

本书通过讲解与实际操作相结合的方式，由浅入深地介绍UI设计与制作过程。

采用理论与实践相结合的讲解模式，筛选设计工作中实用的UI设计案例，剖析制作方法。



体验无限制 设计无止境

多年制作经验的平面设计师配合时下主流软件Photoshop，由浅入深地介绍UI设计与制作过程。

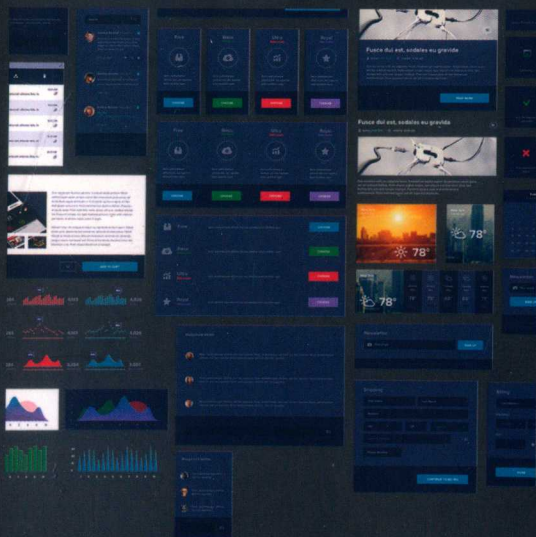
采用理论与实践相结合的讲解模式，筛选设计工作中实用的UI设计案例，剖析制作方法。

体验至上 UI设计之道

SEARCH

齐琦◎编著

使用清晰、明了的步骤配合高清视频教学，呈现精美的视觉效果，快速掌握Photoshop UI制作技法。





DESIGN

UI DESIGN



体验至上 UI设计之道



SEARCH

齐琦◎编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书是一本专门介绍UI设计方案制作的教程，针对性强，目标清晰。全书针对初学者，进行循序渐进的知识讲解，能使读者轻松掌握所学理论、技术，并达到学会和精通使用Photoshop进行UI设计方案制作的目的。

本书共分为8章，从UI设计的基础知识以及Photoshop的基本操作开始，进而深入讲解Photoshop实用技法以及多种类型UI设计方案的制作方法，最后通过经典商业案例的练习，模拟工作中的实战项目，使读者在案例的练习过程中逐步掌握各类UI设计项目的制作流程。

本书内容实用、通俗易懂，操作性、趣味性和针对性强，适合相关专业的从业人员及广大UI设计爱好者阅读自学，也可作为大中院校学生的自学教程和参考书。本书案例用Photoshop CC版本软件制作和编写，建议读者使用Photoshop CC版本软件学习。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

体验至上：UI设计之道 / 齐琦编著. —北京：清华大学出版社，2017

ISBN 978-7-302-47653-5

I. ①体… II. ①齐… 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154577号

责任编辑：韩宜波

封面设计：杨玉兰

责任校对：周剑云

责任印制：刘海龙

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084

社总机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈：010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印装者：北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：190mm×260mm

印 张：19.5 字 数：471千字

版 次：2017年9月第1版

印 次：2017年9月第1次印刷

印 数：1~3000

定 价：79.80 元

产品编号：069572-01

随着移动设备 APP 行业的蓬勃发展, UI 设计逐渐成为近年来热门的从业方向。越来越多的人期望从事 UI 设计,也有很多其他方向的设计从业人员想要“转行”成为 UI 设计师。为了满足这些需求,我们编写了《体验至上——UI 设计之道》一书。本书从 UI 设计的基础理论出发,配合时下主流设计软件 Photoshop,由浅入深地讲解 UI 设计与制作过程中需要的工具与技巧。

本书采用经典的理论与实践相结合的讲解模式,从介绍 UI 设计的基础知识以及 Photoshop 的基本操作开始,进而配合 Photoshop 实用技法讲解多种类型 UI 设计方案的制作方法。本书选用精美实用的 UI 设计案例,对制作过程的讲解清晰、明了,方便读者朋友边学边练,轻松掌握 UI 设计技巧。通过学习本书,初学者可以轻松掌握 UI 设计的思路与方式,实实在在地解决 UI 设计制作中遇到的难题。

本书共分为 8 章内容,具体如下。

第 1 章为 UI 设计基础知识,主要讲解 UI 设计的概念、UI 设计的构成要素、不同平台的 UI 设计规范、不同颜色产生的心理效应以及 UI 设计的流行趋势等方面的基础知识。

