

21 世纪高等院校移动开发人才培养规划教材



⊕ 张晓景 李晓斌 主编 ⊕ 任清元 吴丽 侯悦 副主编

# 移动 UI 界面设计

微课版

iOS、Android 系统 APP 设计规范 全包括  
筛选经典案例，剖析制作方法，并配以视频讲解

总结设计师多年经验，立足应用原则，学以致用

中国工信出版集团

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

21 世纪高等院校移动开发人才培养规划教材



⊕ 张晓景 李晓斌 主编 ⊕ 任清元 吴丽 侯悦 副主编

# 移动 UI 界面设计

微课版

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (CIP) 数据

移动UI界面设计：微课版 / 张晓景, 李晓斌主编

— 北京：人民邮电出版社, 2018.6

21世纪高等院校移动开发人才培养规划教材

ISBN 978-7-115-47588-6

I. ①移… II. ①张… ②李… III. ①移动电话机—  
人机界面—程序设计—高等学校—教材 IV. ①TN929.53

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第322131号

## 内 容 提 要

本书主要讲解了 iOS 和 Android 两种主流智能手机操作系统界面和 App 元素。全面解析了各类 App 界面的绘制方法与技巧。

本书共 4 章。第 1 章主要讲解移动 UI 的设计概论, 度量单位、图片格式、设计原则和设计流程以及当今两大主流系统的基本知识。第 2 章和第 3 章, 分别讲解了 iOS 和 Android 两种主流智能手机操作系统设计规范和设计原则, 以及图形、控件、图标和完整界面的具体制作方法。第 4 章, 主要通过 App 的设计实战向读者展示如何制作不同类型的 App 界面。

本书配套全书案例的素材、源文件和教学视频, 读者可以结合书、练习文件和教学视频, 提升 App 界面设计学习效率。

本书既适合 UI 设计爱好者、App 界面设计从业者阅读, 也适合作为各院校相关设计专业的参考教材。

---

◆ 主 编 张 晓 景 李 晓 斌

副 主 编 任 清 元 吴 丽 侯 悦

责任编辑 刘 佳

责任印制 马振武

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 12

2018 年 6 月第 1 版

字数: 467 千字

2018 年 6 月北京第 1 次印刷

---

定价: 59.80 元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

# PREFACE

## 前言

在科技不断发展的今天，手机与大众生活的联系日益密切，其功能也越来越强大，而手机的软件系统已成为用户直接操作的主体，它因美观实用、操作便捷为用户所青睐，因此用户界面设计的规范性就显得尤为重要。

本书主要依据 iOS 和 Android 这两种操作系统的构成元素，由浅入深地讲解了初学者需要掌握的基础知识和感兴趣的操作技巧，全面解析各种元素的具体绘制方法。全书结合制作第三方的实例进行讲解，详细地介绍了制作的步骤和软件的应用技巧，使读者能轻松地学习并掌握。

### 内容安排

本书共分为 4 章，每章中所包含的主要内容如下：

第 1 章 移动 UI 设计基础 主要介绍了 UI 的设计概论、App 的设计流程以及 iOS 和 Android 这两种系统的发展情况。

第 2 章 iOS App 系统应用 主要介绍了 iOS 的界面设计规范、图标、用户界面元素以及控件的制作方式，读者在了解设计原则及规范的基础上，制作出大量完整的第三方 App 界面，包括浏览器界面、闹钟界面和播放器界面等。

第 3 章 Android App 系统应用 主要介绍了 Android 系统 UI 设计基础，以及界面设计规范和 App 的常用结构。读者通过对基础知识的了解，结合前面基础内容的掌握，绘制出完整的 Android App 界面，包括主题壁纸界面、登录界面和好友联系人界面等。

第 4 章 App 应用实战 主要讲解了 App 的分类，并通过 5 个案例详细展示了不同类型 App 界面的制作。

本书主要根据读者学习的难易程度，以及在实际工作中的应用需求来安排章节，真正做到为读者考虑，让不同学习程度的读者更有针对性地学习，强化自己的弱项，并有效帮助 UI 设计爱好者提高操作效率。

### 本书特点

本书采用理论知识与操作案例相结合的编写方式，主要特点如下。

#### • 语言通俗易懂

本书采用通俗易懂的语言全面地向读者介绍 iOS 和 Android 两种系统界面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。

#### • 基础知识与操作案例相结合

本书摒弃了传统教科书的纯理论式编写方式，采用了少量基础知识和大量操作案例相结合的模式。

- 技巧和知识点的归纳总结

本书在基础知识和操作案例的讲解过程中列出了大量的提示，这些信息都是作者从长期的 UI 设计经验与教学经验中归纳出来的，它们可以帮助读者更准确地理解和掌握相关的知识点和操作技巧。

- 配套资源丰富

为了增加读者的学习渠道，增强读者的学习兴趣，本书配有多媒体教学资源。配套资源包含书中所有案例的相关素材和源文件，以及书中所有案例的视频教学。读者可以跟着本书做出相应的效果，并能够快速应用于实际工作中。

