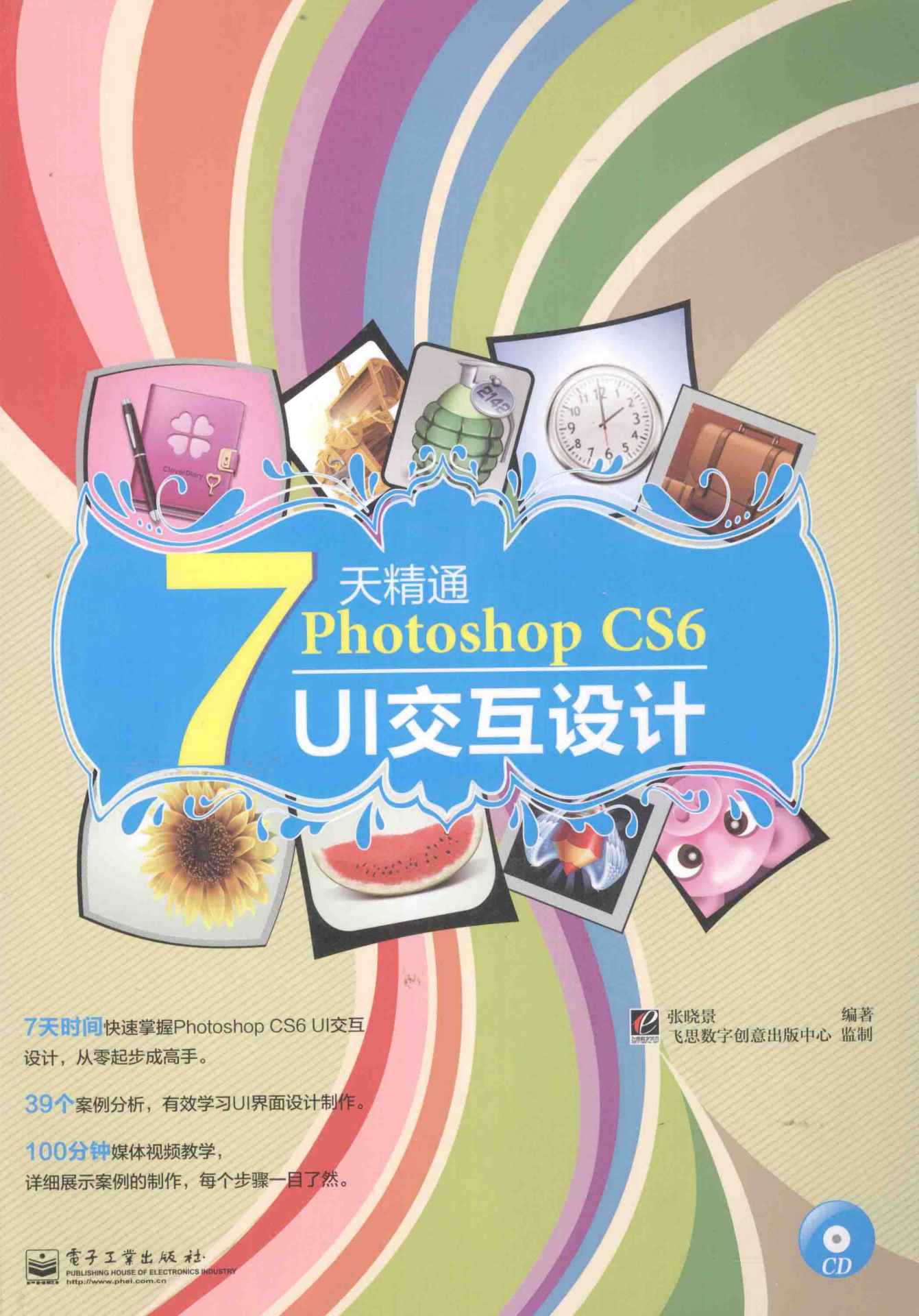




7天精通 Photoshop CS6 UI交互设计

7天时间快速掌握Photoshop CS6 UI交互设计，从零起步成高手。

39个案例分析，有效学习UI界面设计制作。

100分钟媒体视频教学，详细展示案例的制作，每个步骤一目了然。



张晓景
飞思数字创意出版中心

编著
监制



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>





7天精通 Photoshop CS6 UI交互设计

张晓景
飞思数字创意出版中心

编著
监制

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内 容 简 介

相信大部分读者对用户界面并不算太陌生,随着各种高档电子产品的普及化,很多用户开始对用户界面提出了更高的要求。用户界面是帮助用户与机器设备进行交互的平台,一款优秀的界面应该是美观实用,并易于操作和学习的。

