①P… II. ①牟… III. ①人机界面—程序设计—
教材 ②图像处理软件—教材 IV. ①TP311.1 ②TP391.413

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2021)第 013547 号

Photoshop CC UI 设计标准教程

Photoshop CC UI SHEJI BIAOZHUN JIAOCHENG

主 编:牟音昊

出版发行:上海交通大学出版社

地 址:上海市番禺路 951 号

邮政编码:200030

电 话:021-64071208

印 刷:定州市新华印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:13.5

字 数:287 千字

版 次:2021 年 1 月第 1 版

印 次:2021 年 1 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 978-7-313-24314-0

定 价:45.00 元

版权所有 侵权必究

告 读 者:如发现本书有印装质量问题请与印刷厂质量科联系

联系电话:022-29140509

PREFACE 前言

UI 设计是对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。按照应用场景,它可以简单地分为 App 界面设计、网页界面设计、软件界面设计及游戏界面设计。UI 设计内容丰富,前景广阔,深受设计爱好者及专业设计师的喜爱,已经成为当下设计领域内关注度最高的方向之一。

目前,我国很多院校和培训机构的艺术类专业,都将 UI 设计作为一门重要的专业课程。为了帮助院校和培训机构的教师比较全面、系统地讲授这门课程,使学生能够熟练地使用 Photoshop CC 来进行设计创意,数字艺术培训研究室组织院校从事 UI 设计教学的教师和专业平面设计公司经验丰富的设计师共同编写了本书。

我们对本书的编写体系做了精心的设计,按照“知识讲解—案例—课堂演练—实战演练”这一思路进行编排,力求通过知识讲解使学生深入学习软件功能和 UI 设计特色;通过案例使学生快速熟悉软件功能和 UI 设计思路;通过课堂演练和实战演练拓展学生的实际应用能力。在内容编写方面,我们力求通俗易懂,细致全面;在文字叙述方面,我们注意言简意赅、重点突出;在案例选取方面,我们强调案例的针对性和实用性。

本书配套的教学资源包中包含书中所有案例的素材及效果文件。为了方便教师教学,资源包中还配备了课程说明、教案、教学课件、检测题等教学资源。另外,我们还为书中所有案例提供了配有语音讲解的高清视频,以便学生能顺利制作出案例效果。本书的参考学时为 64 学时,其中实训环节为 32 学时,各章的参考学时参见下面的学时分配表。

章节	课程内容	学时分配	
		讲授/学时	实训/学时
第 1 章	初识 UI 设计	2	0
第 2 章	图标设计	2	4
第 3 章	App 界面设计	8	8
第 4 章	网页界面设计	8	8
第 5 章	软件界面设计	8	8
第 6 章	游戏界面设计	4	4
学时总计		32	32

由于编者水平有限,书中难免存在不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编者

CONTENTS 目录

第 1 章 初识 UI 设计

- 1.1 UI 设计基础知识 2
- 1.2 UI 设计的项目流程 3
- 1.3 UI 设计的风格表现 5
- 1.4 UI 设计的行业现状及发展 6
- 1.5 UI 设计的学习方法 9

第 2 章 图标设计

- 2.1 图标设计基础知识 12
- 2.2 图标设计的规范 16
- 2.3 图标的风格类型 21
- 2.4 案例——绘制扁平化风格-不透明色块面性图标 27
- 课堂演练——绘制扁平化风格-不透明叠加效果图标 31
- 课堂演练——绘制扁平化风格-微渐变面性图标 32
- 实战演练——绘制扁平化风格-光影效果图标 33
- 实战演练——绘制扁平化风格-折纸投影图标 33

第 3 章 App 界面设计

- 3.1 App 界面设计基础知识 36
- 3.2 App 界面设计的规范 42
- 3.3 App 常用界面类型 53
- 3.4 案例——制作 Delicacy App 界面 60
- 课堂演练——制作 Circle App 界面 91
- 实战演练——制作医疗类 App 界面 92

第 4 章 网页界面设计

- 4.1 网页界面设计基础知识 94
- 4.2 网页界面设计的规范 100
- 4.3 网页常用界面类型 107
- 4.4 案例——制作装饰家居电商网站 111





