

TOOL

MOBILE UI DESIGN

PHOTOSHOP
ILLUSTRATOR
SKETCH

移动UI设计

三大利器

Photoshop+Illustrator+Sketch



优逸客科技有限公司 编著

移动 UI 设计三大利器： Photoshop+Illustrator+Sketch

优逸客科技有限公司 编著

机械工业出版社

本书主要阐述了 UI 设计必备的三大软件：众所周知的绘图软件 Photoshop、矢量图形绘制软件 Illustrator、苹果系统专用的绘图软件 Sketch。本书立足于互联网行业，对三大 UI 设计软件进行了全面的讲解。本书内容结合 UI 设计制作中常用的绘图工具及绘图手法，并将其落实到每一个工具中，一一分析讲解，从而引出 UI 设计方法论。

本书适合 UI 界面视觉设计师，以及想从事这个方向的读者学习使用。

图书在版编目（CIP）数据

移动 UI 设计三大利器：Photoshop+Illustrator+Sketch / 优逸客科技有限公司编著. —北京：机械工业出版社，2018.12

ISBN 978-7-111-61524-8

I. ①移… II. ①优… III. ①人机界面-程序设计-教材 IV. ①TN929.53

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2018）第 277462 号

机械工业出版社（北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037）

策划编辑：丁 诚 责任编辑：丁 诚

责任校对：张艳霞 责任印制：孙 炜

保定市中华美凯印刷有限公司印刷

2019 年 1 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·20.75 印张·507 千字

0001-3000 册

标准书号：ISBN 978-7-111-61524-8

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

电话服务

网络服务

服务咨询热线：(010)88361066

机工官网：www.cmpbook.com

读者购书热线：(010)68326294

机工官博：weibo.com/cmp1952

(010)88379203

金 书 网：www.golden-book.com

封面防伪标均为盗版

教育服务网：www.cmpedu.com

序

随着互联网技术的飞速发展，各种与互联网相关的设计公司纷纷出现，而 UI 设计师已成为了设计行业中必不可少的一部分。作为一名专业的 UI 设计师，必须熟练掌握设计软件。而在当今众多的设计软件中，Photoshop、Illustrator、Sketch 这三款软件是最受设计师欢迎的主流设计软件。

本书站在 UI 设计的角度，对 Photoshop、Illustrator、Sketch 这三款软件的基本功能进行讲解，与此同时配合大量的实践案例方便各位读者练习。其中会穿插一些 App 界面设计、网页设计、排版设计等设计方式及流程的讲解，给读者提供借鉴。

本书作为“优逸客实战宝典系列丛书”中的一本，主要是介绍 Photoshop、Illustrator、Sketch 这三款软件在 UI 设计方面的应用，与丛书其他图书形成内容上的衔接。

本书是为即将进入移动互联设计行业的从业者及投身在移动互联行业的初级互联网设计者量身定制的关于 UI 设计中三款主流软件的图书。我们希望能通过这样一个平台为广大互联网从业者带来更多的帮助；同时，在 UI 设计方面给各位读者一些参考。

“我们的团队”

优逸客科技有限公司（以下简称“优逸客”）成立于 2013 年，总部位于山西太原。公司是由国内顶尖的互联网技术专家共同发起成立的。优逸客是国内互联网前端开发实训行业的“拓荒者”，是企业级产品设计“方案提供商”，是中国 UI 职业教育的“知名品牌”。公司的互联网技术实训体系是经过历时一年的深度调研，结合企业对人才的实际需求研发而成的。在此基础上，实训体系还配以完善的职业规划体系，规范的人才培养流程和标准，以期培养出高端互联网技术人才。

经过多年发展，公司已先后在北京、山西、陕西等地区建立了互联网人才实训基地，已为我国培养出 5000 余名高端互联网技术人才。在未来，我们将继续秉承“专注、极致、口碑”的文化理念，成长为我国顶尖的互联网人才培养公司。

