



普通高等教育“十三五”规划教材

移动终端UI设计实战教程

YIDONG ZHONGDUAN UI SHEJI SHIZHAN JIAOCHENG

主 编 ◆ 张洪民 张 英



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社





普通高等教育“十三五”规划教材

移动终端UI设计实战教程

YIDONG ZHONGDUAN UI SHEJI SHIZHAN JIAOCHENG

主 编 ◆ 张洪民 张 英
副主编 ◆ 柳 琦 张春迎



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

移动终端 UI 设计实战教程 / 张洪民, 张英主编. —北京: 北京师范大学出版社, 2019. 6

(普通高等教育“十三五”规划教材)

ISBN 978-7-303-24455-3

I. ①移… II. ①张… ②张… III. ①移动电话机—人机界面—程序设计—高等学校—教材 IV. ①TN929.53

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 295078 号

营销中心电话 010-62978190 62979006
北师大出版社科技与经管分社 www.jswsbook.com
电子信箱 jswsbook@163.com

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnup.com
北京市海淀区新街口外大街 19 号
邮政编码: 100875

印 刷: 保定市中国画美凯印刷有限公司
经 销: 全国新华书店
开 本: 889 mm×1194 mm 1/16
印 张: 11
字 数: 240 千字
版 次: 2019 年 6 月第 1 版
印 次: 2019 年 6 月第 1 次印刷
定 价: 55.00 元

策划编辑: 华 珍 周光明 责任编辑: 华 珍 周光明
美术编辑: 刘 超 装帧设计: 刘 超
责任校对: 赵非非 黄 华 责任印制: 赵非非

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话: 010-62978190

北京读者服务部电话: 010-62979006-8021

外埠邮购电话: 010-62978190

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话: 010-62979006-8006

前 言

本书是一本全面介绍移动 UI 设计与制作的基础教程，以培养学生的移动 UI 设计理念、方法为基本，结合 UI 设计软件 Photoshop 和 Illustrator 中常用的各种工具和方法，有针对性地剖析移动 UI 设计制作的过程，以训练和提高读者移动 UI 设计制作技能。

全书共分十章，其中，第 1 章主要介绍移动 UI 设计相关知识，包括什么是移动 UI 设计、移动 UI 设计原则、移动 UI 设计方法等基础知识和 UI 设计软件 Photoshop、Illustrator 中常用的各种工具及核心功能；第 2 章主要介绍图形在移动 UI 图标设计中的应用，通过图形在移动 UI 设计中的设计过程来剖析线框图及各种类型图标的创造过程及制作方法；第 3 章通过案例来讲解 UI 设计常用元素，由简单到复杂、逐步递进地讲述 UI 设计案例，在案例教学中深入对理论知识的学习理解；第 4 章至第 8 章介绍图标基本概念及其案例、扁平化设计、UI 界面设计典型实战，通过欢迎界面、功能界面、导航设计等递进的设计实例，从功能定位、制作步骤入手，对界面设计制作进行全面讲解；第 9 章通过完整的青少年护眼专科 App 项目设计案例，从需求分析、项目定位到项目 UI 元素设计进行全面讲解，有针对性地剖析 UI 设计的实施策略与过程，训练和提高读者移动 UI 设计制作技能；第 10 章为优秀的 UI 设计作品赏析，用以提升读者的鉴美、审艺能力。

本书实用性和操作性较强，可作为各高校艺术设计类、数字媒体类、移动开发类专业学生学习的教材，也可作为从事 UI 设计专业人员的自学参考书。

本书由张洪民、张英担任主编，柳琦、张春迎担任副主编。在本书编写过程中，编者参考了大量文献资料，也得到了学校领导、同行专家的大力支持和帮助，在此一并表示衷心的感谢。

由于编者水平有限，加之时间仓促，书中难免存在疏漏与不足，恳请读者给予批评和指正。

编 者

目 录

第 1 章 移动 UI 设计概述 /1

1.1 移动 UI 的概念	1
1.2 移动 UI 设计过程	5
1.3 移动设备尺寸的相关概念	7
1.4 色彩在移动 UI 设计中的重要性	8
1.5 移动 UI 设计工具软件	13

第 2 章 图形在移动 UI 图标设计中的应用 /32

2.1 图形与图标的关系	32
2.2 图形在图标中的作用	32
2.3 图形设计步骤	34
2.4 动物图形图标设计案例	37
2.5 扁平化图标设计案例	41
2.6 拟物化时钟设计案例	45
2.7 常见图形设计案例	48
2.8 质感设计	51

