

PhotoShop CS 2 经典UI设计效果表现



视觉中国 编 著

- 详实的配色原理与基础知识, 设计理念与软件技巧完美结合。
- 播放器界面、软件程序界面、操作系统界面、MP3界面、网站界面设计等经典案例全程讲解, 全面理解UI设计理念。
- 多年从事UI设计的优秀设计师精心编写, 结构合理、重点突出、实例丰富、图文并茂, 讲解方式循序渐进, 注重在轻松的学习气氛中帮助读者打下扎实的基础。



本书光盘内容为书中范例素材文件
与精彩效果图



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

TP391.41

1388D

2007

Photoshop CS2

经典UI设计效果表现

视觉中国 编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书由多年从事UI设计的优秀设计师精心编写, 结构合理、重点突出、实例丰富、图文并茂, 讲解方式循序渐进。书中结合大量实例, 重点讲述 Photoshop 在UI设计中的应用。全书共分12章, 列举了优秀的UI设计作品, 以Step by Step的方式讲解设计案例的制作过程, 包括按钮创意设计、导航栏创意设计、界面纹理的创作、播放器界面设计、游戏界面设计、网站界面设计、应用软件界面设计、操作系统界面设计等内容。本书内容由浅入深、循序渐进, 注重在轻松的学习气氛中帮助广大读者打下扎实的基础。

本书适合高端图像软件用户学习使用, 是广大从事UI设计、Web网页设计、平面广告设计、产品设计等相关人员不可多得的参考手册, 也可作为高等院校电脑美术设计专业、社会培训班的教材。

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 (C I P) 数据

Photoshop CS2经典UI设计效果表现 / 视觉中国编著. —北京: 电子工业出版社, 2007.6

ISBN 978-7-121-04202-7

I. P… II. 视… III. 图形软件, Photoshop IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2007) 第046808号

责任编辑: 周 筠 张兴田

印 刷: 北京天宇星印刷厂

装 订: 涿州市桃园装订有限公司

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: 21.5 字数: 550千字

印 次: 2007年6月第1次印刷

印 数: 1~5 000册 定价: 68.00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, 联系电话: (010) 68279077; 邮购电话: (010) 88254888。

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

服务热线: (010) 88258888。

前言

UI (User Interface) 的本意是用户与产品界面的关系。UI真正为人们所提及并引起重视是基于电脑产品的诞生,人们为解决与机器的交流问题而产生的新概念。现在人们经历的是图形界面时代,正是这种图形界面才催生了我们今天这个新的经济时代的到来,因为它的出现使计算机走出实验室,而且使互联网的出现成为可能。如果人们要想开发因特网、计算机、手机等这些高智能产品的使用价值,就必须研究UI,通过它来获得这些产品卓越功能的普及应用。而且事实上,UI本身作为一种设计活动,像其他的任何设计一样,都没有一个唯一解。

硬件技术发展今天的水平,用户关心的主要问题是能否比较容易和舒适地使用软件。人们的着眼点在于软件的易用性和美观性,而易用与美观主要取决于人机界面的优劣。一个软件没有很好的界面设计就不能算是成功。

书中结合大量实例,重点讲述 Photoshop 在UI设计中的应用。全书共分12章,列举了优秀的UI设计作品,以Step by Step的方式讲解设计案例的制作过程,包括按钮创意设计、导航栏创意设计、界面纹理的创作、播放器界面设计、游戏界面设计、网站界面设计、应用软件界面设计、操作系统界面设计等内容。本书内容由浅入深、循序渐进,注重在轻松的学习气氛中帮助广大读者打下扎实的基础。

本书由视觉中国从事UI设计多年的优秀设计师倾情策划编写,结构合理、重点突出、实例丰富、图文并茂,讲解循序渐进,通过对UI行业优秀作品的分析,对众多大家认可的经典UI元素的再现,让读者打下坚实的制作基础,深入理解UI设计的理念。希望本书的出版将在一定的程度上给读者带来帮助。