前言

关于本书

本书作为优逸客第二本正式出版的图书，主要阐述了 UI 设计必备的三大软件——众所周知的绘图软件 Photoshop，矢量图形绘制软件 Illustrator，苹果系统专用的绘图软件 Sketch。本书立足于互联网行业，对三大 UI 设计软件进行了全面的讲解。本书内容结合 UI 设计制作中常用的绘图工具及绘图手法，并将其落实到每一个工具中，一一分析讲解，从而引出 UI 界面设计方法论。本书分别从三大软件着手，对不同的绘图工具及不同的表现手法进行案例剖析，力求达到前后内容紧密衔接，知识体系之间融会贯通的目的。

对于初入互联网行业的 UI 界面视觉设计师而言，Photoshop、Illustrator 与 Skech 是 UI 设计的必备利器，本书采用从“小白”到“大牛”的进阶式撰写，针对设计“小白”常遇到的软件使用与 UI 设计困惑提出了通俗易懂的解决方案，使 UI 设计技术能够被更多人掌握，能够真正解决设计师在进行 UI 设计过程中遇到的疑难杂症。

致谢

在此，我们要感谢优逸客科技有限公司总经理张宏帅及创始人兼实训总监严武军（Kevin）老师，张老师和严老师从事互联网培训行业近 30 年，他们站在宏观的视角及互联网行业的高度给予了我们多方面的宝贵意见和建议，他们还为本书的内容框架调整给出了非常有益的指导和鞭策，并为整个编撰团队提供了宝贵与充足的支持以及极大的信任。

除此之外，还要感谢优逸客公司实训部的全体人员，在本书的编撰过程中，我们采集了包括界面设计、平面设计乃至交互设计组的建议，为本书的撰写提供了正确的引导方向，没有你们的支持，我们的丛书也不会如此快速地完成。

最后，还要感谢优逸客实训与实施发展部 UI 设计组中其他参与编写的小伙伴们。

他们分别是：优逸客实训部设计总监刘钊，优逸客软件组组长岳飞飞，优逸客星级布道师杨晨星，优逸客星级布道师程丹，优逸客星级布道师尚晋旭，优逸客星级布道师荣蕾蕾，优逸客星级布道师朱云杰，优逸客星级布道师郝琴琴。

鉴于作者水平所限，纰漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正，同时也致敬和感谢广大互联网 UI 设计的前辈和先驱们，他们对于互联网设计的贡献和传播工作给予了我们正确的方向及正确的引导。最后，还要感谢本书的技术编排与审稿人，他们也在完善本书过程中付出了不懈的努力。