第 3 章 UI 常用元素制作 /59

3.1 App Logo 设计案例	59
3.2 App 中的艺术线条	60
3.3 启动图标制作	62
3.4 苹果手机制作案例	65
3.5 App Splash Screen 设计	69

第 4 章 图标设计与制作 /74

4.1 图标设计基础知识	74
4.2 扁平化图标设计制作	77
4.3 微扁平化图标设计制作	80
4.4 拟物化图标设计制作	83

第 5 章 界面设计 /89

5.1 欢迎界面	89
5.2 功能界面 1	92
5.3 功能界面 2	98
5.4 课后实例	102

第 6 章 手机视频播放器界面设计 /120	
6.1 设计界面背景效果实例 1	120
6.2 设计界面背景效果实例 2	125
6.3 课后实例	130
第 7 章 音悦电台界面设计 /138	
7.1 制作背景	138
7.2 绘制界面	139
7.3 添加图形元素	143
7.4 绘制功能控件	145
第 8 章 手机 UI 设计——导航界面设计与制作 /147	
8.1 初识手机 UI 设计	147
8.2 舵式导航界面设计	150
8.3 标签式导航界面设计	153
第 9 章 青少年护眼专科 App 项目设计 /159	
9.1 App 项目分析	159
9.2 App 项目设计定位	162
9.3 项目剖析	162
第 10 章 优秀炫酷图标欣赏 /166	
10.1 流行风格界面赏析	166
10.2 UI 设计网站汇总	169

第1章 移动 UI 设计概述

【本章重点】

- UI 设计的基本概念、流程及规范
- 移动设备相关概念及设计规范
- 图形图像设计工具

1.1 移动 UI 的概念

1.1.1 什么是移动 UI

UI 是 User Interface 的简称，泛指用户的操作界面，包含移动 App、网页、智能穿戴设备等。UI 设计主要指软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。根据所应用的终端设备可将其大致分为 3 类：PC 端 UI 设计、移动端 UI 设计、其他终端 UI 设计。

移动终端或者叫移动通信终端，是指可以在移动中使用的计算机设备，广义上包括手机、笔记本、平板电脑、POS 机甚至车载电脑。但是大部分情况下是指具有多种应用功能的智能手机。当然还有更重要的，那就是移动 UI 的视觉设计，不能使用一种方案来笼统地包含这些不同的移动平台，其兼容性要求更广，虽然只有很小的空间可以发挥，但是，为移动设备做设计并不是一件很容易的事。

随着手机移动设备不断地发展、普及，对

手机设备的软件需求越来越多，手机移动操作系统厂商正在不约而同地建立手机设备应用程序市场（如 Apple 的 App Store、Google 的 Android Market、Microsoft 的 Windows Phone 7 Marketplace），给手机的终端用户带来大量的应用软件。这些软件良莠不齐、界面各异，手机的终端用户在众多的应用使用中，最终会选择留下界面视觉效果良好，且具有良好体验的应用软件。手机 UI 设计师需要挑战小尺寸屏幕下的施展空间，虽然只有手掌大小的空间，但需要将众多的信息放在其中，这无疑是一个巨大的挑战。

目前，可借鉴的优秀国外移动用户界面资源有 Pattern Tap、Inspired UI 和 Lovely UI 等，这些网站中展示了许多完美的交互设计和视觉设计案例，无论是设计移动应用程序，还是寻找特定的设计解决方案，这些优秀的作品都能有效地帮助你。图 1-1、图 1-2 所示为手机中不同应用程序所显示出来的界面设计效果。



图 1-1

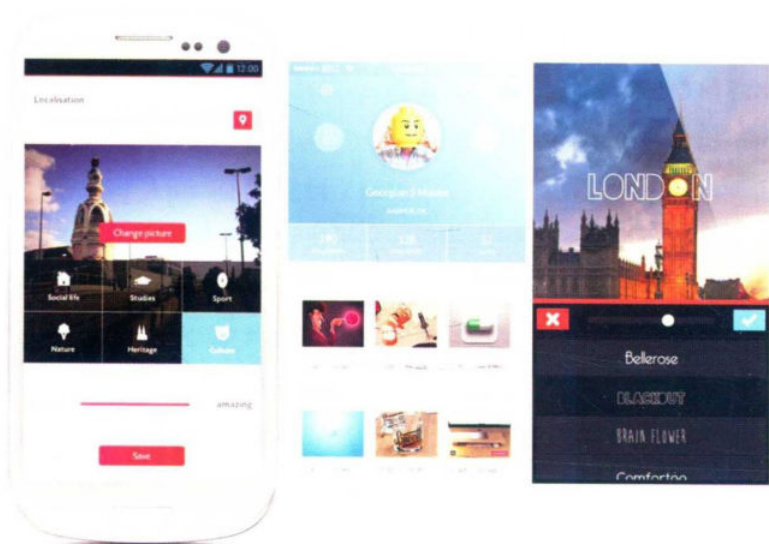


图 1-2

1.1.2 App 与 UI 视觉设计的关系

App 为 Application 的缩写，意为应用程序，也就是在移动设备上使用的软件。随着智能手机和 iPad 等移动终端设备的普及，人们逐渐习惯了使用应用客户端上网的方式，而目前国内各大电商，均拥有了自己的应用客户端，标志着应用客户端的商业使用已经开始初露锋芒。

