

高等职业院校教学改革创新示范教材 **数字媒体系列**

UI界面设计

◎ 张小玲 张莉 主编

◎ 李欣欣 陶薇薇 杨桂宇 副主编

- 理论与案例结合：5个由简单到复杂、逐步递进的UI界面设计应用典型案例
- 理念与工具结合：讲解Photoshop CC在UI界面视觉设计中的各种功能和技巧
- 技巧与艺术结合：通过项目将艺术设计能力和产品策划、用户体验融合在一起

登录华信教育资源网，获取电子课件、案例素材等资源：

<http://www.hxedu.com.cn>



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

高等职业院校教学改革创新示范教材·数字媒体系列

UI 界面设计

张小玲 张 莉 主编

李欣欣 陶薇薇 杨桂宇 副主编

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书按照高职高专计算机多媒体技术专业教学大纲的要求编写，是一本全面的 UI 界面设计与制作的基础教程。本书以培养学生的 UI 设计理念、方法为基本，结合 Photoshop 软件中常用的各种工具和方法，有针对性地剖析设计制作的实施策略与过程，以训练和提高学生 UI 界面设计制作技能。

全书内容共 7 章，分为三个部分。第一部分是 UI 界面设计相关知识的介绍，包括什么是 UI 界面设计、UI 界面设计的常用方法和设计工具、UI 设计与用户体验的关系等基本知识。第二部分是各种 UI 界面常用元素的制作。第三部分是 UI 界面设计典型实战，通过 4 个递进的设计实例，从任务分析、功能定位、制作步骤入手对界面设计制作进行全过程讲解。

本书结构合理、内容翔实、图文并茂，在项目中讲述 Photoshop CC 的要点和难点，将艺术设计的知识与技巧融入其中，引导读者进行思考及软件操作实践，提升读者的审美、审艺能力。

本书适合作为高职高专院校计算机类专业的教材，也可供平面设计人员、美工人员和对 UI 设计感兴趣的读者阅读和参考，还可帮助 UI 设计师迅速进入职场角色。为方便教学，本书提供电子课件等教学资源，请登录华信教育资源网（www.hxedu.com.cn）免费下载。

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（CIP）数据

UI 界面设计/张小玲，张莉主编. —北京：电子工业出版社，2014.9
高等职业院校教学改革创新示范教材·数字媒体系列
ISBN 978-7-121-24160-4

I. ①U… II. ①张… ②张… III. ①人机界面—程序设计—高等职业教育—教材 IV. ①TP311.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 195924 号

策划编辑：左 雅

责任编辑：左 雅 特约编辑：王 丹

印 刷：北京京师印务有限公司

装 订：北京京师印务有限公司

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：787×1 092 1/16 印张：13.5 字数：346 千字

版 次：2014 年 9 月第 1 版

印 次：2014 年 9 月第 1 次印刷

印 数：3 000 册 定价：29.80 元

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，联系及邮购电话：(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 设计是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计,主要包括三个部分:交互设计、用户研究、界面设计。UI 界面设计就像工业产品中的工业造型设计一样,是产品的重要买点之一。一个友好、美观的界面会给人带来舒适的视觉享受,拉近人与产品的距离,为产品创造卖点。UI 界面设计不是单纯的美术绘画,他需要定位使用者、使用环境、使用方式,并且配合软件实现出来,为最终用户而设计,是纯粹的、科学性的艺术设计。随着科技的不断发展,互联网迅猛发展和普及,各类电子设备功能越来越强大,基于计算机、手机、平板电脑等电子终端系统的相关软件应运而生,这些产品设计的人性化已不仅仅局限于硬件的外观,软件系统已成为用户直接操作和应用的主体,它会因美观实用、操作便捷而为用户所青睐。作为人机对话的主要途径,UI 界面设计的重要性不言而喻。

2013 年全国 UI 设计人才需求缺口有 35 万,未来 10 年预计该需求将达到 100 万。面对这么大的一个人才市场,2012 年,重庆正大软件职业技术学院成功申请重庆市高等教育教学改革研究项目《构建“技艺融合”课程体系,实现网页设计师专业方向创新人才培养》,希望通过该项目构建系统、完善的 UI 界面设计人才培养体系,为社会输送新鲜血液,促进网络市场的发展。

