

UI

设计精品 必修课

常丽 李才应◇编著

UI设计入门一本就够

14年资深UI交互设计师倾情打造

清华大学出版社





设计精品 必修课

常丽 李才应◇编著

清华大学出版社
北京

贵州师范学院内部使用

内 容 简 介

本书是花瓣网人气设计师、UEGOOD 学院雪姐倾情打造的关于 UI 设计的核心教材，书中结合作者丰富的工作经验，从零开始全面阐述 UI 设计的技术、方法、流程与标准。

全书共 18 章，第 1～3 章介绍 UI 设计基础，包括认识 UI 设计，UI 设计师职业发展规划、收入、涉及软件及项目流程；第 4 章和第 5 章讲解 UI 设计原则、图标设计规范等；第 6～10 章介绍 App 产品定义及竞品分析、配色、交互线框布局设计、规范、切图，以及 7 种常见 App 实例讲解；第 11～15 章讲解网站 UI 设计相关内容，包括通用模块版式、网站设计风格、规范、控件、响应式与栅格化、4 大类网站的功能模块与布局；第 16 章讲解平面版式设计、折页、宣传手册、VI 设计、LOGO 设计等；第 17 章讲解运营设计；第 18 章讲解 UEGOOD 学院的 UI 作品集和常见面试 40 题。

本书除赠送相关扩展视频、教学用 PPT 课件以及全书案例素材文件外，还有专业团队为读者答疑解惑，方便读者学习。

本书不仅适合从事 UI 视觉设计、GUI 设计、平面设计、交互设计、用户体验等专业的朋友阅读，也可以作为高等院校平面设计、网站设计、艺术设计、工业设计、游戏设计等相关专业的教辅图书及相关培训机构的参考图书。

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

UI 设计精品必修课 / 常丽, 李才应编著. —北京: 清华大学出版社, 2019

ISBN 978-7-302-53867-7

I. ①U… II. ①常… ②李… 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 (2019) 第 207017 号

责任编辑：张 敏

封面设计：杨玉兰

责任校对：徐俊伟

责任印制：丛怀宇

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：涿州汇美亿浓印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：170mm×240mm 印 张：12 字 数：256千字

版 次：2019年11月第1版 印 次：2019年11月第1次印刷

定 价：79.80元

产品编号：082118-01

编委会

主编 (Editor-in-Chief) 李才应 (Li Caiying)

执行主编 (Executive Editor) 常 丽 (Chang Li)

文稿编辑 (Editor) 许晓晨 (Xu Xiaochen)

技术编辑 (Technical Editor) 黄 晖 (Huang Hui)

美术编辑 (Art Designer) 张仁伟 (Zhang Renwei)

版面构成 (Layout) 崔忆雯 (Cui Yiwen)

多媒体编辑 (Multimedia Editor) 何 君 (He Jun)

前言

PREFACE

随着互联网的高速发展，人工智能技术的推动，再加上全链路视觉营销理念的潜移默化与深度普及，越来越多的人重视用户界面（UI）设计。就待遇而言，UI 设计师依然是整个设计行业的香饽饽。

但是，许多人以为 UI 设计师就是用户界面设计师。**User Interface** 嘛，谁不知道。实际上，**Interface**（界面）只是设计师的一部分工作，UI 设计师的核心在于“**User**”。

在苹果、Airbnb 这些公司是没有 UI、交互等分类的，其设计师只有一个名称，那就是用户体验（UX）设计师。真正的 UI 设计师，都要经历用户研究、竞品分析、产品定位、方案制订、原型制作，还有可用性测试这些过程，而不仅仅是单纯的界面设计。

技法是基础，但要继续提升还需要很多复合型的成长，包括对产品、交互、开发的理解，沟通、推动的能力，对数据的敏感性，对品牌、创意的认知，对用户研究方法的认知。这些都是设计师可以发挥的点，也是一个优秀的设计师应具备的专业思考和理解能力。

许多初级的 UI 设计师往往会忽略用户体验而追求界面设计的华美，认为好看的界面就会受到欢迎。其实这是一种本末倒置的做法。

我们暂且不说大公司的 UX 和 UI 设计师，当前 90% 的公司，都希望 UI 设计师掌握系统的 UX 及产品交互全流程设计。

UI 即 **User Interface**（用户界面）的简称。

UI 设计是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。

UI 设计主要包括视觉设计、交互设计、用户体验 3 部分。

本书用一种新的思路和方式来阐述 UI 设计的必修课内容，包括技术、方法、流程与标准；从零开始，详细地讲解与 UI 设计有关的实用知识，可读性强，注重逻辑思维培养和从用户需求角度来考虑产品功能，帮助读者快速地建立起自己的 UI 设计知识框架。同时，本书弥补了市场上相关优秀书籍缺乏的现状，不仅讲解了 UI 设计