目 录

序 前言

第 1 章 移动互联网 UI 设计 1

1.1 移动端 UI 设计概念 2

1.2 移动 UI 的特性 2

1.3 移动产品界面设计的常用工具 5

1.4 UI 设计尺寸 6

第 2 章 什么是 Photoshop 7

2.1 初识 UI 设计软件之 Photoshop ... 8

2.2 Photoshop 应用领域 8

2.2.1 在 UI 设计领域上的一把手 8

2.2.2 在数码图像处理上的佼佼者 8

2.2.3 在动画与图像后期制作上的 认可 9

2.3 色彩模式的认识 9

2.3.1 RGB 色彩模式 9

2.3.2 CMYK 色彩模式 11

2.3.3 灰度色彩模式 12

2.3.4 通道色彩模式 13

2.3.5 色彩模式的选择 14

2.3.6 色彩模式的切换 14

2.4 基本单位的认识 14

2.4.1 像素 15

2.4.2 分辨率 15

2.4.3 位图图像 15

2.4.4 矢量图图像 16

2.4.5 位图与矢量图的区别 17

2.5 储存格式的应用 17

2.5.1 PSD 格式 17

2.5.2 JPEG 格式 17

2.5.3 GIF 格式 18

2.5.4 PNG 格式 18

第 3 章 界面设定 19

3.1 界面介绍 20

3.1.1 界面组成部分 20

3.1.2 活动面板的使用 21

3.1.3 图层面板初识 22

3.2 文档基本操作 22

3.2.1 新建空白画布 22

3.2.2 存储使用格式 23

第 4 章 建立选区 24

4.1 建立正常规则选框 25

- 4.1.1 矩形选框组 25
- 4.1.2 移动变换选框 28
- 4.1.3 选框布尔运算 33
- 4.1.4 选框快捷键组合 33

4.2 建立随意不规则选区 34

- 4.2.1 套索和多边形套索工具的使用 34
- 4.2.2 磁性套索的使用及抠图 38
- 4.2.3 iWatch 抠图案例详解 38

4.2.4 人物复杂边缘抠图案例详解 39

- 4.2.5 魔棒工具使用方法 40
- 4.2.6 容差值设定 41
- 4.2.7 手机抠图之魔棒操作 41
- 4.2.8 快速选择工具 42

4.3 羽化和消除锯齿 42

- 4.3.1 选定羽化范围 42
- 4.3.2 羽化参数设置 44
- 4.3.3 羽化的使用方法 45
- 4.3.4 优化选区参数操作 45

第 5 章 图层深度剖析 46

5.1 图层组成 47

- 5.1.1 图层的使用 47
- 5.1.2 图层的分类 51
- 5.1.3 新建图层的快捷方式 51
- 5.1.4 删除图层的快捷方式 52
- 5.1.5 图层的隐藏与显示 53

5.2 图层填色 53

- 5.2.1 前（背）景色填充快捷操作 53
- 5.2.2 选区的优先级填色 54

5.2.3 图层不透明度的调整 54

5.3 图层顺序调整 55

- 5.3.1 图层层级关系 55
- 5.3.2 图层置底操作 56
- 5.3.3 图层置顶操作 56

5.4 层编组使用 56

- 5.4.1 新建组与子图层 56
- 5.4.2 编组方式的快捷运用 57

第 6 章 矢量路径操作 59

6.1 路径和锚点初识 60

- 6.1.1 绘制开放路径 62
- 6.1.2 绘制闭合路径 63

6.2 锚点的删除与添加 63

- 6.2.1 锚点的添加 63
- 6.2.2 锚点的删除 64

6.3 曲线路径的绘制 64

- 6.3.1 把手初识 65
- 6.3.2 曲线绘制 65

6.4 曲线路径分类 66

6.4.1 直线绘制 66

- 6.4.2 贝塞尔 S 形曲线绘制 66
- 6.4.3 贝塞尔 C 形曲线绘制 67
- 6.4.4 贝塞尔 U 形曲线绘制 67
- 6.4.5 Z 形曲线绘制 67
- 6.4.6 对称水滴形曲线绘制 68

6.5 路径选择 68

- 6.5.1 路径选择工具 68
- 6.5.2 直接选择工具 68
- 6.5.3 把手及锚点的调整使用 68

6.6 路径应用	69
6.6.1 路径转选区	70
6.6.2 路径转蒙版	71
6.6.3 路径转形状	72

6.7 路径抠图方法	73
6.7.1 瓷器路径抠图	74
6.7.2 家具路径抠图	74

第 7 章 形状操作 75

7.1 形状工具组	76
7.1.1 矩形工具	79
7.1.2 圆角矩形工具	81
7.1.3 椭圆工具	81
7.1.4 多边形工具	82
7.1.5 直线工具	83
7.1.6 自定义形状工具	84
7.2 形状工具布尔运算	84
7.2.1 加法运算	85
7.2.2 减法运算	86

7.2.3 相交运算	86
7.2.4 排除重叠形状运算	87
7.2.5 合并形状组件	87
7.3 路径的对齐操作	88
7.3.1 路径的对齐方式	88
7.3.2 路径的分布方式	90
7.4 移动主题图标设计	91
7.4.1 计算机扁平图标设计	92
7.4.2 图库扁平图标设计	94
7.4.3 日历扁平图标设计	95