为进一步总结和推广“技艺融合”课题研究成果,课题组特编写本教材。书中充分体现理论够用、加强实践的高职教学理念,针对 UI 图像界面设计,从用户研究、交互设计入手,到灌输视觉设计理念,再结合实例对设计全过程进行剖析、归纳和演绎,将“理论知识”、“软件技术”与“艺术设计”各项元素充分融合。通过课题组的精心准备,本教材具有以下特点。

1. 案例经典,呈现形式符合认知规律。在理论知识介绍之后,本教材设计了案例学习和典型实战,由简单到复杂、逐步递进地讲述了 UI 界面设计经典案例,在案例教学中深入对理论知识的学习理解,透视 UI 界面设计整个流程及技巧。

2. 技艺融合,突出职业性,强化综合适应能力的培养。本书将 Photoshop CC 软件设计制作技术与艺术设计能力和产品策划、用户体验融合在一起,采用任务驱动的教学模式,按照项目任务工作流程构建教学体系,利于读者构建自身技艺融合的经验体系。在任务完成后,设计了知识拓展与能力拓展模块,保证知识的拓展性和丰富性,同时培养学生知识的综合运用能力和行业意识。

3. 产教结合,结合企业实际项目编写,突出实用性、实践性。教材编写过程中,结合重庆正大恒领网络科技有限公司、重庆猪八戒网络有限公司的实际项目完成,保证项目的实用实践性强。

在本书的编写过程中,主编张小玲负责全书架构设计、部分章节的编写及全书统稿,主编张莉负责全书统筹安排及审稿,李欣欣、陶薇薇、杨桂宇任副主编,阚洪、严伟、石磊参与了部分章节的编写。本书的编写得到了重庆正大软件职业技术学院互联网工程

系全体教师的大力支持和帮助，也得到了许多学生的支持，在此感谢他们对本书形成过程中提供的各种贡献。

由于编者水平有限，书中难免会有疏漏和不足之处，敬请大家批评执政，以期共同进步。

编 者

■ 目 录

CONTENTS

第一部分 知识准备

第 1 章 UI 界面设计相关知识	1
1.1 UI 界面设计	1
1.1.1 UI 设计的概念	1
1.1.2 UI 设计的流程	2
1.1.3 UI 界面设计的规范	4
1.1.4 UI 界面设计常用工具	5
1.2 UI 界面设计与用户体验	6
1.2.1 UI 界面设计与用户体验	6
1.2.2 影响用户体验的因素	7
1.3 知识拓展	8
1.3.1 Photoshop CC 入门	8
1.3.2 Photoshop CC 精彩新功能	9
1.3.3 图像常用基本操作	11
1.3.4 选区的基本操作	14
1.3.5 画笔工具的应用	16
本章小结	19
第 2 章 UI 界面设计的常用方法	20
2.1 UI 界面设计中的设计方法	20
2.1.1 方法与方法论	20
2.1.2 认识论和设计方法	20
2.1.3 UI 界面设计中实用的设计方法	21
2.2 UI 界面设计中实用的构成方法	23
2.2.1 什么是构成	23
2.2.2 形式美法则	23
2.2.3 构成的思维方式	29
2.3 UI 界面设计中实用的色彩搭配技巧	32
2.3.1 色彩的基本理论	33
2.3.2 色彩搭配法则	35

2.4 知识拓展——UI 界面设计风格	46
2.4.1 扁平化	46
2.4.2 拟物化	48
2.4.3 卡通化	48
2.5 能力拓展——Photoshop CC 中图层的应用	49
2.5.1 图层类别	49
2.5.2 图层的基础操作	49
2.5.3 图层样式	50
2.5.4 混合模式	51
2.5.5 Photoshop 中的蒙版	52
2.5.6 渐变工具	56
本章小结	58

第二部分 牛刀小试

第3章 各种 UI 界面常用元素制作	59
3.1 常用图形制作	59
3.1.1 圆形、圆角	59
3.1.2 多边形	60
3.1.3 直线	60
3.2 常见控件制作	60
3.2.1 按钮的制作	60
3.2.2 下拉选择框的制作	62
3.2.3 滑动条的制作	64
3.2.4 TAB 切换块的制作	66
3.2.5 气泡对话框的制作	68
3.3 创意图标设计与制作	70
3.3.1 图标设计技巧	70
3.3.2 利用 Photoshop 打造拟物化设计风格图标	74
3.3.3 利用 Photoshop 打造四种扁平化设计风格图标	79
3.4 知识拓展	83
3.4.1 图标设计的趋势——响应式图标	83
3.4.2 路径与形状工具	83
3.4.3 擦除类工具	86
3.5 能力拓展——简单网页设计制作实例	87
本章小结	93

