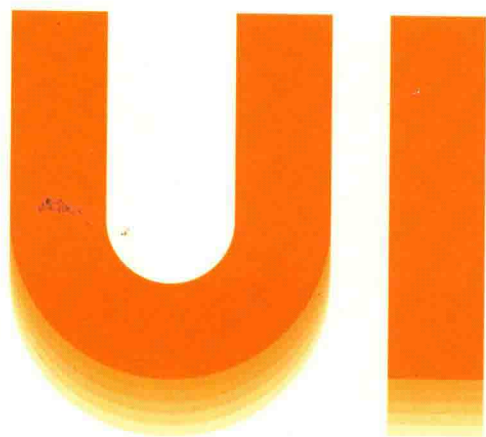


田海 编著

# 进阶版零基础学

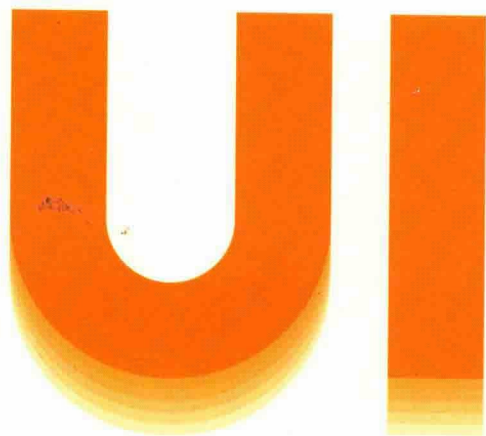


ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS  
浙江大学出版社

ZCOOL 站酷  
站酷推荐图书

田海 编著

# 进阶版零基础学



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS  
浙江大学出版社

ZCOOL 站酷  
站酷推荐图书

## 图书在版编目 (CIP) 数据

进阶版零基础学UI / 田海编著. — 杭州 : 浙江大学出版社, 2017.8 (2017.10 重印)

ISBN 978-7-308-17190-8

I. ①进… II. ①田… III. ①人机界面—程序设计  
IV. ①J212.26

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第183180号

## 进阶版零基础学UI

田海 编著

---

责任编辑 蒋保纬  
责任校对 杨利军 汪淑芳  
封面设计 田海  
出版发行 浙江大学出版社  
(杭州天目山路148号 邮政编码: 310007)  
(网址: <http://www.zjupress.com>)  
排 版 浙江时代出版服务有限公司  
印 刷 浙江新华印刷技术有限公司  
开 本 710mm × 1000mm 1/16  
印 张 28.25  
字 数 430千  
版 次 2017年8月第1版 2017年10月第2次印刷  
书 号 ISBN 978-7-308-17190-8  
定 价 148.00元

---

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江大学出版社发行中心联系方式: (0571) 88925591; <http://zjdxcbstmall.com>

# 序

## PREFACE

UI，User Interface 的简称，也就是用户人机操作界面，例如银行提款机、洗衣机的电子操作面板、电脑软件及系统界面，再到我们常用的智能手机。其实这个概念和行业存在几十年了，不过从前都是在幕后，从来不像今天一样，无论是不是从业人员都可以说上一嘴。

背后的原因当然是与这数年来图形智能移动设备的流行和普及有关。自互联网的出现和 1999 年摩托罗拉发布了全球第一部智能手机 A6188，基本上就宣布了手持智能设备的面世，但是 UI 设计师的大规模需求真正开始被激活，应该是从 2007 年乔布斯宣布第一代的苹果手机发布开始。

智能手机的出现，全人类从大屏（电脑）时代，进入了小屏时代，从复杂的软件操作，到了非常简单易用的 App 时代。这个巨大的变化，激活了无数的商机，因为智能手机大幅度增加了人类对着显示屏的时间（毕竟大部分人不能带着一台电脑出门），时间就是金钱，所以各种手机应用应运而生。

说到这里，你应该明白了为何 UI 设计师需求量是过去那些年的十倍百倍了。

说完 UI 这个行业，我们来说说设计师。

其实狭隘定义的设计师，比 UI 出现的时间当然会长，而且国内的设计师，更是更新迭代了好几轮。每一个年代，随着科技和社会的发展，都是在不断变化的，而且变化的程度还不低。

