



附赠
资源

核心章节第2章到第6章的素材图片、
PSD源文件、模板文件以及GIF图片。

从零开始学 UI

概念解析
/ 实战提高
/ 突破规则

Omega (邵和明) 编著

- ◆ 深入浅出地介绍UI入门需要掌握的基础知识，包括UI的基本概念、设计的基础知识、UI设计的组成部分，并详细指导读者运用Photoshop软件设计图标、界面和简单动效，帮助读者建立起基本的学习体系。
- ◆ 配合实战训练，跟随实例步骤进行学习，举一反三，快速掌握UI设计技巧，并应用于实际工作中。
- ◆ 介绍UI设计的基本规则，以及如何打破规则进行设计，帮助读者开拓思维，进行开放式设计。

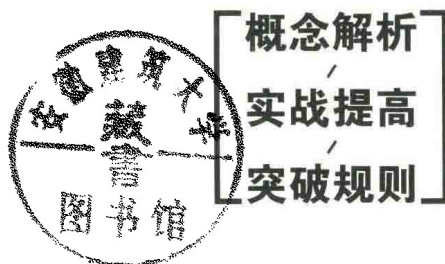
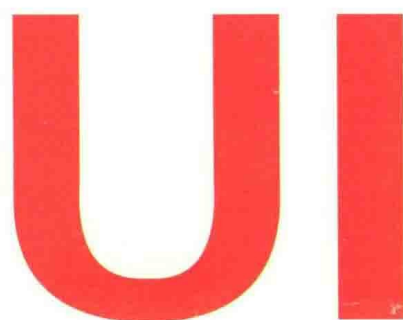


中国工信出版集团

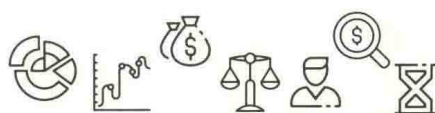


人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

从零开始学



Omega (邵和明) 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

从零开始学UI：概念解析/实战提高/突破规则 / 邵和明编著. — 北京：人民邮电出版社，2018. 11
ISBN 978-7-115-49292-0

I. ①从… II. ①邵… III. ①人机界面—程序设计
IV. ①TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第205065号

内 容 提 要

本书是一本帮助热爱 UI 设计的学生及转行设计师快速掌握 UI 设计的专业书籍。书中深入浅出地介绍了 UI 入门需要掌握的基础知识，包括 UI 的基本概念、设计的基础知识、UI 设计的组成部分，并详细指导读者运用 Photoshop 软件设计图标、界面和简单动效，帮助读者建立起基本的学习体系。最后，介绍了 UI 设计的基本规则，以及如何打破规则进行设计，帮助读者开拓思维，进行开放式设计。

本书定位为入门学习，对于一些本身不具备设计基础、不了解 Photoshop 软件使用方法的读者也是完全适用的，只要耐心跟随书中的步骤进行操作，就能够基本掌握 UI 设计的技巧。读完这本书，并做完相关的实战练习后，读者便可以胜任一些基础的 UI 设计工作了。

随书配套学习资料，包括核心章节第 2 章到第 6 章的素材图片、PSD 源文件、模板文件，以及 GIF 图片，当遇到问题或者瓶颈时，读者可以在源文件中查找相关图层，获得参数设置详细信息，帮助你解决问题，提高学习效率。

◆ 编 著 Omega (邵和明)

责任编辑 张丹阳

责任印制 陈 犇

◆ 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>

北京缤索印刷有限公司印刷

◆ 开本：690×970 1/16

印张：15.25

字数：390 千字

2018 年 11 月第 1 版

印数：1-3 000 册

2018 年 11 月北京第 1 次印刷

定价：79.00 元

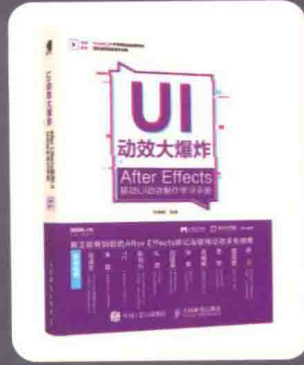
读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字 20170147 号

◆ Omega (中文名: 邵和明)

腾讯高级设计师, 设计中心负责人。11年用户体验与产品策划行业经验, 曾经负责过的项目包括手机QQ浏览器、手机QQ、91手机助手、91理财等, 曾独立开发多款小游戏、设计工具和软件等。