App 在移动设备上会以图标的形式表现其特点，移动设备上每一个图标都代表着一个 App 程序。图 1-3 所示为手机中的 App 图标展示效果，可以看到每个 App 都有用具有代表性的图标来对应用程序的用途和功能进行展示。



图 1-3

App 与 UI 视觉设计的关系，就好像人与衣服的关系一样，UI 视觉设计就是对 App 进行美化和包装，不仅包括 App 程序的图标，还包括应用程序操作、设置的界面等。有了华丽的外观和清晰的功能指示，应用程序才能更好地为人们服务。图 1-4 所示分别为 Android 系统和 iOS 系统界面。图 1-5 所示分别为 iOS 系统和 Android 系统中应用。



图 1-4

App 所呈现出来的视觉效果非常重要，这正是 UI 设计的重要性，但空有好皮囊，却没有出色的功能和便捷轻松的操作仍然不会有多大的市场。因此，一个好的 App 不仅需要优秀的 UI 视觉设计，还需要更多的辅助元素，才能创作出完美的产品。

1.1.3 移动 UI 设计的重要性

UI 设计作为工业设计的一个独立分支，在中国还是一个新兴的产业，而移动 UI 的视觉设计又是其中的一个部分，那么它究竟有多重要呢？接下来通过具体的对比分析来讲解移动 UI 视觉设计的重要性。

当今发展的 App 应用程序的侧重点主要还是体现在产品的思想性、运行速度和稳定性上，也就是编程方面，在 UI 设计方面还是较为薄弱

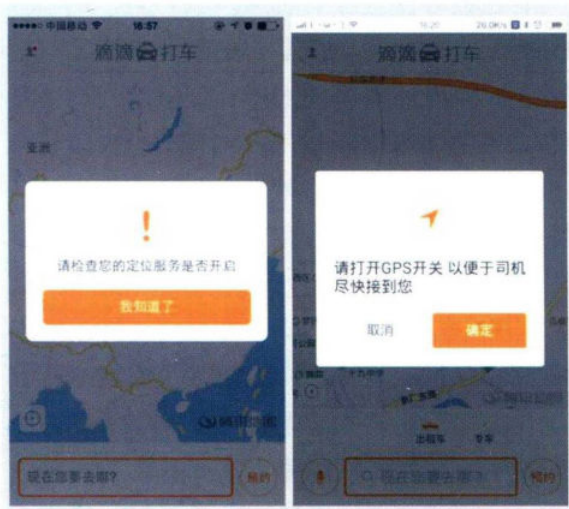


图 1-5

的。当然，一个好的设计首先要考虑产品的目的和诉求，但是在满足产品功能的同时，通过设计，我们可以引导用户的行为和视觉流，以达到产品的目的。通过图形、文字的大小、形状、颜色的组织，可以将信息分优先级呈现给用户。

美是一种功能，它可以传达给用户产品有趣和高品质的感觉。用户有时并不一定是被内容吸引，在内容不足的时候，设计可以作为内容的补足来保证用户足够的停留和二次开启。但同时有趣的设计，需要在保证设计风格的一致性的前提下，才不会使用户迷惑。实用是主导，用户体验就是生产力，视觉效果却是在 App 中真实存在的主要影响因素。接下来以图 1-6 所示的对比图进行分析。



图 1-6

在国内存在这样的普遍现象，当产品投放市场后，界面遭到用户非议时，开发商才会想到花上一点时间和金钱把产品“美化”，而这种敷衍最终往往难以得到用户的接受。为了让产品准确地表达出思想和情感，与使用者产生一定的共鸣，那么，精心和完美的视觉设计就显得非常重要了。

随着软件应用的广泛普及，人们对于界面的视觉要求也逐步提高，客户不止看中应用程序的功能实用性，更是需要利用 UI 的视觉效果来提升用户体验，在操作中享受软件带来的方便之余，也不乏其美观带来的愉悦感。没有友好美观的界面，就会难以得到用户的垂青和喜爱。一款应用程序软件的成功不仅仅在于其功能的强大，界面的视觉设计也是其成功的重要因素(图 1-7)。



图 1-7

根据上面的描述，对移动 UI 视觉设计的作用进行总结，主要包含了以下三个方面。

(1) 让软件更加生动，有自己的个性。正如微软和苹果一样，各自都有自己鲜明的风格。

(2) 使操作便捷，易于使用。设计良好的界面能够引导用户自己完成相应的操作，起到向导的作用。

(3) 延长软件使用寿命，让软件深入人心，提升软件市场竞争力。优秀的界面设计会让用户的使用周期变长，从而有助于树立品牌。

1.1.4 移动 UI 设计原则

在进行移动 UI 的创作之前，还需要掌握其

设计的原则，以便在设计中规范设计的思路和制作，具体包括：易用性原则、合理性原则、一致性原则和规范性原则，只有遵循了这些基础的设计原则，才能让作品与用户之间产生良好的交流和互动。

1. 易用性原则

易用性原则是进行移动 UI 视觉设计的基础规范，只有清晰地表达出界面的功能，才能进一步讨论其他的内容。易用性原则包括按钮名称应该通俗易懂，用词要准确。理想的情况是用户不用查阅说明书就能知道该界面的功能并进行相关的正确操作。

