



# UI设计 与制作

(第二版)

黄岩 | 著

上海人民美术出版社

本书用 13 个案例详细讲解 UI 设计常见的  
内容，并且都配有教学视频。

新视域

# UI设计与制作

(第二版)

黄岩 编著

上海人民美术出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

UI设计与制作 / 黄岩著. -- 2版. -- 上海 : 上海人民美术出版社, 2023.3

(新视域)

ISBN 978-7-5586-2618-0

I. ①U… II. ①黄… III. ①人机界面—程序设计  
IV. ①TP311.1

中国国家版本馆CIP数据核字(2023)第048334号

---



扫描二维码下载教学视频

## UI设计与制作 (第二版)

---

作 者: 黄 岩

责任编辑: 孙 青

排版制作: 朱庆茨

技术编辑: 齐秀宁

出版发行: **上海人民美术出版社**

地 址: 上海市闵行区号景路 159 弄 A 座 7F

邮 编: 201101

网 址: [www.shrmbooks.com](http://www.shrmbooks.com)

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 9印张

版 次: 2016年1月第1版

2023年5月第2版

印 次: 2023年5月第7次

书 号: ISBN 978-7-5586-2618-0

定 价: 68.00 元

# CONTENTS

## 2 前言

## 8 第一章 UI设计基础

- 9 第一节 什么是UI设计
- 9     一 用户研究
- 10    二 信息结构设计
- 10    三 交互设计
- 11    四 视觉设计
- 11 第二节 UI的设计流程
- 12     一 用户需求分析阶段
- 12     二 工业设计/界面设计
- 12     三 使用性测试以及设计改进/发布
- 12     四 品牌维护以及优化
- 13 第三节 用户体验中的职业选择
- 13     一 产品/项目经理
- 13     二 用户体验研究员
- 14     三 互动设计师
- 14     四 视觉设计师
- 14     五 前台、后台工程师
- 15     六 用户体验研究员

## 16 第二章 图标设计

- 17 第一节 图标设计规范
- 18 第二节 工作环境
- 18     一 Photoshop重点工具介绍
- 19     二 制作图标之前首选项的设置
- 20 第三节 形状图层
- 20 第四节 智能对象与智能滤镜
- 21 第五节 布尔运算
- 22     案例1 图标设计制作——短信图标
- 25     案例2 图标设计制作——扁平化图标
- 28 第六节 优秀图标欣赏
- 29 第七节 设计工具类型的图标
- 31     案例3 绘制图标栅格系统
- 33     案例4 绘制图标栅格系统图标
- 35     案例5 绘制启动图标
- 37 第八节 课程训练
- 37     一 作业要求
- 37     二 学生作业范例及点评
- 39 第九节 优秀作品欣赏

# 目 录

## 42 第三章 手机UI主题设计

- 43 第一节 手机UI主题设计概述
- 43 第二节 手机主题风格分类
  - 43 一 拟物设计
  - 44 二 扁平化风格
  - 44 三 卡通风格
  - 45 四 中国元素
  - 45 五 混搭风格
- 46 案例6 锁屏界面设计制作
- 49 案例7 应用程序主菜单界面设计制作
- 53 第三节 课程训练
  - 53 一 作业要求
  - 53 二 学生作业范例及点评
- 54 第四节 优秀作品欣赏

## 56 第四章 产品原型设计

- 57 第一节 互联网产品分类
  - 57 一 电子商务类(B2B、B2C、C2C)产品
  - 57 二 SNS类产品
  - 57 三 O2O类产品
- 58 第二节 手机APP产品设计概述
  - 58 一 手机APP界面UI设计规范
  - 60 二 APP配色
  - 63 三 APP构图
- 65 第三节 手机产品思维策划
- 66 第四节 手机产品线框图设计
  - 66 一 线框图是产品设计和开发的重要工具
  - 66 二 制作线框图的工具和媒介
  - 68 三 APP启动页设计方案及分析
  - 70 案例8 启动设计案例
  - 76 案例9 首页设计案例

