

A UI Design Book for Everyone

写给大家看的UI设计书

柯皓 (@酸梅干超人) 著



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



读者服务

微信扫码回复：38185

- 获取博文视点学院20元付费内容抵扣券
- 获取免费增值资源
- 加入读者交流群，与更多读者互动
- 获取精选书单推荐



责任编辑：张月萍
封面设计：吴海燕

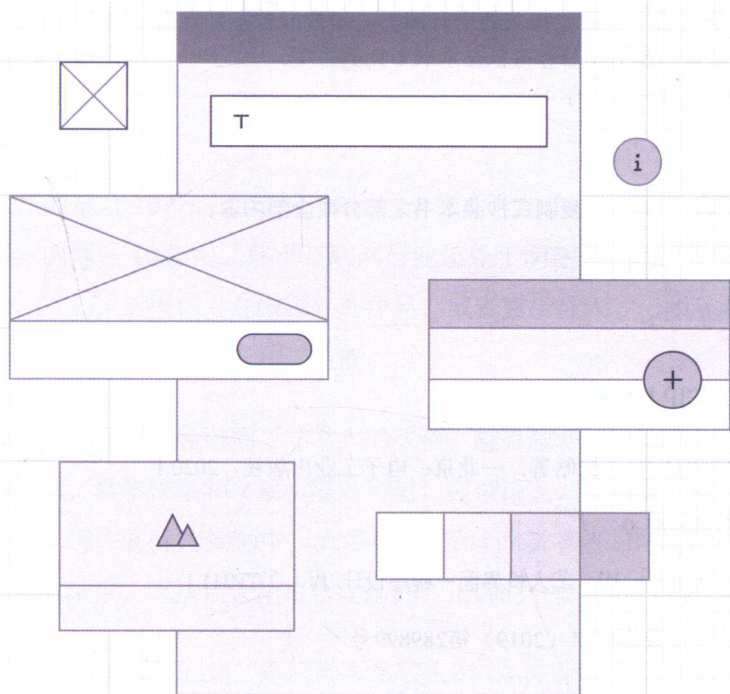
上架建议：图形图像/UI设计

ISBN 978-7-121-38185-0



9 787121 381850 >

定价：79.00元



写给大家看的UI设计书

柯皓 (@酸梅干超人)

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

内 容 简 介

这是一本指导从零开始学习UI设计的新手进行“创作”的书。本书不会在理论方面花费较大篇幅，只聚焦于UI设计的第一步——设计出正确、优美的界面。

如果你发现看完了UI设计相关的所有图书，却依旧做不好界面，缺乏对UI设计的系统、清晰的认识，那么相信你可以在本书中找到答案。

本书适合UI设计师参考学习。

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

写给大家看的UI设计书 / 柯皓著. —北京：电子工业出版社，2020.1

ISBN 978-7-121-38185-0

I. ①写… II. ①柯… 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289899号

责任编辑：张月萍 特约编辑：田学清

印 刷：中国电影出版社印刷厂

装 订：中国电影出版社印刷厂

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：13.25 字数：238千字

版 次：2020年1月第1版

印 次：2020年1月第1次印刷

定 价：79.00元

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）88254888，88258888。

质量投诉请发邮件至zlbs@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式：010-51260888-819，faq@phei.com.cn。

前言

和大多数从业 10 年以上的 UI 设计师一样，我也有过一段漫长又坎坷的自学经历。因为在 10 年前，移动互联网行业还处于萌芽期，网上鲜有相关的学习资料，我们只能模仿并总结国外的作品，或者直接投入“一团乱麻”的实际项目中试练，从而逐渐提升相关技能。

目前，上述情况已经得到了非常大的改善，越来越多的设计师开始分享自己的工作经验，教学视频和文章也随处可见。在理论上，初学者的学习过程应该更容易了，但在实际的接触中，大多数 UI 设计的新手依旧无法很好地达到该职业的基本要求，无法设计出符合规范的、正确的、美观的界面。

之所以会有这样的问题，是因为大多数人对 UI 设计的理论与实践的关系有非常大的误解。

传统行业技能的学习，一般是从基础理论开始的，越是成熟的行业越是如此。因为在这些行业中，基础理论是具有“客观决定性”的，没有这种基础就无法推导出后面更复杂的知识 and 理论。

就像“建筑工程学”一样，再复杂的建筑也必须符合经典力学的理论体系才能被建造出来，它的实现过程是受到客观制约的，如果缺乏这些理论，我们在实践过程中就会寸步难行。

UI 设计的不同之处在于，它是构建在“主观性”上的学科，同一套设计方案在不同场景、不同受众中会得到不一样的感受和体验，设计师可以设计出完全违背我们直觉和打破常规的优秀作品。这种“主观性”导致了相关理论大多只是作者个人的总结，而不是客观定理，看起来固然精彩，发人深省，但我们依旧无法通过学习它们来直接了解界面应该怎么设计，或者直接提升设计水平。

