

这里有一群狂热分子——爱发现、爱设计  
数十位国内前沿资深设计师与  
你分享交互设计的方方面面  
并随书分享多条小技巧

# GUI

Iconfans编委会 编著  
飞思数字创意出版中心 监制

# 设计大家谈

[www.iconfans.com](http://www.iconfans.com) 专业界面设计师圈子

界面设计垂直社区、中国人气极高的图形界面设计论坛



小圈子, 大分量!

图标、界面帮你剖析到底

移动界面设计与制作方法讲解

数十位国内前沿资深设计师给你精讲

014914592

TP311.56  
1159

# GUI

Iconfans编委会 编著  
飞思数字创意出版中心 监制

# 设计大家谈



TP311.56  
1159

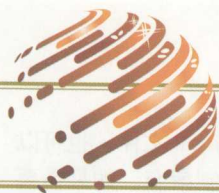
电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry



北航

C1701321



## 内容简介

本书特别邀请了数位国内知名 GUI 设计师一起由浅至深地讲解 GUI 设计案例，详细讲解各个案例中所遇到的问题和软件应用。本书分为以下四部分进行讲解：图形界面设计、图标设计、图标设计实例教程，以及图形设计与界面开发配合技巧。

本书在内容规划上专门设计了由浅入深的案例分析，能使阅读本书的设计师逐渐了解图形界面设计、图标设计等在具体项目中的操作经验、设计思路、软件使用等。相信这是急迫想转入 GUI 设计行业的设计师们所期待的。

本书适合有一定艺术基础的人员、大中专院校学生、想在短时间内提供工作能力的相关工作人员参考阅读。

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

GUI 设计大家谈 / Iconfans 编委会编著. -- 北京：电子工业出版社，2014.1  
ISBN 978-7-121-21750-0

I . ① G… II . ① I… III . ① 软件工具—程序设计 IV . ① TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 255310 号

责任编辑：田 蕾

印 刷：中国电影出版社印刷厂

装 订：三河市皇庄路通装订厂

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：15.75 字数：403.2 千字

印 次：2014 年 1 月第 1 次印刷

定 价：69.90 元

参与本书编写的人员有：步果断、步诺言、谢郑凯、徐立皇、董景博、易钉敏、蔡佳宏、季熙、  
向若辉、张酉麟、张天翼、田方杰、李洋、张润森和童真鸣。

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

经历过各种变迁，这本书终于来到大家的手中。这是一本专门针对界面设计初学者的参考书，不是高大上，也不是小清新，而是实实在在的干货。

界面设计从2003年就开始逐步地被国人提起，进入大众的视线，而随着移动互联网和移动应用突飞猛进，这个人类与科技之间的媒介——“界面”就变成了焦点中的焦点。每个以软件产品为核心的公司都对其尤为重视，甚至是看作核心竞争力。界面设计师这个职位也变得熟知和时髦，从事这个行业的人也越来越多。

一个优秀的界面设计不仅要有适合、美观的界面，也要有良好的交互体验。而前者则是进入界面设计的第一道门槛。之所以说这是一本针对初学者的书，是因为在书中的一些章节中都有详细的说明和举例。图形界面如何设计，如何用色？图标设计的详细过程是怎么样的？如何思考图标创意？本书有很多实例带领大家完成不同风格的界面或图标设计。

然而，界面并不独立存在，它最终将会与代码结合，设计师需要与开发者沟通配合，才能最终在用户手中发挥它的价值。这就需要我们这些偏感性的设计师们，要有理性规则的一面。例如，如何制作规整的切片，如何导出图标，如何能让你的界面设计完美地展现在用户的设备上等。你想真正玩转界面设计，了解界面设计师在实际工作中遇到的问题，这本书能够让你得到一些启发。

此外，图形界面设计既是一个充满创造的工作，同时也很辛苦。我们可以用很多工作技巧来提高我们的工作效率。本书还介绍了十几种不同的PS小技巧，熟练掌握这些，你就可以把更多时间留给思考和创造，提高你的工作效率。