本书是广大从事UI设计、Web网页设计、平面广告设计、产品设计等相关人员不可多得的参考手册,也可作为高等院校电脑美术设计专业、社会培训班的学习教材。为了方便广大读者学习与实践,我们特别制作了一张光盘,内含本书各章原始素材、范例文件与最终效果图,读者在学习时可随时调用。

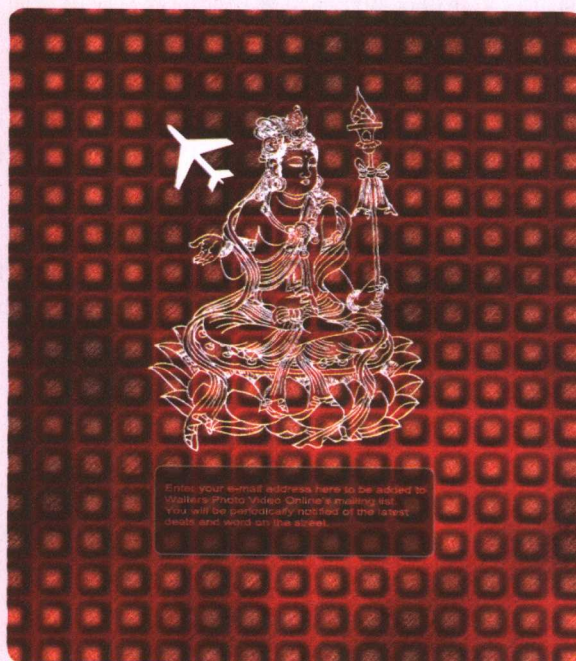
视觉中国



lightroo 界面效果制作 (第7章)



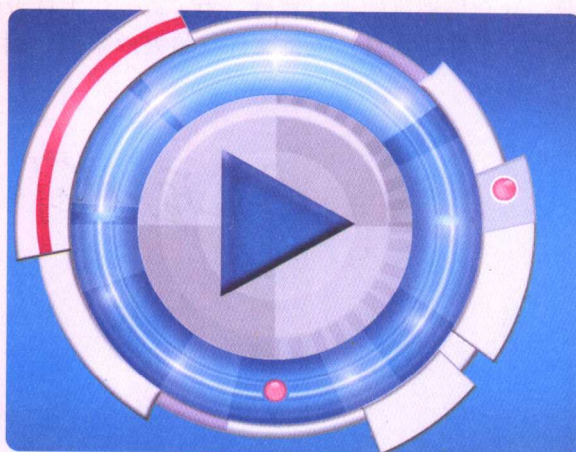
Office界面表现 (第12章)



拉丝金属质感的表现 (第6章)



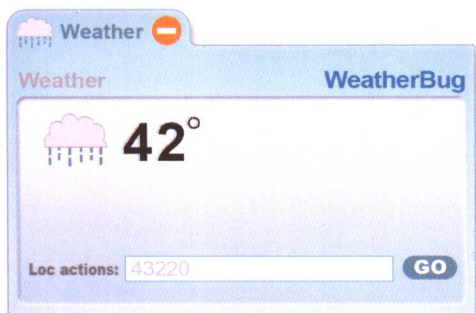
NetScape Browser 8 界面Logo制作 (第8章)



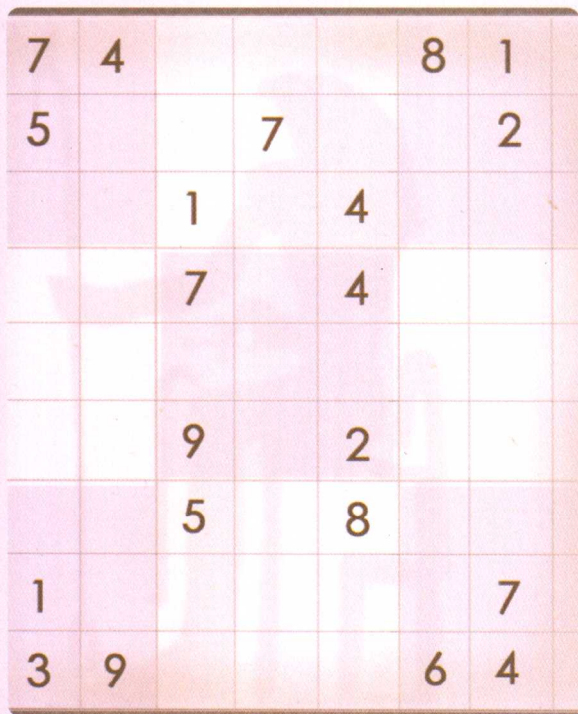
WINDVD 7视频中心界面制作 (第11章)