第 8 章 UI 设计中文字的应用 97

8.1 文字工具初识	98
8.1.1 横排文字	98
8.1.2 直排文字	101
8.1.3 横排文字蒙版工具	104
8.1.4 直排文字蒙版工具	105
8.2 文字面板参数设置	106
8.2.1 字符面板	106

8.2.2 段落面板	115
8.2.3 文字调整快捷键	117
8.2.4 文字消除锯齿方式	118
8.3 文字在画册排版中的应用	119
8.3.1 标题的排版	119
8.3.2 版式的设计	121

第 9 章 图层样式 124

9.1 混合选项组	126
9.1.1 斜面和浮雕	140
9.1.2 投影与内阴影	148
9.1.3 内发光与外发光	149
9.1.4 叠加	149
9.1.5 描边	152
9.1.6 光泽	153
9.2 渐变的样式	154

9.2.1 线性渐变	154
9.2.2 径向渐变	154
9.2.3 角度渐变	155
9.2.4 对称渐变	155
9.2.5 菱形渐变	156
9.3 创建剪贴蒙版	156
9.3.1 剪贴蒙版的定义	156
9.3.2 剪贴蒙版与图层蒙版的区别	157

9.3.3	剪贴蒙版的作用机理	157	9.4	炫酷微拟物 UI 图标设计	158
9.3.4	剪贴蒙版的使用方式	157	9.4.1	手电筒图标设计	158
9.3.5	剪贴蒙版的使用技巧	157	9.4.2	设置图标设计	159
9.3.6	剪贴蒙版的快捷操作	158	9.4.3	钟表图标设计	163
第 10 章 使用画笔					164
10.1	画笔的选用	165	10.1.3	画笔的预设参数	166
10.1.1	硬度和大小的设置	165	10.2	超写实破壳鸡蛋绘制	167
10.1.2	画笔的快捷键组合	166			
第 11 章 图层蒙版的应用					169
11.1	初识图层蒙版	170	11.1.3	图层蒙版的建立与删除	170
11.1.1	图层蒙版的定义	170	11.1.4	图层蒙版的应用与停用	172
11.1.2	图层蒙版的作用	170	11.2	城市夜景图层蒙版合成案例	173
第 12 章 滤镜的高级应用					176
12.1	素描画像制作	177	12.2	女人海报—3D	178
第 13 章 其他工具应用					183
13.1	图案的使用	184	13.2.5	红眼工具	201
13.1.1	图案的定义	184	13.3	调整色彩	202
13.1.2	图案的填充方式	189	13.3.1	亮度与对比度	202
13.2	修复工具组	193	13.3.2	曲线和色阶	204
13.2.1	修复画笔工具	193	13.3.3	色相/饱和度	206
13.2.2	修补工具	196	13.3.4	色彩平衡	209
13.2.3	污点修复画笔工具	198	13.3.5	反相和去色	211
13.2.4	内容感知移动工具	199			
第 14 章 综合案例应用					212
14.1	图像合成	213	14.2	肖像处理	219
14.1.1	制作逼真木质纹理	213	14.2.1	欧美人物磨皮教程	219
14.1.2	制作禁烟公益海报	216	14.2.2	人物素描效果制作	222

14.3	网页设计应用	224
14.3.1	网站设计的页面构成	224
14.3.2	网页的设计原则	237
14.3.3	互联网网页的首页设计	239

14.4	移动 App 界面设计	243
14.4.1	移动界面设计规范	243
14.4.2	移动界面设计布局	245
14.4.3	UI 界面设计方式	246

第 15 章 UI 界面设计之 Illustrator 250

15.1	初识 AI	251
15.1.1	AI 的界面认识	251
15.1.2	AI 的应用领域	252
15.1.3	AI 的快捷键	252
15.1.4	AI 的文件格式与保存	253
15.2	矢量图形的绘制	256
15.2.1	矩形与椭圆的绘制	256
15.2.2	矩形转圆角	258
15.2.3	QQ 邮箱图标的制作	259

