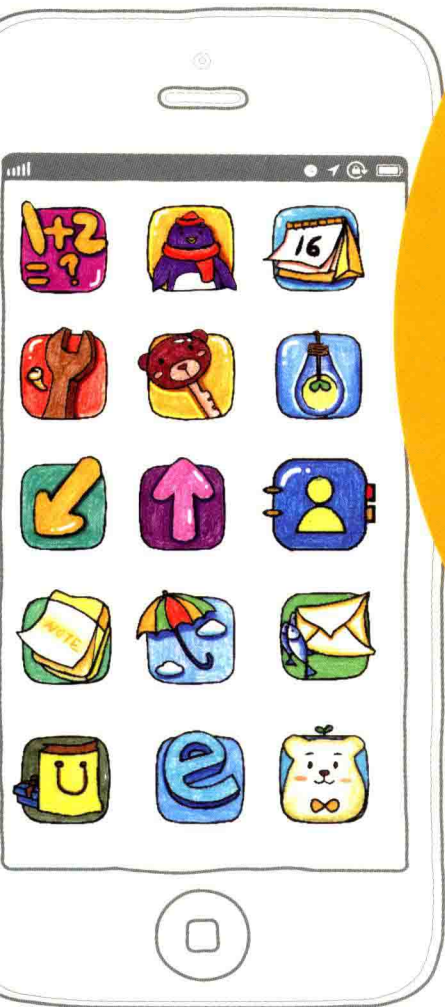


丰富的案例教学 + 多样的技法表现 + 直观的教学视频

# UI设计 手绘表现 从入门到精通

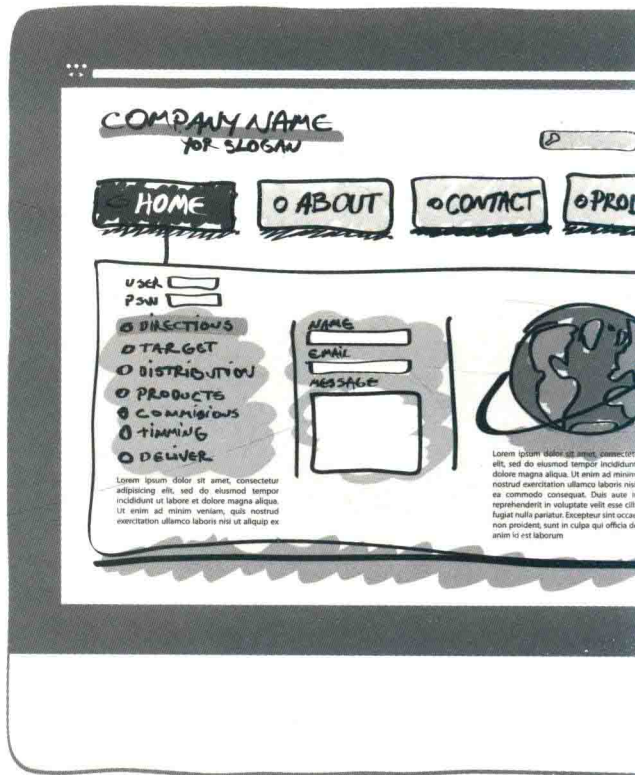
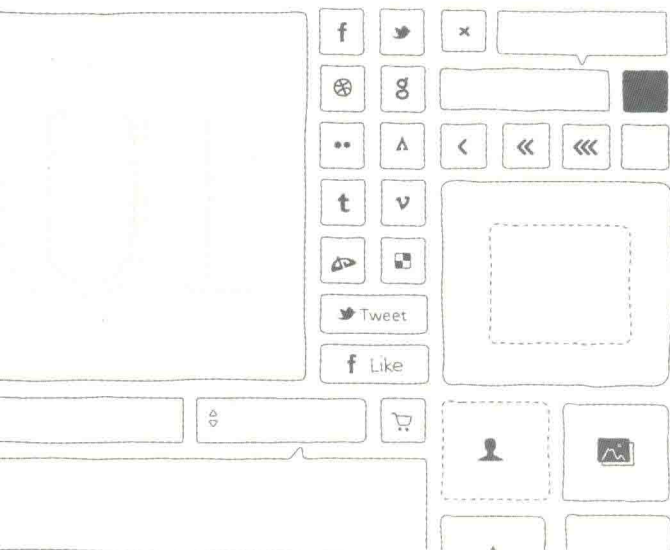
设计手绘教育中心 编著

