



# Photoshop 新手学

# UI 艺术设计

丰富多彩的UI设计案例解读：基础控件，扁平化、写实、立体化元素的制作技巧，游戏、图像特效及不同应用界面的设计方法，激发设计灵感，分享实战策略。



全程多媒体高清语音视频教学录像，再现案例设计过程

王红卫 等编著



机械工业出版社  
China Machine Press



王红卫 等编著



机械工业出版社  
China Machine Press

## 图书在版编目（CIP）数据

Photoshop 新手学 UI 艺术设计 / 王红卫等编著. — 北京：机械工业出版社，2017.3

ISBN 978-7-111-56211-5

I. ①P… II. ①王… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2017）第 040465 号

《Photoshop 新手学 UI 艺术设计》精选大量实例，针对不同风格的 UI 设计进行全面解读，让读者在逐步深入学习的过程中掌握 UI 设计技巧，提升设计水平。

全书从 UI 设计的基础知识入手，包括 UI 设计的单位、格式、常用软件等，以及 UI 设计的配色，然后从基础控件设计开始讲起，囊括了时下流行的扁平化、写实、立体化元素的制作技巧，并讲解了游戏界面及不同应用界面的设计方法，让读者在短时间内进入界面设计的四维空间。

本书特别适合智能手机 UI 界面设计的初学者阅读，同时也适合作为社会培训学校、大中专院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

## Photoshop 新手学 UI 艺术设计

出版发行：机械工业出版社（北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码：100037）

责任编辑：夏非彼 迟振春

印 刷：中国电影出版社印刷厂

版 次：2017 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

开 本：188mm×260mm 1/16

印 张：17

书 号：ISBN 978-7-111-56211-5

定 价：79.00 元

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

客服热线：（010）88379426 88361066

投稿热线：（010）88379604

购书热线：（010）68326294 88379649 68995259

读者信箱：hzit@hzbook.com

版权所有·侵权必究

封底无防伪标均为盗版

本书法律顾问：北京大成律师事务所 韩光 / 邹晓东

# 前言

随着移动智能设备的普及，从安卓智能手机到苹果公司的iPad平板电脑，再到快速发展的Windows Phone智能手机，正快速地走进人们的生活，甚至改变着人们的生活方式。这些智能设备都有一个共同点，那就是大多抛弃了繁琐的实体按键，改为全屏触摸操作，同时具备更加丰富的拓展功能。此时UI设计也伴随着智能设备的发展渐渐被越来越多的人所熟知，智能设备屏幕变大了，功能更多了，人们对其视觉效果也越来越重视，大部分用户希望界面的图标更加漂亮，更具识别性，手机主题更加个性、时尚，本书的出现就是让你快速了解并掌握UI设计。

## 本书内容

通过阅读本书，读者可以快速学到以下内容：

- UI设计快速入门
- UI基础控件设计
- 简约扁平化图标设计
- 超写实元素设计
- 立体化图标设计
- 界面图像及特效处理
- 精彩游戏界面设计
- 应用系统界面设计

本书采用最新版Photoshop CC 2015制作和讲解，让你在第一时间领略PS最新版本的精彩之处。同时本书并不局限于软件版本，同样适用于Photoshop CS、CS2、CS3、CS4、CS5、CS6、CC版本，所以读者完全不用担心会受软件版本的困扰，相信掌握的是UI设计的实战技术！

## 本书特色

（1）从快速认识并了解UI设计开始到各类风格的界面制作，让读者有一个全面的了解和学习。

(2) 在全面讲解过程中会加入相关的内容提示,让读者在学习的过程中能够避免犯下小错误的同时将学习到的知识举一反三。

(3) 更加贴近读者生活,大量采用了生活中常见的界面设计风格追随最前沿的设计潮流,让自己掌握的技术不落伍,无论在真正的界面设计中,还是在启发设计灵感过程中都能收获更多,掌握更多!

(4) 实用性与理论性完美结合,无论是刚接触设计的菜鸟还是已经熟练掌握设计软件的大鸟都可以快速入门并上手。

本书由王红卫主编,同时参与编写的还有张四海、余昊、贺容、王英杰、崔鹏、桑晓洁、王世迪、吕保成、蔡桢桢、王红启、胡瑞芳、王翠花、夏红军、李慧娟、杨树奇、王巧伶、陈家文、王香、杨曼、马玉旋、张田田、谢颂伟、张英、石珍珍、陈志祥等。

在创作的过程中,由于时间仓促,错误在所难免,希望广大读者批评指正。如果在学习过程中发现问题或有更好的建议,欢迎发邮件至smbook@163.com与我们联系。

与本书配套的案例视频文件、素材及源文件下载地址为:

