



# UI界面设计部分

# 目录

- 一、UI界面设计相关知识
- 二、UI界面设计常用方法和原则
- 三、UI界面常用元素制作
- 四、专题训练



# 一、UI界面设计相关知识

---

界面设计的概念

# 一、UI界面设计相关知识

“

界面设计的概念

”

n 1. 什么是界面设计？（难点）

n 2. UI设计师

n 3. 界面设计涉及的范围及学科

n 4. 界面设计的流程

n 界面设计规范

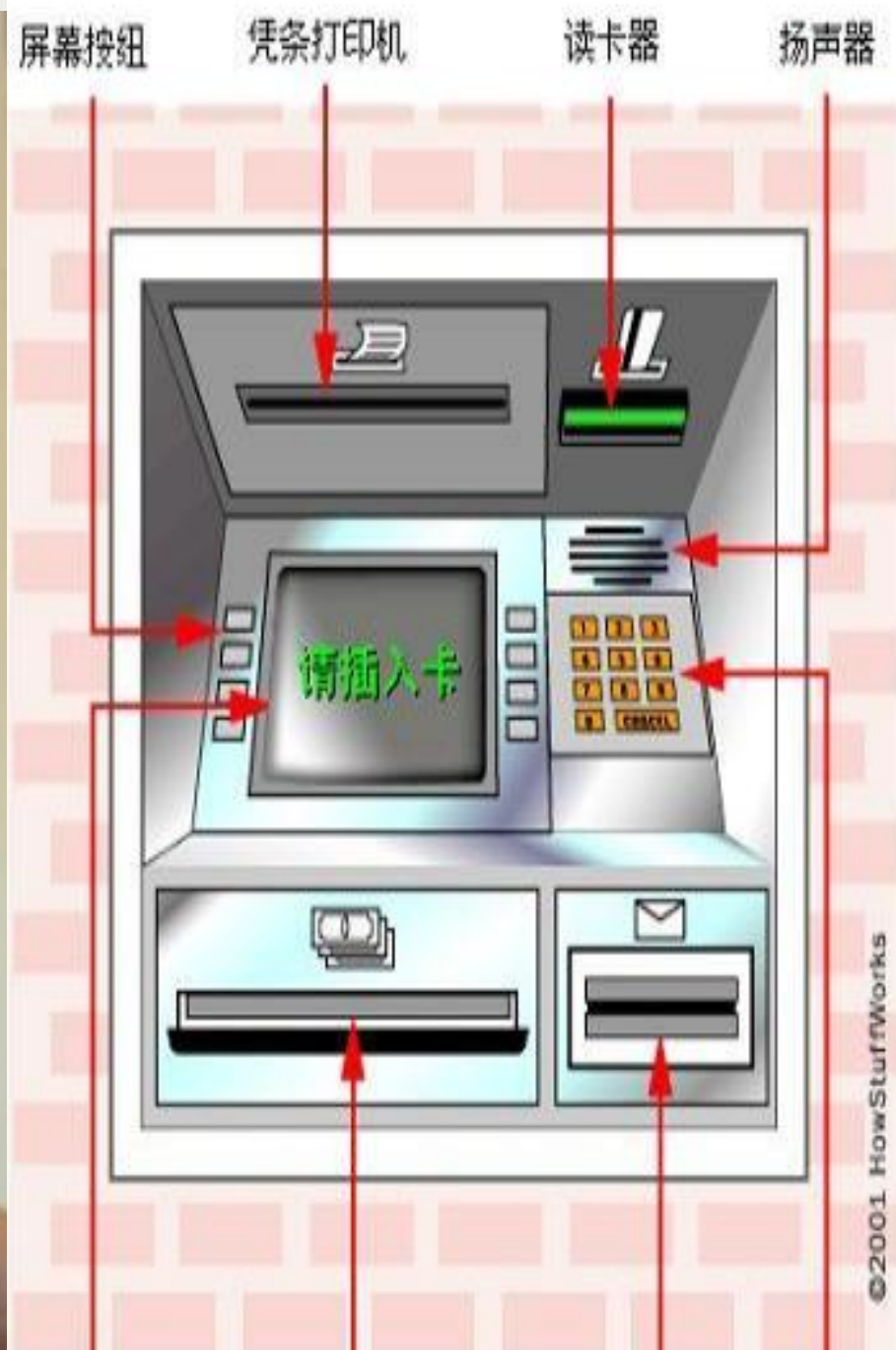
参考书目：

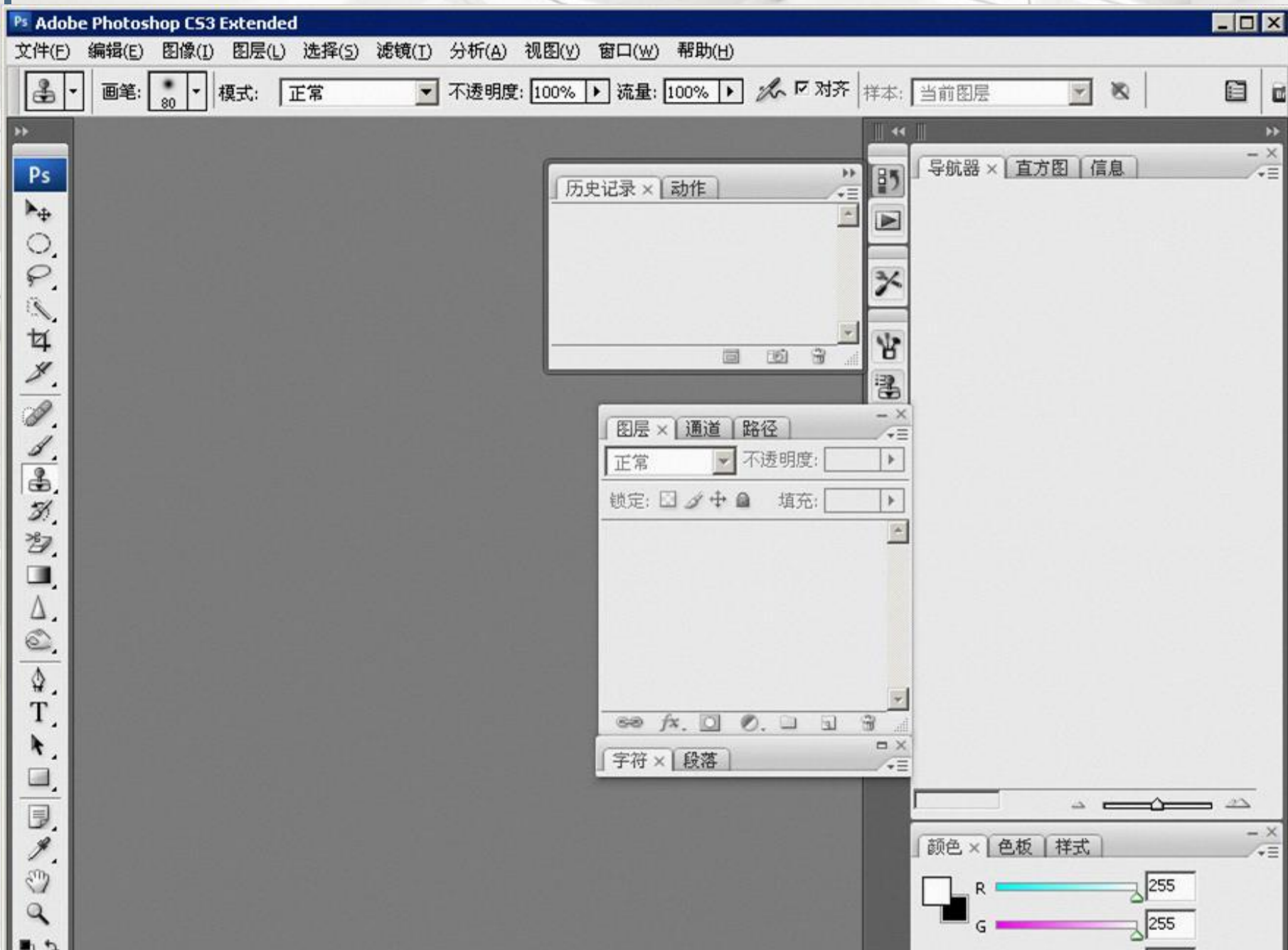
《用户界面设计与制作》

《交互设计》

《UI进化论——移动设备人机交互界面设计》

其他网络资料





软件界面

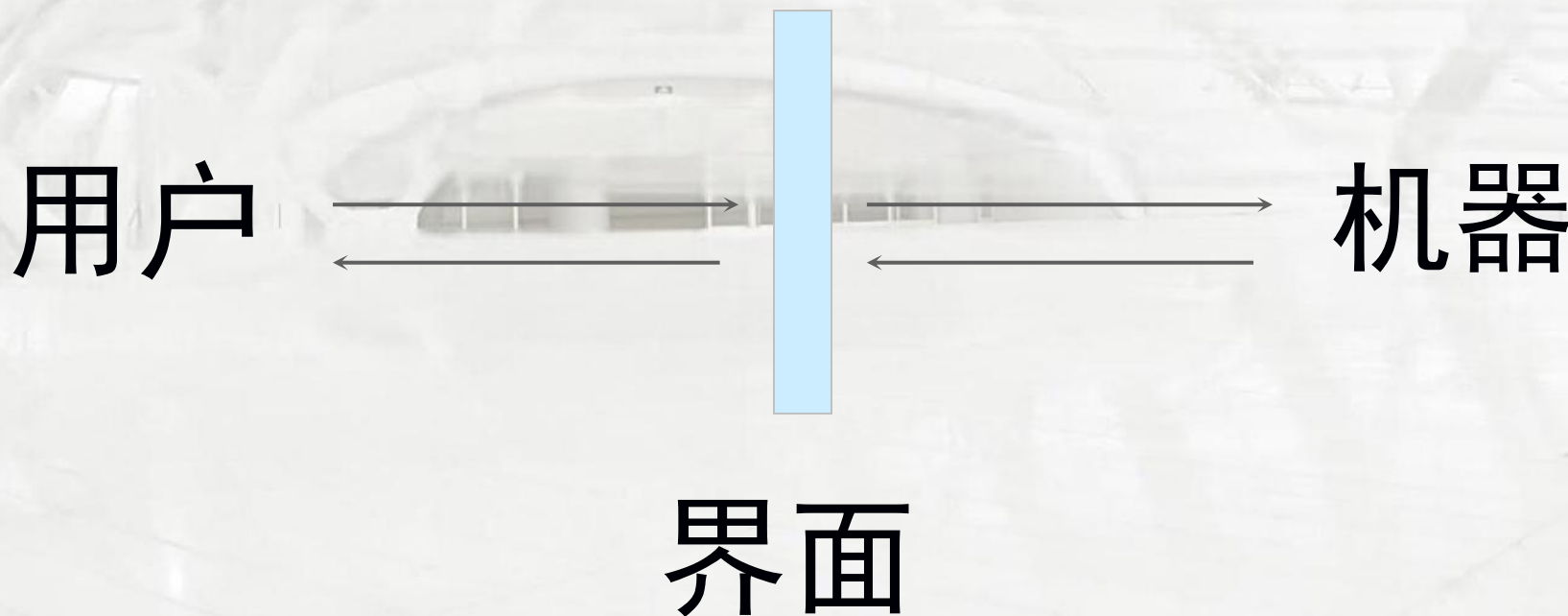


手机界面

# UI界面设计相关知识-界面设计的概念

## 1、什么是**界面设计 (UI)** ?

**界面——UI**即User Interface (用户界面) 的简称。广义上来讲，UI界面是人与机器进行交互的操作平台，即**用户与机器相互传递信息的媒介**。



# UI界面设计相关知识-界面设计的概念

“

- 概括成一句话就是——人和机器之间的界面。这个界面实际上是体现在我们生活中的每一个环节的，
- 例如开车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，用电脑的时候键盘和显示器就是这个界面。
- 于是我们可以把UI可以分成两大类：硬件界面和软件界面。本课所关注的UI设计特指软件界面，我们也可以称为特殊的或者狭义的UI设计。

”

## 一、什么是UI界面设计？

**界面设计**即User Interface Design（用户界面设计）的简称，是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。



人机  
交互

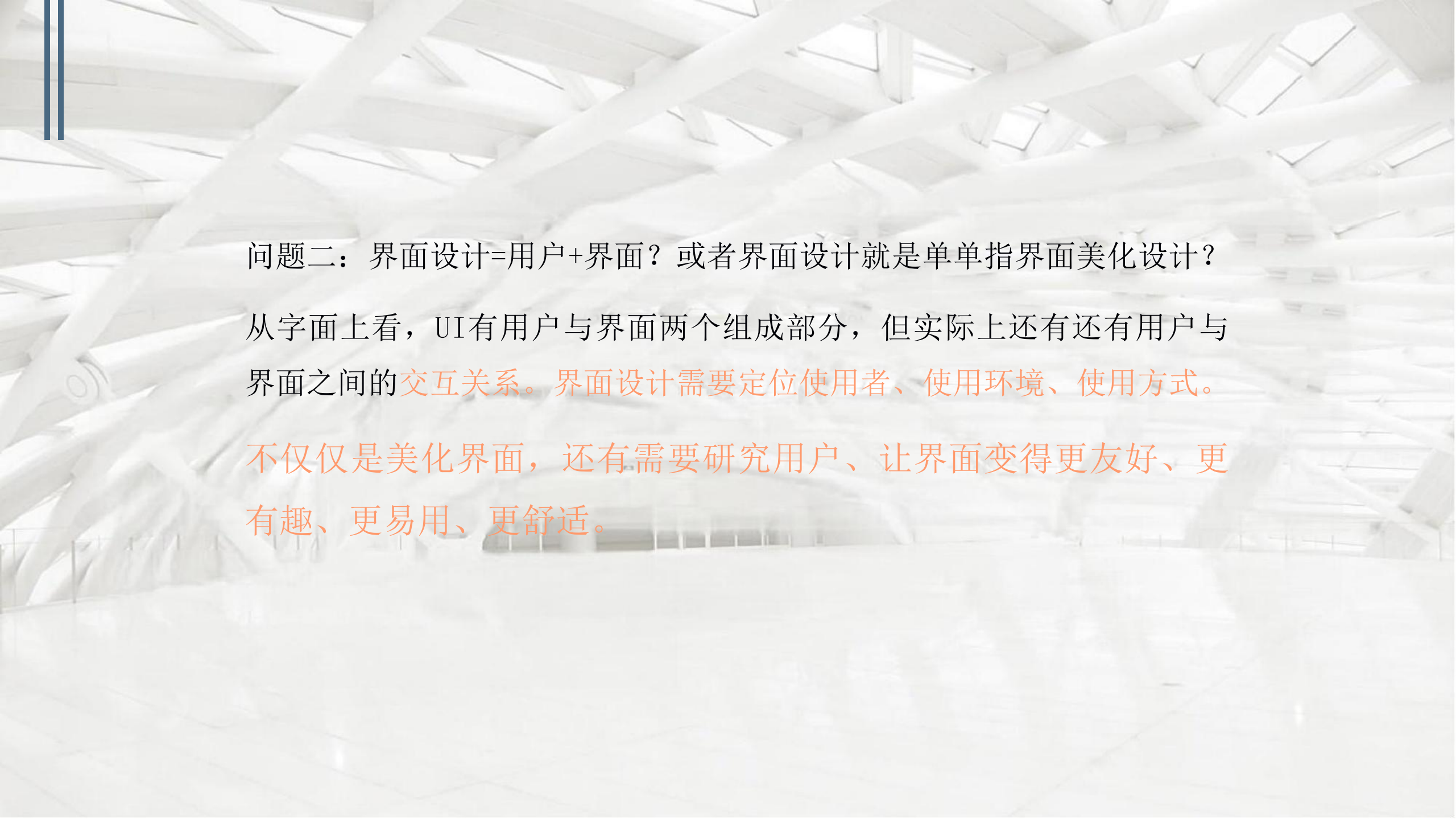
操作  
逻辑

## 问题一： 界面设计=版式设计？

所谓版式设计，就是在版面上，将有限的视觉元素进行有机的排列组合。

界面设计的内容包括：图形、文字、色彩、编排，使界面起到美化效果的作用。需要研究用户需求，研究目标用户。

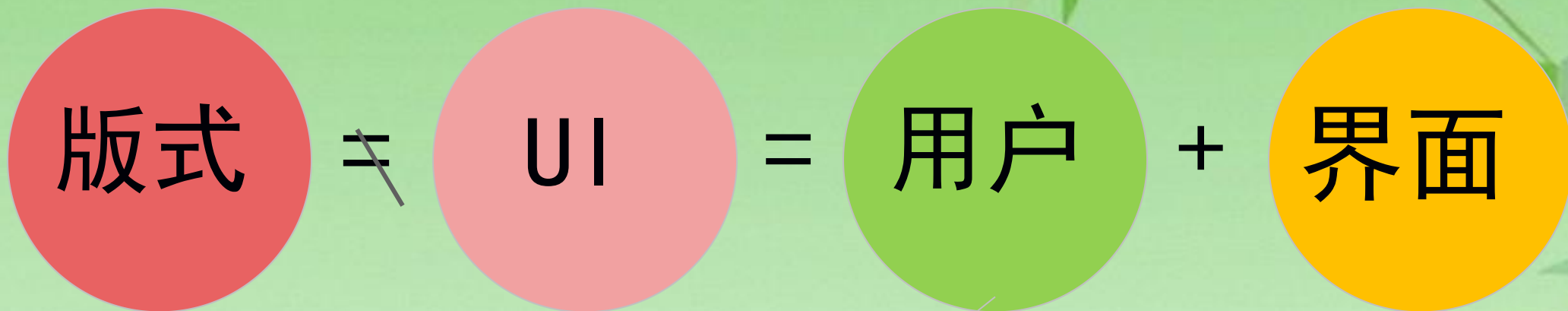




问题二：界面设计=用户+界面？或者界面设计就是单单指界面美化设计？

从字面上看，UI有用户与界面两个组成部分，但实际上还有还有用户与界面之间的交互关系。界面设计需要定位使用者、使用环境、使用方式。

不仅仅是美化界面，还有需要研究用户、让界面变得更友好、更有趣、更易用、更舒适。



考虑用户的心理需求，研究目标用户

交互

Before

帐号 12345678

密码 12345678

登录

记住密码

自动登录

隐身登录

开启振动

接收群消息

静音登录

After



帐号 8

密码 .....

登录

记住密码

自动登录

隐身登录

开启振动

接收群消息

静音登录

○ 从美化的角度看:

○ UI优化后:1更有时尚感、层次感

○ 2.从QQ图像就能知道是QQ的登入界面,更直观、形象。

○ 从交互的角度:未UI优化的界面:

○ 2.登入没有体现按钮的特点,而不会单击

○ 3.密码输入框也没有做掩密处理,被盗号的风险系数增加

图1-17 Before/After对比



- **ui设计是做什么的?**

- UI设计从工作内容上来说分为3个方向。它主要是由UI 研究的3个因素决定的， 其分别是研究界面，研究人与界面的关系，研究人 。

- 国内目前大部分UI工作者都是从事这个行业。也有人称之为美工，但实际上不是单纯意义上的美术工人，而是软件产品的产品外形设计师。
- 这些设计师大多是美术院校毕业的，其中大部分是有艺术设计教育背景，例如工业外形设计，装潢设计，信息多媒体设计等。

- **2. 研究人与界面的关系---交互设计师**

- 在图形界面产生之前，长期以来UI设计师就是指交互设计师。交互设计师的工作内容就是设计软件的操作流程，树状结构，软件的结构与操作规范（spec）等。一个软件产品在编码之前需要作的就是交互设计，并且
- 确立交互模型，交互规范。
- 交互设计师一般都是软件工程师背景居多。





### 3. 界面设计涉及的范围及学科

界面设计是一种结合**美学**、**计算机科学**、**心理学**、**行为学**、**人机工程学**、**信息学**以及**市场学**等的综合性学科，强调人—机—环境三者作为一个系统进行总体设计。

#### 4. 界面设计的工作流程：

- ① 产品制作人，写产品计划书。
- ② 用户体验研究员，作调查分析。
- ③ 信息建构师，设计产品架构。
- ④ 交互设计师，作出互动流程。
- ⑤ 视觉设计师，作出页面视觉设计。
- ⑥ 前台工程师，前台开发。
- ⑦ 后台工程师，后台开发。
- ⑧ 用户体验研究员，做用户测试确保质量。

## 设想与计划

- 初步概念
- 商业目标与目的
- 计划以用户为中心的系统设计

## 分析

必要条件和用户需求

- 用户，用户使用的环境和情节
- 用户的需要，可用性的需求和设计目标

## 设计可用性

通过原型制作

- 概念方案设计
- 交互设计
- 详图设计

## 评估

在情境中使用

- 及早和持续的评估
- 测量权衡可用性，商业目的和结果

## 制作和开展

- 对用户和可用性持续的关注

## 反馈

计划下一个反复

- 对于修改的建议
- 建筑在结果上的项目计划







Handwritten notes in Chinese characters on the left margin of the large document.

Table with columns for names and photos. The header includes Chinese characters and a small image of a person. The table contains several rows of names and corresponding small photographs.

Table with columns for names and photos. The header includes Chinese characters and a small image of a person. The table contains several rows of names and corresponding small photographs.

Table with columns for names and photos. The header includes Chinese characters and a small image of a person. The table contains several rows of names and corresponding small photographs.

Document pinned with a red pushpin, containing text and a small image of a person. The text is mostly illegible due to blurring.

Document pinned with a blue pushpin, containing text and a small image of a person. The text is mostly illegible due to blurring.

