

新世纪版/设计家丛书

UI INTERFACE  
ICON DESIGN  
UI界面图标设计

刘扬 谢丽娟 编著



国家一级出版社  
全国百佳图书出版单位

西南师范大学出版社  
XINAN SHIFAN DAXUE CHUBANSHE



UI INTERFACE  
**ICON DESIGN**  
UI界面图标设计

新世纪版/设计家丛书

刘扬 谢丽娟 编著



国家一级出版社  
全国百佳图书出版单位

西南师范大学出版社  
XINAN SHIFAN DAXUE CHUBANSHE

# ART & DESIGN SERIES

---

图书在版编目(CIP)数据

UI界面图标设计 / 刘扬, 谢丽娟编著. — 重庆 :  
西南师范大学出版社, 2018.8  
ISBN 978-7-5621-9346-3

I. ① U… II. ①刘… ②谢… III. ①人机界面—程序  
设计 IV. ① TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第194667号

新世纪版 / 设计家丛书

UI界面图标设计 刘扬 谢丽娟 编著

UI JIEMIAN TUBIAO SHEJI

责任编辑: 袁理

整体设计: 汪泓 王正端

排版: 重庆大雅数码印刷有限公司·黄金红

印刷: 重庆康豪彩印有限公司

出版发行: 西南师范大学出版社

地址: 重庆市北碚区天生路2号

邮政编码: 400715

本社网址: <http://www.xscbs.com>

电话: (023)68860895

网上书店: <http://xnsfdxcbs.tmall.com>

传真: (023)68208984

经销: 新华书店

开本: 889mm×1194mm 1/16

印张: 7.25

字数: 230千字

版次: 2019年4月第1版

印次: 2019年4月第1次印刷

书号: ISBN 978-7-5621-9346-3

定价: 53.00元

---

本书如有印装质量问题, 请与我社读者服务部联系更换。读者服务部电话: (023)68252507  
市场营销部电话: (023)68868624 68253705

西南师范大学出版社美术分社欢迎赐稿。  
美术分社电话: (023)68254657 68254107

# 序

■  
李  
巍

21世纪是一个新的世纪，随着全球一体化及信息化、学习化社会的到来，人类已经清醒地认识到21世纪是“教育的世纪”“学习的世纪”，孩子和成人将成为终身教育、终身学习的主人翁。

21世纪是世界范围内教育大发展的世纪，也是教育理念发生急剧转变和变革的时代，教育的发展呈现出许多历史上任何时期都从未有过的新特点。

21世纪的三个显著特点，用三个词表示就是：速度、变化、危机。与之相对的应该就是：学习、改变、创业。

面对新世纪的挑战，联合国教科文组织下的“21世纪教育委员会”在《学习：内在的财富》报告中指出，21世纪是知识经济时代，在知识经济时代人人应该建立终身学习的计划，每个人应该从四方面建立知识结构：

1.学会学习；2.学会做事；3.学会做人；4.学会共处。

21世纪是一个社会经济、科技和文化迅猛发展的新世纪，经济全球化和世界一体化已成为社会发展的进程，其基本特征是科技、资讯、竞争与全球化，是一个科技挂帅、资讯优先的时代，是人类社会竞争更趋激烈而前景又更令人神往的世纪。

设计是整个人类物质文明和精神文明的结晶，是一个国家科学和文化发展的重要标志，它不仅创造着今天，也规划着明天。

设计作为一种生产力，对推进一个国家或地区的经济发展有着重要的推动作用。正因为如此，设计也越来越受到世界各国的高度重视，成为社会进步与革新的一个重要组成部分，成为投资的重点。设计教育成为许多经济发达国家的基本国策，受到高度的重视。

设计教育是一项面向未来的事业，正面临着世纪转换带来的严峻挑战。

21世纪的艺术设计教育应该有新的培养目标、新的知识结构、新的教育方法、新的教育手段，以培养适应未来设计需求的新型人才。教师不应该是灌输知识、传授技能的教书匠，而应该是培养学生自我完善、自我教育能力的灵魂工程师。

知识经济中人力资源、人才素质是关键因素，因为人才是创造、传播、应用知识的源泉和载体，没有才能，没有知识的人是不可能有所作为的。可以说，谁拥有知识的优势，谁将拥有财富和资源。

未来的社会将是一个变化周期更短的，以信息流动、人才流动、资源流动为特征的更快的社会，它要求我们培养的人才具有更强的主动性与创造性。具有很好的可持续发展的素质，有创造性的品质和能力，已成对设计教育的挑战和新世纪设计人才培养的根本目标。

正是在这样的时代大背景下，在新的设计教育观念的激励下，“21世纪·设计家丛书”在20世纪90年代中期孕育而生，开始为中国的现代设计教育贡献自己的一份力量，受到了社会各界的重视与认同，成为受人瞩目的著名的设计丛书与设计品牌教材。

历经13个年头，随着时代的进步与观念的变化，丛书为更好适应设计教育的需求而不断调整修订，并于2005年进行了全面的改版，更名为“新世纪版/设计家丛书”。

“新世纪版/设计家丛书”图书品牌鲜明的特色体现在以下几个方面：

1.系统性、完整性：丛书整体架构设计合理，从现代设计教学实践出发，有良好的系统性、完整性，选择前后连贯循序渐进的知识板块，构建科学合理的学科知识体系。

2.前瞻性、引导性：与时代发展同步，适应全球设计观念意识与设计教学模式的新变

# Preface

化。吸纳具有时代前瞻性、引导性的新观念、新思维、新视角、新技法、新作品，为读者提供一个思考的线索，展示一个新的思维空间。

3. 应用性、适教性：适应新的教学需求，具有更良好的实用性与操作性，在观念意识、编写体例、内容选取、学习方法等方面强化了适教性，为学生留下必要的思维空间，能有效地引导学生主动地学习。

4. 示范性、启迪性：丛书中的随文附图是丛书的整体不可分割的一部分，也是时代观念变化的形象载体，选择最新的更具时代特色与设计思潮变化的经典图例来佐证书中的观点，具有良好的示范性与启迪性。

5. 可视性、精致性：丛书经过精心设计与精美印制，版式新颖别致，极具时代感，有良好的视觉审美效果。尤其是丛书附图作品的印刷更精致细腻、形象清晰，从而使丛书在整体上有良好的视觉效果，并在开本装帧上也有所变化，使丛书面目更具风采。

这次丛书全面修订整合工作，除根据我国高校设计教学的实际需要丛书的品种进行了整合完善外，重点是对每本书的内容进行了调整与更新，增补了具有当今设计文化内涵的新观念、新思维、新理论、新表现、新案例，强化了丛书的“适教性”，使培养的设计人才能够更好地面向现代化、面向世界、面向未来，从而使丛书具有更好的前瞻性、引导性，鲜明的针对性和时代性。

