



DVD-ROM

书中所有案例均为
Photoshop制作



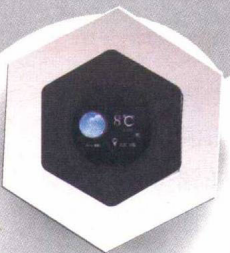
盛意文化 编著

软件 UI 设计之道

资深UI设计师经验分享+36个案例+355分钟多媒体视频全方位解读软件UI设计

中国工信出版集团

电子工业出版社
http://www.phei.com.cn

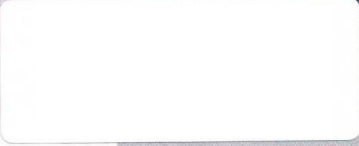


RFID



盛意文化 编著

软件 UI 设计之道



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

本书是一本使用 Photoshop 进行软件 UI 设计制作的案例教程，语言浅显易懂，配合大量精美的软件 UI 设计案例，讲解了有关软件 UI 设计的相关知识和使用 Photoshop 进行软件 UI 设计制作的方法与技巧。读者在掌握软件 UI 设计各方面知识的同时，能够在软件 UI 设计制作的基础上做到活学活用。

本书共分为 7 章，全面介绍了软件 UI 设计中的理论设计知识，以及具体案例的制作方法；第 1 章为关于软件 UI 设计的基础知识，第 2 章介绍了软件界面设计要素，第 3 章介绍了软件安装与启动界面设计，第 4 章介绍了移动 APP 软件界面设计，第 5 章介绍了家庭智能设备界面设计，第 6 章介绍了应用软件界面设计，第 7 章介绍了播放器界面设计。

本书配套光盘中提供了书中所有案例的源文件及素材，方便读者借鉴和使用。

本书适合有一定 Photoshop 软件操作基础的设计初学者及设计爱好者阅读，也可以为一些设计制作人员及相关专业的学习者提供参考。

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

软件UI设计之道 / 盛意文化编著. — 2版. — 北京: 电子工业出版社, 2019.1
ISBN 978-7-121-35424-3

I. ①软… II. ①盛… III. ①软件设计 IV. ①TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第255418号

责任编辑：田 蕾 特约编辑：刘红涛

印 刷：天津千鹤文化传播有限公司

装 订：天津千鹤文化传播有限公司

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：720×1000 1/16 印张：23.75 字数：608千字

版 次：2015年11月第1版

2019年1月第2版

印 次：2019年1月第1次印刷

定 价：99.00 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，联系及邮购电话：（010）88254888，88258888。

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

本书咨询联系方式：（010）88254161~88254167转1897。

前言

硬件技术发展今天的水平，用户关心的主要问题集中于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，而易用性与美观性主要取决于软件UI的优劣。一个软件没有很好的UI设计就不能算是成功的。

作为目前流行的UI设计软件——Photoshop，凭借其强大的功能和易学易用的特性深受广大设计师的喜爱。本书以软件UI设计的理念为出发点，配以专业的图形处理软件Photoshop作讲解，重点向读者介绍了Photoshop在软件UI设计方面的理论知识和相关应用。通过大量软件UI设计案例的制作和分析，让读者掌握实实在在的设计思想。

本书章节安排

本书内容浅显易懂，从软件UI的设计思想出发，向读者传达一种新的设计理念，将专业的理论知识讲解与精美案例制作完美地结合，循序渐进地讲解软件UI设计中的有关知识；在讲解的同时配合软件UI设计案例的制作，可让读者在学习欣赏的过程中，丰富自己的设计创意并提高动手制作的能力。本书内容章节安排如下：

第1章：关于软件UI设计。介绍关于软件UI设计的相关基础知识，包括什么是软件UI、软件界面设计的常见分类、软件界面的设计流程、软件界面设计的黄金法则，以及软件UI设计中的拟物化和扁平化设计，使读者对软件UI设计有更加深入的认识和理解。

第2章：软件界面设计要素。主要介绍软件界面中各种设计要素的相关知识和设计表现方法，包括图标、按钮、菜单、标签、滚动条与状态栏，以及软件框架等；并通过对软件界面中各种不同类型的设计要素的制作讲解，使读者快速掌握各种软件界面设计要素的设计和表现方法。

第3章：软件安装与启动界面设计。主要讲解软件安装与启动界面的设计特点，包括设计注意事项与设计原则等，也普及了现今几款常见软件的界面信息；最后通过对不同软件界面制作过程的讲解，提高读者对软件UI设计的认识。

第4章：移动APP软件界面设计。主要讲解移动APP软件界面的设计流程与特点，普及有关移动APP软件界面的常识性信息；通过对常见APP软件界面的设计制作进行讲解，可使读者掌握移动APP软件界面设计的常规思路及过程。

第5章：家庭智能设备界面设计。主要介绍家庭智能设备界面的构成元素，以及界面的设计要求，也向读者介绍智能设备界面设计的风格；通过对多种不同智能设备界面的设计讲解，让读者明了智能设备在软件界面设计中所遵循的设计原则和要求。