## 88 第五章 游戏UI设计

79	第五节 课程训练	89	第一节 游戏UI
79	一 作业要求	90	第二节 游戏UI设计的流程
79	二 学生作业范例及点评	91	案例10 游戏界面设计
81	第六节 优秀作品欣赏	96	案例11 游戏操作界面
81	一 故宫博物院APP欣赏	101	第三节 课程训练
82	二 面馆APP欣赏	101	一 作业要求
83	三 蓝芝士APP欣赏	101	二 学生作业范例及点评
83	四 鸟萌APP欣赏	102	第四节 优秀作品欣赏
84	五 海报工厂APP欣赏	102	一 部落冲突
84	六 GeGe APP欣赏	102	二 疯狂外科医生
85	七 Wokamon走星人APP欣赏	103	三 迷失之风
86	八 Lu's Camera APP欣赏	103	四 Alien Hive
86	九 樱桃音乐APP欣赏	104	五 HEROKI
		104	六 KAMI
		105	七 KINGDOM RUSH
		105	八 TINY FARM



新视域

# UI设计与制作

(第二版)

黄岩 编著 |

上海人民美術出版社

# 前言

“用户体验”是一个非常热门的话题，在互联网时代，所有的人都在谈“用户体验”，从项目设计师到产品经理，用户体验成为市场竞争中的关键要素。当前，我国移动互联网产业规模不断扩大，用户体验至上的时代已经来临。很多高校根据发展需要和学校办学能力设置了用户界面相关的专业，本书将国内外的前沿研究成果引进课程供大家学习参考。

随着科技类企业持续聚焦创造屏幕为载体的用户界面，很多新的设计类职位也就应运而生了。适合做用户体验的哪方面的工作，这是很多人在选择职业时候的疑问。通常来讲，可以根据自己的性格、兴趣和特长有选择地做界面设计师、交互设计师、视觉设计师、用户体验研究员、工程师、产品/项目经理，游戏 UI 设计师等。

## 本书内容

本书适合 UI 设计的初学者使用。课程随着用户体验的发展和专业的需要，增加了相关新的知识点。本次修订增加了第六章音乐播放器设计与制作，第七章 UI 设计与制作课程思政。同时，调整了第二章图标设计，增加了两个案例。

本书第一章介绍 UI 设计基础，介绍了用户界面的定义和内容，讲解了产品 UI 的设计流程方法等基础理论及相关的设计工具。第二章为图标设计实例，

# 前言

介绍了图标设计规范和 PS 工作环境，所列举的两个实例很有代表性，读者从中能掌握图标设计方法。第三章手机 UI 主题设计概述，介绍了手机主题风格分类，并且列举了锁屏界面设计制作和应用程序主菜单界面设计制作案例。第四章为使读者逐步地了解制作 App 设计的整体设计思路和制作过程，包含思维导图设计、手机产品线框图设计、UI 界面视觉设计。第五章游戏流程介绍、游戏界面、游戏操作界面设计和制作。第六章音乐播放器设计与制作，介绍了如何设计一款音乐播放器的界面。第七章 UI 设计与制作课程思政，重点在于弘扬优秀民族文化。在课程中，引入了中华传统元素等，弘扬社会主义核心价值观，从而引导学生树立文化自信，培养学生设计的责任感。

全书编排由易到难，循序渐进，覆盖面广，力求覆盖 UI 设计的各个方面，便于读者全面学习和提高。本书图文并茂，可作为 UI 设计师、平面设计师的辅助用书，也可作为高等院校数码艺术设计、视觉传达设计及电脑动画专业的教材用书。在此感谢为本书的出版给予帮助的老师 and 同学们！你们优秀的作品让本书内容更加丰富。

作者

2022 年 12 月

# CONTENTS

## 2 前言

## 8 第一章 UI设计基础

- 9 第一节 什么是UI设计
  - 9 一 用户研究
  - 10 二 信息结构设计
  - 10 三 交互设计
  - 11 四 视觉设计
- 11 第二节 UI的设计流程
  - 12 一 用户需求分析阶段
  - 12 二 工业设计/界面设计
  - 12 三 使用性测试以及设计改进/发布
  - 12 四 品牌维护以及优化
- 13 第三节 用户体验中的职业选择
  - 13 一 产品/项目经理
  - 13 二 用户体验研究员
  - 14 三 互动设计师
  - 14 四 视觉设计师
  - 14 五 前台、后台工程师
  - 15 六 用户体验研究员