- 附赠 -  
UI手绘  
灵感本



随书配套资源

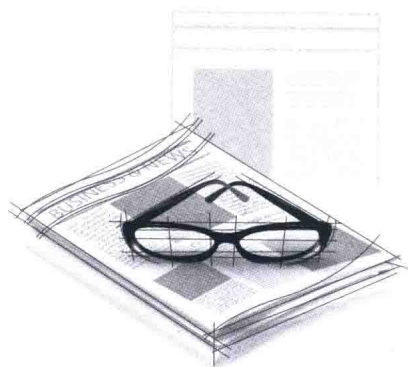
8课时共300分钟多媒体语音教学视频



中国工信出版集团



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS



# UI设计 手绘表现 从入门到精通

设计手绘教育中心 编著

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (CIP) 数据

UI设计手绘表现从入门到精通 / 设计手绘教育中心  
编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2017.6  
ISBN 978-7-115-44648-0

I. ①U… II. ①设… 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(2017)第016855号

## 内 容 提 要

本书以UI设计为核心,系统全面地讲解了UI设计手绘各个方面的知识。全书分为9章,第1章介绍了UI设计概论;第2章介绍了UI设计手绘基础;第3章介绍了UI设计材质表现;第4章介绍了UI中基本元素的表现;第5章介绍了UI图标设计;第6章介绍了网站UI设计;第7章介绍了游戏界面设计;第8章介绍了数码产品主题界面设计;第9章为作品赏析,搜集了一些优秀的UI设计作品,以供读者参考学习。

本书附赠8课时共300分钟的视频教程,其内容与图书相呼应,读者可以结合视频学习,提高学习效率。另外,本书还附赠UI手绘灵感本,读者可以边学边画,学习更有趣。

本书集专业性、实用性、系统性于一体,注重将理论与实践相结合,适合UI设计爱好者自学,可作为高等院校与培训机构平面设计、网页设计、游戏设计以及相关专业的教材,同时也可以作为设计人员以及相关从业人员的参考用书。

- 
- ◆ 编 著 设计手绘教育中心  
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>  
北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 12  
字数: 330千字 2017年6月第1版  
印数: 1—3000册 2017年6月北京第1次印刷
- 

定价: 69.00元

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

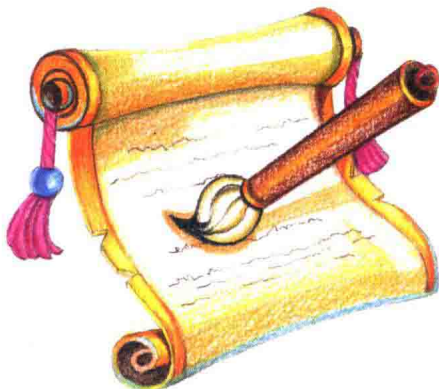
反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广字第8052号

## 第1章

### UI 设计概论

- 1.1 UI 设计的分类 / 10
- 1.2 UI 设计的原则 / 10
- 1.3 UI 设计未来发展趋势 / 10
- 1.4 UI 设计师职业前景与就业方向 / 11
- 1.5 UI 设计创作期间如何思考问题 / 11
- 1.6 UI 设计的创意元素及其特点 / 11
- 1.7 UI 设计师怎样提高创作能力 / 12
- 1.8 为什么要学习 UI 设计手绘 / 12
- 1.9 UI 设计范例 / 17



## 第2章

### UI 设计手绘基础

- 2.1 材料与工具 / 24
  - 2.1.1 绘图铅笔 / 24
  - 2.1.2 针管笔 / 24
  - 2.1.3 马克笔的特性 / 25
  - 2.1.4 马克笔运笔笔触 / 27
  - 2.1.5 马克笔的用色规律 / 28
  - 2.1.6 马克笔色彩的过渡练习 / 28
  - 2.1.7 彩色铅笔 / 29
  - 2.1.8 纸张的选择 / 30
  - 2.1.9 橡皮擦 / 32
  - 2.1.10 直尺 / 32
  - 2.1.11 圆规 / 32
- 2.2 UI 设计中色彩的应用 / 33
  - 2.2.1 什么是色彩 / 33
  - 2.2.2 UI 设计中色彩的搭配方法 / 35



- 2.3 透视基础 / 38
  - 2.3.1 透视的基础知识 / 38
  - 2.3.2 一点透视的特性和画法 / 38
  - 2.3.3 两点透视的特性和画法 / 39
  - 2.3.4 三点透视的特性和画法 / 40
- 2.4 手绘姿势 / 41
  - 2.4.1 握笔姿势 / 41
  - 2.4.2 坐姿 / 42