方案选择

所有类别

所有类别

所有类别

所有类别

热门关键字：中小企业网络方案 10万元以内的服务器方案 Thinkpad T100 酷睿2笔记本 8000元



细节中感触成就  
HP Compaq 2710p商用平板笔记本电脑

细节点感触成就，HP Compaq 评测报告 1 2 3 4 5



网管产品列表

- 佳能 3300 250 250 ¥4000
- 索尼 T100 ¥4000
- 佳能 A610 ¥4000
- 佳能 A630 ¥4000
- 佳能 3300 T10021 ¥4000
- 索尼 2050 ¥4000
- 佳能 3300 4000/21g ¥4000
- 佳能 33 33 ¥4000
- 三星 4000 ¥4000

商家促销

- 保产部公示 114 家对发短债透满
- 黄金第 600 名购地最易经：安全
- “第五轮核”有章可循 无线城市
- 电信网络出现点增长 移动数据
- 三才系列新品 八款戴尔超值笔
- 仅 4099 元 戴尔 1GB 内存 Viat
- 英特尔酷睿 2 双核 E6700 戴尔 150
- 仅 4099 元 戴尔 1GB 内存 Viat
- 8800 系列 4000 系列 4000 系列

热门产品



保产部公示 114 家对发短债透满  
短债透满 ¥4000




HP Compaq 2710p 商用平板笔记本电脑

主要参数：处理器、内存、硬盘、显卡、操作系统、接口、重量、厚度、电池续航、保修服务

产品优势：轻薄便携、性能卓越、续航持久、安全可靠

用户评价：好评如潮，性价比高，售后服务周到



“

# 手机界面设计规范

”



# iOS 系统规范

**状态栏(status bar)**：就是我们经常说的信号、运营商、电量等显示手机状态的区域，其高度为：40px

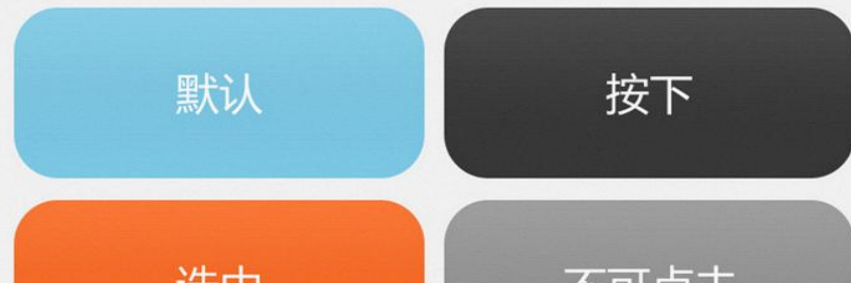
**导航栏(navigation)**：显示当前界面的名称，包含相应的功能或者页面间的跳转按钮，其高度为：88px

**主菜单栏(submenu, tab) (标签栏)**：类似于页面的主菜单，提供整个应用的分类内容的快速跳转，其高度为：98px

**内容区域(content)**：展示应用提供的相应内容，整个应用中布局变更最为频繁，其高度为：734px。

内部设计

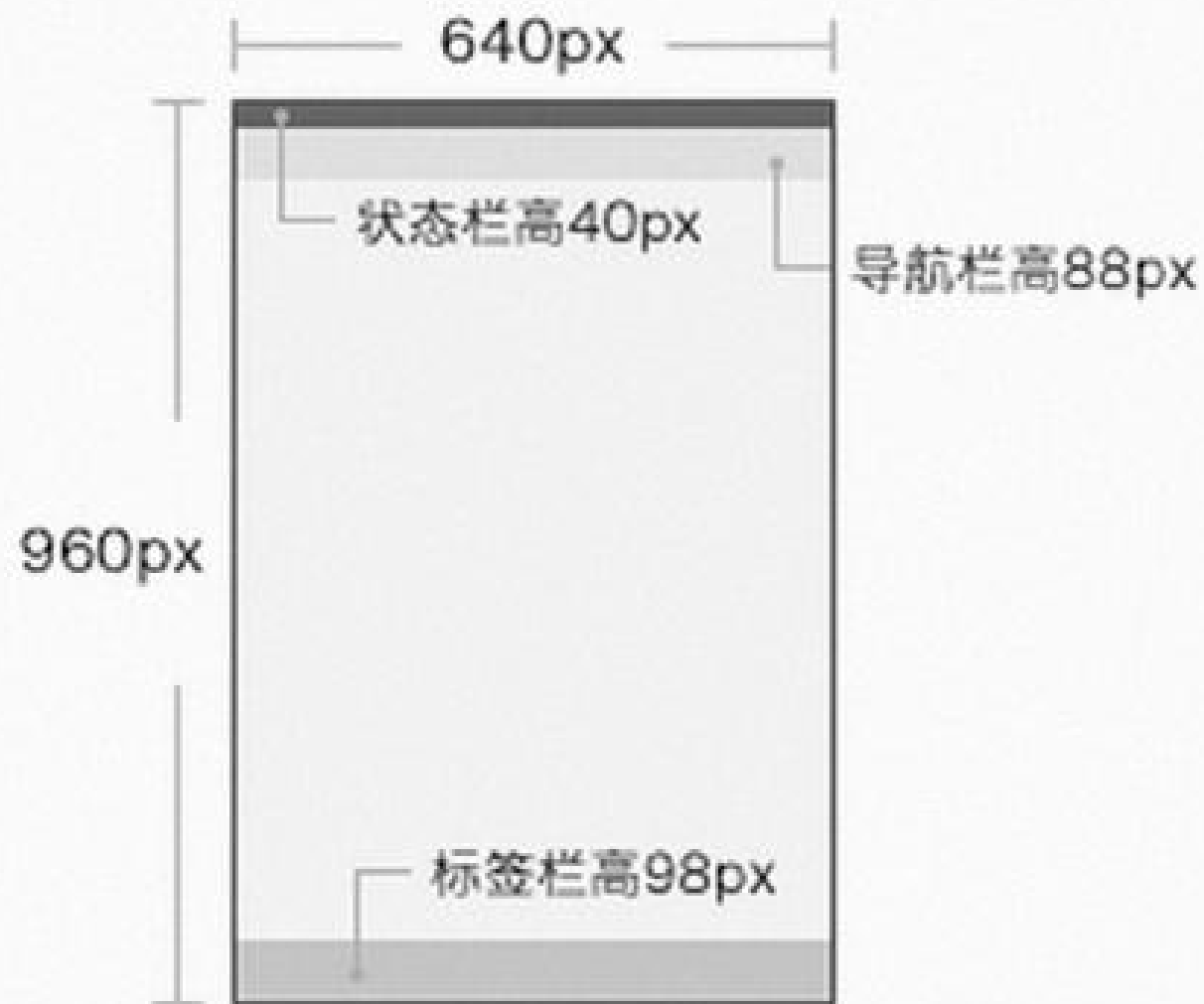
- 1、所有能点击的图片不得小于44px（Retina需要88px）
- 2、单独存在的部件必须是双数尺寸
- 3、充分考虑每个控制按钮在4中状态下的样式，如图



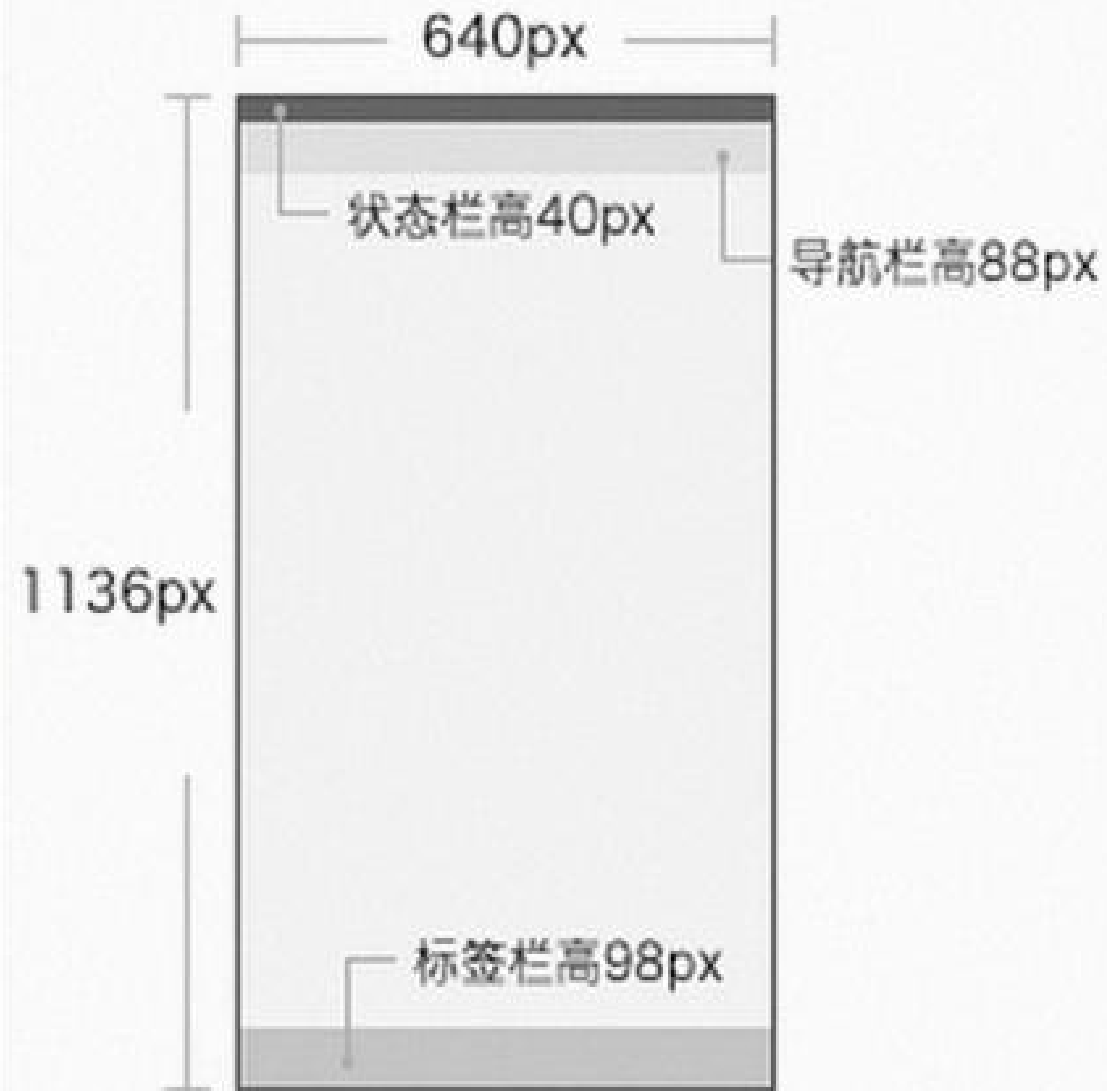
设备	分辨率	PPI	状态栏高度	导航栏高度	标签栏高度
Iphone6 plus	1080x1920 px	401 ppi	54 px	132 px	146 px
Iphone6/6s	750x1334 px	326 ppi	40 px	88 px	98 px
Iphone5/5c/5s	640x1136 px	326 ppi	40 px	88 px	98 px
Iphone4/4s	640x960 px	326 ppi	40 px	88 px	98 px

ppi ( pixels per inch ) 即每英寸像素，也叫像素密度。

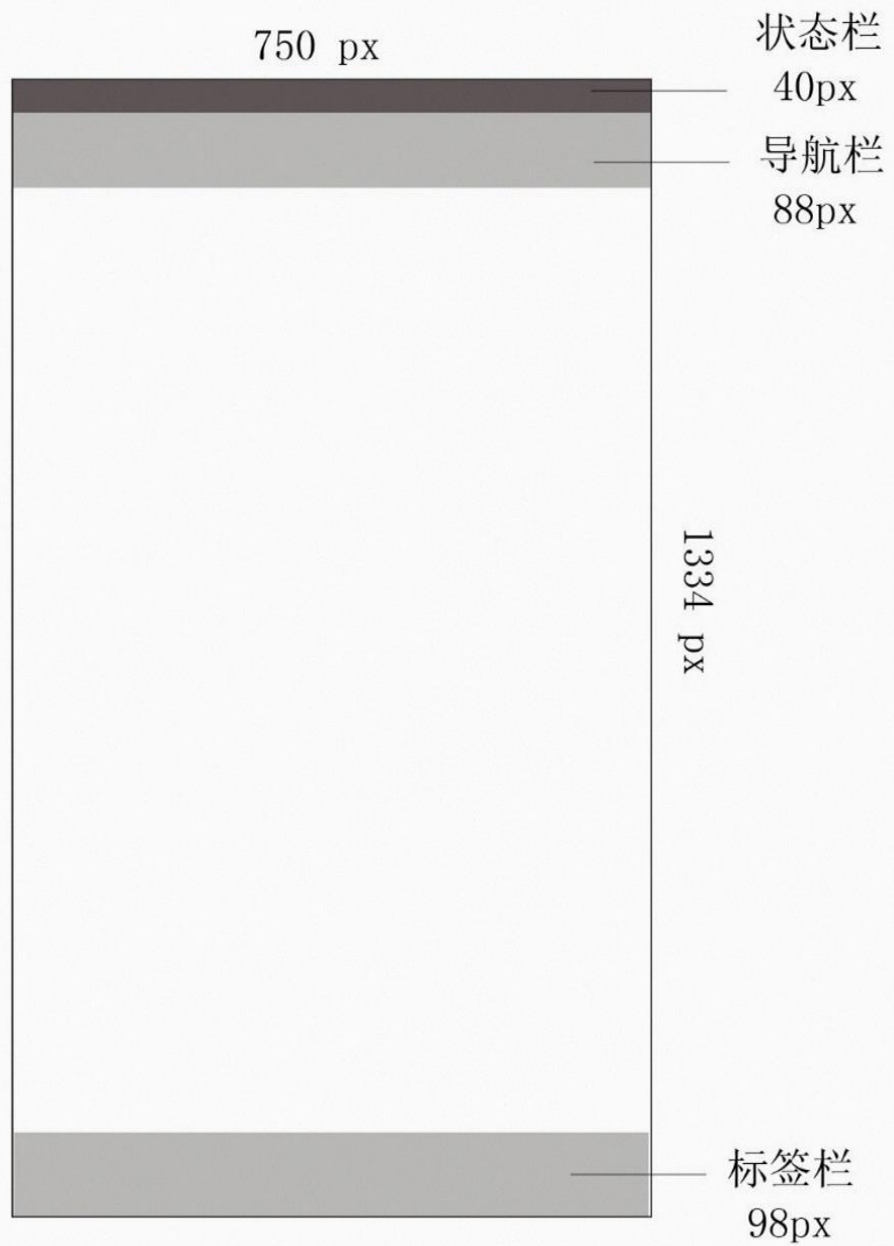
设备	APP store	程序应用	主屏幕	Spotlight 搜索	标签栏	工具栏/导航栏
Iphone6 plus	1024x1024px	180x180px	114x114px	87x87 px	75x75 px	66x66 px
Iphone6/6s	1024x1024px	120x120px	114x114px	58x58 px	75x75 px	44x44 px
Iphone5/5c/5s	1024x1024px	120x120px	114x114px	58x58 px	75x75 px	44x44 px
Iphone4/4s	1024x1024px	120x120px	114x114px	58x58 px	75x75 px	44x44 px

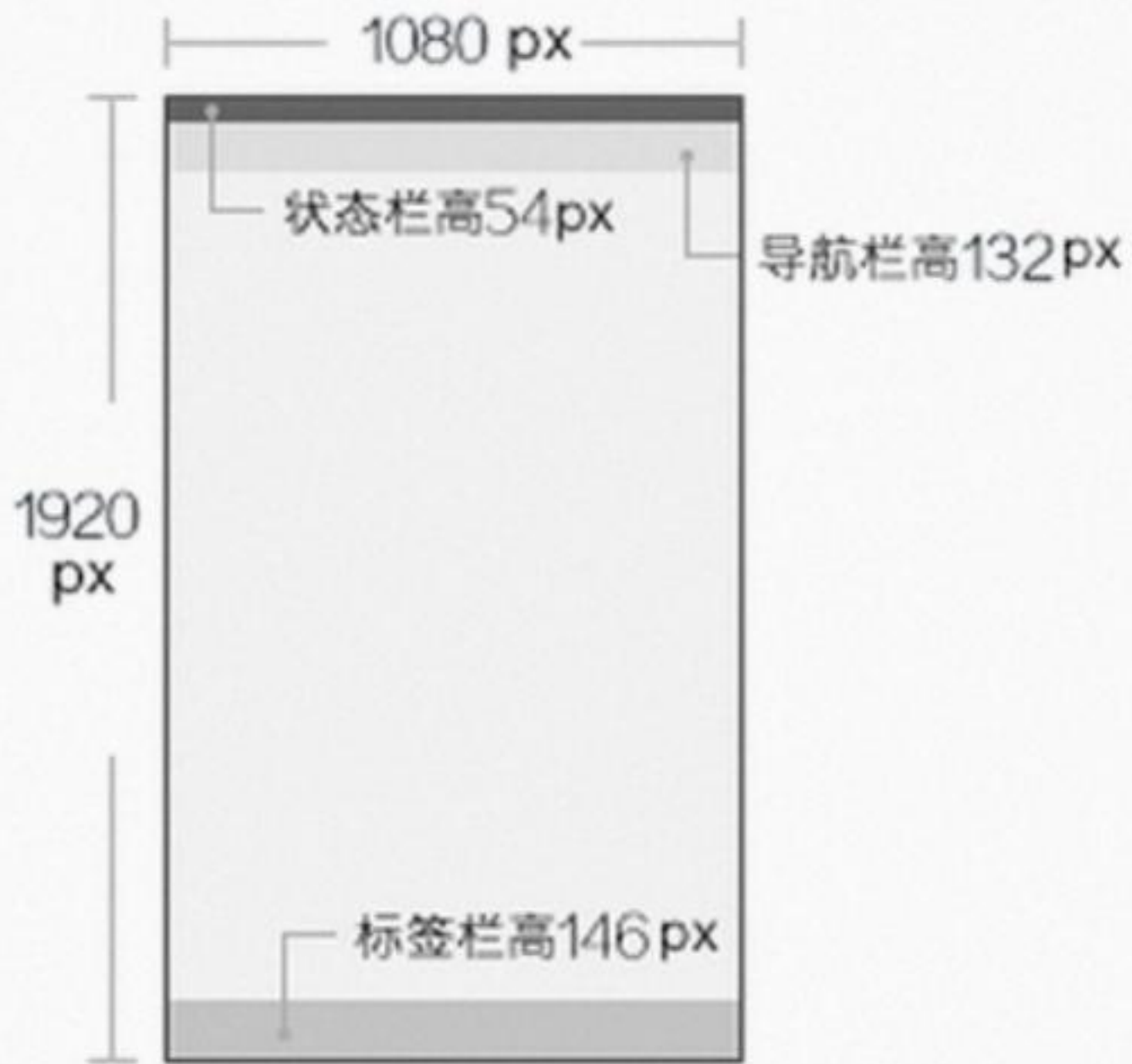


iPhone4 - iPhone4S



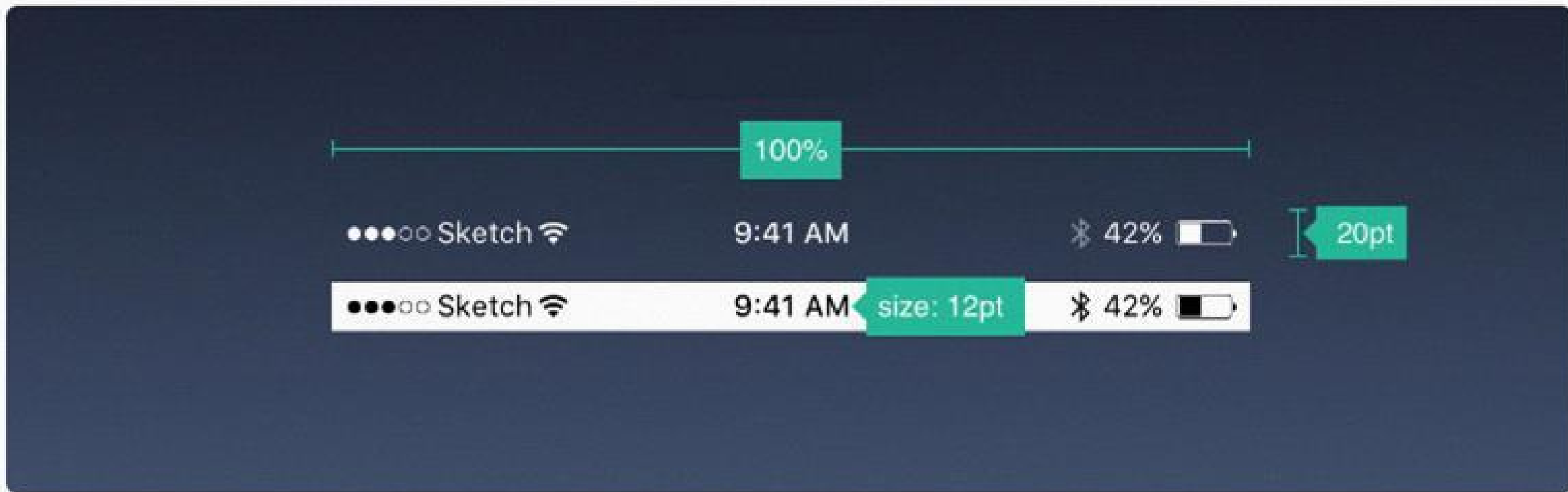
iPhone5、5C、5S



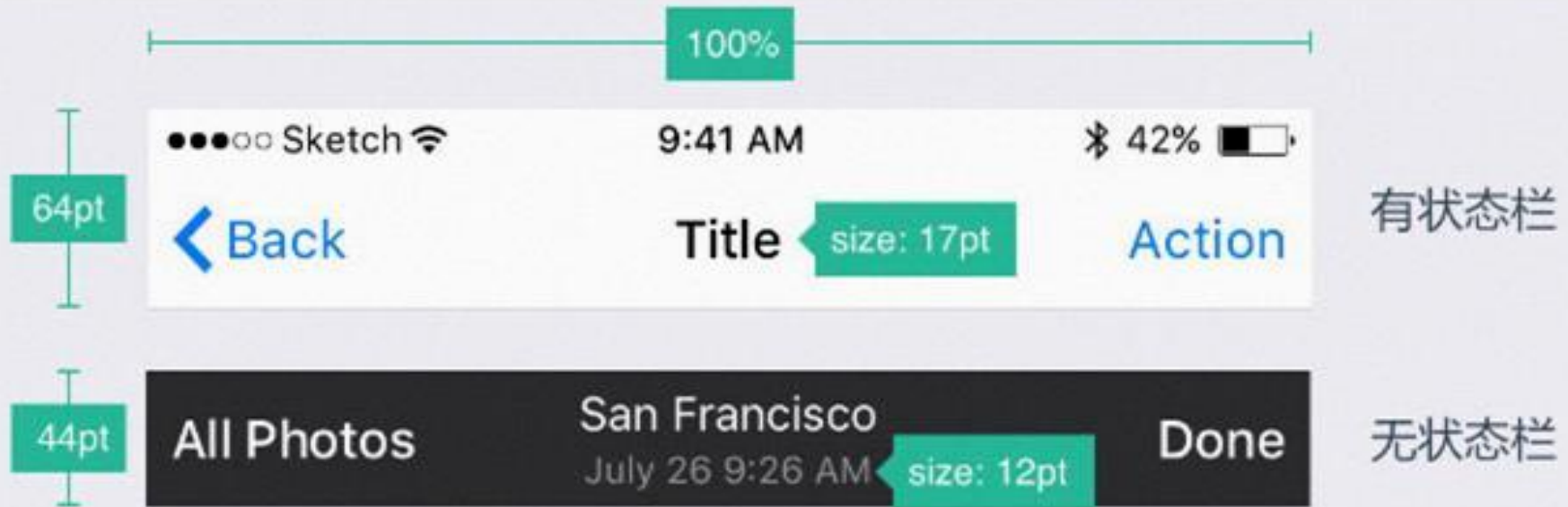


用户依赖于状态栏的重要信息，如信号，时间和电池。文本和图标可以是白色或黑色，但背景可以被设计成任何颜色，并与导航栏合并。

pt ( point ) 是印刷业上长使用的单位，磅的意思，是一种固定的长度单位，可以用测量设备测量的单位。  $pt=px*3/4$     **1pt=1/72英寸**



导航栏是用于屏幕的快速信息。左边部分可用于配置文件，菜单按钮，而右边的部分是一般用于动作按钮，如添加，编辑，完成。请注意，如果您使用这些系统图标，您不需要为它们单独设计。



有状态栏

无状态栏

自定义颜色与  
动作图标



系统图标

## 04/App Setting

General settings for App.