## 16 第二章 图标设计

- 17 第一节 图标设计规范
- 18 第二节 工作环境
  - 18 一 Photoshop重点工具介绍
  - 19 二 制作图标之前首选项的设置
- 20 第三节 形状图层
- 20 第四节 智能对象与智能滤镜
- 21 第五节 布尔运算
  - 22 案例1 图标设计制作——短信图标
  - 25 案例2 图标设计制作——扁平化图标
- 28 第六节 优秀图标欣赏
- 29 第七节 设计工具类型的图标
  - 31 案例3 绘制图标栅格系统
  - 33 案例4 绘制图标栅格系统图标
  - 35 案例5 绘制启动图标
- 37 第八节 课程训练
  - 37 一 作业要求
  - 37 二 学生作业范例及点评
- 39 第九节 优秀作品欣赏

# 目 录

## 42 第三章 手机UI主题设计

- 43 第一节 手机UI主题设计概述
- 43 第二节 手机主题风格分类
  - 43 一 拟物设计
  - 44 二 扁平化风格
  - 44 三 卡通风格
  - 45 四 中国元素
  - 45 五 混搭风格
- 46 案例6 锁屏界面设计制作
- 49 案例7 应用程序主菜单界面设计制作
- 53 第三节 课程训练
  - 53 一 作业要求
  - 53 二 学生作业范例及点评
- 54 第四节 优秀作品欣赏

## 56 第四章 产品原型设计

- 57 第一节 互联网产品分类
  - 57 一 电子商务类(B2B、B2C、C2C)产品
  - 57 二 SNS类产品
  - 57 三 O2O类产品
- 58 第二节 手机APP产品设计概述
  - 58 一 手机APP界面UI设计规范
  - 60 二 APP配色
  - 63 三 APP构图
- 65 第三节 手机产品思维策划
- 66 第四节 手机产品线框图设计
  - 66 一 线框图是产品设计和开发的重要工具
  - 66 二 制作线框图的工具和媒介
  - 68 三 APP启动页设计方案及分析
  - 70 案例8 启动设计案例
  - 76 案例9 首页设计案例

## 88 第五章 游戏UI设计

79	第五节 课程训练	89	第一节 游戏UI
79	一 作业要求	90	第二节 游戏UI设计的流程
79	二 学生作业范例及点评	91	案例10 游戏界面设计
81	第六节 优秀作品欣赏	96	案例11 游戏操作界面
81	一 故宫博物院APP欣赏	101	第三节 课程训练
82	二 面馆APP欣赏	101	一 作业要求
83	三 蓝芝士APP欣赏	101	二 学生作业范例及点评
83	四 鸟萌APP欣赏	102	第四节 优秀作品欣赏
84	五 海报工厂APP欣赏	102	一 部落冲突
84	六 GeGe APP欣赏	102	二 疯狂外科医生
85	七 Wokamon走星人APP欣赏	103	三 迷失之风
86	八 Lu's Camera APP欣赏	103	四 Alien Hive
86	九 樱桃音乐APP欣赏	104	五 HEROKI
		104	六 KAMI
		105	七 KINGDOM RUSH
		105	八 TINY FARM



# CHAPTER 1

## UI设计基础

### 学习目标

本章学习的目标是熟悉产品UI的设计流程和了解用户体验中的职业定位,掌握UI设计主要包括的内容。

### 学习重点

本章学习的重点是UI设计主要包括的四个方面内容: 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)。

### 课时安排

4课时

# 第一节 什么是 UI 设计

UI 即 Use Interface，译为“用户界面设计”。界面设计的目的是为用户而设计，所以 UI 设计要和用户研究紧密结合，是一个不断为最终用户的需求而改进 UI 设计的过程。

“用户体验”概念狭义地来说，就是请用户试用一个产品或者服务，来获得用户使用产品的感受。广义的“用户体验”包括产品或服务从设计到销售、使用的全过程。其整个生命周期是从创造到使用的过程。

