

SHUZI MEITI SHIDAI DE UI CHUANGYI SHEJI

数字媒体时代的UI创意设计

彭玉元 著

中国原子能出版社

非外借

数字媒体时代的 ●●创意设计

彭玉元 著



中国原子能出版社

图书在版编目(CIP)数据

数字媒体时代的 UI 创意设计/彭玉元著.--北京:
中国原子能出版社,2018.6
ISBN 978-7-5022-9194-5

I. ①数… II. ①彭… 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(2018)第 150157 号

内 容 简 介

本书是一本专门研究 UI 创意设计的理论著作,全书主要内容包括:初识 UI 设计、新时代 UI 设计师的必备素质与技能、UI 设计中视觉元素的创意表达、APP 界面创意设计、网站界面创意设计、游戏 UI 创意设计等。全书结构安排合理,内容新颖、详细,研究方向明确,是一本理论性和实践性兼备的著作。

数字媒体时代的 UI 创意设计

出版发行 中国原子能出版社(北京市海淀区阜成路 43 号 100048)
责任编辑 张琳
责任校对 冯莲凤
印 刷 三河市铭浩彩色印装有限公司
经 销 全国新华书店
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 15
字 数 269 千字
版 次 2019 年 3 月第 1 版 2019 年 3 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-5022-9194-5 定 价 60.00 元

网址: <http://www.aep.com.cn> E-mail: atomep123@126.com
发行电话: 010-68452845 版权所有 侵权必究

前 言

在现代社会,新技术不断推出,新产品也得以迅速涌现,设计行业在当前得到迅猛发展。其中,UI设计是当前社会需求量非常大、设计技术含量很高的一类职业类型。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,主要包括三个部分:交互设计、用户研究、界面设计。UI界面设计就像工业产品中的工业造型设计一样,是产品的重要卖点之一。而且,在当前社会中这类设计师的薪资水平也比较高,这就为UI设计的从业者发展带来了强劲动力。

随着当前社会中的电子设备智能化快速发展,移动UI设计的领域越来越受到人们的关注。一个友好、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,为产品创造卖点。随着科技的不断发展,互联网迅猛发展和普及,各类电子设备功能越来越强大,基于计算机、手机、平板电脑等电子终端系统的相关软件应运而生,这些产品设计的人性化已不仅仅局限于硬件的外观,软件系统已成为用户直接操作和应用的主体,它会因美观实用、操作便捷而为用户所青睐。作为人机对话的主要途径,UI界面设计的重要性不言而喻。

基于上述UI设计在当前社会的地位、受关注程度,笔者撰写了这本《数字媒体时代的UI创意设计》,系统论述了UI设计中的知识点,希望为当前UI设计添砖加瓦。

本书在撰写中主要包括了六章内容,分别为第一章是初识UI设计,第二章是新时代UI设计师的必备素质与技能,第三章是UI设计中视觉元素的创意表达,第四章是APP界面创意设计,第五章是网站界面创意设计,第六章是游戏UI创意设计。

本书在撰写中努力突出下列优点:首先,内容翔实,书中涉及UI设计的多种类型,包括APP设计、网页设计、游戏设计等内容,更是论述了UI设计师的详细内容;其次,结构完善,从UI设计初试到具体实例的论述,做到结构合理、图文并茂;最后,本书的适用范围较广,既能为设计专业的学生提供有效帮助,也可以为UI设计工作者提供一些有效的参考依据。