第三部分 UI 界面设计典型实战

第 4 章 操作型 APP——计算器界面设计	94
4.1 界面设计任务分析	94
4.2 学习目标	95
4.3 制作步骤详解	95
4.3.1 新建文件, 确定尺寸规范	95
4.3.2 制作背景	96
4.3.3 制作状态栏区域	96
4.3.4 制作显示区细节	96
4.3.5 制作功能键区和数字键区细节	97
4.3.6 定稿输出有效的设计方案	97
4.4 知识拓展	98
4.4.1 图层组	98
4.4.2 APP 界面布局设计	99
4.4.3 Photoshop 外部素材的载入使用	100
4.5 能力拓展	100
4.5.1 拓展训练: 水平仪 UI 界面设计	100
4.5.2 拓展训练: 拼拼乐 APP 界面设计	101
4.5.3 独立实践	105
本章小结	105
第 5 章 实用型软件——播放器界面设计	106
5.1 界面设计任务分析	106
5.2 学习目标	106
5.3 制作步骤详解	106
5.3.1 创建播放器	106
5.3.2 播放器专辑信息部分制作	108
5.3.3 播放器播放按钮部分制作	112
5.4 知识拓展	119
5.4.1 色彩的搭配	119
5.4.2 Photoshop 中的色彩调整	120
5.5 能力拓展	120
5.5.1 拓展训练: 设计制作 DVD 光盘图标	120
5.5.2 拓展训练: 设计制作金属按钮	121
5.5.3 拓展训练: 为黑白照片调色	122
5.5.4 独立实践	125
本章小结	125

第6章 手机主题 UI 界面设计	126
6.1 界面设计任务分析	126
6.2 学习目标	127
6.3 制作步骤详解	127
6.3.1 主体形象设计制作	127
6.3.2 手机壁纸设计制作	129
6.3.3 锁屏设计制作	130
6.3.4 天气插件制作	131
6.3.5 桌面图标制作	137
6.4 知识拓展	147
6.4.1 手机界面设计原则	147
6.4.2 手机常用尺寸与图标格式	148
6.5 能力拓展	149
6.5.1 拓展练习: ico 图标设计制作	149
6.5.2 拓展练习: 伪扁平手机主题 UI 界面设计	150
6.5.3 独立实践	152
本章小结	152
第7章 Web 界面设计实例——儿童节专题网页设计	153
7.1 界面设计任务分析	153
7.2 学习目标	154
7.3 制作步骤详解	154
7.3.1 设计制作头部主图	154
7.3.2 设计制作装饰图形	167
7.3.3 设计制作栏目“书籍系列”	173
7.3.4 设计制作栏目“服饰系列”	181
7.3.5 设计制作栏目“玩具系列”	184
7.3.6 设计制作底部区域	187
7.4 知识拓展	189
7.4.1 网站界面设计基本原则	189
7.4.2 网站界面的功能美与形式美	189
7.5 能力拓展	190
7.5.1 拓展练习: 照射在透明玻璃窗上效果	190
7.5.2 拓展练习: Photoshop 打造倾盆大雨效果	191
7.5.3 拓展练习: Photoshop 打造电子商务网页界面	192
7.5.4 全局观念的强化	206
7.5.5 独立实践	206
本章小结	206
参考文献	207

第一部分 知识准备

第 1 章

UI 界面设计相关知识

1.1 UI 界面设计

1.1.1 UI 设计的概念

UI 即 User Interface（用户界面）的简称。UI 设计则是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的 UI 设计不仅是让软件变得有个性有品味，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。UI 设计可以理解为协调用户与界面之间关系的设计，包括交互设计、用户研究、界面设计三部分。

一个友好美观的界面会给人带来舒适的视觉享受，拉近人与电脑或手机等设备的距离，为商家创造卖点。界面设计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。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。

界面设计是人与机器之间传递和交换信息的媒介，是计算机科学与心理学、设计艺术学、认知科学和人机工程学的交叉研究领域。它包括硬件界面和软件界面，具体包括软件启动封面设计、软件框架设计、按钮设计、面板设计、菜单设计、便签设计、图标设计、滚动条及状态栏设计、安装过程设计、包装及商品化设计等。