第6章：应用软件界面设计。主要介绍软件界面设计的要点和设计趋势，并且还介绍了什么是Web软件界面，以及Web软件界面的设计原则；通过对多种典型的软件界面的设计制作进行讲解，使读者掌握软件界面的设计方法，并认识到软件界面的多种设计特点和风格。

第7章：播放器界面设计。主要介绍播放器界面的设计特点，以及播放器界面设计的要素和技巧，也向读者重点介绍播放器界面设计中的人性化及其重要性；通过各种播放器的设计与制作，让读者充分明白播放器界面设计的灵活性及具体的表现形式。

本书特点

全书内容丰富、条理清晰，通过7章的内容，为读者全面、系统地介绍各种软件界面的设计知识，以及使用Photoshop进行软件界面设计的方法和技巧；采用理论知识和案例制作相结合的方法，使知识融会贯通。

- 语言通俗易懂，精美案例图文同步，大量软件界面设计的丰富知识讲解，帮助读者深入了解软件界面设计。
- 案例涉及面广，几乎涵盖软件UI设计所在的各个领域，每个领域下通过大量的设计讲解和案例制作帮助读者掌握领域中的专业知识点。
- 注重设计知识点和案例制作技巧的归纳总结，知识点和案例的讲解过程中穿插了大量的软件操作技巧提示等，使读者更好地对知识点进行归纳吸收。
- 每一个案例的制作过程，都配有相关视频教程和素材，步骤详细，使读者轻松掌握。

本书读者对象

本书适合有一定Photoshop软件操作基础的设计初学者及设计爱好者阅读，也可以为一些设计制作人员以及相关专业的学习者提供参考。本书配套的光盘中提供了本书所有案例的源文件及素材，方便读者借鉴和使用。

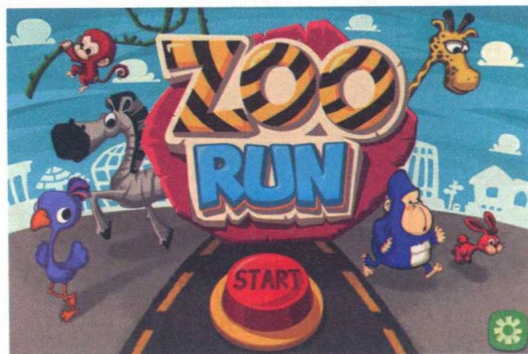
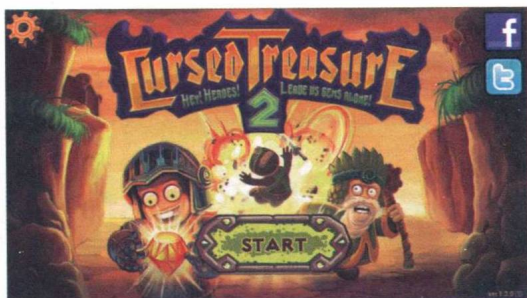
本书由盛意文化编著，参与编写的人员有张晓景、姜玉声、鲁莎莎、吴潞超、田晓玉、余秀芳、王俊平、陈利欢、冯彤、刘明秀、谢晓丽、孙慧、陈燕、高金山。由于书中难免存在不足和疏漏之处，希望广大读者朋友批评、指正。

编者

目录

CHAPTER 1 关于软件UI设计

| | |
|------------------------------|----|
| 1.1 软件UI设计基础 | 2 |
| 1.1.1 什么是UI设计 | 2 |
| 1.1.2 软件UI设计 | 2 |
| 1.1.3 网站UI设计和软件UI设计的区别 | 3 |
| 1.2 了解UI设计师 | 4 |
| 1.2.1 研究界面——图形设计师 | 4 |
| 1.2.2 研究人与界面的关系——交互设计师 | 4 |
| 1.2.3 研究人——用户测试/研究工程师 | 4 |
| 1.3 软件界面设计常见类别 | 4 |
| 1.3.1 Windows应用软件界面 | 5 |
| 1.3.2 网站界面 | 5 |
| 1.3.3 Web应用软件界面 | 6 |
| 1.3.4 移动APP软件界面 | 6 |
| 1.3.5 游戏软件界面 | 7 |
| 1.4 软件界面的设计流程 | 7 |
| 1.5 软件界面设计的黄金法则 | 8 |
| 1.5.1 在实现功能的框下设计 | 8 |
| 1.5.2 层次结构清晰 | 9 |
| 1.5.3 一致性和标准化 | 12 |
| 1.5.4 给予足够的视觉反馈 | 13 |
| 1.6 软件UI的拟物化和扁平化设计 | 14 |
| 1.7 扁平化UI设计的特点 | 17 |
| 1.7.1 快速高效 | 17 |
| 1.7.2 内容与功能更加突出 | 18 |
| 1.7.3 界面简洁清晰 | 18 |
| 1.7.4 修改方便 | 18 |
| 1.8 软件界面中的色彩搭配 | 19 |
| 1.9 本章小结 | 21 |