本书由浅入深、循序渐进地讲解了 UI 界面设计相关的知识点和操作要点,读者只需按部就班地看完知识点,然后认真真地做完案例即可毫不费力地掌握 UI 界面设计。你不需要划重点,更不需要串知识点,这些都由我们来完成。

本书共分为 7 章,分别为第 1 天,快速入门——按钮设计;第 2 天,UI 设计基础——图标设计;第 3 天,交互基础——登录界面设计;第 4 天,网络天地——网页界面设计;第 5 天,移动互联——手机界面设计;第 6 天,娱乐互动——播放器界面设计和第 7 天,交互应用——软件界面设计。

本书的知识点安排合理、条理清晰;内容全面完善、有针对性;操作案例精美实用、讲解详尽。配套的多媒体光盘中提供了本书中所有实例的相关视频教程,以及所有实例的源文件及素材,方便读者学习和参考。

本书适合大部分 UI 设计爱好者与设计专业的大中专学生阅读,同时也可作为各类计算机培训中心、中职中专等学校及相关专业的辅导教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

7 天精通 Photoshop CS6 UI 交互设计 / 张晓景编著. -- 北京:电子工业出版社,2014.4
ISBN 978-7-121-22408-9

I. ① 7… II. ① 张… III. ① 图像处理软件 IV. ① TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 014122 号

责任编辑:田 蕾

文字编辑:许 恬

印 刷:北京千鹤印刷有限公司

装 订:北京千鹤印刷有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:21.75 字数:556.8千字 彩插:2

印 次:2014年4月第1次印刷

定 价:89.00元(含光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn。盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