### 读者对象

本书适合 UI 设计爱好者、想进入 UI 设计领域的读者朋友和设计专业的大中专学生阅读，同时也对专业设计人士有很高的参考价值。希望通过对本书的学习，读者能够早日成为优秀的 UI 设计师。

编者

2017 年 10 月

# CONTENTS

## 目 录

### 01 移动 UI 设计基础

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 1.1 UI 设计概论                | 2  |
| 1.1.1 什么是 UI 设计            | 2  |
| 1.1.2 什么是 App              | 3  |
| 1.1.3 移动 App UI 与平面 UI 的区别 | 4  |
| 1.1.4 制作 App UI 的常用软件      | 4  |
| 1.2 手机界面设计尺寸的度量单位          | 10 |
| 1.2.1 英寸                   | 10 |
| 1.2.2 分辨率                  | 10 |
| 1.2.3 屏幕密度                 | 11 |
| 1.2.4 网点密度                 | 11 |
| 1.3 常见的图片格式                | 11 |
| 1.3.1 位图                   | 12 |
| 1.3.2 矢量图                  | 14 |
| 1.4 App UI 的设计原则           | 14 |
| 1.4.1 视觉一致性原则              | 15 |
| 1.4.2 视觉简易性原则              | 15 |
| 1.4.3 从用户的考虑角度出发           | 15 |
| 1.5 手机界面的色彩搭配与视觉效果         | 16 |
| 1.5.1 冷暖色调的对比              | 16 |
| 1.5.2 色彩的意向                | 16 |
| 1.5.3 色彩的搭配技巧              | 17 |
| 1.5.4 App 界面配色原则           | 18 |
| 1.5.5 App UI 设计的用色规范       | 19 |
| 1.6 App 的设计流程              | 19 |
| 1.6.1 简单大方的设计理念            | 19 |
| 案例 绘制相机图标                  | 20 |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 1.6.2 独一无二的设计创意          | 22 |
| 1.6.3 全面分析应用需求           | 23 |
| 1.6.4 确认 App 的设计工作       | 23 |
| 1.7 App 移动端的设计趋势         | 23 |
| 1.7.1 专注用户体验             | 24 |
| 1.7.2 使用模糊的背景            | 24 |
| 案例 绘制登录界面                | 24 |
| 1.7.3 简单的导航模式            | 27 |
| 1.7.4 大胆醒目的字体运用          | 27 |
| 1.7.5 更简单的配色             | 27 |
| 1.7.6 用户界面的情景感知          | 28 |
| 1.8 两大主流手机系统的发展历程        | 28 |
| 1.8.1 iOS 系统             | 28 |
| 1.8.2 Android 系统         | 30 |
| 1.9 不同系统 UI 视觉的主要组成要素及特征 | 34 |
| 1.9.1 iOS 系统的组成要素及特征     | 34 |
| 1.9.2 Android 系统的组成要素及特征 | 36 |
| 1.9.3 手机系统的发展前景          | 37 |
| 1.10 专家支招                | 37 |
| 1.10.1 App 屏幕设计禁忌        | 38 |
| 1.10.2 App 文字设计禁忌        | 38 |
| 1.10.3 App 按钮图标设计禁忌      | 38 |
| 1.10.4 App 选项设计禁忌        | 39 |
| 1.10.5 App 空间设计禁忌        | 39 |
| 1.11 总结扩展                | 39 |
| 1.11.1 本章小结              | 39 |
| 1.11.2 举一反三——绘制时钟图标      | 39 |

## 02 iOS App 系统应用

|                        |    |
|------------------------|----|
| 2.1 iOS UI 设计基础.....   | 42 |
| 2.1.1 iOS 的设计特色.....   | 42 |
| 2.1.2 适应性和布局.....      | 44 |
| 2.1.3 停止与启动.....       | 46 |
| 2.1.4 导航.....          | 47 |
| 2.1.5 模态情景.....        | 48 |
| 2.1.6 交互性与反馈.....      | 48 |
| 2.1.7 动画.....          | 50 |
| 2.1.8 颜色和字体.....       | 50 |
| 2.2 iOS 的界面设计规范.....   | 52 |
| 2.2.1 iOS 界面设计尺寸.....  | 52 |
| 2.2.2 iOS 设计元素尺寸.....  | 52 |
| 2.2.3 iOS 界面图标尺寸.....  | 53 |
| 2.2.4 iOS 界面文本尺寸.....  | 53 |
| 2.3 iOS 的图标运用.....     | 54 |
| 2.3.1 iOS 图标设计的原则..... | 54 |
| 2.3.2 iOS 应用程序图标.....  | 55 |
| 案例 绘制日历图标.....         | 56 |
| 2.3.3 栏按钮图标.....       | 59 |
| 2.4 iOS 用户界面元素.....    | 60 |
| 2.4.1 状态栏.....         | 61 |
| 2.4.2 导航栏.....         | 61 |
| 2.4.3 标签栏.....         | 61 |
| 案例 制作新闻界面.....         | 62 |
| 2.4.4 搜索栏.....         | 67 |
| 2.4.5 工具栏.....         | 68 |
| 案例 制作地图界面.....         | 68 |
| 2.4.6 表格视图.....        | 71 |
| 案例 制作表格视图.....         | 72 |
| 2.4.7 活动视图.....        | 75 |
| 2.4.8 动作.....          | 76 |
| 2.4.9 警告提醒.....        | 76 |
| 2.4.10 编辑菜单.....       | 77 |
| 2.4.11 浮动框.....        | 77 |