丛书约请的撰写人是国内多所高校身处设计教学第一线的具有高级职称的教师，有丰富的教学经验、长期的学术积累、严谨的治学精神。丛书的编审委员会委员都是国内有威望的资深教育家和设计教育家，对丛书的质量起到了很好的保证作用。

力求融科学性、理论性、前瞻性、知识性、实用性于一体，是丛书编写的指导思想。观点明确，深入浅出，图文结合，可读性、可操作性强，是理想的设计教材与自学丛书。

本丛书是为我国高等院校设计专业的学生和在职的年轻设计师编写的，他们将是新世纪中国艺术设计领域的主力军，是中国设计界的未来与希望。

新版丛书仍然奉献给新世纪的年轻设计师和未来的设计师们！

主 编 李 巍

王国伦	清华大学美术学院	教授
孙晴义	中国美术学院设计艺术学院	教授
樊文江	西安美术学院设计系	教授
孙 明	鲁迅美术学院视觉传达艺术设计系	教授
应梦燕	广州美术学院装潢艺术设计系	教授
宋乃庆	西南大学	教授
黄宗贤	四川大学艺术学院	教授
张 雪	北京航空航天大学新媒体艺术与设计学院	教授
辛敬林	青岛科技大学艺术学院	教授
马一平	四川音乐学院成都美术学院	教授
李 巍	四川美术学院设计艺术学院	教授
夏镜湖	四川美术学院设计艺术学院	教授
杨仁敏	四川美术学院设计艺术学院	教授
罗 力	四川美术学院	教授
郝大鹏	四川美术学院	教授
尹 淮	重庆市建筑设计院	高级建筑师
刘 扬	四川美术学院	教授

随着我国经济的高速发展，新能源与电子科技产品材料的开发应用不断扩大，使如今的信息传播方式具有了社会的广泛性与文化的消费性，形成了一个全民参与信息交互传播的社会面貌。全球化的“比特”互动技术与视觉设计，既使信息传播方式由单一的电脑屏幕，扩展到手机、掌上机、大型电子显示屏，以及家用电器和游戏电子产品等各个层面，同时也使社会关系媒介化，生产方式艺术化，文化形态感性化，知识技能交集化，从而使社会步入了一个由形象服务与消费形象同构的文化消费与生产的时代。这一切深刻地改变着社会的方方面面，也影响着视觉媒介相关联的，与科技相互协作的信息传达设计的形式和方法。

我们亲历到，在现代设计的社会应用中，以普及文化教育知识可视化设计，实施公共信息传播为目标的网络电子教育产品，如教育电视节目设计、公共设施的信息传达设计、数字化书籍包装的设计项目应运而生；而以应用科技信息产品开发为主导，实施服务、体验的实用数码产品设计，如手机、XBOX游戏机以及APP、UI界面设计的创新形式层出不穷，并由此形成了从平面到立体，从信息交互功能构建到视觉信息图标“寓教于乐”的设计理念。其中，信息图标是应用最广泛、最基本的设计元素，它深刻地反映了当代信息传播的创新观念和技能特征。

本书介绍的UI信息图标设计，是信息设计的一种类型，从广义上讲也就是信息传达的设计。信息设计，被新时代赋予了新的内涵和更广的职能。设计师除了要有高超的设计技巧与创新的审美意识外，还要全面、完整地了解、掌握当代信息视觉传达的特殊效应与传播技术流程，只有把艺术视觉设计与信息技术有机地结合起来，才能创造出精致美观的艺术化信息设计作品。因而信息设计已经成为高校设计教育中一门具有艺术性、综合性、多学科交叉的应用型课程，也是现代设计领域中，知识的综合性、媒介的更新性、设计的规范性在社会应用上最为广泛的设计形式。尽管在网络媒介高度发达的今天，信息传播的功能正由网络媒介所引领，由于信息设计具有交互的特征，其设计创新的内容就需要符合当前信息传播的视觉品质标准，这也就必然成了高校设计教育实践的重要课题。

培养未来设计师的任务，是提高信息视觉的品质，增强传达的力量。但科技的进步并不能直接提高信息视觉的品质。怎样使人更容易了解、如何令人更加舒适、怎样实现更为简洁的传达等问题，更是衡量设计师信息处理能力的尺度。因此，信息设计的目标也不仅仅是完成简单的图文信息传递，更是要给人的视觉以生理和心理上的感染和满足，以实现视觉沟通。要实现这样的目标，信息设计的媒介元素就必须表意清晰、形式协调，具有很强的可读性。这样受众才有可能充分认知和接收信息，才能够积极地对其做出回应，实现信息的交流互动。

作为高等艺术院校设计专业教材，本书主要内容是：UI概念与职业、UI界面信息视觉设计、信息图标、UI界面与信息图标、UI界面图标信息色彩和UI界面图标设计方法。本书知识的扩充，是随着信息科技的进步和社会经济的发展，尤其是正在新兴的数码产品所不断更新换代而调整的，因而编写了当今数码媒体多平台的UI界面图标设计和UI界面图标设计发展趋势考试的相关章节和内容。同时，本书以近三年的教学实践作为案例解说，使其内容在学理的观念与交互功能应用的针对性上，做了更加准确的定位和解析，强调了信息可视化知识与应用的实践要点及设计方法。见微知著，学以致用，使学习的目标更加主动地关注市场的发展，引导受众能够对设计对象做出预测和提高判断的能力。同时，由于信息设计的教学内容，是今天世界高新技术应用的研究产物——数码产品的创新形式，所以，及时更新信息设计的教学理念，继续深化这门课程的内容体系和探索行之有效的教学方法，适应时代发展之需，是非常必要的。

四川美术学院教授 刘扬

前言	001
<b>第一章 UI概念与职业</b>	<b>010</b>
一、什么是UI 001	
二、UI界面设计 002	
三、UI设计的职业 004	
<b>第二章 UI界面信息视觉设计</b>	<b>016</b>
一、UI界面的交互设计要素 010	
二、UI界面的信息架构 011	
三、UI界面的视觉心理 013	
<b>第三章 信息图标</b>	<b>027</b>
一、信息图标概述 016	
二、信息图标的视觉 020	
三、信息图标设计的原则 024	
<b>第四章 UI界面与信息图标</b>	<b>042</b>
一、UI界面图标分类 027	
二、UI界面图标组合形式 030	
三、UI界面设计规范 034	
<b>第五章 UI界面图标信息色彩</b>	<b>052</b>
一、信息色彩设计原理 042	
二、扁平化的色彩 044	
三、图标扁平化配色方法 046	
<b>第六章 UI界面图标设计方法</b>	<b>074</b>
一、界面图标的视觉识别方式 052	
二、信息图标创意思路 054	
三、图标符号构成设计 056	
四、界面图标质感塑造 065	
<b>第七章 多平台的UI界面图标设计</b>	<b>088</b>
一、平台的特性 074	
二、随身电子产品的UI界面图标设计应用 075	
三、车载电子设备的UI界面图标设计应用 078	
四、空间交互设备的UI界面图标设计应用 079	
五、个人电脑平台的UI界面图标设计应用 080	
<b>第八章 UI界面图标设计发展趋势</b>	
一、UI界面图标设计的市场化应用 088	
二、APP界面图标设计 092	
三、技术革新与界面图标设计发展趋势 099	
后记 109	
参考文献及网址 109	