## 第3章

# UI 设计材质表现

### 3.1 皮革材质图标 / 44

- 3.1.1 皮革材质表现要点 / 44
- 3.1.2 皮革材质在 UI 设计中的应用 / 44
- 3.1.3 皮革材质质感的表达 / 45

### 3.2 玻璃材质图标 / 48

- 3.2.1 玻璃材质表现要点 / 48
- 3.2.2 玻璃材质质感的表达 / 49
- 3.2.3 玻璃材质手绘表现 / 51

### 3.3 毛绒材质图标 / 53

- 3.3.1 毛绒材质的特点 / 53
- 3.3.2 毛绒材质质感的表达 / 53
- 3.3.3 毛绒材质手绘表现 / 55

### 3.4 木头材质图标 / 56

- 3.4.1 木头材质表现要点 / 56
- 3.4.2 木头材质质感的表达 / 56
- 3.4.3 木头材质手绘表现 / 58

### 3.5 金属材质图标 / 60

- 3.5.1 金属材质表现要点 / 60
- 3.5.2 金属材质表现技法 / 60
- 3.5.3 金属材质手绘表现 / 62

### 3.6 其他材质图标设计 / 63

- 4.6.1 陶瓷材质图标设计 / 63
- 3.6.2 纸材质图标设计 / 63



## 第4章

# UI 中基本元素的表现

### 4.1 按钮 / 66

- 4.1.1 按钮设计的原则 / 66
- 4.1.2 扁平化按钮设计 / 68

### 4.2 开关 / 71

- 4.2.1 简易色块开关设计 / 71
- 4.2.2 开关设计手绘表现 / 71

### 4.3 进度条 / 73

- 4.3.1 进度条设计基础 / 73
- 4.3.2 常见进度条设计手绘表现 / 74

### 4.4 对话框 / 77

- 4.4.1 对话框设计要点 / 77
- 4.4.2 提示对话框设计手绘表现 / 77
- 4.4.3 任务对话框设计手绘表现 / 79
- 4.4.4 木质对话框设计手绘表现 / 81

### 4.5 标签栏 / 82

- 4.5.1 标签栏设计概述 / 82
- 4.5.2 木纹质感的标签栏设计手绘表现 / 83

## 第5章

# UI 图标设计

### 5.1 UI 图标设计的过程 / 88

### 5.2 图标类型及尺寸要求 / 89



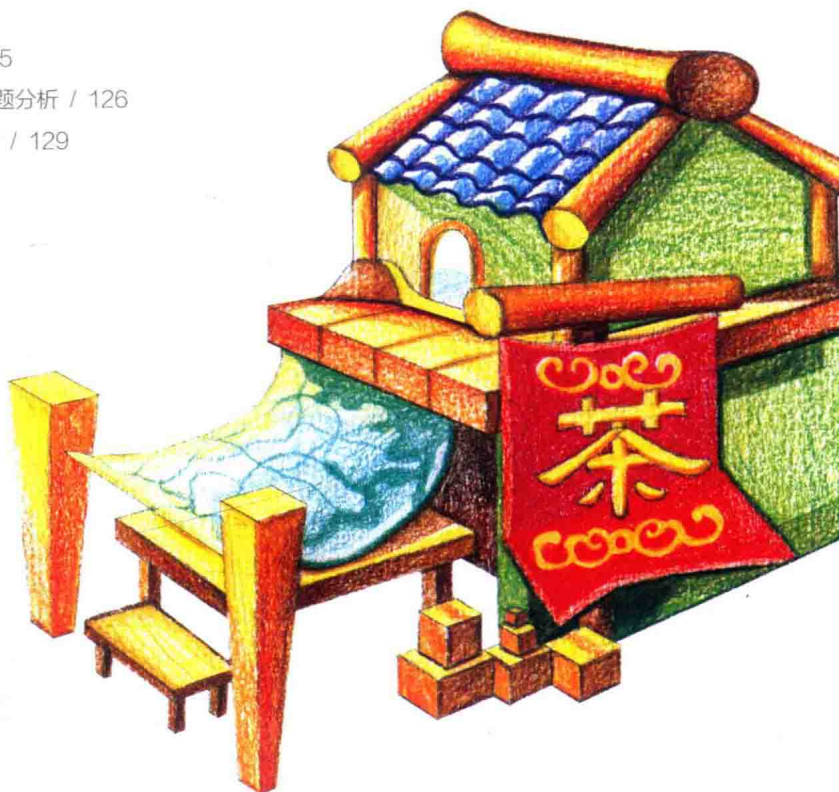
- 5.3 图标设计的原则 / 90
- 5.4 图标设计的目的 / 92
- 5.5 UI 图标设计中色彩的应用 / 92
- 5.6 系列图标设计 / 93
- 5.7 常用图标设计 / 96
  - 5.7.1 网页图标设计手绘表现 / 96
  - 5.7.2 电脑图标设计手绘表现 / 97
  - 5.7.3 微信图标设计手绘表现 / 99
  - 5.7.4 手游图标设计手绘表现 / 100
  - 5.7.5 商业 Logo 图标设计手绘表现 / 102
- 5.8 扁平化图标设计 / 102
  - 5.8.1 什么是扁平化设计 / 102
  - 5.8.2 扁平化图标设计理念及特点 / 103
  - 5.8.3 扁平化设计中色彩的应用 / 105
  - 5.8.4 扁平化图标设计手绘表现 / 106
  - 5.8.5 扁平化风格手机主题界面设计真题分析 / 113
  - 5.8.6 扁平化风格主题公园海报设计真题分析 / 115
- 5.9 风格图标设计 / 117
  - 5.9.1 透明风格图标设计手绘表现 / 118
  - 5.9.2 折纸风格图标设计手绘表现 / 119
  - 5.9.3 卡通风格网页主题图标设计真题分析 / 121
  - 5.9.4 手机 App 购物主题图标设计真题分析 / 122
- 5.10 立体图标设计 / 124
  - 5.10.1 立体图标设计手绘表现 / 125
  - 5.10.2 饮食类主题系列立体图标设计真题分析 / 126
  - 5.10.3 手机主题立体图标设计真题分析 / 129