应用通用设置



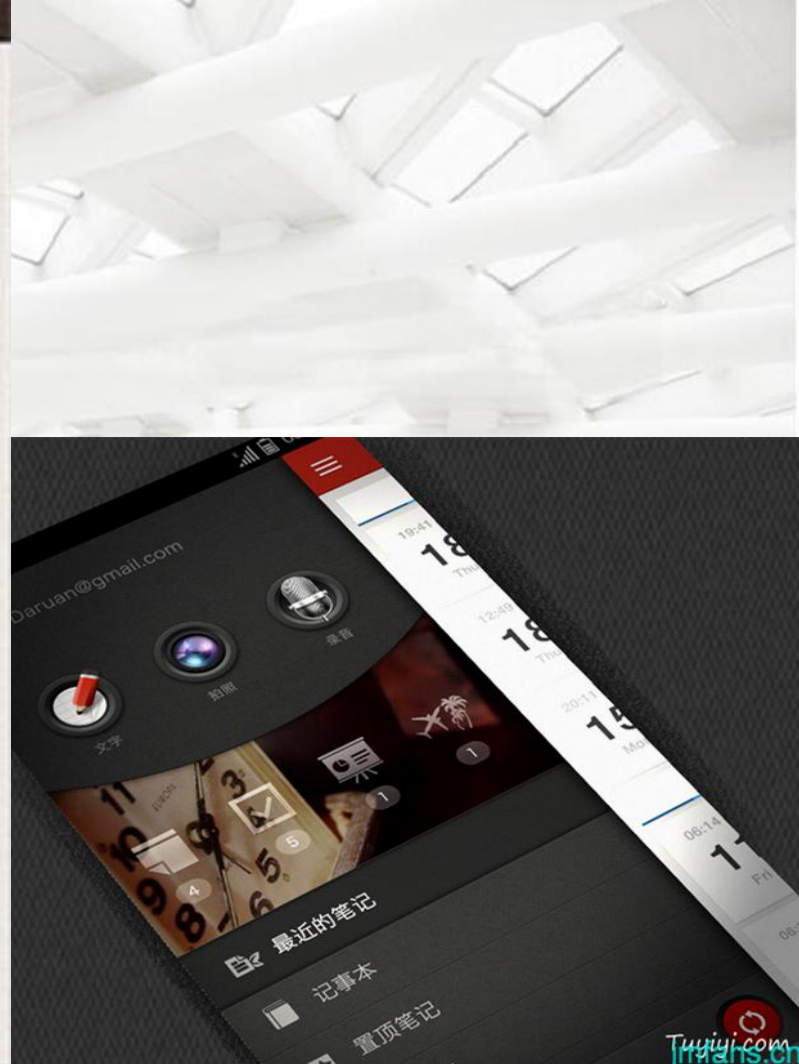
### 第一种：app标签导航

标签导航位于页面底部，通常包含5个标签是比较合适的数量。这种导航是非常常见的，如果你的应用需要用户频繁的在不同分页切换，可以采用这种导航。它的缺点是会占用一定高度的空间。如微信最新版的APP界面设计图。



## 第二种：APP舵式导航

目前流行一种标签导航的变体，个人把它称为“舵式导航”，因为它的样式很像轮船上用来指挥的船舵，两侧是其他操作按钮。当页面有处于同一层级的几大部分内容，同时又需要一个非常重要且频繁操作的入口，就可以采用这种APP导航模式。如下图葡萄社APP。



### 第三种：APP抽屉式导航模式

抽屉导航是讲菜单隐藏在当前页面后，点击入口即可像拉抽屉一样拉出菜单，这种导航的优点是节省页面展示空间，让用户将更多的注意力聚焦到当前页面。比较适合于不那么需要频繁切换内容的应用，例如对设置、关于等内容的隐藏。这种导航设计需要注意的是，一定要提供菜单画出的过渡动画。

自从path应用以来，这种抽屉式导航菜单非常受到大家的喜爱。



#### 第四种：APP宫格导航（比如九宫格）

这种宫格导航是将主要入口全部聚合在页面，让用户做出选择。这样的组织方式无法让用户在第一时间看到内容，选择压力较大，采用这种导航的应用已经越来越少，往往用在二级页作为内容列表的一种图形化形式呈现，或是作为一系列

第五种：混合宫格与导航。当用户需要聚焦内容，同时又需要一些快捷入口能够连接到某些页面时，就可以采用组合导航。组合导航上方用宫格的形式展现快捷入口，与标签导航不同的是，这些宫格入口之间不需要是平级的关系，也不必包含整个层级的内容，你可以将它理解为一种图形化的文字链。这种导航比较灵活，能适应架构的快速调整。

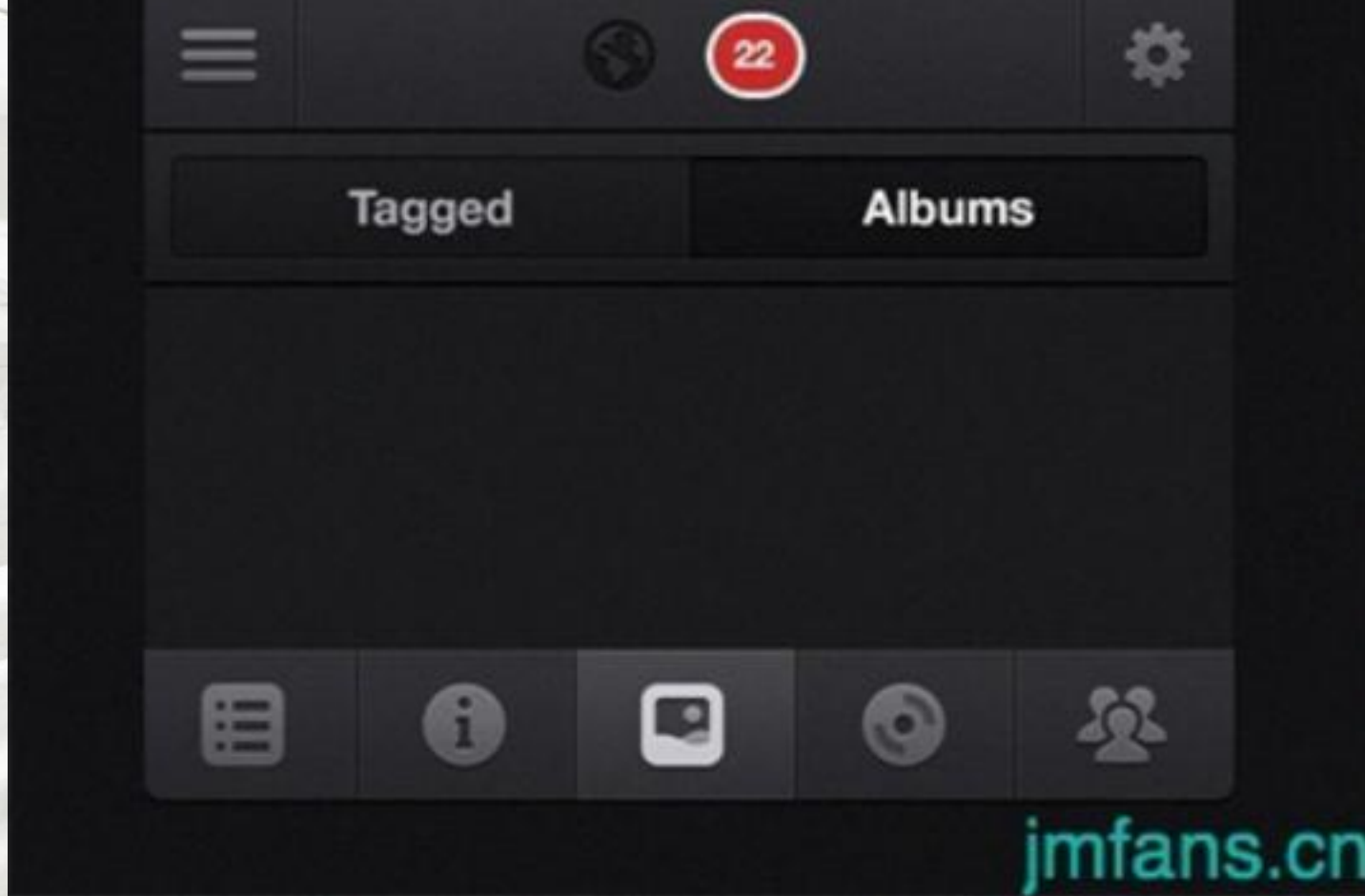




## 第六种：列表式APP导航

列表式APP导航是我们在APP设计种必不可少的一个信息承载模式。当然作为一个APP的导航也是非常方便的。

不过目前来看，列表导航通常用于二级页，由于它与宫格导航一样，不会默认展示任何实质内容，所以通常app不会在首页使用它。这种导航结构清晰，易于理解，冷静高效，能够帮助用户快速的定位去到对应的页面。列表项目可以通过间距、标题等进行分组。



### 第七种：tab导航

用于二级页，本质和标签导航相同，当应用层级较多的情况下，可以采用tab导航，典型场景是用于改变的当前的视图，或对当前页面内容进行分类查看。



第八种：大图轮播导航或是 大图上面的导航设计  
当你的应用信息足够扁平，可以尝试轮播导航，如果应用得当，能够给人耳目一新的体验。这种导航能够最大程度的保证应用的页面简洁性，操作也是最方便的。但是缺点是不能够快速的定位对应的分页内容。

375pt

44pt

size: 15pt

size: 17pt



Q Samovar Tea Lounge



Q 1 Infinity Loop



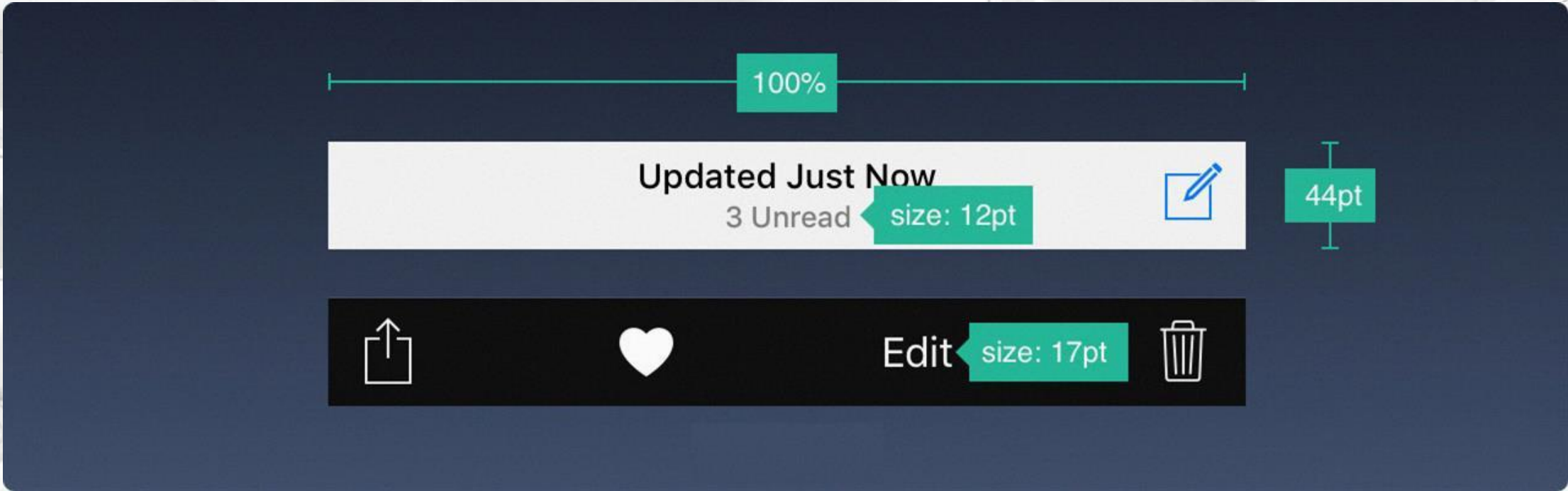
Cancel

Q Search

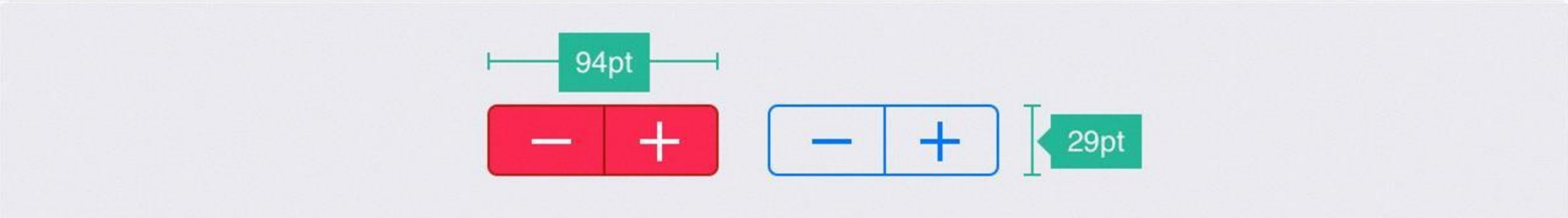
Q Search



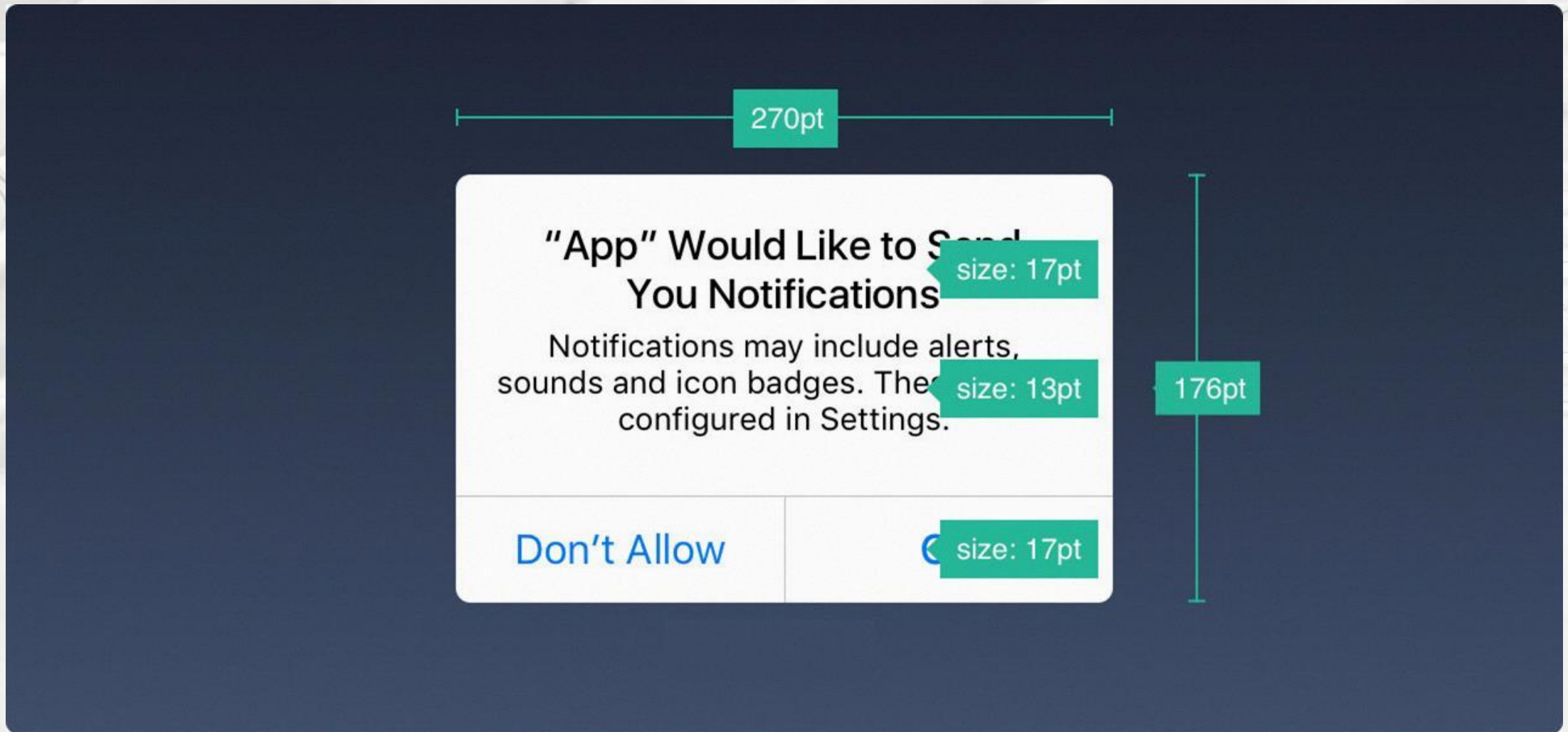
Cancel



# Stepper控件



提示对话框是用于输送关键信息和提示快速操作。提示应保持最少文字，退出一定是明显。



100%

Featured

Recent

44pt

size: 13pt

Featured

Recent

Staff Picks

29pt

Day

Week

Month

Year



## 10.开关



Airplane Mode



31pt

size: 17pt



Airplane Mode



44pt

ios 1334x750 px  
Iphone6/6s

状态栏：40px

导航栏：88px

导航栏下导航：80px

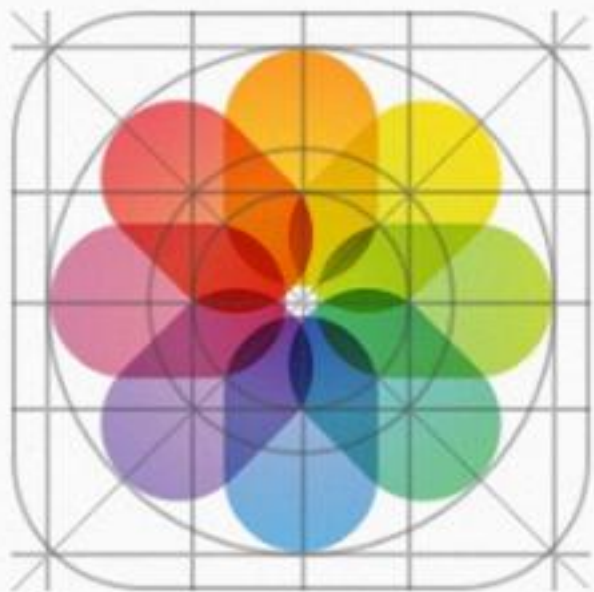
列表卡片：88px

按钮：88px

小标题栏：64px

菜单栏：98px

Apple使用黄金分割在它们的一些图标上。这让图标保持良好的比例，同时确保了美感。虽然这是一个很好的规范，但它不是严格要求。甚至Apple在很多图标上也省略了它。