第 1 天 快速入门——按钮设计

源文件\第 1 天



制作简捷开机按钮



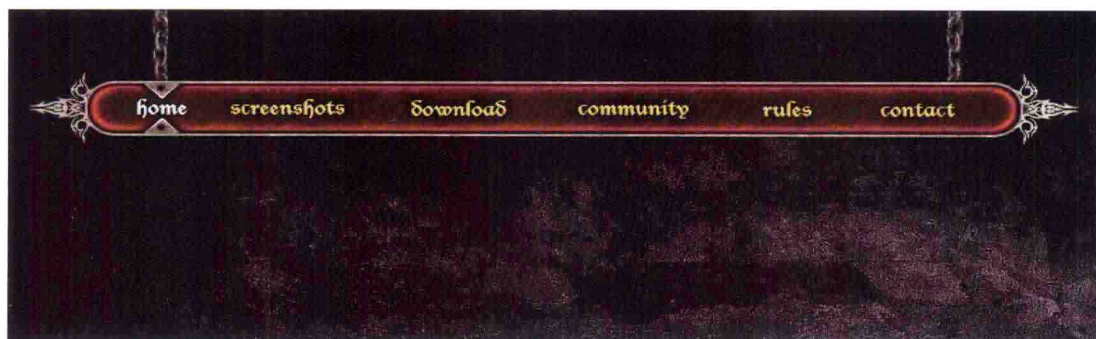
制作精美下载按钮



制作时尚音乐按钮



制作逼真镜头按钮

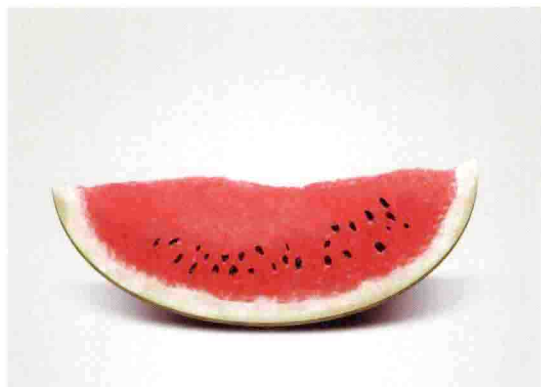


制作游戏网站导航栏

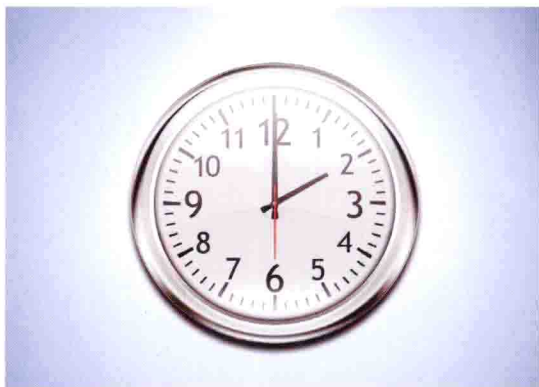
精彩案例欣赏

第 2 天 牛刀小试——图标设计

源文件 \ 第 2 天



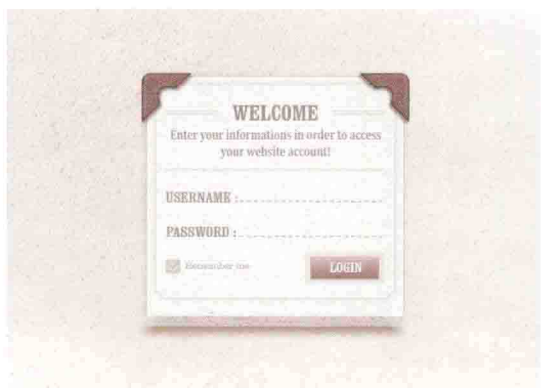
制作逼真的西瓜图标



制作金属质感的时钟图标

第 3 天 交互基础——登录界面设计

源文件 \ 第 3 天



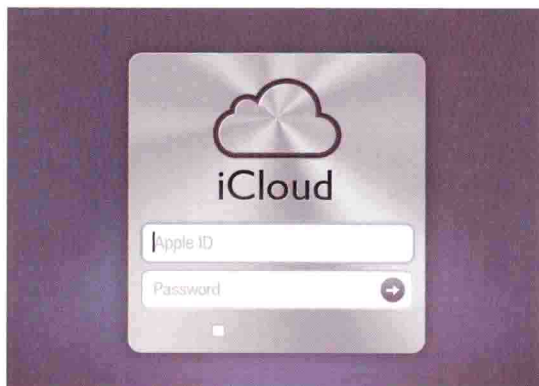
制作古典式登录界面



制作笔记本式登录界面



制作清新的网站登录界面



制作精致的 iCloud 登录界面

第4天 网络天地——网页界面设计

源文件\第4天



制作旅游网站页面



制作科技网站页面

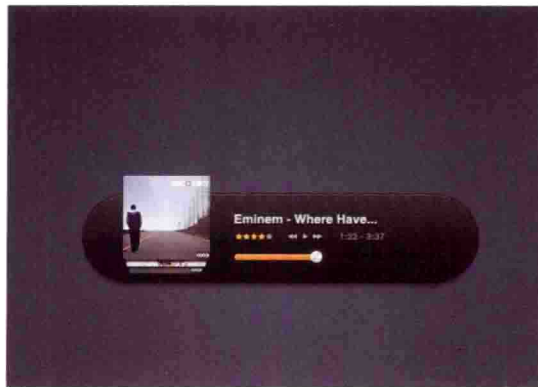


制作设计公司网站页面



第6天 娱乐互动——播放器界面设计

源文件\第6天



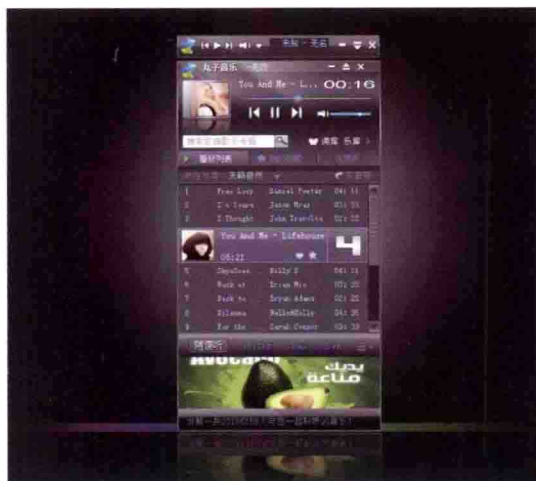
制作时尚黑色播放器



制作简约灵动的白色播放器



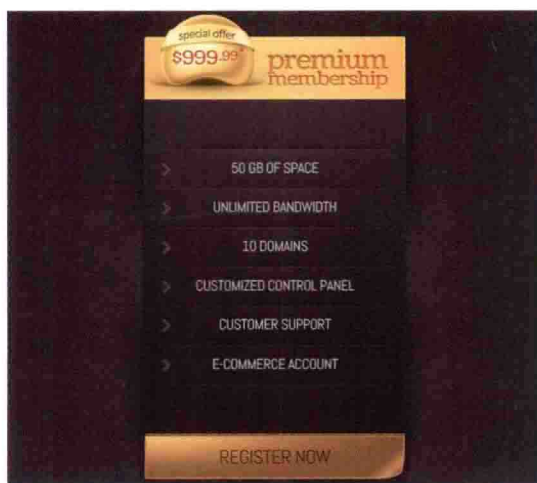
制作个性的橄榄球形式播放器



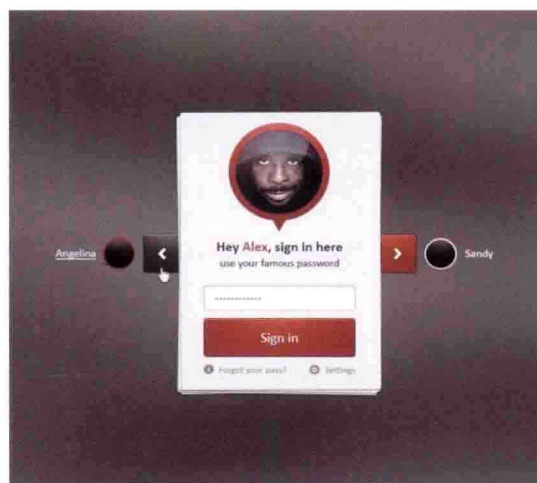
制作精美的 QQ 音乐皮肤

第 7 天 交互应用——软件界面设计

