

附1DVD 总容量近2GB

附带所有案例的素材文件及最终效果文件  
包含近400分钟全程同步多媒体语音教学视频

设计师梦工厂·从入门到精通

# Photoshop 热门手机APP与 网页游戏界面设计 从入门到精通



NLIC2970971707

楚飞◎编著

## 精心 设计

本书结合平常学习、工作和生活中的需求，精心挑选案例，结合手机APP常用元素、手机APP登录界面、安卓/苹果/软件/播放器/手机游戏/网页/游戏界面的设计，力争让读者做到真正的学以致用。

## 适合 自学

全书设计了30个元素设计小案例和20个完整案例，由浅入深，从易到难，逐步引导读者系统地掌握软件操作技能和行业知识。

## 应用技术参考手册

全书共11章，每一章都是一个技术专题，与实战紧密结合，技巧全面丰富，让您在不知不觉中学习到专业应用案例的制作方法和技巧。

## 专业老师讲解

超大容量的DVD多媒体教学光盘，包含了书中部分案例的全程同步多媒体语音视频教学，近400分钟，就像有一位专业的老师在您身旁讲解一样。

设计师梦工厂·从入门到精通

# Photoshop

## 热门手机APP与 网页游戏界面设计

# 从入门到精通

楚飞◎编著



人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop热门手机APP与网页游戏界面设计从入门到精通 / 楚飞编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2014.4  
(设计师梦工厂. 从入门到精通)  
ISBN 978-7-115-34424-3

I. ①P… II. ①楚… III. ①移动电话机—应用程序—程序设计②移动电话机—游戏程序—程序设计 IV. ①TN929.53

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第019104号

## 内 容 提 要

本书以 Photoshop UI 界面交互设计为基础, 重点讲解了最为热门的手机 APP 界面设计, 如安卓手机与苹果手机常用的 APP 界面, 以及软件类、播放器、游戏类、网页类界面等设计, 帮助读者在最短的时间内成为 APP 界面和 UI 界面的设计高手。

本书分为 3 篇共 11 章: 基础入门篇、手机 APP 篇和网页游戏篇, 主要内容包括 UI 设计快速入门、手机 APP 设计入门、手机 APP 常用元素设计、手机 APP 登录界面设计、安卓手机热门界面设计、苹果手机热门界面设计、软件类热门界面设计、播放器热门界面设计、手机游戏热门界面设计、网页界面效果设计和游戏界面效果设计等内容, 读者学习后可以融会贯通、举一反三, 制作出更多精彩、漂亮的界面效果。

本书结构清晰、语言简洁, 适合所有 Photoshop UI 界面设计爱好者, 特别是手机 APP 设计人员、平面广告设计人员、网站美工人员, 以及游戏界面设计人员, 同时也可以作为各类 UI 设计培训中心, 中职中专、高职高专等院校的辅导教材。

- 
- ◆ 编 著 楚 飞  
责任编辑 郭发明  
责任印制 方 航
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号  
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 20  
字数: 594 千字  
印数: 1-3 500 册
- 彩插: 2  
2014 年 4 月第 1 版  
2014 年 4 月北京第 1 次印刷
- 

定价: 69.00 元 (附 1DVD)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

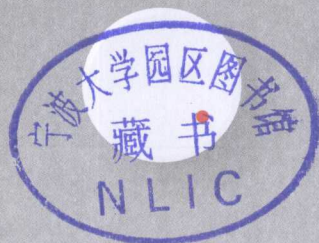
设计师梦工厂·从入门到精通

# Photoshop

## 热门手机APP与 网页游戏界面设计

# 从入门到精通

楚飞◎编著



人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop热门手机APP与网页游戏界面设计从入门到精通 / 楚飞编著. -- 北京: 人民邮电出版社, 2014.4  
(设计师梦工厂. 从入门到精通)  
ISBN 978-7-115-34424-3

I. ①P… II. ①楚… III. ①移动电话机—应用程序—程序设计②移动电话机—游戏程序—程序设计 IV. ①TN929.53

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第019104号

## 内 容 提 要

本书以 Photoshop UI 界面交互设计为基础, 重点讲解了最为热门的手机 APP 界面设计, 如安卓手机与苹果手机常用的 APP 界面, 以及软件类、播放器、游戏类、网页类界面等设计, 帮助读者在最短的时间内成为 APP 界面和 UI 界面的设计高手。

本书分为 3 篇共 11 章: 基础入门篇、手机 APP 篇和网页游戏篇, 主要内容包括 UI 设计快速入门、手机 APP 设计入门、手机 APP 常用元素设计、手机 APP 登录界面设计、安卓手机热门界面设计、苹果手机热门界面设计、软件类热门界面设计、播放器热门界面设计、手机游戏热门界面设计、网页界面效果设计和游戏界面效果设计等内容, 读者学习后可以融会贯通、举一反三, 制作出更多精彩、漂亮的界面效果。

本书结构清晰、语言简洁, 适合所有 Photoshop UI 界面设计爱好者, 特别是手机 APP 设计人员、平面广告设计人员、网站美工人员, 以及游戏界面设计人员, 同时也可以作为各类 UI 设计培训中心、中职中专、高职高专等院校的辅导教材。