### 13.标准色

#5AC8FA  
Videos

#FFCC00  
Notes

#FF9500  
iBooks

#FF2D55  
Apple News

#007AFF  
Safari

#4CD964  
Messages

#FF3B30  
Calendar

#8E8E93  
Settings

#EFEFF4  
Background

#CECED2  
Lines

#000000  
Text

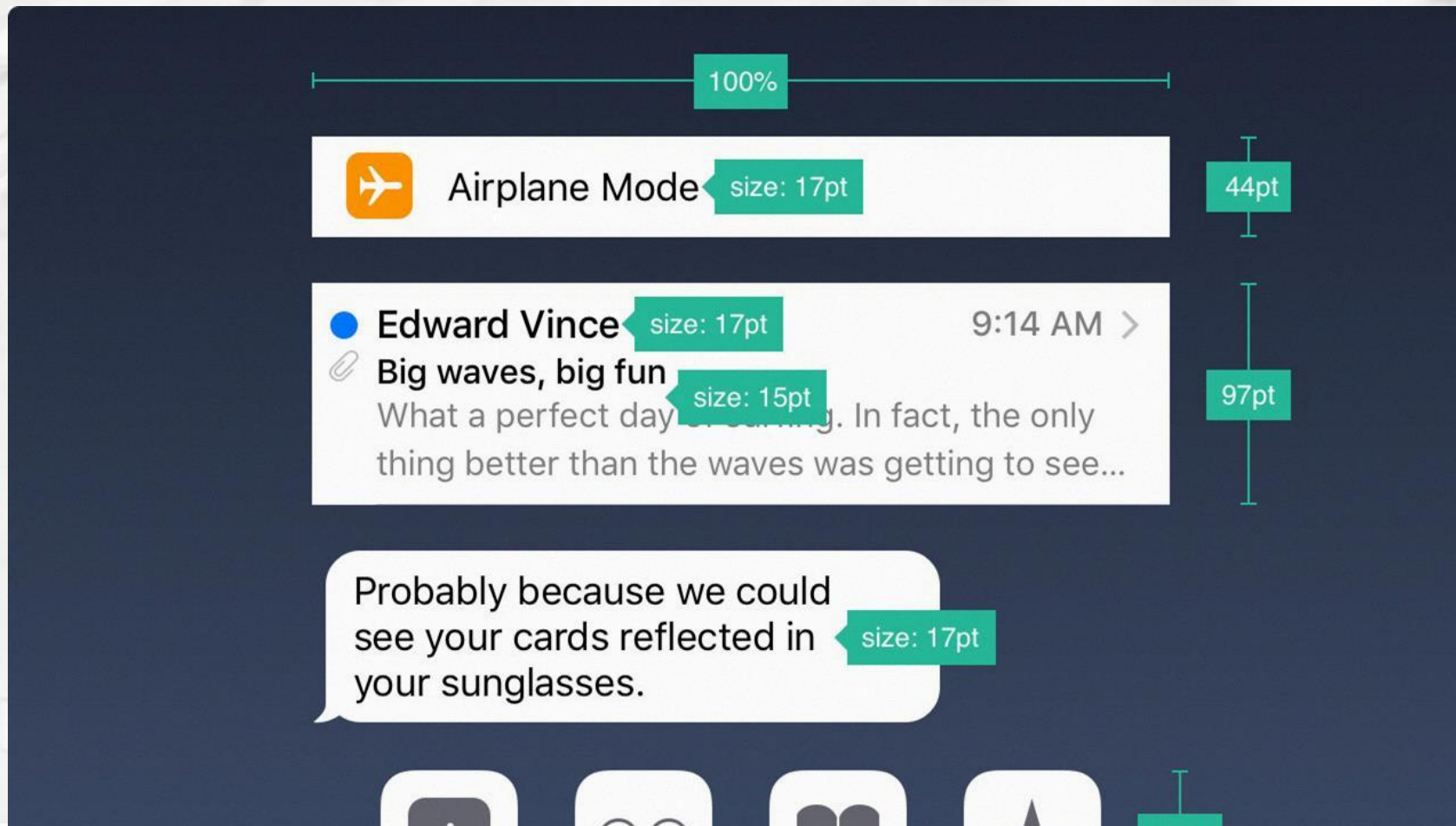
#007AFF  
Links

一般的规范是按钮用44pt、小文字用12pt、正文文本用17pt和标题用20pt+。

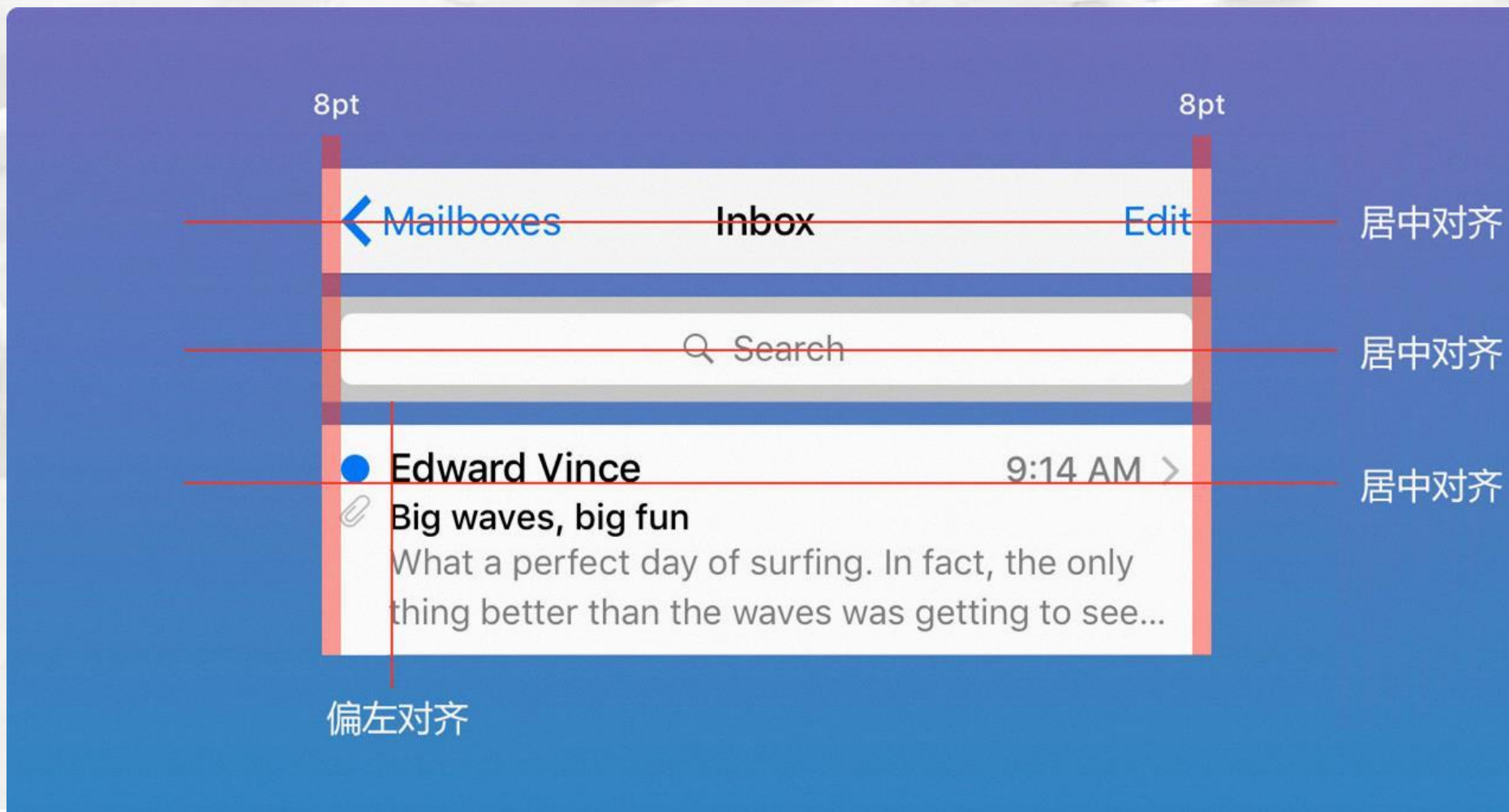
IOS 9 中文字体：苹方/PingFang SC

IOS 8 中文字体：常州华文的黑体-简，在mac os x 系统中选择 黑体-简

IOS 英文、数字：Helvetial



一般的规范最低要求8pt空白或边距。这将有足够留白空间，使得布局更容易扫描和文本更具可读性。而且在此基础上，UI元素应对齐，文本应该有相同的基线位置。





# Android系统界面规范

屏幕大小	启动图标	主菜单栏图标	上下文图标	系统通知图标	最细笔画
320*480	48×48 px	32×32 px	16×16 px	24×24 px	不小于 2 px
480×800px 480×854px 540×960px	72×72 px	48×48 px	24×24 px	36×36 px	不小于 3 px
720×1280 px	96×96 px	64×64 px	32×32 px	48×48 px	不小于 4 px
1080×1920 px	144×144 px	96×96 px	48×48 px	72×72 px	不小于 6 px



RSS



Settings



Share

## 2. 界面尺寸 ( 1280x720px )

状态栏高度 : 50 px

导航栏高度 : 96 px

标签栏高度 : 96 px

Android最近出的手机都几乎去掉了实体键，把功能键移到了屏幕中，当然高度也是

和标签栏一样的 : 96 px

内容区域高度为 : 1038 px (  $1280 - 50 - 96 - 96 = 1038$  )

### 3.常用尺寸

- 一般把48dp作为可触碰UI原件的标准， $48dp=72px=9mm$ ，这是一个用户手指能够准确舒适触碰的最小尺寸。
- Android界面默认菜单栏的高度是： $72px$ ；
- Android界面每个元素之间最小的间距是： $12px$ ；
- Android界面默认btn的高度是： $60px$
- $px=ppi/160*dp$

## 4.常用屏幕尺寸

240x320 ldpi (低等屏幕)

320x480 mdpi (中等屏幕)

480x800 hdpi (高清屏幕)

720x1280 xhdpi (超高清屏幕)

相应的图片资源尺寸的比例关系为1 : 1.5: 2

也就是第一套图为mdpi的资源图片，hdpi可调整到150%，xhdpi可调整到200%。

版本：思源黑体/Noto Sans Han

以下版本：Droid Sans Fallback，可用 文泉驿微米黑 代替

英文、数字：Roboto

标题（58px或60px） 二级标题（44px或48px） 正文字体（32px或36px）；英文

最小字号22px，中文最小字号18px。

默认的界面风格	480x800,ppi=240	720x1080,ppi=320	1080x1920,ppi=320
最小字体	12sp=18px	12sp=24px	12sp=36px
小字体	14sp=21px	14sp=28px	14sp=42px
		16sp=32px	16sp=48px
文本字体	18sp=27px	18sp=36px	18sp=54px
		20sp=40px	20sp=60px





## 二、UI界面设计的常用方法及原则

---

界面设计的原则

界面设计中的构成方法

界面设计风格

## 界面设计的原则

### 一致性和必要的个性化

- 使用用户的语言
- 用户记忆负担最小化
- 用户界面的功能性
- 容易理解
- 清楚的报错信息
- 快捷方式的组合
- 连续性
- 方便退出
- 帮助系统

## 1)、一致性和必要的个性化

**OFFICE 软件风格一致**，要有统一的字体字号、统一的色调、统一的提示用词、窗口在统一的位置、按钮也在窗口的相同的位置。**目的是能够减少记忆量、减少出错概率而且能迅速积累操作经验。**

**个性化。在一致性下，适当突出该软件的“个性化”。如PPT中不同于word 有自己的动画效果。**

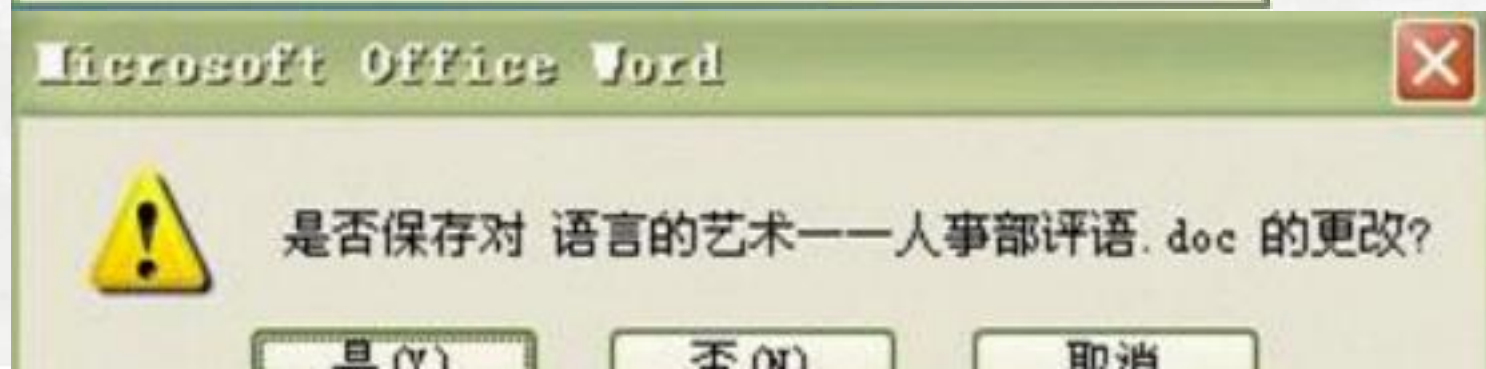
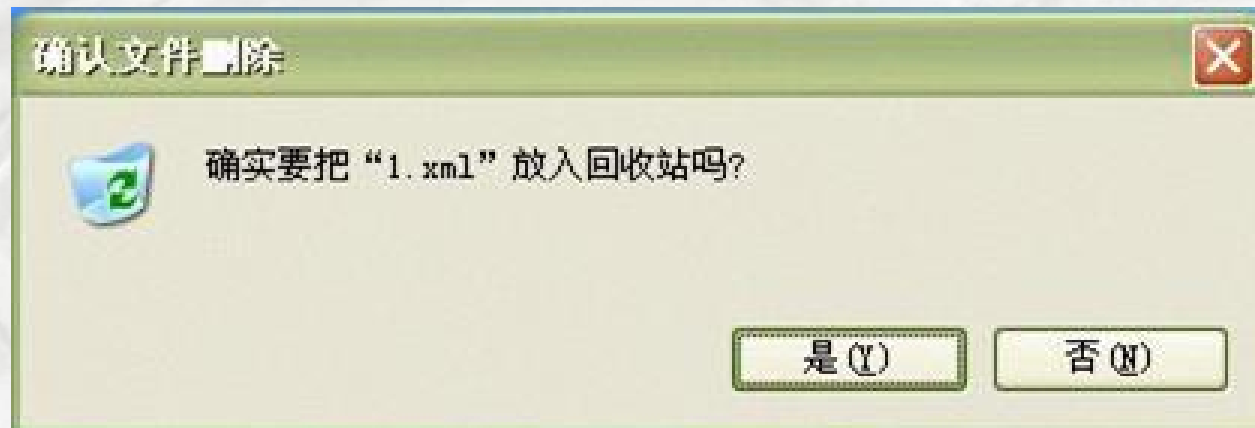


## 2)、使用用户的语言

界面中要注意使用用户的语言，而不是设计者的语言。

最有效的方法：让数据说话，如询问用户、用户投票等。

因此，用户使用系统的错误会降到最低。



### 3)、用户记忆负担最小化

浏览信息比记忆更容易，在设计时一定要考虑到减轻用户的记忆负担。



#### 4)、用户界面的功能性

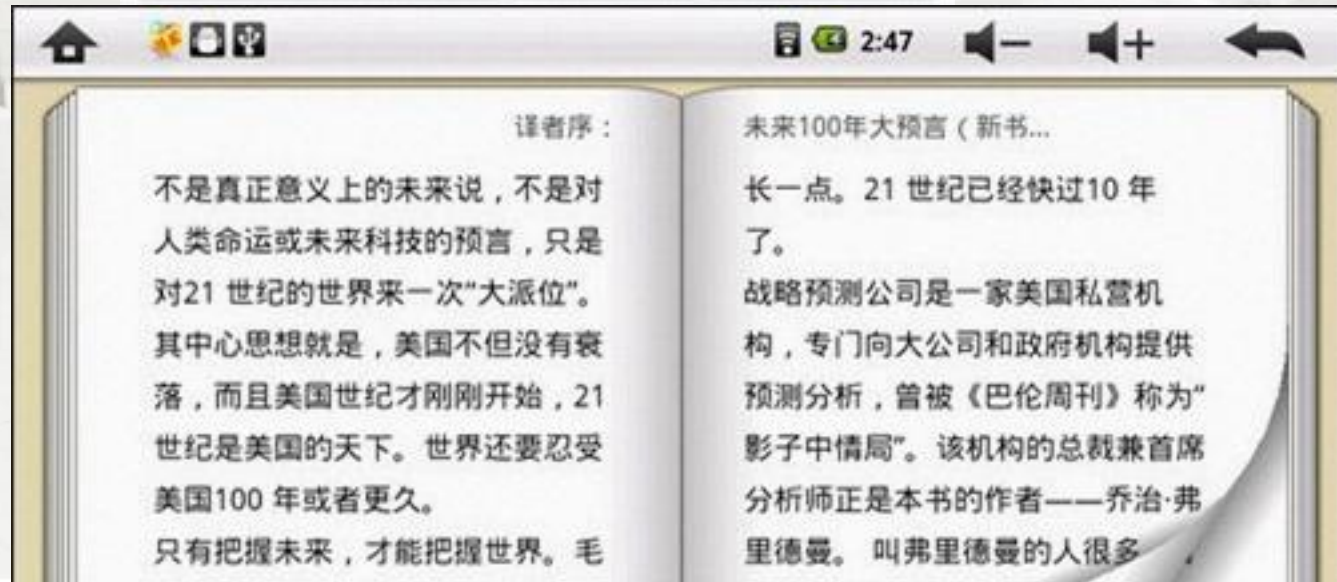
界面最基本的性能是具有功能性与使用性，通过界面设计，让用户明白功能操作，并将产品本身的信息更加顺畅的传递给使用者，是功能界面存在的基础与价值。用户界面一定要有基本的功能，设计者不能片面追求界面外观漂亮而导致华而不实。

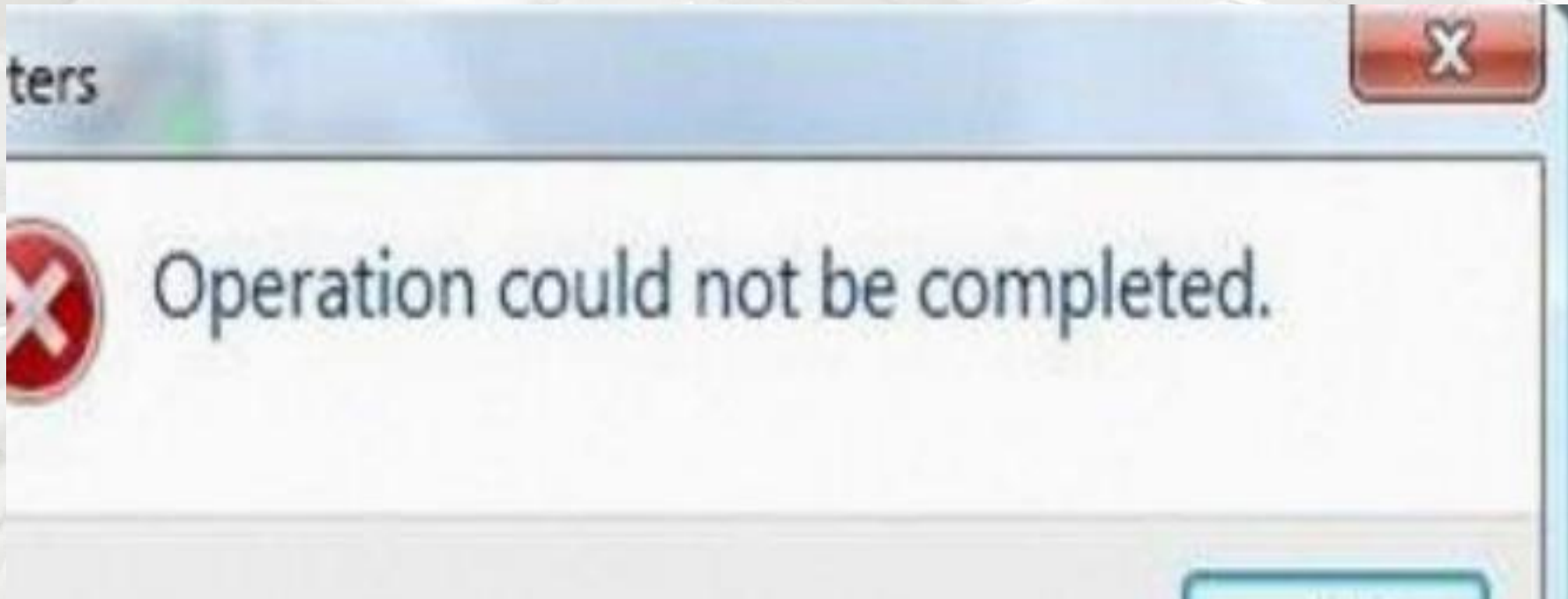


## 5)、容易理解

大多数的用户都有丰富的生活经验，也就是使用各种工具或者玩具的经验。如果能够在界面设计中把这些积累的生活经验和界面视觉元素对应或这连接起来就会让用户更容易理解。

如电子书界面，模拟翻书的设计可以很快让用户理解如何操作，并且给读者熟悉的阅读体验。





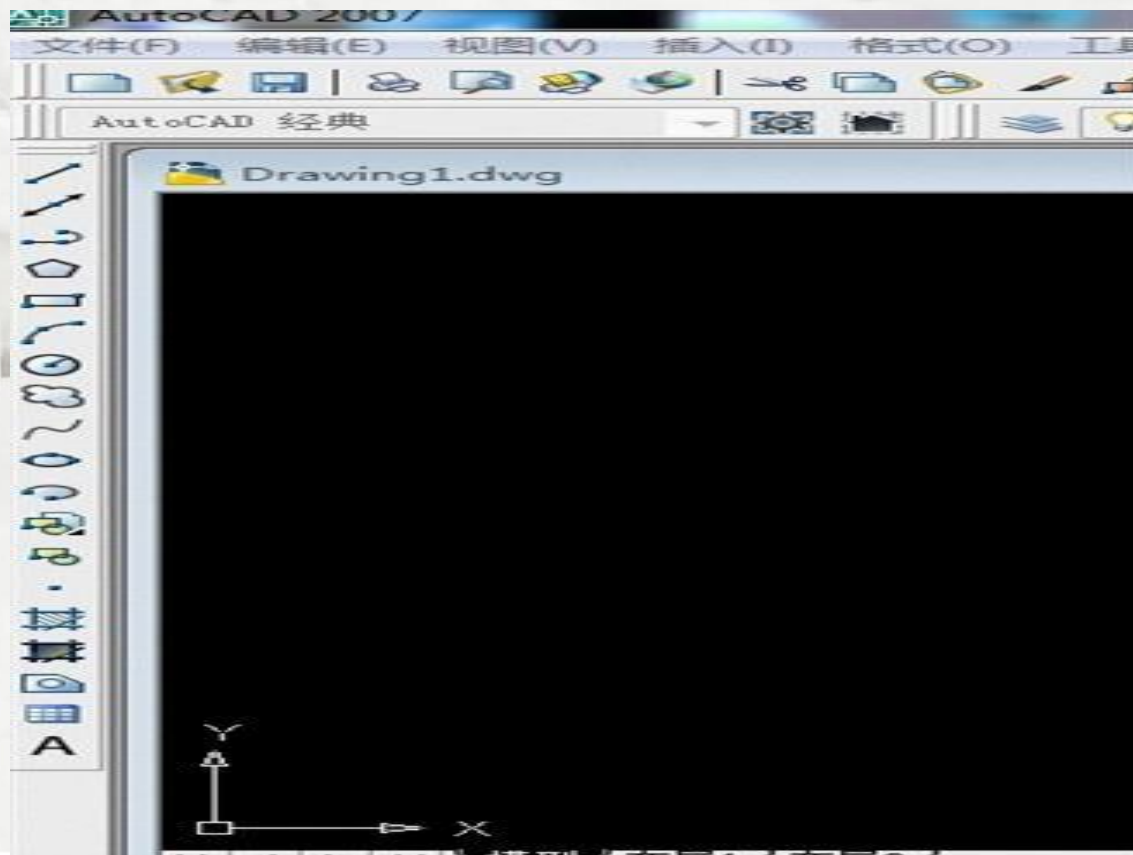
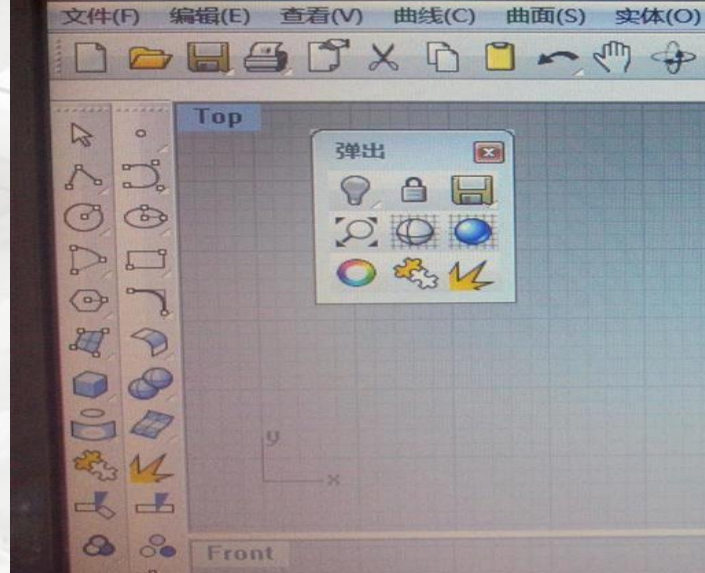
## 6)、清楚的报错信息

错误操作后，系统应该提供有针对性的错误信息反馈提示，让用户心里有数。

## ○ 7)、快捷方式的组合

○ 在菜单及按钮中使用快捷键可以让用户操作的更加快捷因此在一些软件设计中会把的常用的功能用图标按钮的形式摆在工具条上或用快捷件。

○ 如在犀牛软件中按住中间滚轮就能弹出常用的功能键或者在CAD软件中每个常用工具都会有个相应的英文快捷键。直线工具：L(line)



○ 8)、连续性

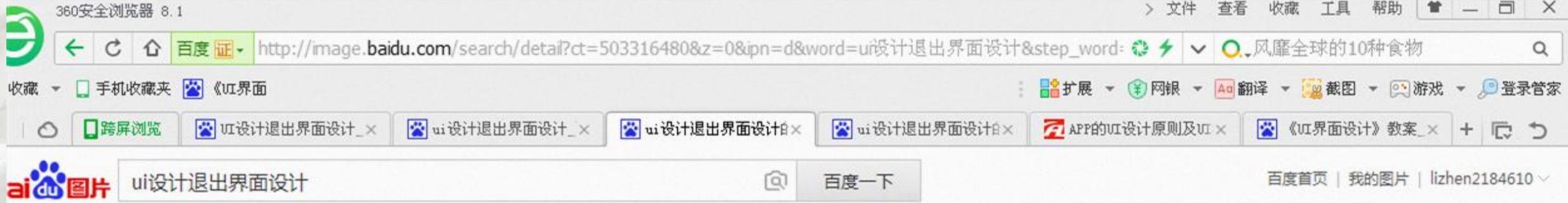
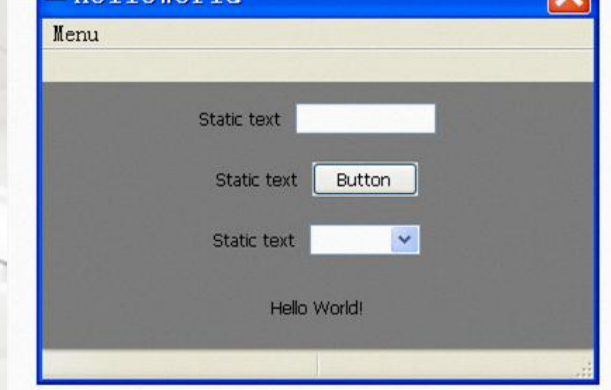
- 一个有序的连续的界面能让用户轻松使用。在排列和版面布局上要有序，是水平排列还是垂直排列还是两者都有之。如QQ界面。