易用性原则的一些详细要求如图 1-8 所示，可以看到合理的功能分区和指示，让整个界面显得清晰而明了，不会造成含糊不清的情况。

(1) 重要信息的控件和指引性的内容最好有意识放在较醒目的位置。

(2) 同一界面上的控件不要过多，考虑实用分页界面显示多内容，以便使用者观察。

(3) 按功能将界面划分局域块，用框架框起来，并要有功能说明或标题。

(4) 相同或者相近功能的按钮用框架框起来，以便操作和查看。

2. 合理性原则

(1) 合理性原则就是对界面中的控件进行准确的布局，并及时对用户的操作作出相应的判断，具体的分析和表现如图 1-8 所示。

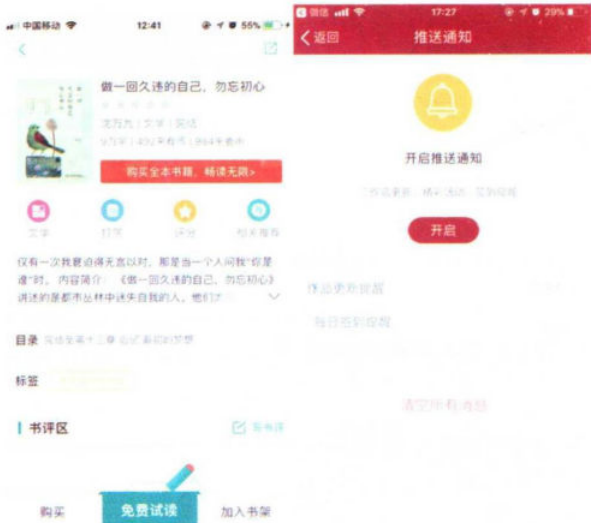


图 1-8

(2)多个子菜单弹出时应该依次向下方展开,以显示窗口位置的标题为宜,这是受移动设备尺寸所限而作出的规范。

(3)容易引起界面退出或关闭的按钮,不应该放在易单击的位置。

(4)对可能造成数据无法恢复的操作必须提供确认信息,给用户放弃选择的机会。

3. 一致性原则

界面中往往存在多个组成部分,不同组成部分之间的视觉设计目标需要一致,应该保持界面中设计元素的一致性和统一性,也就是在元素大小比例、颜色质感、形状语义、功能设

置等方面适合美学规律,一般不要太突兀,亦不可太平淡,塑造自己的独特性。界面设计的特色要与企业或App的功能保持一致的界面风格,如背景色、字体、菜单排列方式、图标、安装过程、按钮用语等,也争取塑造一种和谐舒适的美感,对保持用户焦点、改进交互效果有很大的帮助。

4. 规范性原则

规范性原则就是对界面图标的表现、菜单深度、工具栏的安排等进行合理的控制,以减少用户思考的时间,并更直接地表现出界面的功能。其具体分析如图1-9所示。



图 1-9

1.2 移动 UI 设计过程

1.2.1 产品定位及市场分析阶段

在进行 UI 的视觉设计之前,最开始要做的就是对产品进行定位,以及对市场进行分析。在这个阶段中,视觉设计师的工作目的是了解

用户的特征,定义出最终的用户群,同时确定产品的方向和运动方式等。在进行这些工作的时候,需要和相关的执行人员进行不断地沟通和交流,才能得出最终的结果,具体如图1-10所示。

根据上述的工作过程,我们可以设计一个女性主题的系统界面为题,从受众的人群开始出发,收集与设计相关的信息,并对这些信息进行整合,具体如图1-11所示。

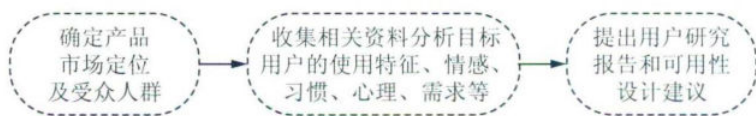


图 1-10



图 1-11

1.2.2 初步构思及框架设计阶段

结束了产品定位及市场分析阶段的工作后，就可以根据获取的信息来对 UI 进行初步的构思了。在这个阶段中会涉及较多的界面交换与流程的设计，可以根据可用性的分析结果制定交互的方式、操作与跳转流程、结构、布局、信息和其他元素，力求将脑海中的构思以书面或

者电子版的形式表现出来。

在初步构思及架构设计这个阶段中，还要考虑制作的成本问题，对前面的工作和设计进行实施，将设计原型控制在手绘、图形、Flash 等范围内，并且与 UI 后台程序管理师讨论界面操作的可行性。图 1-12 所示为使用手绘的方式绘制 UI 界面草图的效果。

