

INTERNET UI
DESIGN

互联网UI设计

主 编 苗 苹
副主编 张立杨 周宏伟



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com



互联网 UI 设计

主 编 苗 莘

副主编 张立杨 周宏伟



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com

图书在版编目(CIP)数据

互联网 UI 设计 / 苗莘主编. -- 北京 : 北京邮电大学出版社, 2020.6

ISBN 978-7-5635-6068-4

I. ①互… II. ①苗… III. ①计算机网络—人机界面—程序设计—教材 IV. ①TP311.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2020)第 088062 号

策划编辑: 马晓仟 责任编辑: 徐振华 米文秋 封面设计: 七星博纳

出版发行: 北京邮电大学出版社

社 址: 北京市海淀区西土城路 10 号

邮政编码: 100876

发 行 部: 电话: 010-62282185 传真: 010-62283578

E-mail: publish@bupt.edu.cn

经 销: 各地新华书店

印 刷:

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 12.5

字 数: 320 千字

版 次: 2020 年 6 月第 1 版

印 次: 2020 年 6 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5635-6068-4

定价: 39.00 元

· 如有印装质量问题, 请与北京邮电大学出版社发行部联系 ·

前 言

本书既是高校艺术教育规划教材,又是一本比较全面讲解 UI 设计和 UI 制作的书籍。本书全方位地介绍了 UI 设计、网络基础网页和 UI 的设计规则、UI 的制作实例,以“UI 设计、制作信息、创意思维”作为基本内容来介绍网页的视觉设计,从设计到信息再到制作,讨论“我们要怎样设计 UI,并以何种形式完成它”等问题。

全书共分为 5 章,主要内容包括 UI 概论、游戏 UI 设计概论、浏览器元素设计、网络媒体和移动媒体。本书不仅适合 UI 设计师、网页设计师、广告从业者和与网页设计课程相关的专业人士阅读,还适合初学者及网页设计爱好者阅读。

本书涉及互动媒体 UI 设计各个层面的知识点,从 UI 设计、网络与网页、网页设计、网页设计制作应用 4 个方面进行阐述,分层次、分角度、全方位、多角度地讲解所有层面。

第 1 章对 UI 概论进行了初步阐述,其中包括 UI 的概念、UI 的现状、UI 的未来发展趋势,可使初学者对 UI 有全面的了解。

第 2 章概述了游戏 UI 设计。

第 3 章主要介绍了浏览器的元素设计,讲解详细,步骤分明,结合实例分步讲解,根据实例进行网页的设计,让读者即刻体会制作网页的技巧和方法,使读者以最快的速度做出精美的设计元素。本章突破了以往互动媒体 UI 设计书籍的技术,制作技法紧跟时代步伐,为读者提供了更加新颖、合理的学习方法。

第 4 章主要针对网络媒体的新思维进行了阐述,可使初学者对网页的新技术和新思维有全面的了解。

第 5 章主要介绍了移动媒体、手机 UI 和手机 UI 设计的相关概念。

本书结构紧凑,编排新颖,图文并茂,实例时尚丰富,是适合 UI 设计初学者和网页设计师学习的参考资料,也可作为高等院校艺术专业及相关专业的教材。本书由河北软件职业技术学院苗萃任主编,其负责本书的整体统筹并编写 4.2 节;由哈尔滨理工大学艺术学院张立杨任副主编,其编写第 1、2、3、5 章;由北京工业大学周宏伟任副主编,其编写 4.1 节。河北软件职业技术学院的张贝贝、韩震、霍凯莉、王淑伽参与了资料和图片的搜集,感谢他们对本书的完成给予的帮助。本书是讲解界面设计的书籍,需要分析优秀的作品,并阐述其制作步骤,有部分图片来自网络,特此说明。