说了这么多，你是不是已经迫不及待地想翻开本书了呢？容我在最后感谢iFinder编辑组的每一位成员，是你们把各个知识点整理好。感谢每篇文章的作者，是你们无私地将实践经验分享给大家。感谢电子工业出版社参与编辑和排版的所有人，是你们将这本知识传递给每一位读者！

## Iconfans 界面设计专业平台 介绍

iconfans.com界面设计垂直社区、中国人气极高的界面设计平台。是专业的界面设计师、用户体验设计师相互交流设计经验及学习讨论的平台，主要面向有独立创作能力的界面设计师来共同探讨该方面的设计方法。

## iFinder 编辑小组 介绍

iFinder编辑小组隶属于iconfans界面设计平台，是一个爱发现的团队。创建于2012年2月，由平台志愿者组建而成，专门负责搜罗平台内以及官方5个QQ大群的会员讨论的精华内容，并以“周报”的形式定时为平台会员整理发布。目前核心成员有6人，分别负责发现来自QQ群讨论、会员优秀作品、业内资讯、优秀作品欣赏以及源文件分享。

iFinder建立的初衷是为特攻队（iconfans学习组织）的“童鞋们”服务，剪辑大家的讨论，汇成知识周报，坚持每周一报，截稿至今已经有158期了。

如今的iFinder已经不仅仅分享着来自QQ群以及站内内容，它将会为整个在路上学习UI设计的“童鞋们”传播更多的知识，以及建立属于我们自己的知识库。

我们喜欢和大家分享知识和技巧，喜欢探讨技术，如果有好的建议帮助iFinder改善，欢迎投稿！

小组板块：<http://www.iconfans.org/forum-60-1.html>

Email：[ifinder@iconfans.com](mailto:ifinder@iconfans.com)

我们的微博：<http://weibo.com/ifinder>

# 01 拿在手中的界面

## ——手机 GUI 设计

# ZHAR

张睿



### 作者简介：

主要从事移动设备 GUI 及交互设计；掌上终端的交互概念设计。从具体的 icon 设计，到带领小组完成整个项目。奉行铅笔+大脑的设计原则。曾任职比亚迪通信电子研究院创意中心设计督导；现任职宝软科技产品经理；专业 GUI 设计论坛 Iconfans 图标版版主。

文章介绍：介绍手机 GUI 的特点及一些设计规范。

# 反侵权盗版声明

电子工业出版社依法对本作品享有专有出版权。任何未经权利人书面许可，复制、销售或通过信息网络传播本作品的行为；歪曲、篡改、剽窃本作品的行为，均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人应承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。

为了维护市场秩序，保护权利人的合法权益，我社将依法查处和打击侵权盗版的单位和个人。欢迎社会各界人士积极举报侵权盗版行为，本社将奖励举报有功人员，并保证举报人的信息不被泄露。

举报电话：（010）88254396；（010）88258888

传 真：（010）88254397

E-mail：dbqq@phei.com.cn

通信地址：北京市万寿路173信箱

电子工业出版社总编办公室

邮 编：100036



## 目录

### 第一部分 图形界面设计

- |    |                    |      |
|----|--------------------|------|
| 01 | 拿在手中的界面——手机 GUI 设计 | VIII |
|    | 先画个圈               | 1    |
|    | 让我们来做个项目           | 2    |
| 02 | 界面设计的拟物化           | 9    |
|    | 什么是界面设计的拟物化        | 10   |
|    | 界面设计为什么要拟物化        | 10   |
|    | 拟物化界面设计应用的实例       | 10   |
|    | 如何做一款拟物化的产品界面设计    | 12   |
|    | 总结                 | 15   |
| 03 | 手机动态演示方案的制作        | 16   |
|    | 展现的形式              | 17   |
|    | Flash演示的框架和制作步骤    | 18   |
|    | Photoshop素材的制作     | 18   |
|    | Other界面——便签        | 20   |
|    | Mainmenu界面         | 21   |
|    | Submenu界面          | 22   |
|    | Aftereffect素材的制作   | 23   |
|    | Flash动画的制作         | 32   |
|    | 总结                 | 45   |