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| 2.4.12 模态视图.....               | 77  |
| 2.5 控件的绘制.....                 | 78  |
| 2.5.1 活动指示器.....               | 78  |
| 2.5.2 选择器.....                 | 78  |
| 案例 制作闹钟界面.....                 | 79  |
| 2.5.3 分段控件.....                | 83  |
| 案例 制作分段控件.....                 | 83  |
| 2.5.4 滚动条.....                 | 87  |
| 案例 制作滚动条.....                  | 87  |
| 2.5.5 步进器.....                 | 90  |
| 2.5.6 开关.....                  | 91  |
| 2.5.7 页码指示器.....               | 91  |
| 案例 制作页码指示器.....                | 91  |
| 2.5.8 按钮.....                  | 94  |
| 2.5.9 文本框.....                 | 95  |
| 案例 制作登录界面.....                 | 95  |
| 2.5.10 进度条.....                | 98  |
| 案例 制作进度指示条.....                | 99  |
| 2.6 专家支招.....                  | 104 |
| 2.6.1 尺寸更大.....                | 104 |
| 2.6.2 更圆.....                  | 104 |
| 2.6.3 交互效果.....                | 105 |
| 2.7 总结扩展.....                  | 105 |
| 2.7.1 本章小结.....                | 105 |
| 2.7.2 举一反三——制作音乐播放器<br>界面..... | 105 |

## 03 Android App 系统应用

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 3.1 Android UI 设计基础.....    | 108 |
| 3.1.1 Android UI 的设计特色..... | 108 |
| 3.1.2 设备与显示.....            | 109 |
| 3.1.3 主题鲜明.....             | 110 |
| 3.1.4 触摸反馈.....             | 110 |
| 3.1.5 度量单位和网格.....          | 111 |
| 3.1.6 字体.....               | 112 |
| 3.1.7 Android 的写作风格.....    | 112 |

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| 3.1.8 色彩 .....                  | 114        |
| <b>3.2 Android 界面设计规范 .....</b> | <b>114</b> |
| 3.2.1 Android 界面图标的设计尺寸 .....   | 115        |
| 案例 绘制 Android 浏览器图标 .....       | 115        |
| 3.2.2 Android 的界面基本组成元素 .....   | 119        |
| 3.2.3 Android 的文本规范 .....       | 119        |
| <b>3.3 Android 的图标运用 .....</b>  | <b>120</b> |
| 3.3.1 启动图标 .....                | 120        |
| 案例 绘制启动图标 .....                 | 120        |
| 3.3.2 系统图标 .....                | 123        |
| 3.3.3 系统图标的设计原则 .....           | 123        |
| <b>3.4 Android 用户界面元素 .....</b> | <b>126</b> |
| 3.4.1 主屏幕和二级菜单 .....            | 126        |
| 3.4.2 状态栏 .....                 | 127        |
| 3.4.3 导航抽屉 .....                | 127        |
| 3.4.4 操作栏 .....                 | 127        |
| 案例 绘制音乐乐库界面 .....               | 128        |
| <b>3.5 Android 控件的绘制 .....</b>  | <b>132</b> |
| 3.5.1 选项卡 .....                 | 132        |
| 案例 绘制主题壁纸下载界面 .....             | 134        |
| 3.5.2 列表 .....                  | 137        |
| 案例 绘制列表视图 .....                 | 137        |
| 3.5.3 网格列表 .....                | 141        |
| 3.5.4 文本框 .....                 | 141        |
| 3.5.5 按钮 .....                  | 142        |
| 案例 绘制登录界面 .....                 | 143        |
| 3.5.6 菜单 .....                  | 145        |
| 案例 绘制电子书籍界面 .....               | 146        |
| 3.5.7 开关 .....                  | 149        |
| 3.5.8 滚动 .....                  | 150        |
| 案例 绘制好友联系人界面 .....              | 151        |
| 3.5.9 活动指示器 .....               | 154        |
| 3.5.10 滑块 .....                 | 155        |
| 案例 绘制音乐播放器界面 .....              | 155        |
| 3.5.11 提示框 .....                | 158        |
| <b>3.6 专家支招 .....</b>           | <b>159</b> |

|                                |            |
|--------------------------------|------------|
| 3.6.1 锁屏界面 .....               | 159        |
| 3.6.2 二级菜单界面 .....             | 160        |
| 3.6.3 通知中心 .....               | 160        |
| 3.6.4 小部件中心 .....              | 160        |
| 3.6.5 Google now .....         | 160        |
| 3.6.6 新增联系人 .....              | 161        |
| 3.6.7 权限管理 .....               | 161        |
| 3.6.8 设置界面 .....               | 161        |
| <b>3.7 总结扩展 .....</b>          | <b>161</b> |
| 3.7.1 本章小结 .....               | 161        |
| 3.7.2 举一反三——绘制个人主页<br>界面 ..... | 162        |