由于作者水平有限,书中难免存在不足和错误之处,恳请读者批评指正。

作 者

目 录

第 1 章 UI 概论	1
1.1 UI 的概念	1
1.2 UI 的现状	3
1.2.1 UI 的应用媒介	3
1.2.2 网页设计	5
1.2.3 设计工具	6
1.3 UI 的未来发展趋势	7
1.3.1 微交互	7
1.3.2 双色调	8
1.3.3 图文结合	8
1.3.4 空页面趣味化	9
第 2 章 游戏 UI 设计概论	10
2.1 游戏 UI 设计	10
2.2 游戏 UI 发展趋势	11
2.3 游戏 UI 的实用设计	11
2.3.1 实用性将成为设计的重点	11
2.3.2 微交互引领设计细节	12
2.3.3 多终端呈现	14
2.3.4 高清大图与短视频形式更加流行	15
2.3.5 颜色、字体和质感更加流行	16
2.3.6 对话式游戏 UI	16
2.3.7 虚拟现实的实现	17

2.3.8 游戏 UI 设计师需要学习什么	18
2.4 游戏 UI 设计师的职业发展	19
2.4.1 职业发展	19
2.4.2 游戏 UI 设计师的工作内容	19
2.5 游戏 UI 与应用 UI 的不同	21
第 3 章 浏览器元素设计	23
3.1 构图	23
3.1.1 对称构图	23
3.1.2 不对称构图	23
3.2 动画运动规律	24
3.2.1 弧形曲线运动	24
3.2.2 波形曲线运动	25
3.2.3 “S”形曲线运动	28
3.3 平面设计元素	29
3.3.1 概念元素	29
3.3.2 视觉元素	30
3.3.3 实用元素	34
3.4 播放器 UI 赏析	34
第 4 章 网络媒体	39
4.1 网页的应用	39
4.1.1 网络与网页概论	39
4.1.2 网页设计	56
4.1.3 网页布局的分类	67
4.1.4 网页的文字设计	69
4.1.5 网页的 LOGO 设计	73
4.1.6 优秀网页设计赏析	80
4.2 网页平面设计实例	91
4.2.1 电子商务类网页	91
4.2.2 女性产品类网页	95

4.2.3 儿童类网页·····	98
4.2.4 企业宣传类网页·····	102
4.2.5 清新简约风格的网页·····	105
4.2.6 旅游类网页·····	108
4.2.7 体育运动类网页·····	111
4.2.8 公司展示类网页·····	114
4.2.9 情侣交友类网页·····	116
4.2.10 自然环保类网页·····	121
4.2.11 汽车展示类网页·····	125
4.2.12 地产展示类网页(案例1)·····	129
4.2.13 地产展示类网页(案例2)·····	132
4.2.14 女性美容类网页·····	137
4.2.15 电影类网页·····	142
第5章 移动媒体·····	146
5.1 手机UI设计·····	146
5.2 手机UI相关概念·····	147
5.3 手机界面·····	148
5.3.1 UI图标设计制作·····	149
5.3.2 手机界面制作·····	151
5.3.3 手机页面制作·····	156
5.4 H5·····	158
5.5 版式设计·····	158
5.6 手机页面效果图·····	159
5.7 登录界面·····	160
5.8 开始界面·····	171
5.9 设置界面·····	173
优秀作品赏析·····	174

第 1 章 UI 概论

1.1 UI 的概念

用户界面(UI, User Interface)从字面上看包括用户与界面两个组成部分,但实际上还包括用户与界面之间的交互关系,因此 UI 可分为 3 个方向,即用户研究、界面设计、交互设计。

1. 用户研究

用户研究包含两个方面:一是可用性工程学(Usability Engineering),研究如何提高产品的可用性,使得系统的设计更容易被人使用、学习和记忆;二是通过可用性工程学的研究,发掘用户的潜在需求,为技术创新提供另外的思路和方法。

用户研究是一个跨学科的专业,涉及可用性工程学、人类工效学、心理学、市场研究学、教育学、设计学等学科。用户研究站在人文学科的角度研究产品,站在用户的角度介入产品的开发 and 设计。

用户研究通过研究用户的工作环境、对产品的使用习惯等,使得在产品开发的前期能够把用户对产品功能的期望、对设计和外观方面的要求融入产品的开发过程中,从而帮助企业完善产品设计或者探索一个新产品的概念。用户研究是得到用户需求和反馈的途径,也是检验界面与交互设计是否合理的重要标准。