用户界面是一个人机交互系统，它包括硬件（物理层面）和软件（逻辑层面）两方面。一般来说，人机交互工程的目标是打造一个让用户操作简单、便捷的界面，也就是说，UI 指的不是简单的用户和界面，还包括用户和界面的交互。那么作为 UI 设计师，要做的就不只是设计出美观的界面，还要设计出让用户用起来舒服、操作简单的界面。无论是 PC 端还是移动端设备无不充斥着各种用户界面。

人机交互图形化用户界面设计即 GUI（Graphical User Interface），准确来说 GUI 就是屏幕产品的视觉体验和互动操作部分。GUI 是一种结合计算机科学、美学、心理

学、行为学及各商业领域需求分析的人机系统工程，强调人-机-环境三者作为一个系统进行总体设计。GUI 应用领域主要有：手机通信移动产品、电脑操作平台、软件产品、PDA 产品、数码产品、车载系统产品、智能家电产品、游戏产品及产品的在线推广。

1.1.2 UI 设计的流程

UI 设计包括交互设计、用户研究、界面设计三个部分。基于这三部分的 UI 设计流程从产品立项开始，UI 设计师就应根据流程规范，参与需求阶段、分析设计阶段、调研验证阶段、方案改进阶段、用户验证反馈阶段等环节，履行相应的岗位职责。UI 设计师应全面负责产品以用户体验为中心的 UI 设计，并根据客户（市场）的要求不断提升产品可用性。UI 设计基本流程如图 1-1 所示。

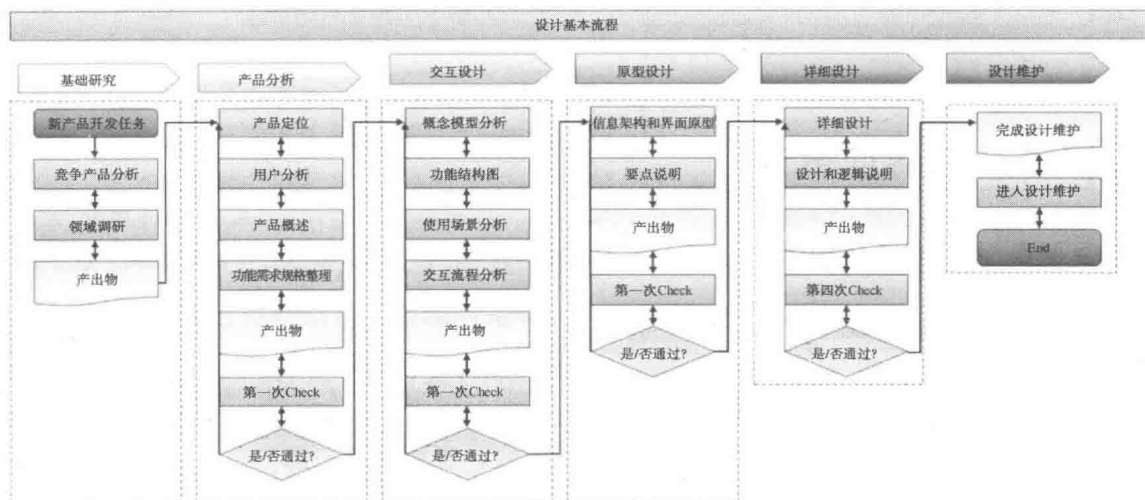


图 1-1 UI 设计基本流程

1. 基础调研

(1) 竞争产品分析。在设计一个产品之前我们应该明确什么人用（用户的年龄、性别、爱好、收入、教育程度等）、什么地方用（PC 机/智能手机/平板电脑）。上面的任何一个元素的改变，其结果都会发生相应的改变。寻找市场上的竞争产品，挑选 3~5 款进行解剖分析。整理竞争产品的功能规格，并分析规格代表的需求，需求背后的用户和用户目标；分析竞争产品的功能结构和交互设计，从产品设计角度解释其优点、缺点及其原因，成为我们产品设计的第一手参考资料。同类产品比我们提前问世，我们要比它做得更好才有存在的价值。那么单纯地从界面美学考虑说哪个好哪个不好是没有一个很客观的评价标准的。只能说哪个更合适，更合适于最终用户的就是最好的。彻底理解如何调研市场、竞争对手、差异性以及机会，这对设计师来说非常重要。