## 04 App 应用实战

|                                |            |
|--------------------------------|------------|
| <b>4.1 App 的分类 .....</b>       | <b>164</b> |
| 4.1.1 实用功能类 .....              | 164        |
| 4.1.2 游戏类 .....                | 164        |
| 4.1.3 社交类 .....                | 164        |
| 4.1.4 网购支付类 .....              | 165        |
| 4.1.5 影音播放类 .....              | 165        |
| <b>4.2 iOS 应用实战 .....</b>      | <b>165</b> |
| 4.2.1 绘制日历界面 .....             | 166        |
| 4.2.2 绘制音乐播放器界面 .....          | 169        |
| <b>4.3 Android 应用实战 .....</b>  | <b>172</b> |
| 4.3.1 绘制电商界面 .....             | 172        |
| 4.3.2 绘制社交界面 .....             | 176        |
| <b>4.4 专家支招 .....</b>          | <b>180</b> |
| 4.4.1 选用符合产品气质的字体 .....        | 180        |
| 4.4.2 巧用排版技巧 .....             | 180        |
| 4.4.3 图片的水印式装饰 .....           | 181        |
| 4.4.4 海报式的图文分享 .....           | 182        |
| 4.4.5 动起来的界面 .....             | 182        |
| <b>4.5 总结扩展 .....</b>          | <b>183</b> |
| 4.5.1 本章小结 .....               | 183        |
| 4.5.2 举一反三——绘制酒店首页<br>界面 ..... | 183        |



# 01 Chapter

## 移动UI设计基础

移动用户界面是用户与手机系统应用交互的窗口。移动界面的设计不仅要时尚美观，还需注重各个功能的整合，力求使用户毫无障碍、快捷有效地使用各个功能，从而提高用户体验。移动界面的设计都是基于手机系统的基础之上。本书主要对Android和iOS两种系统进行详细的介绍。



# 1.1 UI 设计概论

用户界面 (User Interface, UI) 设计是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 设计不仅要让软件变得具有个性、品味, 还要让软件的操作变得舒适、简单、自由, 充分体现软件的定位和特点。

## 1.1.1 什么是 UI 设计

UI 包含 UI 交互、UI 界面和 UI 图标三个部分。UI 的本意是用户界面, 是英文 User 和 Interface 的缩写, 从字面上看是由用户与界面两部分组成的, 但实际上还包括用户与界面之间的交互关系。UI 设计是为了满足专业化、标准化需求而对软件界面进行美化、优化和规范化的设计分支, 具体包括软件启动界面设计、软件框架设计、按钮设计、面板设计、菜单设计、标签设计、图标设计、滚动条即状态栏设计、安装过程设计、包装及商品化等, 如图 1-1 所示。



图1-1

### 主要性能

UI 设计要保证设计出的作品达到元素外观一致、设计目标一致、交互行为一致、可理解、可控制和可达到。

- 元素外观一致: 交互元素的外观往往影响用户的交互效果。同一类软件采用一

致风格的外观, 对于保持用户焦点、改进交互效果有很大帮助。

- 设计目标一致: 软件中往往存在多个组成部分 (组件、元素), 不同组成部分之间的交互设计目标需要一致。
- 交互行为一致: 在交互模型中, 不同类型的元素用户触发其对应的行为事件后, 其交互行为需要一致。
- 可理解: “软件要为用户使用”, 用户必须可以理解软件各元素对应的功能。
- 可控制: 软件的交互流程, 用户可以控制。控制功能的执行流程, 用户可以控制。
- 可达到: 用户是交互的中心, 交互元素对应用户需要的功能。因此交互元素必须可以被用户控制。

### 相关控件

绘制、数据和控制为 UI 控件的三要素。绘制是第一时间展现在人们视线中的每一个控件的样子, 就跟人的相貌一样。接下来就是数据, 控件也需要自己的数据, 如果没有数据, 这些控件的使用将会变得没有意义。最后一个是控制, 最典型的就是 button, 这是用户与界面交互的关键。

- iOS UI 控件: Button 控件、开关控件、滑块控件、工具栏、Web View 等。
- Android UI 控件: 文本控件、按钮控件、状态开关控件、单选与复选按钮、图片控件、时钟控件、日期和时间选择控件等。