20 世纪 80 年代到 90 年代，那时候如果你掌握了 VI、品牌设计等平面技能，你绝对是行业的“牛人”，因为那时候中国刚对外开放，品牌的树立刚刚起步，对这方面的需求巨大无比，所以基本上那个年代只要涉足这方面，收益都是可观的。

20 世纪 90 年代到 2000 年，那时候中国的广告营销如日中天，如果你恰巧在 4A 公司或者其他广告公司，而且会制作电视广告或者负责设计出街的高端品牌，基本上也是香饽饽。

2000 年到 2010 年期间，是三维崛起的年代，某教 3D 方面的培训机构就是那个年代疯狂崛起的，那时候一个是三维 CG，一个是体验店的设计，都是市场的强烈刚需。

2010 年到今天，不用我多说，大家都知道是互联网设计的崛起。无论是电商还是 UI，都有非常巨大的市场。尤其是 UI，我深有体会。2011 年我设计一个 iPad 应用端，工作量和设计一个网站界面差不多，但是收费  $\times 3$ ，客户依然接受，毕竟那时候这方面的设计师不算特别多，做得好的就更难找。

作为一位专业知识分享者，如果站在投资回报率上来看，我

深知选择比努力更重要，选择在一个正在上升的行业努力，远比在一个夕阳行业里面努力得到的回报要多得多，我本人也是这个互联网设计行业的受益者之一，所以过去的数年一直在提倡传统的设计师去了解互联网、适应互联网，甚至是转型到互联网设计师里面来。

说完我为什么看好 UI 设计师这一职业，回归到你现在手上拿着的这本书上。

田海老师，我和他认识数载，无论是从专业角度还是行业经验背景上，都属于一线及一流的 UI 设计师。

这是田海老师的第二本关于 UI 专业的书，从第一本《零基础学 UI》的火爆，可以知道这个市场的需求有多么强烈。而且《零基础学 UI》简单易懂，讲解细致，也是这个行业从前所没有的，可想而知他对内容的把握以及对新人的照顾非常到位。

时隔仅半年，田海老师编写了《进阶版零基础学 UI》。这是一本实打实的干货设计书，不像第一本的入门版内容的大而全，而是将 App UI 拆开细分，针对每一个重要的知识点一点点地讲，并用详细的操作案例进行佐证，非常适合进阶的 UI 设计师。如果

你刚好读完《零基础学UI》，或者是已有几年工作经验的UI设计师，那它非常适合你，你可以慢慢钻研。

如果你正打算了解这个行业，或者你已经在这个行业当中，我诚挚地向你推荐这一本适合当下时代的UI设计师专业学习的必备手册。

最后，非常感谢田海老师邀请我写这个序言，这是我第一次为书籍写序言，因为我希望我的每一段文字都是对大家有价值的，所以把第一次用在这本满是干货的书上。

祝大家学习进步，早日走上人生巅峰。

“鹿门正道”设计师公众号号主：阿门（庞少棠）

2017年5月21日

## 前言

## PREFACE

时隔半年，我又马不停蹄编写了为年轻设计师量身打造的 UI 设计书籍《进阶版零基础学 UI》。

这一次来得更猛烈！全书 452 页，比第一本《零基础学 UI》厚了将近 1/4，更重要的是，进阶版中几乎每一篇文章都是设计干货，没有一丁半点的虚。我给它的定位是：读完这本书可以达到国内一线互联网公司资深设计师的知识水平，甚至更高。

2016 年年末，《零基础学 UI》一经上市就大获好评，它为自学 UI 设计的新人设计师提供了全面系统的知识体系，节约了他们在网络上盲目学习的时间，避免了在自学过程中走弯路。成千上万的设计师纷纷购买这本书，其中不乏北京大学、清华大学学生和一些设计专业授课教师，导致几度断货，许多人甚至需要提前预订一个半月之久才能买到现书。看到他们对学习 UI 的热忱和对进阶版的渴求，我感到使命重大，我有责任和义务带领他们学习更深的 UI 设计知识。

这，也是我写《进阶版零基础学 UI》的唯一主因。

2017 年 2 月 1 日，大年初五，春节还没结束，我就从老家回到杭州开始对进阶版一书的编写工作。我坐在电脑前一边敲打键盘，一边听到外面不时响起的鞭炮声。入夜，万家灯火，漆黑