CHAPTER 2 软件界面设计要素

| | |
|-----------------------|----|
| 2.1 软件界面的视觉识别元素 | 24 |
| 2.2 软件按钮和图标设计 | 26 |
| 2.2.1 什么是软件图标 | 26 |
| 2.2.2 软件图标设计原则 | 27 |
| 2.2.3 图标的常用格式 | 29 |
| 2.2.4 简约软件图标 | 30 |
| 【自测1】绘制简约纯色图标 | 31 |
| 2.2.5 拟物化软件图标 | 34 |
| 【自测2】绘制拟物化相机图标 | 35 |
| 2.2.6 扁平化软件图标 | 45 |
| 【自测3】绘制扁平化天气图标 | 47 |
| 2.2.7 软件按钮 | 54 |
| 【自测4】绘制精美软件按钮 | 54 |
| 2.3 软件开关和进度条设计 | 60 |
| 2.3.1 软件开关 | 60 |
| 【自测5】绘制软件开关按钮 | 60 |

| | |
|-----------------------|----|
| 2.3.2 进度条..... | 64 |
| 【自测6】绘制圆形加载进度条..... | 65 |
| 2.4 软件菜单和工具栏设计..... | 70 |
| 2.4.1 菜单的重要性..... | 70 |
| 2.4.2 软件菜单的设计要点..... | 70 |
| 【自测7】绘制清爽简洁的软件菜单..... | 71 |
| 2.4.3 软件工具栏的作用..... | 74 |
| 【自测8】绘制软件快捷工具栏..... | 75 |
| 2.5 专家支招..... | 80 |
| 2.6 本章小结..... | 81 |

CHAPTER 3 软件安装与启动界面设计

| | |
|------------------------------|-----|
| 3.1 关于软件安装界面设计..... | 84 |
| 【自测1】软件安装界面..... | 87 |
| 3.2 了解软件启动界面设计..... | 94 |
| 3.2.1 什么是软件启动界面..... | 94 |
| 3.2.2 软件启动界面的作用是什么..... | 94 |
| 3.2.3 软件启动界面的设计原则..... | 95 |
| 3.3 软件启动界面设计需要注意 的问题..... | 96 |
| 【自测2】软件启动界面..... | 97 |
| 3.4 软件面板设计..... | 106 |
| 3.4.1 合理安排面板的功能区..... | 106 |
| 【自测3】设计事件备忘面板..... | 107 |
| 3.4.2 软件面板的设计原则..... | 112 |
| 【自测4】设计文件下载管理面板..... | 114 |
| 3.5 软件皮肤设计..... | 120 |
| 3.5.1 天气应用皮肤设计原则..... | 120 |
| 【自测5】设计天气应用皮肤..... | 122 |
| 3.5.2 输入法皮肤..... | 129 |
| 【自测6】设计酷黑输入法皮肤..... | 129 |
| 3.6 专家支招..... | 135 |
| 3.7 本章小结..... | 135 |

CHAPTER 4 移动APP软件界面设计

| | |
|----------------------------|-----|
| 4.1 关于移动APP软件..... | 138 |
| 4.1.1 什么是APP软件..... | 138 |
| 4.1.2 智能手机与平板电脑系统..... | 138 |
| 4.2 手机屏幕尺寸..... | 140 |
| 4.2.1 Android系统手机屏幕尺寸..... | 140 |
| 4.2.2 iOS系统手机屏幕尺寸..... | 141 |
| 4.2.3 Windows系统手机屏幕尺寸..... | 142 |
| 4.2.4 APP软件启动界面..... | 143 |
| 【自测1】设计APP软件启动界面..... | 143 |
| 4.2.5 APP软件引导界面的设计分类..... | 150 |
| 【自测2】设计APP软件引导界面..... | 152 |





| | |
|------------------------------------|-----|
| 4.3 APP软件界面布局 | 156 |
| 4.3.1 Android系统APP软件 布局说明 | 156 |
| 4.3.2 天气APP软件界面 | 156 |
| 【自测3】设计天气APP软件界面 | 157 |
| 4.3.3 iOS系统APP软件布局说明 | 163 |
| 4.3.4 音乐APP软件界面 | 164 |
| 【自测4】设计音乐APP软件界面 | 164 |
| 4.4 APP软件界面的设计要求 | 173 |
| 4.4.1 APP软件界面的特点 | 173 |
| 4.4.2 APP软件界面设计流程 | 173 |
| 4.4.3 APP软件界面的色彩搭配 | 174 |
| 4.4.4 平板电脑软件界面的特点 | 175 |
| 【自测5】设计iPad软件界面 | 175 |
| 4.5 APP软件界面的设计原则 | 185 |
| 【自测6】设计照片分享APP 软件界面 | 186 |
| 4.6 专家支招 | 193 |
| 4.7 本章小结 | 193 |