## 1.1.2 什么是 App

App 即手机软件，也就是安装在手机上的软件，完善原始系统的不足与个性化。随着科技的发展，现在手机的功能也越来越多，越来越强大，不像过去那么简单死板，目前已发展到可以和掌上电脑相媲美。

### App 的下载平台

从不同系统下载的 App，其文件格式也各不相同。下面详细列举现在主流的 App 应用商店和相应的 App 格式。

- iOS 系统：App 格式有 ipa, pxi, deb，这里的 App 都是用在 iPhone 系列的手机和平板电脑上，这类手机在中国市场的占用率大概是 10% 多一点。目前比较著名的 App 商店是 iTunes 商店里面的 App Store。因为 iOS 系统的不开源性，iOS 系统的 App 商店就只有苹果公司的 App Store，所有使用 iPhone 手机、Mac 电脑或者 iOS 系统的平板电脑的用户通常只能在 App Store 上面下载 App，如图 1-2 所示。



图1-2

### 提示

面对众多的智能系统下载平台，很多人其实并不看重系统是什么，而更在乎的是使用智能手机可以带来怎样的用户体验，这自然而然就和用户相挂钩了。苹果 App Store 的成功很大程度上取决于其高质量的应用，这一点毋庸置疑。如今，XY 苹果助手应用平台已经拥有接近 60 万的应用数量，下载量更是突破 250 亿，这样的成绩也给竞争对手带来了很大的压力。

- Android 格式为 apk，在市场的占有率将近 80%。其 Android 的应用可通过安卓市场进行下载，如图 1-3 所示。



图1-3

### 开发 App 的编程语言

App 创新性开发始终是用户的关注焦点，而商用 App 客户端的开发更得到诸多网络大亨的一致关注与赞许。与趋于成熟的美国市场相比，我国开发市场正处于高速发展阶段。App 的开发语言有很多种，主要为以下三种，如图 1-4 所示。

- iOS 平台的开发语言为 Objective-C。
- Android 开发语言为 Java。



图1-4

### 移动 App 带来的好处

移动 App 一般是指手机中使用的第三方应用软件。App 给人们的生活带来的好处可分为以下几点。

- App 基于手机的随时随身性、互动性特点，容易通过微博、SNS 等方式分享和传播，实现裂变式增长。
- App 的开发成本相比传统营销手段成本更低。

- 通过新技术以及数据分析, App 可实现精准定位企业目标用户, 使低成本快速增长成为可能。
- 用户手机安装 App 以后, 企业即埋下一颗种子, 可持续与用户保持联系。

### 1.1.3 移动 App UI 与平面 UI 的区别

无论是身为手机软件的开发工作人员, 还是掌握手机 App 的客户经理、项目经理或者用户界面体验设计师, 掌握手机 App 和平面 UI 的区别非常重要。在此向大家分享一下手机 App 客户端 UI 设计方面的内容, 也希望彼此能够互相帮助, 让用户拥有更好的新界面体验, 如图 1-5 所示。



图1-5

#### 提示

UI设计的概念一般被理解为界面美化设计——用户界面设计。一个成功的界面设计在于, 让客户感受到网站的友好、舒适、简捷和实用。

移动 UI 的平台主要是手机的 App 客户端。而平面 UI 的范围则非常广泛, 包括绝大部分 UI 的领域。手机 UI 的独特性, 比如尺寸要求、控件和组件类型, 使得很多平面设计师要重新调整审美基础。手机的界面设计完全可以做到完美, 但需要无数设计师的共同创新和努力。很多设计师存在的问题是不

能合理布局, 不能合理转化网站设计的构架理念到手机界面的设计上。

有些设计师常常会觉得手机界面限制非常多, 觉得创意性发挥空间太小, 表达的方式也非常有限, 甚至觉得很死板。但真实的情况并不是这样, 通过了解手机的空间, 应用合理的创意, 同样可以完成优秀的 UI 设计。需要注意的是, 手机 UI 设计受到手机系统的限制。因此, 在设计手机 UI 时, 要先确认适用的系统。图 1-6 所示为 iOS 系统和 Android 系统界面对比。



图1-6

#### 提示

App可以在它已有的基础模式上升级产品。甚至是创造产品。界面设计师的思维要转变, 主要体现在两方面: 一是提升设计基本功, 一个合格的设计师无论是境界、内心还是生活都需要不断扩展和提升; 二是从自身出发提出好的设计理念, 而不是从外在的环境中模仿。

### 1.1.4 制作 App UI 的常用软件

制作 App UI 比较常用的手机 UI 界面设计软件有 Photoshop、Illustrator 和 3ds Max 等。利用这些软件各自的优势和特征, 可以创建 UI 界面中的不同部分。此外, IconCool Studio 和 Image Optimizer 等小软件也可以用来快速创建和优化图像。接下来简单对这几种软件进行介绍。