的视觉、用户体验、交互设计等方面的知识，还安排了大量篇幅讲解工作中 UED（用户体验设计中心）团队、UI 设计师职业发展规划、UI 设计师收入、UI 设计师面试的常见问题等。全书具体内容如下。

第 1 章主要从 UI 设计概念讲起，详细介绍了公司 UED 的组成、UI 设计师职业发展规划、UI 设计师的收入，帮助初学者建立对 UI 设计的基本认识。

第 2 章主要阐述 UI 设计的风格、应用领域，以及 5G 带来的一些机遇。

第 3 章主要讲解有关 UI 设计的近 10 款软件，项目资源管理与互联网产品开发项目流程。

第 4 章和第 5 章主要讲解 UI 设计原则、图标概念设计、图标设计规范、手机系统与 App 的图标设计、iOS 图标设计规范等。

第 6 章主要讲解 App 的概念、分类、产品定义、产品需求、竞品分析、用户画像、用户需求、开发版本的功能优先级等。

第 7 ~ 10 章主要讲解 App UI 的配色、交互线框布局设计、规范、切图适配，以及 7 种常见 App 实例讲解。

第 11 ~ 15 章主要讲解网站 UI 设计相关内容，包括通用模块版式、网站设计风格、网页 UI 设计规范、网站公共控件与交互事件、响应式网页设计与栅格化、4 大类网站的功能模块与布局。

第 16 章主要讲解平面版式设计、折页、宣传手册、VI 设计，以及 LOGO 的设计等。

第 17 章主要讲解运营字体设计、BANNER 版式设计、启动页设计、H5 推广活动页设计、弹窗设计、MG 交互动效设计，以及吉祥物的设计等。

第 18 章主要展示 UEGOOD 学院的一些优秀学员作品，以及非常实用的 UI 设计常见面试 40 题等。

本书赠送的扩展视频、教学用 PPT 课件、全书案例素材文件以及 UI 常见面试 40 题答案均可通过读者服务 QQ 群（779862587）获取。

在本书的编写过程中，我们尽可能地将最好的讲解呈现给读者，但也难免有疏漏和不妥之处，敬请读者不吝指正。

目录

CONTENTS

第 1 章 认识 UI 设计及 UED 部门	001
1.1 UI 设计概念.....	002
1.2 UED 团队的组成.....	003
1.3 UI 设计师职业发展规划.....	003
1.4 UI 设计师收入.....	005
第 2 章 UI 设计发展史及未来	006
2.1 UI 的风格演变.....	007
2.2 UI 设计应用领域.....	008
2.3 UI 的未来——5G 带来的机遇.....	012
第 3 章 UI 设计软件及项目流程	018
3.1 UI 设计使用的软件.....	019
3.2 UI 项目资源管理.....	020
3.3 产品开发项目流程.....	021
第 4 章 UI 设计的 20 个通用原则	023
第 5 章 图标设计	027
5.1 图标的概念及优点.....	028
5.2 图标的设计规范.....	028
5.3 手机系统及 App 图标设计规范.....	036
5.4 iOS 图标规范.....	042

第 6 章 App 产品定义及竞争分析	046
6.1 App 的概念	047
6.2 App 的分类	047
6.3 App 产品定位	047
6.4 App 的产品需求 PRD 简化模板	049
6.5 竞品分析	050
6.6 用户画像	053
6.7 用户需求	053
6.8 卡片分类法确定 App 功能分类	055
6.9 开发版本的功能优先级	057
第 7 章 基础色彩原理和 App UI 的配色	058
7.1 色彩的概念	059
7.2 App 配色概念	067
7.2.1 App 基础色彩构成	067
7.2.2 前进色和后退色元素的色彩信息层级	068
7.2.3 凸显 App 页面 UI 元素和文字的多种方法	069
7.2.4 当下最流行的 4 大类配色方案	071
第 8 章 App 的交互线框布局设计	074
8.1 流程图设计	075
8.2 手绘线框图	077
第 9 章 App UI 规范及切图适配	085
9.1 App UI 规范	086
9.2 苹果 iOS 系统 App 的切图适配	094
9.3 Android 屏幕适配	099
第 10 章 七种常见 App 实例讲解	100
第 11 章 网站 UI 设计及通用模块版式	114
11.1 常见网站种类	115
11.2 网页通用模块版式	116
第 12 章 网站常见风格与 UI 规范	122
12.1 八种常见的网页设计风格	123
12.2 网页 UI 规范建立	131