## 第6章

### 网站 UI 设计

- 6.1 什么是网站 UI 设计 / 133
- 6.2 网站 UI 设计流程 / 133
- 6.3 网站 UI 设计相关规范 / 133
- 6.4 字体设计与变形 / 133
- 6.5 网站 UI 布局设计技巧 / 138
- 6.6 网站 UI 设计范例 / 141



## 第7章

### 游戏界面设计

- 7.1 什么是游戏界面 / 149
- 7.2 游戏界面设计的原则 / 149
- 7.3 游戏界面的分类 / 149
  - 7.3.1 登录界面 / 149
  - 7.3.2 主菜单界面 / 150
  - 7.3.3 加载界面 / 151
  - 7.3.4 选项界面 / 151
  - 7.3.5 其他界面 / 152
- 7.4 不同游戏界面尺寸要求 / 153
  - 7.4.1 手机游戏界面的标准尺寸 / 153
  - 7.4.2 平板电脑游戏界面的标准尺寸 / 153
  - 7.4.3 网页游戏界面的标准尺寸 / 153
- 7.5 粉色调游戏界面设计手绘表现 / 154
- 7.6 蓝色调游戏界面设计手绘表现 / 155
- 7.7 休闲类手机游戏界面设计手绘表现 / 157
- 7.8 动作冒险类手机游戏界面设计手绘表现 / 159
- 7.9 益智类手机游戏界面设计手绘表现 / 161



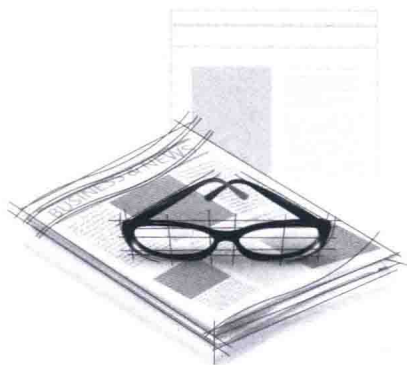
## 第8章

### 数码产品主题界面设计

- 8.1 什么是数码产品 / 164
- 8.2 数码产品主题界面设计的原则 / 164
- 8.3 数码产品界面设计的趋势 / 164
- 8.4 电子书主题界面设计手绘表现 / 164
- 8.5 网络电视主题界面设计手绘表现 / 166
- 8.6 数码产品主题界面设计范例 / 170

## 第9章

### 作品赏析



# UI设计 手绘表现 从入门到精通

设计手绘教育中心 编著

人民邮电出版社  
北京



## 图书在版编目 (C I P) 数据

UI设计手绘表现从入门到精通 / 设计手绘教育中心  
编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2017. 6  
ISBN 978-7-115-44648-0

I. ①U… II. ①设… 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(2017)第016855号

## 内 容 提 要

本书以 UI 设计为核心, 系统全面地讲解了 UI 设计手绘各个方面的知识。全书分为 9 章, 第 1 章介绍了 UI 设计概论; 第 2 章介绍了 UI 设计手绘基础; 第 3 章介绍了 UI 设计材质表现; 第 4 章介绍了 UI 中基本元素的表现; 第 5 章介绍了 UI 图标设计; 第 6 章介绍了网站 UI 设计; 第 7 章介绍了游戏界面设计; 第 8 章介绍了数码产品主题界面设计; 第 9 章为作品赏析, 搜集了一些优秀的 UI 设计作品, 以供读者参考学习。