(2) 领域调研。结合上述分析基础和资料，纵观领域竞争格局、市场状况，利用网络论坛、关键字搜索等手段获得更多用户反馈、观点、前瞻性需求。

(3) 产出物。相应的对比分析文档和领域调研报告。

► 2. 产品分析

通过分析上面的调研，进入产品分析阶段。分析自身最突出的功能是什么，和同类产品比较的优势是什么，确定哪些业务，确定的业务功能又将如何展现等。这个阶段要做的事情如下。

(1) 产品定位。从软件提供者的角度分析产品推出的意义和重点关注的方面，实际考量、丰满决策层的思想，明确列出产品定位，通过讨论修缮取得决策层的认可。

(2) 用户分析。结合竞争产品的分析资料，采用定性分析的方法，获得对产品目标用户在概念层面的认识。

(3) 产品概述。以软件提供的身份，以最简短的文字，向用户介绍产品，突出产品对用户的价值。避免功能点的简单罗列，而应该在归纳总结的基础上突出重点。

(4) 功能需求规格整理。在归纳关键功能的基础上，结合竞争产品规格整理的领域认识，从逻辑上梳理需求规格列表，重在逻辑关系清楚、组织和层级关系清晰，划定项目（设计和研发）范围。

(5) 产出物。形成用户分析文档和产品概述、功能规格列表。

► 3. 交互设计（功能结构和交互流程设计）

(1) 产品概念模型分析。从产品功能逻辑入手，结合对常见软件的经验积累和竞争产品的认识，加上对用户的理解，为产品设计一个尽量接近用户对产品运行方式理解的概念模型，成为产品设计的基础框架。

(2) 功能结构图。在产品概念模型的基础上丰富交互组件，并理顺交互组件之间的结构关系。

(3) 使用场景分析。模拟典型用户执行关键功能达到其目标的使用场景。

(4) 交互流程分析。模拟在上述概念模型和功能结构决定的产品框架之中，支持使用场景的关键操作过程，如点击链接的步骤和导向性指示。

(5) 产出物。形成产品设计文档的交互设计部分。

► 4. 原型设计（信息架构和界面原型设计）

(1) 信息架构和界面原型设计。设计产品界面中应该包含的控件数量和类型、控件之间的逻辑和组织关系，以支持用户对控件或控件组所代表的功能的理解，对用户操作的明确引导；所有界面设计成为一套完整的可模拟的产品原型。

(2) 设计要点说明。对界面设计的重点添加说明，帮助涉众对设计的理解。

(3) 产出物。产品设计文档的原型设计部分。

► 5. 详细设计

完善设计细节、交互文本和信息设计。

(1) 设计和逻辑说明。对界面控件/控件组/窗口的属性和行为进行标准化定义，梳理完整的交互逻辑，用状态迁移图或伪代码形式表示。

(2) 产出物。产品设计文档的详细设计部分。

► 6. 设计维护（研发跟踪和设计维护）

改正以后的方案，就可以将它推向市场了，但是设计并没有结束。我们还需要用户反馈，好的设计师应该在产品上市以后去站柜台。零距离接触最终用户，看看用户真正使用时的感想，为以后的升级版本积累经验资料。

(1) 语言文档整理。设计通过评审之后，把产品中所有的交互文本整理成 Excel 文档，预备研发工作。

(2) 研发跟踪维护。进入研发阶段后负责为研发工程师解释设计方案、问题修改、文档完善、Bug 跟踪等。

(3) 产出物。形成产品语言文档，设计调整维护。

1.1.3 UI 界面设计的规范

► 1. 认识 UI 界面设计的规范

一个产品应提供一项核心功能或服务，在进行 UI 设计、交互设计、内容排版时也应围绕这个目标来进行。在团队合作中 UI 界面设计的规范尤为重要，为了使最终设计出来的 UI 界面风格一致化，开发者之间相互协作更轻松，通常要先制定界面设计规范。

UI 界面设计的规范贯穿以用户为中心的设计指导方向，根据产品的特点而制定，以达到提升用户体验，控制产品设计质量，提高设计效率的目的。UI 界面设计规范适合界面设计师，用户体验设计师，前端开发技术工程师，发布支持人员，运营编辑人员的参照。