第 13 章 网站公共控件及交互事件	132
13.1 网站地图与模块设计	133
13.2 网页常见控件类型	133
13.3 网页常见事件	134
第 14 章 响应式网页设计与栅格化	136
14.1 响应式网站设计概念	137
14.2 响应式网站的宽度尺寸	137
14.3 响应式线框图绘制	139
14.4 网页的栅格化设计	141
14.5 现在流行的一页式布局	143
第 15 章 四类网站的功能模块与布局	144
15.1 企业官网功能模块与布局	145
15.2 电商站常见功能模块与布局	146
15.3 活动页专题设计常见功能模块与布局	147
15.4 PC 后台设计活动页专题设计常见功能模块与布局	149
第 16 章 平面版式设计折页、宣传画册、VI 及 LOGO	152
16.1 折页设计	153
16.2 宣传画册设计	157
16.3 VI 及 LOGO 设计	161
第 17 章 运营设计	167
17.1 运营字体排版	168
17.2 BANNER 版式设计	170
17.3 启动页设计	171
17.4 HTML5 推广活动页设计与弹窗设计	174
17.5 MG 交互动效设计	174
17.6 吉祥物设计	176
第 18 章 UI 作品集和常见面试 40 题	178
18.1 UI 作品集制作	179
18.2 UI 常见面试 40 题	179

第

1

章

认识 UI 设计及 UED 部门

贵州师范学院内部使用

◆ 1.1 UI 设计概念

UI 即 User Interface（用户界面）的简称。

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 设计不仅让软件变得有个性、有品位，还让软件的操作变得舒适、简单、自由，充分体现软件的定位和特点，如图 1-1 所示。

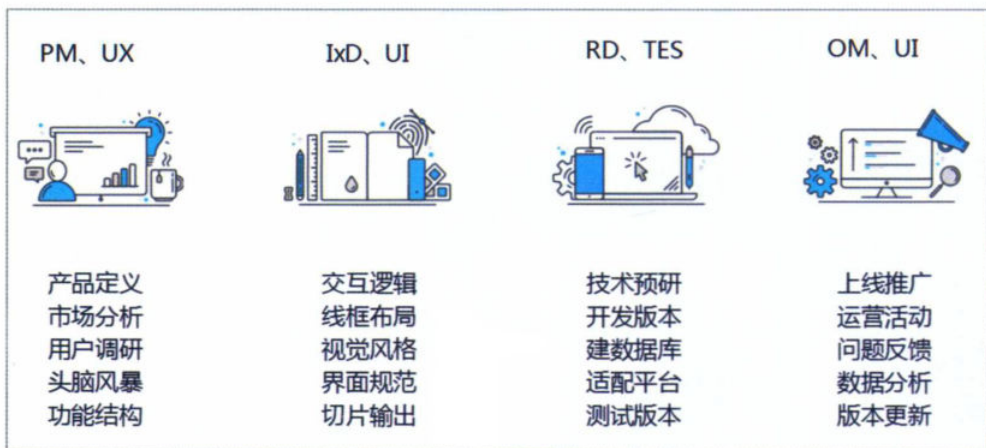


图 1-1 UI 设计相关岗位及流程

UI 主要分为三大块：视觉设计、交互设计和用户体验。

如果把一款软件产品比作一个美女的话，视觉就是一个美女的化妆和打扮，交互就是一个美女的五官位置及骨骼体态，用户体验就是美女是否善解人意、功能贴心、易用好用等。

视觉 UI 设计，又被称为图形用户界面（Graphical User Interface，简称 GUI，又称图形用户接口），主要解决软件产品风格，例如商务风的、女性化的等，对图标及元素进行尺寸及风格上的美化，在产品的功能辨识性及控件统一性、美观性上进行设计。

交互 UI 设计，又被称为 IxD（Interaction Design 的缩写），是定义、设计人造系统的行为的设计领域，主要解决页面跳转逻辑、操作流程、信息架构、功能页面布局、事件反馈、控件状态等问题。

用户体验设计，又被称为 UXD（User Experience Design），是贯穿于整个设计流程，以调研挖掘用户真实需求，认识用户真实期望和内在心理及行为逻辑的一套方法。用户体验设计是使用数据建模测试等手法来辅助提升软件产品的易用性、用户黏性和用户好感度的一种综合工作方法。