- 
- ◆ 编 著 楚 飞  
责任编辑 郭发明  
责任印制 方 航
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号  
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 20  
字数: 594 千字  
印数: 1-3 500 册
- 彩插: 2  
2014 年 4 月第 1 版  
2014 年 4 月北京第 1 次印刷
- 

定价: 69.00 元 (附 1DVD)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

# 前言

## 关于本系列图书

感谢您翻开本系列图书。在茫茫的书海中，或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的计算机图书而苦恼，或许您为担心自己是否能做出书中的案例效果而犹豫，或许您为了自己应该买一本入门教材而仔细挑选，或许您正在为自己进步太慢而缺少信心……

现在，我们就为您奉献一套优秀的学习用书——“从入门到精通”系列，它采用完全适合自学的“教程+案例”和“完全案例”两种形式编写，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，随书附带的DVD或CD多媒体教学光盘包含书中所有案例的视频教程、源文件和素材文件。希望通过本系列书能够帮助您解决学习中的难题，提高技术水平，快速成为高手。

■ 自学教程。书中设计了大量案例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识。

■ 技术手册。一方面，书中的每一章都是一个专题，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

■ 应用技巧参考手册。书中把许多大的案例化整为零，让您在不知不觉中学习到专业应用案例的制作方法和流程；书中还设计了许多技巧提示，恰到好处地对您进行点拨，到了一定程度后，您就可以自己动手，自由发挥，制作出相应的专业案例效果。

■ 老师讲解。每本书都附带了CD或DVD多媒体教学光盘，每个案例都有详细的语音视频讲解，就像有一位专业的老师在您旁边一样，您不仅可以通过本系列图书研究每一个操作细节，而且还可以通过多媒体教学领悟到更多的技巧。

本系列图书包括三维与动画设计、平面艺术设计和产品辅助设计三大类，近期已推出以下品种。

### 三维与动画设计类

22076 3ds Max 2009中文版效果图制作从入门到精通（附光盘）	30488 Maya 2013从入门到精通（附光盘）
25980 3ds Max 2011中文版效果图制作实战从入门到精通（附光盘）	23644 Flash CS5动画制作实战从入门到精通（附光盘）
29394 3ds Max 2012/VRay效果图制作实战从入门到精通（附光盘）	30092 Flash CS6动画制作实战从入门到精通（附光盘）
29393 会声会影X5 DV影片制作/编辑/刻盘实战从入门到精通（附光盘）	33800 SketchUp Pro 8从入门到精通（全彩印刷）（附光盘）
33845 会声会影X6 DV影片制作/编辑/刻盘实战从入门到精通（附光盘）	22902 3ds Max+VRay效果图制作从入门到精通全彩版（附光盘）
31509 After Effects CS6影视后期制作实战从入门到精通（附光盘）	27802 Flash CS5动画制作实战从入门到精通（全彩超值版）（附光盘）
30495 Premiere Pro CS6 影视编辑剪辑制作实战从入门到精通（附光盘）	27809 3ds Max 2011中文版/VRay效果图制作实战从入门到精通（全彩超值版）（附光盘）
29479 3ds Max 2012 中文版从入门到精通（附光盘）	31312 3ds Max 2012+VRay材质设计实战从入门到精通（全彩印刷）（附光盘）
3ds Max 2013/VRay效果图制作实战从入门到精通（附光盘）	

## 平面艺术设计类

22966 Photoshop CS5中文版从入门到精通 (附光盘)	29299 Photoshop CS6照片处理从入门到精通 (全彩印刷) (附光盘)
29225 Photoshop CS6中文版从入门到精通 (附光盘)	33812 RAW格式数码照片处理技法从入门到精通 (附光盘)
33545 Illustrator CS6 中文版图形设计实战从入门到精通 (附光盘)	30953 DIV+CSS 3.0网页布局实战从入门到精通 (附光盘)
27807 Photoshop CS5平面设计实战从入门到精通 (全彩超值版) (附光盘)	32481 Photoshop+Flash+Dreamweaver网页与网站制作从入门到精通 (附光盘)
32449 Photoshop CS6中文版平面设计实战从入门到精通 (附光盘)	34424 Photoshop热门手机APP与网页游戏界面设计从入门到精通 (附光盘)
29564 PPT设计实战从入门到精通 (附光盘)	

## 产品辅助设计类

30047 AutoCAD 2013 中文版辅助设计从入门到精通 (附光盘)	33030 UG 8.5产品设计实战从入门到精通 (附光盘)
21518 AutoCAD 2013中文版机械设计实战从入门到精通 (附光盘)	29411 Creo 2.0辅助设计从入门到精通 (附光盘)
30760 AutoCAD 2013 中文版建筑设计实战从入门到精通 (附光盘)	26639 CorelDRAW现代服装款式设计从入门到精通 (附光盘)
30358 AutoCAD 2013室内装饰设计实战从入门到精通 (附光盘)	33369 高车速成: EDIUS专业级视频与音频制作从入门到精通 (附光盘)
30544 AutoCAD 2013园林景观设计实战从入门到精通 (附光盘)	33707 Cubase与Nuendo音乐编辑与制作从入门到精通 (附光盘)
31170 AutoCAD 2013水暖电气设计实战从入门到精通 (附光盘)	33639 JewelCAD Pro 珠宝设计从入门到精通 (附光盘)
34582 TArch 2013天正建筑设计从入门到精通 (附光盘)	Rhino珠宝首饰设计从入门到精通 (附光盘)