15.3	描边的应用	263
15.3.1	剪刀工具的使用	263
15.3.2	刻刀工具的使用	264
15.3.3	MBE 风格图标的应用	264
15.4	绘制多彩拟物图标	269
15.4.1	形状、路径查找器的应用	269
15.4.2	渐变工具的应用	273
15.4.3	制作渐变小图标	274
15.4.4	制作绚丽相册	275

第 16 章 AI 的高级应用 278

16.1	扭曲、变换的使用	280
16.2	变形的使用	280

16.3	风格化的使用	284
-------------	---------------	------------

第 17 章 UI 界面设计之 Sketch 进阶（一） 287

17.1	了解 Sketch	288
17.1.1	界面认识	288
17.1.2	Sketch 图层	289
17.2	Sketch 图形	290
17.2.1	图形概述	291
17.2.2	矩形与圆角矩形	291
17.2.3	三角形	292
17.2.4	椭圆和直线	292
17.2.5	五角星和多边形	293
17.2.6	图形转换点操作	294
17.2.7	布尔运算	294
17.3	Text 文本	295
17.3.1	文本概述	295
17.3.2	文本检查器	295

17.3.3	文本渲染	296
17.3.4	文本样式	296
17.4	Image 图片	297
17.4.1	图片概述	297
17.4.2	位图编辑	297
17.4.3	色彩矫正	297
17.5	Styling 样式	297
17.5.1	样式概述	297
17.5.2	填充	298
17.5.3	边框	298
17.5.4	阴影	298
17.5.5	模糊	299
17.5.6	渐变	299

第 18 章 UI 界面设计之 Sketch 进阶（二） 300

18.1 Symbols 符号定义	301	18.5 导出倍率关系适配	303
18.2 Styling 样式	301	18.6 让设计更加直观、便捷	303
18.3 UI 界面中符号和样式的 重要应用	302	18.7 iOS Mirror 概述	303
18.4 前端开发导出	303	18.8 iOS Mirror 设置及使用	303

第 19 章 三大利器结合应用 304

19.1 AI 与 PS 紧密衔接	305	19.2 AI 与 PS 的跨软件合作之 麦克风	309
19.1.1 字体设计（一）	305	19.3 Sketch 实现电商类 App 界面设计	314
19.1.2 字体设计（二）	306	19.4 通过 AI 进行 logo 设计	317
19.1.3 AI 中快速实现 Low Poly 制作	307		
19.1.4 移动界面中 Low Poly 界面 设计应用	308		

后记 320

第 1 章

移动互联网 UI 设计



- 1.1 移动端 UI 设计概念
- 1.2 移动 UI 的特性
- 1.3 移动产品界面设计的常用工具
- 1.4 UI 设计尺寸

随着“互联网+”新经济形态的发展和移动互联网的普及，屏幕终端分辨率和人机操作也发生了重大变化，PC 端网页设计流行趋势随之向移动端 App 转移，也造就了移动互联网产品 UI 设计师和 UI 工程师等相关职位。UI 即 User Interface（用户界面）的简称，UI 设计是指对移动互联网产品的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的 UI 设计不仅会让移动互联网产品变得有个性、有品位，还会让操作变得简单舒适、自由，充分体现产品的定位和特点。^①

1.1 移动端 UI 设计概念

移动端 UI 设计是指对手机软件进行人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。它站在服务设计的高度，利用敏捷设计的方法来做产品设计、交互设计、UI 设计，采用用户体验设计来进行检测和评估。

在智能手机操作系统中，人机交互的窗口与界面的设计必须结合手机的物理特性和软件的应用特性进行合理的设计，这就要求 UI 设计师必须对手机的系统性能了如指掌。

1.2 移动 UI 的特性

我们根据移动终端的特点总结出 8 条移动端 UI 设计的特性。^②

1. 内容优先
- 界面布局应以内容为核心，提供符合用户期望的内容。
- 进行 UI 设计时，首先展现在用户眼前的是不同的信息内容，在对信息内容进行排布时，运用到的布局一般有宫格式布局、列表式布局、大平移式布局、标签式布局、侧滑式布局、混合式布局及一些不规则式布局。通过以上的布局方式，将内容展现出来，此时，我们需要结合不同的内容特点、用户阅读习惯，以及交互设计等方面进行内容的延展化布局，以此来提供符合用户期望的内容（图 1-1）。