UI 设计的学习需要从实践开始，在熟练掌握实践的方法后，再通过理论去检验我们的实践结果，探索更多的可能性。基于格式塔心理学的“平面设计四要素”是我认为最具有普适性、客观性的设计理论，有优先学习的必要。

所以，本书在前两章对 UI 做出基本介绍后，就会在第 3 章开始着重说明平面设计四要素的知识和应用；然后，通过对文字、控件、组件的讲解，使读者了解界面设计中的排版；在具有排版基础以后，再通过对配色方法和图标设计的讲解，让读者学会丰富界面的细节；最后，具体说明在一个完整的 UI 项目中设计师应该如何应对，并最大化地发挥设计能力。

在成书过程中，较大的难点在于出版物比网页的展示形式多了很多限制，无法像网页一样展示大量的案例，书中提及的许多内容都需要读者自己进行查找和分析。最重要的是，读者想要学习 UI 设计，只阅读本书是远远不够的，一定要通过实际的练习来消化知识点，这才是学习 UI 设计的合理方式。

希望本书可以帮助读者更快地把握 UI 设计的要点，避开前人踩过的“坑”，从而设计出更多优秀的作品。

编者

目录

CONTENTS

01 UI 的学习准备

1.1	UI 是什么	2
1.2	UI 行业的发展	5
1.3	UI 应该如何学习	8
1.4	UI 设计的软件	14

02 UI 的基础知识

2.1	App 的视觉组成	21
2.2	关于分辨率	25
2.3	系统设计规范	29
2.4	UI 视觉与交互	35

03 平面设计四要素

3.1	UI 设计中的对齐	40
3.2	UI 设计中的亲密	48
3.3	UI 设计中的对比	56
3.4	UI 设计中的重复	65

04 UI 的文字应用

- | | | |
|-----|---------|----|
| 4.1 | 文字的基本属性 | 73 |
| 4.2 | 官方字体 | 80 |
| 4.3 | 字体的设置 | 84 |

05 UI 的控件设计

- | | | |
|-----|---------|-----|
| 5.1 | 控件是什么 | 91 |
| 5.2 | 控件的设计原则 | 98 |
| 5.3 | 控件的尺寸 | 102 |

06 UI 的组件设计

- | | | |
|-----|-------|-----|
| 6.1 | 组件是什么 | 112 |
| 6.2 | 组件的尺寸 | 120 |
| 6.3 | 组件的进阶 | 124 |

07 UI 的配色方法

7.1 色彩的基础认识	133
7.2 UI 中的配色	140
7.3 配色演示	147

08 UI 的图标设计

8.1 认识图标	159
8.2 图标的规范	162
8.3 工具图标设计	168
8.4 应用图标设计	175

09 UI 的项目实践

9.1 App 项目开发流程	180
9.2 App 项目的设计准备	185
9.3 项目的设计	191
9.4 设计的收尾工作	197

01

UI的学习准备

- 1.1 UI是什么
- 1.2 UI行业的发展
- 1.3 UI应该如何学习
- 1.4 UI设计的软件

1.1 UI 是什么

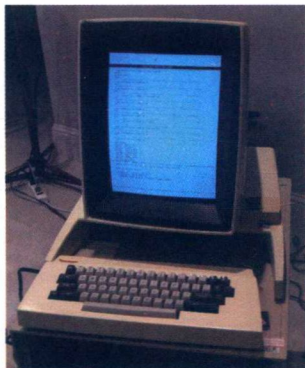
UI 是什么？这是我们学习 UI 设计前首先要了解的概念。

UI 的英文全称是 **User Interface**，中文翻译为用户界面，是机器的系统、指令通过视觉化的图形进行呈现的界面。这个界面和普通平面设计不同的地方在于，它是“动态”的，可以对用户与机器产生的操作进行反馈和提示，也是人类与机器进行交互的重要媒介之一。

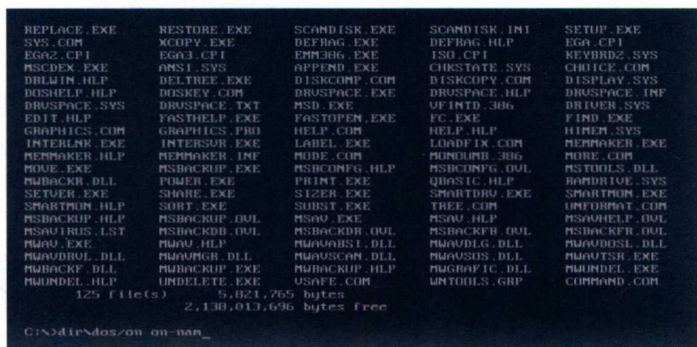
在国内，UI 这个词汇是从 2010 年苹果公司发布 iPhone4，掀起了移动互联网热潮开始被大众熟知的。从那以后，中国的移动互联网以飞快的速度发展，在短短几年的时间就彻底改变了我们的生活。