<http://pan.baidu.com/s/1o80Q5cA> (注意区分英文大小写)。

如果下载有问题,请电子邮件联系booksaga@126.com,邮件主题为“Photoshop新手学UI艺术设计”。

编 者

2017年3月



# 目 录

前言



## 第1章 UI设计快速入门

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 1.1 UI设计概念 .....              | 2  |
| 1.2 UI设计组成部分 .....            | 2  |
| 1.3 UI设计与产品团队合作流程关系 .....     | 4  |
| 1.4 各类尺寸单位解析 .....            | 5  |
| 1.5 常见的图片格式 .....             | 6  |
| 1.6 智能手机操作系统简介 .....          | 6  |
| 1.7 UI设计常用的软件 .....           | 8  |
| 1.8 UI设计原则 .....              | 9  |
| 1.9 GUI设计过程中的表现力 .....        | 10 |
| 1.10 提升Android视觉效果的设计技巧 ..... | 12 |
| 1.11 免费的UI设计工具、资源及网站 .....    | 13 |
| 1.12 色彩学基础知识 .....            | 15 |
| 1.13 UI设计常见配色方案 .....         | 19 |
| 1.14 UI设计色彩学 .....            | 21 |
| 1.15 色彩的性格 .....              | 24 |
| 1.16 精彩UI设计赏析 .....           | 25 |
| 1.17 激发创作灵感的界面欣赏 .....        | 27 |

## 第2章 UI基础控件设计

|                    |    |
|--------------------|----|
| 2.1 触点开关控件 .....   | 30 |
| 2.2 透明按钮 .....     | 31 |
| 2.3 立体按键 .....     | 34 |
| 2.4 邮箱登录控件 .....   | 37 |
| 2.5 质感滑动控件 .....   | 40 |
| 2.6 调节旋钮 .....     | 44 |
| 2.7 控制按键 .....     | 48 |
| 2.7.1 绘制面板效果 ..... | 48 |
| 2.7.2 制作按键 .....   | 50 |

## 第3章 简约扁平化图标设计

|                     |    |
|---------------------|----|
| 3.1 简约可爱大眼图标 .....  | 53 |
| 3.2 电量管理图标 .....    | 55 |
| 3.3 新闻图标 .....      | 57 |
| 3.4 无线应用图标 .....    | 59 |
| 3.5 通话宝图标 .....     | 61 |
| 3.6 简洁下载图标 .....    | 62 |
| 3.7 安全防护图标 .....    | 64 |
| 3.7.1 绘制主视觉图像 ..... | 65 |
| 3.7.2 制作装饰效果 .....  | 67 |
| 3.8 画板图标 .....      | 68 |
| 3.8.1 制作主视觉图形 ..... | 68 |
| 3.8.2 制作辅助图像 .....  | 69 |
| 3.9 个性化手表图标 .....   | 70 |
| 3.9.1 制作主轮廓 .....   | 71 |
| 3.9.2 绘制细节元素 .....  | 72 |

|                     |    |
|---------------------|----|
| 3.10 云盘图标 .....     | 73 |
| 3.10.1 绘制图标主轮廓..... | 74 |
| 3.10.2 绘制特征图示 ..... | 75 |
| 3.11 催眠应用图标.....    | 76 |
| 3.11.1 绘制图标轮廓 ..... | 77 |
| 3.11.2 绘制装饰元素 ..... | 77 |
| 3.12 地图应用图标 .....   | 79 |
| 3.12.1 绘制主轮廓.....   | 80 |
| 3.12.2 制作标记图标.....  | 81 |
| 3.13 扁平化相机图标 .....  | 82 |
| 3.13.1 制作主题图像.....  | 83 |
| 3.13.2 制作镜头图像.....  | 83 |



第4章 超写实图标设计

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 4.1 超质感麦克风图标 ..... | 86  |
| 4.1.1 制作图标轮廓.....  | 86  |
| 4.1.2 处理真实阴影.....  | 88  |
| 4.2 CD播放图标.....    | 88  |
| 4.2.1 绘制图标主轮廓..... | 89  |
| 4.2.2 处理光盘.....    | 91  |
| 4.2.3 绘制光盘卡扣 ..... | 93  |
| 4.3 超质感播放图标 .....  | 95  |
| 4.3.1 绘制按钮轮廓.....  | 96  |
| 4.3.2 制作触摸面图形..... | 97  |
| 4.4 音箱写实图标 .....   | 99  |
| 4.4.1 绘制音箱轮廓.....  | 100 |
| 4.4.2 处理细节元素 ..... | 101 |
| 4.5 纽扣写实图标 .....   | 103 |
| 4.5.1 绘制图标轮廓.....  | 103 |
| 4.5.2 绘制纽扣轮廓.....  | 105 |