本书在撰写过程中得到一些国内外学者的帮助和支持,同时也参考借

鉴了部分学者的相关理论著作和研究成果,在此一并表示感谢。限于作者本人理论水平,书中难免会出现不足之处,希望广大读者日后给予批评指正,以便本人修改完善。

作者
2018年3月

目 录

第一章 初识 UI 设计	1
第一节 什么是 UI 设计?	1
第二节 UI 设计的分类与常用软件	5
第三节 数字媒体时代下 UI 设计风格特点	18
第四节 UI 设计的发展现状及未来发展趋势	39
第二章 新时代 UI 设计师的必备素质与技能	46
第一节 UI 设计师的必备素质	46
第二节 UI 设计师的必备技能	53
第三节 UI 设计师的职业规划设计	56
第三章 UI 设计中视觉元素的创意表达	67
第一节 Icon 创意设计与应用	67
第二节 UI 设计中的图形创意与应用	83
第三节 UI 设计中的色彩创意与应用	92
第四节 UI 设计中的文字创意与应用	99
第四章 APP 界面创意设计	109
第一节 APP 界面设计基础	109
第二节 APP 界面设计的主要流程	120
第三节 APP 界面设计的布局与手机界面规范	124
第四节 APP 界面创意设计思路与实例分析	132
第五章 网站界面创意设计	154
第一节 网站界面设计的前期准备工作	154
第二节 网站界面设计的审美原则	171
第三节 网站界面创意设计方法	175
第四节 网站界面创意设计实例分析	176

第六章 游戏 UI 创意设计	189
第一节 游戏 UI 设计基础	189
第二节 游戏 UI 设计的前期准备工作	198
第三节 游戏 UI 创意设计实例分析	218
参考文献	230

第一章 初识 UI 设计

现代信息技术发展飞快,人们在体验到高水准的信息传输时,还应该看到在这方面默默努力的设计者,即出了产品设计、包装设计等多种设计形式之外的另外一种设计类型——UI 设计。本章重点论述的是 UI 设计的基本知识,即阐述什么是 UI 设计? 数字媒体时代下 UI 设计风格特点、UI 设计的分类与常用软件、UI 设计的发展现状及未来发展趋势四个方面的内容。

第一节 什么是 UI 设计?

UI 也就是指 User Interface,译作“用户界面设计”。界面设计的主要目的就是为用户而进行的一种设计,因此,UI 设计需要与用户的研究密切结合在一起,是一个不断为了最终用户的使用需要而改进 UI 设计的主要过程。对于“用户体验”概念而言,狭义地讲,主要是请用户使用一个产品或服务,以此去获得广大用户使用产品的直接和深层次感受。广义上所提到的“用户体验”主要包括了产品或者服务从设计到销售、使用的整个过程。其全部生命周期主要是从创造到使用的一个直接过程。

UI 设计重点包括了四个方面的主要内容:用户研究(user Experience-UX)、信息结构设计(Conceptual Design)、交互设计(Interactive Design)、视觉设计(Visual Design)。

一、用户研究

用户需求的一个最为显著的特征就是能够集中反映出用户对于产品的深切期望。非常明显的一点是,用户需求应该包含其功能需求以及使用需求两个主要的方面,功能需求主要是指用户要求系统所应该具备的性能、功能,而使用需求通常都是用户要求系统所应该具备的可使用性、易用性。

用户体验通常都是指产品在与外界进行接触时怎样去“接触”,怎样去

“使用”？用起来到底难不难？是不是非常容易学会？使用起来的感觉又是怎样的？

开发与启动一个项目，首先就需要明确项目的相关需要，确定好产品的主要目标用户群以及潜在的目标用户群的相关特征、喜好。用户测试 (User Testing) 并不是去测试用户，相反的是请用户来对自己设计出来的产品进行测试。针对具有代表性的用户进行测试方案，最终的可行性设计。可用性往往就是最终的设计目标。

研究用户的有非常多的方法，其中最为常用的主要是文献法、问卷法、访谈法、焦点小组法(焦点小组通常都是一个由 4~6 位用户代表共同组成的，富有创造力的小群体。用户代表主要是在训练有素的专家们的亲自指导之下，通过交流勾勒出一个全新的产品概念以及功能模式)。此外，角色扮演与可用性测试往往都会不断贯穿到其中。随着项目种类变得日益繁杂，新的用户研究方法也必将会层出不穷(图 1-1)。