的夜空中升起绚烂的焰火，我却心无旁骛。

万事开头难。我用了一周的时间拟定目录大纲，内容涵盖了图标设计、色彩搭配、布局框架、设计规范、设计心理学、App设计、Material design、交互设计、设计流程、Sketch 软件操作等 16 个大章节。也许是放纵的春节让人麻痹，也许是写作第一本书的疲累还未褪去，面对第一篇文章的标题却迟迟未能落笔，我竟写不出一句话的内容。

七天憋出六个字。

这是赵本山、宋丹丹小品《说事儿》中的一句台词，也是我当时真实写照。每天打开文档，艰难地拼凑着第一篇的内容，我仿佛一时之间忘记了所有的词汇。那种焦虑和痛苦，一般人是无法体会的，就像你被无形的强有力的双手钳住了胳膊，想要拼命挣脱却无济于事。这样的状况持续了半个月之久，终于写完了第一篇文章，慢慢地，我才开始适应了新的写作工作。

写书是一件极为痛苦的事情，尤其是当你亲身经历过这种痛苦。像 2016 年一样，我依然每天早上 8 点起床工作到凌晨 2 点睡觉，周末无休。一到节假日，我就对朋友开玩笑说，你们可以放假真快乐，而我体会不到这种快乐，因为我天天放假。

我真正快乐的时候就是每写完一篇后可以暂停当天的工作，躺在沙发上看一部不用脑的片子，好给自己一些缓冲，为下一篇的编写保留精气神。

与创作《零基础学 UI》不同的是，今年我找到了一位合作伙伴——昌胜，一起参与部分编写工作。昌胜是我在迅雷工作时的同事，后来又去了 PPTV 和蘑菇街，拥有丰富的工作经验，曾在我的公众号 BAT 发表过多篇设计干货。我对他很熟悉，能力也得到我的认可，因此我很放心将一些他所擅长的内容交由他编写。即便如此，他的每一篇文章我都仔细阅读，细致到每一个词汇语法、每一张设计图片的像素点，并指导他进行修改和完善。如果说还有比写书更为痛苦的事情，那一定是与我合作——我非常的苛刻，甚至不留情面。

本书的第 1~10 章和第 16 章共 11 大章节由我编写，共 320 多页，与《零基础学 UI》整本书厚度相当，主要内容为 UI 设计知识；第 11~15 章共 5 大章节由昌胜编写，120 页左右，主要内容为 UI 设计工作流程——这部分内容由我最后审编和对配图进行统一，因此不会有风格上的差别。虽然共同写书，但我们并没有在一起写作，彼此分别在各自的家中或咖啡店。我们每天在微信上保持沟通，相互鼓励和汇报彼此的工作进展，偶尔也会碰面协商

写作事宜。

新书《进阶版零基础学 UI》总共花了 3 个月之久才完成编写，倾注了我们无数的心血。在此，诚挚地感谢在这 100 多个日日夜夜和我一起奋笔疾书的昌胜，感谢为本书作序的国内著名设计公众号“庞门正道”作者阿门（庞少棠），感谢在我痛苦写作的日子带给我快乐的土豆泥小弟（一只英国短毛猫），感谢所有《零基础学 UI》的读者，还要感谢所有默默支持我和 BAT 粉丝。

有许多人问我，为什么要从阿里辞职来写一本书？我知道他们的不解，许多人挤破头皮都想进入这家国内最大的互联网公司工作，而我却轻易放弃了，还是为了去做一件很不靠谱的事情。我笑着告诉他们，因为我不担心找不到像阿里那样的工作。但你若现在问我，为什么还要继续全职写第二本书？我会告诉你，这是我认为更加有意义的事情，它无法用物质来衡量。

祝你们也找到自己的意义所在！

田海

2017 年 5 月 20 日

# 目录

## CONTENTS

### / 01 一致的功能图标

- 002 1.1 功能图标绘制思路
- 009 1.2 App 中的功能图标
- 016 1.3 如何建立统一风格

### / 02 重要的应用图标

- 026 2.1 28 种应用图标设计模式
- 039 2.2 应用图标的作用
- 042 2.3 如何绘制应用图标

### / 03 迷人的色彩

- 050 3.1 色彩基础知识
- 059 3.2 如何快速进行 UI 配色
- 067 3.3 创建调色板小技巧
- 070 3.4 App 的色彩心理学
- 075 3.5 颜色的性格