UI 界面设计规范可以统一识别，规范能使同一类型设计部件具有统一性，防止混乱，甚至出现严重错误，避免用户在浏览时理解困难；相同属性单元、模块可执行此标准重复使用，减少无关信息，就是减少对主体信息传达的干扰，利于阅读与信息传递；视觉设计师交接时，可以减少沟通成本，在项目中途增加人手时，查看标准能使工作上手时间更快，减少出错。

► 2. UI 界面设计视觉规范的构成

制定视觉规范前，先要了解其构成要素有哪些，再着手建立。这里从以下几个方面来梳理一下。

(1) 界面设计总体规范。

✧ 界面的整体尺寸。比如网站、APP 开发设计的分辨率，一般会从的典型界面入手，从而确定整套界面尺寸规范。

✧ 典型内容区的尺寸。比如网页的导航、版权、内容模块等的尺寸；APP 中的图标、控件等的尺寸大小等。目前市面上常用系统的规范基本上是固定的，图 1-2 所示是 IOS 与 Android 系统的 APP 常用规范。

(2) 文本规范。确定典型页面不同区域的字体，字体颜色，字号大小。

(3) 间距边距规范。确定内容元素之间的间距以及内容元素四周的边距。

iPhone、iPad、Android平台APP的规范

iPhone	iPad	Android
★分辨率 iPhone4: 960x640px iPhone5: 1136x640px	★分辨率 Ipad1\2\Mini: 1024x768px Ipad3\4: 2048x1536px	★分辨率 480x320px 800x480px, DP=1.5 960x640px, 960x540px 1280x720px
★字体 40px大字体 34px中等字体 24px小字体	★字体 40px大字体 34px中等字体 24px小字体	★字体 26px大字体 24\22px中等字体 18px小字体
★控件 状态栏: 40px 标题栏: 88px 标签栏: 98px 导航栏按钮: 58px 列表的高度: >=88px 键盘高度: 432px	★控件 状态栏: 40px 标题栏: 88px 标签栏: 98px 导航栏按钮: 58px 列表的高度: >=88px 两列左侧分栏宽度: 300px	★控件 状态栏: 36px 顶部操作栏: >=64px 顶部文字标签栏: >=64px 底部图标标签栏: 74px 底部工具栏: 64px 底部导航栏: 64px
★图标 桌面图标: 114x114px 标签栏图标: <=60px 导航条图标: 40x40px Appstore: 1024x1024px	★图标 桌面图标: 114x114px 标签栏图标: <=60px 导航条图标: 40x40px Appstore: 1024x1024px	★图标 桌面图标: 72x72px 标签栏图标: 42x42px 操作栏图标: 48x48px 小场景图标: 16x16px 通知栏图标: 32x32px 应用市场产品: 512x512px

图 1-2 APP 常用规范

(4) 按钮规范。确定典型功能按钮的尺寸、样式和按钮内图标、文字的大小和位置, 如图 1-3 所示。

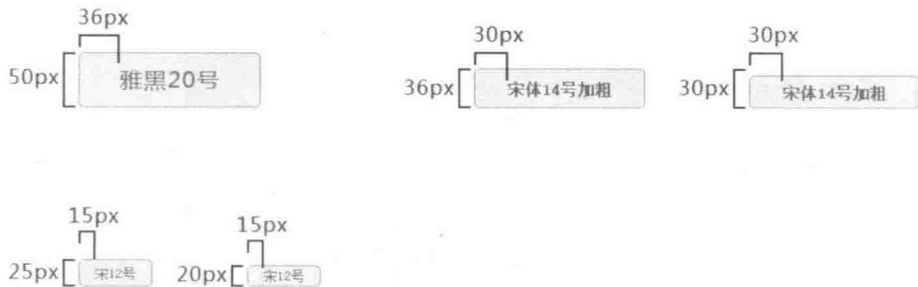


图 1-3 不同大小按钮高度、左右边距、字体字号要求

(5) 图片规范。确定典型模块的图片尺寸、样式。

(6) 其他规范。根据产品具体需求涉及的功能, 确定其他可能会出现的视觉元素规范, 比如弹窗样式尺寸、侧边栏的样式与尺寸等。

1.1.4 UI 界面设计常用工具

1. Photoshop

界面设计是一个新兴的领域, 已经受到越来越多的软件企业及开发者的重视, 虽然暂时还未成为一种全新的职业, 但相信不久一定会出现专业的界面设计师职业。UI 设计要更有效率, 捷径就是从最常使用的 Photoshop 软件出发。Photoshop 软件更新很快, 目前 Photoshop CC 版本比较盛行, 用好 Photoshop CC, 会在设计效率方面带来很大提升。