## ■ 内容安排

本书主要内容安排如下。

篇 章	主 要 内 容
基础入门篇	第1和2章, 介绍了什么是设计、UI设计的基础、Photoshop UI 设计快速入门、手机界面设计的基础、手机界面的视觉效果等内容
手机APP篇	第3~9章, 讲解了手机APP常用元素、手机APP常用元素设计案例演练、Windows Phone启动界面设计、iPhone常规设置界面设计、手机APP登录界面设计理论、手机微客登录界面设计、安卓手机热门元素设计、安卓手机智能拨号界面设计、安卓应用程序界面设计、苹果手机热门元素设计、苹果手机日历界面设计、手机软件界面设计理论、软件类热门界面元素设计、手机阅读界面设计、手机播放器界面设计、手机视频播放器界面设计、手机游戏界面设计理论、手机游戏热门元素设计、手机休闲游戏界面设计等内容
网页游戏篇	第10和11章, 讲解企业文化宣传网页界面设计、摄影作品展示网页界面设计、美食信息聚合网页界面设计、保卫橙子游戏界面设计、大鱼抓小鱼游戏界面设计等内容, 既融会贯通, 巩固前面所学, 又能帮助读者在实战中将设计水平提升到一个新的台阶

## ■ 版权声明

本书及光盘中所采用的图片、模型、音频、视频和赠品等素材, 均为所属公司、网站或个人所有, 本书引用仅为说明 (教学) 之用, 绝无侵权之意, 特此声明。

编者  
2014年2月

# 目录

## 基础入门篇

第1章 UI设计快速入门	8
1.1 UI设计的基础	8
1.1.1 设计的要义	8
1.1.2 设计的创作思路	8
1.1.3 设计的分类	9
1.1.4 什么是UI设计	9
1.1.5 UI设计的分类	10
1.1.6 UI设计的规范	10
1.1.7 设计基本原则	12
1.1.8 设计流程及方法	12
1.1.9 UI设计工作流程	13
1.1.10 UI设计者与产品设计团队	13
1.2 Photoshop UI设计快速入门	13
1.2.1 了解Photoshop和UI的关系	14
1.2.2 启动Photoshop应用程序	14
1.2.3 退出Photoshop应用程序	15
1.2.4 了解Photoshop工作界面	15
1.2.5 了解Photoshop的工具箱	18
1.2.6 管理Photoshop控制面板	22
1.2.7 管理Photoshop工作窗口	23
1.2.8 优化Photoshop系统参数	24
1.2.9 控制Photoshop图像窗口	27
1.2.10 控制Photoshop图像显示	29
1.2.11 控制Photoshop图像画布	37
1.2.12 应用Photoshop辅助工具	38
1.3 图像处理基本操作	44
1.3.1 新建文件	44
1.3.2 存储文件	46
1.3.3 关闭文件	47
1.3.4 管理图像	48
1.3.5 自由变换图像	50
1.3.6 选取颜色	57
1.3.7 填充颜色与图案	60

## 第2章 手机APP界面设计入门

2.1 手机界面设计的基础	63
2.1.1 什么是手机界面设计	63
2.1.2 界面构成的基本区域	64
2.1.3 手机界面效果的规范性	64
2.1.4 手机界面效果的个性化	64
2.1.5 手机UI设计基本流程	65
2.1.6 手机界面设计常用的5种布局	66
2.2 手机界面的视觉效果	69
2.2.1 简约明快型	69
2.2.2 趣味与独创型	69
2.2.3 高贵华丽型	70
2.3 安卓与苹果手机系统组件介绍	71
2.3.1 安卓系统基础组件	71
2.3.2 苹果系统基础组件	72

## 手机APP篇

## 第3章 手机APP常用元素设计

3.1 了解手机APP常用元素	75
3.1.1 手机APP常用图形元素	75
3.1.2 手机APP常用控件	75
3.1.3 手机APP启动图标	77
3.2 手机APP常用元素设计案例演练	78
3.2.1 完成按钮设计	78
3.2.2 选项框设计	82
3.2.3 电话图标设计	87
3.3 Windows Phone启动界面设计	92
3.3.1 设计界面背景效果	92
3.3.2 设计界面主体效果	94
3.3.3 设计界面整体效果	96
3.4 iPhone常规设置界面设计	98
3.4.1 设计界面背景效果	99
3.4.2 设计界面主体效果	100
3.4.3 设计界面整体效果	104