2. 界面设计

界面设计的内容包括图形、文字、色彩、编排,其作用是美化界面。界面设计需要研究用户需求 and 目标用户。图 1-1 所示为智能手机的界面设计。

界面设计工作一直没有被人们重视起来,做界面设计的人也被贬义地称为“美工”。但软件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。一个友好美观的界面会给人带来舒适的视觉享受,拉近人与计算机的距离,为商家创造卖点。界面设计不是单纯地绘画,它需要定位使用者、使用环境、使用方式,并且为最终用户而设计,是纯粹的科学性的艺术设计。检验一个界面的标准既不是某个项目开发组领导的意见,也不是项目成员投票的结果,而是最终用户的感受,所以界面设计要和用户研究紧密结合,界面设计是一个不断为最终用户设计令其满意的视觉效果的过程。

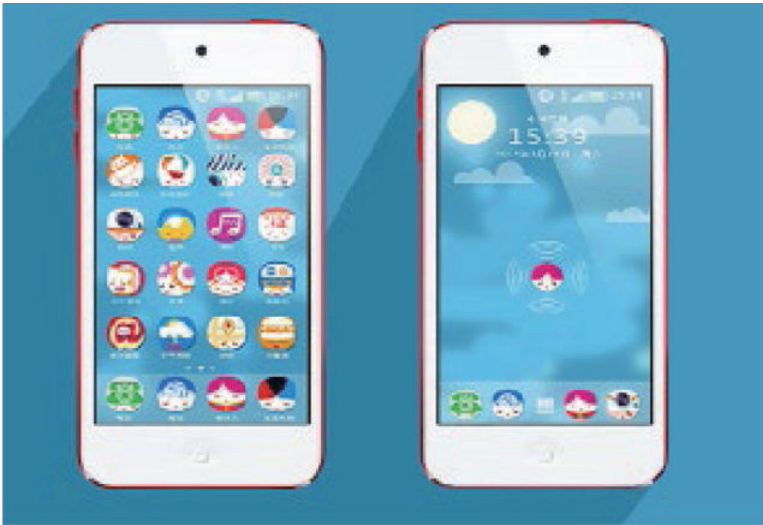


图 1-1

3. 交互设计

交互设计是指人与计算机之间的交互过程设计。交互设计曾由程序员来做,但程序员更擅长编程,而不善于与最终用户交互。所以,很多软件虽然功能比较齐全,但是交互方面设计得很粗糙,烦琐难用,学习困难。使用这样的软件后,不是使人进步,而是让人感到被愚弄与羞辱。曾经,许多人因为不会操作计算机软件而下岗失业,这样的交互使计算机成为让人恐惧的“科技怪兽”。于是我们把交互设计从程序员的工作中分离出来,使其单独成为一门学科,也就是人机交互设计。交互设计的目的在于使软件变得易用、易学、易理解,使计算机真正成为方便地为人类服务的工具,如图 1-2 所示。



图 1-2

1.2 UI 的现状

UI 设计随着互联网的发展在不断地更新,每一个时期或者阶段的用户需求会发生很大的变化,不论是移动端还是 PC 端,如果始终坚持以往的设计风格,没有新的变化,无疑会被市场淘汰,那么,未来 UI 设计又将有什么变化呢?

1.2.1 UI 的应用媒介

1. 移动应用

各平台(Android/iOS/HTML5/Web)的标准设计语言接近一致,部分原生控件只存在风格上的差异,对用户无显著影响。

Material Design 不会大行其道,更不可能逆袭(用 Material Design 设计的 App 在 iOS 上使用),iOS 的实用主义设计会显著影响 Material Design。