第 2 章为 Photoshop 基本操作,主要学习文档的基本操作、图层编辑模式、错误操作的撤销与返回以及辅助工具的使用。

第 3 章为选区、抠图与合成,主要学习选框工具、套索工具、磁性套索、魔棒、快速选择工具等选区与抠图工具的使用方法,以及图层蒙版与剪贴蒙版的使用方法。

第 4 章为矢量制图,主要学习钢笔工具、多种形状工具的使用方法以及文字的创建与编辑方法。

第 5 章为图像编辑,主要学习颜色的设置方法、画笔工具与“画笔”面板的设置与应用、照片修饰工具的使用以及数码照片调色技法。

第 6 章为特殊效果的制作,主要从图层不透明度与混合模式的设置、图层样式的使用、滤镜的使用以及 3D 功能几个方面讲解特殊效果的制作。

第7章为动态效果的制作，主要讲解透明度动画、位移动画、效果动画的制作方法。

第8章为UI设计实战，通过8个UI设计实战案例的制作，掌握综合运用Photoshop多方面功能制作APP界面的思路与流程。

本书赠送一张DVD光盘，其中包括书中所有案例的源文件、素材以及教学视频。方便读者在看书学习的过程中使用案例配套的素材同步练习书中的案例。

本书面向初级专业从业人员、各大院校的专业学生、UI设计爱好者，同时也可以作为高校教材、社会培训教材使用。

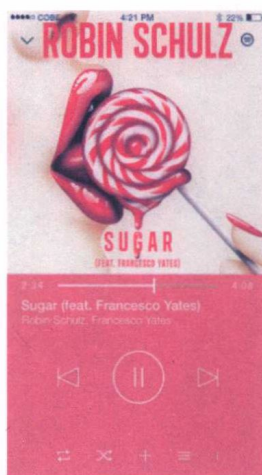
本书由齐琦编著，其他参与编写的人员还有柳美余、苏晴、李木子、矫雪、胡娟、李化、马鑫铭、王萍、董辅川、杨建超、马啸、孙雅娜、李路、于燕香、曹玮、孙芳、丁仁雯、张建霞、马扬、杨宗香、王铁成、崔英迪、张玉华、高歌、曹爱德等。

由于作者水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评和指正。

编 者

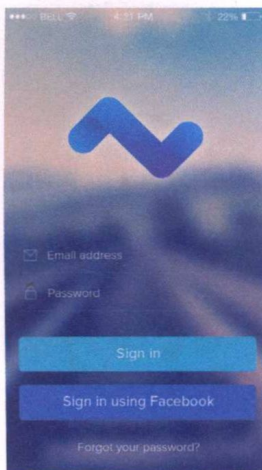
第1章 UI设计基础知识

- 1.1 当我们说 UI 设计时我们在说什么 2
 - 1.1.1 什么是 UI 2
 - 1.1.2 UI 设计的发展 3
 - 1.1.3 UI 设计构成要素 4
 - 1.1.4 跨平台的 UI 设计 5
- 1.2 这不是一个人的工作——产品设计团队 6
 - 1.2.1 产品经理 6
 - 1.2.2 交互设计师 6
 - 1.2.3 图形设计师 7
 - 1.2.4 用户体验师 7
- 1.3 UI 设计的基本流程 8
 - 1.3.1 分析阶段 8
 - 1.3.2 设计阶段 8
 - 1.3.3 配合阶段 8
 - 1.3.4 验证阶段 8
- 1.4 不同平台的 UI 设计规范 8
 - 1.4.1 Android 操作系统设计规范 9
 - 1.4.2 iOS 操作系统设计规范 10
- 1.5 界面的颜色与风格 11
 - 1.5.1 抓住用户的色彩心理 11
 - 1.5.2 选对色彩的小技巧 13
 - 1.5.3 UI 设计的流行趋势 14



第2章 Photoshop 基本操作

- 2.1 初识 Photoshop 18
 - 2.1.1 认识 Photoshop 的操作界面 18
 - 2.1.2 从零开始创建新的文档 20
 - 2.1.3 打开已有的图像文档 20
 - 2.1.4 调整文档显示比例与显示区域 21
 - 2.1.5 向当前文档中置入其他元素 22
 - 2.1.6 存储文档 23
 - 2.1.7 关闭文档 24
 - 2.1.8 打印文档 24
- 2.2 掌握“图层”的基本操作 24





2.2.1 选择图层	26
2.2.2 新建图层	26
2.2.3 删除图层	26
2.2.4 复制图层	27
2.2.5 调整图层顺序	27
2.2.6 移动图层	27
2.2.7 对齐图层	28
2.2.8 分布图层	29
2.2.9 图层的其他基本操作	30