CHAPTER 5 家庭智能设备界面设计

| | |
|-------------------------|-----|
| 5.1 关于智能手表 | 196 |
| 5.2 智能手表界面设计要点 | 197 |
| 【自测1】设计智能手表界面 | 199 |
| 5.3 车载系统界面设计 | 207 |
| 【自测2】设计汽车多媒体系统界面 | 209 |
| 5.4 智能电视界面设计 | 217 |
| 5.4.1 什么是智能电视 | 217 |
| 5.4.2 智能电视界面设计的特点 | 218 |
| 【自测3】设计视频点播系统界面 | 220 |
| 【自测4】设计智能电视界面 | 227 |
| 5.5 专家支招 | 238 |
| 5.6 本章小结 | 239 |

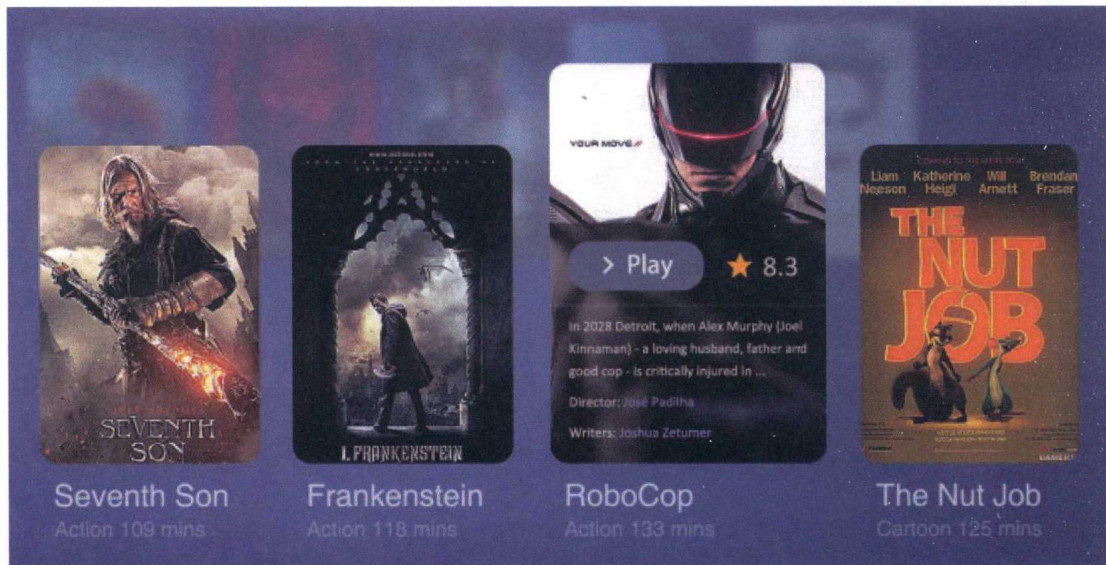
CHAPTER 6 应用软件界面设计

- 6.1 了解应用软件界面设计 242
 - 6.1.1 什么是应用软件界面设计242
 - 6.1.2 应用软件界面设计要点242
- 6.2 Web软件界面设计 243
 - 6.2.1 什么是Web软件.....243
 - 6.2.2 Web应用软件界面设计原则.....244
 - 【自测1】设计上网测速软件界面244
 - 【自测2】设计云空间软件界面255
- 6.3 软件界面设计的趋势 262
 - 6.3.1 传统软件界面设计.....262
 - 【自测3】设计录音软件界面262
 - 6.3.2 扁平化的软件界面设计.....274
 - 【自测4】设计聊天软件界面275
- 6.4 软件界面设计规范..... 284
 - 6.4.1 软件界面的屏幕显示.....284
 - 【自测5】设计透明软件界面284
 - 6.4.2 软件界面的设计原则.....295
 - 【自测6】设计视频转换软件界面295

- 6.5 专家支招..... 307
- 6.6 本章小结..... 308

CHAPTER 7 播放器界面设计

- 7.1 关于播放器界面 310
 - 【自测1】设计简约网络视频播放器310
- 7.2 人性化的播放器界面设计 319
 - 【自测2】设计音乐播放器界面320
 - 【自测3】设计简约半透明播放器326
- 7.3 播放器界面设计原则 335
 - 7.3.1 对比原则.....335
 - 7.3.2 协调原则.....336
 - 7.3.3 趣味原则.....336
 - 【自测4】设计质感音乐播放器337
 - 【自测5】设计媒体音乐盒界面347
 - 【自测6】设计质感视频播放器360
- 7.4 专家支招..... 370
- 7.5 本章小结..... 370



▶▶ 1.1 软件UI设计基础

众所周知，在当前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。因为不管它的内部有多么精巧的技术，它本身有多么强大的功能，只要用户不愿意使用它，那么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性和美观性的用户界面就显得越来越重要，这就是软件UI设计。