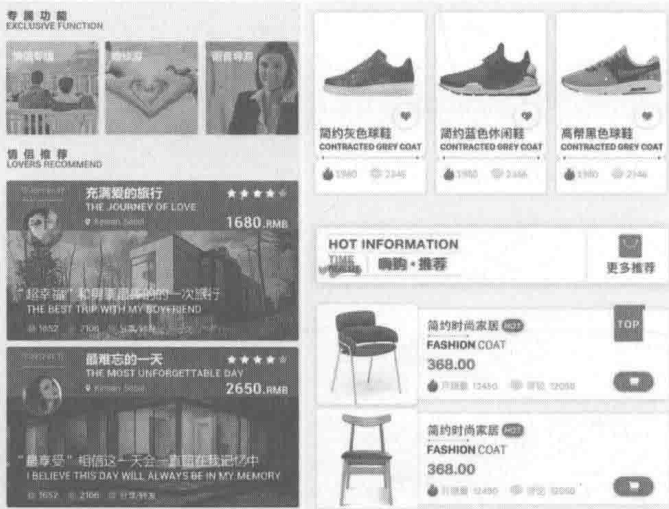


图 1-1 不同布局方式下的内容展示

^① 源自 <http://ui.baike.com/>，界面设计百科。
^② 杨乐，交互设计在移动端应用中的实施原则[J]．神州，2012。

2. 为触摸而设计

界面的交互系统应以自然手势为基础建构,符合人体工学且保持一致性。

在进行手机操作时,一般都是利用手势操作完成人机交互。因此,在对手机进行 UI 设计时,一定要遵循单手操作的原则,结合费兹法则进行合理的界面布局,使界面更加符合人体工学,并在此基础上保持界面风格的一致性。

3. 转换输入方式

使用各种手机的设备特性和设计手段,减少在应用内的文字输入。

在进行文字输入时,可以利用语音输入的方式来节省时间,从而高效地完成文字输入(图 1-2),我们可以通过利用语音输入识别来完成用户的需求。

4. 流畅性

保持应用交互的手指及手势的操作流、用户的注意流和界面反馈转场的流畅性。

在对手机进行触摸操作时,需要通过手势进行触摸交互,这时就要求手势操作能够被快速识别,以使用户能够快速地对界面进行操作,提升操作效率,这就要求 UI 设计要保证手势操作的流畅性。

5. 多通道设计

发挥设备的多通道特性、协同的多通道界面和交互,让用户更有真实感和沉浸感。

用户在使用手机设备进行游戏、观影等体验时,需要让用户界面更加真实,以使沉浸感更为强烈,把用户带入情境当中,此时在进行 UI 设计时,就需要考虑到不同硬件设备下的界面风格,针对不同的硬件设备制作相应的页面设计,如 VR 设备、AR 效果等(图 1-3)。