课堂演练——制作 Artsy 家居电商网站	138
实战演练——制作 Easy Life 家居电商网站	139

第 5 章 软件界面设计

5.1 软件界面设计基础知识	142
5.2 软件界面设计的规范	147
5.3 软件常用界面类型	154
5.4 案例——制作 CoolPlayer 音乐播放器软件界面	157
课堂演练——制作 More 音乐播放器软件界面	185
实战演练——制作 Song 音乐播放器软件界面	185

第 6 章 游戏界面设计

6.1 游戏界面设计基础知识	188
6.2 游戏界面设计的规范	193
6.3 游戏常用界面类型	194
6.4 案例——制作 Boom 游戏界面	198
课堂演练——制作 Pet Fun 游戏界面	208
实战演练——制作水果消消消游戏界面	209



第 1 章 初识UI设计

随着互联网市场的逐渐成熟，企业对于UI设计从业人员的要求变得更加综合，因此想要从事UI设计行业的人员需要系统学习，更新自己的知识体系。本章对UI设计的相关概念、项目流程、风格表现、行业现状及发展、学习方法进行系统讲解。通过本章的学习，读者可以对UI设计有一个宏观的认识，有助于读者高效便利地进行后续的UI设计工作。

学习目标

- 掌握UI设计基础知识。
- 熟练UI设计的项目流程。
- 了解UI设计不同的风格表现。
- 了解UI设计的行业现状及发展。
- 掌握UI设计的学习方法。



1.1 UI设计基础知识

UI设计的相关知识包括UI设计的概念、UI与WUI和GUI的关系,以及UI设计的常用术语和常用软件。

1.1.1 UI设计的概念

UI即User Interface(用户界面)的简称,是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。优秀的UI设计不仅要保证界面的美观,更要保证交互设计(Interaction Design, IxD)的可用性及用户体验(User Experience, UE/UX)的友好度,如图1-1所示。

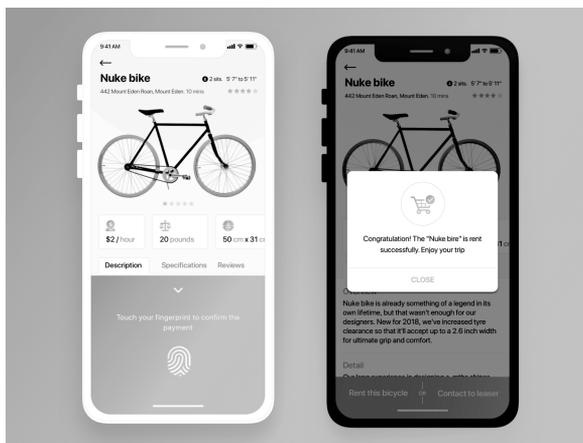


图 1-1

1.1.2 UI与WUI和GUI

在设计领域,UI一般分为WUI和GUI,如图1-2所示。WUI的全称为Web User Interface,即网页用户界面。在企业中,WUI设计师主要从事PC端网页界面设计的工作。GUI全称为Graphical User Interface,即图形用户界面。移动端包含大量图形用户界面,因此在企业中,GUI设计师主要从事移动端App界面的设计工作。