2.3 撤销错误操作 30

2.3.1 后退一步、前进一步、还原、重做	30
2.3.2 使用“历史记录”面板撤销操作	31
2.3.3 将文档恢复到上一次保存状态	31

2.4 辅助工具 31

2.4.1 标尺与参考线	32
2.4.2 智能参考线	33
2.4.3 网格	33

2.5 图像处理的基本操作 33

2.5.1 调整图像尺寸	33
2.5.2 修改画布大小	34
2.5.3 裁剪工具	34
2.5.4 透视裁剪工具	35
2.5.5 旋转画布	35
2.5.6 变换图像	36
2.5.7 操控变形	38
2.5.8 内容识别比例	38

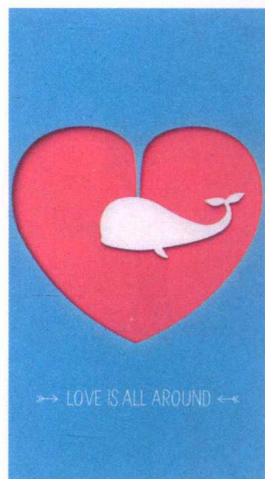
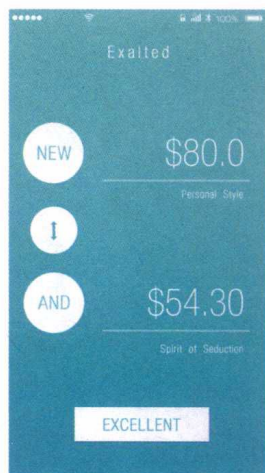
2.6 UI 设计实战：使用“自由变换”命令制作 UI 设计方案效果图 39

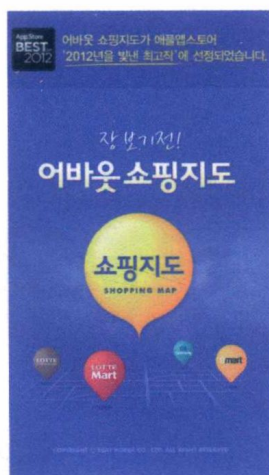
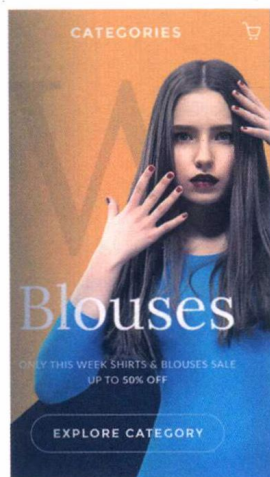
第 5 章 选区、抠图与合成

3.1 绘制简单的选区 42

3.1.1 矩形选框工具	42
3.1.2 椭圆选框工具	43
3.1.3 单行选框工具和单列选框工具	44
3.1.4 套索工具	44
3.1.5 多边形套索工具	44
3.1.6 操作练习：使用“选区工具”制作极简风格图标	45

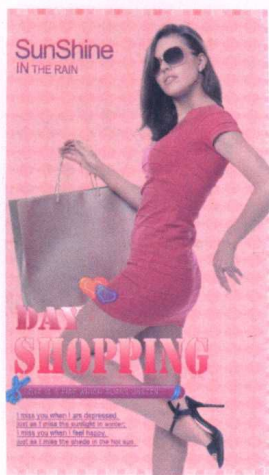
3.1.7	快速蒙版制作选区	47
3.1.8	创建文字选区	49
3.2	选区填充与描边	49
3.2.1	填充选区	49
3.2.2	描边选区	50
3.3	选区的基本编辑操作	51
3.3.1	载入图层选区	51
3.3.2	移动选区	51
3.3.3	自由变换选区	51
3.3.4	全选	52
3.3.5	反选	52
3.3.6	取消选区	52
3.3.7	隐藏与显示选区	53
3.3.8	选区的存储与载入	53
3.3.9	调整边缘	53
3.3.10	操作练习：使用“调整边缘”命令快速制作毛发选区	54
3.3.11	修改选区	56
3.4	智能的选区创建工具	58
3.4.1	磁性套索工具	58
3.4.2	操作练习：使用“磁性套索工具”制作选区并抠图	58
3.4.3	魔棒工具	61
3.4.4	操作练习：使用魔棒抠图制作促销活动页面	61
3.4.5	快速选择工具	65
3.4.6	操作练习：使用“快速选择工具”抠图换背景	65
3.5	抠图与合成	67
3.5.1	选区内容的剪切、复制、粘贴、清除	67
3.5.2	使用“图层蒙版”合成图像	69
3.5.3	操作练习：使用“图层蒙版”制作游戏界面	70
3.5.4	剪贴蒙版	74
3.5.5	操作练习：使用“剪贴蒙版”制作简约登录界面	75
3.5.6	通道与抠图	78
3.6	UI 设计实战：使用多种选区工具制作折扣计算页面	80