本书附赠 8 课时共 300 分钟的视频教程, 其内容与图书相呼应, 读者可以结合视频学习, 提高学习效率。另外, 本书还附赠 UI 手绘灵感本, 读者可以边学边画, 学习更有趣。

本书集专业性、实用性、系统性于一体, 注重将理论与实践相结合, 适合 UI 设计爱好者自学, 可作为高等院校与培训机构平面设计、网页设计、游戏设计以及相关专业的教材, 同时也可以作为设计人员以及相关从业人员的参考用书。

- 
- ◆ 编 著 设计手绘教育中心  
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>  
北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 12  
字数: 330 千字 2017 年 6 月第 1 版  
印数: 1—3 000 册 2017 年 6 月北京第 1 次印刷
- 

定价: 69.00 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: 京东工商广字第 8052 号

随着时代的发展与艺术设计的进步,手绘效果图越来越受到广大设计人员的青睐,手绘表现常使用马克笔、钢笔、彩色铅笔等工具,这种表现方法是最直接、最快速的。在 UI 设计中,手绘表现是设计人员和相关从业者必备的基本技能之一,手绘在现代的设计中有着不可替代的作用和意义。

## 本书编写的目的

本书编写的目的是使广大读者了解 UI 设计手绘效果图的表现技法和表现步骤,能够清楚地认识到如何把设计思维转化为表现手段,如何灵活地、系统地、形象地进行 UI 设计手绘表达。

## 读者定位

- (1) UI 设计爱好者、马克笔和彩铅手绘爱好者。
- (2) 设计专业在校大学生、UI 设计培训机构学员的教材。
- (3) UI 界面设计师、淘宝界面开发工程师、网页美工、界面设计总监及相关从业人员。

## 本书优势

**(1) 全面的知识讲解:** 本书内容全面,知识涵盖面广,对线条画法、透视关系、色彩知识、材质表现等都有讲解。案例丰富多彩,从 UI 中基本元素的表现到 UI 图标设计、网站 UI 设计、游戏界面设计以及数码产品主题界面设计等都提供了大量案例,最后通过 UI 设计作品赏析集中介绍了 UI 设计手绘表现范例,以供读者学习参考。

**(2) 丰富的实战教学:** 本书注重实例练习,不仅包括常用图标设计、扁平化图标设计、风格图标设计以及立体图标设计手绘表现实例,而且包括粉色调游戏界面设计、蓝色调游戏界面设计、休闲类手机游戏界面设计、动作冒险类手机游戏界面设计、益智类手机游戏界面设计、电子书主题界面设计以及网络电视主题界面设计手绘表现实例,采用手把手教学的方式来讲解 UI 设计手绘。

**(3) 多样的技法表现:** 本书手绘表现技法全面,既有铅笔、针管笔黑白表现,也有马克笔、彩色铅笔表现。

**(4) 直观的教学视频:** 本书附赠教学视频,可以通过扫描“资源下载”二维码进行免费下载,其内容与图书相辅相成,读者可以结合视频学习,提高学习效率。



资源下载

**(5) 超值的学习套餐:** 系统的图书学习教程,专业的教学视频,是学习 UI 设计手绘的优选。

## 本书作者

本书由设计手绘教育中心编著，具体参加编写和资料整理的有陈志民、姚义琴等。由于作者水平有限，书中疏漏之处在所难免。在感谢您选择本书的同时，也希望您能够把对本书的意见和建议告诉我们。

作者邮箱：lushanbook@qq.com

读者 QQ 群：327209040

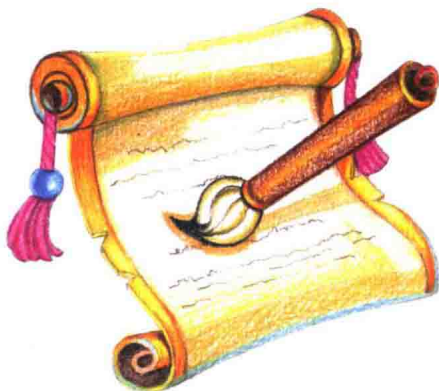
编者

2017年1月

## 第 1 章

### UI 设计概论

- 1.1 UI 设计的分类 / 10
- 1.2 UI 设计的原则 / 10
- 1.3 UI 设计未来发展趋势 / 10
- 1.4 UI 设计师职业前景与就业方向 / 11
- 1.5 UI 设计创作期间如何思考问题 / 11
- 1.6 UI 设计的创意元素及其特点 / 11
- 1.7 UI 设计师怎样提高创作能力 / 12
- 1.8 为什么要学习 UI 设计手绘 / 12
- 1.9 UI 设计范例 / 17