### / 04 优秀的 App 设计

- 086 4.1 常见 App 类型
- 095 4.2 App UI 设计风格
- 108 4.3 扁平化 UI 设计美学

### / 05 丰富的 App 框架

- 124 5.1 App UI 版式设计原则
- 131 5.2 App UI 构图设计
- 138 5.3 App 的 10 种常见状态

### / 06 入微的设计规范

- 150 6.1 尺寸和距离
- 158 6.2 字体基础知识
- 167 6.3 图文混排

### / 07 必读的设计理论

- 180 7.1 格式塔在 UI 中的应用
- 190 7.2 10 个著名的设计心理学原理
- 198 7.3 UI 设计中的黄金比例

### / 08 真实的案例设计

- 208 8.1 音乐播放器界面设计
- 217 8.2 侧边栏菜单界面设计
- 223 8.3 如何 Redesign

## / 09 全面的 Material design (一)

- 236 9.1 Material design 概览
- 244 9.2 Material design 组件
- 255 9.3 Material design 规范
- 266 9.4 Material design 配色布局

## / 10 全面的 Material design (二)

- 274 10.1 如何绘制 MD 应用图标
- 281 10.2 如何绘制 MD 小图标
- 286 10.3 如何设计 MD App

## / 11 规范的设计流程 (一)

- 294 11.1 设计师与业务需求
- 298 11.2 用户研究的 4 种方法
- 303 11.3 如何竞品分析

## / 12 规范的设计流程 (二)

- 310 12.1 交互设计基础知识
- 316 12.2 交互设计流程
- 322 12.3 交互设计原则

## / 13 规范的设计流程 (三)

- 330 13.1 视觉设计流程
- 335 13.2 设计验收环节
- 339 13.3 通过数据验证设计
- 342 13.4 如何制定设计规范
- 351 13.5 标注利器 Zeplin

## / 14 高效的 Sketch

- 358 14.1 Sketch 基础功能
- 374 14.2 Sketch 必备插件
- 382 14.3 Sketch 图标设计
- 394 14.4 Sketch 界面设计

## / 15 有效的知识管理

- 404 15.1 设计素材整理
- 408 15.2 设计方法总结

## / 16 好用的设计资源

- 414 16.1 人气图片站点
- 419 16.2 优秀配色站点
- 424 16.3 设计精美 App

# 01

## 一致的功能图标

1.1 功能图标绘制思路

1.2 App 中的功能图标

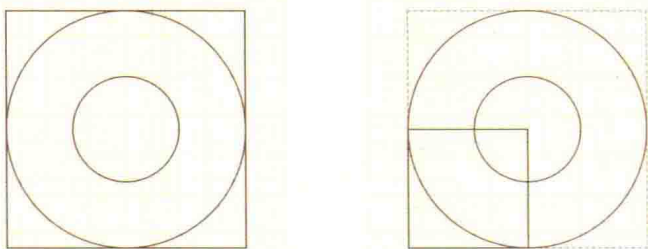
1.3 如何建立统一风格

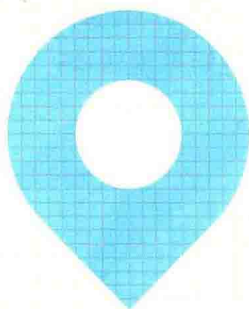
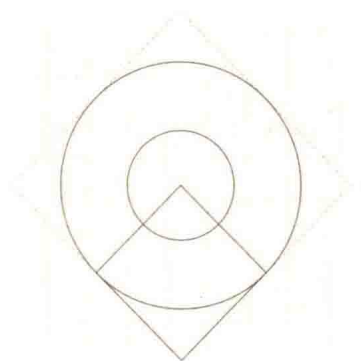
# 1.1 功能图标绘制思路

功能图标绘制是学习 UI 设计必须要掌握的最基础的知识之一，看似简单的图标却包含了复杂的规则，从一枚小小的图标可以窥探设计者对细节的把握以及对整体风格的掌控。互联网为人们提供了便利，我们可以在全世界的设计网站上看到非常多优秀的图标设计作品，别着急去临摹它们——作为初学者，应该先学会如何用最简单的几何图形去构建图标，掌握扎实的基础知识后，再去创作复杂的图形。所谓万丈高楼平地起，打好基础才能建造结构坚固且漂亮的大厦，本篇就来讲解几种常见的功能图标绘制思路，学习了这些思路后才会理解其绘制原理。