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 4.6 购物图标 .....    | 107 |
| 4.6.1 制作图标轮廓..... | 107 |
| 4.6.2 绘制绳子.....   | 109 |
| 4.6.3 绘制标签.....   | 112 |
| 4.7 质感笔记图标 .....  | 114 |
| 4.7.1 制作质感轮廓..... | 115 |
| 4.7.2 制作纸张图像..... | 116 |
| 4.7.3 绘制铅笔.....   | 118 |
| 4.8 质感插座图标 .....  | 121 |
| 4.8.1 绘制插座轮廓..... | 121 |
| 4.8.2 制作细节图像..... | 124 |

## 第5章 立体化图标设计

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 5.1 美味水果图标 .....  | 128 |
| 5.2 美味马卡龙图标 ..... | 130 |
| 5.2.1 绘制主轮廓.....  | 131 |
| 5.2.2 绘制对话图形..... | 132 |
| 5.3 立体通信图标 .....  | 133 |
| 5.3.1 制作主体轮廓..... | 134 |
| 5.3.2 制作标志.....   | 136 |
| 5.4 立体字母图标 .....  | 138 |
| 5.4.1 制作主体轮廓..... | 138 |
| 5.4.2 处理字母效果..... | 140 |
| 5.5 健康应用图标 .....  | 141 |
| 5.5.1 绘制轮廓.....   | 141 |
| 5.5.2 绘制健康图示..... | 143 |
| 5.6 精致游戏图标 .....  | 143 |
| 5.6.1 制作主轮廓.....  | 144 |
| 5.6.2 制作手柄图像..... | 146 |

5.7 摇杆立体图标 ..... 148

5.7.1 绘制图标轮廓.....149

5.7.2 绘制摇杆图像.....150

5.8 均衡器图标 ..... 152

5.8.1 制作图标轮廓.....152

5.8.2 制作控制图像.....153

5.9 安全应用图标 ..... 157

5.9.1 制作轮廓图像.....157

5.9.2 制作标示图像.....158



第6章 界面图像及特效处理

6.1 消除图像特效 ..... 162

6.2 为播放器添加音量控件 ..... 163

6.3 为锁屏壁纸添加月亮特效 ..... 164

6.4 为闪屏制作标签特效 ..... 165

6.5 为信息界面制作主题字 ..... 167

6.6 制作卷边效果 ..... 168

6.7 为天气界面添加装饰元素 ..... 169

6.8 滑动解锁特效 ..... 170

6.9 速度指示特效 ..... 171

6.10 毛玻璃主题字 ..... 173

6.11 流星特效的制作..... 175

6.12 圆环进度效果 ..... 176

6.13 为界面添加头像 ..... 177

6.14 为专辑图像添加倒影 ..... 178

6.15 为界面背景添加装饰 ..... 179

第7章 精彩游戏界面设计

7.1 闯关大冒险界面设计 ..... 182

7.1.1 绘制界面1背景主体.....183

7.1.2 处理界面1背景细节.....186

7.1.3 制作界面1完整界面.....189

7.1.4 制作界面2状态元素.....191

7.1.5 制作界面2主体.....193

7.2 动物卡牌游戏界面设计 ..... 199

7.2.1 处理界面1背景.....200

7.2.2 制作界面1控制面板.....202

7.2.3 制作界面2背景.....204

7.2.4 制作界面2主面板.....205

7.2.5 绘制界面2游戏区.....206

7.3 射击大战游戏界面设计 ..... 208

7.3.1 制作界面1背景.....209

7.3.2 制作界面1主视觉效果.....213

7.3.3 制作界面2游戏场景.....217

7.3.4 制作界面2主体部分.....220

7.4 数字主题游戏界面设计 ..... 222

7.4.1 制作界面1背景.....223

7.4.2 制作界面1选择主题.....224

7.4.3 绘制界面2主题背景.....227

7.4.4 制作界面2主视觉图像.....230

第8章 应用系统界面设计

8.1 应用登录界面设计 ..... 233

8.1.1 绘制主面板.....234

8.1.2 处理细节.....235

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 8.2 Windows Phone主题界面设计 ..... | 236 |
| 8.2.1 制作功能磁贴效果.....           | 237 |
| 8.2.2 制作应用磁贴效果.....           | 237 |
| 8.3 天气插件界面设计 .....            | 240 |
| 8.3.1 绘制面板.....               | 240 |
| 8.3.2 制作天气元素.....             | 242 |
| 8.4 用户社交功能界面设计 .....          | 243 |
| 8.4.1 制作功能面板.....             | 244 |
| 8.4.2 绘制功能图形.....             | 246 |
| 8.5 音乐播放界面设计 .....            | 247 |
| 8.5.1 绘制界面框架.....             | 248 |
| 8.5.2 绘制界面细节.....             | 250 |
| 8.6 运动数据界面设计 .....            | 252 |
| 8.6.1 制作界面轮廓.....             | 253 |
| 8.6.2 处理状态信息.....             | 255 |
| 8.7 电影应用界面设计 .....            | 256 |
| 8.7.1 制作界面主视觉.....            | 257 |
| 8.7.2 处理界面详细信息.....           | 259 |