第4章 矢量制图

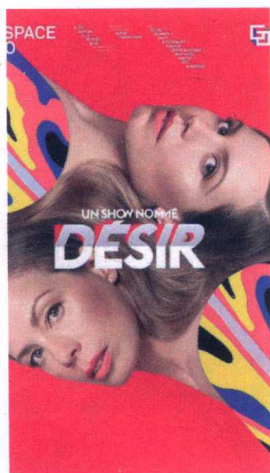
4.1 使用“钢笔工具”与“形状工具”绘图···	86
4.1.1 使用“钢笔工具”绘制路径·····	86
4.1.2 操作练习：使用“钢笔工具”制作APP标志·····	87
4.1.3 使用“自由钢笔工具”绘制路径·····	89
4.1.4 绘制“形状图层”·····	90
4.1.5 使用“形状工具”绘制基本图形·····	92
4.1.6 操作练习：设置描边属性制作产品详情页·····	96
4.2 调整路径形态·····	99
4.2.1 添加锚点工具·····	100
4.2.2 删除锚点工具·····	100
4.2.3 转换点工具·····	100
4.2.4 选择路径·····	101
4.2.5 选择路径上的锚点·····	101
4.2.6 操作练习：使用“圆角矩形工具”与“椭圆工具”制作许可按钮·····	101
4.3 路径的基本操作·····	105
4.3.1 路径的变换·····	105
4.3.2 路径运算·····	106
4.3.3 操作练习：使用“形状工具”与“路径运算”制作引导页·····	106
4.3.4 将路径转换为选区·····	110
4.3.5 操作练习：使用“钢笔工具”抠图制作购物APP启动页面·····	110
4.3.6 填充路径·····	113
4.3.7 描边路径·····	114
4.3.8 创建与使用矢量蒙版·····	114
4.3.9 操作练习：使用“矢量工具”制作活动标志·····	115
4.4 使用文字工具·····	120
4.4.1 认识文字工具·····	120
4.4.2 创建点文字·····	122
4.4.3 操作练习：使用“文字工具”制作锁屏页面时钟·····	123
4.4.4 操作练习：使用“直排文字工具”制作中式水墨感欢迎页面·····	125
4.4.5 创建段落文字·····	128
4.4.6 创建路径文字·····	129



4.4.7 创建区域文字	129
4.5 编辑文字对象的属性	130
4.5.1 使用“字符”面板编辑文字属性	130
4.5.2 使用“段落”面板编辑段落属性	132
4.5.3 将文字栅格化为普通图层	134
4.5.4 将文字图层转换为形状图层	134
4.5.5 创建文字的工作路径	134
4.6 UI设计实战：天气时钟小组件界面设计	135

第5章 图像编辑

5.1 颜色的设置	142
5.1.1 前景色与背景色	142
5.1.2 “色板”面板	142
5.1.3 吸管工具	143
5.2 绘画工具	143
5.2.1 画笔工具	143
5.2.2 操作练习：使用“画笔工具”制作质感标志	144
5.2.3 铅笔工具	148
5.2.4 颜色替换工具	148
5.2.5 混合器画笔工具	149
5.2.6 橡皮擦工具	149
5.2.7 背景橡皮擦工具	150
5.2.8 魔术橡皮擦工具	150
5.2.9 操作练习：使用“魔术橡皮擦工具”去除照片背景	151
5.2.10 图案图章工具	153
5.3 “画笔”面板	154
5.3.1 笔尖形状设置	154
5.3.2 形状动态	155
5.3.3 散布	155
5.3.4 纹理	156
5.3.5 双重画笔	156
5.3.6 颜色动态	157
5.3.7 传递	157
5.3.8 画笔笔势	158
5.3.9 其他选项	158
5.3.10 操作练习：使用“画笔工具”与“画笔”面板制作星星	158