源文件 \ 第 7 天



制作漂亮的软件下拉菜单



制作时尚的软件登录界面



前言

近些年来，随着社会经济的高速发展，人们的生活水平蒸蒸日上，这也直接带动了科技和信息的发展。如今大量电子产品已经步入了普通家庭，人们也开始对 UI 界面的品质提出了更高的要求。

本书主要采用少量基础知识与应用案例相结合的方法，向读者系统地讲解了使用 Photoshop CS6 对各种类型 UI 界面进行设计和制作的操作方法和常用技巧。

■ 本书章节安排

本书按照 UI 界面设计的难易程度将内容划分为 7 个章节，意图每天能够使读者学会一章，7 天完成 UI 界面设计的基本教学。本书采用少量基础知识与大量应用案例相结合的方法，由浅入深地向读者介绍了使用 Photoshop CS6 设计和制作各种 UI 界面的基本方法和操作技巧。

第 1 天，快速入门——按钮设计：主要介绍了用户界面的定义，用户界面的分类、导航栏和按钮的设计制作要点，位图和矢量图像的特点，Photoshop CS6 的工作界面、文件的基本操作和图像的变换操作等知识点。这些较为基础的知识可以帮助读者初步了解 UI 设计的相关背景和 Photoshop CS6 的基本工作模式。

第 2 天，UI 设计基础——图标设计：主要介绍了图标设计的意义，图标设计的原则、图层的概念和基本操作、图层混合模式、画笔工具和设置渐变色等内容。希望通过本章的学习，读者可以学会使用 Photoshop 进行一些简单的操作，并对操作流程和模式有更深的了解和认知。

第 3 天，交互基础——登录界面设计：主要介绍了登录界面的设计要求、设计原则和需要注意的事项，此外还介绍了各种形状工具的操作方法、添加和修改图层样式、图层蒙版和剪贴蒙版以及创建编辑文字的方法。通过本章的学习，读者应该对 UI 界面设计中常用的几种功能有所熟悉，并学会一些常见质感的体现手法。