# 第1章

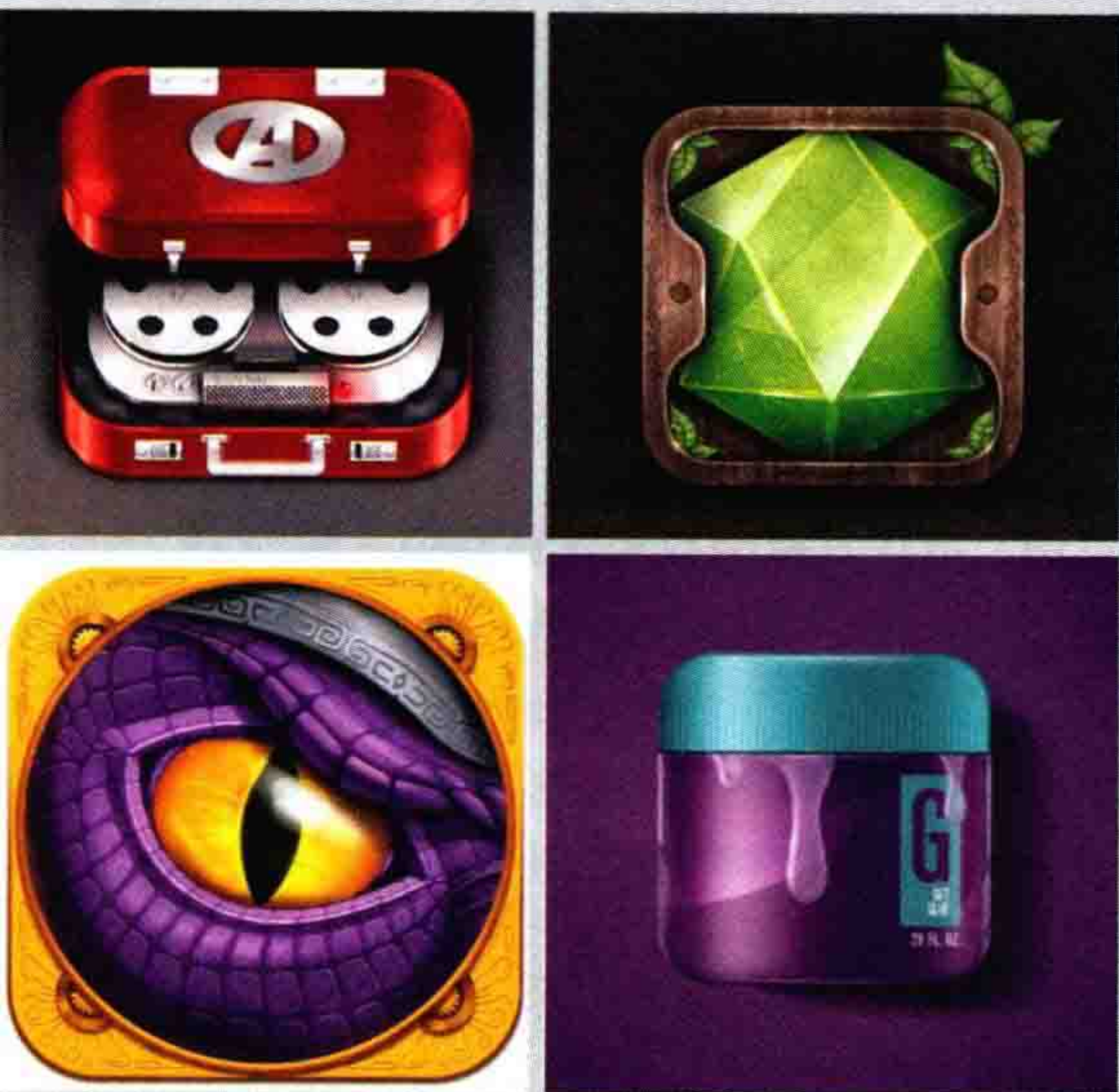
## UI设计快速入门

### 内容摘要

本章主要讲解UI设计快速入门的相关知识，在进入专业的UI设计领域之前需要掌握相关的基础知识，通过对不同的名词剖析，在短时间内理解专业名词的含义，为以后的设计之路打下坚实的基础。