### 第二部分 图标设计

- |    |                 |    |
|----|-----------------|----|
| 04 | 图标设计分享——从零到有的过程 | 46 |
|    | 设计前的闲谈          | 47 |
|    | 总结              | 53 |
| 05 | 简谈商业图标的设计       | 54 |
|    | 图标释义的提取         | 55 |
|    | 草图设计            | 58 |
|    | 成稿设计            | 61 |
|    | 图标的生成           | 64 |



06	图标从优秀到卓越	67
	图标认识、识别	68
	图标细节、优化	71
	图标组合、比例	74
	经验小结	75
07	浅谈游戏图标设计	76
	理论基础	78
	图标设计流程	79
	图标绘制案例	81
	游戏图标设计心得体会	86
08	预览移动应用的界面与图标	90
	预览App界面设计	91
	使用HTML预览iOS App图标	92
	Android上的问题	95

### 第三部分 图标设计实例教程

09	Fireworks 大黄蜂图标制作	98
	初识Fireworks	99
	基础造型	99
	质感造型	102
	结尾	107
10	Illustrator 制作 OSX 风格图标	108
	绘制磁铁平面图形	109
	建立磁铁3D模型	112
	填充颜色	116
	绘制照片	121
	绘制沙子	125
	案例小结	127
11	如何画一个 48x48 大小的软件图标	128
	引言	129

	正文	129
	小结	135
12	五分钟绘制质感按钮	136
	作品欣赏	137
	作品创建步骤	137
	案例小结	145

## 第四部分 图形设计与界面开发配合技巧

13	PS 工作环境设置——工作区保存、参考线、系统参数	146
	工作区保存	147
	参考线	149
	系统参数	151
	案例小结	153
14	Blit PS 形状图层和对齐像素	154
	细节选项的妙用	155
	几种自定义形状示例	156
	形状图层的新建方式	156
	形状图层像素对齐	157
	文章小结	159
15	探索提高效率的窍门——图层样式	160
	使用图层样式的好处	160
	实战——不同风格的按钮	161
	案例小结	165
16	浅谈智能对象与智能滤镜	166
	智能对象	167
	智能滤镜	168
	智能对象的应用实例	169
	文章小结	173

17	图标设计的最后工序——使用切片工具导出图标	174
	理解切片工具	174
	制作规整的切片	177
	导出图标	181
	发布	183
18	常用 Android 4.0 平台图标规格	184
	图标设计指南	184
	启动器图标的尺寸与格式	188
	菜单图标	190
	动作栏图标大小与格式	193
19	定制图标和图片指南	194
	为 Retina 屏幕设计画作的技巧	196
	程序图标	197
	小图标	198
	文档图标	199
	iPad 制作文档图标	200
	Web 快捷方式图标	202
	导航栏、工具栏和 tab 栏上用的图标	202
	<b>附录 实用小技巧</b>	<b>204</b>

手机 GUI,其实是近些年才逐渐进入人们视野的行业,随着手机的硬件性能、软件技术及移动互联网的飞速发展,手机的用户界面也显得越来越重要。自从大屏幕手机和触摸技术在手机上应用以来,GUI似乎成了唯一和手机用户交流的平台,加之3G手机的普及,手机用户已经不再满足于打电话、发短信这些基本的功能,而把手机作为一个移动的终端来使用。手机的客户端软件已经大放异彩,其中手机 GUI 扮演着重要的角色。本篇只浅谈一些手机 GUI 的特点,并用模拟项目的方式来介绍手机 GUI 制作的规范及流程。

## 先画个圈

一些刚入行的新人,问的最多的一句话通常是:“我该从哪儿入手?”所以就有必要先了解手机界面的特点。每个行业都会有自己的规范和限制,伴随着技术的不断进步,对手机界面设计的要求也越来越高,界面设计已经成为可以承载企业品牌的部分。在这个背景下,我们来看看手机界面设计都有哪些供我们发挥的空间。