## 一、什么是UI

互联网发展到今天，人们随时都在享受交互设计带来的数字化生活，媒体已经从电视、报刊、广播等传统媒体发展到网络数字化媒体。网络数字化媒体包容着各种艺术形式的存在，它打破了文化艺术的行业边界，也颠覆了传统媒介的信息传播方式，极大地丰富了参与者的热情和视听体验，使新媒体的艺术创作充满了新的可能并具有更加广阔的创意空间，此时，界面设计无疑成为新形势下人机良好交互沟通的重要环节。

### 1. UI的定义

UI是User Interface的缩写，即用户界面，也称人机界面，是指用户和某些系统进行交互方法的集合。这些系统不单单指电脑程序，还包括某种特定的机器、设备、复杂的工具等。

### 2. UI的作用

UI界面设计是对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的UI界面设计不仅要让软件变得有个性、有品位，还要让软件的操作变得舒适、简单，并充分体现软件的定位和特点。在人机的互动过程中，有一个层面，即我们所说的界面。从心理学的意义来讲，界面可分

为感觉（视觉、触觉、听觉等）和情感两个层次。UI界面设计是屏幕产品的重要组成部分，它是一个复杂的、有不同学科参与的工程，认知心理学、设计学、语言学等在此都扮演着重要的角色。

在飞速发展的电子产品中，UI界面设计工作一点点地被重视起来。做UI界面设计的人也随之被称为“UI设计师”或“UI工程师”。其实UI界面设计就像工业产品中的工业造型设计一样，是产品的重要卖点。一个电子产品拥有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，这是建立在科学性之上的艺术设计。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，而是终端用户的感受。

### 3. UI的界面

UI界面设计是多个组成部分（功能组件、图标符号、信息色彩等）的整体设计。不同组成部分之间的交互设计目标需要一致。例如，如果以电脑操作初级用户作为目标用户，就要以简化界面视觉逻辑的符号图标作为设计的首要目标，需要贯彻视觉界面构成形式和符号风格的整体性，而不是局部的视觉效果。因此，UI界面设计需要在产品功能的技术设计前期，实施概念图标的视觉设计，执

行产品策划所提出的信息视觉的转换。UI界面图标设计是UI界面设计的一部分。(图1-1)

## 二、UI界面设计

### 1. UI界面设计的类型

在互联网多媒体时代,人们每天都会通过各种媒介来了解自己所需要的信息,而这些信息如何吸引大众的注意力,除了内容是一个重要的因素外,形象也同样起着举足轻重的作用。UI界面设计是从产品立项开始,实行规范的设计流程,参与需求调研阶段、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,全面负责产品以用户体验为中心的设计方式。UI界面设计的目的是根据客户要求,不断提升产品可用性,明确和深化各设计环节的要求和内容,以保证每个环节的工作质量(注:“不断”的意思是使设计成为动态过程)。界面的视觉设计赋予复杂的信息以个性化、艺术化的表达,是一个传递信息、增加注意力的过程。因此,界面的视觉设计对于吸引大众的注意力有着重要作用。为了抓住界面传播的本质,我们采用抽象而简化的方法,将纷繁复杂的信息传播归纳为界面传播的基本模式来研究,力求对界面中信息的流动进行直观描述,使界面传播的过程清晰地呈现出来。

(图1-2)

网络对多媒体界面的支持,使其在视觉传达的手段上丰富多样。多媒体技术是将传统的、相互分离的各种信息传播形式有机地融合在一起,进行各种信息的处理、传输和显示。这样,视觉传达设计的表现手段和表现范围得到了大大的扩展,UI界面设计的类型也随之多种多样,可在移动或非移动的不同平台界面上进行。通过具体的数据显示,我们可以通过网上浏览量的统计、点击率的统计、访问者停留的时间、热点内容等可量化方式进行客观的评估,分析整理出数据,进而有针对性地不断调整传播策略及具体的设计方案。未来的信息视觉传达设计将是综合性的,涵盖人类全部感官的全方位设计。