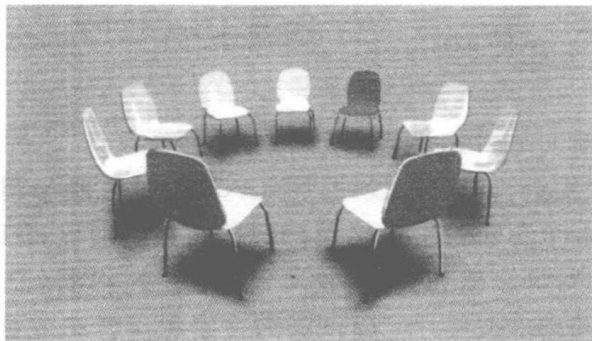


图 1-1 焦点小组讨论法

焦点小组主要是用于观察某一群体对某个主题的观点、态度和行为，而不能用于确定用户的个人观点和行为。

产品越发的复杂，创建一个相对比较好的用户体验往往就会变得越发困难。在产品的设计过程中，每增加一个功能与步骤，往往都会同时增加其中一个可以导致用户体验走向失败的直接可能性。用户体验往往对设计师而言十分重要，如果设计师没有带给自己的用户一个较为积极的、感觉良好的体验，用户很大程度上也不会购买与使用设计师开发出来的产品。

二、信息结构设计

功能梳理通常都是展开用户界面设计工作中的第一步，这项工作的特别复杂与烦琐。如果分类在这个时候变得不合理，用户仍然故步自封，遵循已有的认知，往往都会非常难以找到客户想要的东西。

信息结构分类主要是用户界面进行设计的直接基础,可以尽可能地帮助人们将所有的信息进一步条理化、逻辑化。结构设计也就是概念设计(Conceptual Design),是界面设计的骨架。它通过用户研究以及任务分析,可以制定出产品整体的架构模式。结构层主要是用于设计用户怎样到达某一页面,而且做完事情之后应到哪里去。在结构设计过程之中,需要实施组织管理、分类排序工作。结构设计重点强调的是用户元素的“模式”(Patterns)与“顺序”(Sequences)。

基于纸质的低保真原型(Paper Prototype)能够提供给用户测试并且加以完善。在进行结构设计过程之中,目录体系的逻辑分类以及语词定义通常都是用户比较容易理解与操作的一项非常重要的前提(图 1-2、图 1-3)。

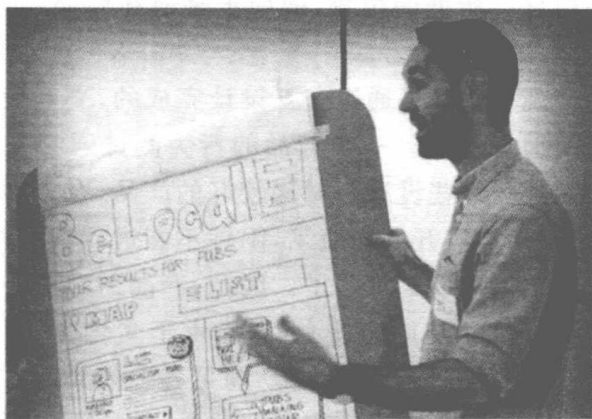


图 1-2 低保真原型一般指有限的功能和交互原型设计

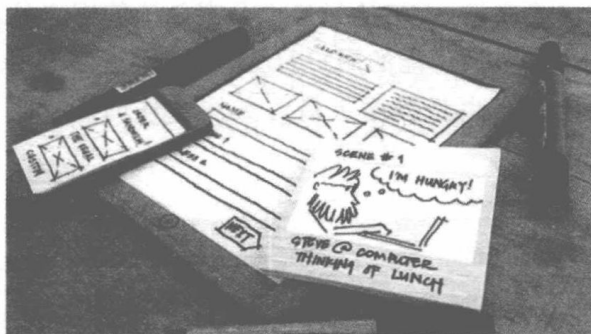


图 1-3 类似故事版的纸质低保真原型套件

Balsamiq mockups 在很多时候都会用来做低保真,团队或者客户会以为你的低保真原型代表了最终设计,在 REVIEW 的时候把关注点放到了视觉上,而 Balsamiq 的优点就是,用它做出来的原型一眼就看得出来是低保真,绝对不会让人误会或者分散注意力,内置的手绘 UI 库基本能覆盖所有你需要用到的 UI 原件,快捷有效率。

Invision/Keynote。如果需要做 click-through 原型，这两个工具便能满足要求。

三、交互设计

在进行分类以后，看另一个非常重要的事情就是需要建立起通道，使用户可以简单、方便地寻找到自己想要的东西。这一个通道往往就是交互设计。交互设计通常都会给用户解决两个方面的操作问题：一是能找到目标；二是可以完成任务。