UI动效大爆炸
After Effects移动UI动效制作学习手册



UI设计手绘表现从入门到精通

目录

1

UI 基础 /009

1.1 用户界面的风格演变 /010

1.2 UI 设计的种类 /014

1.2.1 网页设计 /015

1.2.2 软件界面设计 /017

1.2.3 App 界面设计 /018

1.2.4 游戏界面设计 /019

1.3 App 界面设计师的职责 /020

1.3.1 职责之内 /020

1.3.2 职责之外 /023

1.4 合格 UI 设计师的必备技能 /024

1.4.1 了解互联网产品的诞生过程 /024

1.4.2 深度掌握辅助工具 /025

1.4.3 拥有良好的学习心态 /026

2

设计入门 /027

2.1 审美 /028

2.1.1 审美观的概念及其重要性 /028

2.1.2 艺术与设计 /028

2.1.3 如何培养自己的审美观 /028

2.2 配色 /029

2.2.1 色彩的基础知识 /029

2.2.2 色域与屏幕选择 /030

2.2.3 常用颜色模式 /032

2.2.4 颜色与情感 /034

2.2.5 色彩搭配 /036

2.2.6 色彩的选择与应用 /040

2.3 构图 /042

2.3.1 构图的概念 /042

2.3.2 常用的构图方式 /042

2.3.3 黄金分割 /045

2.4 文字与排版 /046

2.4.1 字体的样式 /046

2.4.2 系统常用字体 /048

2.4.3 字体的搭配 /050

3

认识 Photoshop /051

3.1 初识 Photoshop CC /052

3.1.1 界面布局 /052

3.1.2 文档的保存 /069

3.2 图层面板 /071

3.2.1 图层的概念和用法 /071

3.2.2 图层样式 /073

3.2.3 图层混合模式 /079

3.3 路径与布尔运算 /081

3.4 神奇的滤镜 /083

3.5 快捷键 /085

3.5.1 常用快捷键 /085

3.5.2 自定义快捷键 /086

4

图标设计 /087

4.1 图标发展进程 /088

4.1.1 图标风格进化 /088

4.1.2 移动端操作系统平台介绍 /089

4.1.3 iOS 与 Andorid 系统图标的差异 /091

4.2 图标的可用性分析 /092

4.2.1 图标的种类 /092

4.2.2 不同图标的设计要点 /092

4.3 扁平化风格的图标实战 /093

4.3.1 iOS App 图标设计规范 /093

4.3.2 规范模板文档的使用 /095

4.3.3 从零开始画一个“时钟”图标 /098

4.3.4 保存与输出 /104

4.4 写实风格的图标实战 /105

4.4.1 Android App 图标设计规范 /105

4.4.2 写实版“时钟”图标 /107

4.4.3 写实版“徽章”图标 /119

4.4.4 保存与输出 /131

4.5 设计习惯规范 /133

4.5.1 不破坏原始素材 /133

4.5.2 整洁的文档 /134

4.5.3 规范的文件命名 /134

5

界面设计 /135

5.1 界面风格进化史 /136

5.1.1 iOS 从现实到抽象 /136

5.1.2 Android 与 Material design /138

5.2 扁平化风格界面实战 /140

5.2.1 从设计语言说起 /140

5.2.2 交互设计稿 / 产品原型 /140

5.2.3 从零开始画界面 /141

5.2.4 页面标注 /148

5.2.5 资源输出 /150

5.2.6 切片工具 /156

5.3 写实风格界面实战 /160

5.3.1 从布局开始 /160

5.3.2 细化并打磨细节 /161

5.3.3 标注与资源输出 /166

6

动效设计 /167

6.1 动效设计概念 /168

6.1.1 什么是动效设计 /168

6.1.2 为什么要做动效 /169

6.1.3 动效设计常用软件 /175

6.2 动效设计实战 /176

6.2.1 动画的原理 /176

6.2.2 动画的节奏 /176

6.2.3 Photoshop 动效面板介绍 /177

6.2.4 逐帧动画——小球弹跳 /178

6.2.5 时间轴动画——气泡爆炸 /181