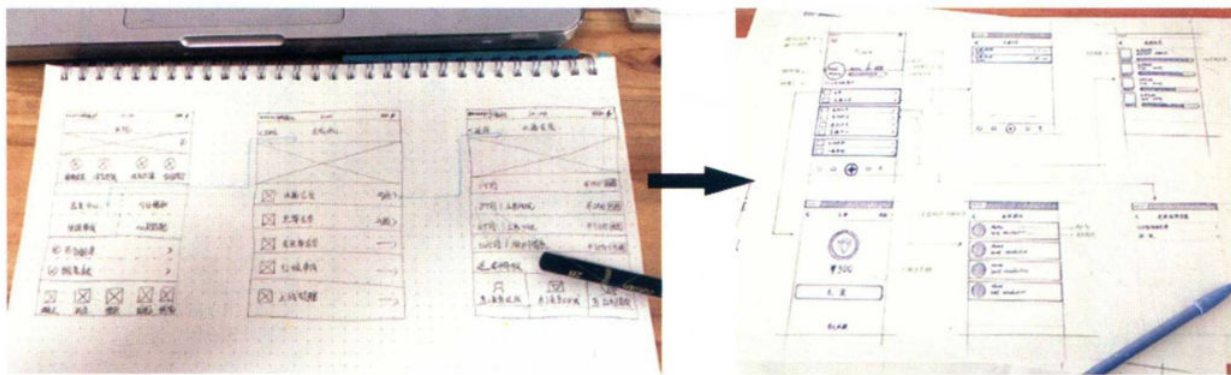


图 1-12

1.2.3 修饰美化及界面设计阶段

当完成 UI 的初步构思及构架设计阶段的工作后，就可以进入到界面的修饰美化及界面设计阶段了。在这个阶段中需要对草图中的界面原型进行美化，完成其视觉效果修饰，并确定整个界面的色调、风格、窗口、图标等对象的表现，执行的过程中应当适当地和销售人员进行沟通，迎合市场的某些需要和潮流。

进行沟通，迎合市场的某些需要和潮流。

UI 视觉设计师在修饰美化及界面设计阶段会依靠相关的计算机软件，将草图进行细化，完善界面元素的线性草图，并使用特殊的效果对设计元素进行美化和修饰。图 1-13 所示为在 Photoshop 中对线稿进行特效添加和上色的操作。

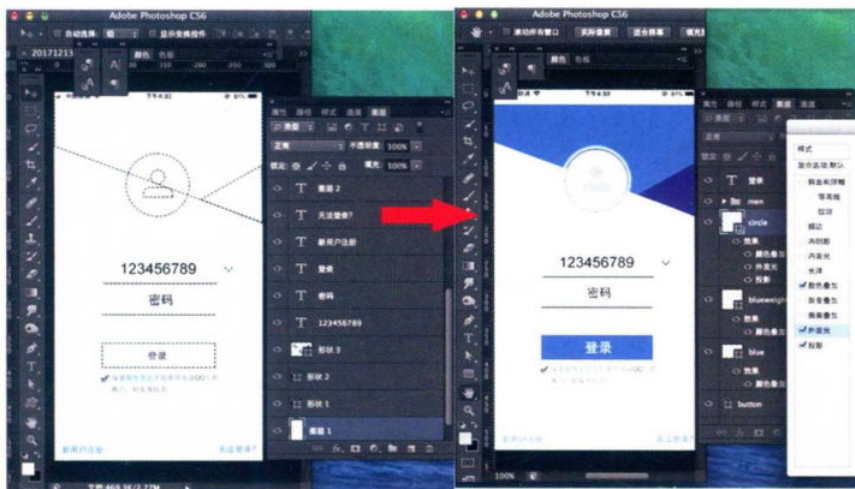


图 1-13

1.2.4 产品上线及优化方案阶段

完成了前面几个阶段的工作以后，接下来就是检验前面界面设计的成果是否符合市场及用户群体。在这个阶段中产品会正式上线，此时需要不断地收集市场对于产品的用户体验，并做好相关的记录和文字说明，同时提出意见和建议。

当产品上线的同时，还应该不断地对产品进行优化，也就是进入分析报告及优化阶段，这个工作主要就是对前面所有的工作内容进行详细系统的整理，为下一次的 UI 设计提供有力的市场及专业依据，并同时优化当前产品的细节，解决不可行因素所造成的问题，让产品设计更加完美。

UI 视觉设计师会参与到整个界面设计的工作中，通过前期分析、初步构思、中期制作及后期的完善来不断地对界面进行调整，是一个较为重要的工作内容。

1.3 移动设备尺寸的相关概念

为了避免在移动 UI 设计之后的使用阶段出现不必要的问题，例如由于设计的文件尺寸错误而导致显示不正常的事情发生，在进行移动 UI 的视觉设计之前，需要掌握与移动设备尺寸相关的多个概念，如英寸、显示分辨率、像素密度等。

1.3.1 英寸

英寸是长度单位，英文为 inch，缩写为 in，一般 1in 等于 2.54cm。通常我们指的 5in 屏幕的手机，10in 的平板电脑都是指的屏幕对角的长度。图 1-14 所示为两款不同的手机英寸大小显示图，从对角线的程度可以清晰地判定不同英寸屏幕的大小。