<b>第4章 手机APP登录界面设计</b> .....106	<b>第7章 软件类热门界面设计</b> .....174
4.1 手机APP登录界面设计实例演练 ..... 106	7.1 软件类热门界面元素设计 ..... 174
4.1.1 文本框样式设计.....106	7.1.1 软件按钮设计.....174
4.1.2 登录按钮设计.....107	7.1.2 软件图标设计.....177
4.1.3 用户登录样式设计.....109	7.1.3 书架框设计.....179
4.2 手机微客登录界面设计 ..... 111	7.2 手机阅读界面设计 ..... 181
4.2.1 设计界面背景效果.....112	7.2.1 设计界面背景效果.....181
4.2.2 设计界面主体效果.....113	7.2.2 设计界面主体效果.....182
4.2.3 设计界面整体效果.....116	7.2.3 设计界面整体效果.....184
4.3 手机QQ登录界面设计 ..... 118	7.3 美涂秀秀界面设计 ..... 185
4.3.1 设计界面背景效果.....118	7.3.1 设计界面背景效果.....185
4.3.2 设计界面主体效果.....119	7.3.2 设计界面主体效果.....186
4.3.3 设计界面整体效果.....125	7.3.3 设计界面整体效果.....188
<b>第5章 安卓手机热门界面设计</b> .....127	<b>第8章 播放器热门界面设计</b> .....192
5.1 安卓手机热门元素设计 ..... 127	8.1 手机播放器界面设计案例演练 ..... 192
5.1.1 数字键盘设计.....127	8.1.1 功能按钮设计.....192
5.1.2 音量列表框设计.....132	8.1.2 播放进度滑块设计.....193
5.1.3 搜索文本框设计.....136	8.1.3 播放区的播放界面设计.....196
5.2 安卓手机智能拨号界面设计 ..... 140	8.2 手机视频播放器界面设计 ..... 198
5.2.1 设计界面背景效果.....140	8.2.1 设计界面背景效果.....198
5.2.2 设计界面主体效果.....141	8.2.2 设计界面主体效果.....201
5.2.3 设计界面整体效果.....145	8.2.3 设计界面整体效果.....205
5.3 安卓应用程序界面设计 ..... 146	8.3 手机APP音乐播放器界面设计 ..... 207
5.3.1 设计界面背景效果.....146	8.3.1 设计界面背景效果.....207
5.3.2 设计界面主体效果.....147	8.3.2 设计界面主体效果.....210
5.3.3 设计界面整体效果.....151	8.3.3 设计界面整体效果.....214
<b>第6章 苹果手机热门界面设计</b> .....152	<b>第9章 手机游戏热门界面设计</b> .....216
6.1 苹果手机热门元素设计 ..... 152	9.1 手机游戏热门元素设计 ..... 216
6.1.1 日历图标设计.....152	9.1.1 操作鼠标形状设计.....216
6.1.2 日历表设计.....155	9.1.2 文字修饰设计.....218
6.1.3 已用空间检测区设计.....159	9.1.3 游戏按钮样式设计.....220
6.2 苹果手机日历界面设计 ..... 162	9.2 “谁是卧底”游戏界面设计 ..... 223
6.2.1 设计界面背景效果.....162	9.2.1 设计界面背景效果.....223
6.2.2 设计界面主体效果.....163	9.2.2 设计界面主体效果.....225
6.2.3 设计界面整体效果.....166	9.2.3 设计界面整体效果.....227
6.3 苹果手机磁盘检测界面设计 ..... 168	9.3 手机休闲游戏界面设计 ..... 229
6.3.1 设计界面背景效果.....168	9.3.1 设计界面背景效果.....229
6.3.2 设计界面主体效果.....169	9.3.2 设计界面主体效果.....230
6.3.3 设计界面整体效果.....171	9.3.3 设计界面整体效果.....232

## 网页游戏篇

第10章 网页热门界面设计 .....	234	10.4.2 设计界面主体效果 .....	274
10.1 网页界面设计案例演练 .....	234	10.4.3 设计界面整体效果 .....	281
10.1.1 网页导航栏设计 .....	234	10.5 美食信息聚合网页界面设计 .....	282
10.1.2 网站导航按钮设计 .....	237	10.5.1 设计界面背景效果 .....	283
10.1.3 借书网站按钮设计 .....	240	10.5.2 设计界面主体效果 .....	288
10.1.4 网站LOGO设计 .....	245	10.5.3 设计界面整体效果 .....	293
10.1.5 网站横幅广告设计 .....	247	第11章 游戏界面效果设计 .....	299
10.1.6 网站搜索表单设计 .....	251	11.1 游戏界面设计案例演练 .....	299
10.2 企业文化宣传网页界面设计 .....	254	11.1.1 登录文本框设计 .....	299
10.2.1 设计界面背景效果 .....	254	11.1.2 信息提示框设计 .....	301
10.2.2 设计界面主体效果 .....	257	11.1.3 游戏主题设计 .....	304
10.2.3 设计界面整体效果 .....	260	11.2 保卫橙子游戏界面设计 .....	307
10.3 图书馆网页界面设计 .....	262	11.2.1 设计界面背景效果 .....	307
10.3.1 设计界面背景效果 .....	262	11.2.2 设计界面主体效果 .....	308
10.3.2 设计界面主体效果 .....	264	11.2.3 设计界面整体效果 .....	313
10.3.3 设计界面整体效果 .....	270	11.3 大鱼抓小鱼游戏界面设计 .....	314
10.4 摄影作品展示网页界面设计 .....	272	11.3.1 设计界面背景效果 .....	314
10.4.1 设计界面背景效果 .....	272	11.3.2 设计界面主体效果 .....	315
		11.3.3 设计界面整体效果 .....	317

# 基础入门篇

## 第1章 UI设计快速人行

### 本章重点

- 设计的要义
- 设计的分类
- 什么是UI设计
- 设计基本原则
- 设计流程及方法
- 了解Photoshop和UI的关系
- 了解Photoshop的工具箱
- 管理Photoshop控制面板
- 填充颜色与图案