▣ 1.1.1 什么是UI设计

UI的本意是用户界面（User Interface），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设计不仅可以让软件变得有个性、有品位，还可以使用户的操作变得更加舒服、简单、自由，充分体现产品的定位和特点。UI设计包含的范畴比较广泛，包括软件UI设计、网站UI设计、游戏UI设计、移动设备UI设计等。如图1-1所示为软件UI设计，如图1-2所示为移动设备UI设计。

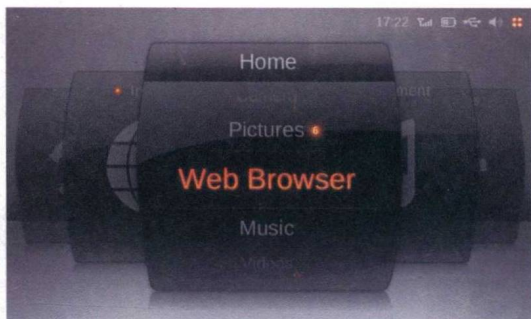


图 1-1



图 1-2

在漫长的软件发展过程中，软件界面设计工作一直没有被重视起来。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用户带来舒适的视觉享受，拉近用户与计算机的距离，为商家创造卖点。软件界面设计不是单纯的美术设计，还需要定位使用者、使用环境、使用方式，并且为最终用户设计，是纯粹的科学性的艺术设计。检验一个软件界面设计得成功与否，需要看最终用户的使用感受。所以软件界面设计需要和用户体验紧密结合，是一个不断为最终用户设计满意视觉效果的过程。

提示

软件界面设计不仅需要客观的设计思想，还需要更加科学、更加人性化的设计理念。如何在本质上提升产品的用户界面设计品质？这不仅需要考虑到软件界面的视觉设计，还需要考虑到人、产品和环境三者之间的关系。

▣ 1.1.2 软件UI设计

软件设计可以分为两个部分：编码功能设计与UI设计。编码功能设计大家都很熟悉，但是UI设计还是一个比较陌生的词汇，即使一些专门从事网站与媒体设计的人也不完全理解UI的意思。UI的本意是用户界面，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。

软件UI设计是软件与用户交互最直接的层面，软件界面的好坏决定用户对软件的第一印象。而且设计良好的软件界面能够引导用户自己完成相应的操作，起到向导的作用。同时软件界面如同人的面孔，具有吸引用户的直接优势。设计合理的软件界面能给用户带来轻松愉悦的感受和成功的感觉，相反由于界面设计的失败，让用户有挫败感，再实用、强大的功能都可能在用户的畏惧与放弃中付诸东流。如图1-3所示为设计合理的精美软件UI。

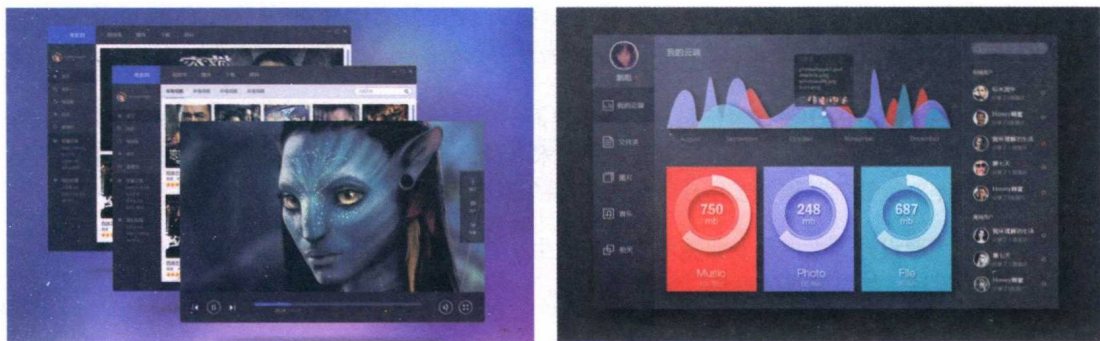


图 1-3

软件UI设计不仅仅是图形界面的设计，更重要的是用户体验的设计。如果衡量UI设计的好坏只有一种标准，那只能是用户体验。

1.1.3 网站UI设计和软件UI设计的区别

网站UI和软件UI都属于UI设计的范畴，两者之间存在着许多共通之处，因为我们的受众没有变，基本的设计方法和理念都是一样的。网站UI和软件UI设计的主要区别是硬件设备提供的人机交互方式不同，不同平台现阶段的技术制约也会影响到网站UI和软件UI的设计。下面从4个方面向读者介绍网站UI设计与软件UI设计的区别。

① 界面尺寸不同

由于网站自身的特点决定了网站UI设计具有向下延展的特性，这就意味着网站UI设计并不受尺寸大小的约束。而软件界面通常都会有用户界面尺寸的要求，也可以说软件UI设计一般都是局限在方寸之间的设计表现。简单地理解就是网站UI设计的尺寸更加灵活，而软件UI设计的尺寸相对有比较严格的要求。