UI 设计主要包括四个方面内容：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

用户需求集中反映了用户对产品的期望。很明显，用户需求应该包含功能需求和使用需求两方面，功能需求是用户要求系统所应

具备的性能、功能，而使用需求是用户要求系统所应具备的可使用性、易用性。

用户体验也就是产品在和外界接触的时候如何“接触”，如何“使用”，用起来难不难，是不是很容易学会，使用起来感觉如何。

开发和启动一个项目，首先要明确项目需求，确定产品的目标用户群及潜在目标用户群的特征、喜好。用户测试 (User Testing) 不是测试你的用户，相反是请你的用户来测试你的产品，针对有代表性的用户来测试方案最终的可行性的设计。可用性就是最终的目标。

研究用户的方法有很多，最常用的有文献法、问卷法、访谈法、焦点小组法 (焦点小组是一个由 4~6 名用户代表所组成的富有创造力的小群体。用户代表在训练有素的专家的引导下，通过交流勾勒出一个全新的产品概念和功能模式)。另外，角色扮演和可用性测试则不断地贯穿其中。随着项目种类的日趋繁杂，新的用户研究方法将层出不穷 (图 1)。



图 1 焦点小组主要用于观察某一群体的观点、态度和行为，而不能用于确定用户的个人观点和行为

产品越复杂，创建良好的用户体验就越困难。在产品设计中每增加一个功能和步骤，都会同时增加一个导致用户体验失败的可能性。用户体验对设计师很重要，如果设计师没有给用户一个积极的、好的体验，用户就不会购买和使用你的产品。

## 二 信息结构设计

功能梳理是用户界面设计工作的第一步，这项工作特别复杂和烦琐。如果分类不合理，用户遵循已有的认知，就会很难找到他想要的东西。

信息结构的分类是用户界面设计的基础，能够帮助我们把所有的信息条理化、逻辑化。结构设计即概念设计（Conceptual Design），是界面设计的骨架。它通过用户研究和任务分析，制定出产品的整体架构。结构层用来设计用户如何到达某个页面，并且做完事情应该去什么地方。在结构设计上要进行组织管理、分类排序。结构设计强调用户元素的“模式”（Patterns）和“顺序”

（Sequences）。

基于纸质的低保真原型（Paper Prototype）可提供用户测试并进行完善。在结构设计中，目录体系的逻辑分类和语词定义是用户易于理解和操作的重要前提（图2、3）。

## 三 交互设计

分类之后，另外一个重要的事情就是建立通道，使用户能够简单方便地找到他想要的东西。这个通道就是交互设计。交互设计为用户解决两个问题：1 找到目标；2 完成任务。

通道就是界面设计里面的导航。界面设计的原则，就是要让用户知道自己所处的位置，向前走是哪里，向后退是哪里。

产品功能的实现都是通过交互来完成的，交互设计的目的是使产品简单易用。一个产品的行为测试就是能否满足用户的需要。一些设计很好的产品没有达到使用目标，比如开瓶器不能打开红酒瓶子、闹钟不能准确报

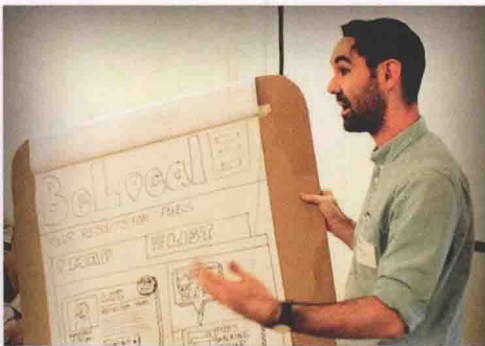


图2 低保真原型一般指有限的功能和交互原型设计

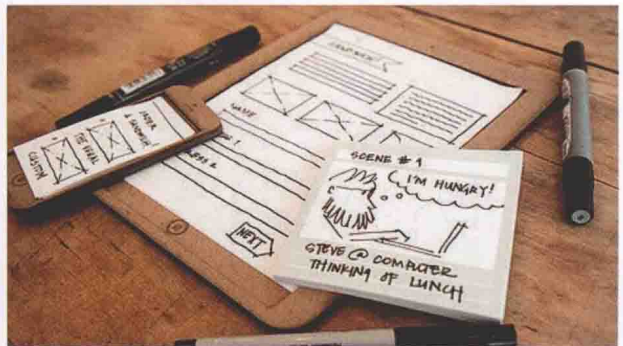


图3 两名交互设计专业的学生开了一家名为 Sticky Jots 的公司，该公司提供类似故事版的纸质低保真原型套件