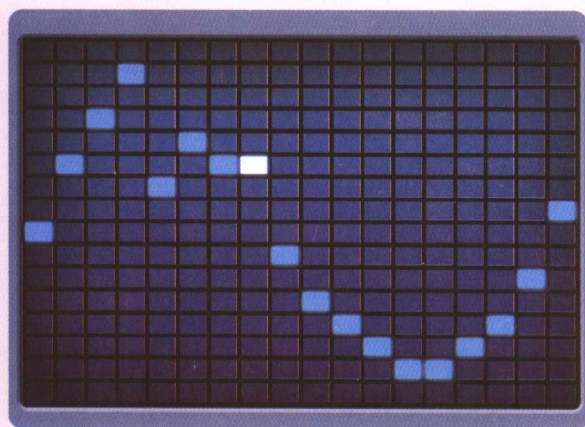
调节旋钮的元素表现 (第9章)



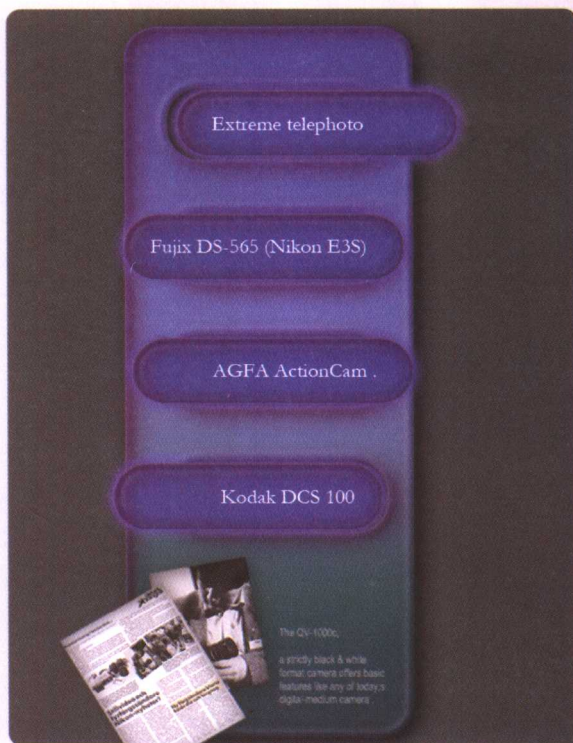
NetScape Browser 8 面板设计 (第8章)



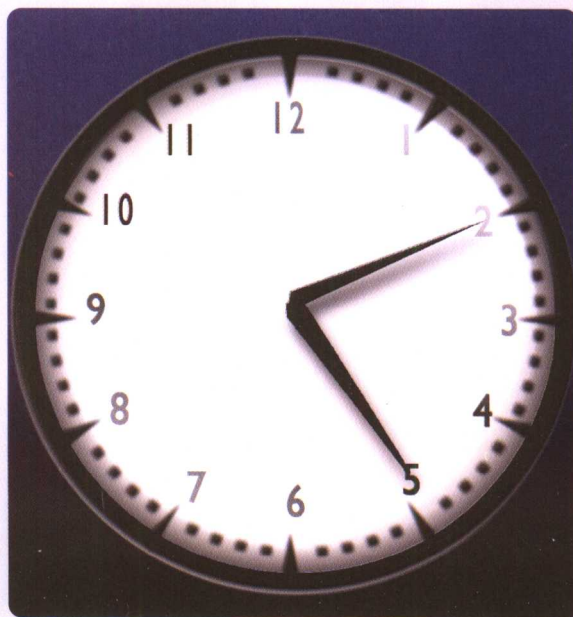
游戏版的制作(第11章)