桌面常见的交互形式也将更多地影响移动端,要支持 iPad Pro 这样的设备,iOS/Android 会为了兼容桌面场景做出优化。

设计规范、平台特性将越来越受重视。图 1-3 所示为 UI 桌面设计。

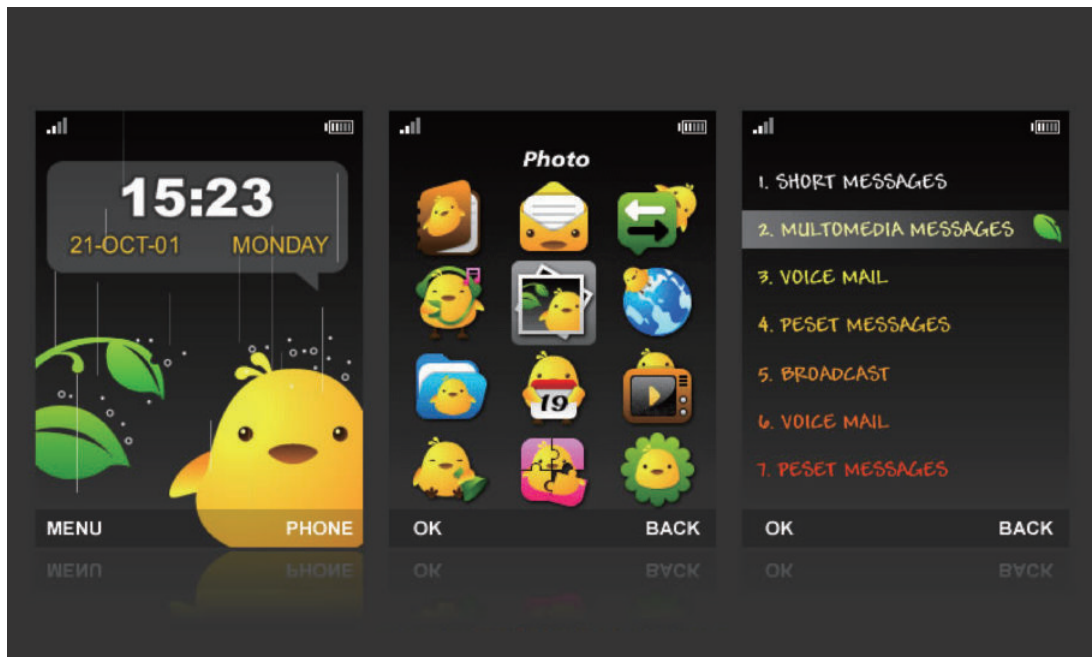


图 1-3

2. 语音界面

语音界面应该是广泛通用的。通过语音界面可以发送消息、查找资料、浏览信息、网上购物,用户无须动动手指就能完成各种各样的事情,相比于输入一堆关键词,用语音说出自己想要搜索的信息显得更加自然、快速。在公共场合很难使用语音进行相对私人的互动,不过和许

1.2.2 网页设计

新的手机 App 不一定会有对应的全功能网页,对新的应用而言,功能最齐全、最强大的一定是手机版,因为手机所能获取的信息最丰富,手机应用可以通过发通知等办法与用户更贴近,如图 1-6 所示。