② 侧重点不同

在过去，网站UI设计的侧重点是“看”，即通过完美的视觉效果表现出网站中的内容和产品，给浏览者留下深刻的印象。而软件UI设计的侧重点是“用”，即在软件界面视觉效果的基础上充分体现软件的易用性，使用户更便捷、更方便地使用软件。但是，随着技术水平的不断发展，网站UI设计也越来越多地体现出“用”的功能，使得网站UI设计与软件UI设计在这方面的界限越来越不明显了。

③ 呈现内容不同

在同一个界面中，网站比软件可以展示更多的信息和内容。例如，淘宝、京东等网站。在网站中可以呈现很多的信息板块，而在移动端的APP应用软件中则相对比较简洁，呈现信息的方式也完全不同。

④ 开发方式不同

网站UI与软件UI在界面的设计表现上会有一些相似的地方，但是其开发的方式是完全不同的。

▶▶ 1.2 了解UI设计师

很多人还不太清楚什么是UI设计师，以及UI设计师的工作是什么。其实，UI设计从工作内容上来说主要有3个方向，这3个方向主要是由UI研究的3个因素决定的，这3个因素分别是研究界面、研究人与界面的关系，以及研究人。

▣ 1.2.1 研究界面——图形设计师

目前，国内大部分的UI设计者都是从事研究界面的图形设计师（Graphic UI Designer），也有人称为“美工”，但实际上并不是单纯意义上的美术人员，而是软件产品的外形设计师。本书中主要讲解的就是UI图形设计师的相关工作及UI图形界面的设计。

通常，UI图形设计师大多是专业美术院校毕业生，其中大部分毕业生都具有美术设计教育背景，例如工业外形设计、信息多媒体设计、装潢设计等。

▣ 1.2.2 研究人与界面的关系——交互设计师

在出现软件图形界面之前，长期以来UI设计师就是指交互设计师（Interaction Designer）。交互设计师的工作内容就是设计软件的树状结构、操作流程、软件的结构与操作规范等。一个软件产品在进行编码设计之前需要做的工作就是交互设计，并且确定交互模型和交互规范。交互设计师一般都需要具有软件工程师的背景。

▣ 1.2.3 研究人——用户测试/研究工程师

为了保证产品的质量，任何产品在推出之前都需要经过测试，软件的功能编码需要进行测试，UI设计也需要进行测试。UI设计的测试与编码没有任何关系，主要是测试交互设计的合理性，以及图形设计的美观性。测试的方法一般都采用焦点小组的形式，通过目标用户问卷的形式来衡量UI设计的合理性。

用户测试/研究工程师（User Experience Engineer）的职位很重要，如果没有这个职位，UI设计得好坏只能凭借设计师的经验或者领导的审美来判断，这样会给企业带来很大的风险性。用户测试/研究工程师一般都需要具有心理学、人文学背景。

综上所述，读者应该明白UI设计师可以分为3种，分别是UI图形设计师、交互设计师和用户测试/研究工程师。

▶▶ 1.3 软件界面设计常见类别

随着信息技术的迅猛发展，软件运行平台日益丰富，用户界面设计的具体运用形式也日趋多样化和细分化。除了个人计算机以外，互联网、手机、便携式游戏机等新型数码产品的普及，促使传统的Windows应用软件界面又衍生出Web软件界面、移动APP软件界面、游戏界面等新的界面形式。这些界面形式在交互与视觉设计和开发上都有各自的特点。



1.3.1 Windows应用软件界面

根据软件的复杂程度、用户群、易用设计与视觉设计的比重不同等因素，Windows应用软件可以分为3类，其软件界面设计也有各自的特点。

- 专业型。

这种类型的应用软件功能比较复杂，模块和界面元素较多，主要面向专业人士，例如Photoshop、Flash等软件。简洁、易用、高效是这类软件界面设计中的重点。

- 任务型。

这种类型的应用软件通常是功能相对单一的常用软件，为用户解决特定的工作与任务，例如常用的杀毒软件等。任务型的应用软件功能相对并不是很复杂，界面的设计一般简洁实用，遵循默认的布局规则。如图1-4所示为任务型应用软件界面设计。

- 娱乐型。

这种类型的应用软件功能简单，用途明确，用户的参与和可控程度不高，例如常用的音乐播放软件、聊天软件等。在娱乐型应用软件的界面设计中，视觉效果的表现有比较重要的位置。如图1-5所示为娱乐型应用软件界面设计。



图 1-4



图 1-5

1.3.2 网站界面

互联网的迅速发展带来了网站界面设计的繁荣。虽然网站界面的设计是从传统的Windows应用软件界面发展而来的，早期的网站界面带有很多Windows应用软件界面的影子。但是，随着网络带宽和传输速度的不断改善，网站已经由最初的纯文字内容发展到今天融合了图形、图像、动画、视频、声音等多种媒体的新形式。互联网在各个行业与领域的普及，网站表现形式日益丰富，加上互联网固有的特点，网站界面已经形成了自己特有的界面设计形式。如图1-6所示为网站界面设计。