### 1.1 手机屏幕的特点

手机界面最大的特点是屏幕尺寸的多样性(见图1),而且有物理尺寸和像素尺寸的概念。

物理尺寸指的是手机屏幕对角线的长度,例如2.0、3.0、4.8寸屏等,属于工业设计概念,像素尺寸指的就是界面设计尺寸了,例如 $240 \times 320$ 、 $240 \times 400$ 、 $480 \times 800$ 等。



图1

其中,一个像素尺寸可以使用几个不同的物理尺寸,例如:240×320可以是3.0寸也可以是4.8寸,这些在界面设计过程当中都要考虑到,因为3.0寸屏幕要比4.8寸小很多,按钮与菜单的呈现方式会截然不同。这是在手机界面设计开展前,首先要明确的需求。关于设计中怎样能使用同一个资源包适应不同的尺寸,后面会谈到的。

## 1.2 手机的平台概念

与电脑的平台概念一样,手机也有自己独立的平台概念,也就是通常所说的操作系统。并且手机的平台规范会更加严格。目前应用在手机上的平台及操作系统主要有 MTK、ymbian、Windows mobile、Linux OS、PalmOS、Android、iPhoneOS、BlackBerry OS 八种。这里不赘述各个系统的特点。

## 1.3 手机是在动的界面

在手机的界面设计中,这是一个非常重要的考虑因素,手机界面区别于其他界面设计也在此,因为手机是随身携带在人的身边的,在任何情况下都可能会使用,无论是日光强烈的户外、伸手不见五指的黑夜、开车中等,很多时候都是在非正常情况下使用的。所以,要求设计师在设计的时候,要能够考虑到这些情况。具体到设计中:

- 在构图上,一定是最简洁的。也就是去除不必要的细节,将最重要的信息放在最显眼的位置,并且根据科学的人眼的视觉规律,达到信息的最快传达。
- 在色彩上,同样遵循简洁的原则,并严格遵守色彩的心理学原理。例如:绿色代表状态正常,常用在电量充满、信号满格、电话接通、设置开启等地方;红色代表警告或不正常状态,常用在电量低、关闭按钮、更改设置等比较容易出错的地方。

这样,能提高用户的使用效率,能在极短的时间内,达到操作的无误。不论手机的屏幕有多大,这都是必须要遵守的设计原则。

## 1.4 这不是一个人干的活儿

这里其实并不单是指工作量的问题,而是在设计过程中,任何一个好的点子,都要有背后一批人的支持并将其实现出来,团队的合作是很重要的。

首先是设计师之间的火花的碰撞,然后是不可避免地与程序员之间的沟通,这里要求的是设计师的表达能力,好的点子是一个方面,将好的点子让所有人都明白,包括开发者和使用者。这是一件很看似简单但不太好办到的事情。

# 让我们来做个项目

## 2.1 先要知道要做什么

一般的手机界面可以简单地分成三个部分:状态栏、操作区、软键区(见图2),在触摸屏尤其是大屏幕的触摸屏出现之后,软键区逐渐与操作区融合,产生了更加丰富的变化及操作体验(见图3),这些都是要在设计中考虑到的。



图 2



图 3

## 2.2 先别急着打开 Photoshop

我带新人的时候，经常看到的是布置下任务后，就开始在 Photoshop 里拉出各种漂亮的渐变，这时候我会建议他关掉软件。虽然项目时间很紧，但我觉得还是有必要养成“设计”的习惯，而不是“制作”。这就是：草图。

经验越深的设计师，越会拿出更多的时间在草图上。你看一个超级棒的界面时，其实只能学到其中的皮毛，而你看到这个界面的草图时，你才会学到其灵魂。很多设计不会让你看到草图，不是因为不好，而是过于重要。

草图的作用，就是让自己知道自己在设计什么，在这个阶段，虽然叫草图，但会涵盖大到品牌风格，版式排布，色彩方案；细节到具体的按钮的圆角，图标的尺寸、形状等规范。可以说涵盖了今后设计的所有方向（见图 4）。