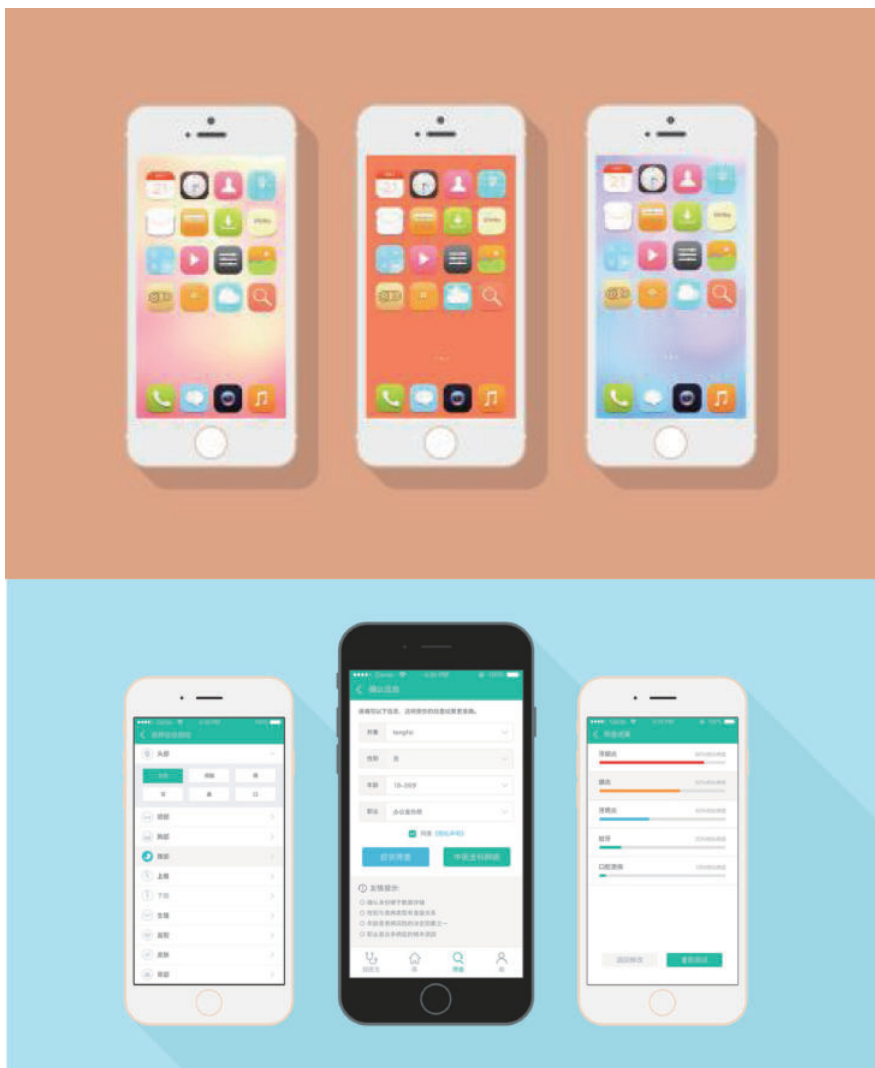


图 1-6

Web 页面只有图片的浏览功能,无法上传图片,也没有发现新用户、搜索等功能。HTML5 页面作为分享页面展示、导流的重要入口,会优先保留内容的展示和消费、二次分享的功能,也会保留最基础的应用功能,如滴滴打车的微信版。

网页版仅作为 HTML5 页面的放大和内容的扩充,很少会有 Web 的特色功能。

网页将接替原生应用,成为主要的桌面应用开发平台。随着浏览器能力的增强和开发工具的成熟,Web 开发者的数量增长很快,会有大量 Gmail/Google Docs 级别的应用没有对应的原生版。大量效果优秀、设计鲜明、交互神奇的桌面体验将来自网页端,网页端用户行为侧重

于重度、创作力强的核心用户。

已有大量用户的桌面端网站因为成本高而收益有限将不再轻易改版,如果改版,则主要作为品牌扩展、设计同步的因素考虑,最小化功能层面的修改,以换皮为主。功能层面的改版将从响应式出发,以手机版、平板触摸版的设计出发,延伸到桌面端来设计。

1.2.3 设计工具

随着设计领域的细分以及用户群体的发展,各类设计工具开始涌现,这些新兴工具分别针对不同的使用情景和需求,使得产品的设计、运营甚至灵感的获取都更为顺畅、系统地完成。然而要找到一款最适合的工具也并非易事。本书整理了专为 UX/UI 设计师打造的热门工具,它们能有效地帮助设计师制作交互原型、网页设计,并提供收集、管理设计素材的功能。

1. Mockplus——全平台“更快、更简单”的原型设计工具(国产)

Mockplus 是一款支持全平台的快速原型设计工具,如图 1-7 和图 1-8 所示,能满足包括手机项目、平板项目、网页项目、桌面项目、自定义项目及自由项目的原型设计需求。Mockplus 凭借“更快、更简单”的特点在国内甚至国际原型市场中占有一席之地,3.0 版本中发布的团队协作功能更是大大提高了团队沟通的默契和效率。此外,高度封装的智能交互组件、完全可视化的交互设计在同类原型工具中也是独有的。



图 1-7

2. Figma——协作式界面设计工具

Figma 可以说是一款新兴的协作式界面设计工具,其界面布局简洁、人性化。Figma 以云端为基础,允许多人同时合作一个项目,设计稿会根据评论进行修改和实时更新。美中不足的是,Figma 对中文的支持不太好,经常会出现字体无法识别(实际已安装)的情况,此外,免费版本中只能创建 3 个项目,最多支持查看 30 天内的历史版本。