Photoshop 并非一个单纯的图像编辑软件, 它的应用领域涉及图像、图形、文字、视频、出版等各个方面, 非常广泛。它常见的应用主要有: 平面设计、修复照片、广告撰

影、影像创意、艺术文字、网页制作、建筑效果图后期修饰、绘画、绘制或处理三维贴图、婚纱照设计、视觉创意、图标制作、界面设计等。目前在影视后期制作及二维动画制作方面也有所应用。

▶ 2. Illustrator

Illustrator 是美国 Adobe 公司推出的专业矢量绘图工具，是出版、多媒体和在线图像的工业标准矢量插画软件。它集图形设计、文字编辑及高品质输出于一身，广泛应用于平面广告设计、网页图形制作、插画制作及艺术效果处理等诸多领域。强大的功用和简洁的界面设计风格，为线稿提供高精度和控制，适合任何小型设计和大型复杂项目，目前已经占据了全球矢量编辑软件中的大部分份额，据不完全统计，全球有 97% 的设计师在使用 Illustrator 进行艺术设计，尤其基于 Adobe 公司专利的 PostScript 技术的运用，Illustrator 已经完全占领专业的印刷出版领域。

▶ 3. Fireworks

Adobe Fireworks 是专业的网页图片设计、制作与编辑软件。它不仅可以轻松制作出各种动感的 gif、动态按钮、动态翻转等网络图片，更重要的是 Fireworks 可以轻松地完成大图切割，让网页加载图片时，显示速度更快！让你在弹指间便能制作出精美的矢量和点阵图、模型、3D 图形和交互式内容，无须编码，直接应用于网页和移动应用程序！Fireworks 可以加速 Web 设计与开发，是一款创建与优化 Web 图像和快速构建网站与 Web 界面原型的理想工具。在 Fireworks 中将设计迅速转变为模型，或利用来自 Illustrator、Photoshop 和 Flash 的其他资源，然后直接置入 Dreamweaver 中轻松地进行开发与部署。

▶ 4. CorelDraw

CorelDraw 是加拿大 Corel 公司的平面设计软件，该软件是 Corel 公司出品的矢量图形制作工具软件，这个图形工具给设计师提供了矢量动画、页面设计、网站制作、位图编辑和网页动画等多种功能。它包含两个绘图应用程序：一个用于矢量图及页面设计，一个用于图像编辑。这套绘图软件组合带给用户强大的交互式工具，使用户可以创作出多种富有动感的特殊效果及点阵图像，即时效果在简单的操作中就可得到实现——而不会丢失当前的工作。通过 CorelDraw 全方位的设计及网页功能可以融合到用户现有的设计方案中，灵活性十足。该软件提供的智慧型绘图工具以及新的动态向导可以充分降低用户的操作难度，允许用户更加容易、精确地创建物体的尺寸和位置，减少点击步骤，节省设计时间。

1.2 UI 界面设计与用户体验

1.2.1 UI 界面设计与用户体验

所谓“用户体验”，是一个整体的感知过程，研发序列中的每一个环节都可能对其产生影响，所以它不应该仅由设计部门来考虑，更不应该仅局限在界面层面上。UI 界面设计属于用户体验的一部分。UED 是 User Experience Design 的缩写，即用户体验设计。UED 团队包括：交互设计师（Interaction Designer）、视觉设计师（Vision Designer）、用

用户体验设计师（User Experience Designer）、用户界面设计师（User Interface Designer）和前端开发工程师（Web Developer）等。

用户界面是信息交流的平台，产品 UI 界面设计的信息应能够准确地被用户认知、理解，在用户和设计师之间形成心理上有关审美意识和产品功能等信息交流。因而作为时代经济、科技和人文精神的载体——产品应更加关注用户体验，使得设计的产品能够简单、易用，让人产生愉快的、有趣的体验。一切不考虑用户体验的产品，都是失败的。