什么是设计？什么是UI？在IT界中经常会听到各种专业词汇，跨入这个行业，才知道UI是英文User Interface的缩写，中文译为用户界面。那么在学习UI设计之前，首先要了解什么是设计、UI设计的一些基本原则和制作流程，并且要熟练Photoshop的基本操作。只有将这几项理解并且掌握了Photoshop的核心知识，读者才能真正开始UI设计之旅。

### 1.1 UI设计的基础

设计就是把一种计划、规划、设想通过视觉形式传达出来的行为过程。简单地讲就是一种创造行为；一种解决问题的过程，其区别于其他艺术类别的主要特征之一就是设计更具有独创性。

UI设计的相关知识，包括数字化图像基础、UI设计者与产品设计团队、UI设计与产品团队项目流程的关系等，只有认识并且能够了解UI设计的规范和基本原则才能够更好地设计出优秀的产品。

#### 1.1.1 设计的要义

以“视觉”作为沟通和表现的方式。透过多种方式来创造和结合符号、图片和文字，借此用来传达想法或讯息的视觉表现。

- 设计之美的第一要义就是“新”。设计要求新、求异、求变及求不同，否则设计将不能称为设计。而这个“新”有着不同的层次，它可以是改良型，也可以是创造型的，但无论如何，只有新颖的设计才会在大浪淘沙中闪现出与众不同的光芒，迈出走向成功的第一步。

- 设计之美的第二要义是“合理”。一个设计之所以被称为“设计”，是因为它解决了问题。设计不可能独立于社会和市场而存在，符合价值规律是设计存在的直接原因。

- 设计之美的第三要义是“人性”。总而言之，设计就是为人服务的，服务于人们的生活需要是设计的最终目的。当然，设计之美也遵循人类基本的审美意趣。对称、韵律、均衡、节奏、形体、色彩、材质，以及工艺等都是能够想到的审美法则，似乎都能够在设计中找到相应的应用。

#### 1.1.2 设计的创作思路

在设计的过程中，需要很多工具来配合完成这项任务，首先人们会想到纸笔，其实不尽然，纸笔只是早期所需要的最基本工具之一。设计的主要核心就是创作，所以最重要的就是人的思想，其次才是相关工具。

##### 1. 思想

除了技术、设计要求和创造力，关键是观察和分析思维中所需要的布局，再一一将设计呈现。

##### 2. 草图

草图就是设计者利用各种形式将自己所需要表达的思想呈现在一个平面上，比如一个图标的设计，可

以利用纸笔迅速地表现出设计的大致模式。在设计过程中，这也许是设计师或者艺术总监的一种手绘素描创意过程。

### 3. 电脑

电脑在设计行业被认为是一个不可或缺的工具。电脑和应用软件通常被专业人士认为是比传统方法更有效的生产工具。然而，一些设计师继续使用手册和传统工具做设计，新的想法是通过试验工具和方法不断地探索而来的，所以无论是哪种方法，只要设计工具能够更好地表现想要的效果就行。

### 4. 争议

一些设计上的争议有时候也是必要的，设计者可以使用草图探索多个或复杂的想法，而不需要使用软件来表现灵感，利用传统的手法使用草稿纸就可以快速改进这个想法，在不断的探索与争论中产生最终需要的设计成果。

## 1.1.3 设计的分类

在设计领域，有多种设计行业，大致可以分为技术设计、艺术设计、营销设计、视觉传达设计、工业设计，以及环境设计6大类。下面列举几类历史较久、广为人知的设计种类，如图1-1所示。

UI设计是属于视觉传达设计的一种，是机器与用户交流的一种界面设计。

### 1.1.4 什么是UI设计

UI的原意是用户界面，概括成一句话就是人和工具之间的界面。这个界面实际上体现在生活中的每一个细节，例如，操作电脑时鼠标与手就是这个“界面”，开车的时候方向盘和仪表盘就是这个“界面”，看电视的时候遥控器和屏幕就是这个“界面”。

因此，也可以将UI分成两大类：硬件界面和软件界面。本书主要讲述的是软件界面，这是介于用户与电脑之间的一种界面，也可以称为特殊的或者是狭义的UI设计。图1-2所示为数字电视的UI界面。

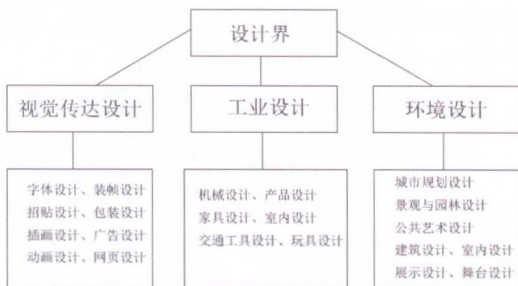


图1-1 设计分类图表

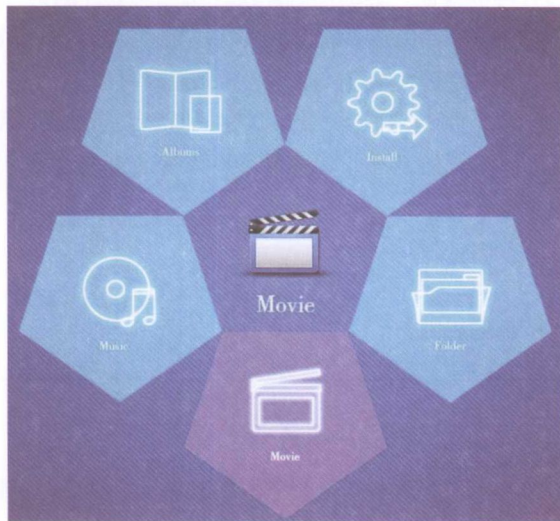


图1-2 数字电视的UI界面

### 1.1.5 UI设计的分类

UI设计从工作内容可分为3部分，分别是用户研究、交互设计，以及界面设计。

#### 1. 用户研究——用户测试/研究工程师（User Experience Engineer）

在产品开发前期，通过调查研究，了解用户的工作性质、工作流程、工作环境，以及工作中的使用习惯，挖掘用户对产品功能的需求和希望，为界面设计提供有力的思考方向，设计让用户满意的界面。