图 1-14

1.3.2 显示分辨率

显示分辨率是移动设备在显示图像时的分辨率，它是用点来衡量的。显示分辨率的数值是指整个屏幕所有可视面积上水平像素和垂直像素的数量。例如 800px×600px 分辨率的手机，就是指在手机的整个屏幕上垂直方向显示 800px，水平方向显示 600px，如图 1-15 所示。

显示分辨率的水平像素和垂直像素的总数总是成一定比例的，一般为 4 : 3、5 : 4 或 8 : 5。在相同大小的屏幕上，分辨率越高，显示就越小。相同的分辨率对不同的显示器显示的效果也是不同的，例如 800px × 600px 的分辨率，14in 的显示器比以相同分辨率显示的 17in 显示器的显示精度要高一些。

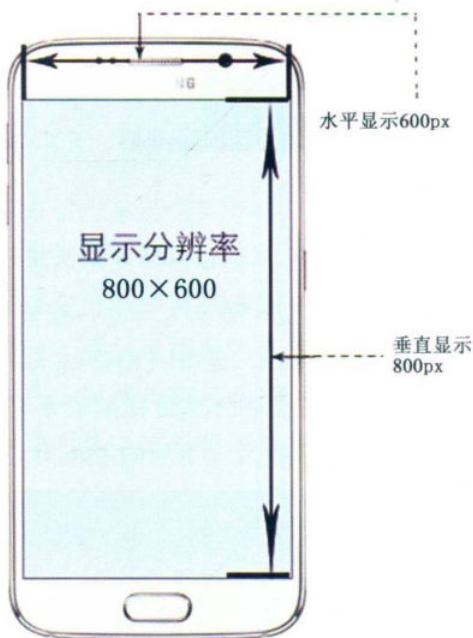


图 1-15

显示器的分辨率是指显示器屏幕的像素组成数量，图像分辨率是一幅图片中像素的组成数量，它们是两个不同的概念。当图像的分辨率大于显示器的分辨率时有两种显示方法：一是局部显示，即屏幕的像素有多少就显示多少像素，这时只能看到图片的某一部分；二是在屏幕内显示完整的图像，这时图片的像素会被压缩。因此，我们在针对某种特定的移动设备进行 UI 视觉设计的过程中，一定要以设备的显示分辨率来对界面元素进行大小定义，才能正确完整地显示出来。

1.3.3 像素密度

像素密度，即每英寸屏幕所拥有的像素数，像素密度越大，显示画面细节就越丰富。像素密度的大小由分辨率中 X 轴或 Y 轴的数字除以

该轴的长度(in)，即可得该轴的像素每英寸密度。例如，显示分辨率为 1280px × 720px，屏幕宽度为 6in，由此可以计算得出像素密度约等于 245ppi。较低的像素密度会呈现出颗粒感，其画质会显粗糙。较高的像素密度，其拟真度就越高，画质就越细腻。

像素密度又称为 ppi 指数，是移动设备清晰度的重要决定因素。相同的显示分辨率，屏幕越大，像素点之间的距离越大，屏幕就越粗糙，这就是大屏幕也不一定能带来良好视觉感受的原因。

实践证明，ppi 低于 240 的移动设备让人的视觉可以察觉明显颗粒感，ppi 高于 300 则无法察觉，超过 300 的像素密度，在正常的手机阅读距离下观看都是非常细腻的，而 400 以上则会带来更细腻的文字边角。

屏幕的清晰程度其实是由显示分辨率和尺寸大小共同决定的，所以用 ppi 指数衡量屏幕清晰程度更加准确。表 1-1 所示为不同机型的尺寸、分辨率和像素密度对比，从表中的数据可以看出，不同设备的显示效果与设备的层次、显示分辨率和像素密度都有很大的关系。

表 1-1 不同机型的尺寸、分辨率和像素密度的对比

手机型号	屏幕尺寸 (in)	屏幕密度 (ppi)	像素尺寸 (px)
iPhone 4/4S	3.5	326	640 × 960
iPhone 5/5S	4	326	640 × 1136
iPhone 6/6S/7/8	4.7	326	750 × 1334
OPPO R7/小米 Note	5	445	1920 × 1080
华为荣耀 7Plus	5.5	576	2560 × 1440
三星 Galaxy S6	5	576	2560 × 1440

1.4 色彩在移动 UI 设计中的重要性

使用移动设备时，人们视线所接触到的范围都跟色彩脱离不开，小到界面上的按钮、图标，大到整个界面的背景，都是色彩缤纷的，

而在操作过程中会受到不同色彩的影响。在设计移动 UI 的视觉界面时，如何把握住界面中各个元素的色彩，使其符合当前的设计和受众的心理需要，是一个非常值得讨论的内容。接下来将从色彩的角度讲述视觉传达中色彩所起到的重要作用，以及如何在移动 UI 视觉设计中正确使用色彩。