### 教学目标

- ◎ UI设计概念
- ◎ UI设计组成部分
- ◎ UI设计与产品团队合作流程关系
- ◎ 各类尺寸单位解析
- ◎ UI设计原则
- ◎ GUI设计过程中的表现力
- ◎ 提升Android视觉效果的设计技巧
- ◎ 免费的UI界面设计工具、资源及网站
- ◎ 色彩学基础知识
- ◎ UI设计常见配色方案
- ◎ 色彩的性格
- ◎ 精彩UI设计赏析
- ◎ 手绘草图的重要性



## 1.1 UI设计概念

UI (User Interface) 即用户界面，它是系统和用户之间进行交互和信息交换的媒介，它实现信息的内部形式与人类可以接受形式之间的转换。好的UI设计不仅让软件变得有个性，有品味，还会让软件操作变得舒适、简单、自由，充分体现软件的定位和特点。UI设计主要由以下三个部分组成。

### 1. 图形界面设计 (Graphical User Interface)

图形界面设计是指采用图形方式显示的用户操作界面。图形界面对于用户来说，在完美视觉效果上十分明显，它通过图形界面向用户展示了功能、模块、媒体等信息。

通常人们所说的视觉设计师就是指设计图形界面的设计师，一般从事此类行业的设计师大多都经过专业的美术培训，有一定的专业背景。

### 2. 交互设计 (Interaction Design)

交互设计在于定义人造物的行为方式（人工制品在特定场景下的反应方式）相关的界面。

交互设计的出发点在于研究人和物交流的过程中，人的心理模式和行为模式，并在此研究基础上，设计出可提供的交互方式以满足人对使用人工物的需求。交互设计是设计方法，而界面设计是交互设计的自然结果。同时界面设计不一定由显意识交互设计驱动，但界面设计必然包含交互设计（人和物是如何进行交流的）。

交互设计师首先进行用户研究相关领域以及潜在用户，设计人造物的行为，并从有用、可用及易用性等方面来评估设计质量。

### 3. 用户研究 (user study)

与软件开发测试类似，UI设计中也有用户测试，工作的主要内容是测试交互设计的合理性以及图形设计的美观性。一款应用经过交互设计、图形界面设计等工作之后需要最终的用户测试才可以上线，此项工作尤为重要，通过测试可以发现应用中某些地方的不足或不合理性。

## 1.2 UI设计组成部分

在UI设计领域，常规整套设计主要由ADS、绘制草图、低保真原型与高保真原型、Axure和图形界面设计五部分组成。

### 1. ADS (Application Definition Statement)

ADS (Application Definition Statement) 即应用定义声明，它由用户 (audience)、定位 (differentiator) 和方案 (solution) 三部分组成。

在设计过程中，一句话简短说明应用 (APP) 的作用，它能为 (哪些) 用户 (在说明情况下) 解决 (什么) 问题？从而展现出它的定位，然后列出最主要的功能，如图1.1所示。