5.4	照片修饰工具	161
5.4.1	减淡工具	161
5.4.2	加深工具	162
5.4.3	海绵工具	162
5.4.4	模糊工具	162
5.4.5	锐化工具	163
5.4.6	涂抹工具	163
5.4.7	污点修复画笔工具	164
5.4.8	修复画笔工具	164
5.4.9	修补工具	165
5.4.10	内容感知移动工具	165
5.4.11	红眼工具	166
5.4.12	仿制图章工具	166
5.5	填充	166
5.5.1	油漆桶工具	167
5.5.2	渐变工具	167
5.5.3	操作练习：使用“渐变工具”	
	制作多彩壁纸	170
5.5.4	填充	172
5.6	调色技术	172
5.6.1	自动调色	174
5.6.2	亮度 / 对比度	175
5.6.3	色阶	175
5.6.4	曲线	177
5.6.5	曝光度	178
5.6.6	自然饱和度	179
5.6.7	色相 / 饱和度	179
5.6.8	色彩平衡	181
5.6.9	黑白	182
5.6.10	照片滤镜	183
5.6.11	通道混合器	184
5.6.12	颜色查找	185
5.6.13	反相	185
5.6.14	色调分离	185
5.6.15	阈值	186
5.6.16	渐变映射	186
5.6.17	可选颜色	187
5.6.18	阴影 / 高光	187
5.6.19	HDR 色调	188
5.6.20	变化	189

- 5.6.21 去色 190
- 5.6.22 匹配颜色 190
- 5.6.23 替换颜色 191
- 5.6.24 色调均化 193
- 5.6.25 操作练习：使用“调色”命令制作
旧照片效果 193

5.7 使用“液化”滤镜调整图像 196

5.8 UI设计实战：游戏界面设计 197

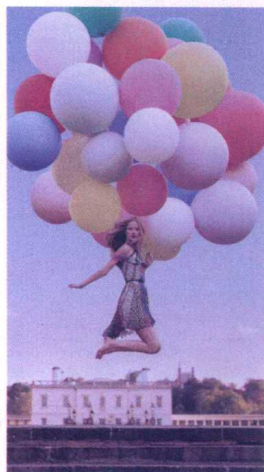
第6章 特殊效果的制作

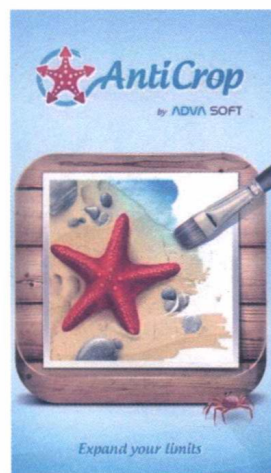
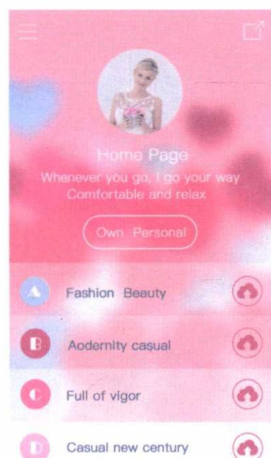
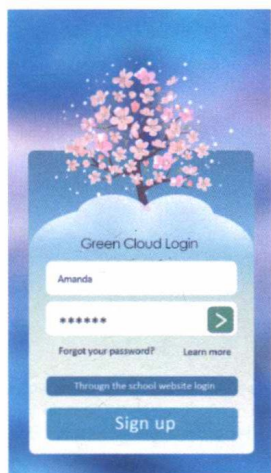
6.1 图层的混合模式与图层样式 204

- 6.1.1 图层不透明度 204
- 6.1.2 图层混合模式 204
- 6.1.3 使用图层样式 208
- 6.1.4 “斜面和浮雕”样式 209
- 6.1.5 “描边”样式 212
- 6.1.6 “内阴影”样式 212
- 6.1.7 “内发光”样式 213
- 6.1.8 操作练习：使用“内发光”与
“内阴影”样式制作时钟 214
- 6.1.9 “光泽”样式 217
- 6.1.10 “颜色叠加”样式 218
- 6.1.11 “渐变叠加”样式 218
- 6.1.12 “图案叠加”样式 219
- 6.1.13 “外发光”样式 219
- 6.1.14 “投影”样式 219
- 6.1.15 操作练习：使用“投影”样式制作
UI展示效果 220

6.2 模拟特殊效果的“滤镜” 223

- 6.2.1 使用“滤镜库” 223
- 6.2.2 使用滤镜轻松制作“油画”效果 224
- 6.2.3 使用滤镜组 225
- 6.2.4 认识“风格化”滤镜组 225
- 6.2.5 认识“模糊”滤镜组 226
- 6.2.6 操作练习：利用“高斯模糊”滤镜
制作虚化背景 228
- 6.2.7 认识“扭曲”滤镜组 230
- 6.2.8 认识“锐化”滤镜组 232