所以很多人将 UI 视为智能手机的界面，但实际上，UI 在智能手机诞生以前就已经出现了，并且经过了几十年的实践与发展。

世界上第一台应用了用户界面的产品是由施乐公司于 1973 年发布的 The Xerox Alto，从此，苹果、IBM、微软等公司也相继开始研发和推出支持图形界面的系统和设备，改变了我们的世界。



图形界面为什么会有这么大的影响呢？因为在此之前，我们对计算机的操作只能通过输入“命令行”的形式执行，不仅操作效率低下，并且学习成本极高，使得计算机成了只有专业人员才会使用的工具。



图形界面的引入，将这些复杂的命令和代码进行了视觉化的呈现，让用户可以以极低的成本去学习和使用计算机，并且为更多的生产力、娱乐软件提供了交互基础。视觉界面的发展已经让智能终端设备走进了千家万户，让不到5岁的儿童都能熟练使用个人平板电脑，这在20世纪还是无法想象的事情。

目前，智能手机是用户数量最多、使用范围最广的智能终端设备，任何智能手机都会搭载丰富的图形界面，并且支持用户在系统应用商店中下载并安装海量的App软件。



UI 设计的主要应用方向，就是为智能手机设计 App 界面，将指定的服务和功能通过可视化的方案呈现出来，这也是本书的主要内容。

但是，UI 不仅是智能手机的界面，还包含搭载了智能系统和显示屏的设备界面，例如餐厅的自助点餐机、银行的 ATM、车载系统等。

并且，随着 5G 的大力发展，物联网会为行业带来更多的变革与可能性，会有越来越多的设备开始联网，并提供可交互的屏幕与界面。这不仅会为用户带来更多的便利，也会带给 UI 设计师更多的工作方向和发挥空间。

希望读者可以意识到手机 App 界面的设计并不是 UI 设计的全部，未来还有更多的挑战与机遇在等待我们。

1.2 UI 行业的发展

在国内，UI 设计师这个职位也是在移动互联网的浪潮下快速发展并被大众所熟知的。

因为行业的过快发展，无数互联网创业公司如雨后春笋一般快速成立并崛起，但是此前并不具备相应的人才储备，也没有相关的设计专业，从而造成了大量的职位空缺。

正是由于这种空缺性，对设计师的要求自然就维持在极低的水平，因此在 2010 年后的几年里，只要懂得使用 Photoshop，能设计出 App 界面，那么不管水平如何，几乎都能找到工作。



并且，互联网行业是一个受到资本助推和追捧的行业，从业人员的工资水平远超

其他行业的相关职位，例如，一个只要稍微懂得怎么使用 Photoshop 做 App 的 UI 设计师，工资就可以与传统广告公司里的资深美术指导比肩。在相当长的一段时间里，UI 设计师是国内月薪过万元且门槛最低的职位。

时至今日，这种空前的红利期已经不复存在，行业的发展和沉淀，使得 UI 设计师的入行门槛不断上升，对其的要求越来越严格。只会使用软件仿制别人作品的方式已经行不通了，对于 UI 设计而言，不仅对产品、交互等延展性知识有要求，而且对作品本身的设计质量要求也越来越高。

有很多人在这个过程中被拒之门外，并宣扬“UI 行业已经饱和，没有前途”的论调，殊不知，这是一个高薪行业从“蛮荒”步入正轨的必经阶段。不仅入行门槛提升了，而且早期入行且水平较差的设计师，也会在优胜劣汰的环境下被淘汰。

至此，可能已经有读者感到学习 UI 设计的压力巨大，前途渺茫，其实大可不必。行业步入正轨是一件好事，因为它代表了这个行业是受到市场肯定且不可或缺的，不是昙花一现的繁荣。

还有另一种观点，就是随着人工智能（AI）的发展，AI 会很快取代 UI 设计师，根据需要自动设计并生成界面。实际上，该观点在短时间内并没有实现的可能性，因为真实项目中的 UI 设计所需要的逻辑和思考方式是这个阶段的 AI 所无法胜任的，AI 还会经历相当漫长的发展之路。在未来 10 年内，AI 可能会成为辅助我们更快地完成设计任务的工具，但绝无可能将 UI 设计师取而代之，所以我们无须为此感到忧虑。

UI 设计根植于科技行业的土壤，是科技行业的子集，科技行业越繁荣，UI 设计的发展前景也就越明朗。在可以预见的未来，IT 互联网信息技术会成为生产力发展不可分割的一部分，无论是人工智能、大数据、物联网还是 5G，都可以为我们的生活和社会带来巨大的进步和发展，即使它们目前还处于刚刚起步的阶段。

正如前文所述，这些技术的发展会为 UI 的应用创造出更多的场景和需求。即使会出现阶段性的波动或停滞，大方向也是不会动摇的，所以我们无须为 UI 行业

的前景感到悲观或患得患失。

之所以简单探讨这个话题，是为了帮助还在 UI 行业大门口徘徊的新手坚定信心，虽然职业的道路上充满挑战，但是机遇是并存的。新手在入门阶段应该做的就是摒弃急功近利、投机取巧的心态，依靠扎实的基础迎接接踵而至的挑战。