第 4 天，网络天地——网页界面设计：主要介绍了网页界面设计的分类、网页界面的主要构成元素和设计原则、创建选区和编辑选区的方法、常用的图像调整命令，以及创建与编辑调整图层的方法等内容。希望通过本章的学习，读者能大致了解网页界面设计的基本规则和特点，并有意识地学着全局安排界面中的不同元素，使整体界面效果更协调、美观。

第 5 天，移动互联——手机界面设计：主要向读者介绍了手机界面设计的中心思想、手机界面设计的特征和原则、路径和锚点的关系、使用“钢笔工具”绘制各种形状路径的方法和使用不同的工具对路径进行编辑和优化的操作技巧。创建路径和编辑路径是本章的重中之重，希望通过本章的学习，读者可以较为熟练地创建出符合要求的路径，这

将直接影响最终界面的精美程度。

第6天，娱乐互动——播放器界面设计：主要介绍了播放器界面设计的原则、人性化设计的体现、存储图案和画笔，以及几种常用滤镜的设置方式。播放器界面是几种软件界面设计中限制性最小的，奇巧新颖的外形和精美的质感体现可以为你的播放器加分不少。希望通过本章的学习，读者能够熟练使用各种图层样式和渐变色体现不同的质感。

第7天，交互应用——软件界面设计：本章主要介绍了软件界面设计的现状，软件界面设计的目的和原则，创建、编辑和替换智能对象，应用和编辑智能滤镜以及通道、图层和蒙版的区别与联系。希望通过本章的学习，读者能够确切了解路径、通道、蒙版和选区的联系，并熟练将其应用到实际操作中。

■ 本书特点

本书采用理论知识与操作案例相结合的教学方式，全面向读者介绍了不同类型 UI 设计的相关知识和所需的操作技巧。

本书主要有以下特点：

- 知识点由浅入深、循序渐进。本书采用由浅入深的方式编排知识点，循序渐进地讲解了使用 Photoshop CS6 进行各种 UI 界面设计的操作方式和技巧，符合常规的学习和认知规律，确保读者能够完全理解并掌握书中教授的知识点，并熟练应用到实际操作中。
- 基础知识与操作案例结合。本书摒弃了传统教科书式的纯理论教学模式，采用少量基础知识和大量操作案例相结合的讲解方式，通过精美的商业案例细化枯燥的基础知识。本书中安排的案例均具有较强的商业性和专业性，对于强化理解知识点和激发创造性都有很大的帮助。
- 通俗易懂的语言。本书采用通俗易懂的语言全面向读者介绍了各种类型 UI 设计所需的基础知识和操作技巧，确保读者能够理解并掌握相应的功能与操作。
- 多媒体光盘辅助学习。为了确保学习的有效性，增强读者的学习兴趣，本书还附赠了多媒体教学光盘。教学光盘中提供了本书中所有应用实例的相关素材和源文件，以及精确完整的操作步骤教学视频，使读者可以跟着视频做出相应的效果，并且能够快速应用于实际工作中。

■ 本书读者对象

本书适合 UI 设计爱好者、试图进入 UI 设计领域发展的读者朋友，以及设计专业的大中专学生阅读，同时也对专业设计人士具有很高的参考价值。

本书由张晓景执笔，另外李晓斌、畅利红、杨阳、刘强、贺春香、贾勇、罗廷兰、黄尚智、刘钊、陶玛丽、何经纬、张国勇、王权、王明也参与了部分编写工作。虽然各位编者在撰写本书的过程中力求严谨，但由于时间有限，疏漏之处在所难免，望广大读者批评指正。

iPhone 4G





目录

第1天 快速入门——按钮设计 1

按钮设计为何如此重要?	2
1.1 什么是界面设计	2
1.2 图形界面的分类	3
1.3 导航栏和按钮的设计要点	5
1.3.1 导航栏	5
1.3.2 按钮	6
1.4 数字化图像基础	6
1.4.1 位图图像	6
1.4.2 矢量图像	6
1.5 Photoshop CS6的工作界面	7
1.6 优化配置Photoshop	8
1.7 文件的基本操作	8
1.7.1 新建文件	9
1.7.2 打开文件	9
1.7.3 存储文件	10
1.8 图像的变换操作	10
1.8.1 移动图像	10
1.8.2 缩放图像	11
1.8.3 旋转图像	11
1.8.4 斜切图像	11
1.8.5 扭曲图像	12
1.8.6 透视图像	12
1.8.7 变形	13
1.8.8 自由变换	13
1.9 设置前景色和背景色	13