1.4.1 色彩的基本概念

色彩分为无彩色系和有彩色系。无彩色系是指黑、白、灰；有彩色系是指含有彩色的所有颜色，即一种颜色不属于无彩色，则其必属于有彩色。

有彩色的颜色有 3 个特征，即色相、明度和纯度，也称为色彩的三要素或三属性。其中，色相是指色彩的相貌称谓，如大红、普蓝、柠檬黄等。色相是色彩首要特征，是区别各种不同色彩的最准确的标准。明度是指色彩的明暗程度。从人们的感觉上来说，画面上色彩明度高，易形成淡雅、明亮的格调，有轻松、明快等特点。如果画面中色彩明度偏低，就会给人一种沉稳、凝重甚至压抑的感觉。纯度也称彩度，是指颜色的鲜艳程度，即颜色中色素的饱和度。颜色中以三原色红、黄、蓝为纯度最高色，而接近黑、白、灰的色为低纯度色。凡是靠视觉能够辨认出来的，具有一定色相倾向的颜色都有一定的灰度，而其纯度的高低取决于它含中性色黑、白、灰总量的多少。

图 1-16 所示为色彩色相、明度和纯度之间对比的效果。

1. 颜色的轻重感

颜色的轻重感是指颜色给人一种视觉心理感受，它取决于颜色的明度，颜色越亮，明度就越高，感觉就越轻；反之，颜色越暗，明度就越低，感觉就越重。同时，颜色的轻重与色温也有关系，暖色系的色彩给人的感觉较轻，而冷色系的颜色给人的感觉较重。图 1-17 所示为不同色彩给人的感觉。



图 1-16

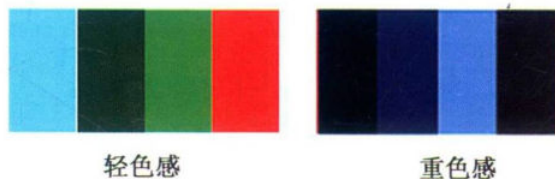


图 1-17

2. 颜色的软硬感

颜色的软硬感与明度和纯度有关，明度较高而纯度较低的颜色给人以柔软、亲切的感觉，明度低而纯度高的颜色给人以坚硬、冷漠的感觉。此外，颜色的冷暖感也影响颜色的软硬感，颜色越温暖，给人的感觉就越柔和；相反，颜色越冰冷，给人的感觉就越坚硬。图 1-18 所示为不同软硬感的颜色。



图 1-18

在进行 UI 视觉设计的过程中，不论目的是为了凸显出界面中的重要元素，还是构造和谐统一的视觉效果，色彩的合理应用都是非常重要的环节，在进行配色之前，掌握好关于颜色的基础属性和特征也是很有必要的。

1.4.2 移动 UI 设计中的色彩

对比是色彩关系中最普遍的表现形式，是指人的视/知觉得到两种以上的色彩感觉相互作用的表现。移动 UI 界面中有了色彩对比，可以产生视觉落差，才能制造出特殊的视觉传达效果，有助于传达信息。

1. 明度对比

明度对比是决定画面情调、风格的重要因素。在以明度为基准的配色时，明度对比强则视敏度高，画面清晰明朗。明度对比太强时，则使色彩层次两极分化，带有强烈的刺激性。图 1-19 所示为强烈的明度对比的界面效果。

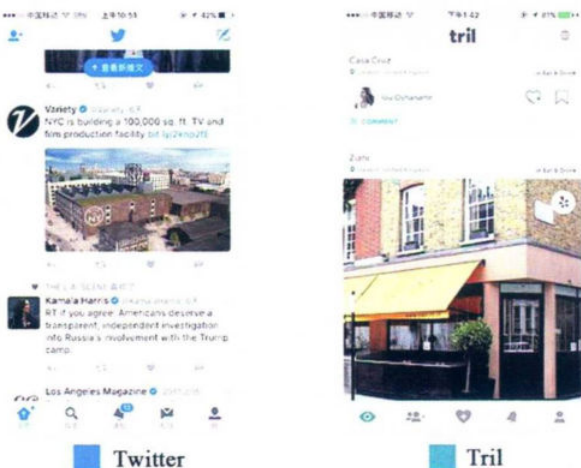
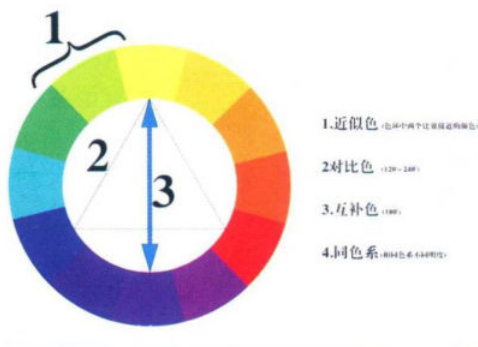