通道往往在设计中起到界面设计导航的作用。界面设计的原则，一般都是要让用户明白自己所处的位置，向前走是通往何处，向后退则又会通往何处。

产品功能的实现一般都是通过交互设计完成的，交互设计的直接目的就是要让产品变得简单易用。一个产品的行为测试通常就是是否可以满足用户的最普遍需求。一些设计相对比较好的产品，在未能达到使用指标时，如开瓶器通常都不能打开红酒瓶了，闹钟不能进行准确报时可，那么其他的设计往往也就下的不那么重要了。因此，产品的功能一般情况下都是非常重要的。用户是设计使用的核心，但是由于文化、个体存在一定的差异，任何产品都不能让每一个人都满意。满足各种需要的方法往往就是设计各种各样的产品。在充分考虑到用户的背景、使用经验以及其操作感受的前提下，展开交互设计，设计符合最终的用户要求的产品，使最终用户都可以根据自己的日常习惯、心情愉悦且十分高效地使用产品。

交互设计也就是关注可能的用户行为，再以此来定义系统怎样配合相应的用户行为。这同样也是程序员最为关注软件的两个重要方面：“它能做什么”与“它怎么做”。

四、视觉设计

基本上所有的产品都能涉及视觉设计的种类。对于什么构成视觉层面的愉悦与满足，每一个人都具有完全不同的审美品位与审美偏好，因此对美感而言每个人都会有自身不同的见解。我们能够在民间艺术、广告、儿童产品的设计之中找到相应的答案。

儿童的用品，服装一般情况下都是明亮的、饱和度比较高的三原色：红、黄、蓝。这同样也是伟大的艺术作品吗？很显然它们不是，但这种设计通常都可以使人进行愉快的设计。视觉设计往往都需要参照用户目标群

体心理模型与任务要求进行设计。最佳的视觉设计通常都是用户在看到之后说的：“我想使用它。”视觉设计的最主要内容通常包括了色彩、图标、字体、图形、动态效果等。

综上所述,UI设计的直接目的就是做到以用户为中心的设计(User-centered Design)。这种设计所具备的中心指导思想非常清楚,就是在设计开发产品每一步时都应该充分考虑到:这对于创建成功的用户体验是至关重要的。

第二节 UI设计的分类与常用软件

一、UI设计的常见分类

随着信息技术的高速发展,人们对信息的需求量不断增加,图形界面的设计也越来越多样化。UI设计主要可以分为手机UI设计、网页UI设计、软件UI设计和游戏界面设计等,不同类型的界面设计风格和特点各不相同。

(一)手机UI设计

现在社会,手机已经发展成为普通大众生活的必需品之一,而手机中所包含的功能特征逐步趋于完善,很多高端手机的性能甚至和计算机是不分高下的。手机UI设计的最大要求就是体现出其人性化,不但是要方便用户进行操作,同时也要考虑到其美观大方,如图1-4所示的就是一套成功的手机UI设计作品。





图 1-4 手机 UI 设计界面

(二) 网页 UI 设计

近年来,随着现代电子商务的高速发展,国内的网页设计产业也正悄悄崛起。现代网页设计,已经从最初的纯文本网页逐渐发展到版式古板、配色拙劣的网页界面,直到现在的配色新奇、版式多元化的网页设计,网页设计已经取得了长足的发展进步。

网页 UI 设计一定要具有典型的独立性与创意性,可以最大程度地方便用户进行信息检索,进而提升用户的操作体验,如图 1-5 所示是一些比较成功的网页 UI 设计作品。





图 1-5 网页 UI 设计作品

(三) 软件 UI 设计

用户主要是通过软件和各种类型的机器设备做出交流,更加准确地说,是使用软件界面达到这个目的。为了尽可能地方使用户去使用,软件 UI 设计通常都要求做到简洁美观、方便操作。如图 1-6 所示的是比较成功的软件 UI 设计作品。



图 1-6 软件 UI 设计作品

(四) 播放器界面设计

现在,市场上出现的各种播放器软件数量繁多,体验者们已经不仅仅是局限在追求软件的强大功能上了,更为重要的是对软件界面风格进一步提出了全新的要求。如图 1-7 所示就是相当成功的播放器界面设计。