音频波动表的制作 (第9章)



导航栏中凹凸质感的体现 (第5章)



操作系统中的钟表制作 (第12章)

目录

CONTENTS

第1章 UI设计的理论和概念



1.1 什么是UI设计	2
1.1.1 用户研究	2
1.1.2 交互设计	2
1.1.3 界面设计	2
1.2 设计界面的通用性分析	4
1.2.1 功能性界面	4
1.2.2 情感性界面	5
1.2.3 环境性界面	7
1.3 UI艺术性的简单设计原则	9

第2章 基本的色彩原理和实用知识



2.1 色彩的基础理论	14
2.1.1 色彩三要素	14
2.1.2 色调	19
2.2 色彩的生理功能	20
2.2.1 胀缩感	20
2.2.2 进退感	21
2.2.3 轻重感	22
2.2.4 奋静感	22
2.2.5 冷暖感	22
2.3 Photoshop中的不同色彩设置	27
2.3.1 前景色和背景色	27
2.3.2 拾色器对话框	27
2.3.3 根据色标定义颜色	28
2.3.4 “颜色”面板	29

2.3.5 吸管工具.....	30
2.3.6 “色板”面板.....	31

第3章

Photoshop CS2 软件基础



3.1 了解Photoshop CS 2中的基本术语.....34

3.1.1 像素.....	34
3.1.2 矢量图和点阵图.....	34
3.1.3 图像分辨率.....	34
3.1.4 色彩深度.....	35
3.1.5 色彩模式.....	36
3.1.6 透明区域与色域.....	36
3.1.7 透明区域设置.....	36
3.1.8 色域警告.....	37
3.1.9 单位与标尺.....	37
3.1.10 参考线、网格和切片.....	38

3.2 Photoshop的基本工具栏.....40

3.2.1 选择隐藏工具.....	40
3.2.2 前景、背景色彩与蒙版.....	41

3.3 Photoshop中重点工具介绍.....42

3.3.1 选框工具.....	42
3.3.2 路径选择工具组.....	44
3.3.3 钢笔工具组.....	44
3.3.4 填充工具组.....	46
3.3.5 图形工具组.....	47

3.4 图层特效的直接实现——图层样式.....48

3.4.1 投影.....	48
3.4.2 内阴影.....	51
3.4.3 外发光.....	51
3.4.4 内发光.....	52
3.4.5 斜面和浮雕.....	52
3.4.6 光泽.....	56

3.4.7 颜色叠加.....	56
3.4.8 渐变叠加.....	57
3.4.9 图案叠加.....	57
3.4.10 描边.....	58
3.5 通道与蒙板.....	58

第4章 按钮的创意制作

4.1 简捷高效的矩形按钮制作.....	62
4.1.1 渐变叠加与描边效果的表现.....	62
4.1.2 矩形按钮的高光制作.....	63
4.2 丁香蓝玻璃质感按钮条制作.....	66
4.2.1 内阴影效果的运用.....	66
4.2.2 投影效果的演练.....	69
4.3 高反光质感的功能按钮.....	71
4.3.1 高反光质感效果的制作.....	71
4.3.2 自定义图形的制作.....	75
4.4 水晶质感按钮的表现.....	76
4.4.1 按钮高光简单效果.....	76

第5章 导航栏与功能按钮的设计

5.1 导航栏中金属质感的制作.....	86
5.1.1 金属管质感的模拟.....	86
5.1.2 导航栏与自定形状效果的融合.....	88
5.2 导航栏中凹陷质感的体现.....	90
5.2.1 曲线与亮度饱和度的处理.....	90
5.2.2 曲线与亮度饱和度的处理.....	91
5.2.3 导航栏图形的凹凸质感.....	92
5.3 胶皮质感的导航栏.....	94