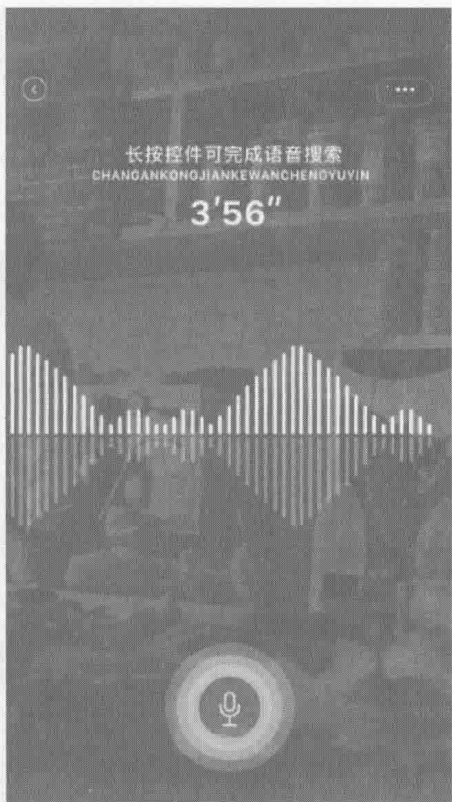


图 1-2 语音输入



图 1-3 VR 设备下的界面操作

6. 易学性

保持界面架构简单、明了，导航设计清晰易理解，操作简单可见，通过界面元素的表意和界面提供的线索就能让用户清楚地知道其操作方式。

在进行 UI 设计时要考虑到用户的学习成本，尽量减少用户的学习成本，设计相应的操作引导，提升产品的学习转化率，减少用户对产品的困扰（图 1-4）。

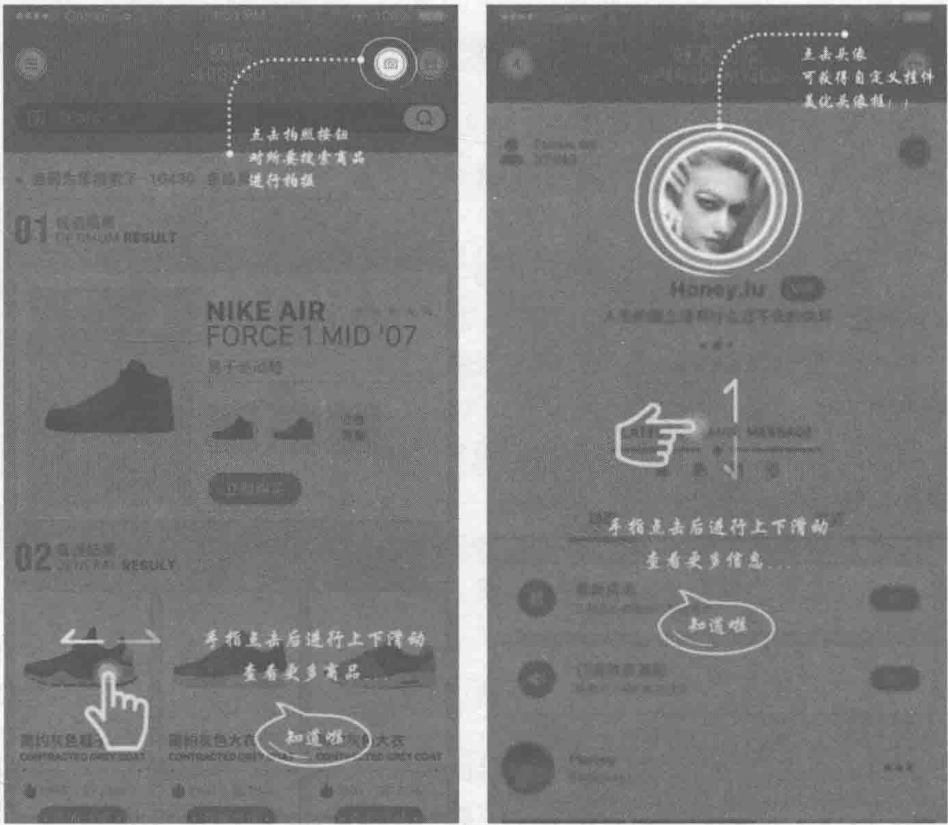


图 1-4 学习引导式界面

7. 为中断而设计

考虑应用的使用情境，确保在各个产出中断的情境下，可以使用户恢复之前的操作，保持用户的劳动付出。

在进行手机 App 操作时，时常会遇到对多款 App 同时操作的情景，中断后恢复到之前 App 操作时，我们希望能够继续之前的操作，如观影时，对微信信息进行短时间处理，再次返回视频 App 时能够延续之前的操作，进行断点观看，这样的设计称为中断设计，可减少用户的操作负担。