基于用户体验的产品界面设计是以用户研究为中心，从产品使用者的角度出发，设计的对象不仅仅是产品本身，而是整个用户体验的过程，贯穿产品的整个生命周期。设计师需要更多地关注用户，研究用户，理解和尊重不同的文化，通过设计过程来影响产品的体验质量。

1.2.2 影响用户体验的因素

随着互联网产品的不断发展，越来越多的人意识到了用户体验的重要性，越来越多的公司成立了用户体验设计相关部门，并且职位划分已相当细致。产品策略、用户界面、技术和运营都会对用户体验产生影响，如图 1-4 所示。

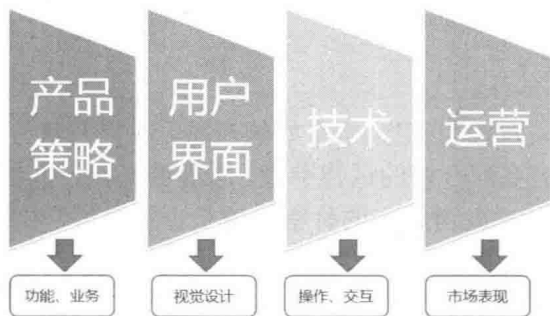


图 1-4 影响用户体验的因素

► 1. 产品策略

策略是产品的灵魂。产品策略除了决定产品的具体功能和业务外，还对体验有重大的影响。不好的策略可能会伤害用户体验。

评价指标：

- (1) 功能设置和用户使用产品的目标是否一致？
- (2) 功能是否简单明了、重点突出？
- (3) 功能的引导性是否明确？

► 2. 用户界面

影响用户体验的第二个重要因素，就是用户界面，用户界面对应的是产品的品牌形象和视觉设计。在技术雷同的时代，唯有 UI 设计可以拉开产品的层次。在这个层面上，流程、控件、交互、排版、视觉等诸多因素都有可能影响到最终的体验。

用户界面的评价指标如下。

- (1) 界面设计是否明确表达了主题？产品是关于美食的还是医疗的，能不能让人一目了然？

- (2) 产品的品牌形象、视觉识别系统是否能合理的展现?
- (3) 界面设计是否新颖, 有视觉冲击力?
- (4) 界面质感和材质运用是否合理?
- (5) 界面色彩搭配是否和谐得当?
- (6) 界面是否有视觉亮点、兴趣点?
- (7) 界面设计是否规范?
- (8) 界面逻辑层次关系是否清晰?
- (9) 界面是否有明确的视觉引导性?

► 3. 技术

技术是实现产品的工具, 也是产品正常运行的基础。如果技术方面出了问题, 同样会对最终的体验产生不良影响, 导致产品的操作和交互出现问题。这个因素中具体的表现也很多, 如前端页面对各种浏览器的兼容性, 代码运行效率, 服务稳定性等。

- (1) 产品整体的导航链接是否便捷、正确, 跳转是否顺畅?
- (2) 操作按钮是否明晰?
- (3) 导航层级关系是否逻辑清晰?
- (4) 完成界面操作的效率是否高效?

► 4. 运营

正所谓“策划为魂, 营销为王”, 一个好的产品, 在拥有了好的策略、好的界面和先进的技术支撑以后, 还需要配合好的运营手段, 才能够真正使其拥有好的体验。比如“一个电子商务类产品的运营就要考虑它的价格设置是否符合用户的需求”、“产品的付款流程是否清晰”等因素。

1.3 知识拓展

1.3.1 Photoshop CC 入门

Photoshop CC 工作界面布局简单, 按从上到下、从左到右的顺序观察, 依次是菜单栏、选项栏、工具箱、文档窗口、面板及状态栏。

(1) 新建文件。

方法一: 启动 Photoshop CC 软件后, 执行菜单命令: **【文件】|【新建】**。

方法二: 启动 Photoshop CC 软件后, 按快捷键 **【Ctrl+N】**。

(2) 打开文件。

方法一: 启动 Photoshop CC 软件后, 执行菜单命令: **【文件】|【打开】**。

方法二: 启动 Photoshop CC 软件后, 按快捷键 **【Ctrl+O】**。

方法三: 右击图像文件选择打开方式: Photoshop CC。

(3) 保存文件。

方法一: 执行菜单命令: **【文件】|【存储】**。

方法二: 按快捷键 **【Ctrl+S】**、**【Ctrl+Shift+S】**。