5.3.1 胶皮质感导航栏的建立.....	94
5.3.2 参差不齐的按钮效果.....	98

第6章 不同纹理的多样化制作



6.1 拉丝金属质感的表现.....	102
6.1.1 金属轮廓的制作.....	102
6.1.2 分层云彩效果与拉丝金属效果的结合.....	107
6.2 石材图案的快速制作.....	111
6.2.1 制作石材凹凸结构.....	111
6.2.2 通道的使用与光照效果的运用.....	113
6.3 豹纹效果的表现.....	115
6.3.1 杂色与动感模糊效果.....	116
6.3.2 染色玻璃滤镜的使用.....	118

第7章 CorelDRAW的界面提取



7.1 Coreldraw 启动界面背景图像制作.....	124
7.1.1 圆形背景图的创建.....	124
7.1.2 铅笔图形的制作.....	127
7.2 CorelDraw标志性图标模拟.....	131
7.2.1 高光图形的制作.....	131
7.2.3 图标内部图形的制作.....	133
7.3 lightroo彩色滑动条.....	136
7.3.1 滑动条彩色效果的制作.....	136
7.3.2 边框和滑动条的制作.....	138
7.4 lightroo 界面效果制作.....	141
7.4.1 给lightroo显示界面定位.....	141
7.4.2 lightroo显示界面的整体制作.....	142

第8章

NetSpace Browser界面介绍和网页工具栏制作



8.1 NetScape Browser 8 界面Logo制作	148
8.1.1 蒙版与图形的演练	148
8.1.2 文字与图形的调整	155
8.2 NetScape Browser 8 网页工具栏制作	157
8.2.1 选区的收缩与羽化	157
8.3 NetScape Browser 8 面板设计	162
8.3.1 文件面板的内部制作	162
8.3.2 文件面板中的斜面和浮雕效果	167

第9章

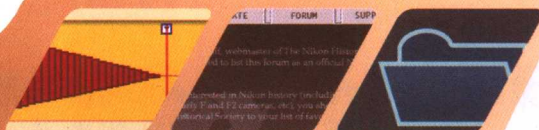
NUENDO3影视后期合成软件



9.1 NUENDO3界面的制作	170
9.1.1 制作NUENDO3界面的结构	170
9.1.2 NUENDO3界面立体质感的制作	175
9.2 音频波动表的制作	179
9.2.1 音频波动表外形的制作	179
9.2.2 音频波动表的内部网格的制作	182
9.3 调节旋钮的元素表现	185
9.3.1 金属按钮质感的表现	185
9.3.2 按钮周围旋转元素的制作	192

第10章

DJ Studio1界面介绍和文件树制作



10.1 DJ studio 3 界面介绍	200
10.1.1 多重文档图形的制作	200
10.1.2 内置图形文字的键入和制作	206
10.2 文件树的制作	207
10.2.1 文件按钮的制作	207
10.2.2 文件图形的制作	211
10.2.3 光盘盒文件图形的制作	213
10.2.4 打开的文件夹图形制作	216
10.3 音频显示屏的制作	218
10.3.1 制作版面内容	218
10.3.2 金属质感图形的制作	220
10.3.3 音频条的制作	226

第11章

Sudoku游戏界面介绍和图标制作



11.1 Sudoku游戏界面介绍	230
11.1.1 游戏板的制作	230
11.1.2 游戏图形的嵌入	244
11.2 杯子图标制作	246
11.2.1 杯子图形的制作	246
11.2.2 杯子高光的制作	258
11.3 铅笔、礼品盒图标制作	265
11.3.1 铅笔图标的制作	265
11.3.2 礼品盒图标的制作	271