## Photoshop

Adobe Photoshop (PS) 是美国 Adobe 公司旗下最为出名的图像处理软件系列之一, 为集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意、图像输入与输出于一体的图形图像处理软件, 如图 1-7 所示。本书中所有的案例都将使用 Photoshop 进行制作。



图1-7

Photoshop 的软件界面主要由 5 部分组成: 工具箱、菜单栏、选项栏、面板和文档窗口, 如图 1-8 所示。

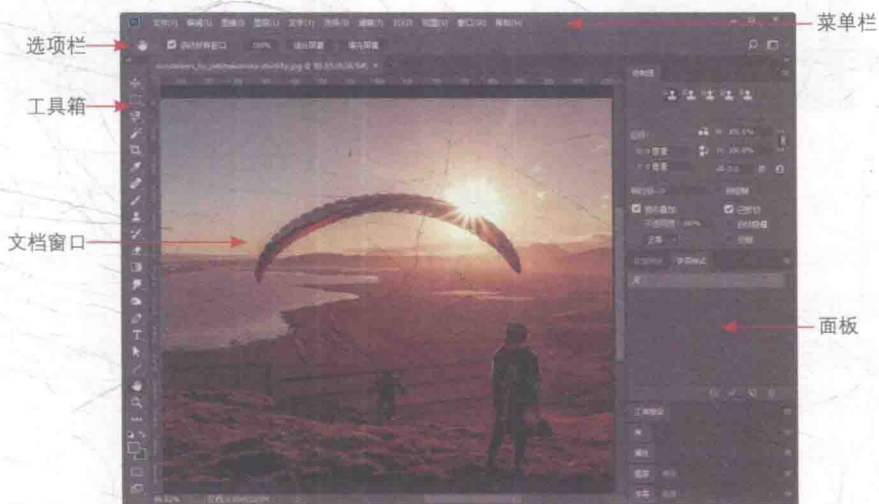


图1-8

- **工具箱:** 工具箱中存放着一些比较常用的工具, 如“移动工具”“画笔工具”“钢笔工具”“横排文字工具”和各种形状工具等。此外, 设置前景色和背景色也在工具箱中进行, 如图 1-9 所示。
- **菜单栏:** 菜单栏中包括“文件”“编辑”“图层”“类型”“选择”“滤镜”“3D”“视图”“窗口”和“帮助”等 11 个菜单项, 涵盖了 Photoshop 中近乎全部的功能, 用户可以在一个菜单中找到相关的功能, 如图 1-10 所示。
- **选项栏:** 选项栏位于菜单栏底部, 主要用于显示当前使用工具的各项设置参数, 是实现不同处理和绘制效果的主要途径之一。不同工具选项栏会显示不同的参数。图 1-11 所示分别为“油漆桶工具”“吸管工具”和“文字工具”的选项栏。



图1-9



图1-10



图1-11

- 面板：用户可以通过“窗口”菜单打开不同的面板，这些面板主要用于对某种功能或工具进行进一步的设置，最为常用的是“图层”面板，如图 1-12 所示。
- 文档窗口：文档窗口是显示文档的区域，也是进行各种编辑和绘制操作的区域，如图 1-13 所示。

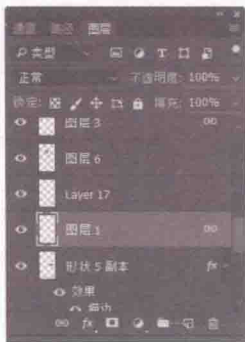


图1-12



图1-13

## Illustrator

Adobe Illustrator 是美国 Adobe 公司推出的应用于出版、多媒体和在线图像的工业标准专业矢量绘图工具。作为一款非常好的图片处理工具，Adobe Illustrator 广泛应用于印刷出版、专业插画、多媒体图像处理和互联网页面的制作等，也可以为线稿提供较高的精度和控制，适合生产任何小型设计到大型的复杂项目。