6.2.9 认识“像素化”滤镜组	233
6.2.10 认识“渲染”滤镜组	234
6.2.11 认识“杂色”滤镜组	235
6.2.12 认识“其他”滤镜组	236
6.2.13 操作练习：制作用户信息页面	237

6.3 操作练习：制作立体的 3D 效果	240
----------------------------	-----

6.4 UI 设计实战：制作登录界面	242
--------------------------	-----

第 7 章 动态效果的制作

7.1 初识“时间轴”面板	248
---------------------	-----

7.1.1 视频时间轴	248
7.1.2 帧动画	249

7.2 创建与编辑视频图层	250
---------------------	-----

7.2.1 导入视频文件	250
7.2.2 制作视频动画	251

7.3 创建与编辑帧动画	254
--------------------	-----

7.3.1 创建帧动画	254
7.3.2 操作练习：创建帧动画制作界面 设计动态化演示	256

7.4 UI 设计实战：使用“时间轴” 制作变色按钮	259
-------------------------------------	-----

第 8 章 UI 设计实战

8.1 水晶质感 APP 图标	264
-----------------------	-----

8.2 新鲜水果图标设计	268
--------------------	-----

8.3 扁平化天气小组件	273
--------------------	-----

8.4 闹钟小工具界面设计	276
---------------------	-----

8.5 时尚 APP 启动页面	281
-----------------------	-----

8.6 外卖 APP 界面设计	286
-----------------------	-----

8.7 健康生活 APP 界面设计	291
-------------------------	-----

8.8 清新登录界面设计	294
--------------------	-----

第1章

CHAPTER ONE

UI 设计基础知识

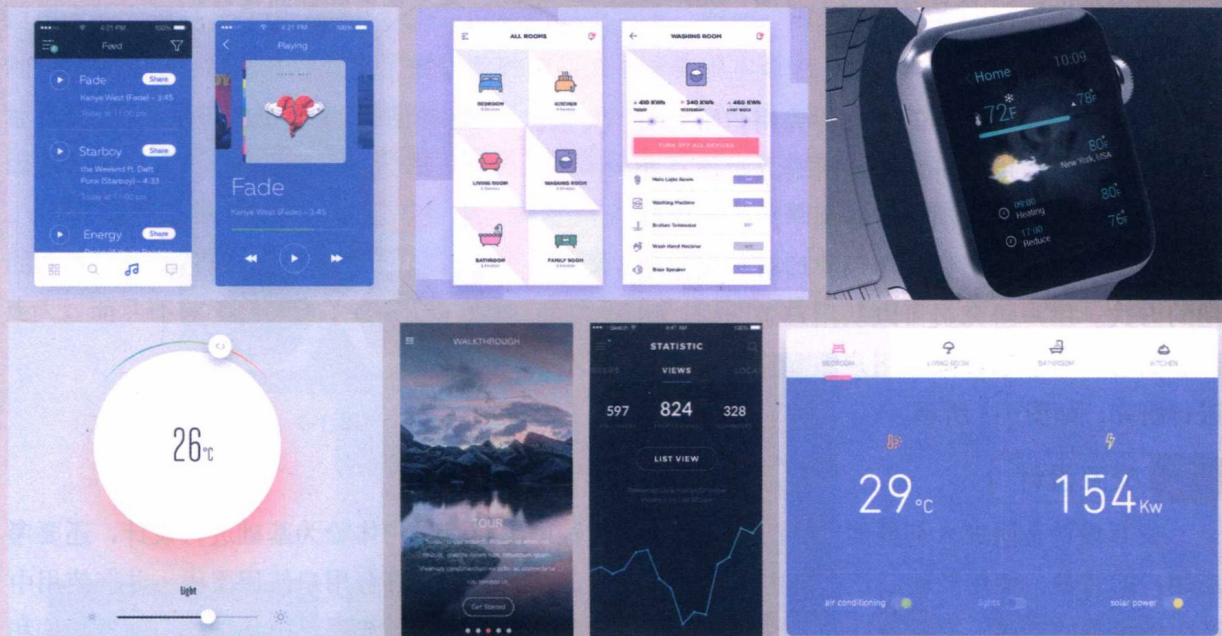
本章概述

本章主要学习什么是 UI 设计、不同平台中 UI 设计的规范,以及界面色彩的搭配和流行趋势。只有了解这些基础知识,才能在以后的操作中得心应手,百战不殆。

本章要点

- UI 设计的概念
- UI 设计的构成要素
- 不同平台的 UI 设计规范
- 色彩心理学
- UI 设计的流行趋势

佳作欣赏



1.1

当我们说 UI 设计时我们在说什么

1.1.1 什么是 UI

UI 的全拼为 User Interface，直译就是用户与界面，通常理解为界面的外观设计，但是实际上还包括用户与界面之间的交互关系。我们可以把 UI 设计定义为软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。