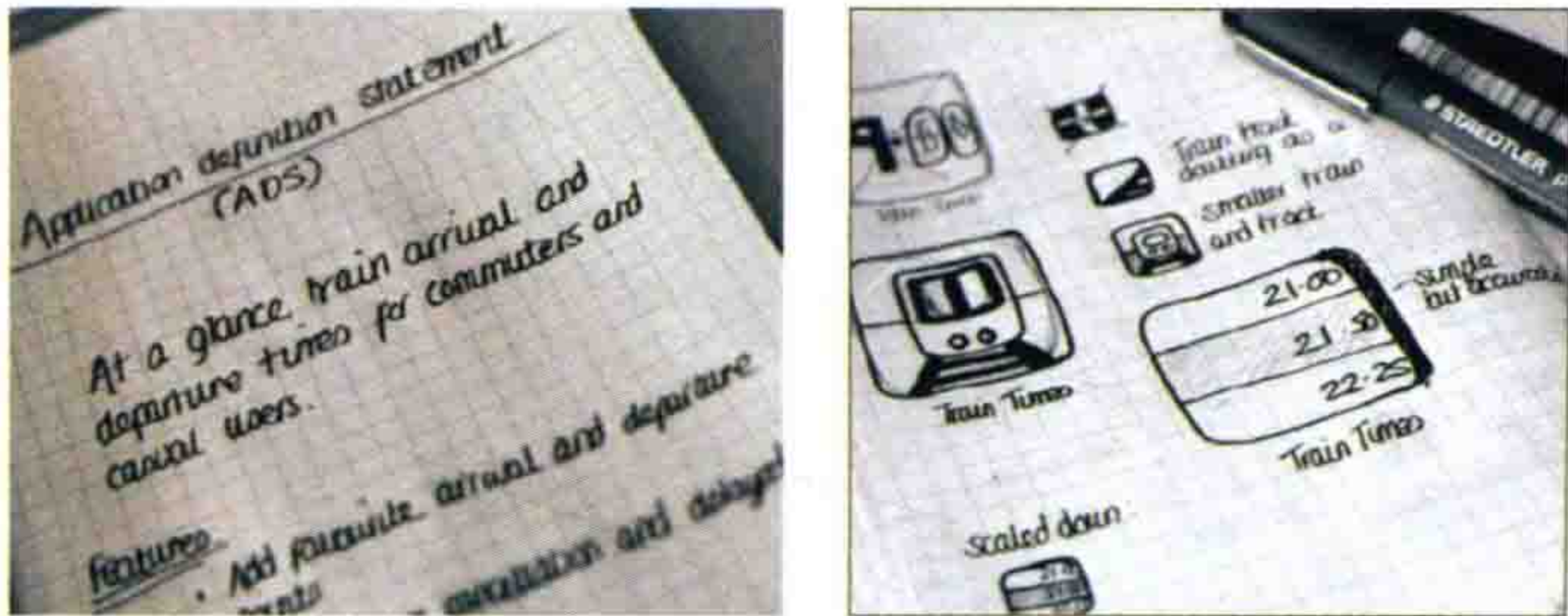


图1.1 ADS功能图示

## 2. 绘制草图

由于ADS是基于文字表达的一种方式，为了能够更清楚地表达意图，就需要以绘制草图的方法来实现。既然是草图，就无须精确表达，只需要特别注意将整体布局及重要模块表现出来即可，同时可以根据实际情况来绘制彩色或灰度的草图，如图1.2所示。

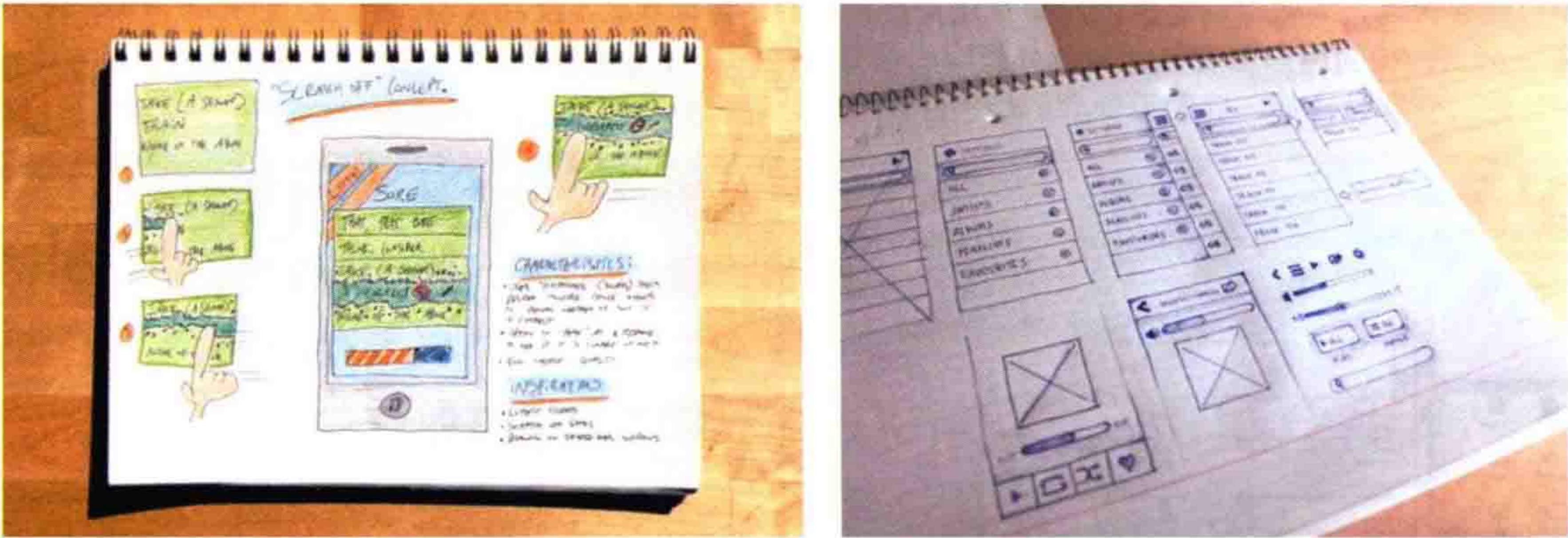


图1.2 草图效果

### 提示与技巧

如今更多的公司采用草图设计模板，快速、高效集多项优点于一身，由于是采用硬质不锈钢结构，可以多次利用。如图1.3所示为Android 4.0 UI设计模板实物展示。