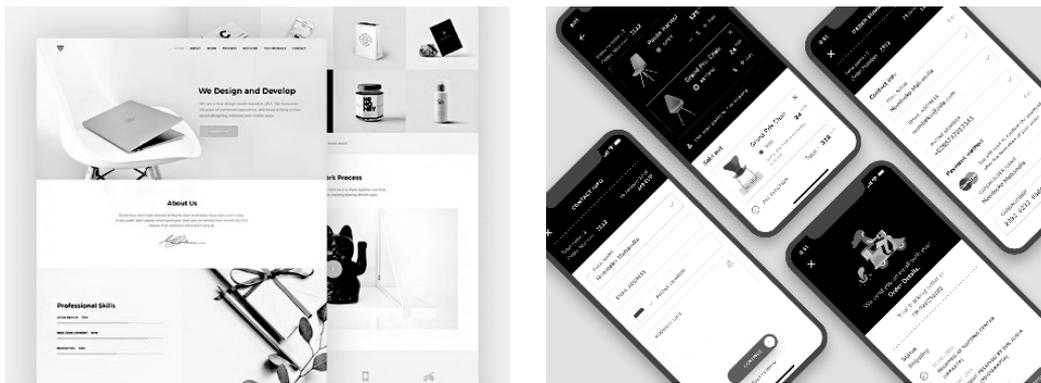


图 1-2





1.1.3 UI 设计常用术语

UI: User Interface, 即用户界面。
 GUI: Graphical User Interface, 即图形用户界面。
 HUI: Handset User Interface, 即手持设备用户界面。
 WUI: Web User Interface, 即网页用户界面。
 IA: Information Architect, 即信息架构。
 UX/UE: User Experience, 即用户体验。
 IxD: Interaction Design, 即交互设计。
 UED: User Experience Design, 即用户体验设计。
 UCD: User Centered Design, 即以用户为中心的设计。
 UGD: User Growth Design, 即用户增长设计。
 UR: User Research, 即用户研究。
 PM: Product Manager, 即产品经理。

1.1.4 UI 设计常用软件

图 1-3 所示为结合了软件的专业性、市场的认可度及用户的使用量等因素总结出的 UI 设计常用软件。还有一部分专业性和功能都不错的软件,由于篇幅限制这里不再详述,喜爱、崇尚软件技术流的读者可以通过网络进行研究。如果读者能够掌握图中软件的使用法,完全可以胜任 UI 设计技术方面的工作。针对初学者,建议先掌握 Photoshop(简称 PS)和 Illustrator(简称 AI),有条件的话还要掌握 Sketch。



图 1-3

1.2 UI 设计的项目流程

无论是从零开始打造一个产品,还是对产品进行迭代更新,都需要有不同技能的角色分工合作。要想以最高效的方式做出具备市场竞争力的产品,就需要有规范的设计流程。





1.2.1 项目设计流程

针对整个产品的设计流程而言,UI设计仅是其中的一部分。一个产品从启动到上线,会经历多个环节,由多个角色共同协作完成。每个角色基本都会有对应的一个或多个环节,如图1-4所示。

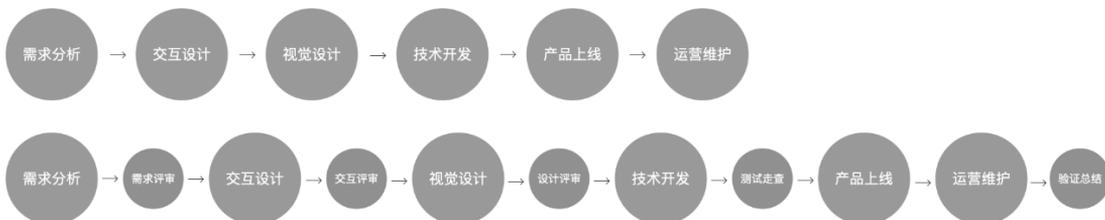


图 1-4

注:上面为大流程,下面为展开流程,展开流程中多出的环节由多个角色协作完成。

1.2.2 UI 设计流程

UI设计师(User Interface Designer, UID),是公司中专门负责界面设计的人员。其负责的具体内容包括界面设计、切图标注、动效制作等,UI设计师的主要交接文件是设计稿件与切图标注。随着UI设计的不断发展,UI设计师的工作已不再局限于原先单纯的视觉执行层面,而是参与到更多的产品设计环节中。由于职位对应的工作内容日趋多元化,UI工作环节甚至可以分出更为细致的工作流程,如图1-5所示。