## 9) . 方便退出

在界面的使用上要设计方便退出，提供不同可能性，如手机的

退出 是 按一个键就可退出还是一层一层的退出



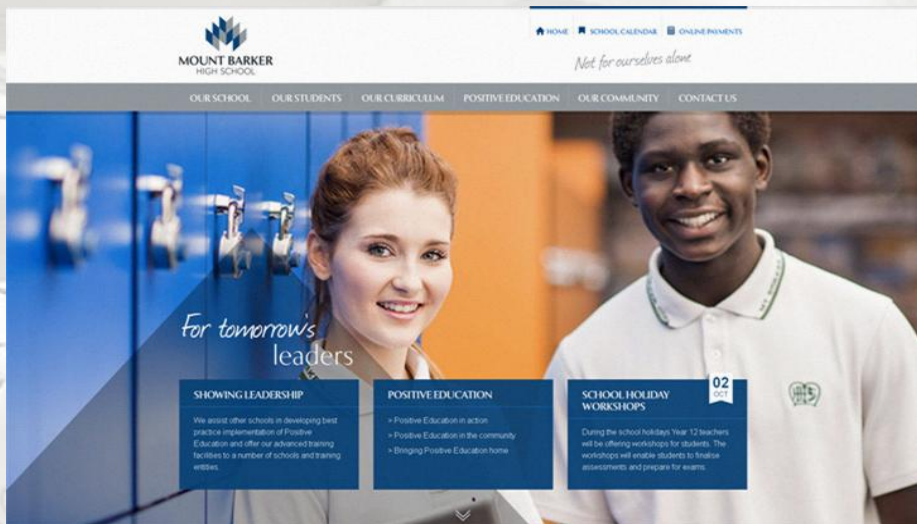
## 10) . 帮助系统

它可以帮助用户更快捷、更好的学习界面的使用，告诉用户在遇到某些使用问题时该如何处理、减少用户在使用中的挫折感。



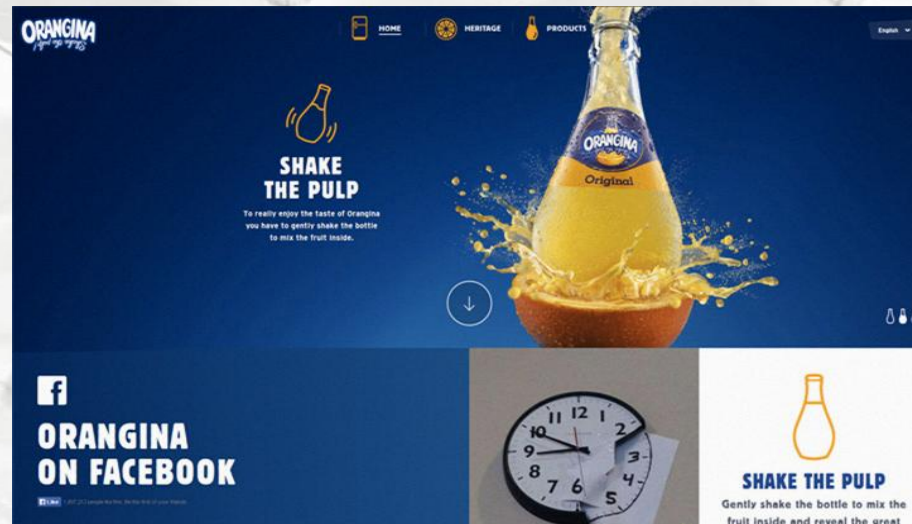
# 界面设计中的构图方法-网页界面构图原则及方法

## 网页设计构图原则



### 对称平衡

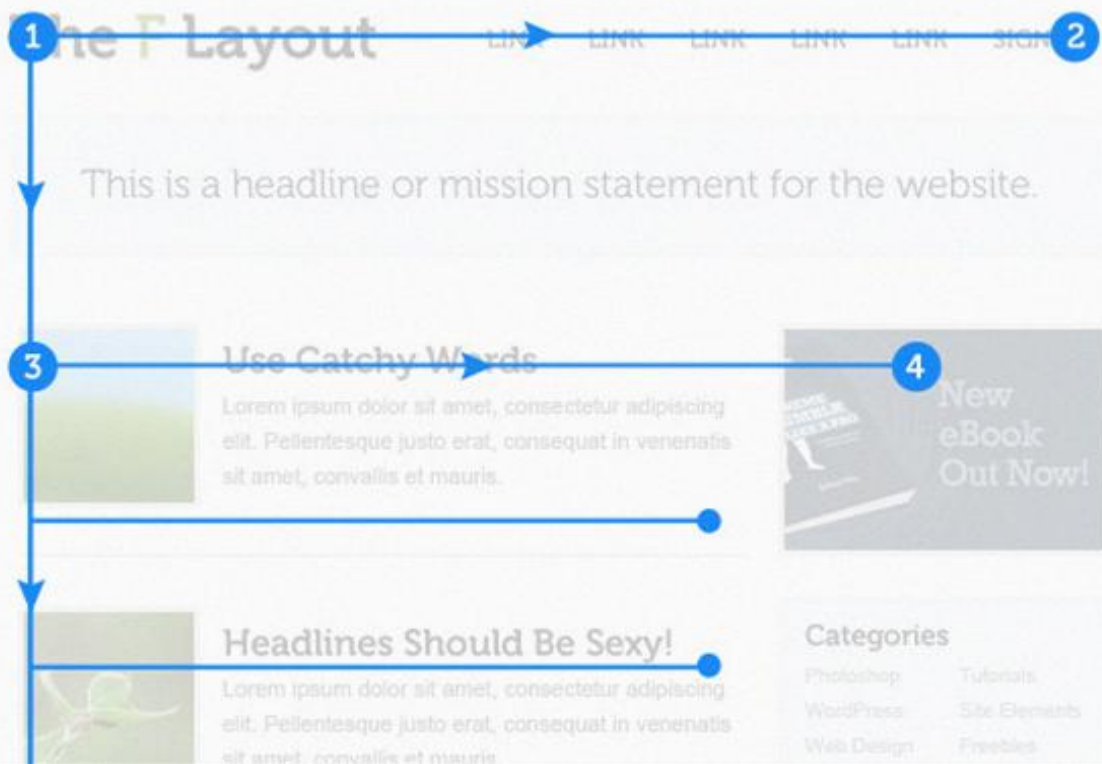
如果你想在你的网页看上去美观和优雅，那么你应该做一个网站对称。



### 不对称平衡

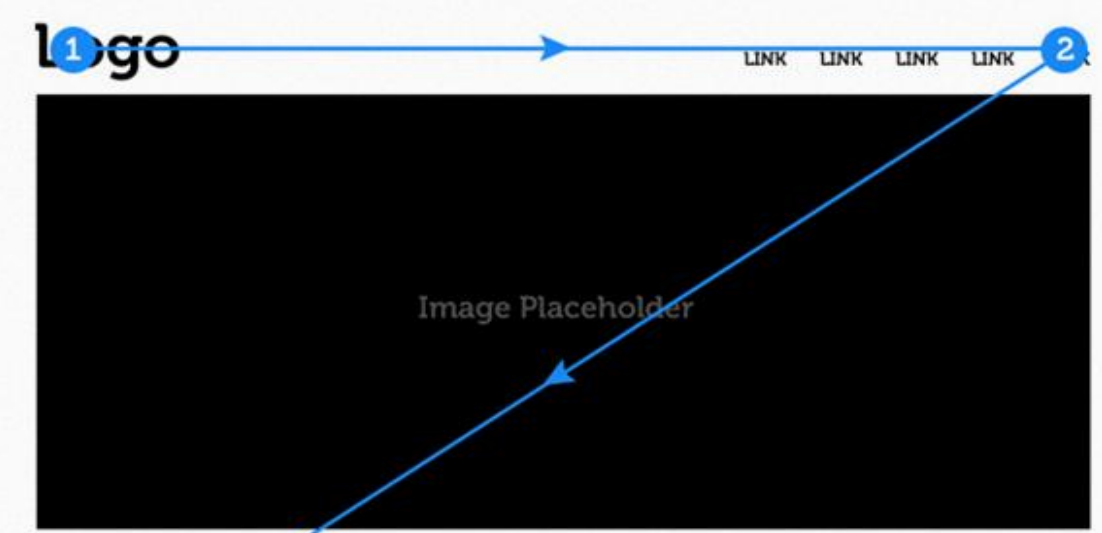
不对称平衡带来一种自由随意的感觉。尽管有时候看上去不是那么自然，但是它还是经常在网页设计中得到实用。





### F模式

- 用户极少逐字阅读文字。
- 每个段落的开始两个字最为重要，这将决定内容是否能留住用户。
- 初始段落，副标题和要点都要保持醒目。



### Z模式

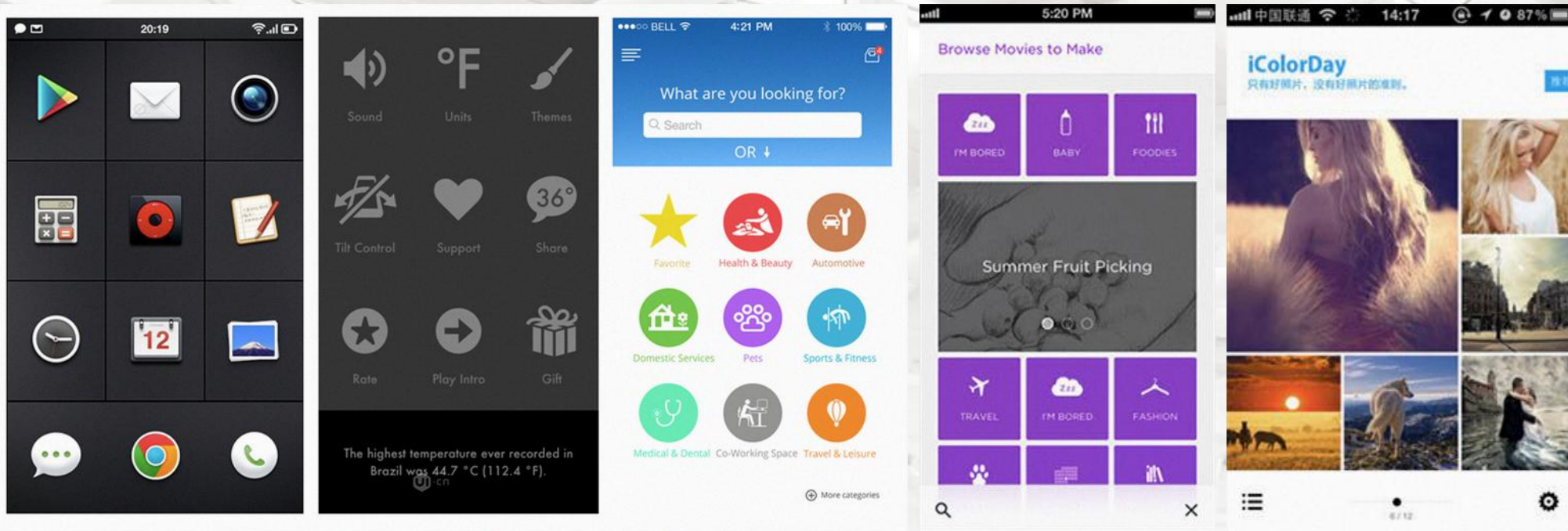
Z模式几乎可以适用到任何的网页交互，Z模式的优点就是简单。

如果你的网站内容很多并且很复杂的话，那么用这个模式，效果就会稍差。

当然，这些都不是绝对的，当Z模式简化之后

这种版式主要运用在分类为主的一级页面，起到功能分类的作用。

①九宫格网格构图



②圆心点放射形构图



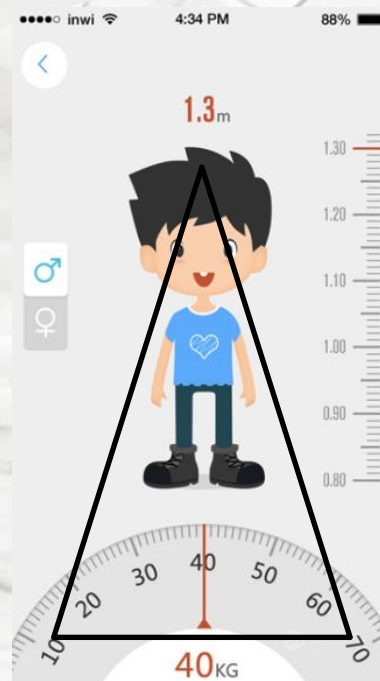
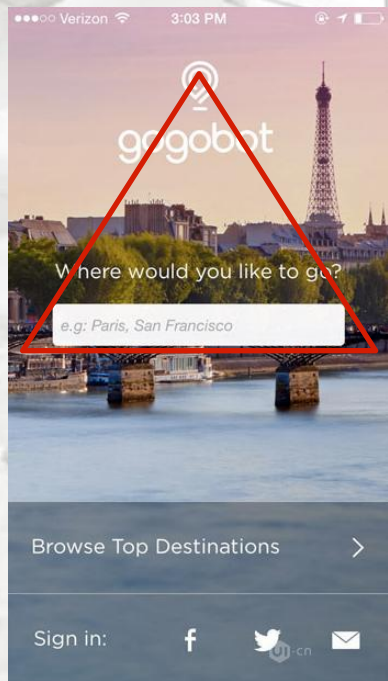
我们将主要的功能设置在版式的中位置，就能引导用户的视线聚集在想要突出的功能点上，就算视线本来不在中间的位置，也能引导用户再次回到中心的聚集处。

### ③三角形构图

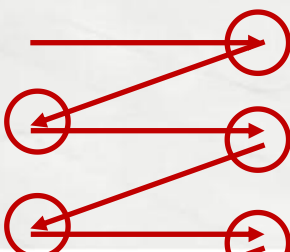


主要运用在文字与图标的版式中，让界面保持平衡稳定。从上至下式的三角形构图，能把信息层级罗列得更为规整和明确。

在界面中三角形构图大部分都是图在上，字在下，阅读更为舒服，有重点有描述。

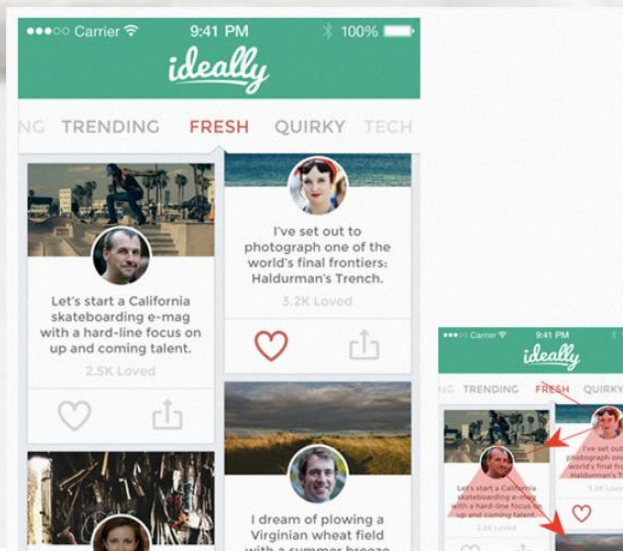


### ④SF字形构图



在进行界面设计的时候，对用户的视觉移动方向的预设 是非常重要的。

在界面中加入更为顺畅的构图设计引导用户视线移动的元素，就能使用户更



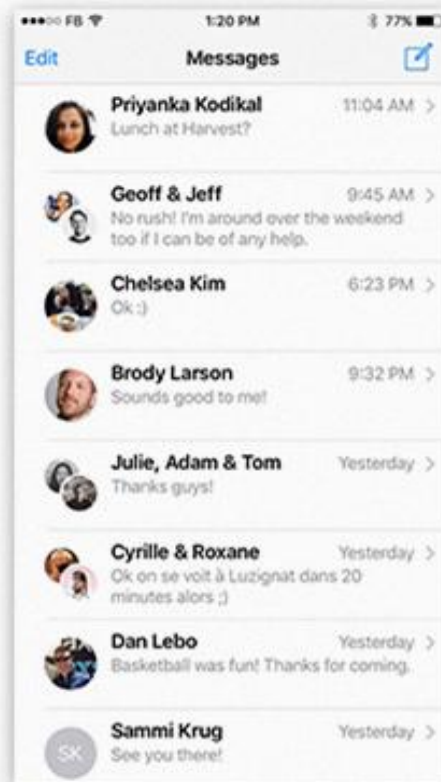
iOS 8

有史以来  
主标题  
极具重大的  
iOS 版本

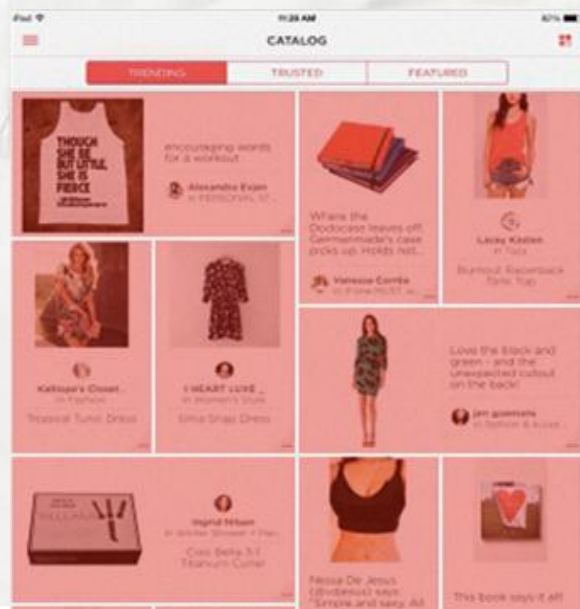
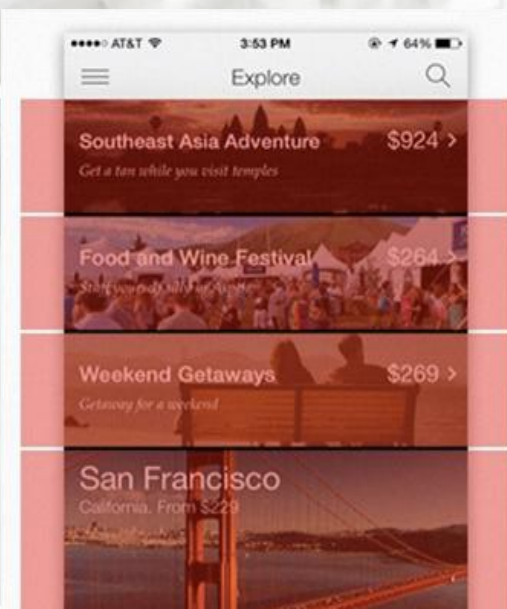
意义重大的改变，不仅体现在 iPhone 6 上，iOS 8 操作系统也同样实现了巨大的突破。全新功能，将你曾经只能想像的美好变为现实，比如使用 Siri 控制你家中的设备；利用健康和健身 app 与你的医生展开交流。不仅如此，开发者也拥有了更深入的资源和更多工具，能将 iOS 8 中一些妙不可言的全新功能融入到他们的 app 之中。这一切，将在大为出色的 Retina HD 高清显示屏上更大有可观。

⑤信息的排布

对任何信息进行排布的时候，首先必须要掌握的是对齐/重复/亲密/对比，贯穿设计的四大原则。

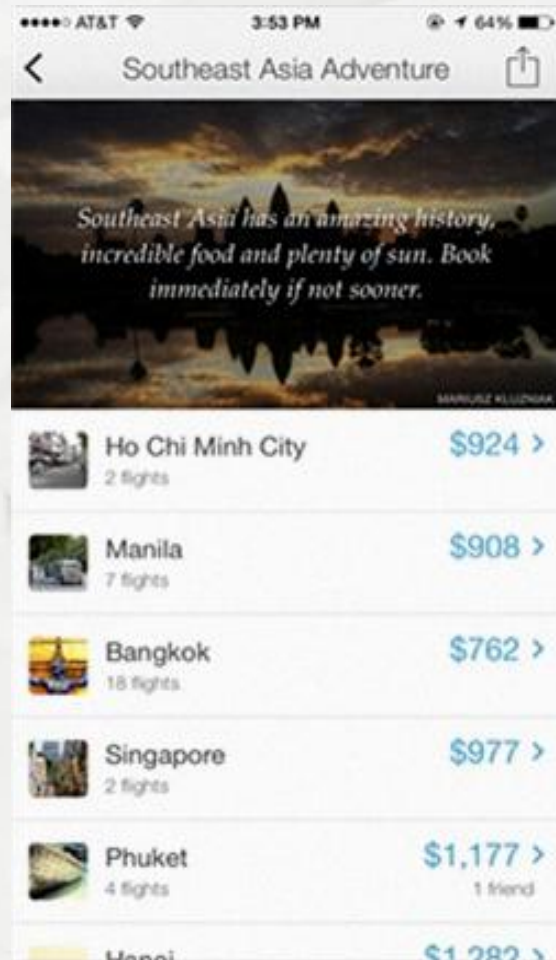
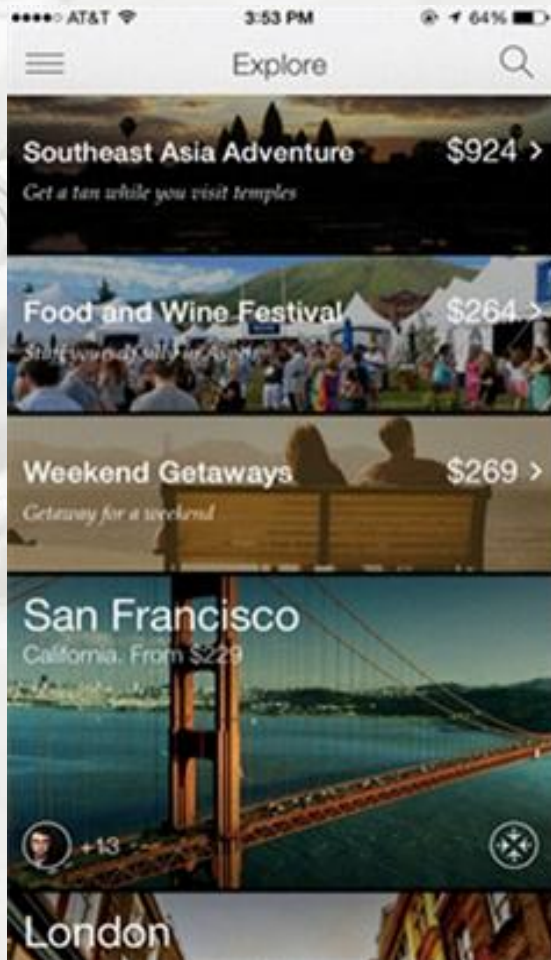