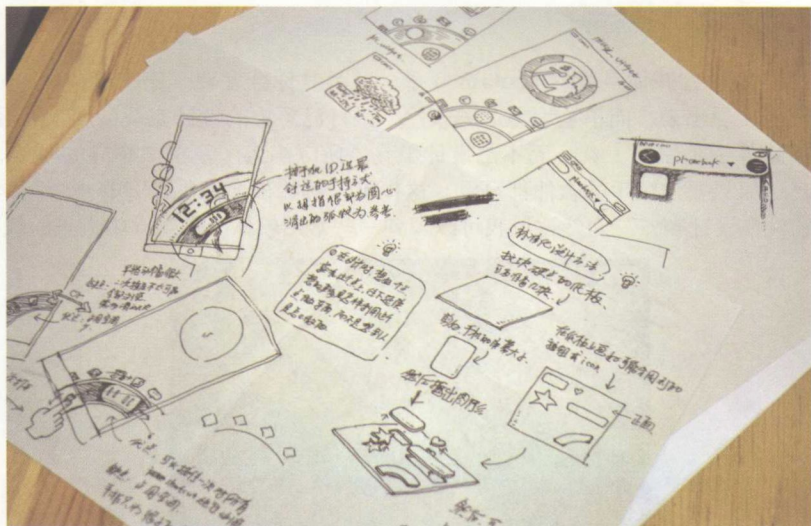


图 4

有的公司，还设计出专门为了规范草图的设计卡，来保证品牌的统一性。这也是我们可以借鉴的方法（见图5）。

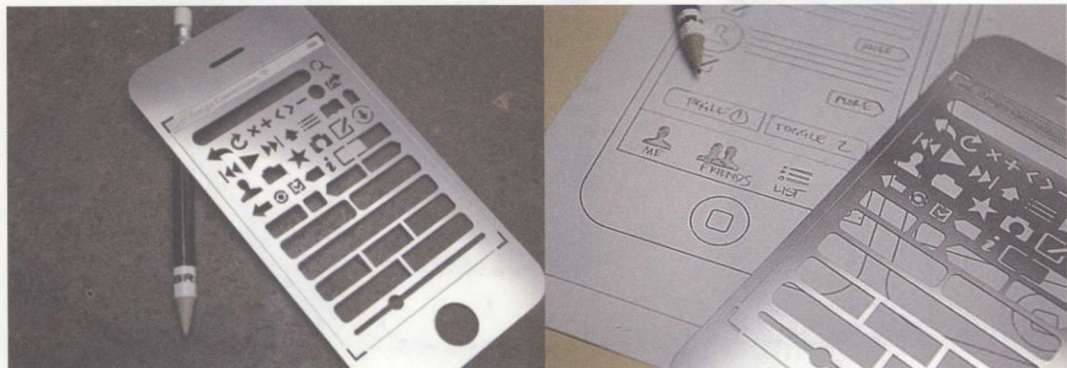


图5

所谓磨刀不误砍柴工，能在草图阶段解决的问题绝不等到制作阶段再解决，能在草图阶段确定的方案，绝不放到后期再商量。这样会大大提高界面设计的效率，否则到后期制作阶段，反复的修改一是会严重扰乱设计风格，二是会让设计师产生烦躁感，三是不断地推迟项目结束时间。第一点会要了客户的命，第二点会要了设计师的命，第三点会要了老板的命。所以草图设计是人命关天的事儿。

### 2.3 交互流程图

常常以 UIS 的方式出现，全称：User Interface Spec。草图如果是珍珠，UIS 就是穿起珍珠的线，将杂乱的设计草图，以手机的逻辑方式串联起来。

这个很多时候，不是设计师的工作，有的时候，草图和 UIS 是同时进行的并不产生冲突，但要求设计师能完全看懂逻辑图，才会使设计严谨规范，为后面的工作提供保障。

### 2.4 选个你最喜欢的软件

终于可以华丽地打开你最爱的 Photoshop 了，这时候你会发现，原来 Photoshop 这么强大，能想到的它都能实现出来，而不是埋怨这破软件，跟自己想象的设计完全不同，然后换个软件。要知道，任何软件都是制作工具，而不是设计工具。所以当有了草图做指导的时候，软件就不那么重要了，任何只要你顺手的软件都可以。这也可以解答很多新手常问的一个问题：“大牛们都是用什么软件在设计啊？”当然这里我可以罗列一些常用软件（见图6中大量的软件图标）。