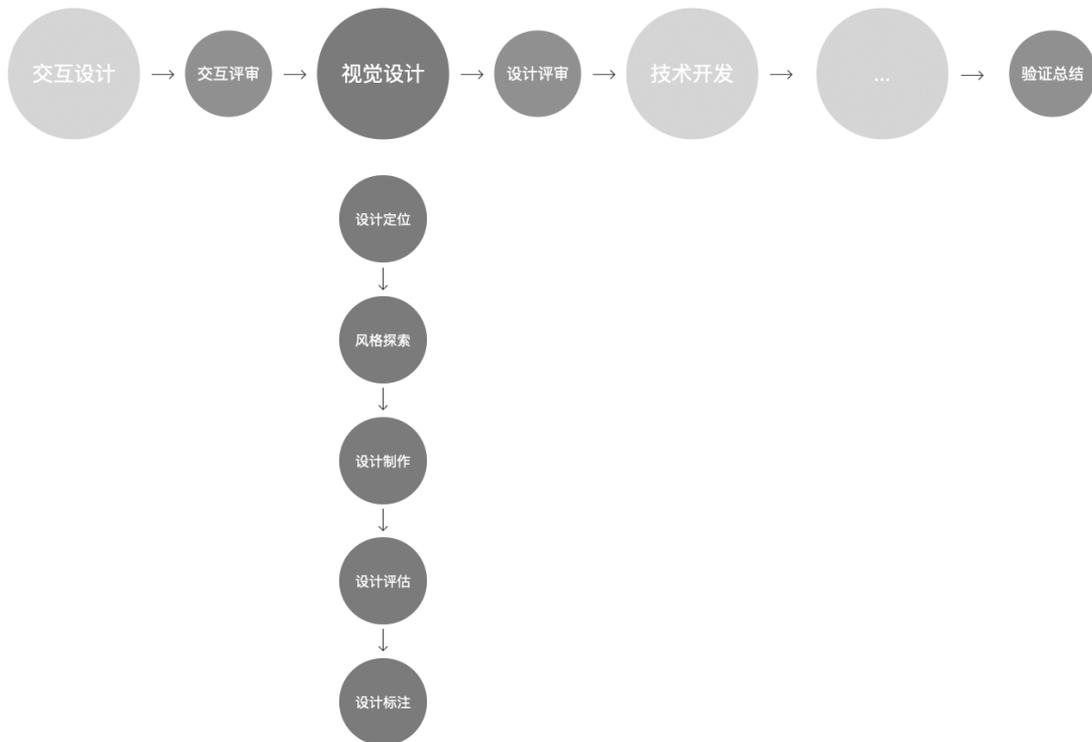


图 1-5





1.3 UI设计的风格表现

UI设计的风格在2017年由拟物化为主转化到扁平化为主,因此UI设计的风格主要可以分为拟物化和扁平化两大类,如图1-6所示。



图 1-6

1.3.1 拟物化风格

拟物化风格主要是指通过高光、纹理、阴影等效果模拟现实物品的造型和质感,将实物在UI设计中再现,如图1-7所示。



图 1-7

1 优点

识别度高,用户的学习成本低。视频震撼,在屏幕中模拟实物效果往往会带来较强的质感。体验良好,可以令用户与真实世界联系。





2 缺点

设计费时,需要花费设计师大量的时间。功能较弱,过分强调拟物效果,忽视 UI 界面的功能。占据内存,拟物化转化为图片占用大量的加载时间。

1.3.2 扁平化风格

扁平化风格去除了诸如透视、纹理、渐变等冗余、厚重和繁杂的装饰效果,运用抽象、极简和符号化的设计元素进行表现,如图 1-8 所示。

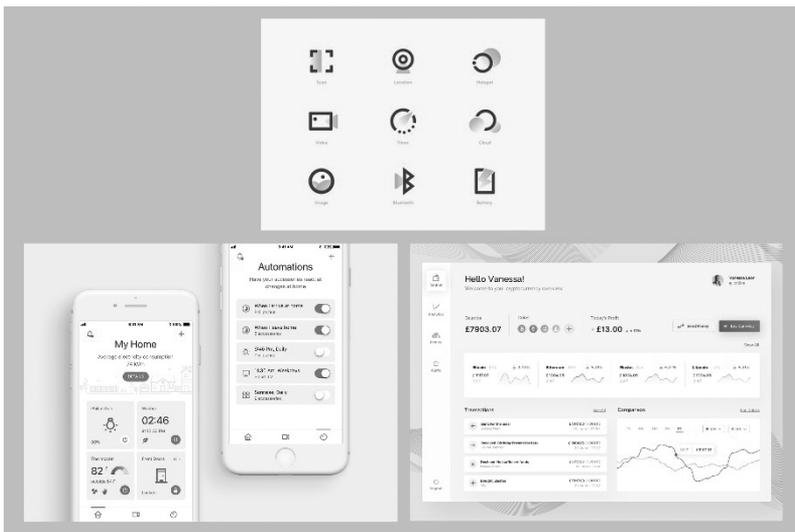


图 1-8

1 优点

高效便捷,扁平化设计具备一致性和适应性,因此设计更加便捷。信息突出,减少用户认知障碍,产品更加易用。简约清晰,比起拟物化的沉重,扁平化的轻量设计使界面焕然一新。

2 缺点

缺乏情感,界面传递情感有时会过于冰冷。不够直观,用户需要一定的学习成本。体验降低,扁平化的带入感较弱。

1.4 UI 设计的行业现状及发展

国内 UI 设计行业历经了 10 年的发展,在相关岗位及能力要求等各方面都发生了巨大的变化。想要进入 UI 设计行业,首先要了解 UI 设计行业的现状及发展趋势。

1.4.1 UI 设计行业的现状