第12章

微软Vista界面介绍和
图标制作

12.1 微软Vista界面	282
12.1.1 界面渐变色的制作.....	282
12.1.2 界面中圆形图标的创建.....	285
12.2 操作系统图标制作（一）	293
12.2.1 浏览器Logo图标的制作.....	293
12.2.2 利用路径描边命令制作立体效果.....	299
12.3 操作系统图标制作（二）	305
12.3.1 播放器按钮的制作.....	305
12.3.2 内嵌图形的制作.....	310
12.4 操作系统图标制作（三）	317
12.4.1 操作系统中钟表的制作.....	317
12.4.2 表盘高光度的制作.....	322

Chart 01

第1章 UI设计的理论概念

本章要点：

硬件技术的飞速发展，使计算速度与存储容量不再成为软件开发人员所担心的问题。用户关心的主要问题是能否比较容易和舒适地使用软件。换言之，人们的着眼点在于软件的易用性和美观，而易用与美观主要取决于用户界面（UI）的优劣。本章主要讲解UI的基本概念和基本设计属性，以期在具体学习UI设计技巧和制作技术之前对UI设计有一个整体的了解。

1.1 什么是UI设计

众所周知，在当今的硬件与软件环境下，一个软件没有很好的界面设计就不能算是成功的软件。因为不管它内部有多么精巧的技术，只要用户不愿意使用它，它的优越性就得不到发挥，它的价值和作用也就无从谈起。于是一个不涉及技术而着眼于易用和美观的用户界面显得越来越重要，这就是软件UI设计。

UI的本意是用户界面(User Interface)，概括成一句话就是——人和工具之间的界面。这个界面实际上体现在我们生活中的每一个环节，例如我们切菜的时候，刀把手就是这个界面；开车的时候，方向盘和仪表盘就是这个界面；看电视的时候，遥控器和屏幕就是这个界面；用电脑的时候，键盘和显示器就是这个界面。于是我们可以把UI分成两大类：硬件界面和软件界面。本书所关注的UI设计特指软件界面，我们也可以称之为特殊的或者狭义的UI设计。

软件设计可分为两个部分：编码设计与UI设计。编码设计大家都熟悉，但是 UI设计还是一个很陌生的词，即使一些专门从事网站与多媒体设计的人员或许也不完全理解UI的含义。UI是英文User和Interface的缩写。从字面上看有用户与界面两个组成部分，但实际上还包括用户与界面之间的交互关系，所以这样可分为3个方向，分别是：用户研究、交互设计和界面设计。

1.1.1 用户研究

从事用户研究的人一般被称为用户测试或研究工程师(User Experience Engineer)。任何产品为了保证质量都需要测试，软件的编码需要测试，自然UI设计也需要测试。这个测试和编码没有任何关系，主要是测试交互设计的合理性以及图形设计的美观性。测试方法一般都是采用焦点小组，用目标用户问卷的形式来衡量UI设计的合理性。这个职位很重要，如果没有这个职位，UI设计的好坏只能凭借设计师的经验或者领导的审美来评判，这样就会给设计带来很大的不确定性和风险。

1.1.2 交互设计

在图形界面产生之前，长期以来UI设计师就是指交互设计师(Interaction Designer)，他们主要负责研究人与界面的关系，工作内容就是设计软件的操作流程、树状结构、软件的结构与操作规范等。一个软件产品在编码之前需要作的就是交互设计，并且确立交互模型和交互规范，交互设计师一般都具有软件工程师背景。

1.1.3 界面设计

在漫长的软件发展历程中，界面设计工作一直没有被重视起来。做界面设计的人也被贬义地称为“美工”。其实软件界面设计就像工业产品中的工业造型设计一样，是产品的重要卖点。一个友好美观的界面会给人带来舒适的视觉享受，拉近人与电脑的距离，为产品创造卖点。界面设计又不是单纯的美术绘画，它需要定位使用者、使用环境、使用方式并且为最终用户而设计，是纯粹的科学性的艺术设计。检验一个界面的标准既不是某个项目开发组领导的意见，也不是项目成员投票的结果，而是最终用户的感受，如图1-1所示。所以界面设计要和用户研究紧密结合，是一个不断为最终用户设计满意视觉效果的过程，如图1-2所示。