◆ 1.2 UED 团队的组成

互联网公司的UED团队组成成员如下。

- UI设计师：User Interface Designer。
- 交互设计师：Interaction Designer。
- 视觉设计师：Visual Designer。
- 用户研究员：User Researcher。
- 用户体验设计师：User Experience Designer。
- 产品经理：Product Manager。
- 项目经理：Program Manager。
- 前端工程师：Front End Developer。
- 原型架构师：UI Prototyper。
- 内容设计师：Content Designer。
- 运营设计师：Operations Designer。

如图1-2所示为UED团队组成成员。



图 1-2 UED 团队组成成员

◆ 1.3 UI 设计师职业发展规划

UI设计师分成两种路线，第一种是视觉设计做到底纵向发展的UI设计师，第二种是横向发展的设计师。两种设计师的技能轴模式是不一样的，按每个人的性格及志向，两种设计师在行业中都十分受欢迎。

1. 新手UI设计师

熟悉操作基本的UI绘制软件，如Photoshop、Adobe Illustrator、Sketch和Adobe XD等，能按照产品交互提供的线框图绘制UI视觉；能按照功能绘制相对的图标，知道图标的尺寸规范、配色统一性等，能很好地诠释图标的功能寓意；能按照每个平台绘制适合这个平台的UI控件，能准确地切图、标注坐标及字号，能按产品定义绘制界面风格、元素图标，着重软件及视觉表现，辅助资深设计师做一些简单的界面设计。

2. 进阶 UI 设计师

在新手 UI 的基础上，有一定的沟通能力及项目经验，知道如何凸显界面上的信息层级，做出来的界面成熟、层级清晰、有节奏感、赏心悦目；能较好地把握流行趋势，擅长多种风格表达，有一定的自我设计认知及设计偏好；开始研究产品定义及用户体验对界面的影响，能保质保量完成部分模块的界面设计和切图交付；开始着手于更多的软件，如交互动效类、交互线框原型类的软件的探索及使用。

3. 高级 UI 设计师

能够独立完成落地一个软件产品的整体设计，设计出符合此产品风格，且兼顾当下 UI 流行趋势的设计；经历过 App、网页、运营、PC、平面视觉等多种项目，能独立完成产品从 0 到 1 的线框原型，熟悉各种 UI 设计规范；其本身除了视觉设计，还有交互动效、3D 表现、运营插画、HTML5、CSS3 等各种附加技能。

4. 资深 UI 设计师

除了能很好地完成软件的整体设计外，还能很好地与客户及产品经理、总监、程序员沟通，理解产品需求，对软件整体框架、交互操作流程有整体认识，而不仅仅以好看不好看作为一个产品 UI 设计的评判标准；会按公司能力和项目时间，合理地调配设计时间、资源并输出方案；会竞品分析，会多种用户体验调研手法来佐证自己的设计，会加入自己项目的后续上线测试及迭代中，懂得使用数据及调研驱动设计升级，熟悉程序开发框架。

5. 首席 UI 设计师

把握公司产品的整体设计方向，深入了解公司业务流程，订立设计标准及规范，主要是视觉建议 UI 规范文档，做出公司产品强有力传播价值的设计风格；参加 UX、UI 方面展会论坛，实现公司设计价值输出。

6. UI 设计总监

对接客户及公司高层，协调公司的设计资源，管理项目资源，建设设计团队，积极推动项目进展，及总结报告向高层及客户汇报。

竖向发展的 UI 设计师技能如下。

- 1) UI 视觉设计。
- 2) 产品交互架构。
- 3) 用户体验方法。
- 4) 产品项目管理。
- 5) 代码框架设计。
- 6) 运营插画设计。
- 7) 动效原型表现。
- 8) 数据调研分析。