图6

有本事，可以全都用，不过这要搁在国外，这都是成本。

关于具体的设计内容，技法上与其他的平面设计或三维设计没有区别，按照尺寸制作即可，请参照本书其他文章学习。

## 2.5. 毫无乐趣的重要工作

之所以说毫无乐趣，是因为这部分工作是不需要动什么脑子的脑力劳动，很繁杂。又说是重要工作，是因为没有这一步，手机根本做不出来。这就是资源裁切。

做过网站或设计过输入法或者其他软件的设计师会很好理解，简单说就是将设计的界面在电脑里拆开，再通过代码工程师的工作，用程序再在手机里组合起来，还是你设计的那个界面（见图7）。



图7

这一部分工作是有些技巧性的，这里只说一些常见的，有些有特殊要求的，会由专门的制作软件来做。一般为了加密，项目都会带着相应的工具。

一般像 MTK、Windows Mobile 系统这样的，大多是支持 BMP 格式图片资源的，BMP 图片格式有个特殊性，是不能有透明或半透明像素的。有需要透明的地方，这里仍然直说通常情况，是使用 R:255 G:0 B:255 的紫色，让程序将这个颜色抠掉。所以关键在图形的边缘部分，不能出现半透明的情况，否则，在手机中调用的时候或者报错，或者出现很大的锯齿，这就要求设计师在设计图形的时候要精确到像素（见图8）。



图8



这也决定了这种设计是很生硬的。所以现在已经是比较低端手机才用的方法了。有时候为了达到比较好的效果，会使用连图片背景一起裁切的方法，这样，既能保证界面的效果，又能保证平台的支持。这是一种不错的方法，缺点是会增加文件的体积（见图9）。



因为不能透明，只能使用纯色



能很好地保证设计效果

图9

现在大部分的手机平台都支持 PNG 格式，也是现在比较主流的手机资源格式，优点是文件体积小，允许透明背景，所以界面效果是最好的。并且可以使用连续刷图的方法实现动画效果，不过文件量比较巨大，对手机的硬件要求不低（见图10）。

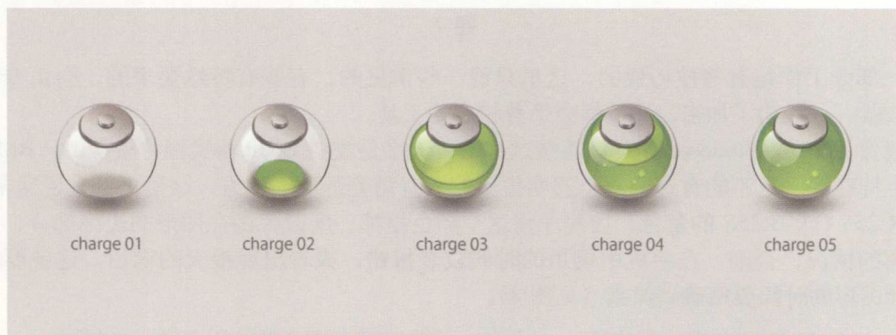


图10

Flash UI 也渐渐成为手机界面设计的趋势，Flash UI 的特点是，有丰富的交互动画效果，且文件极小，不过由于兼容性的问题，一直得不到普及。

另外还有一个比较特殊的平台，即现在比较火的 Android。Android 平台以其开放性著称，所以普及很快，Android 平台的资源格式虽然也是 PNG 格式，但它还有另外一种格式为“.9.PNG”，我前面已经提到过，关于设计中怎样能使用同一个资源包适应不同的尺寸，就是这个格式做到的。这个其实在电脑的软件设计中早就已经常用了，即“局部拉伸”，将图片的可拉伸区域做定义，在不同的界面采用同一张图片，用程序控制其大小（见图11）。