随着近 10 年的发展,国内 UI 设计的市场规模不断扩大,UI 设计师的缺口亦越来越大,高级 UI 设计专业人才紧缺。企业需求已经从原先单一地重视视觉美观度提升到关注产品





整体给人的用户体验。国内诸如阿里巴巴、腾讯、网易等大型互联网公司,都各自成立了用户体验设计部门,吸纳了众多 UI 设计人才。

1 地域特征

由于政策引进、网络发展和人才聚集等原因,我国 UI 设计行业有着强烈的地域特征。目前,行业发展最突出的地区依然是北京,其次是上海,深圳与杭州是仅次于北京、上海的热门地区,UI 设计师的分布情况如图 1-9 所示。

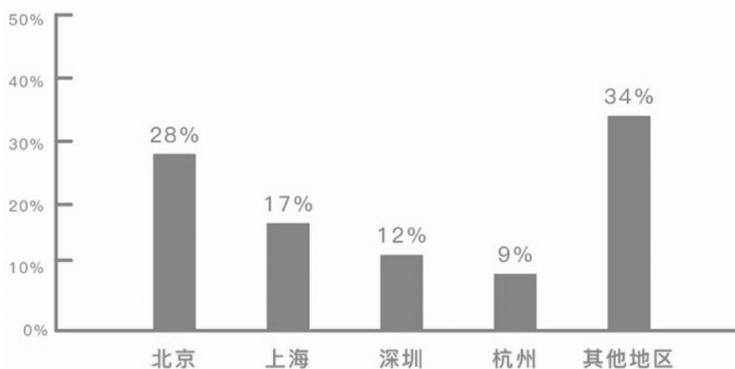


图 1-9

2 行业分布

大部分 UI 设计师都在互联网公司工作,不少传统行业的公司也已经融入了互联网技术,开始招聘 UI 设计师,向互联网+的方向发展,如图 1-10 所示。

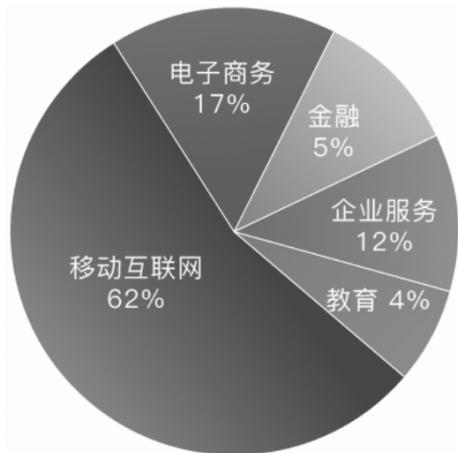


图 1-10

3 岗位细分

得益于 UI 设计行业的快速发展,UI 设计的相关岗位也越来越细分化,演变出大量新的岗位,如图 1-11 所示。





图 1-11

4 能力需求

近年来,UI设计的能力需求早已从基础的视觉规范、界面美观上升到产品的交互设计、用户体验层面,“全栈设计师”和“全链路设计师”的概念亦应运而生。UI设计师对能力的综合性要求越来越高,如图 1-12 所示。



图 1-12

1.4.2 UI设计发展趋势

从早期专注于工具的技法型表现,到现在要求 UI 设计师参与到整个商业链条,兼顾商业目标和用户体验,可以看出国内 UI 设计行业的发展是跨越式的,UI 设计从设计风格、技术实现到应用领域都发生了巨大的变化,如图 1-13 所示。