多管齐下提升以上 8 个技能，甚至将来跨专业，直接转型成为产品经理、交互

设计、用户体验设计、创业公司合伙人、数据分析师、前端等。如图 1-3 所示为 UI 设计师技能。

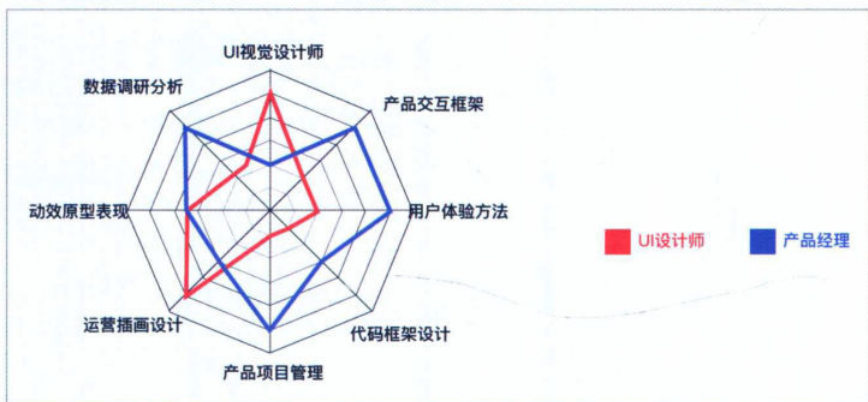


图 1-3 UI 设计师技能

◆ 1.4 UI 设计师收入

- 1) 1~2 年初级设计师，基本收入在 6~8k，优秀的可以超过 8k。
- 2) 2~3 年中级设计师，基本收入在 8~12k，优秀的可以超过 12k。
- 3) 3~5 年资深设计师，基本收入在 12~15k，优秀的可以超过 15k。
- 4) 5 年以上高级设计师，基本收入在 15~30k，优秀的可以超过 30k。
- 5) 首席设计师，基本收入在 20~50k，优秀的可以超过 50k。

如图 1-4 所示为 UI 设计师收入。

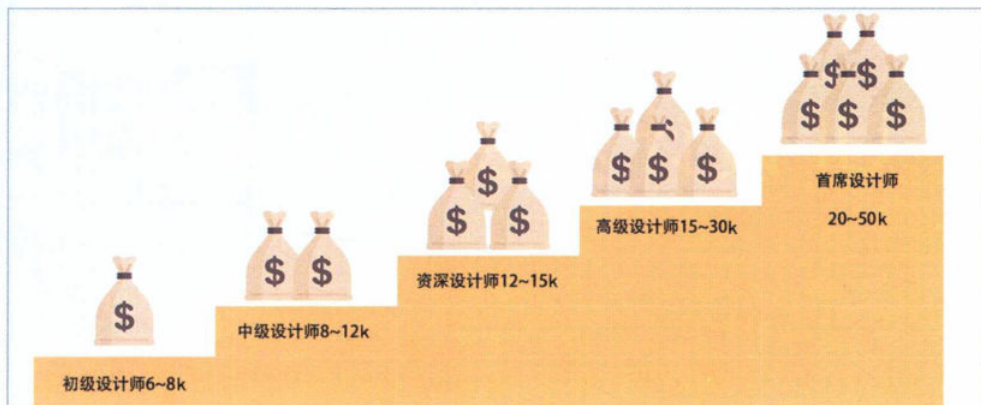


图 1-4 UI 设计师收入

第

2

章

UI 设计发展史及未来

◆ 2.1 UI 的风格演变

因电脑和移动终端的性能、屏幕适配设计成本及大众审美的变迁，GUI 视觉风格也经过了多次变迁。

以电脑为载体的 GUI 变迁如下。

第一阶段：1975—1985，风格偏黑白像素。

第二阶段：1980—1995，风格偏彩色像素。

第三阶段：1995—2008，风格偏水晶拟物。

第四阶段：2008—2013，风格偏 3D 立体水晶。

第五阶段：2013 年至今，风格偏扁平微质感，流畅的交互动效。

未来：以 3D 空间 UI 为导向的，全息立体 VR、AR 虚拟现实，现实增强。

如图 2-1 所示为电脑 UI 发展史图例。



图 2-1 电脑 UI 发展史图例

以手机为载体的 GUI 变迁如下。

第一阶段：1976—1998，风格偏黑白像素。

第二阶段：1998—2003，风格偏彩色像素。

第三阶段：2003—2007，风格偏 3D 立体水晶。

第四阶段：2008—2013，风格偏拟物质感。

第五阶段：2013 年至今，风格偏扁平微质感，流畅的交互动效。

未来：以 3D 空间 UI 为导向的，全息立体 VR、AR 虚拟现实，现实增强。

如图 2-2 所示为手机 UI 发展史图例。



图 2-2 手机 UI 发展史图例

2.2 UI 设计应用领域

UI 应用领域如下。

- 可穿戴设备的 UI 设计 (图 2-3)。
- 智能家居显示屏的 UI 设计 (图 2-4)。
- 手机 App 的 UI 设计 (图 2-5)。
- 医疗器械的 UI 设计 (图 2-6)。
- PC 端的 UI 设计 (图 2-7)。
- 网页 Web 的 UI 设计 (图 2-8)。
- 游戏的 UI 设计。
- 嵌入式设备的 UI 设计。
- 虚拟现实设备的 UI 设计。
- 现实增强设备的 UI 设计。



图 2-3 可穿戴设备的 UI 应用领域