## 第 2 章

### UI 设计手绘基础

- 2.1 材料与工具 / 24
  - 2.1.1 绘图铅笔 / 24
  - 2.1.2 针管笔 / 24
  - 2.1.3 马克笔的特性 / 25
  - 2.1.4 马克笔运笔笔触 / 27
  - 2.1.5 马克笔的用色规律 / 28
  - 2.1.6 马克笔色彩的过渡练习 / 28
  - 2.1.7 彩色铅笔 / 29
  - 2.1.8 纸张的选择 / 30
  - 2.1.9 橡皮擦 / 32
  - 2.1.10 直尺 / 32
  - 2.1.11 圆规 / 32
- 2.2 UI 设计中色彩的应用 / 33
  - 2.2.1 什么是色彩 / 33
  - 2.2.2 UI 设计中色彩的搭配方法 / 35



- 2.3 透视基础 / 38
  - 2.3.1 透视的基础知识 / 38
  - 2.3.2 一点透视的特性和画法 / 38
  - 2.3.3 两点透视的特性和画法 / 39
  - 2.3.4 三点透视的特性和画法 / 40
- 2.4 手绘姿势 / 41
  - 2.4.1 握笔姿势 / 41
  - 2.4.2 坐姿 / 42

## 第3章

# UI 设计材质表现

### 3.1 皮革材质图标 / 44

- 3.1.1 皮革材质表现要点 / 44
- 3.1.2 皮革材质在 UI 设计中的应用 / 44
- 3.1.3 皮革材质质感的表达 / 45

### 3.2 玻璃材质图标 / 48

- 3.2.1 玻璃材质表现要点 / 48
- 3.2.2 玻璃材质质感的表达 / 49
- 3.2.3 玻璃材质手绘表现 / 51

### 3.3 毛绒材质图标 / 53

- 3.3.1 毛绒材质的特点 / 53
- 3.3.2 毛绒材质质感的表达 / 53
- 3.3.3 毛绒材质手绘表现 / 55

### 3.4 木头材质图标 / 56

- 3.4.1 木头材质表现要点 / 56
- 3.4.2 木头材质质感的表达 / 56
- 3.4.3 木头材质手绘表现 / 58

### 3.5 金属材质图标 / 60

- 3.5.1 金属材质表现要点 / 60
- 3.5.2 金属材质表现技法 / 60
- 3.5.3 金属材质手绘表现 / 62

### 3.6 其他材质图标设计 / 63

- 4.6.1 陶瓷材质图标设计 / 63
- 3.6.2 纸材质图标设计 / 63



## 第4章

# UI 中基本元素的表现

### 4.1 按钮 / 66

- 4.1.1 按钮设计的原则 / 66
- 4.1.2 扁平化按钮设计 / 68

### 4.2 开关 / 71

- 4.2.1 简易色块开关设计 / 71
- 4.2.2 开关设计手绘表现 / 71

### 4.3 进度条 / 73

- 4.3.1 进度条设计基础 / 73
- 4.3.2 常见进度条设计手绘表现 / 74

### 4.4 对话框 / 77

- 4.4.1 对话框设计要点 / 77
- 4.4.2 提示对话框设计手绘表现 / 77
- 4.4.3 任务对话框设计手绘表现 / 79
- 4.4.4 木质对话框设计手绘表现 / 81