8. 智能有爱

给用户让他感到惊喜有趣的、智能高效的、贴心的设计。

在对手机设备进行 UI 设计时，要考虑减少用户的使用负担，减少用户的焦虑感。这就需要产品能够具备智能有爱的特性，切身为用户的体验进行全方位的考虑，从而设计出相应的界面。如图 1-5 所示，通过手势拖动，可查看不同方位下的服装效果。



图 1-5 不同方位下的服装效果

1.3 移动产品界面设计的常用工具

学习 UI 设计用到的设计软件很多，但是常用的几个软件分别是 Photoshop、Illustrator、CorelDRAW、Animate、Sketch。

1. Photoshop

Adobe Photoshop，也就是我们常说的“PS”，是由 Adobe 公司自主研发的图像编辑软件。Photoshop 不单单是一个图像编辑软件，它还被广泛应用于图像图形、文字排版、视频剪辑、图书出版等方面。常见的应用主要有：专业测评、平面设计、视觉创意、照片处理、广告摄影、影像创意、艺术设计、网页制作、后期修复、UI 设计等功能。

以 PS 功能看，该软件分为图像编辑、图像合成、校色调色及功能色效制作等。图像的编辑需要建立在图像处理的基础之上，我们可以对图像做出各种变换，如扭曲、斜切、缩放、旋转、透视等操作；也可以对图形图像进行复制、除斑、修补、修饰图像等。图像合成则是将几幅图像通过对图像图层的操作及使用工具将不同的图形图像组合成新的图像，这是进行组合设计的必经之路，Photoshop 提供的绘图工具可以很好地将固有图像与创意进行融合，而且通过调色，我们可调整图像颜色的明暗、色偏，也可切换不同的颜色以满足图像在不同领域的应用，如网页设计、排版布局、图像设计等。而特效制作在该软件中主要通过滤镜、通道及工具的不同组合应用完成，其中包括对图像进行特效创意及对文字进行特效制作，很多传统美术技巧，如抽象派、石膏画、浮雕、油画、素描等都可以通过 Photoshop 的

特效完成。

2. Illustrator

AI (Illustrator 软件简称) 和 Photoshop 同属 Adobe 公司。AI 与 PS 不同, 它主要用于制作矢量图形图像文件, 其优点在于无论对图像进行怎样的缩放, 都不会产生马赛克现象, 即不会发虚和模糊, 这是因为 AI 是利用数学矢量进行图像绘制的。基于 AI 矢量, 将图形图像文件导出时, 常使用的输出格式还有 EPS、WMF、CDR、PLT、PDF 等。

PS 和 AI 的区别主要是在于 PS 是修图软件, AI 主要是做图软件, 两者经常配合使用。

3. CorelDRAW

CorelDRAW GraphicsSuite 源于 Corel 公司的平面设计软件, Corel 公司旗下的很多产品也是我们所熟知的, 如我们常用到的会声会影等。CorelDRAW 作为公司的矢量图形制作软件, 虽不能与 Adobe 旗下的 AI 相媲美, 但它提供的位图编辑、网站制作、矢量动画、页面设计和网页动画等功能, 也给设计师提供了便利。

4. Animate

动画制作原理与技巧, 典型 WUI 商业广告中的动画技术与实现。Animate 是一款动画制作工具, 包含动画制作原理与技巧, 是 WUI 商业广告中典型的 Animate 动画展示效果。

5. Sketch

Sketch 这款软件是由 Bomemian Coding 公司开发的一款矢量绘图软件。Bomemian Coding 公司是专注做 Mac 软件开发的一个公司。2008 年打造了第一批产品: 字体管理软件 Fontcase 和注重设计的 DrawIt, 2009 年正式发布。

1.4 UI 设计尺寸

在 UI 设计中, 界面尺寸要根据各个终端的界面尺寸进行设计。

尺寸: 建议选择 240×320 的屏幕尺寸进行设计, 自由度和发挥空间会更大。

概念: 尺寸的概念在设计中尤为重要, 它定义了 UI 设计过程中, 图形图像所放置的区域。