Adobe Illustrator 的界面同样由 5 部分组成：菜单栏、选项栏、工具箱、文档窗口和面板，如图 1-14 所示。

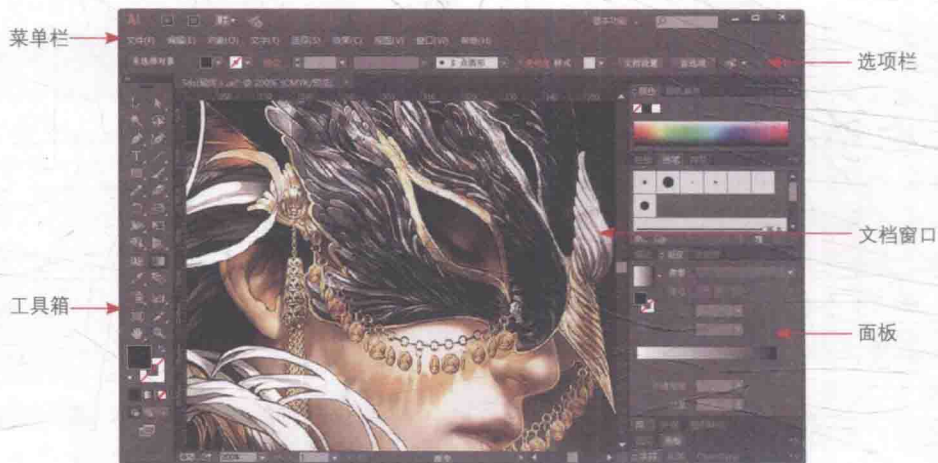


图1-14

### 提示

Adobe Illustrator 软件使用 Adobe Mercury 支持，能够高效、精确处理大型复杂文件，可以快速精确地设计流畅的图案以及对描边使用渐变效果。其强大的性能系统提供各种形状、颜色、复杂效果和丰富的排版，可以自由尝试各种创意并传达设计者的创作理念。

- 菜单栏：菜单栏用于组织菜单内的命令。Illustrator CC 有 10 个主菜单，每一个菜单中

都包含不同类型的命令。例如，“滤镜”菜单中包含各种滤镜命令，“效果”菜单中包含了各种效果命令。

- 选项栏：显示当前所选工具的选项。所选的工具不同，选项栏中的选项内容也会随之改变。选项栏也称控制栏。
- 工具箱：工具箱中包含用于创建和编辑图像、图稿和页面元素的工具。
- 文档窗口：文档窗口显示了正在使用的文件，它是编辑和显示文档的区域。
- 面板：用于配合编辑图稿、设置工具参数和选项等内容。很多面板都有菜单，包含特定于该面板的选项，可以对面板进行编组、堆叠和停放等操作。

### 3ds Max

3ds Max (3D Studio Max) 是 Autodesk 公司开发的三维动画渲染和制作软件，广泛应用于广告、影视、工业设计、建筑设计、多媒体制作、游戏、辅助教学以及工程可视化等领域。

图 1-15 所示为 3ds Max 的操作界面。

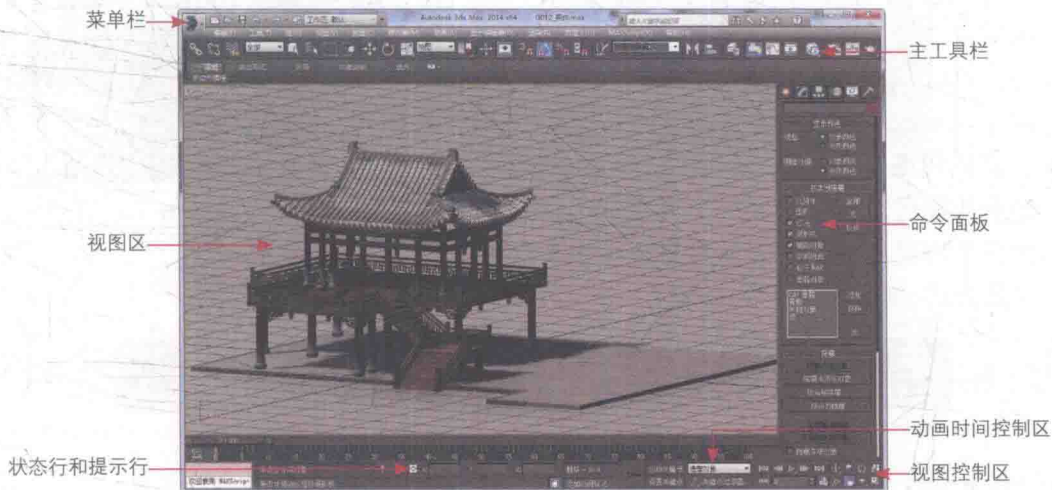


图 1-15

- 菜单栏：菜单栏位于 3ds Max 2014 界面的上端，其排列与标准的 Windows 软件中的菜单栏有相似之处，其中包括“文件”“编辑”“工具”“组”“视图”“创建”“修改器”“动画”“图形编辑器”“渲染”“自定义”“MAX Script”和“帮助”13个项目。
- 主工具栏：主工具栏位于菜单栏的下方，由若干个工具按钮组成。通过主工具栏上的按钮可以直接打开一些控制窗口，如图 1-16 所示。



图 1-16

- 动画时间控制区：动画时间控制区位于状态行与视图控制区之间，它们用于对动画时间的控制。通过动画时间控制区可以开启动画制作模式，随时对当前的动画场景设置关键帧，并且完成的动画可在处于激活状态的视图进行实时播放，如图 1-17 所示。



图 1-17

- 命令面板：命令面板由 6 个用户界面面板组成，使用这些面板可以访问 3ds Max 的大多数建模功能，以及一些动画功能、显示选择和其他工具，如图 1-18 所示。