图 1-7 播放器界面设计

(五) 游戏界面设计

相对于其他类型的软件界面而言,游戏界面一般都会做得更为华丽、主题鲜明,三维效果的应用在这里也变得十分普遍,具有很强的视觉震撼力。如图 1-8 所示是比较成功的游戏界面设计。



图 1-8 游戏界面设计

二、UI 设计的常用软件

界面设计属于一个新兴起的领域,已经越来越多的软件企业和开发者逐渐将强对它的重视,尽管暂时还没有发展成为一种全新的职业,但是在

未来一定会出现一个专门的专业界面设计师职业。

(一) Photoshop 软件

1. photoshop 软件概述

UI 设计追求的是更有效率,捷径通常就是从最常使用的 Photoshop 软件出发。Photoshop 软件的更新非常快,目前 Photoshop CC 版本属于十分盛行的一类,用好 Photoshop CC,通常都会在设计效率方面获得极大的提高。

Adobe Photoshop,简称 PS,是美国 Adobe 公司旗下最为出名的图像处理软件之一,如图 1-9 所示。本书中的案例同样也是采用了 Photoshop 当前最新版制作的作品。



图 1-9 Photoshop 软件的界面

Photoshop 并不是一个单纯的图像编辑软件,它的应用领域十分广泛,其中还涉及了图像、图形、文字、视频、出版等多个领域。它比较常见的应用功能主要是:平面设计、修复照片、广告摄影等的后期修饰、绘画、绘制或进行视觉创意、图标制作、界面设计等。当前在影视的后期制作以及二维动画的制作上常常会应用到这一软件。

2. Photoshop 软件的组成

Photoshop 的软件界面重点是由 5 部分所组成的:工具箱、菜单栏、选项栏、面板与文档窗口。

(1) 面板

用户能够通过“窗口”菜单打开各种不同的面板,这些面板重点是用来对某种功能或者工具做出进一步设置的,最常用的主要是“图层”面板。

(2) 文档窗口

文档窗口是显示用户文档的区域,也是做出各种各样编辑与绘制的主要操作区域,如图 1-10 所示。

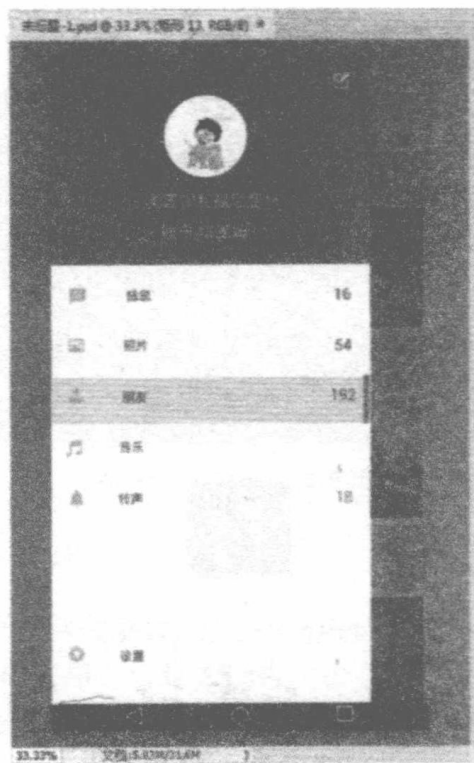


图 1-10 文档窗口

(3) 菜单栏

菜单栏中主要包括了“文件”“编辑”“图层”“类型”“选择”“滤镜”“3D”“视图”“窗口”与“帮助”等多达 11 个菜单选项,其中涵盖了 Photoshop 的基本上所有功能,用户也能在一个菜单之内去寻找有关的功能。

(4) 工具箱

工具箱之内存放的是一些非常常用的工具,例如“移动工具”“画笔工具”“钢笔工具”“横排文本工具”以及各种各样形状的工具等。另外,设置前景色与背景色同样也需要在工具箱中进行。

(5) 选项栏

选项栏主要位于菜单栏的底部,重点是用来显示当前所使用工具的各项设置参数的,同时也是实现不同处理与绘制效果的重要途径之一。不同的工具选项栏通常都会显示出完全不同的参数,如图 1-11 所示的分别是“油漆桶工具”“吸管工具”以及“文本工具”的选项栏。