图 1-13

1 技术实现

虚拟现实、增强现实及人工智能等技术的发展,使得 UI 设计更加高效,交互亦更为丰富。

2 设计风格

UI 设计的风格经历了由拟物化到扁平化的转变,现在扁平化风格依然为主流,但加入了 Material Design 语言(材料设计语言,是由 Google 公司推出的全新设计语言),使设计更为醒目且细腻。

3 应用领域

UI 设计的应用领域已由原先的 PC 端和移动端扩展到可穿戴设备、无人驾驶汽车、AI 机器人等,应用领域更为广阔。

无论今后技术如何进步,设计风格如何转变,应用领域如何不同,UI 设计都将参与到产品设计的整个链条中,实现人性化、包容化、多元化的目标。

1.5 UI 设计的学习方法

对于 UI 设计的初学者来讲,首先要明确市场现在到底需要什么样的设计师,这样才能有针对性地学习提升。结合市场需求,我们推荐下列学习方法。

1.5.1 软件学习

软件学习是 UI 设计的刚需和基础,设计师有再好的想法,如果不能通过软件制作出来也是徒劳。UI 设计师主要需要掌握的软件有 Photoshop、Illustrator、After Effects、Axure RP 和墨刀,有条件的设计师还可以学习 Sketch 和 Principle,如图 1-14 所示。



图 1-14

1.5.2 开阔眼界

眼界的开阔至关重要,许多 UI 设计师无法做出美观的界面的原因之一就是没有学习足够多的优秀设计。这里推荐 3 种方法帮助设计师开阔眼界。

1 阅读文章

阅读优秀设计师的文章,吸取优秀设计师的经验。当然针对初学者而言,首先要学习规





范类的文章,如 iOS 设计规范和 Android 设计规范,两者都可以在网上查到官方版本,如图 1-15 所示。

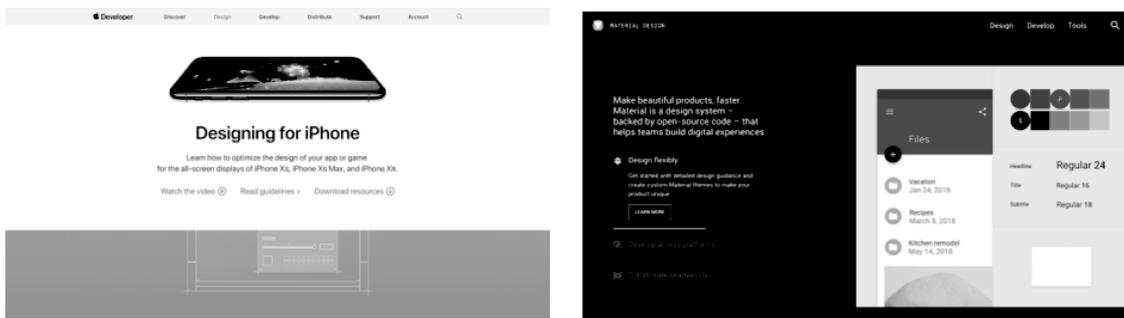


图 1-15

2 阅读书籍

阅读优秀的书籍,系统地学习 UI 设计的相关知识和设计应用方法。大家可以在网上输入关键词查找到所需书籍,通过阅读图书的内容摘要和目录了解书籍的内容和特色,并购买所需书籍来进行全面的学习。

3 欣赏作品

欣赏优秀的作品,建议设计师每天花费 1~2 小时到 UI 中国、站酷(ZCOOL)、追波(Dribbble)这些网站(见图 1-16)浏览最新的作品,并加入收藏,形成自己的资料库。



图 1-16

1.5.3 临摹学习

开阔眼界的同时,需要进行相关的设计临摹。建议从应用中心下载优秀的 App,截图保存进行临摹,临摹时一定要保证做到完全一样,并且要重复多次临摹。

1.5.4 项目实战

经过一定的积累,最好通过一套完整的企业项目来进行能力提升。从原型图到设计稿再到切图标注,甚至可以制作成动效 Demo。一整套项目的实战,会使设计能力得到质的提升。