用户研究不是软件UI设计者主管的行为，而是站在用户的角度去探讨产品的开发设计。它最终达到的目标是提高产品的可用性，使设计的产品更容易被人接受、适用，并且记忆。

当产品最终被推上市场后，设计者还应主动地收集市场的反馈。因为市场反馈是用户使用后的想法，是检验界面与交互设计是否合理的标准，也是经验积累的重要途径。

#### 2. 研究人与界面的关系——交互设计师（Interaction Designer）

交互设计是指人与机器之间的交互工程，一般都是由软件工程师来制作。交互设计师的工作就是设计软件的操作流程、树状结构、软件的结构，以及操作规范等。一个软件产品在编码之前需要做的就是交互设计，并且确立交互模型和交互规范。

人机交互设计的目的就是在加强软件的易用、易学，以及易理解性，使计算机真正为人类服务。

#### 3. 界面设计——图形设计师（Graphic UI Designer）

在国内，目前大部分软件UI设计工作者都是从事这类设计工作，也常被人称为美工，但实际上并不是单纯的美术工作者，而是软件产品信息界面的设计师。

从心理学的意义来分，界面可分为感觉和感情两个层次，用户界面设计是屏幕产品的重要组成部分。界面设计需要了解认知心理学、设计学，以及语言学等，在界面中都扮演着重要的角色。用户界面设计的三大原则：把界面放在用户的控制下、减少用户的记忆负担和保持界面的一致性。

### 1.1.6 UI设计的规范

UI设计规范主要是为了使设计团队朝着一个方向、风格和目的来设计界面效果，以便于团队之间的相互合作和提高产品的质量。

界面是软件与用户交流最直接的层面，界面的好坏决定用户对软件的第一印象。设计良好的界面能够引导用户自己完成相应操作，起到向导作用。界面设计主要是为了达到以下目的。

- 以用户为中心。设计由用户控制的界面，而不是界面控制用户。
- 清楚一致的设计。所有界面的风格保持一致，具有相同含义的术语保持一致，易于理解和使用。
- 拥有良好的直觉特征。以用户所熟悉的现实世界事务的抽象来给用户暗示和隐喻，帮助用户迅速学会软件的使用。
- 较快的响应速度。
- 界面要简洁、美观。

做UI设计时应重视下表所示的规则。

	操作项	基本规范
界面的风格一致性	UI色彩与字体	(1) UI字体、色彩要一致 (2) 整体色彩搭配要融为一体，起提示作用的部分要清楚、醒目 (3) 不可修改的字段，统一使用灰色文字显示

续表

	操作项	基本规范
界面的风格一致性	窗口风格	(1) 所有窗口最大化、最小化风格要一致 (2) 报错页面的风格一致, 最好有统一的报错页面 (3) 类似功能的窗口打开的风格要一致 (4) 相同功能在不同模块的名称要一致 (5) 子窗体应尽量放在显示在主窗体的左上或居中位置 (6) 弹出式窗口尽量在不借助滚动条的情况下显示所有内容 (7) 窗体最小化/最大化时, 控件也要随着窗体而缩放
	布局	(1) 窗体控件布局和间距尽量与Windows标准保持一致 (2) 尽量采用Dock和锚点来让布局变得合理 (3) 尽量使窗体中显示大部分常用功能
	菜单深度	(1) 菜单深度一般不要超过三层 (2) 菜单层次太多时应给出返回主窗口、主分支的快捷链接
	按钮	(1) 按钮风格相同, 大小相似, 字体一致 (2) 无效按钮要屏蔽
	控件	(1) 各复选框和选项框按选择概率的高低来进行先后排列 (2) 复选框和选项框要有默认选项, 并支持Tab选择 (3) 界面空间较小时, 使用下拉列表框而不是选择框 (4) 选项数较少时使用选项框, 反之使用下拉列表框
文本框输入	操作项	基本规范
	必填项	(1) 必填项中不可为空, 不可输入空格 (2) 必填项给出必填项标识 (*)
	字段长度	超过数据库规定长度时不允许输入
	格式校验	身份证号和E-Mail等特定字段的格式要符合需求的规定
	日期格式	(1) 日期显示格式一致, 如: yyyy-mm-dd (2) 使用日期控件, 尽量不用手动录入
	特殊字符	输入区域、特殊字符, 以及插入数据库时不出错或提示不允许输入特殊字符。特殊字符包括"~\$%^%¥&#@等
	英文输入	英文输入不区分大小写, 不可输入汉字、数字及特殊字符
	数值字段	只能输入+-0~9及功能键 (BackSpace光标)
	字符字段	如果支持日韩文字, 则要判断全角假名/半角假名
	单行文本框/多行文本框	长度合适, 可以容纳相应文字, 但不能超过数据库支持的字段长度, 最好将可以输入的最大字符数标在旁边。建议在单行文本框中输入的字符, 超过一定长度时再输入无效, 对于多行文本框给出最大的字符标识
附件	(1) 可正常添加符合格式的附件 (2) 附件可正常打开和保存, 附件名较长时可正常操作 (3) 直接输入错误的附件地址, 保存时应给出提示信息 (4) 附件打开/保存到本地时, 文件名要显示原文件的文件名	
密码输入	(1) 需在需求中定义密码是否允许为空或空格; 密码是否允许特殊字符; 密码是否区分大小写; 密码的可输入长度 (2) 程序中应给出文字说明密码的可输入长度	
用户界面行为	操作项	基本规范
	鼠标	鼠标为不可点击状态时显示箭头, 可点击状态显示手形; 系统忙时显示沙漏形状
	光标定位	(1) 打开新增 (修改) 页面时, 光标初始定位在第一个待输入的文本区 (2) 因输入不正确, 可使写控件检测到非法输入, 提示后应给出说明并能自动获得焦点
	Tab键	(1) 界面支持键盘自动浏览按钮功能, 即Tab自动切换功能 (2) Tab键的顺序与控件排列顺序要一致, 一般情况下总体从上到下, 同时行间应该从左到右的方式