### 2. UI界面设计的交互性

设计的交互性,不仅指视觉效果与功能技术的交互性,而且是设计方式和流程的制订,它包括以下四个方面。

#### (1) 需求交互

UI界面图标,是产品构架与外观包装的重要组

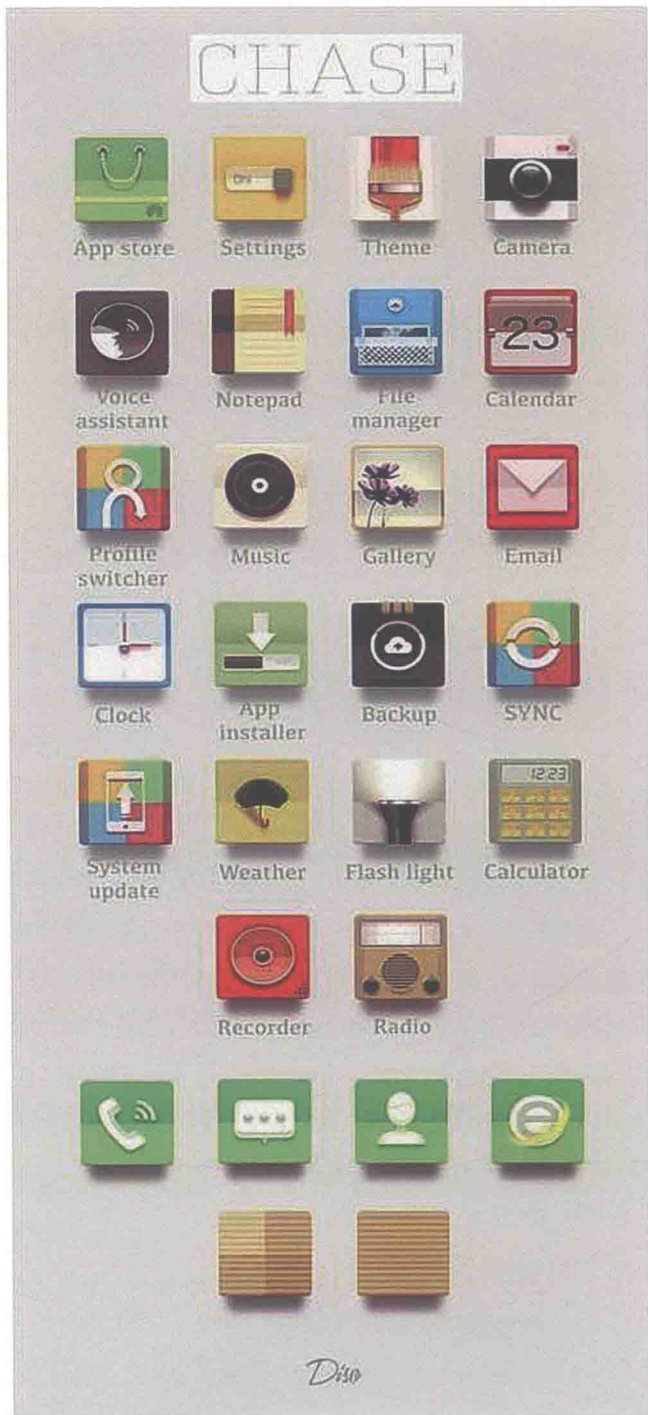


图1-1 具有统一风格的UI界面设计

成,属于电子产品的设计范畴。设计目标离不开对3W(Who, Where, How)的信息传达的考虑,也就是使用者、使用环境、如何使用的需求分析。所以设计之前应明确这三点信息:什么人用(用户年龄、性别、爱好、收入、受教育程度等);什么地方用(在办公室、家庭、厂房间、公共场所等);如何用(鼠标键盘、遥控器、触摸屏等)。

针对一个设计目标，以上任何一个元素的变化都会引起设计的相应变化。而标准在于设计需求是与同类竞争产品比较，更好的才有价值，如果仅从界面美学考虑好与不好，就没有客观的评价标准。准确地说，更适用于最终用户的设计为最好。

### (2) 设计交互

通过分析需求进入设计阶段。这是方案形成的设计阶段，要求设计几套不同风格的界面图标，然后用于备选与深度再设计。

### (3) 调研验证

初设方案的几套风格形式，必须保证在同等的设计制作水平上，不能被明显地看出差异，这样才能得到用户客观真实的反馈。测试阶段开始前，应该对测试的具体细节

进行清楚的文案分析、解释，并尽量减少专业描述，以让用户快速地了解 and 提供意见。

调研需要从四个问题出发：用户对各套方案的第一印象，用户对各套方案的综合印象，用户对各套方案的单独评价，选出最喜欢的与其次喜欢的。

对各方案的色彩、文字、图形等分别打分，总结出最受用户欢迎的方案的优缺点。最后将这些调研用图形的方式直观科学地表达出来。

### (4) 改进方案

经过用户调研，得到目标用户最喜欢的方案。了解用户为什么喜欢、还有什么遗憾等，这样才能进行下一步修改，从而使方案做到细致精美。

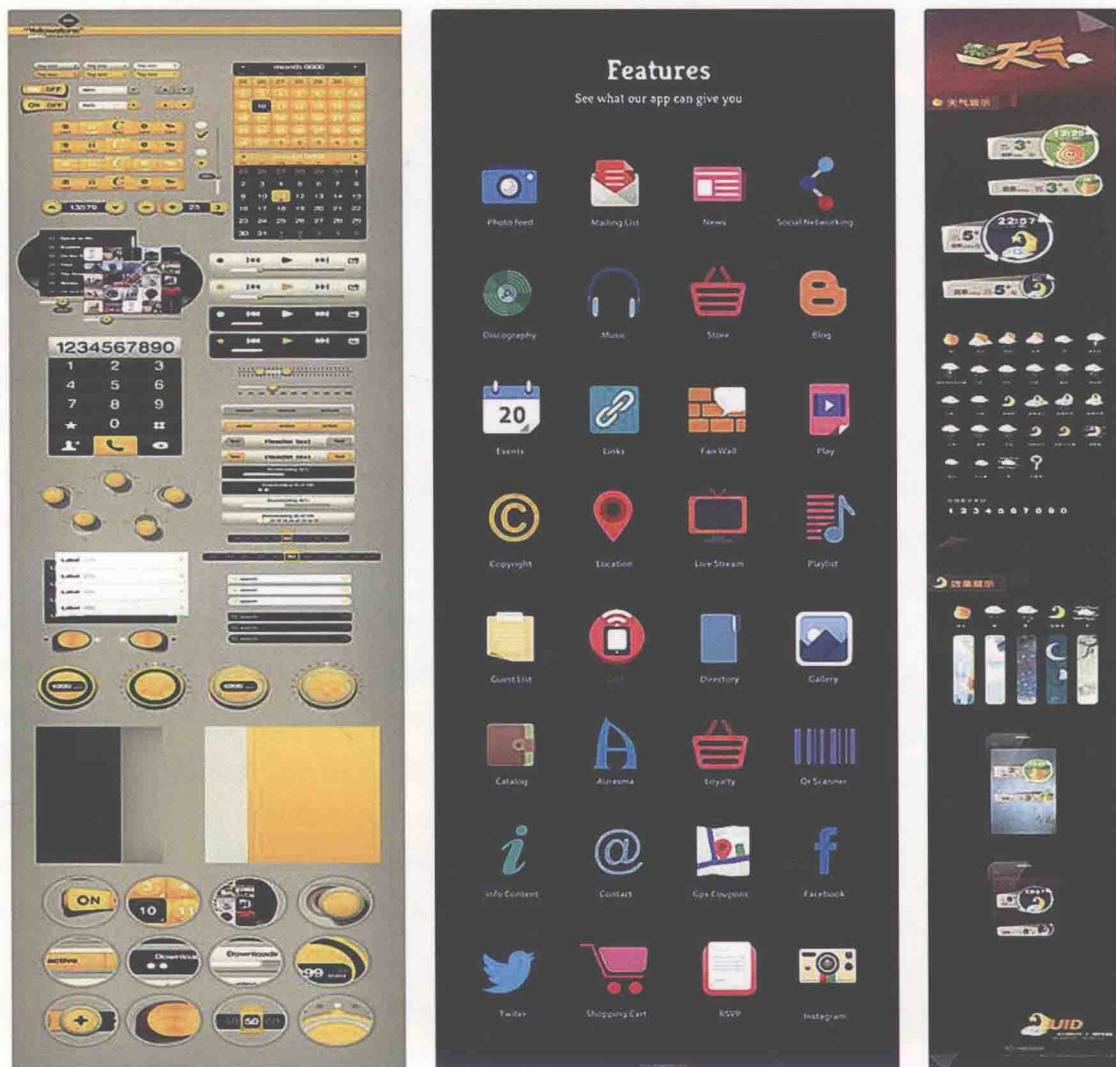


图1-2 应用特殊色彩对比强化图标功能和应用简化排序整合纷繁各异的图标形式，以及对图标形式进行分类设置，都属于UI界面设计的范畴

### (5) 用户验证

修正后的方案，才可以推向市场。但设计并没有结束，还需零距离地接触终端用户，了解用户感想和获取信息反馈，为升级积累经验。这说明，UI界面设计是一个科学的推导公式，既是设计师对艺术的理解感悟，也是表达公众愿望的设计过程。