### 4.5 标签栏 / 82

- 4.5.1 标签栏设计概述 / 82
- 4.5.2 木纹质感的标签栏设计手绘表现 / 83

## 第5章

# UI 图标设计

### 5.1 UI 图标设计的过程 / 88

### 5.2 图标类型及尺寸要求 / 89



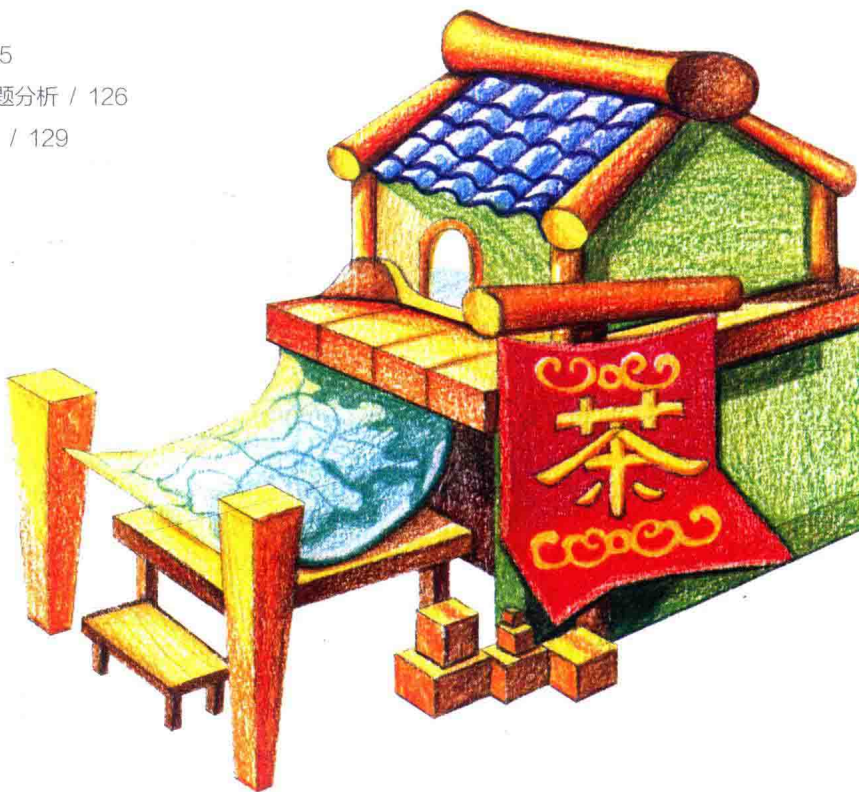
- 5.3 图标设计的原则 / 90
- 5.4 图标设计的目的 / 92
- 5.5 UI 图标设计中色彩的应用 / 92
- 5.6 系列图标设计 / 93
- 5.7 常用图标设计 / 96
  - 5.7.1 网页图标设计手绘表现 / 96
  - 5.7.2 电脑图标设计手绘表现 / 97
  - 5.7.3 微信图标设计手绘表现 / 99
  - 5.7.4 手游图标设计手绘表现 / 100
  - 5.7.5 商业 Logo 图标设计手绘表现 / 102
- 5.8 扁平化图标设计 / 102
  - 5.8.1 什么是扁平化设计 / 102
  - 5.8.2 扁平化图标设计理念及特点 / 103
  - 5.8.3 扁平化设计中色彩的应用 / 105
  - 5.8.4 扁平化图标设计手绘表现 / 106
  - 5.8.5 扁平化风格手机主题界面设计真题分析 / 113
  - 5.8.6 扁平化风格主题公园海报设计真题分析 / 115
- 5.9 风格图标设计 / 117
  - 5.9.1 透明风格图标设计手绘表现 / 118
  - 5.9.2 折纸风格图标设计手绘表现 / 119
  - 5.9.3 卡通风格网页主题图标设计真题分析 / 121
  - 5.9.4 手机 App 购物主题图标设计真题分析 / 122
- 5.10 立体图标设计 / 124
  - 5.10.1 立体图标设计手绘表现 / 125
  - 5.10.2 饮食类主题系列立体图标设计真题分析 / 126
  - 5.10.3 手机主题立体图标设计真题分析 / 129



## 第6章

### 网站 UI 设计

- 6.1 什么是网站 UI 设计 / 133
- 6.2 网站 UI 设计流程 / 133
- 6.3 网站 UI 设计相关规范 / 133
- 6.4 字体设计与变形 / 133
- 6.5 网站 UI 布局设计技巧 / 138
- 6.6 网站 UI 设计范例 / 141



## 第7章

### 游戏界面设计

- 7.1 什么是游戏界面 / 149
- 7.2 游戏界面设计的原则 / 149
- 7.3 游戏界面的分类 / 149
  - 7.3.1 登录界面 / 149
  - 7.3.2 主菜单界面 / 150
  - 7.3.3 加载界面 / 151
  - 7.3.4 选项界面 / 151
  - 7.3.5 其他界面 / 152
- 7.4 不同游戏界面尺寸要求 / 153
  - 7.4.1 手机游戏界面的标准尺寸 / 153
  - 7.4.2 平板电脑游戏界面的标准尺寸 / 153
  - 7.4.3 网页游戏界面的标准尺寸 / 153
- 7.5 粉色调游戏界面设计手绘表现 / 154
- 7.6 蓝色调游戏界面设计手绘表现 / 155
- 7.7 休闲类手机游戏界面设计手绘表现 / 157
- 7.8 动作冒险类手机游戏界面设计手绘表现 / 159
- 7.9 益智类手机游戏界面设计手绘表现 / 161