一个优秀的设计作品，需要有以下几个设计标准：产品的有效性、产品的使用效率和用户的主观满意度。延伸开来还包括对用户而言产品的易学程度、对用户的吸引程度以及用户在体验产品前后的整体心理感受等。如图 1-1 和图 1-2 所示为优秀的 UI 设计作品欣赏。

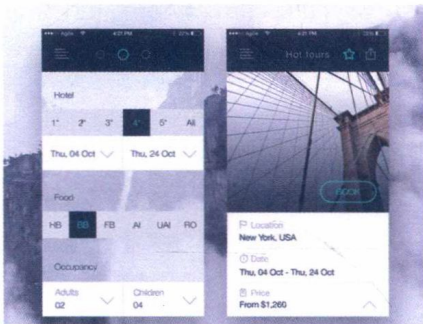


图 1-1

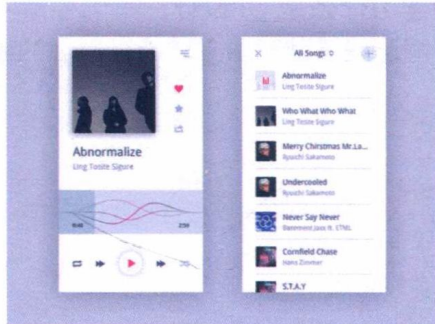


图 1-2

简单来说，UI 设计分为三个方面，具体包括用户研究、交互设计和界面设计。

1. 用户研究

从事用户研究工作的人被称为用户研究员或研究工程师。用户研究就是研究人类信息处理机制、心理学以及消费者心理学、行为学等学科，通过研究得出更适合用户理解和操作使用的方式。用户研究员可以从用户怎么说、用户怎么想、用户怎么做和用户需要什么去着手进行研究，如图 1-3 所示。



图 1-3

2. 交互设计

交互设计是研究人与界面之间的关系，设计过程中需要以用户体验为基础进行设计，还要考虑用户的背景、使用经验以及在操作过程中的感受，从而设计出符合用户使用逻辑、并在使用中产生愉悦感的产品。交互设计的工作内容包括设计整个软件的操作流程、树状结构、软件结构和操作规范等。

3. 界面设计

界面设计就是对软件的外观的设计。从心理学意义来区分，界面可分为感觉（视觉、触觉、

听觉等)和情感两个层次。一个友好美观的界面,能够拉近用户与产品之间的距离,在赏心悦目的同时,也能更好地抓住用户的心,从而增加自身的市场竞争力,如图 1-4 和图 1-5 所示。

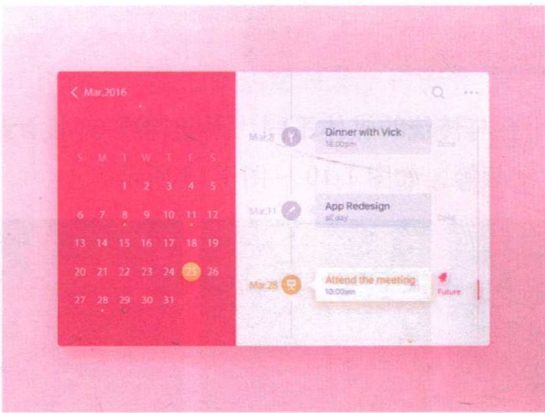


图 1-4

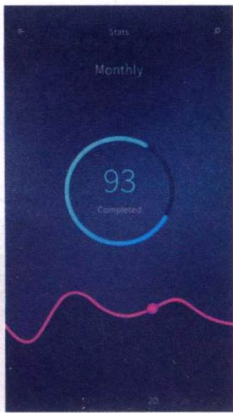


图 1-5

技巧提示 什么是 UE

UE 又被称为 UX,是 User Experience 的缩写,字面意思是“用户体验”。一般指在内容、用户界面、操作流程、交互功能等多个方面对用户使用感觉的设计和研究。这是一种“用户至上”的思维模式,它是完全从用户的角度进行研究、策划与设计,从而达到最完美的用户体验。UI 与 UE 是相互包含、相互影响的关系。