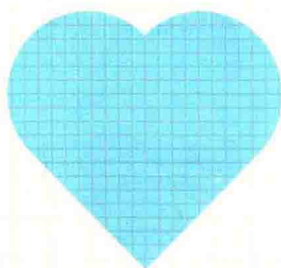
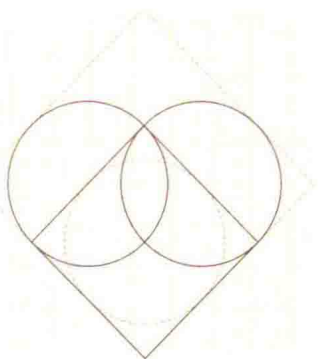
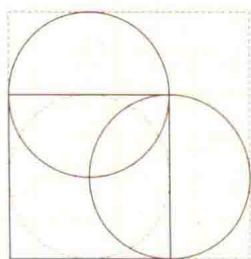
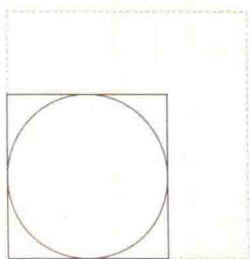
## 旋转 45°

45° 是功能图标绘制中最重要的角度，很多图标都以 45° 为绘制角度。例如，指南针的指针方向、电话的倾斜角度、编辑的笔杆、搜索的放大镜、发送的纸飞机等。旋转 45° 能将一个形状改变成另一个形状，例如正方形旋转 45° 后变成菱形，下图示例的“定位”图标由大小圆形和正方形（大圆半径与正方形边长等宽）构成旋转 45° 而成。





相同绘制思路的还有“喜欢”“赞”图标，是由两个圆形和正方形（圆形直径与正方形边长等宽）构成旋转  $45^\circ$  而成。

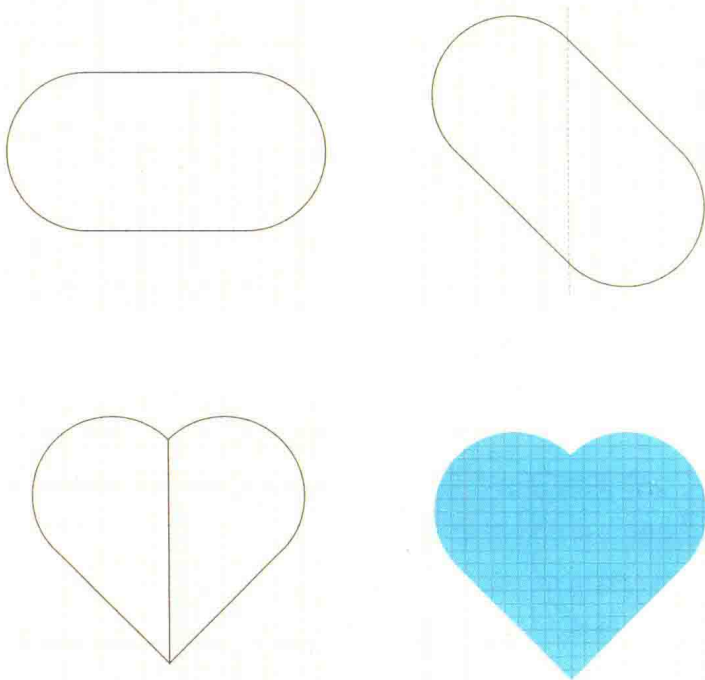


## 翻转

几何形状的功能图标大多具有对称属性。例如，手机、电脑、删除的垃圾桶、收藏的五角星、通讯录的人身、设置的齿轮等。翻转分为水平翻转和垂直



翻转，通过复制相同的部分至相反的位置构成新的形状，下图示例的“喜欢”图标由一个圆柱矩形旋转  $45^\circ$  后垂直居中裁切掉一半，复制另一半翻转至被裁切位置而成。



相同绘制思路的还有“闪电”“电量”图标，是由一个三角形复制、垂直翻转后而成。