1.9.1 使用“拾色器”对话框	14
1.9.2 使用“颜色”面板	14
1.9.3 使用“色板”面板	14
自我检测	15
自测 01 制作简捷开机按钮	16
自测 02 制作网站主页按钮	20
自测 03 制作精美下载按钮	24
自测 04 制作水晶质感按钮	29
自测 05 制作时尚音乐按钮	33
自测 06 制作逼真镜头按钮	38
自测 07 制作游戏网站导航栏	44

第2天 UI设计基础——图标设计 50

图标到底有什么作用?	51
2.1 图标设计的意义	51
2.2 图标的设计原则	52
2.2.1 可识别性原则	52
2.2.2 与环境协调的原则	52
2.2.3 差异性原则	53
2.2.4 视觉效果的原则	53
2.2.5 创造性原则	53
2.3 图层的概念	54
2.4 图层的基本操作	54
2.4.1 新建图层	54
2.4.2 复制、删除图层	55
2.4.3 调整图层顺序	57
2.5 图层混合模式	58
2.5.1 组合模式组	58
2.5.2 加深模式组	58
2.5.3 减淡模式组	58
2.5.4 对比模式组	58
2.5.5 比较模式组	59
2.5.6 色彩模式组	59
2.6 画笔工具	59

2.7 设置渐变色	60
自我检测	62
自测 08 制作精致的音箱图标	63
自测 09 制作逼真的西瓜图标	69
自测 10 制作金属质感的时钟图标	74
自测 11 制作立体图标	81
自测 12 制作逼真的 iPod nano 图标	86

第3天 交互基础——登录界面设计 93

登录界面的重要性体现在何处?	94
3.1 登录界面的设计要求	94
3.2 登录界面的设计原则	96
3.3 登录界面设计需要注意的事项	96
3.4 形状工具	97
3.4.1 矩形工具和椭圆工具	97
3.4.2 角矩形工具	98
3.4.3 多边形工具和直线工具	99
3.4.4 自定形状工具	100
3.5 强大的“图层样式”	101
3.5.1 添加图层样式	101
3.5.2 导入外部样式	102
3.6 图层蒙版	103
3.6.1 创建图层蒙版	103
3.6.2 启用与停用图层蒙版	104
3.7 剪贴蒙版	104
3.8 创建与编辑文字	105
3.8.1 “字符”面板	106
3.8.2 创建文字	107
3.8.3 对文字进行转换	108
自我检测	110
自测 13 制作古典式登录界面	111
自测 14 制作笔记本式登录界面	118
自测 15 制作清新的网站登录界面	124

自测 16 制作精致的 iCloud 登录界面	130
自测 17 制作查询系统登录界面	135

第4天 网络天地——网页界面设计 143

怎样才算成功的网页界面?	144
4.1 网页界面设计的分类	144
4.1.1 环境性界面	145
4.1.2 情感性界面	145
4.1.3 功能性界面	145
4.2 网页界面构成元素	146
4.2.1 文字	146
4.2.2 图像	146
4.2.3 色彩	147
4.2.4 多媒体	147
4.3 网页界面的设计原则	148
4.3.1 视觉美观性原则	148
4.3.2 为用户考虑原则	148
4.3.3 主题突出原则	149
4.3.4 整体性原则	149
4.3.5 内容与形式相统一原则	149
4.3.6 更新和维护原则	150
4.4 选区的创建与编辑	150
4.4.1 单行选框工具、单列选框工具	150
4.4.2 矩形选框工具、椭圆选框工具	151
4.4.3 多边形套索工具	152
4.4.4 磁性套索工具	153
4.5 常用的图像调整命令	154
4.5.1 “色阶”命令	154
4.5.2 “曲线”命令	155
4.5.3 “色相 / 饱和度”命令	156
4.6 调整图层的创建与编辑	157
4.6.1 创建调整图层	157
4.6.2 编辑调整图层	157
4.7 调整图层与调整命令的区别	157
自我检测	159