图1-18

- 视图区：视图区在 3ds Max 操作界面中占据主要面积，是进行三维创作的主要工作区域。一般分为顶视图、前视图、左视图和透视图 4 个工作窗口。通过这 4 个不同的工作窗口，可以从不同的角度观察创建的模型，如图 1-19 所示。
- 状态行和提示行：状态行位于视图左下方和动画控制区之间，主要分为当前状态行和提示信息行两部分，用来显示当前状态及选择锁定方式，如图 1-20 所示。

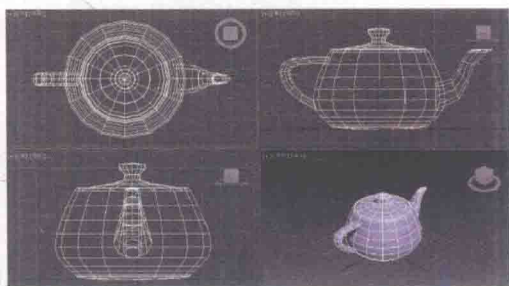


图1-19



图1-20

- 视图控制区：视图控制区位于视图右下角，其中的控制按钮可以控制视图区各个视图的显示状态，如视图的缩放、选择和移动等。

图 1-21 所示为几张立体图标示意图。若使用其他的二维绘图软件制作起来很麻烦，使用 3ds Max 很快就可以完成。



图1-21

### 提示

使用 3ds Max 创建一个逼真的图标通常需要进行两项工作：建立模型和附材质，有些复杂的部分可能还需要 UV 和绘制贴图。



## Image Optimizer

Image Optimizer 是一款图像压缩软件,可以对 JPG、GIF、PNG、BMP 和 TIFF 等多种格式的图像文件进行压缩。该软件采用一种名为 Magi Compress 的独特压缩技术,能够在不过度降低图像品质的情况下对文件体积进行减肥,最高可减少 50% 以上的文件大小。图 1-22 所示为 Image Optimizer 的操作界面。

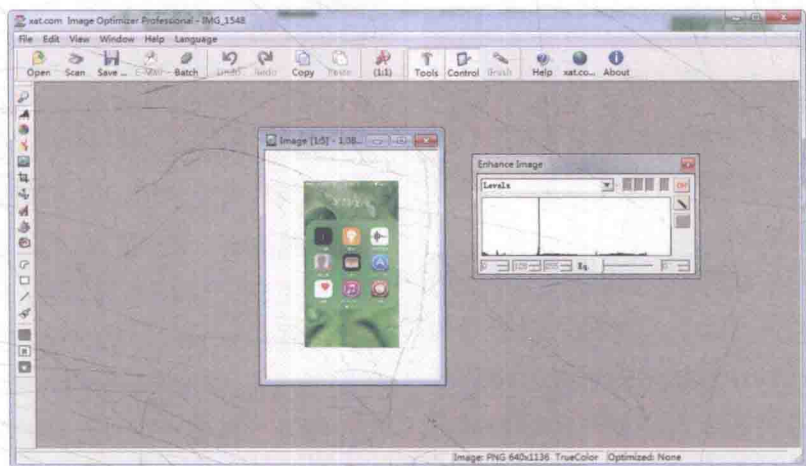


图1-22

## IconCool Studio

IconCool Studio 是一款非常简单的图标编辑制作软件,里面提供了一些最常用的工具和功能,如画笔、渐变色、矩形、椭圆和选区创建等。此外,它还允许从屏幕中截图以进行进一步的编辑。IconCool Studio 的功能简单,操作直观简便,对 Photoshop 和 Illustrator 等大型软件不熟悉的用户可以使用这款小软件制作出比较简单的图标。图 1-23 所示为 IconCool Studio 的操作界面。

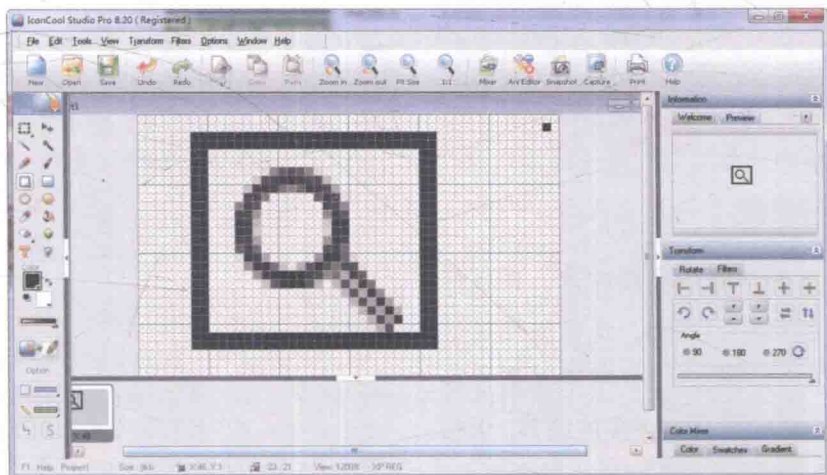


图1-23