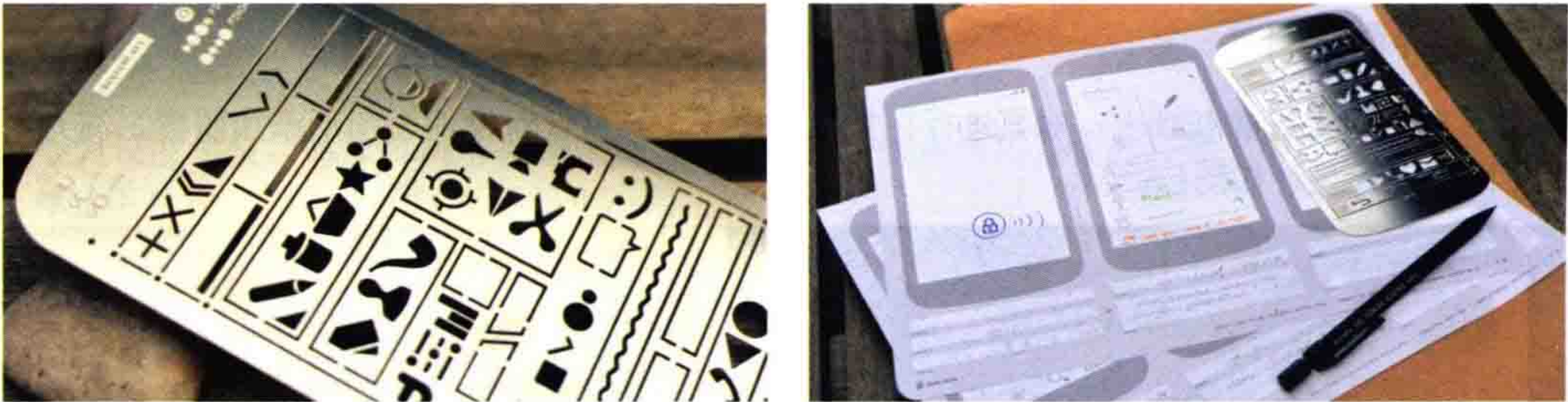


图1.3 Android 4.0 UI设计模板实物展示

## 3. 低保真原型与高保真原型

低保真原型是指将草图通过Axure、Mockup、Visio等交互设计软件在计算机上生成框架效果图。高保真原型则追求细节，如屏幕尺寸、色彩细节等，比低保真原型更加耗时。高保真原型通常是在低保真原型得到确认后才开始制作，如图1.4所示。



图1.4 框架效果图

4. Axure 即 Axure Rp

Axure RP是一个款业的快速原型设计工具，Axure代表美国Axure公司，RP则是Rapid Prototyping（快速原型）的缩写。Axure RP主要负责UI设计过程中的定义需求和规格、设计功能和界面的专家能够快速创建应用软件或Web网站的线框图、流程图、原型及规格说明文档。作为专业的原型设计工具，它不但能够快速、高效地创建原型，而且还支持多人协作设计和版本控制管理。

Axure RP的用户主要包括商业分析师、信息架构师、可用性专家、产品经理、IT咨询师、用户体验设计师、交互设计师、界面设计师、程序开发工程师等。Axure RP界面如图1.5所示。