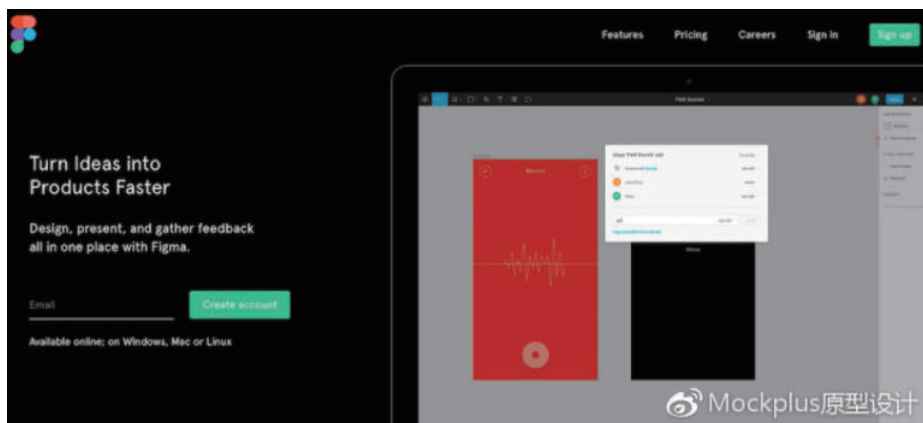


图 1-8

1.3 UI 的未来发展趋势

随着“互联网+”的发展,UI 设计已成为集产品的操作逻辑设计、用户界面设计、交互逻辑设计、用户人群研究于一体的综合性职业,UI 设计人才业已成为目前我国信息产业中最为抢手的复合型人才之一。UI 设计观念需要不断地更新,只有紧跟潮流才能不被淘汰。下面将介绍 UI 设计发展的主要趋势。

1.3.1 微交互

围绕特定的案例,通过微妙细小的动效或者交互强化其视觉效果,通常能达到令人意想不到的效果,还能让用户感受到设计者的用心。这些微交互能够作为信号提示来提醒用户动作和任务的完成,简单而且自然,有些有趣的效果还会引发用户多次观看。图 1-9 所示为微交互设计作品。



图 1-9

1.3.2 双色调

渐变色已被设计师重新启用,渐变色设计有很多好处,设计师可以调节过度使用的图像和元素,为画面添加有趣的元素。双色渐变是渐变设计中很常见的一种设计方法,选择色谱盘上的邻近色进行糅合,可产生双色渐变,绚丽又不浮夸,简单干净的双色渐变可赋予简单的设计活泼有趣的气息。

灵活运用 UI 双色渐变配色有时能在颜色的撞击中产生各种奇异火花。质感 UI 设计并非要添加纹理,有时一点 UI 颜色的变化甚至一个小小的投影都能突出画风,如图 1-10 所示。



图 1-10

1.3.3 图文结合

随意打开一个 App,只要涉及图片排版,设计师都更喜欢用图文结合的形式来呈现,因为这样简单、节省空间。文字和图片相得益彰,文字的叠加填补了图片在画面层次上的空白,也让界面更丰富,如图 1-11 所示。



图 1-11

1.3.4 空页面趣味化

空页面的设计越来越受到设计师的重视,它变得更富趣味性,色彩也更加丰富。从作品中可以看到设计师的设计思路,即尽可能地让 App 的每一个维度都变得更有意思,如图 1-12 所示。



图 1-12

第 2 章 游戏 UI 设计概论

2.1 游戏 UI 设计

游戏 UI 设计指的是游戏软件中人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。在游戏 UI 设计中,界面、图标、人物服饰的设计会随着游戏情节的变化而变化,既要突显游戏的个性品位,又要让操作更加简便、舒适,展现游戏的定位和特点。

游戏 UI 设计简单地讲就是设计游戏操作界面、登录界面、游戏道具、技能标志、游戏中的小物件等。游戏 UI 设计师在整个团队中的作用是很重要的,因为其设计出的界面可以决定游戏的品质。因此,一款好的游戏离不开好的界面,而好的游戏 UI 设计师则可以为整个游戏提升档次,如图 2-1 所示。



图 2-1