1.1.2 UI 设计的发展

在科技发展之初,UI 设计并不被大家所重视,因为人们的要求是只要能用即可。随着图像处理技术的发展进步,设计师开始追求酷炫的界面效果,例如,前些年我们打开网页看到的那些闪动的特效文字、满屏幕浮动的广告。此时想起来,这些根本毫无“用户体验”可言!而近几年,计算机、智能手机随处可见,已然成为人们生活的一部分,与此同时,UI 设计工作逐渐被重视起来。因为界面的美观固然重要,但是使用方便、操作简单也是非常重要的。

UI 设计是目前全球新兴起的行业,随着 IT 行业日新月异的发展,智能手机、移动设备、智能设备的普及,企业越来越重视网站和产品的交互设计,所以对相关的专业人才需求的数量非常庞大,而且还有增长趋势。如图 1-6 ~ 图 1-9 所示就是优秀的 UI 设计作品。

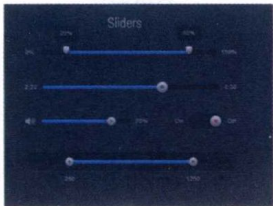


图 1-6

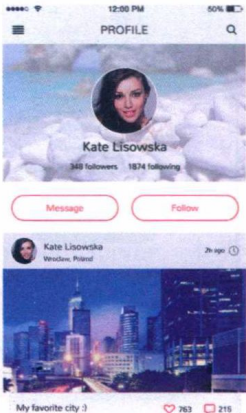


图 1-7



图 1-8



图 1-9

1.1.3 UI 设计构成要素

UI 设计的应用平台与传统的媒体不同，因此构成 UI 设计的媒体元素除了文字和图像以外，还包括音频、视频、动画等，如图 1-10 ~ 图 1-13 所示。

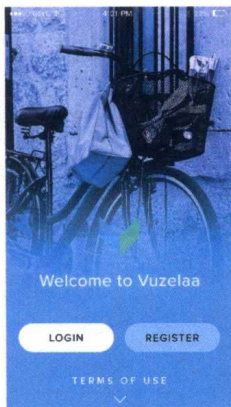


图 1-10

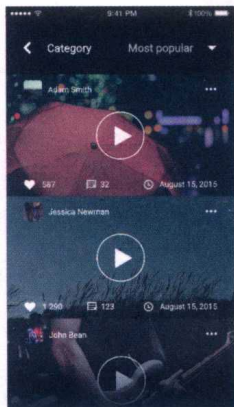


图 1-11

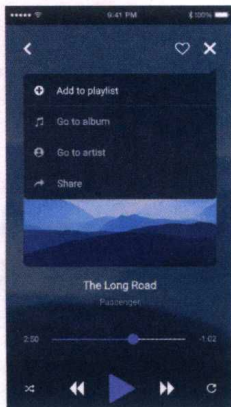


图 1-12



图 1-13

1. 文字

文字是传递信息最重要的手段，在 UI 设计作品中，文字是无法被替代的重要构成，文字包括标题文字、信息文字和文字链接 3 种主要形式。标题文字和信息文字与传统的平面设计的文字的作用基本相同。例如，标题文字都比较醒目、突出。信息文字是信息传递的载体，其字体、字号都需要精心处理。而单击文字链接则会进行页面的跳转。如图 1-14 所示为文字的 3 种主要形式。

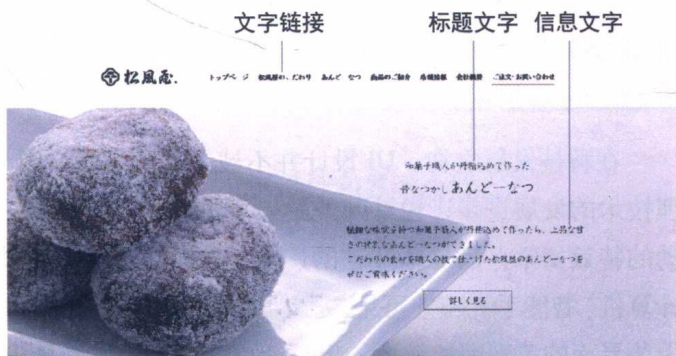


图 1-14

2. 图形

图形给人的视觉印象要优于文字，是非常直观的表达方式。图形可以非常生动、直观地表现设计主题。在 UI 设计中，图形元素包括背景图、主图、链接图标 3 种。背景图的主要功能是衬托主题，增加画面层次感；主图能够表现主题，使画面主题更加明确；链接图标就是我们俗称的“按钮”，单击链接图标可以跳转页面。如图 1-15 所示为 3 种图形元素。



图 1-15