## 第8章

### 数码产品主题界面设计

- 8.1 什么是数码产品 / 164
- 8.2 数码产品主题界面设计的原则 / 164
- 8.3 数码产品界面设计的趋势 / 164
- 8.4 电子书主题界面设计手绘表现 / 164
- 8.5 网络电视主题界面设计手绘表现 / 166
- 8.6 数码产品主题界面设计范例 / 170



## 第9章

### 作品赏析

## 第1章

# UI 设计概论

本章主要介绍 UI 设计的分类、UI 设计的原则、UI 设计未来发展趋势、UI 设计师职业前景与就业方向、UI 设计创作期间如何思考问题、UI 设计的创意元素及其特点、UI 设计师怎样提高创作能力、为什么要学习 UI 设计手绘以及 UI 设计范例，让大家对 UI 设计手绘有个初步的认识，并为后面章节的学习打下良好的基础。



## 1.1 UI 设计的分类

对于没有入行的读者来说, UI 是个陌生的概念, 但是对于从事 UI 设计的设计师而言, UI 设计是一个非常流行且能够带来高薪的工作。UI 设计的范畴非常广泛, 一般包括网页界面、手持设备界面、电脑系统界面、应用软件界面、游戏界面、车载导航设备界面、智能电视界面、各种数码医疗产品控制界面以及远程会议监控界面等的设计, 学习过程中不需要过分细化, 只要在今后的实际工作中找到适合自己的方向和兴趣, 随时熟悉最流行和最热门的设计类别即可。

UI 其实是“用户界面”英文的缩写, 指的是对软件的人机交互、操作逻辑以及界面美观性的整体设计。

UI 设计的学习主要分为四个阶段。第一阶段为 UI 设计基础课程, 主要包括对 UI 设计的初步认识, 掌握字体、构图、手绘等基础造型技能, 以及透视原理、色彩原理和材质表现等。第二阶段为平面设计, 主要包括设计软件的应用, 字体、版式等平面设计项目的设计。第三阶段为网站 UI 设计, 主要包括相关的设计规范、配色技巧、标准化布局设计等。第四阶段为移动设备 UI 设计, 主要包括手机主题、图标等交互设计。

## 1.2 UI 设计的原则

近几年交互设计专业的发展较好, 前人在理论上为交互设计提供了很多支持, 提出了一些实用的设计原则, 具体如下。

- ① 界面布局设计应该以内容为核心, 根据用户的期望提供相应的设计。
- ② 以自然手势为基础建构界面的交互系统, 要与人体工程学相符。
- ③ 使用各种手机上已有的 UI 设计特点和设计方法, 在文字输入方面的相关应用应该适当减少。
- ④ 应用交互的手指和手势的操作流程、界面反馈转场等应该保持流畅性。
- ⑤ 应该更大程度地发挥多通道界面和交互设计的特性, 给用户更加真实的感受。
- ⑥ 界面架构要简单、明了, 导航设计应该清晰且容易理解, 操作要简单方便。
- ⑦ 应用的使用情境也要到位, 要保证每个操作中断时用户都可以恢复之前的操作。
- ⑧ 整个设计要让用户感到有趣和惊喜, 既高效又贴心, 真正实现智能化。

## 1.3 UI 设计未来发展趋势

由于互联网信息更新换代快, 所以设计师需要与时代接轨, 不落伍, 应该对 UI 设计可能的流行趋势进行了解, 并且及时调整学习重点。那么如今的 UI 设计在未来将会朝什么方向发展, 大致呈什么趋势呢? 接下来将对这一问题进行分析。

第一, 移动端将被常见的交互形式所影响, 设计需要进行优化, 不同平台的设计标准将接近一致。

第二, 应该对分辨率进行适配, 要遵循平台的设计规范。

第三, 虽然动画效果的使用越来越普遍, 但是应该合乎逻辑, 并且不能过于华丽, 避免用户长时间等待。

第四, 设计更趋向于较高的可用性, 简洁的设计相对可用性较弱。

第五, 已经被用户接纳的设计不要轻易改版, 在设计中使用的数据将会越来越真实, 给人更加深刻的印象。而 APP 交互和内容的设计会受平面、游戏等设计影响。

第六, 可穿戴设备、远程控制、3D 打印机、智能手表、无人驾驶汽车等都需要界面设计, 它们将是 UI 设计未来发展的新领域。