## 1.1.7 设计基本原则

界面并不仅仅是一个应用程序，它应该能为用户服务，是用户与程序沟通的惟一途径。界面的设计为的是用户而不是程序员。图1-3所示为设计基本原则的流程图。

设计的基本原则有以下几点：

- 简易性：界面的简洁是为了让用户便于使用、便于理解，并降低用户发生错误选择的可能性。
- 用户的语言：在界面中要使用能反应用户自身的语言，而不是游戏设计者的语言。
- 易记性：人脑不是电脑，在设计界面时必须要考虑人类大脑处理信息的限度。人类的短期记忆极不稳定且有限，24小时内存在25%的遗忘率。所以对用户来说，浏览信息要比记忆更容易。
- 一致性：这是每一个优秀界面都具备的特点。界面的结构必须清晰且一致，风格必须与内容一致。
- 清楚：在视觉效果上便于理解和使用。
- 用户的观点和熟练度：想他们所想，做他们所做。用户总是按照他们自己的方法理解和使用。
- 排列：一个有序的界面能让用户轻松地使用。
- 安全性：用户能自由地做出选择，并且所有选择都是可逆向的。在用户做出错误的选择时有信息介入系统并提示。
- 灵活性：简单来讲就是要让用户更加方便地使用，但不同于上述原则，即互动多重性，不局限于单一的工具。
- 人性化：高效率 and 用户满意度是人性化的体现。应具备专家级和初级玩家系统，即用户可根据自己的习惯定制界面，并能保存设置。

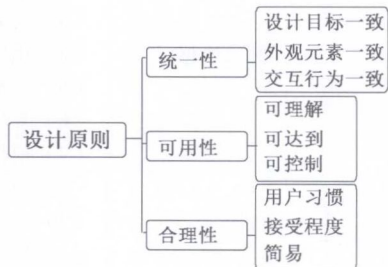


图1-3 设计基本原则的流程图

## 1.1.8 设计流程及方法

通常一个团队将UI设计流程分为4个阶段：分析、设计、配合，以及验证。下面简要介绍这4个阶段。图1-4所示为UI设计流程图。

### 1. 分析阶段

分析阶段包含需求分析、用户场景模拟，以及竞品分析。简单地讲就是用户检验的一个过程，从用户体验中不断开拓、探索，寻求用户最满意的效果。

### 2. 设计阶段

设计阶段采用面向场景、面向事件驱动和面向对象的设计方法。这个阶段是在设计过程中要考虑到3种不同情况下而制定出来的设计措施，产品的用户定位将对UI设计师起着最重要的引导作用。

### 3. 配合

UI设计师交出产品设计图时，需要更多的开发人员、测试人员进行截图配合。

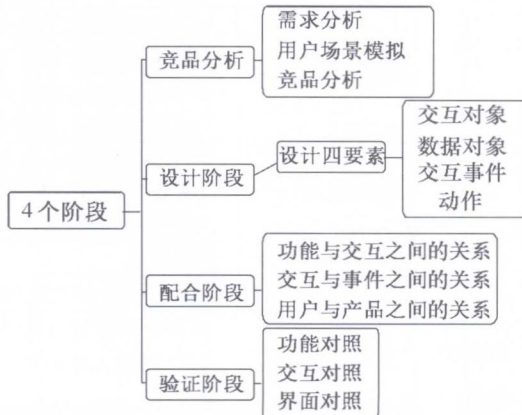


图1-4 UI设计流程图

## 4. 验证

产品出来后, UI设计师需对产品的效果进行验证, 是否与当初设计产品时的想法一致, 是否可用, 用户是否接受, 以及与需求是否一致, 都需要UI设计师验证。

### 1.1.9 UI设计工作流程

UI设计需经过用户需求、设计方案、讨论确认、页面制作、程序开发, 以及用户测试这6项工作流程。

#### 1. 设计需求

- (1) 系统设计需求文档。
- (2) 系统结构文档(例如栏目划分、目录结构, 以及导航方式等)。
- (3) 较复杂页面表现形式草图。
- (4) 较复杂业务流程文档。
- (5) 如可能, 提供参考和示例站点。
- (6) 与程序员沟通部分页面实现方法。