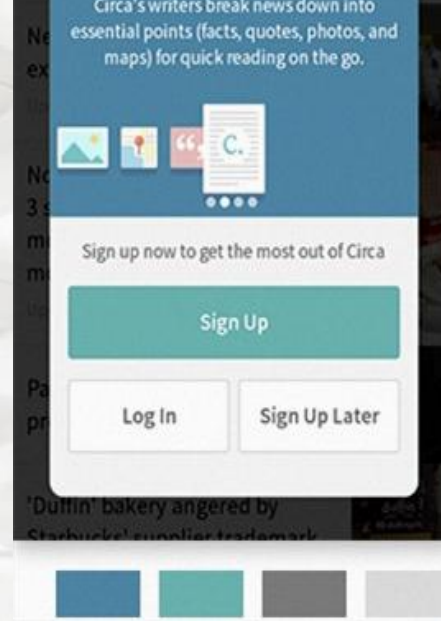
对齐



⑥ 图片的使用

页面中图片所占的比率叫做图版率，通常情况下降低图版率会给人一种宁静典雅、高级的感觉。提升图版率会有充满活力，使画面有富有感染力的效果。





## ⑦颜色的使用

在移动端界面中通常需要选取**主色**，**标准色**，**点睛色**。移动端与网页端稍微不同，主色虽然是决定了画面风格的色彩但是往往不会被大面积的使用。



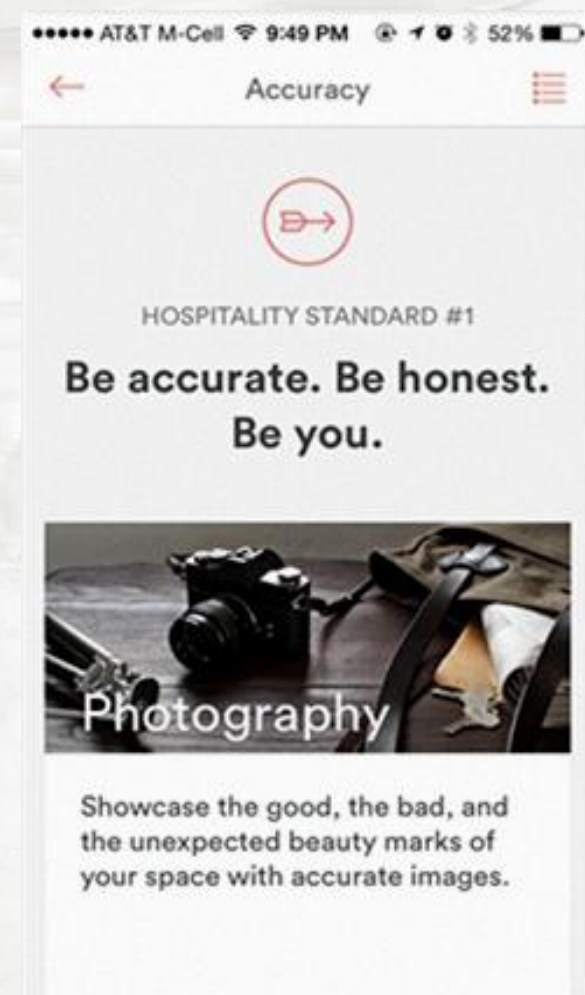
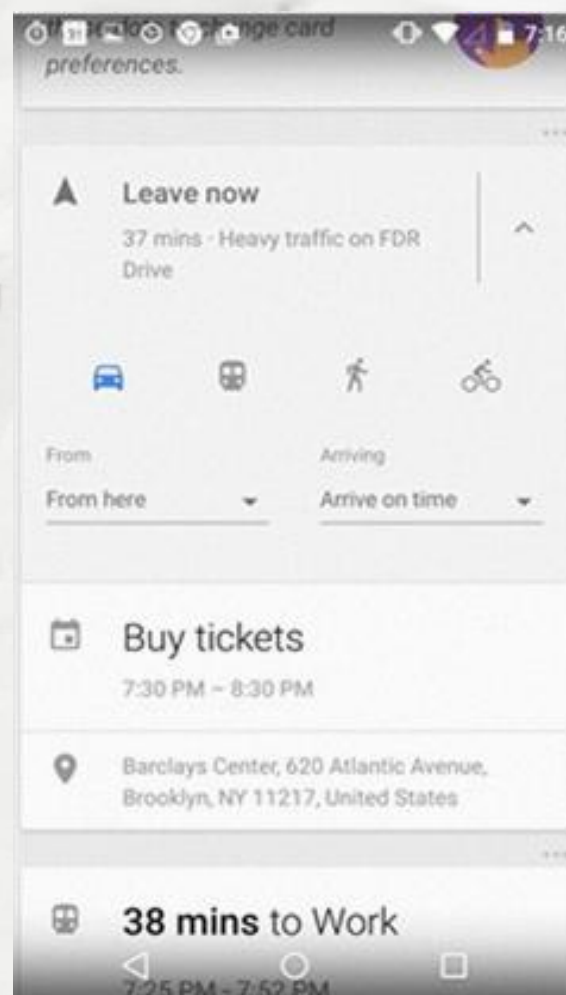
⑧留白的艺术

迫感，使用户进入一种轻松的氛围。

二、通过留白区分元素的存在，弱化元素与元素之间的阻隔

三、通过留白有目的的突出表达的重点

四、赋予页面构成产生不同的变化



⑨视觉心理的灵活运用

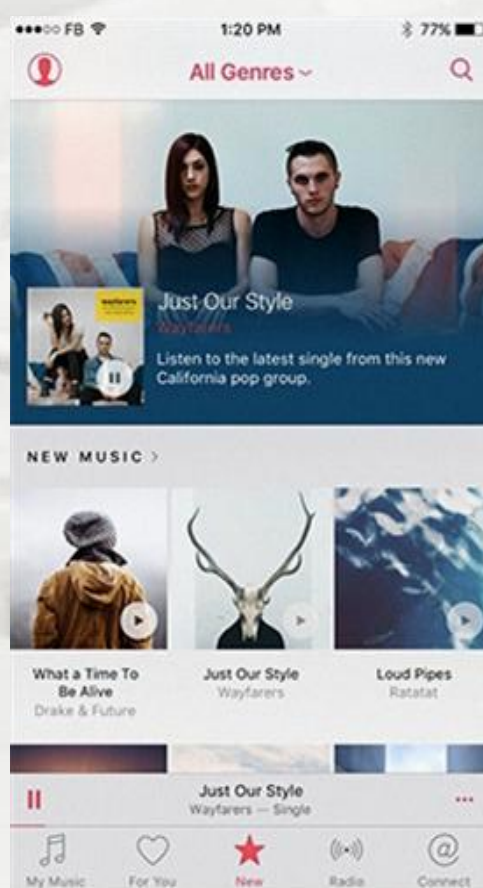
在观看事物时，往往会产生一些不同的视觉心理，著作权归作者所有。  
在版式设计中同样大量运用这些科学视觉方法对用户进行视觉上的引导，也能让设计师快速找到一些排版布局的方法。



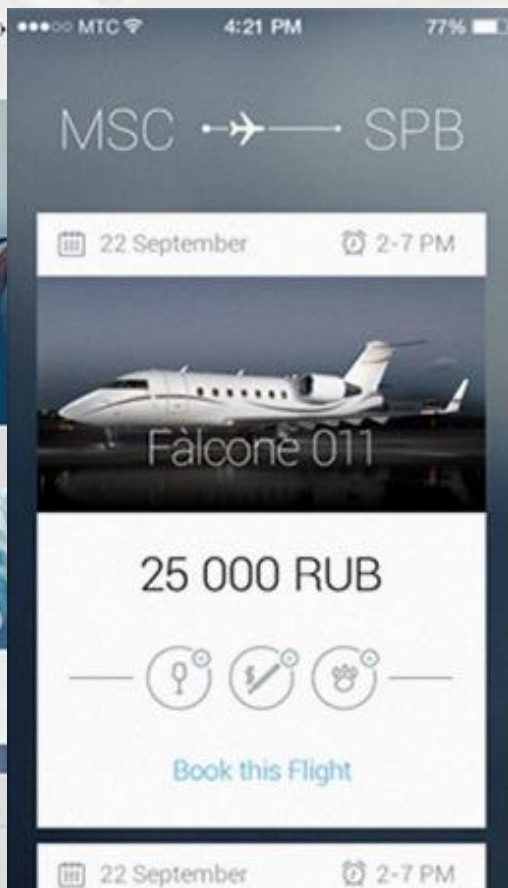
通栏、间距通常采用黄金比例



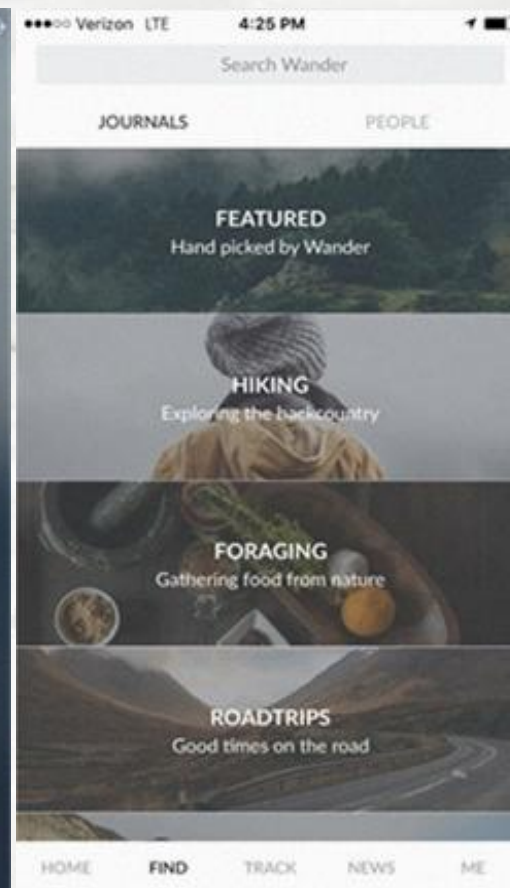
圆角、圆形比直角更容易让人接受



照片、相片通常使用方形展示



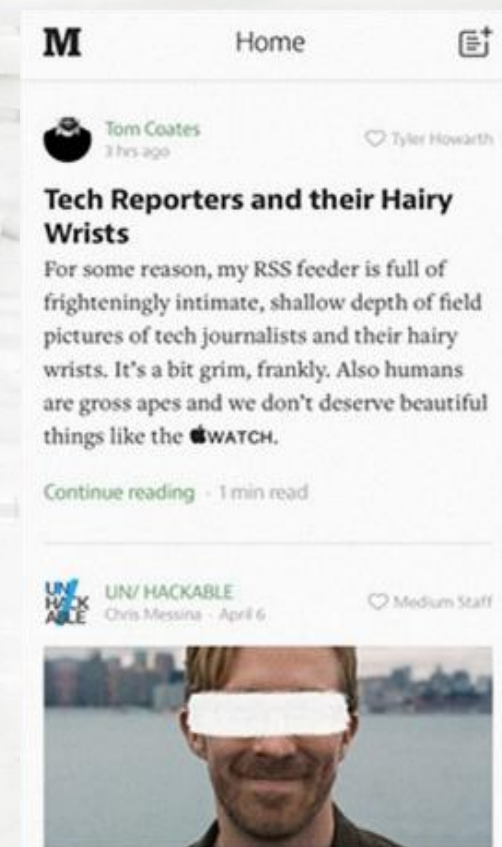
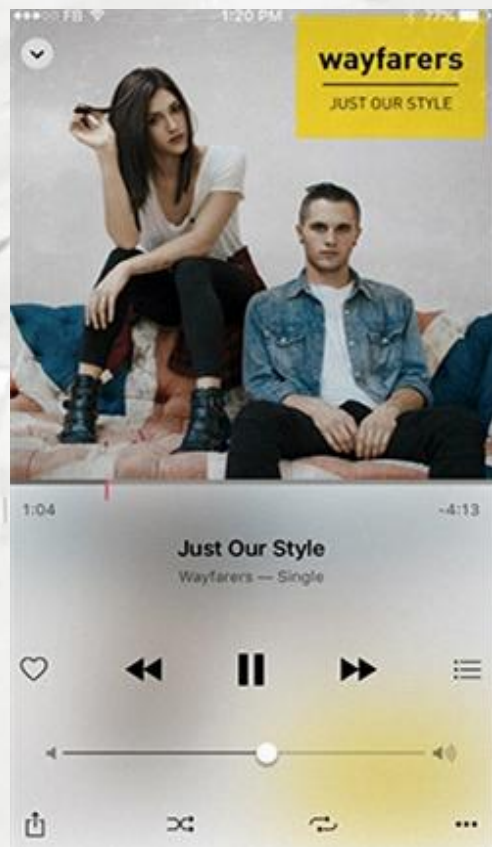
避免单调，增加页面节奏感



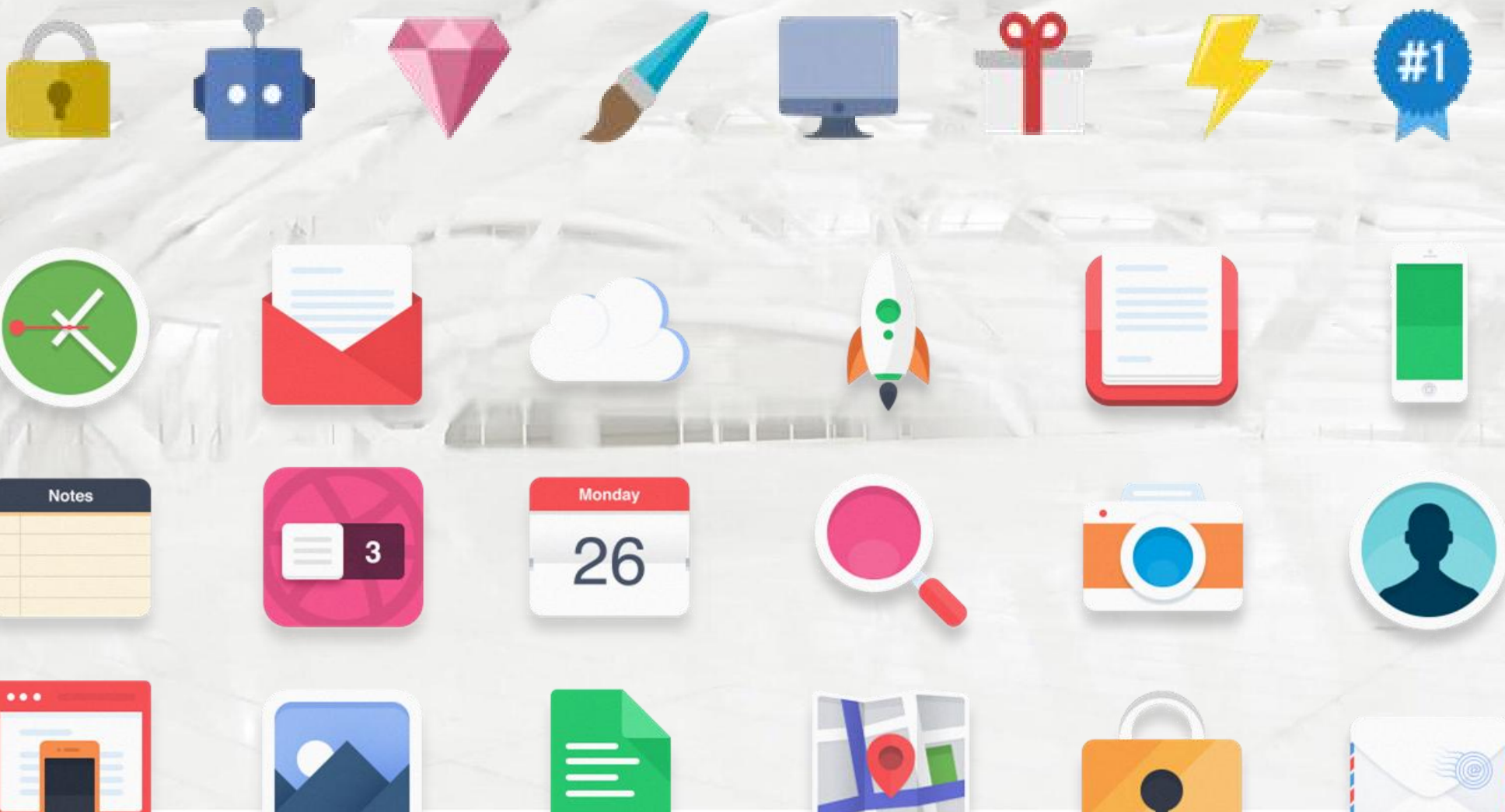
通过蒙版的方式控制页面色调

⑩没有设计的设计

每一条线/每一行文字/每一个按钮的存在都是都有它存在的理由。它不加无意义的修饰、不须陪衬和烘托，让用户更关注内容的主体，弱化对视觉的认知。甚至于用户在滑动时看到一个按钮或一行文字也感觉这是理所当然的存在。让用户感知不到刻意的设计，一切的发生都是那么自然。



1. 扁平化：风格简单，无特效；排版简洁；色彩绚丽；二维效果；





designed by  freepik.com



## 2. 拟物化：3D特效；逼真；



### 3. 卡通化：夸张；变形；





## 三、UI界面常用元素制作

---

- 1.常用图形制作
- 2.常用控件制作
- 3.图标设计与制作  
界面设计风格

# 1.常用图形制作

按钮；加载loading；日历界面；旗帜元素；评价五角星的满意度；好评度评价体系元素；

网站常用运用到的提示；错误；警告；验证成功等标志元素；

还有视频界面；音频界面和tab切换界面的设计。



**DianXun**



# 我个人认为按钮无非就这几种基本形状

请不要做太多奇形怪状，不要忘记按钮本身的作用

吸引用户点击

## 颜色

你告诉我上面写了什么

你告诉我上面写了什么

你告诉我上面写了什么

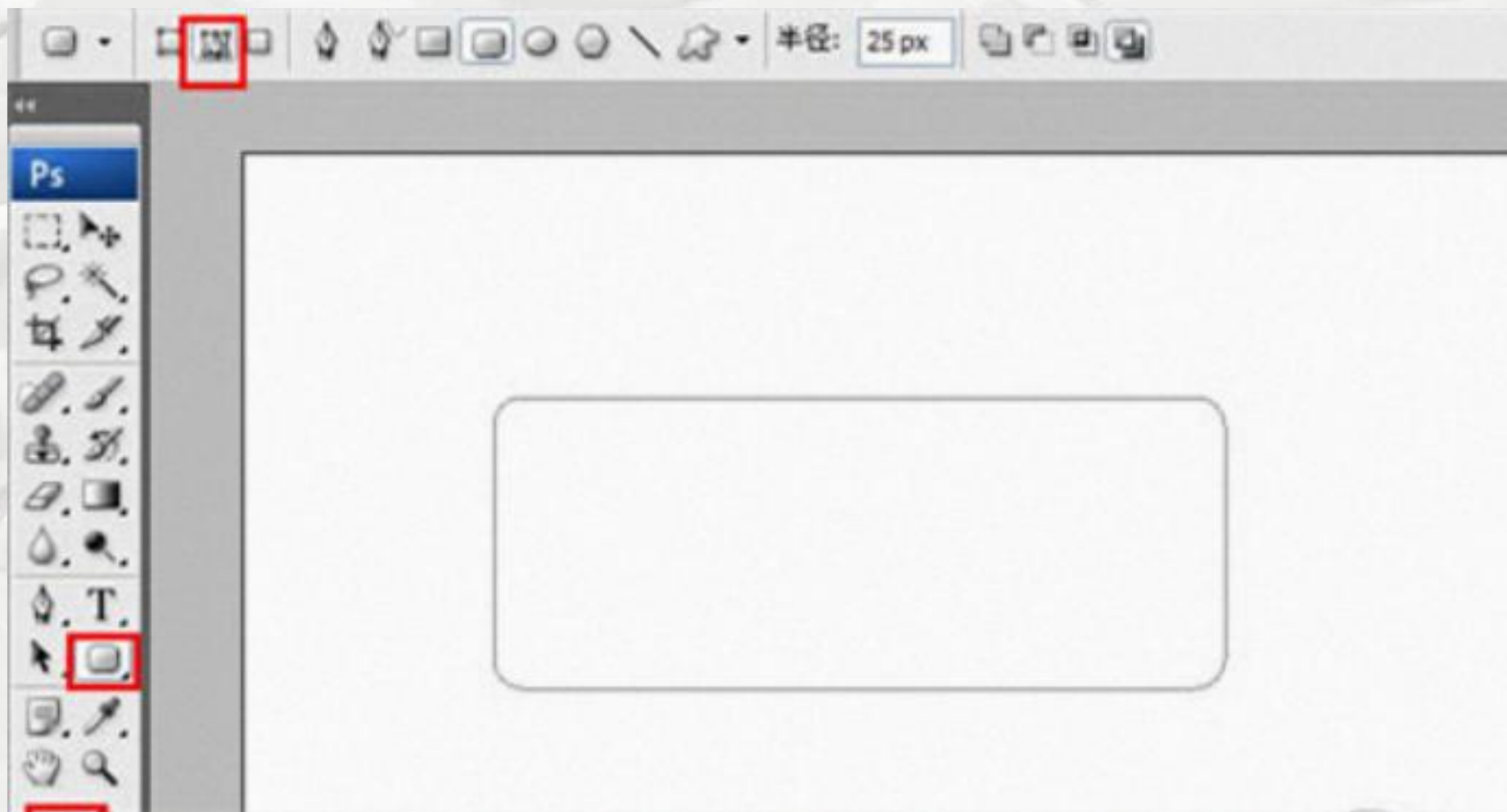
你告诉我上面写了什么

哪个好请自行判断，设计师应该具备审美能力

置名称：按钮，宽度：570像素，高度：400像素，分辨率：72像素/英寸，颜色模式：RGB颜色、8位，背景内容：白色，设置完毕后单击确定按钮，如图1所示。



并按住键盘中Shift不放在工作区拖出一个圆角矩形，按键盘快捷键Ctrl+Enter转换为选区，设置前景色为蓝色，按键盘快捷键Ctrl+D取消选区，如图2所示。效果图如图3所示。



# 图层样式

样式

混合选项:默认

投影

内阴影

外发光

内发光

斜面和浮雕

等高线

纹理

光泽

颜色叠加

渐变叠加

图案叠加

描边

## 投影

### 结构

混合模式(B): 正片叠底 

不透明度(O):  %

角度(A):  120 度  使用全局光(G)

距离(D):  像素

扩展(E):  %

大小(S):  像素

### 品质

等高线:   消除锯齿(L)

杂色(N):  %

图层挖空投影(U)

设置为默认值

复位为默认值

确定

复位

新建样式(W)...

预览(V)



混合选项:默认

投影

内阴影

外发光

内发光

斜面和浮雕

等高线

纹理

光泽

颜色叠加

渐变叠加

图案叠加

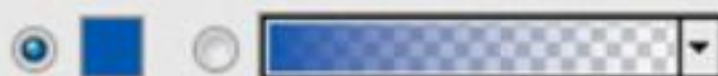
描边

结构

混合模式(E): 正常

不透明度(O):  %

杂色(N):  %



图素

方法(Q): 柔和

扩展(P):  %

大小(S):  像素

品质

等高线:   消除锯齿(L)

范围(R):  %

抖动(J):  %

设置为默认值

复位为默认值

复位

新建样式(W)...

预览(V)



混合选项:默认

投影

内阴影

外发光

内发光

斜面和浮雕

等高线

纹理

光泽

颜色叠加

渐变叠加

图案叠加

描边

混合模式(M): 滤色

不透明度(O):  %

杂色(N):  %



图素

方法(Q): 柔和

源:  居中(E)  边缘(G)

阻塞(C):  %

大小(S):  像素

品质

等高线:   消除锯齿(L)

范围(R):  %

抖动(J):  %

复位

新建样式(W)...

预览(V)



设置为默认值

复位为默认值

混合选项:默认

投影

内阴影

外发光

内发光

斜面和浮雕

等高线

纹理

光泽

颜色叠加

渐变叠加

图案叠加

描边

样式(S): 内斜面 ▾

方法(M): 平滑 ▾

深度(D):  %

方向:  上  下

大小(Z):  像素

软化(F):  像素

复位

新建样式(W)...