图1-1 优秀的界面设计是科学与艺术的统一体

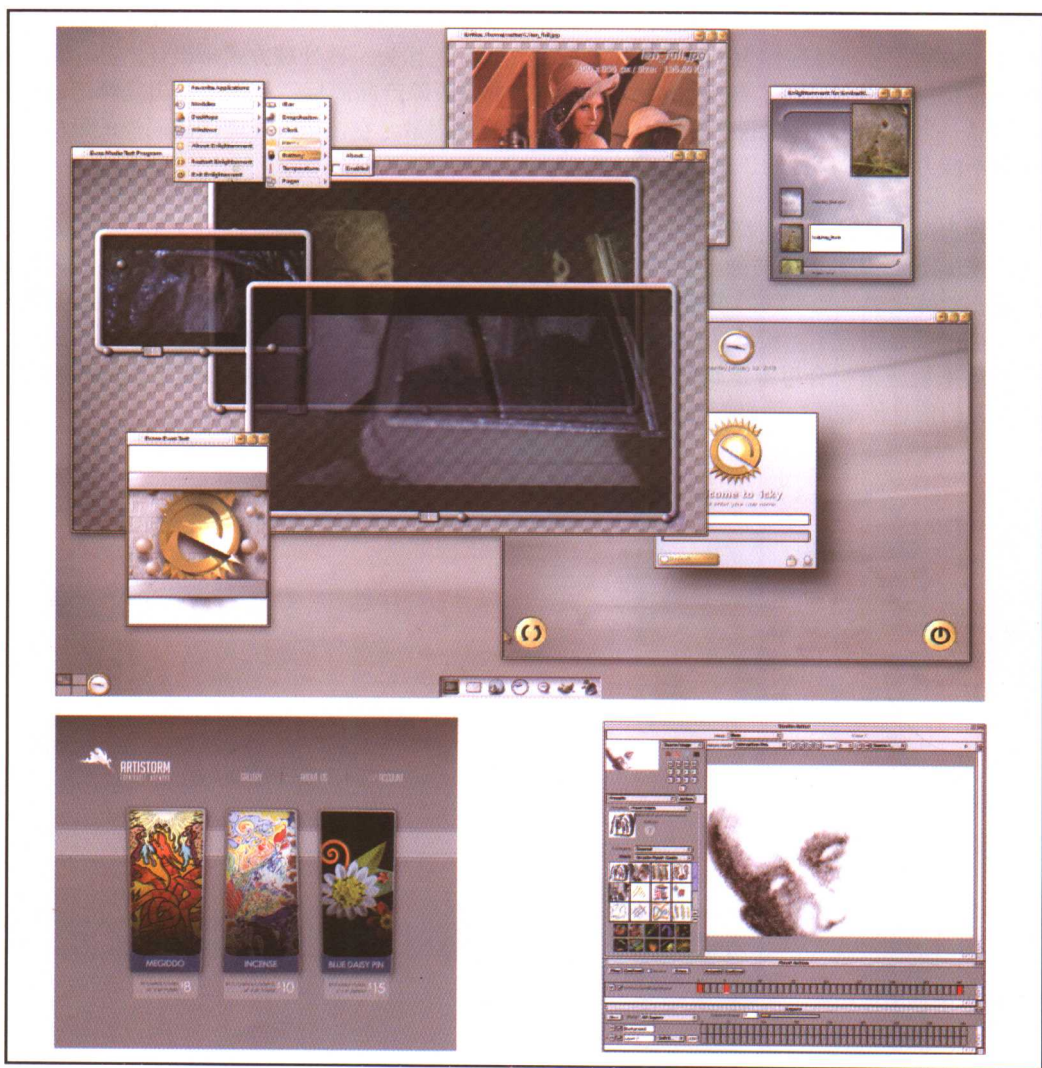


图1-2 很多绘图软件或游戏在界面设计时都力求更加科学、布局更加合理、操作更加简便