#### 2. 页面制作需求

- (1) 经过确认的美术设计方案图。
- (2) 系统设计需求文档等, 较复杂业务流程文档。
- (3) 所需页面脚本需求, 与程序员沟通部分页面实现方法。

#### 3. 提交给程序员的内容

- (1) 静态模板页: 首页及二级页面HTM文件、CSS样式单及相关页面Java Script代码, 可用于直接嵌入代码。栏目的命名规则与程序员协商, 建立统一的规范。
- (2) 所有按钮图标统一。
- (3) 部分容易混淆颜色的色值。
- (4) 图片统一放在一个目录下。

### 1.1.10 UI设计者与产品设计团队

UI设计者需要怎样与产品设计团队一起协同合作呢? 要建立好一个严格的产品开发过程, 设计者必须平等地与工程、市场, 以及业务管理部门进行协同工作, 这种协同工作需要明确每个方面的责任和权利, 企业从设计中获得的收益将会有极大的提升。

下面开始介绍这种责任划分, 平衡了每个方面的权利, 可以极大地提高设计的成功率, 并保证企业在产品开发的整个周期中给予应有的支持, 这种责任和权利的平衡关系如下。

- 设计团队负责用户对产品的满意度。
- 工程团队负责产品的实现和制造。
- 市场营销团队负责说服顾客购买产品。
- 管理团队负责产品的利润率。

## 1.2 Photoshop UI设计快速入门

通过前面对设计概念的认识和对UI设计的了解, 下面开始学习UI设计工具——Photoshop软件。本节运用目前最新版本Photoshop CS6进入UI设计的初级阶段, 在这个阶段中首先需要学习Photoshop CS6最基本、

也是在设计中最常用到的操作。

### 1.2.1 了解Photoshop和UI的关系

在学习UI设计之前，首先要了解UI设计所需要的，也是最重要的一个软件工具——Photoshop。Photoshop是美国Adobe公司开发的一款图形图像软件，目前最新的版本是Photoshop CS6。大多数人对于Photoshop的了解仅限于“一个很好的图像编辑软件”，其应用也是在图像处理的层次上，并不知道它在诸多方面的应用。实际上，Photoshop除了在平面广告设计领域有广泛的应用外，在网页与界面交互设计领域同样有着广泛的应用。

UI界面是由色块和线条构成的，通过不同颜色的变换和制作技巧，可以使UI变得更加逼真。Photoshop是目前使用最为广泛、也是功能最强大的一款UI设计软件，不仅能够提供制作时所需要的工具，还能够利用各种滤镜和命令快速地实现用户所需要的效果，另外还可以利用外挂插件增强Photoshop的许多功能，使设计者能够更好、更方便地设计出想要的效果。

### 1.2.2 启动Photoshop应用程序

下面以在Windows 7中启动Photoshop CS6为例，介绍启动Photoshop CS6应用程序的操作方法。

#### 操作步骤

01 安装好Photoshop CS6应用软件后，单击“开始”|“所有程序”|Adobe Photoshop CS6命令，如图1-5所示。

02 系统开始加载Photoshop CS6应用程序，如图1-6所示。

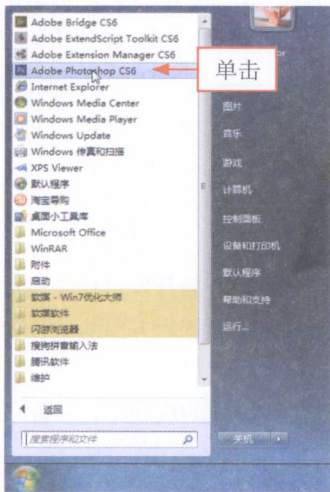


图1-5 单击Adobe Photoshop CS6命令

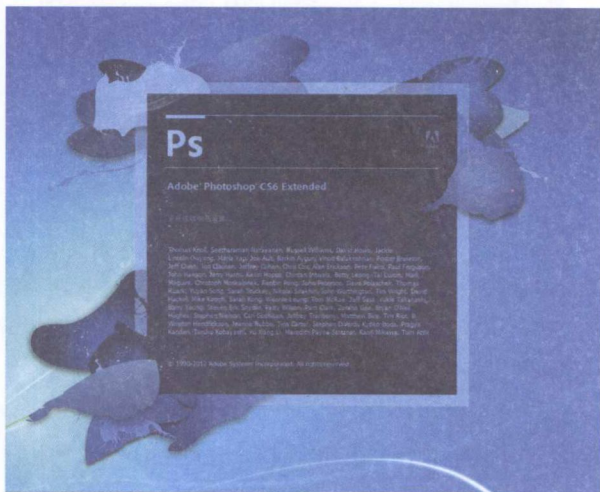


图1-6 启动Photoshop CS6程序

除了上述启动Photoshop CS6应用程序的方法外，还有以下两种常用的方法。

- 图标：双击桌面上的Adobe Photoshop CS6快捷方式图标。
- 文件：双击已经存在的任意一个PSD格式的Photoshop文件。

03 应用程序加载完毕后，即可启动Photoshop CS6应用程序，进入Photoshop CS6工作界面，如图1-7所示。