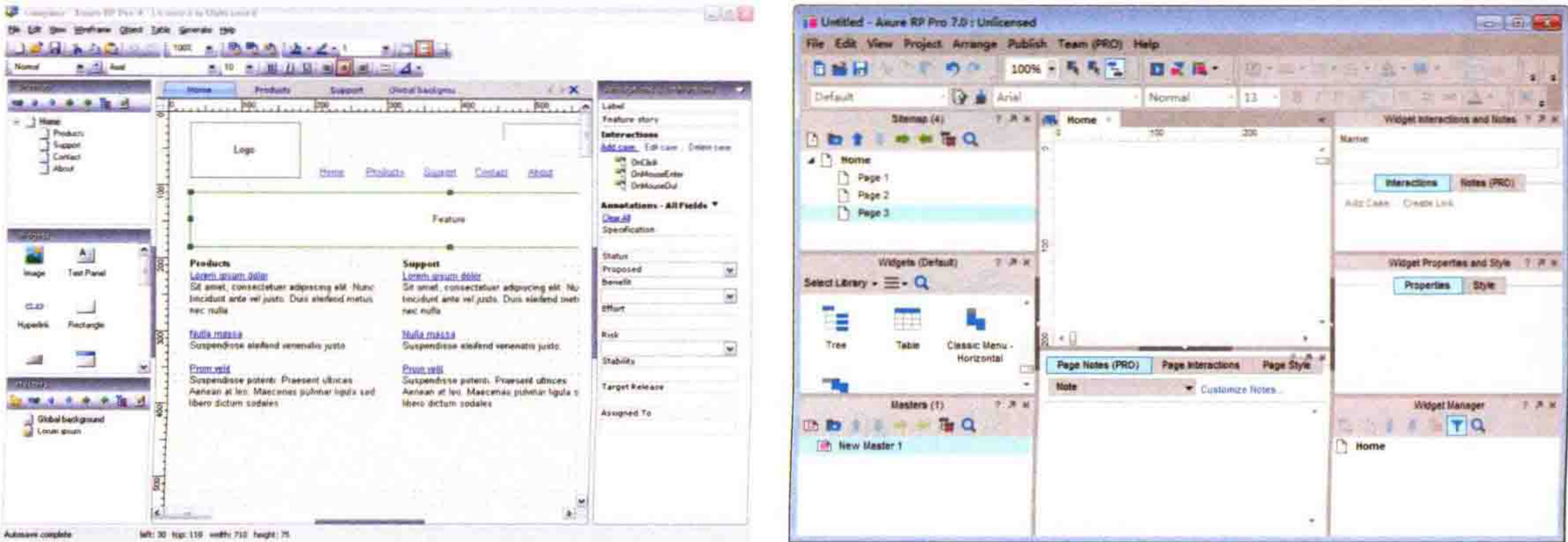


图1.5 Axure RP界面

5. 图形界面设计

在高保真原型完成的基础上，对其进行视觉细化设计，具有针对性地为图形添加阴影、高光、质感等效果。图形界面设计如图1.6所示。

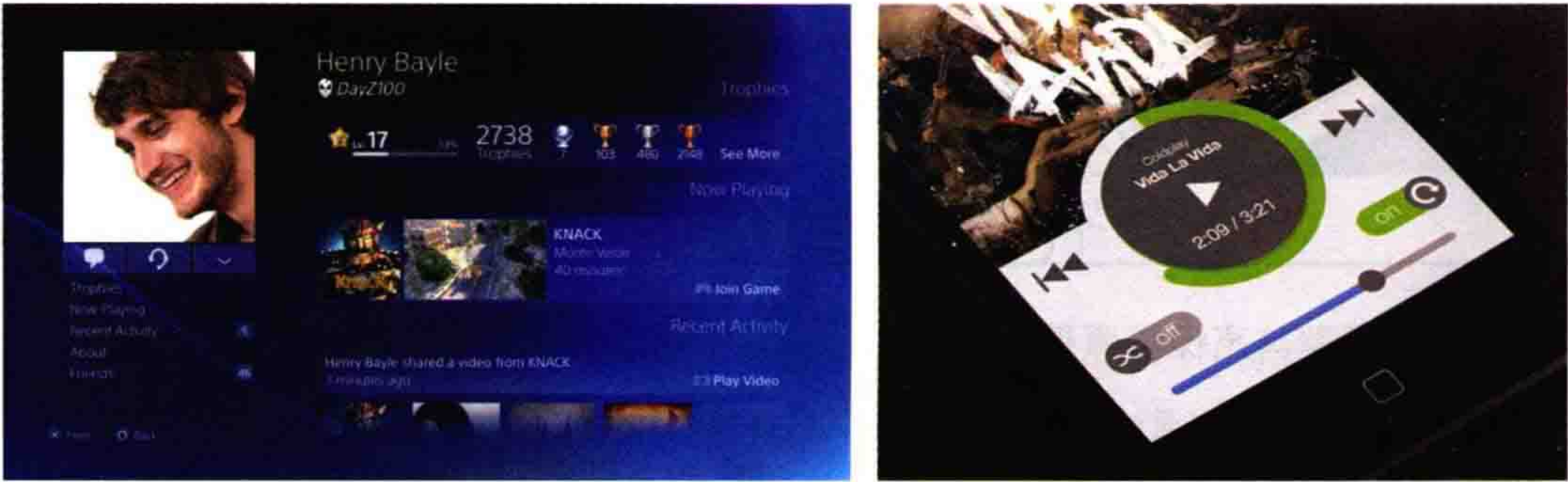


图1.6 图形界面设计

1.3 UI设计与产品团队合作流程关系

UI设计与产品团队合作流程关系如下。

一、团队成员

1. 产品经理

对用户需求进行分析调研，针对不同的需求进行产品卖点规划，然后将规划的结果陈述给公司上级，以此来取得项目所要用到的各类资源（人力、物力、财力等）。