设计在完成以上的交互后，才能形成一个完整的设计过程。

## 三、UI设计的职业

### 1. UI设计的职业内容

UI设计的职业可泛指目前社会应用的、从事多媒体信息可视化设计的相关职业。

#### (1) 撰写UC文档

功能使用的具体描述（每个UC一般有图例简述、行为者、前置条件、后置条件、UI描述、流程/子流程/分支流程等），Visio（矢量图绘制软件）做的功能点业务流程，界面说明等。Demo（演示）方面，可能用Dreamweaver，Photoshop，或者画图板简单画一下，有时候也会有UI/UE的支持，出高保真的Demo，开发将来可以直接用的效果说明，当然，应用PPT是通常的说明工具。

#### (2) 用户分析报告

搜集相关资料，分析目标用户的使用特征、情感、习惯、心理、需求等，提出用户研究报告和可用性设计建议。

#### (3) 产品架构设计

涉及较多的界面交互与流程的设计，根据可用性分析制订交互方式、操作与跳转流程、结构、布局、信息和其他元素。

#### (4) 产品原型设计

将页面模块、元素进行粗放式的排版和布局，深入一些交互性元素，使其更加具体、形象和生动。整个系统的流程设计需要UI设计师经常浏览大量的网站，亲身体验，积累经验，掌握具有亲和力的系统流程，设计考虑整个系统的任何一个最终环节。比如用户注册流程，成功注册后跳转去哪儿，注册失败后跳转去哪儿，成功注册后续有几个流程，每个流程包含哪些对象等。

#### (5) UI界面设计关键环节

UI界面设计中图标、色调、风格、界面、窗口、皮

肤的视觉表现是本设计的关键环节。

#### (6) 界面输出

页面设计师与前端程序员配合，将界面代码化。即UI设计师要懂得切图，做静态页，制作样式表以及种种特效的JS代码。

#### (7) 分析使用者报告

报告内容包括可用性循环研究、用户体验、测试回馈等，同时提出可行性建议，这是完善调整多部门共同参与的工作。

#### (8) 项目优化设计

项目优化设计包括项目设计初始应了解的项目市场定位、盈利模式、竞争对手等，参与用户调研，获取用户使用特征、年龄、需求、喜好等信息，通过分析其他用户界面，给出UI设计的初步图形概念，并在风格定位的把握上做出评估。再通过制订产品架构，确定应该做什么功能和突出什么功能。经过分析使用者报告、用户反馈等方面的信息，做出界面视觉形式的调整，避免仅凭设计师个人喜好设计产品。

## 2. UI设计师的能力

### (1) 沟通和文档撰写能力

如果说UI是人与机器交互的桥梁和纽带，那么UI设计师就是软件设计开发人员和最终用户交互的桥梁和纽带。UI设计师需具备很好的沟通和理解能力，需撰写出优秀的指导性原则和规范文案，只有这样才能体现对于开发人员和客户的双重价值，才能更好地完成本职工作。

### (2) 过硬的技术能力

清楚Java（即电脑在网络上应用程序的开发语言）是什么，能够实现什么。即使不会写代码，也起码要懂得如何去“视觉实现”。例如，要做一个Grid控件图标，首先应清楚控件到底有哪几种数据格式，以及其存储方式。既可以通过html的mark来获取数据，也可以通过json对象或array，又或是通过xml甚至于字符串来获得。其次，要知道在serve端实现和在client端实现，到底哪一个更适合当前的环境。不懂技术的UI设计师，既做不出合理的设计，也不可能和开发人员做到有效的沟通。简言之，UI设计师要精通主流的表现层开发技术（如果是做web表现层，一般需要了解html，css，javascript，xml技术，甚至jsp，java也要达到工作层），对于市面主流的设计模式、技术

路线以及开源框架要有足够的了解。要尽可能朝着“信息表现层架构师”的方向努力。

### (3) 原型开发和图形设计能力

UI设计师的工作是图形和原型开发。原型法是迭代式开发中设计阶段的常用手段，原型开发贯穿需求、概念设计和详规设计三个阶段。开发原型的目的是把设计转为用户可以看懂的“界面语言”，同时，也对开发人员起到一定的指导作用。用户界面原型更显示了价值体现，它可以帮助软件设计人员提早发现设计各个阶段的缺陷，在开发前解决这些潜在的问题，大幅降低软件开发的成本和风险，这与传统的瀑布式开发有着本质的区别。

目前，国内大多数公司采用的是瀑布式开发方式，即将UI设计放在开发阶段后期进行。这不仅使UI设计师只能做“美化工作”，还使开发的产品存在致命的设计缺陷。就图形设计能力而言，UI设计师只是一个泛称，在UI设计行业内部，可大致分为以下几种角色：可用性和交互设计师，视觉企划、用户体验研究人员，图形用户界面设计师等。图形设计能力是每一个UI设计师必须具备的最基础的能力，也是衡量一个UI设计师能力水平的标准。

### (4) 人因学理论和认知心理学

这个概念虽然有些大，却是每一个UI设计师毕生都要努力探索的领域，做UI界面设计自然需要了解人和人的行为。例如，你不可能在同一时间、同一个界面上的不同位置，设计显示两条重要的提示信息，因为人在同一时间的关注点只能有一个，这是生理决定的，而不是个人的主观臆断。举个例子，为什么Windows每一次版本升级或多或少都会找到以前的影子，这不仅是Microsoft设计风格的取向，也是一种习惯，喜欢就是一种习惯。

### (5) 具备高层次的审美能力、空间思

维能力、逻辑能力和一定的文学修养

UI设计师需要保持年轻的心态，不要掉入自己习惯的模式里，这样才能使创意永不枯竭。在目前市面的公司体系中UI设计师是比较高的技术职位，需要具有一定经验的人才能胜任，而资深的UI设计师是与软件设计师平级的，他们共同的上层职位是架构师。这跟某些公司所招收的美工是有很大区别的。

### 3. 职业岗位的要求

UI设计师研究的方向有三个，即研究人与工具、研究人与界面关系、研究人与用户测试。

#### (1) 研究人与工具

就是图形设计师传统上称之为美工，但实际上是软件的产品外形设计师。例如，工业外形设计、装潢设计、信息多媒体设计等。

#### (2) 研究人与界面关系

就是交互设计师。其工作内容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，需要做的是交互设计，确立交互模型、交互规范。交互设计师一般以具有软件工程师背景的居多。