6.2.6 时间轴动画——旋转 /186

6.2.7 输出格式与命名规范 /194

7

设计准则 /197

7.1 HIG 的概念介绍 /198

7.1.1 什么是 HIG/198

7.1.2 为什么要遵循 HIG/198

7.2 iOS 系统的 HIG /198

7.2.1 设计原则 /198

7.2.2 交互方式 /200

7.2.3 视觉与控件 /207

7.2.4 其他扩展项 /214

7.2.5 苹果 UI 设计资源 /217

7.3 Android 系统的 HIG /217

7.3.1 设计原则 /217

7.3.2 与 iOS 差异点 /218

8

破坏规则 /229

8.1 为什么要破坏既有的 规矩 /230

8.2 独一无二的设计 /230

8.2.1 活用设计准则 /230

8.2.2 设定应用场景 /234

8.2.3 情感化设计 /235

8.3 无招胜有招 /237

9

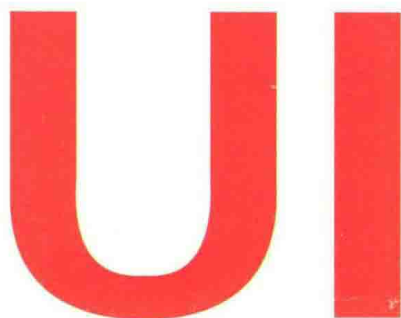
关于成长 /239

9.1 成长的阵痛与迷茫 /240

9.2 学会学习的方法 /242

9.3 写在最后 /244

从零开始学



〔概念解析〕
/ 实战提高
/ 突破规则〕

Omega（邵和明）编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

从零开始学UI：概念解析/实战提高/突破规则 / 邵和明编著. — 北京：人民邮电出版社，2018.11
ISBN 978-7-115-49292-0

I. ①从… II. ①邵… III. ①人机界面—程序设计
IV. ①TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第205065号

内 容 提 要

本书是一本帮助热爱 UI 设计的学生及转行设计师快速掌握 UI 设计的专业书籍。书中深入浅出地介绍了 UI 入门需要掌握的基础知识，包括 UI 的基本概念、设计的基础知识、UI 设计的组成部分，并详细指导读者运用 Photoshop 软件设计图标、界面和简单动效，帮助读者建立起基本的学习体系。最后，介绍了 UI 设计的基本规则，以及如何打破规则进行设计，帮助读者开拓思维，进行开放式设计。

本书定位为入门学习，对于一些本身不具备设计基础、不了解 Photoshop 软件使用方法的读者也是完全适用的，只要耐心跟随书中的步骤进行操作，就能够基本掌握 UI 设计的技巧。读完这本书，并做完相关的实战练习后，读者便可以胜任一些基础的 UI 设计工作了。

随书配套学习资料，包括核心章节第 2 章到第 6 章的素材图片、PSD 源文件、模板文件，以及 GIF 图片，当遇到问题或者瓶颈时，读者可以在源文件中查找相关图层，获得参数设置详细信息，帮助你解决问题，提高学习效率。

◆ 编 著 Omega (邵和明)

责任编辑 张丹阳

责任印制 陈 犇

◆ 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>

北京缤索印刷有限公司印刷

◆ 开本：690×970 1/16

印张：15.25

字数：390 千字

2018 年 11 月第 1 版

印数：1-3 000 册

2018 年 11 月北京第 1 次印刷

定价：79.00 元

读者服务热线：(010)81055410 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

推荐

这是一本教导年轻设计师如何有效学习，最后成为全场 MVP 的好书。我认识 Omega 多年，也见证了他从一个基层设计师一步一个脚印，苦练技能，勤修内功的自我成长过程，直到今天，在手机 QQ 上依然留有他早年专利的用户体验设计创新点，依然被亿万 QQ 用户每天使用并赞许。Omega 是个有悟性也有独特思路去解决重大、关键实际问题的好设计师，这样的设计师写出来的书必然实战且有效。今天他将自己对专业的热爱和激情，以及多年对设计的观察和体会整理成书，我欣赏并支持他的做法，再次诚意推荐这本好书！

—— 腾讯设计通道会长 / 社交用户体验设计部副总经理 陈俊标

2017 年夏，Omega 跟我说自己在写一本针对初学者学习 UI 的书，整理了自己在成长中遇到的问题，并且根据目前新增的用户体验知识，优化了在当下成长为设计师需要的内容。