自测 18 制作旅游网站页面——背景图	160
自测 19 制作旅游网站页面——导航和其他	163
自测 20 制作设计公司网站页面——框架和背景	167
自测 21 制作设计公司网站页面——导航和其他	172
自测 22 制作房地产网站页面	177
自测 23 制作科技网站页面	182

第5天 移动互联——手机界面设计 189

怎样的手机图形界面设计才算是成功的?	190
5.1 以用户为中心的手机界面设计	190
5.2 手机界面的一致性和个性化	191
5.2.1 界面效果的协调一致性	191
5.2.2 界面效果的个性化	192
5.3 手机界面设计的特征	193
5.4 路径与锚点	193
5.4.1 路径的类型	193
5.4.2 锚点的类型	194
5.5 “钢笔工具”详解	194
5.5.1 创建直线段	195
5.5.2 创建曲线	195
5.6 管理路径	196
5.6.1 选择 / 取消选择路径	197
5.6.2 更改路径缩览图大小	197
5.7 编辑和调整路径	198
5.7.1 转换点工具	198
5.7.2 直接选择工具	198
5.7.3 路径选择工具	200
5.8 路径与选区的转换	200
5.8.1 将路径转换为选区	201
5.8.2 将选区转换为路径	201
5.9 存储路径	201
自我检测	202
自测 24 制作手机电量图标	203

自测 25 制作通话记录界面	207
自测 26 制作手机天气信息界面	215
自测 27 制作功能选择界面	220
自测 28 制作手机信息界面	228
自测 29 制作手机功能界面	234

第 6 天 娱乐互动——播放器界面设计 241

成功的播放器界面设计具备哪些特征?	242
-------------------------	-----

6.1 注重人性化的设计	242
--------------------	-----

6.1.1 舒适性	242
6.1.2 可靠性	243
6.1.3 个性化	243

6.2 播放器界面设计原则	244
---------------------	-----

6.2.1 协调统一性	244
6.2.2 创意性	244
6.2.3 视觉冲击力	245

6.3 存储渐变、图案与画笔	245
----------------------	-----

6.3.1 存储渐变	245
6.3.2 存储图案	246
6.3.3 存储画笔	247

6.4 常用的滤镜命令	248
-------------------	-----

6.4.1 高斯模糊	248
6.4.2 径向模糊	248
6.4.3 添加杂色	249
6.4.4 USM 锐化	249

自我检测	250
------------	-----

自测 30 制作时尚黑色播放器	251
自测 31 制作质感播放器	257
自测 32 制作简约灵动的白色播放器	264
自测 33 制作个性的橄榄球式播放器	269
自测 34 制作精美的 QQ 音乐皮肤	278

第 7 天 交互应用——软件界面设计 286

软件界面的发展历程是怎样的?	287
----------------------	-----

7.1 软件界面设计简介	287
7.2 软件界面设计标准	288
7.3 软件界面设计的原则	288
7.4 关于智能对象	289
7.4.1 创建智能对象	289
7.4.2 编辑智能对象	290
7.4.3 替换智能对象	291
7.5 关于智能滤镜	292
7.5.1 应用智能滤镜	292
7.5.2 编辑智能滤镜	293
7.5.3 修改智能滤镜混合选项	294
7.5.4 隐藏 / 显示智能滤镜	294
7.5.5 控制智能滤镜显示范围	294
7.6 通道、蒙版和选区	296
7.6.1 “通道” 面板	296
7.6.2 关于蒙版和通道	297
7.6.3 存储 / 载入选区	297
自我检测	299
自测 35 制作时尚的软件登录界面	300
自测 36 制作软件发布界面	305
自测 37 制作网络电话软件界面	310
自测 38 制作漂亮的软件下拉菜单	317
自测 39 制作视频播放器软件界面	324

附录 333

Adobe Photoshop CC的新增功能	333
全新的智能锐化滤镜	333
可编辑的圆角矩形	333
无损图片拉伸	334
区域调节 Camera Raw	334
条件触发脚本	335
“液化” 可用于智能对象	335
其他改进	335