#### (3) 研究人与用户测试

就是用户研究工程师。任何产品都需测试，UI设计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。UI设计的好坏要凭借设计师的经验或领导的审美来评判，而用户研究工程师，一般要有心理学和人文学背景的比较合适。

UI设计师的专业背景，他们多数是从高等院校的多媒体设计专业毕业，并具备视觉传达设计与多媒体设计职业素质。（图1-3）

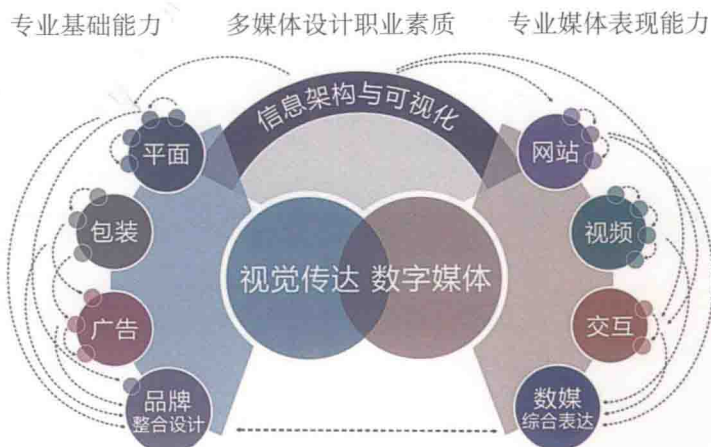


图1-3 UI设计师需要具备的设计职业素质

#### 4. UI设计的教学

UI设计的教学需要学习者具有一定的理论知识与专业实践技能，同时具有视觉传达与多媒体专业知识。培养未来设计师的任务，是提高信息的形象品质，增强传达的力量。但科技的进步并不能直接提高信息视觉的品质。怎样使人更容易了解、如何令人更加舒适、怎么实现更为简洁的信息传达等问题，才是衡量设计师信息处理能力的

标准。因此，信息设计的目标也不仅仅是完成简单的图文信息传递，更是要给人的视觉以生理和心理上的感染和满足，实现视觉沟通。要实现这样的目标，信息设计的媒介元素就必须表意清晰，形式协调，具有很强的可读性。这样受众才有可能充分认知和接受，才能够积极地对其做出回应，实现信息的交流互动。（图1-4至图1-11）