我跟 Omega 是十年老友，我也是 UI 中国早期核心会员。十年前 UI 中国刚刚起步，名字还叫 iconfans，采用的是 BBS 论坛的形式。从 iconfans（UI 中国）成立之初，Omega 就是非常活跃和优秀的会员，积极参与平台组织的活动、讨论等，还为大家整理、原创了很多优秀的教程。转眼十年过去，当年的 iconfans 已经更名为 UI 中国，而 Omega 也成长为一名优秀的设计师和设计管理者，主导了多个颇具影响力的设计项目。

十年间，Omega 跟我提过多次，国内除了 UI 中国，很少有系统的、针对初学者和进阶者的学习参考资料，自己一旦时间充裕，就要写一本真正能帮助入门设计师的、系统性强的书。现在看到他实现愿望，第一次把自己的经验以书籍的形式分享出来，正式成为 UI 中国早期会员中写书分享的成员之一，我为他感到高兴，也感到骄傲。

市面上有不少关于交互和视觉设计的教程，但面向入门设计师的并不多。Omega 的这本书由心而发，不同于常见的填鸭式教学。讲解案例时，不仅讲解了如何实现，更是讲解了深层次的原因。对很多较大的设计原理，也做了透彻的解析。着实为懂一些技法，却依然感觉自己徘徊在 UI 设计大门外的小伙伴提供了很好的辅助。

Omega 依然是 UI 中国的会员、推荐设计师，如果小伙伴们在学习过程中遇到什么问题，欢迎大家到 UI 中国来与他交流探讨。

—— UI 中国创始人兼 CEO、懂点设计总编 董景博

前言

我为什么要写这本书？

在人民邮电出版社邀请我写这本书之前，其实有不少朋友和出版社的编辑曾找到我，想要我写一些东西，我一直都是拒绝的，因为我没有什么把握能写一些真正从各个角度看都无懈可击的内容，所以对写书这件事情一直诚惶诚恐。

之前也陆陆续续写过一些文章，有基础的教程，有高级一点的教程，也有一些关于职业规划的文章，甚至跟朋友一起录过一系列的视频教程。我的性格又是那种，一旦自己学会了，掌握了，就觉得：“嗯？这事儿好像挺简单的，别人应该都懂的吧？”总觉得没有什么东西可以夸夸其谈。直到有一天开始带新人才发现，原来，还是有不少新手什么都不懂。

到 2017 年 7 月，就从业十年了，所以，在从业十年之际，诚惶诚恐的我，想写点东西给那些刚入行的新人们，一点点经验之谈。这本书并不能让你从入门到大师，因为从入门到大师真的不是一本书就能做到的，这本书只是讲一讲对于打算或者刚刚进入 UI 领域的新人，如何入门，因为我觉得，一旦入门，学会了学习的方法，你自己就会知道如何去成长，如何通过大量的实践和练习去顿悟。另外，本书附赠教学资源，包括素材文件、源文件、模板文件和 GIF 图片。扫描“资源下载”二维码即可获得下载方法。如需下载技术支持，请致函 szys@ptpress.com.cn。如果你觉得书中我哪里说的不对，欢迎告诉我（如果想要联系我，可以到微信公众号“小课堂”后台留言）。



资源下载

我不想按照一般的教程那样，先讲一大堆理论，然后搜一大堆案例，然后收尾，而是将我个人学习摸索的历程作为大纲，从不懂 UI 设计的概念到了解 UI 到底是什么，然后了解 UI 设计师主要做什么。接下来，摸爬滚打地进入各种设计网站看教程，学习软件，学习画图标，能做一点实际的东西之后，又开始系统化地去学习规则，再之后就是考虑职业化和职业发展的一些问题，如作为 UI 设计师接下来需要发展哪些技能，最后收尾。希望本书能让你有所收获。