预览(V)



阴影

角度(N):  度



使用全局光(G)

高度:  度

光泽等高线:   消除锯齿(L)

高光模式(H): 柔光 ▾


不透明度(O):  %

阴影模式(A): 正片叠底 ▾ 

不透明度(C):  %

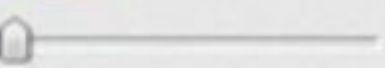
混合选项:默认

- 投影
- 内阴影
- 外发光
- 内发光
- 斜面和浮雕
  - 等高线
  - 纹理
- 光泽
- 颜色叠加
- 渐变叠加
- 图案叠加
- 描边


混合模式(M): 正常 

不透明度(O):  50 %

角度(N):  131 度

距离(D):  5 像素

大小(S):  1 像素

等高线:   消除锯齿(L)  反相(I)

设置为默认值

复位为默认值

复位

新建样式(W)...

预览(V)



混合选项:默认

- 投影
- 内阴影
- 外发光
- 内发光
- 斜面和浮雕
  - 等高线
  - 纹理
- 光泽
- 颜色叠加
- 渐变叠加
- 图案叠加
- 描边

混合模式(O): 正常

不透明度(P): 100 %

渐变:   反向(R)

样式(L): 对称的  与图层对齐(I)

角度(N):  -165 度

缩放(S): 150 %

设置为默认值

复位为默认值

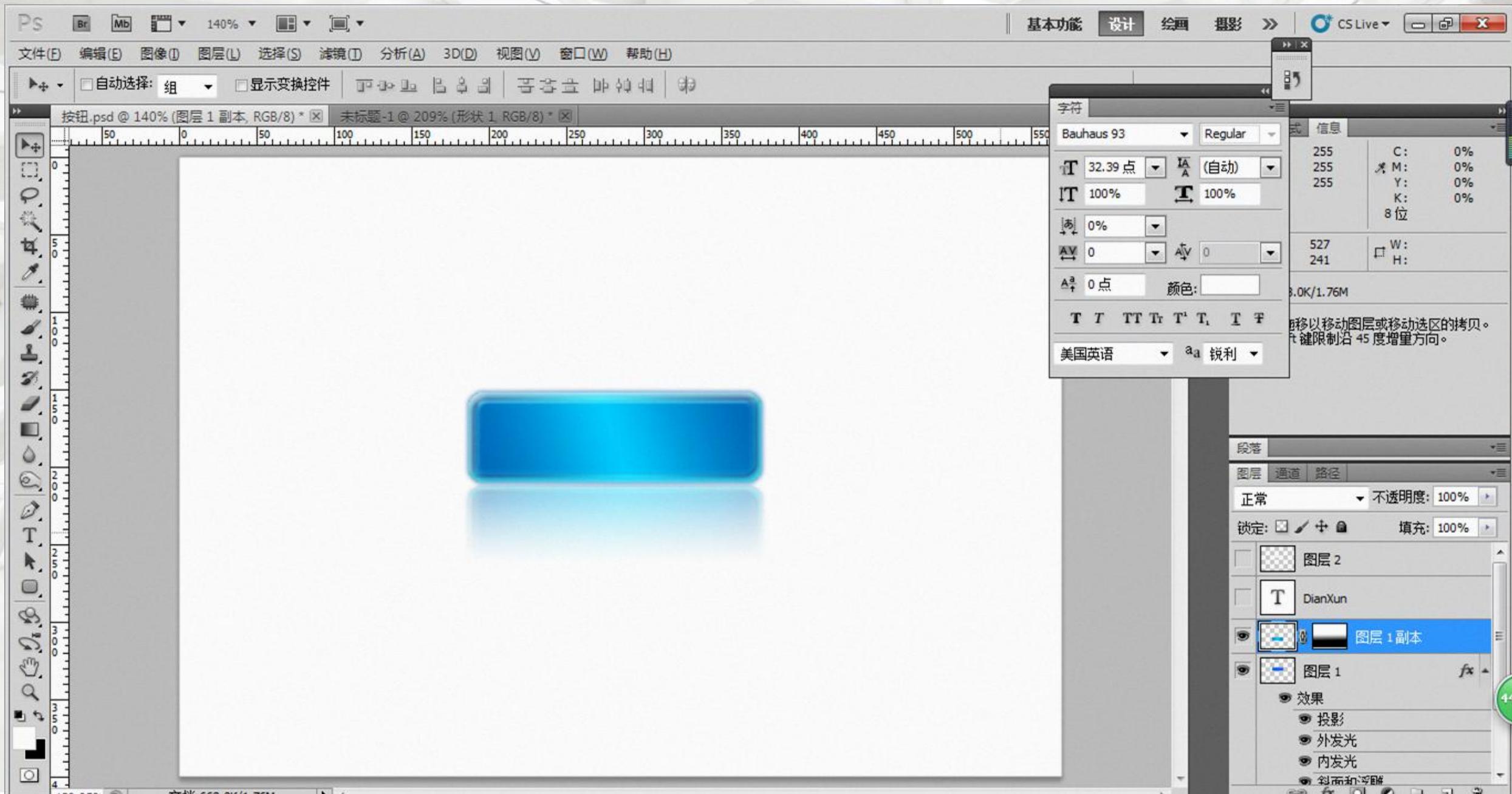
复位

新建样式(W)...

预览(V)



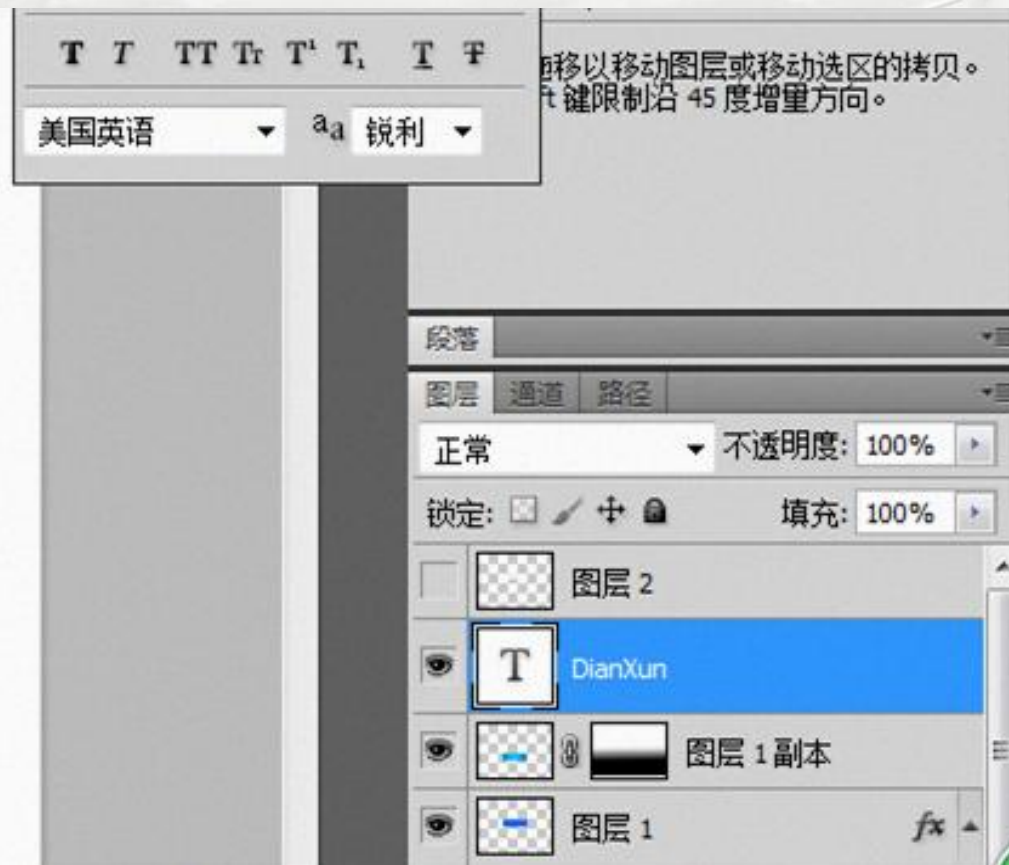
示。



12所示。



DianXun



Text tool options: T, T, TT, Tr, T', T<sub>1</sub>, I, F

Language: 美国英语 (American English)

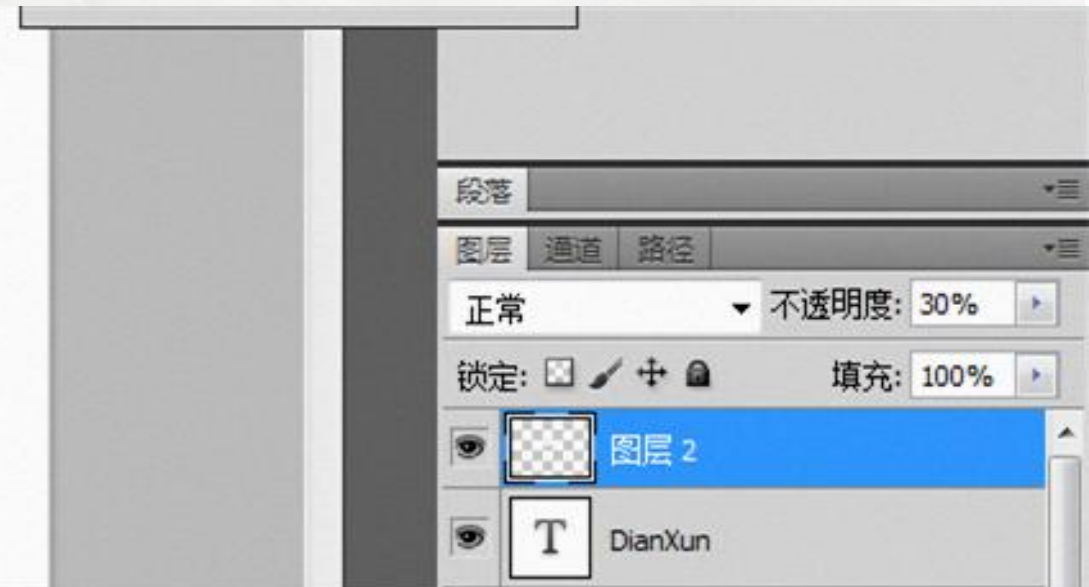
Font: a a 锐利 (Sharp)

Paragraph: 移以移动图层或移动选区的拷贝。  
t 键限制沿 45 度增量方向。

Layers panel:

- 段落 (Paragraph)
- 图层 (Layers): 通道 (Channels), 路径 (Paths)
- 正常 (Normal) 不透明度: 100%
- 锁定:     填充: 100%
- 图层 2 (Layer 2)
- DianXun** (Selected)
- 图层 1 副本 (Layer 1 Copy)
- 图层 1 (Layer 1) fx

6、在图层控制面板新建一个图层或者（按快捷键Shift+Ctrl+N），接着在工具箱中选择钢笔工具，在属性栏中设置钢笔为路径，接着再工作区绘制出一个不规则的形状，按键盘快捷键Ctrl+Enter转换为选区，设置前景色为白色，按键盘快捷键Ctrl+D取消选区，并设置不透明度为30%。如图所示。





样式

混合选项:默认

- 投影
- 内阴影
- 外发光
- 内发光
- 斜面和浮雕
  - 等高线
  - 纹理
- 光泽
- 颜色叠加
- 渐变叠加
- 图案叠加
- 描边

投影

结构

混合模式(B): 正片叠底



不透明度(O):  %

角度(A):  90 度  使用全局光(G)

距离(D):  像素

扩展(R):  %

大小(S):  像素

品质

等高线:   消除锯齿(L)

杂色(N):  %

图层挖空投影(U)

设置为默认值

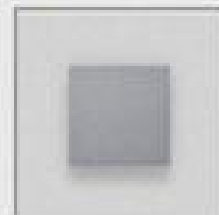
复位为默认值

确定

复位

新建样式(W)...

预览(V)



样式

混合选项:默认

投影

内阴影

外发光

内发光

斜面和浮雕

等高线

纹理

光泽


颜色叠加

渐变叠加

图案叠加

描边


结构

混合模式(B): 正片叠底 

不透明度(O):  30 %

角度(A):  90 度  使用全局光(G)

距离(D):  1 像素

阻塞(C):  0 %

大小(S):  10 像素

品质

等高线:   消除锯齿(L)

杂色(N):  0 %

设置为默认值

复位为默认值

确定

复位

新建样式(W)...

预览(V)



样式

混合选项:默认

- 投影
- 内阴影
- 外发光
- 内发光
- 斜面和浮雕
  - 等高线
  - 纹理
- 光泽
- 颜色叠加
- 渐变叠加
- 图案叠加
- 描边

结构

混合模式(E): 正常 ▼  
不透明度(O):  %  
杂色(N):  %  
   

图素

方法(Q): 柔和 ▼  
扩展(P):  %  
大小(S):  像素

品质

等高线:   消除锯齿(L)  
范围(R):  %  
抖动(J):  %

设置为默认值

复位为默认值

修正

复位

新建样式(W)...

预览(V)



混合选项:默认

投影

内阴影

外发光

内发光

斜面和浮雕

等高线

纹理

光泽

颜色叠加

渐变叠加

图案叠加

描边

结构

样式(S): 内斜面

方法(M): 平滑

深度(D): 409 %

方向:  上  下

大小(Z): 0 像素

软化(F): 0 像素

阴影

角度(N): 90 度



使用全局光(G)

高度: 30 度

光泽等高线:  消除锯齿(L)

高光模式(H): 柔光

不透明度(O): 10 %

阴影模式(A): 正片叠底

不透明度(C): 10 %

复位

新建样式(W)...

预览(V)



样式

混合选项:默认

- 投影
- 内阴影
- 外发光
- 内发光
- 斜面和浮雕
  - 等高线
  - 纹理
- 光泽
- 颜色叠加
- 渐变叠加
- 图案叠加
- 描边

渐变

混合模式(O): 正常 ▾

不透明度(P):  %

渐变:   反向(R)

样式(L): 线性 ▾  与图层对齐(I)

角度(N):   度

缩放(S):  %

设置为默认值

复位为默认值

确定

复位

新建样式(W)...

预览(V)



样式

混合选项:默认

投影

内阴影

外发光

内发光

斜面和浮雕

等高线

纹理

光泽

颜色叠加

渐变叠加

图案叠加


描边

内阴影


结构

混合模式(B): 正片叠底 

不透明度(O):  50 %

角度(A):  125 度  使用全局光(G)

距离(D):  1 像素

阻塞(C):  0 %

大小(S):  5 像素

品质

等高线:   消除锯齿(L)

杂色(N):  0 %

设置为默认值

复位为默认值

确定

复位

新建样式(W)...

预览(V)



混合选项:默认

投影

内阴影

外发光

内发光

斜面和浮雕

等高线

纹理

光泽

颜色叠加

渐变叠加

图案叠加

描边

混合模式(E): 叠加

不透明度(O):  %

杂色(N):  %



图素

方法(Q): 柔和

扩展(B):  %

大小(S):  像素

品质

等高线:   消除锯齿(L)

范围(R):  %

抖动(J):  %

设置为默认值

复位为默认值

复位

新建样式(W)...

预览(V)



混合选项:默认

投影

内阴影

外发光

内发光

斜面和浮雕

等高线

纹理

光泽

颜色叠加

渐变叠加

图案叠加

描边

样式(S): 枕状浮雕 ▾

方法(O): 平滑 ▾

深度(D):  %

方向:  上  下

大小(Z):  像素

软化(F):  像素

复位

新建样式(W)...

预览(V)



阴影

角度(N):  度



使用全局光(G)

高度:  度

光泽等高线:   消除锯齿(L)

高光模式(H): 柔光 ▾

不透明度(O):  %

阴影模式(A): 正常 ▾

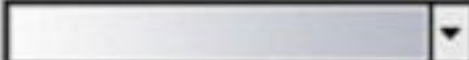
不透明度(C):  %

混合选项:默认

- 投影
- 内阴影
- 外发光
- 内发光
- 斜面和浮雕
  - 等高线
  - 纹理
- 光泽
- 颜色叠加
- 渐变叠加
- 图案叠加
- 描边

混合模式(O): 正片叠底

不透明度(P):  80 %

渐变:   反向(R)

样式(L): 线性  与图层对齐(I)

角度(N):  -79 度

缩放(S):  121 %

设置为默认值

复位为默认值

复位

新建样式(W)...

预览(V)



- 样式
- 
- 混合选项:默认
- 投影
  - 内阴影
  - 外发光
  - 内发光
  - 斜面和浮雕
    - 等高线
    - 纹理
  - 光泽
  - 颜色叠加
  - 渐变叠加
  - 图案叠加
  - 描边

内阴影

结构

混合模式(B): 正片叠底 

不透明度(O):  %


角度(A):   度  使用全局光(G)

距离(D):  像素

阻塞(C):  %

大小(S):  像素

品质

等高线:   消除锯齿(L)

杂色(N):  %

设置为默认值

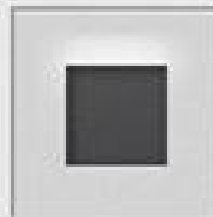
复位为默认值

确定

复位

新建样式(W)...

预览(V)



混合选项:默认

投影

内阴影

外发光

内发光

斜面和浮雕

等高线

纹理

光泽

颜色叠加

渐变叠加

图案叠加

描边

混合模式(E): 叠加

不透明度(O):  %

杂色(N):  %



图素

方法(Q): 柔和

扩展(P):  %

大小(S):  像素

品质

等高线:   消除锯齿(L)

范围(R):  %

抖动(J):  %

设置为默认值

复位为默认值

复位

新建样式(W)...

预览(V)



混合选项:默认

- 投影
- 内阴影
- 外发光
- 内发光
- 斜面和浮雕
  - 等高线
  - 纹理
- 光泽
- 颜色叠加
- 渐变叠加
- 图案叠加
- 描边

样式(S): 外斜面 ▼

方法(M): 平滑 ▼

深度(D):  150 %

方向:  上  下

大小(Z):  25 像素

软化(E):  0 像素

复位

新建样式(W)...

预览(V)



阴影

角度(N):  93 度



使用全局光(G)

高度:  0 度

光泽等高线:   消除锯齿(L)

高光模式(H): 正常 ▼

不透明度(O):  100 %

阴影模式(A): 正片叠底 ▼

不透明度(C):  100 %

混合选项:默认

- 投影
- 内阴影
- 外发光
- 内发光
- 斜面和浮雕
  - 等高线
  - 纹理
- 光泽
- 颜色叠加
- 渐变叠加
- 图案叠加
- 描边

混合模式(O): 正片叠底

不透明度(P): 80 %

渐变:   反向(R)

样式(L): 线性  与图层对齐(I)

角度(N):  -79 度

缩放(S): 121 %

设置为默认值

复位为默认值

复位

新建样式(W)...

预览(V)



The image shows a vast, brightly lit interior space, likely a modern architectural structure. The ceiling is composed of a dense, intricate network of white, curved beams that create a complex, lattice-like pattern. The floor is highly reflective, showing clear reflections of the ceiling and the surrounding environment. The overall atmosphere is clean, bright, and futuristic. In the center of the image, the Chinese characters "图标制作" (Icon Design) are displayed in a bold, red font.

# 图标制作

- 图标设计的意义
- 视觉设计的重要组成部分，用于提示与强调
- 使产品的功能具象化，更容易理解
- 使产品的人机界面更具有吸引力，富含娱乐性
- 形成产品的统一特征，给用户以信赖感，便于功能的记忆
- 创造差异化、个性化的美，强化装饰性作用
- 图标设计是一种艺术创作、能提高产品的品味
- 图标设计的表现方式灵活自由、可以传达不同的产品理念
- 图标设计是在屏幕上展示产品的最佳方式

# 1、图标设计的意义

1)、视觉设计的重要组成部分，用于提示与强调

2)、使产品的功能具象化，更容易理解

The Iliad

By Homer

Written 800 B.C.E

Translated by Samuel Butler

Book I

Sing, O goddess, the anger of Achilles son of Peleus, that brought  
Achaean losses. Many a brave soul did it send hurrying down to  
Hades, and many a hero did it  
yield a prey to dogs and vultures, for so were the counsels  
of the gods. How many a city did it take,  
how many a strong hold did it destroy,  
which the son of Atreus, king of men, and great Achilles

And which of the gods was it that set them on? Sing, Muse, the  
IliadBy Homer Written 800 B.C.E  
Translated by Samuel Butler Book I  
because the son of Atreus had dishonoured  
the ships of the Achaeans to free his daughter  
"Sons of Atreus," he cried, "and all  
rant you to sack the city of Priam  
On this the rest of the Achaeans  
the ransom that he offered  
The old man feared  
sounding sea and  
cried, "O god  
with thy might  
prayed apart to King Apollo whom lovely Leto had borne. "Hear me," he

## Toms's magic recipe



### Beef

Beef is the culinary name for meat from bovines, especially domestic cattle (cows). Beef is one of the principal meats used in the cuisine of Australia, Argentina, Europe and America, and is also important in Africa, East Asia, and Southeast Asia. Beef is considered a taboo food in some



### Tomato Puree

The tomato (*Solanum lycopersicum*) is a herbaceous, usually sprawling plant in the nightshade family that is typically cultivated for its edible fruit. Savory in flavor (and accordingly termed a vegetable; see below), the fruit of most varieties ripens to a distinctive red color. Tomato plants



### Salt

Salt is a dietary mineral composed primarily of sodium chloride that is essential for animal life, but can be toxic to many land plants. Salt flavor is one of the basic tastes, making salt one of the oldest, most ubiquitous food seasonings. Salting is an important method of food preservation. Salt for human consumption is produced in different forms:



### Pistachios

The pistachio (*Pistacia vera* L., Anacardiaceae or sometimes *Pistacia terebinthifera*) is a small tree native to some regions of Syria, Iran, Kyrgyzstan, Turkmenistan, Turkey, Pakistan and western Afghanistan, though it is also cultivated in other regions. It is an important culinary nut. *Pistacia vera* often is confused with



### Cherries

The cherry is the fruit of many plants of the genus *Prunus*. It is a fleshy fruit that contains a single stony seed. The cherry fruits of commerce are usually obtained from a limited number of species, including especially cultivars of the wild

# 1、图标设计的意义

3)、使产品的人机界面更具有吸引力，富含娱乐性



# 1、图标设计的意义

4)、图标设计是一种艺术创作、能提高产品的品味



All kind of styles... to match yours perfectly...



# 1、图标设计的意义

4)、图标设计是一种艺术创作、能提高产品的品味



Sizes from 16 to 512px or even bigger with vectors...