图 1-6

1.3.3 Web应用软件界面

随着网络应用的逐步深入，一些基于Web网页浏览器的软件开始出现，例如办公自动化系统、企业ERP系统等。这些软件融合了网页和Windows应用软件界面的特点，日常生活中最常用的Web应用软件有网络邮箱、网络搜索等。

Web软件和网站的运行环境和技术几乎完全相同，其区别在于两者的用途和特征有很大的不同。网站主要用于浏览信息，面向大众用户，内容信息的组织与不断变化更新是网站界面的重要特征。Web软件本质是软件，只不过它是在Web环境下运行的，以页面的形式展示内容，是用于处理有固定流程（逻辑）的业务、完成特定工作和任务的，而不是让用户浏览和获取信息的。如图1-7所示为Web应用软件界面设计。

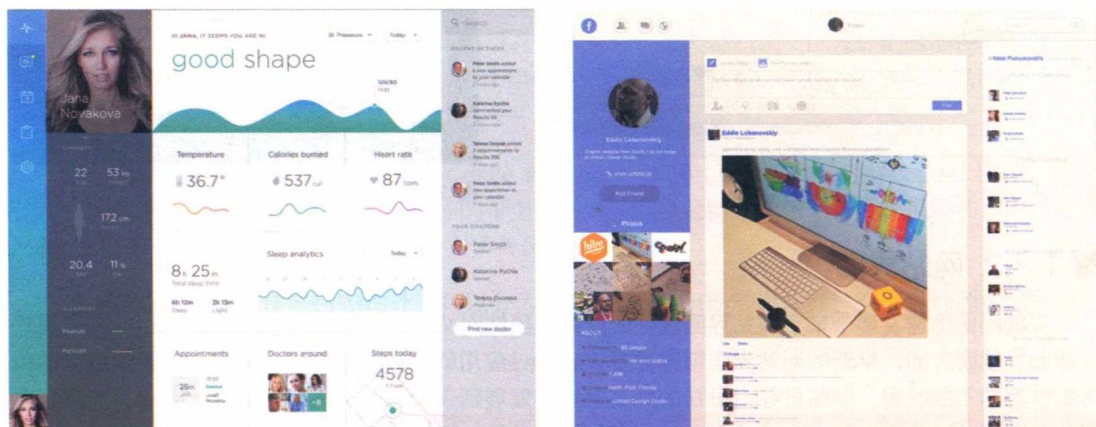


图 1-7

1.3.4 移动APP软件界面

随着智能手机和平板电脑等移动设备的普及，移动设备也成为与用户交互最直接的方式之一。移动设备已经成为人们日常生活中不可缺少的一部分，各种类型的移动APP软件层出不穷，极大地丰富了移动设备的应用。

移动设备用户不仅期望移动设备的软、硬件拥有强大的功能，更注重操作界面的直观性、便捷性，能够提供轻松愉快的操作体验。移动设备屏幕尺寸的局限必然要求输入相关内容，输出方式的简捷性，要求移动APP软件界面的设计越来越趋向于多元化、人性化，图标菜单的应用在移动APP软件界面中发挥了重要的作用。如图1-8所示为移动APP软件界面设计。



图 1-8

1.3.5 游戏软件界面

游戏软件界面一般设计华丽精良、主题明确，三维效果十分普遍。为了融入主题，游戏软件的界面一般都是由游戏内容中的人物或场景构成的，视觉效果在游戏软件界面中占有十分重要的地位。如图1-9所示为游戏软件界面设计。



图 1-9

1.4 软件界面的设计流程

软件产品属于工业产品的范畴，依然离不开3W的考虑（Who、Where、Why），也就是使用者、使用环境和使用方式的需求分析。只有清楚地理解软件界面的设计流程，并在实际的设计工作中按照这样的流程进行，设计出的软件界面才能够受到用户的欢迎。

① 需求分析

在设计一款软件界面之前，设计师应该首先明确是什么人（用户的年龄、性别、爱好、教育程度等）、在什么地方用（桌面电脑、移动设备、家庭多媒体等）、如何使用（鼠标键盘、触摸屏、摇控器等）。任何一个元素的改变都会使界面设计做出相应的调整。

除此之外，在软件的需求分析阶段，同类型的软件也是设计师必须了解的。所设计的软件界面要比同类型的软件界面更好，才会使软件上市后受到关注，单纯从软件界面的美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，最适合用户的就是最好的。

② 设计分析

通过对软件的需求分析，在开始设计软件界面之前首先需要提炼出几个体现用户定位的词语坐标。例如，为25岁左右的白领男性制作家庭娱乐软件，对这类用户进行分析可以得到的词汇有：品质、精美、高档、男性、时尚、Cool、个性、亲和、放松等。通过对这些词汇的分析，再精简得到几个关键的词汇。接下来需要在该款软件界面的设计中着重体现出这几个词汇的意境，最好能多出几套不同风格的软件界面设计方案，以备选用。