Omega（邵和明）

目录

1

UI 基础 /009

1.1 用户界面的风格演变 /010

1.2 UI 设计的种类 /014

1.2.1 网页设计 /015

1.2.2 软件界面设计 /017

1.2.3 App 界面设计 /018

1.2.4 游戏界面设计 /019

1.3 App 界面设计师的职责 /020

1.3.1 职责之内 /020

1.3.2 职责之外 /023

1.4 合格 UI 设计师的必备技能 /024

1.4.1 了解互联网产品的诞生过程 /024

1.4.2 深度掌握辅助工具 /025

1.4.3 拥有良好的学习心态 /026

2

设计入门 /027

2.1 审美 /028

2.1.1 审美观的概念及其重要性 /028

2.1.2 艺术与设计的区别 /028

2.1.3 如何培养自己的审美观 /028

2.2 配色 /029

2.2.1 色彩的基础知识 /029

2.2.2 色域与屏幕选择 /030

2.2.3 常用颜色模式 /032

2.2.4 颜色与情感 /034

2.2.5 色彩搭配 /036

2.2.6 色彩的选择与应用 /040

2.3 构图 /042

2.3.1 构图的概念 /042

2.3.2 常用的构图方式 /042

2.3.3 黄金分割 /045

2.4 文字与排版 /046

2.4.1 字体的样式 /046

2.4.2 系统常用字体 /048

2.4.3 字体的搭配 /050

3

认识 Photoshop /051

3.1 初识 Photoshop CC /052

3.1.1 界面布局 /052

3.1.2 文档的保存 /069

3.2 图层面板 /071

3.2.1 图层的概念和用法 /071

3.2.2 图层样式 /073

3.2.3 图层混合模式 /079

3.3 路径与布尔运算 /081

3.4 神奇的滤镜 /083

3.5 快捷键 /085

3.5.1 常用快捷键 /085

3.5.2 自定义快捷键 /086

4

图标设计 /087

4.1 图标发展进程 /088

4.1.1 图标风格进化 /088

4.1.2 移动端操作系统平台介绍 /089

4.1.3 iOS 与 Andorid 系统图标的差异 /091

4.2 图标的可用性分析 /092

4.2.1 图标的种类 /092

4.2.2 不同图标的设计要点 /092

4.3 扁平化风格的图标实战 /093

4.3.1 iOS App 图标设计规范 /093

4.3.2 规范模板文档的使用 /095

4.3.3 从零开始画一个“时钟”图标 /098

4.3.4 保存与输出 /104

4.4 写实风格的图标实战 /105

4.4.1 Android App 图标设计规范 /105

4.4.2 写实版“时钟”图标 /107

4.4.3 写实版“徽章”图标 /119

4.4.4 保存与输出 /131

4.5 设计习惯规范 /133

4.5.1 不破坏原始素材 /133

4.5.2 整洁的文档 /134

4.5.3 规范的文件命名 /134

5

界面设计 /135

5.1 界面风格进化史 /136

5.1.1 iOS 从现实到抽象 /136

5.1.2 Android 与 Material design /138

5.2 扁平化风格界面实战 /140

5.2.1 从设计语言说起 /140

5.2.2 交互设计稿 / 产品原型 /140

5.2.3 从零开始画界面 /141

5.2.4 页面标注 /148

5.2.5 资源输出 /150

5.2.6 切片工具 /156

5.3 写实风格界面实战 /160

5.3.1 从布局开始 /160

5.3.2 细化并打磨细节 /161

5.3.3 标注与资源输出 /166

6

动效设计 /167

6.1 动效设计概念 /168

6.1.1 什么是动效设计 /168

6.1.2 为什么要做动效 /169

6.1.3 动效设计常用软件 /175

6.2 动效设计实战 /176

6.2.1 动画的原理 /176

6.2.2 动画的节奏 /176

6.2.3 Photoshop 动效面板介绍 /177

6.2.4 逐帧动画——小球弹跳 /178

6.2.5 时间轴动画——气泡爆炸 /181

6.2.6 时间轴动画——旋转 /186

6.2.7 输出格式与命名规范 /194

7

设计准则 /197

7.1 HIG 的概念介绍 /198

7.1.1 什么是 HIG/198

7.1.2 为什么要遵循 HIG/198

7.2 iOS 系统的 HIG /198

7.2.1 设计原则 /198

7.2.2 交互方式 /200

7.2.3 视觉与控件 /207

7.2.4 其他扩展项 /214

7.2.5 苹果 UI 设计资源 /217

7.3 Android 系统的 HIG /217

7.3.1 设计原则 /217

7.3.2 与 iOS 差异点 /218

8

破坏规则 /229

8.1 为什么要破坏既有的 规矩 /230

8.2 独一无二的设计 /230

8.2.1 活用设计准则 /230

8.2.2 设定应用场景 /234

8.2.3 情感化设计 /235

8.3 无招胜有招 /237

9

关于成长 /239

9.1 成长的阵痛与迷茫 /240

9.2 学会学习的方法 /242

9.3 写在最后 /244