# 1、图标设计的意义

5)、图标设计的表现方式灵活自由、可以传达不同的产品理念







# 1、图标设计的意义

6)、图标设计是在屏幕上展示产品的最佳方式



## 2、图标设计的原则

### 1)、精美、直观、生动的图标



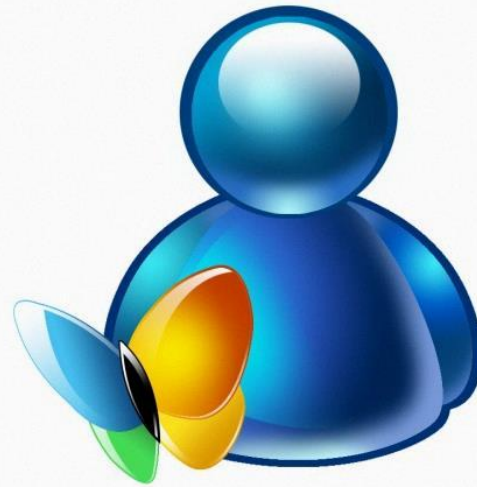
## 2、图标设计的原则

### 1)、精美、直观、生动的图标



## 2、图标设计的原则

2)、图标的唯一性——准确、易识别、易理解



## 2、图标设计的**原则**

3)、系列图标风格统一、整体性强







## 2、图标设计的原则

### 4)、主题文化性



### 3、图标设计的规格

图标文件的类型：**.ico文件**，图标文件大都是.ico格式

图标的一般尺寸：16x16像素、32x32像素、48x48像素、64x64像素、96x96像素、256x256像素



## Download Online Video



256x256



128x128



64x64



48x48



32x32

## Video Capture



#### 4、图标设计的流程

##### 1)、图标创意阶段

看懂界面需求，对每个图标的定义要准确清楚。



MUSIC



MUSIC



MUSIC



MUSIC



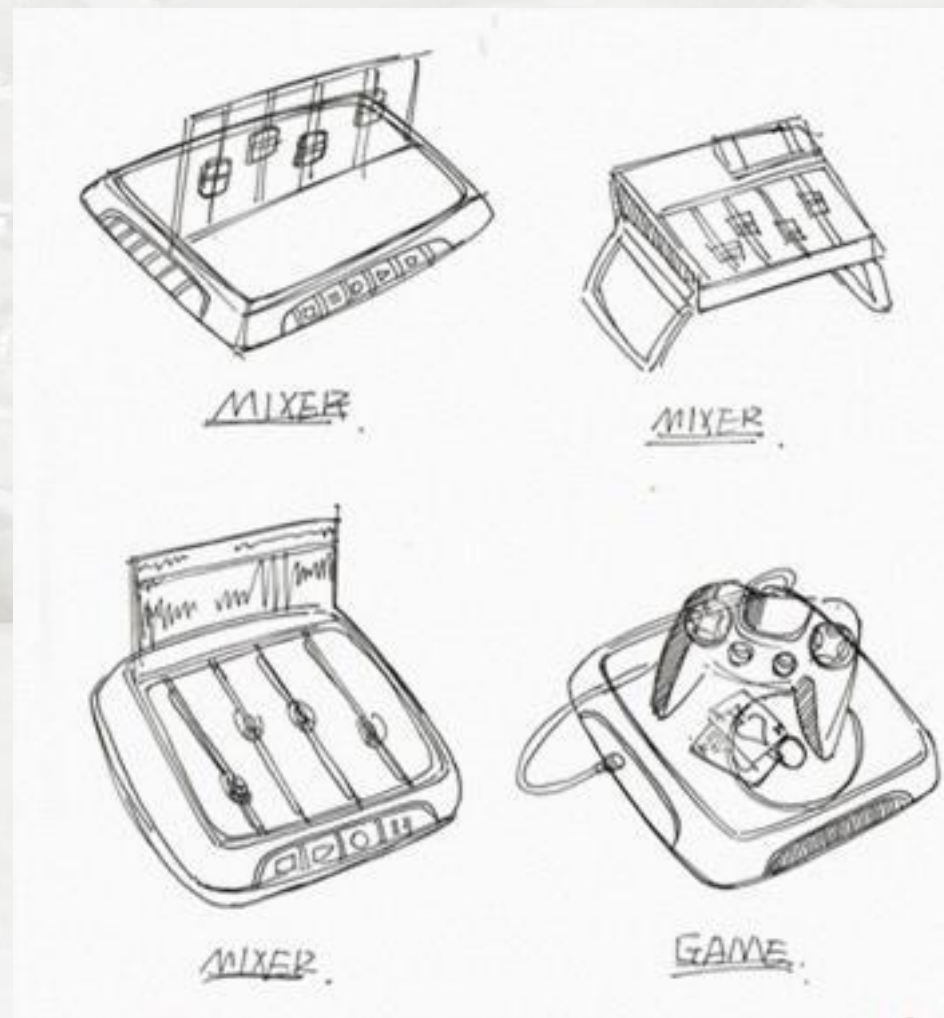
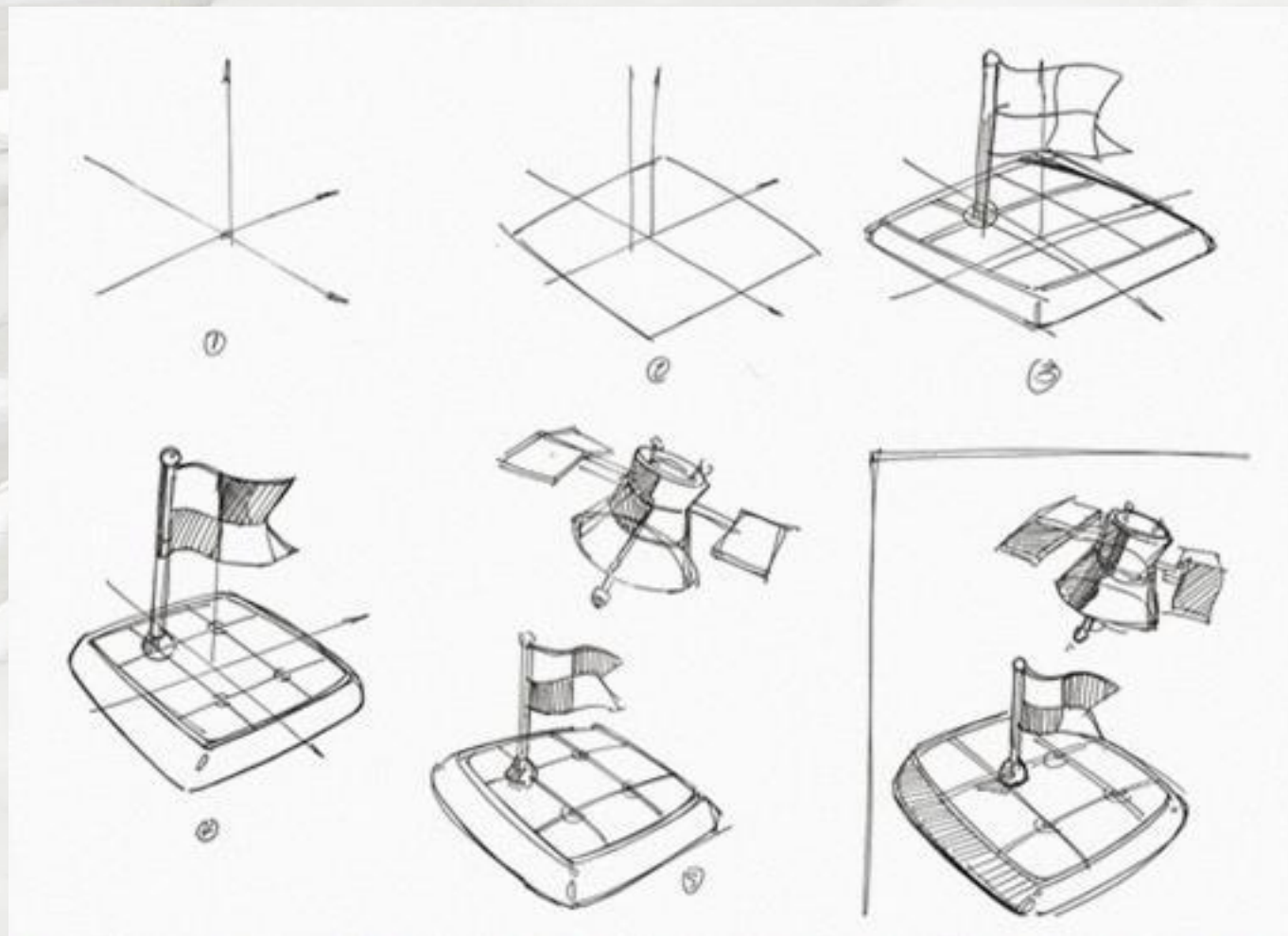
MUSIC



MUSIC

## 4、图标设计的流程

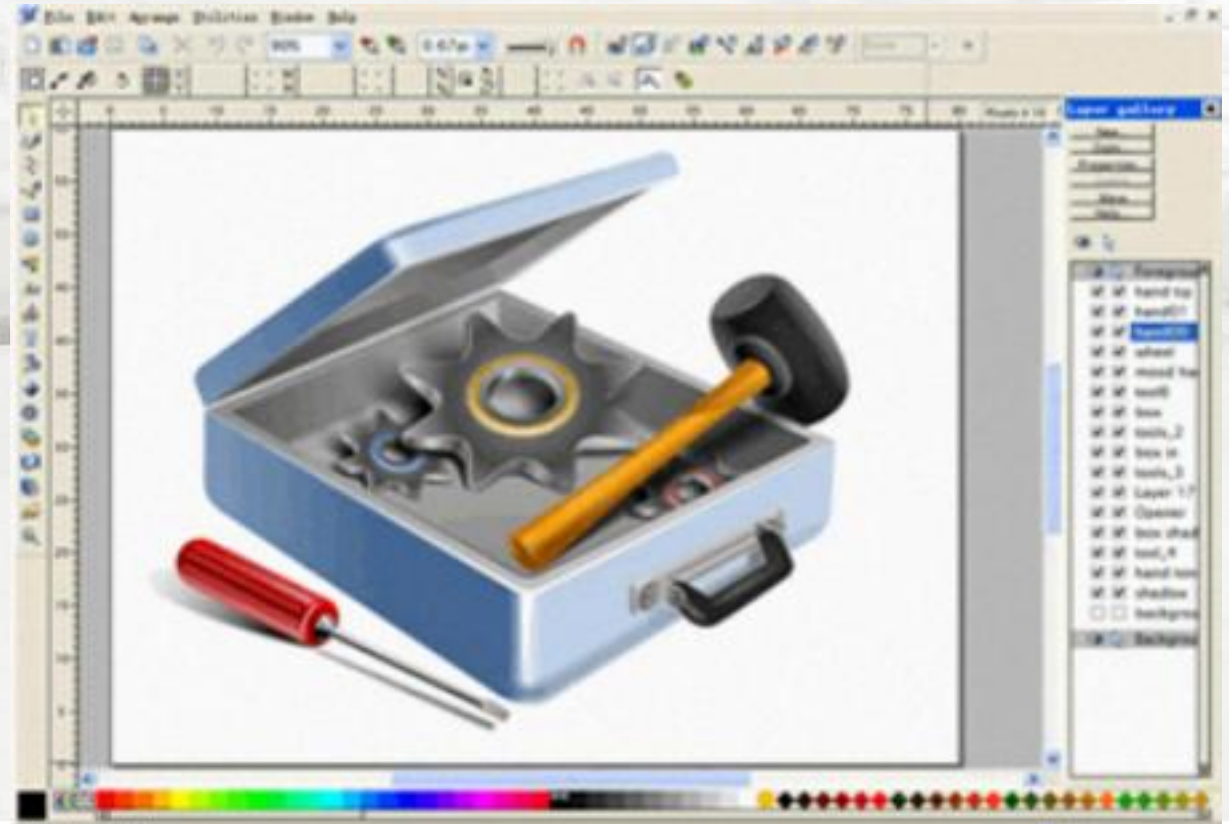
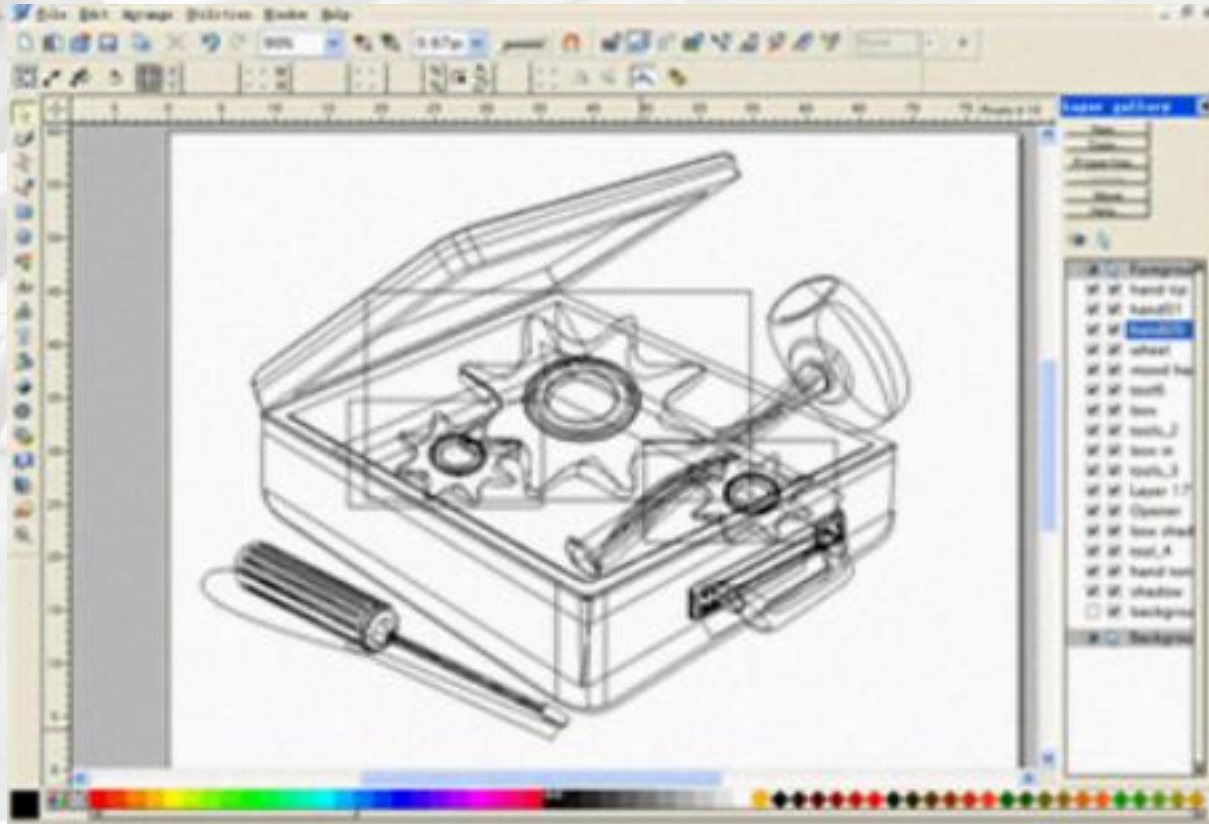
### 2)、草图绘制阶段——统一图标风格、统一透视

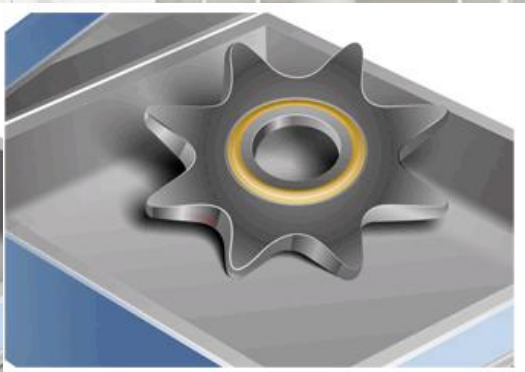
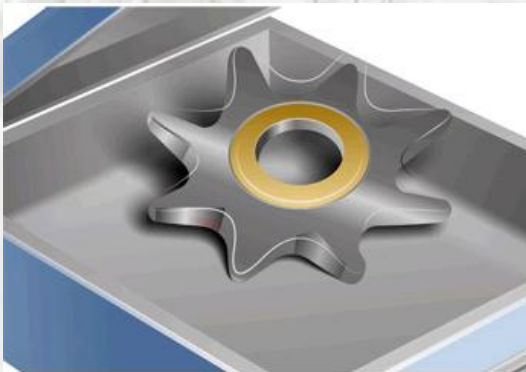
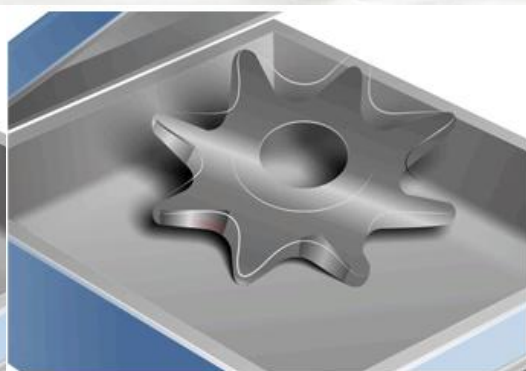
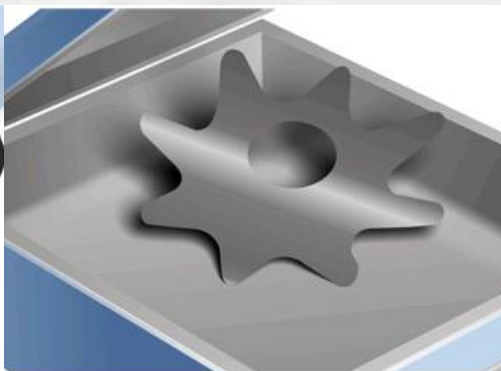
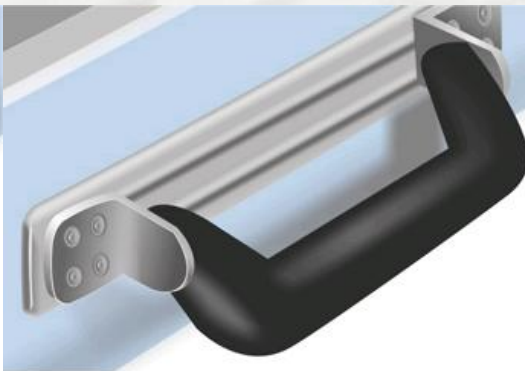
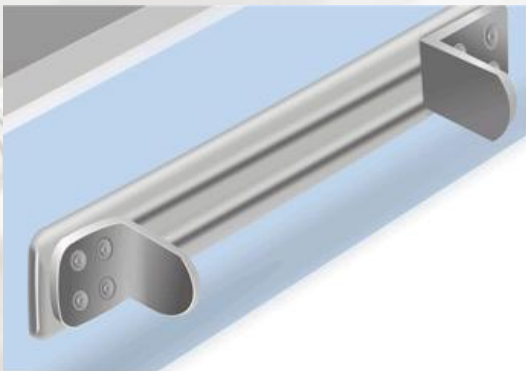
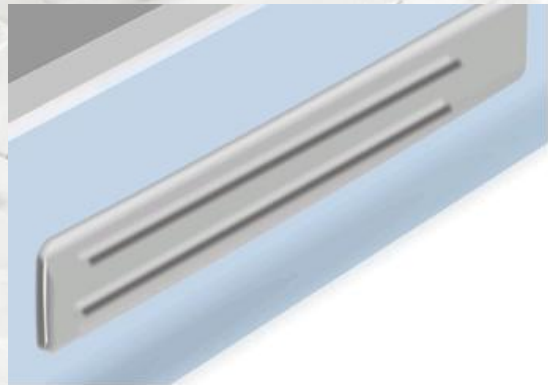
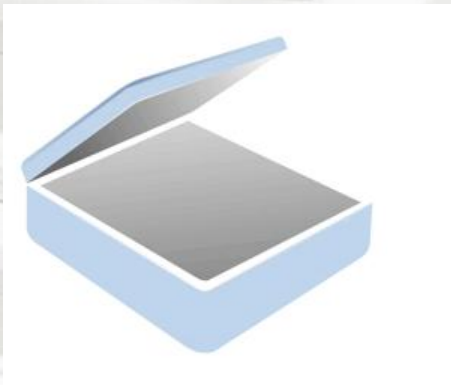


## 4、图标设计的流程

### 3)、草图渲染阶段

一般使用Photoshop、Illustrator、Firework、Xara Xtreme pro等软件

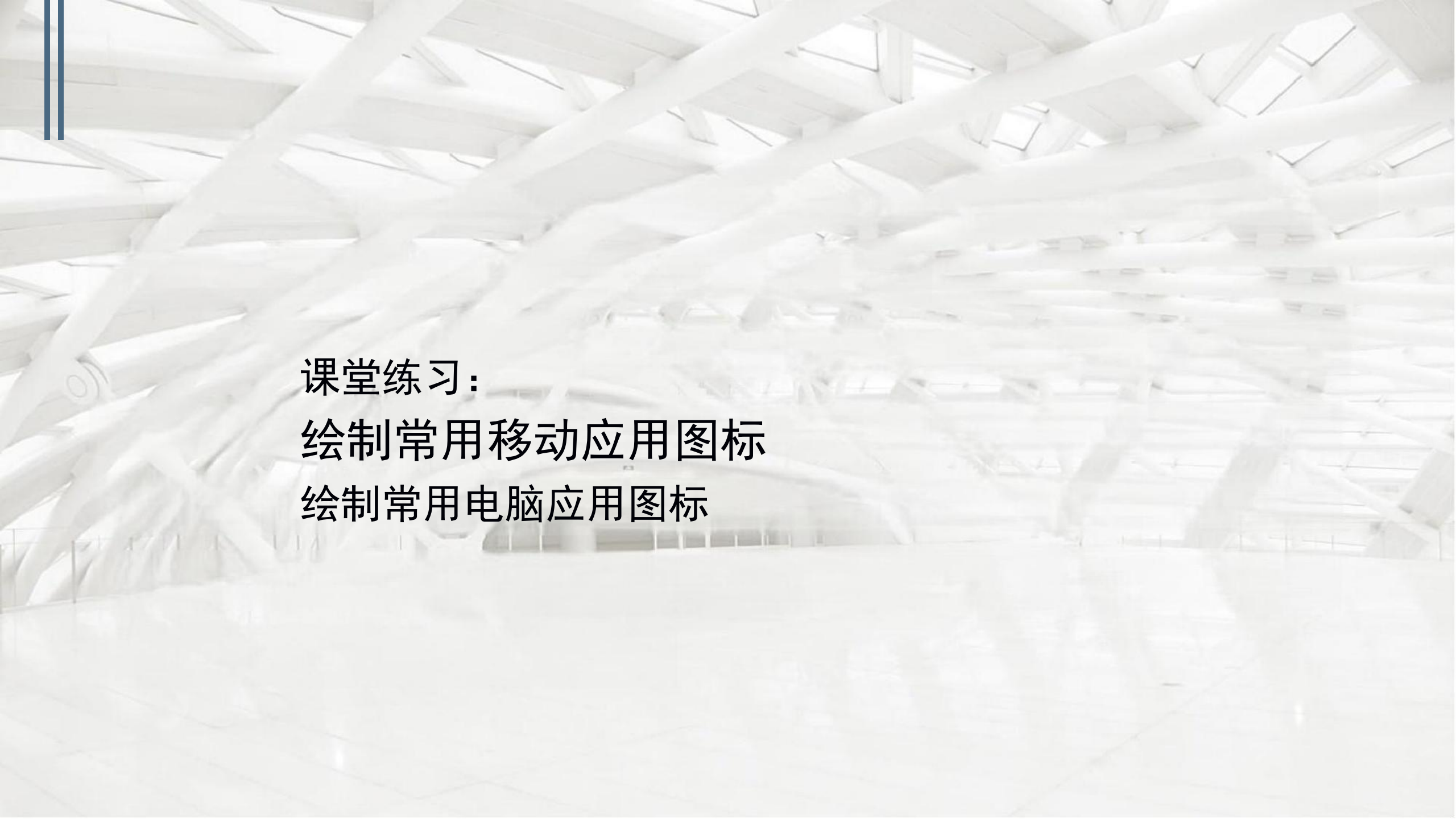






Vector sources fully editables, pixel perfect icons





课堂练习：  
绘制常用移动应用图标  
绘制常用电脑应用图标



## 四、计算器界面设计实训

---



## 五、播放器界面设计实训

---



## 六、手机主题界面设计实训

---



## 七、网站专题界面设计实训

---