③ 调研验证

在设计过程中，确保所设计的软件界面多套设计方案的同一水准，不能看出有明显的差异，完成多套软件界面方案的设计后，开始进行调研验证，从而得到用户的反馈。

通过对用户反馈意见的整理和总结，得出每套方案的优点和缺点，便于对最终的软件界面设计进行调整和改进。

④ 方案改进

通过对用户的调研验证，可以得到目标用户最喜欢的方案。而且了解到用户为什么喜欢，以及还有什么遗憾等，这样设计师就可以有针对性地对软件界面进行下一步的修改了，从而将所设计的软件界面做到细致、精美。

⑤ 用户验证

改进后的软件界面设计方案即可在所开发的软件中应用并推向市场，但是设计并没有结束，还需要用户反馈，好的设计师应该在软件产品上市后，多与最终用户交流，了解用户真正的使用感受，为以后的升级和改进积累经验。

▶ 1.5 软件界面设计的黄金法则

软件界面是用户与软件进行交互的平台，由于它在软件中具有特殊的位置，所以软件界面的设计要遵循一定的原则。首先是简易性，简易是为了方便用户使用；其次是清楚安全，指在用户做出错误的操作时有信息介入系统的提示；最后是灵活人性化，指让用户轻松便捷地使用软件。

▣ 1.5.1 在实现功能的框下设计

虽然设计师和艺术家都离不开视觉的范畴，但是他们之间是有区别的。艺术家更注重的是自我表达，表达自己的思想、审美、态度等，艺术创作几乎没有什么约束，越自由、越独特，越能够获得成

就。而设计师的工作是为了表达，设计是寻找最适合的表现形式来传达具体的信息，设计师是在一定的框架内表达。“设计就是戴着脚镣跳舞”十分生动地讲述了设计行业的特点。

对于软件界面设计，同样应该以实现功能为首要前提，找到一种最合适的表现形式去实现软件的功能和交互设计，同时兼顾它视觉上的艺术性。就是说应该在实现用户目标和愉悦体验度的框下考虑图形界面设计。当然优秀的软件界面的艺术性和格调，以及传达的品牌形象是产品综合竞争力中重要的砝码。好的视觉设计能满足用户某种程度的情感需求，目标就是设计功能和视觉都优秀的软件界面。

1.5.2 层次结构清晰

① 运用视觉属性将元素分组

在图形软件界面设计中，通常按照不同的视觉属性来区别不同的界面元素和信息。视觉属性包括形状、尺寸、颜色、明暗、方位和纹理等，下面对这些视觉属性进行详细介绍，在后面的软件界面设计中会有所帮助。

● 形状。

形状是人类辨识物体最基本也是最本能的方式，地球是圆的、书本是方的、石头呈奇怪的形状。如图1-10所示的软件界面元素中，按钮是方的、旋钮是圆的、滑动条和滑块是圆角形矩的。正是这些不同的形状属性区别了对应操作的逻辑和方法。

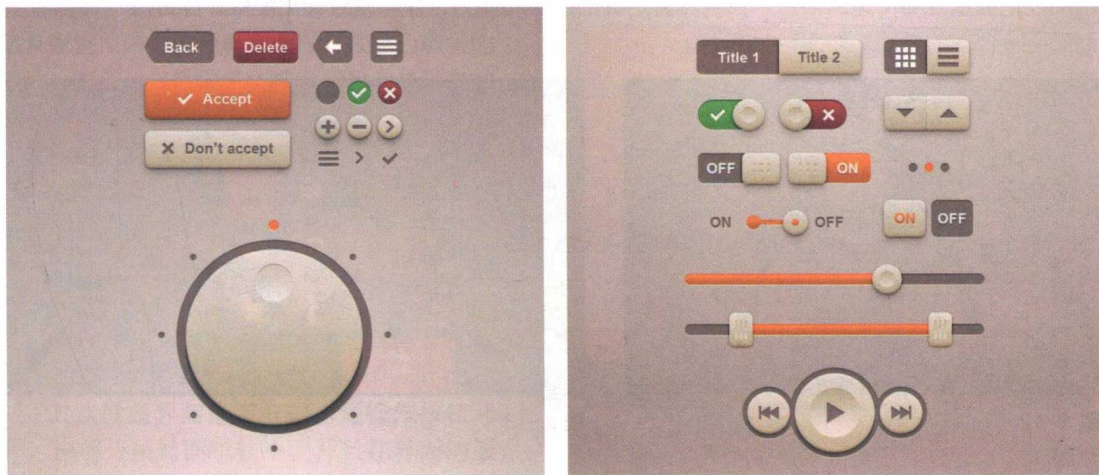


图 1-10

● 尺寸。

一个空间上的物体哪个大哪个小，人们很容易分辨出来。在一群相似的物体中，比较大的那个会更引起注意。当一个物体非常大或者非常小时，很难注意到它的其他属性，例如颜色、形状等，如图1-11所示。