图 1-19

2. 面积对比

色彩的面积对比是指各色相在搭配时的大小、主宾对比关系。在配色时，为了求得画面的主调，常用面积大的色彩或色彩组合以达到



统帅主调的效果，这种以色彩为主的配色就是面积对比的方法。图 1-20 所示为面积对比的界面，可以看到界面中的绿色开关虽然面积较小，但却非常的明显和突出。

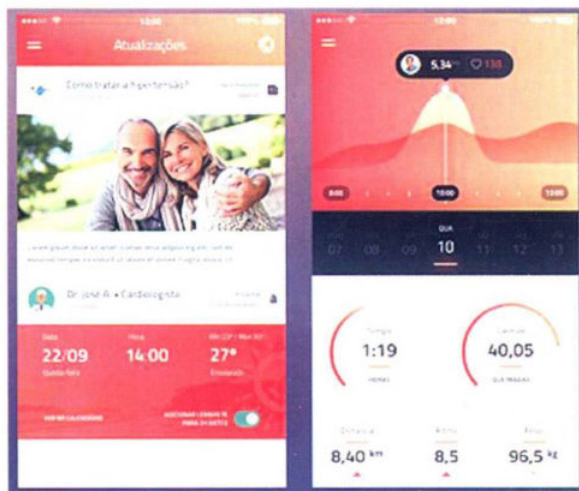


图 1-20

3. 色相对比

因为色相差异而产生的对比称为色相对比。色彩中的互补色有红色与绿色、蓝色与黄色、绿色与品红色。在光学中当两种色光以适当的比例混合而能产生白光时，则称这两种颜色“互为补色”。补色并列时，会引起强烈对比的色觉，会感到红的更红、绿的更绿。在色相环中任何两种以上色相的配置都会产生对比作用，对比的强弱与色彩的相对位置和距离有关，对比最强的是相比 180° 补色对比，如红与绿的对比。图 1-21 所示为红色与绿色对比的界面效果。



图 1-21

4. 纯度对比

因为色彩纯度差异而产生的对比称为纯度对比。高纯度的色相明媚、纯净，低纯度的色彩含蓄、柔和。在色彩的配色中往往高纯度色彩的搭配用低纯度色来调和，低纯度色彩之间的对比用高纯度色彩进行点缀，这样互相衬托，相辅相成，纯度的鲜明性和柔和性才能显示出来。图 1-22 所示为相同色相、不同纯度之间对比的界面效果。



图 1-22

5. 渐变色

渐变色是指某个物体的颜色从明到暗，或由深转浅，从一个颜色缓慢过渡到另一个色彩，充满变幻无穷的神秘烂漫气息的颜色。色彩带给我们不同的感受和情绪，渐变色则带给了我们更多的想象空间。

合理的使用渐变色可以吸引用户视觉焦点、渲染氛围、提升美感、传递情绪等，而想运用好渐变色，需要有更好的色感，在色彩搭配和透明度上多下功夫。纯粹的渐变色使得色彩更生动缓和，不单调，可以丰富整体设计感，却又不会增加视觉负担，用户可以浏览到更舒适的设计而不会觉得沉重(图 1-23)。

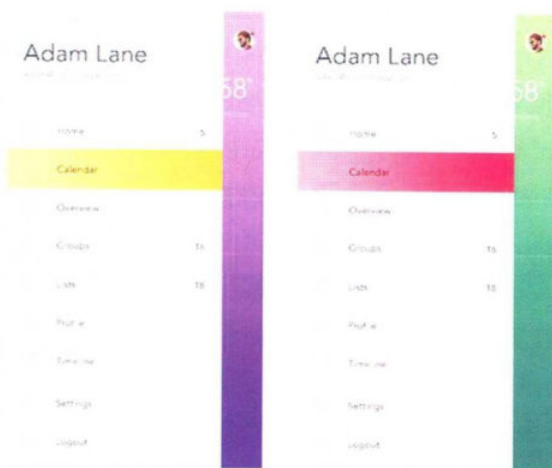


图 1-23

1.4.3 UI 设计中的情感表达

在设计移动 UI 界面之前，首先应当确定该界面的设计目的、用途、受众群，以及追求的设计理念，然后根据这些要求和目的选中合适的颜色，如果色彩选择不当，容易误导设计的方向。

不同的颜色显现不同的情感色彩，这几乎成了大众化的常识。为了让设计的移动 UI 界面更加符合应用程序所要表达思想和感情，认识色彩的情感表达就显得非常的重要了。

1. 红色表示紧张、刺激

红色的色感温暖，性格刚烈而外向，是一种刺激性很强的颜色。红色容易引起人的注意，也容易使人兴奋、激动、紧张、冲动，还是一种容易造成人视觉疲劳的颜色。

2. 蓝色表示冷静、朴实

蓝色的性格朴实而内向，是一种有助于人头脑保持清醒的颜色。蓝色常为那些性格活跃、具有较强扩张力的色彩，提供了一个深远、广阔、平静的空间。蓝色在淡化后仍然能保持较强个性。

3. 紫色表示神秘、沉闷

紫色的明度在有彩色的色料中是最低的。紫色的低明度给人一种沉闷、神秘的感觉。