图1-4 手机的界面设计1



图1-5 手机的界面设计2

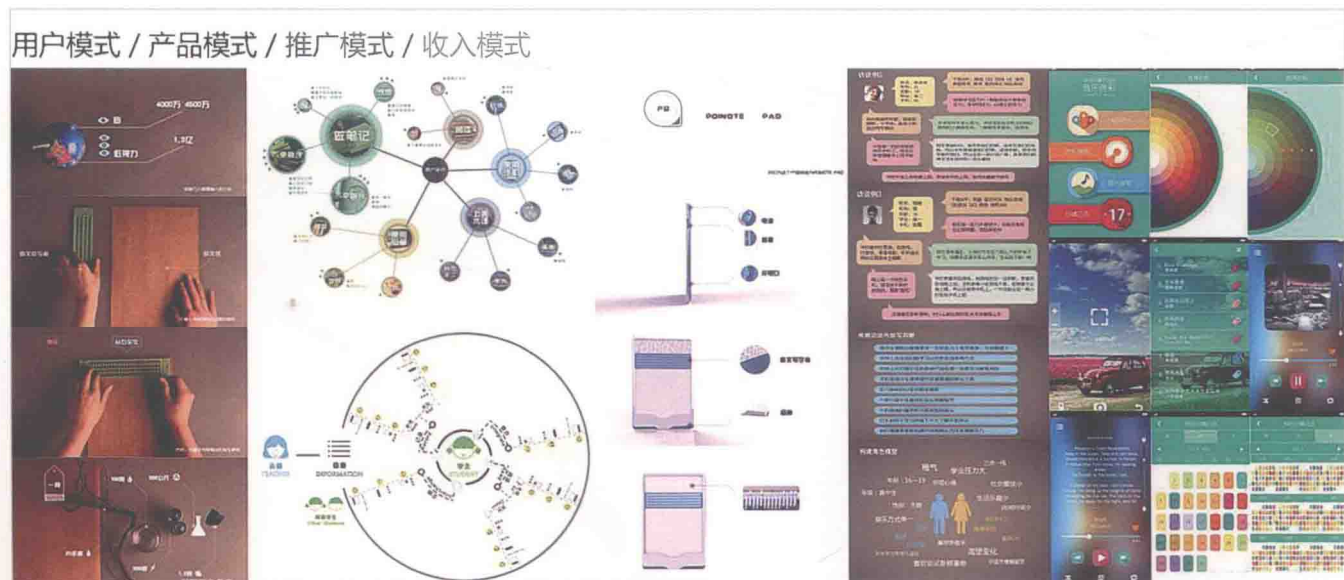


图1-6 多媒体设计专业学生产品用户分析信息设计展示案例

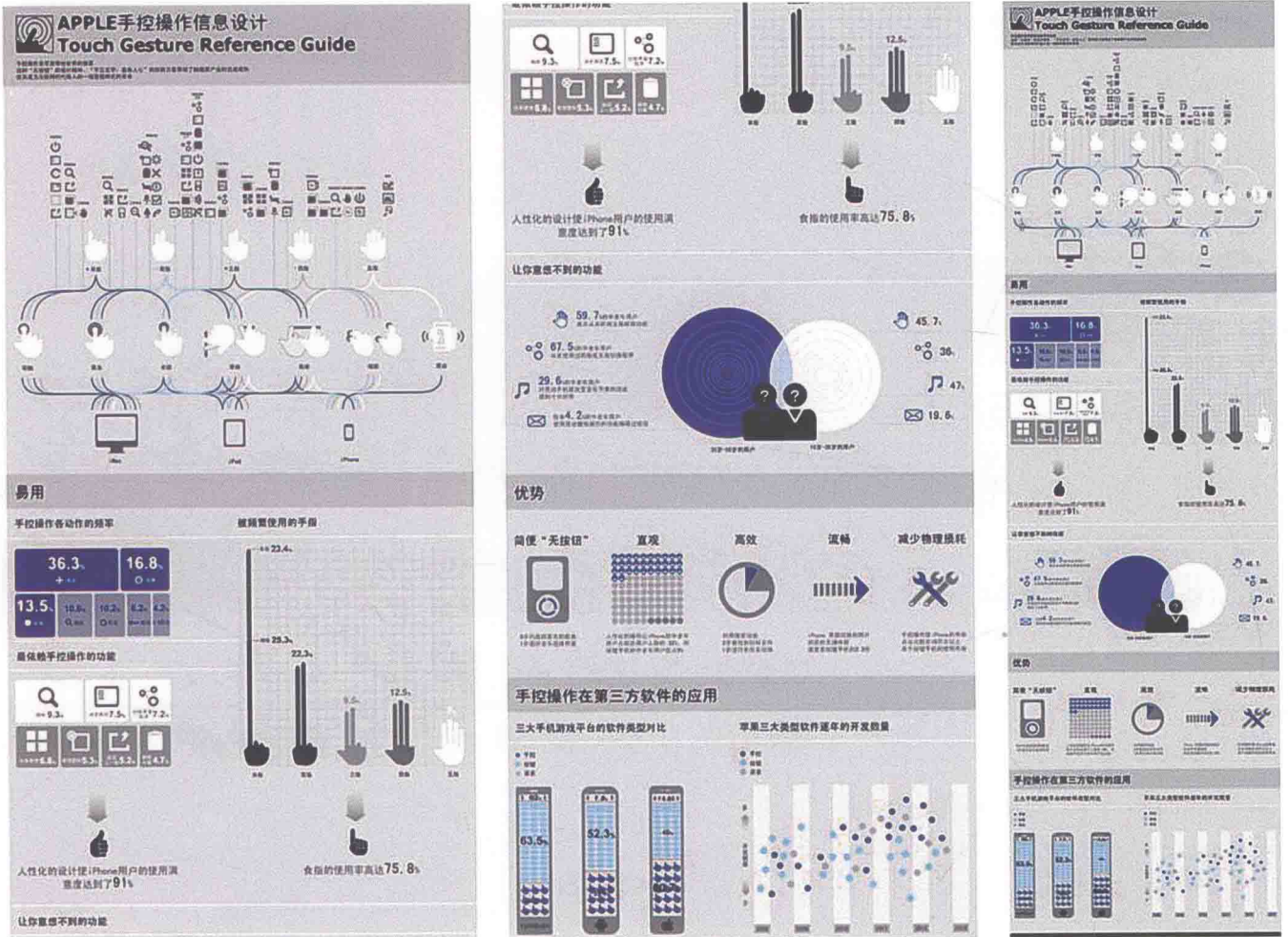


图1-7 多媒体设计专业学生产品功能信息设计展示案例

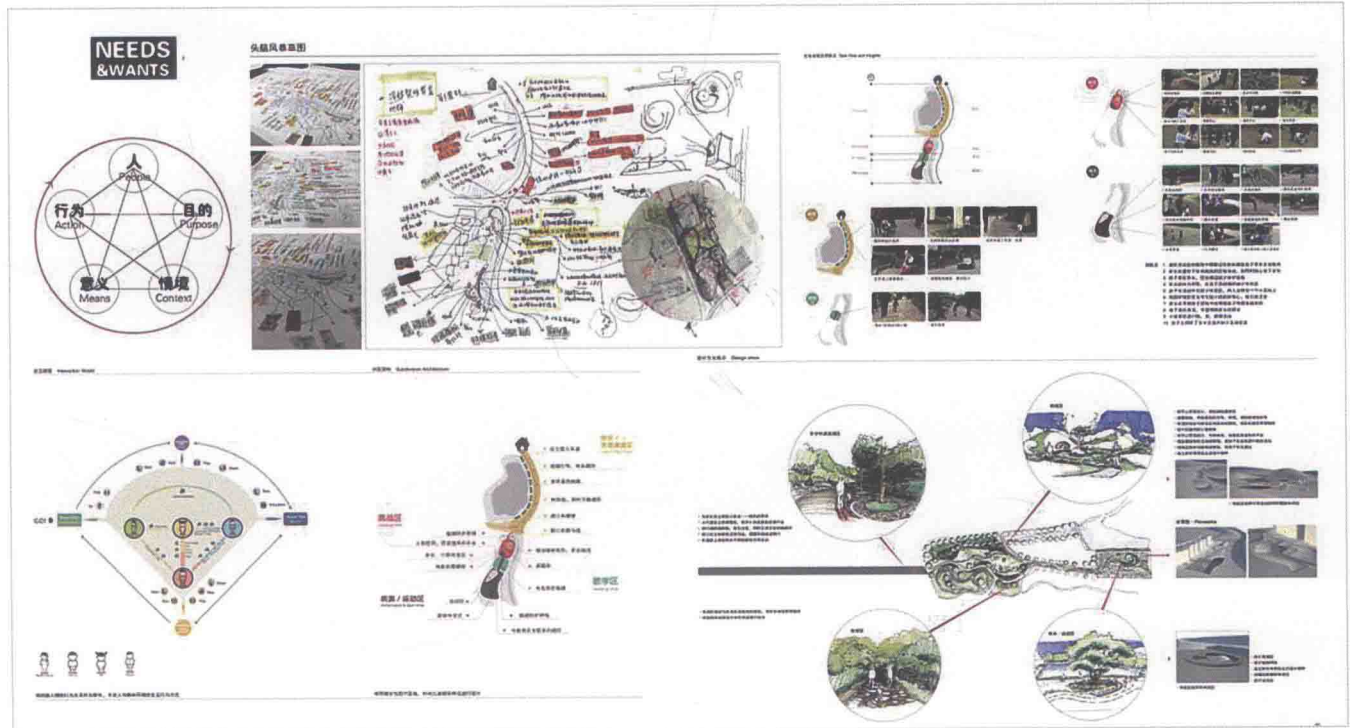


图1-8 多媒体设计专业学生邻域环境评估信息设计展示案例

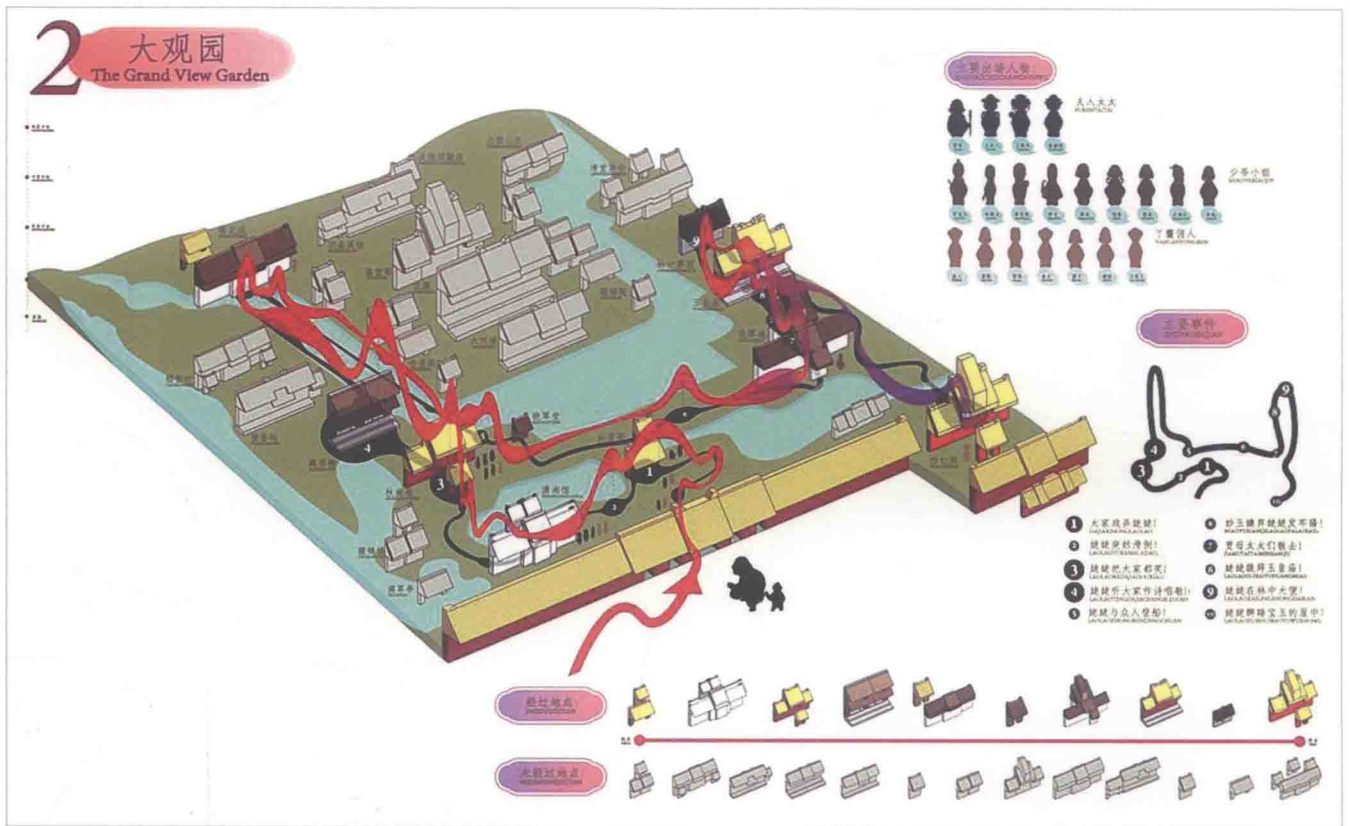


图1-9 多媒体设计专业学生环境景观信息设计展示案例

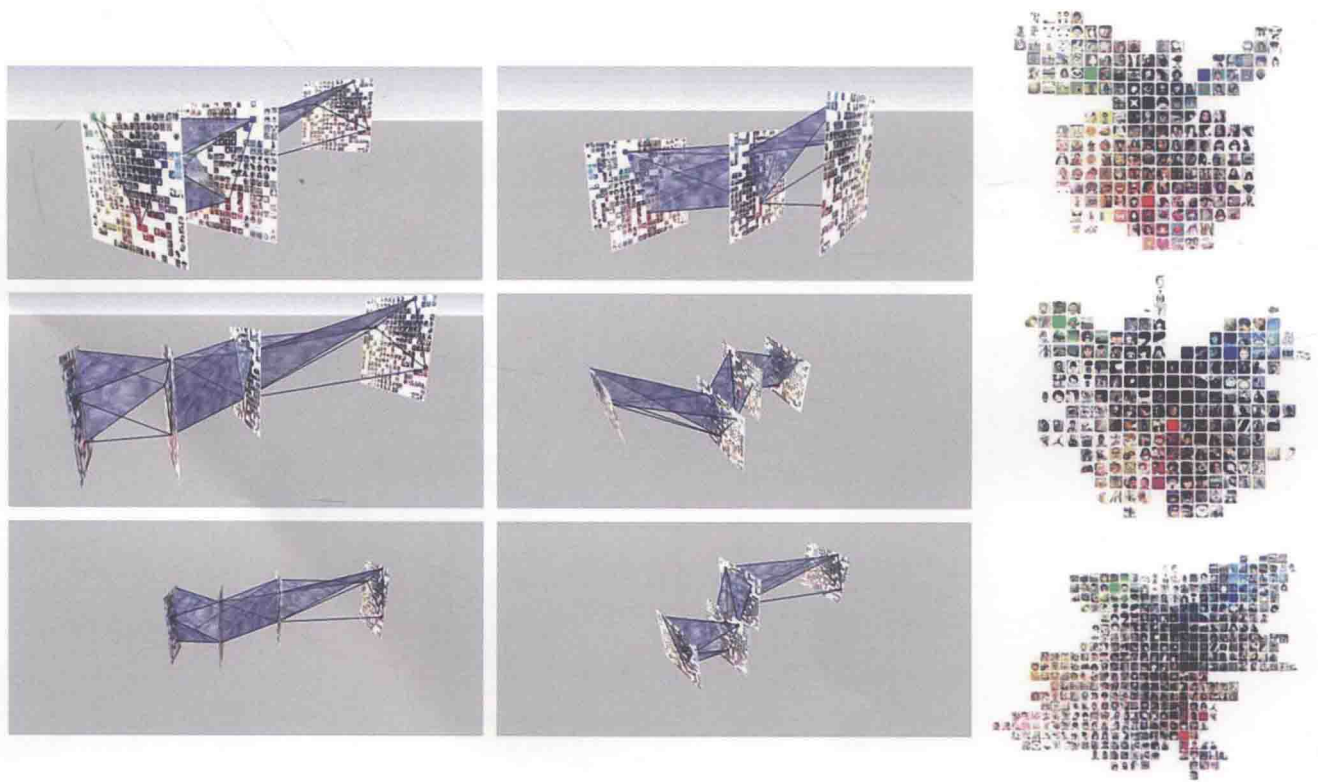


图1-10 多媒体设计专业学生交互信息设计展示案例





图1-11 多媒体设计专业学生信息海报设计展示案例

## 思考

1. UI的概念是什么?
2. UI能起到什么作用?
3. UI设计的职业内容有哪些?
4. UI界面设计的交互性体现为哪些方式?
5. UI设计师应具备哪些能力?

## 实践

主题：体验UI设计

形式：UI设计调查报告书

设计要求：

1. 所考察的形式真实，收集的内容可信，分析的观念具有UI设计的操作性。
2. “UI设计调查报告书”的撰写不少于3000字。

设计指导：了解UI设计的概念、UI设计的定义和要点，掌握基本的调研UI设计的文案写作能力。UI设计的调查项目，由学习者自选成功案例，收集相关资料，分析交互性的表现方式，条理清晰地撰写一份“UI设计调查报告书”。