

UI 设计基础与应用教学教案

第 1 章 UI 设计入门知识

课时内容	UI 设计入门知识	授课时间		课时	
教学目标	✓ 认识 UI 设计 ✓ 掌握 UI 设计方向 ✓ 掌握 UI 设计规范 ✓ 掌握 UI 设计流程				
教学重点	AutoCAD 的新版本 AutoCAD 三种工作空间 AutoCAD 软件入门操作				
教学难点	图形文件的管理、操作命令的执行方式				
教学设计	1、教学思路：（1）讲解认识 UI 设计，包括 UI 设计概念、设计原则、常用软件。（2）讲解 UI 设计方向，包括交互设计、界面设计、用户研究。（3）讲解 UI 设计规范，包括一致性原则、准确性原则、可读性原则、布局合法化原则等等。（4）讲解 UI 设计流程，包括需求分析、交互分析、视觉分析、交付开发、设计走查。 2、教学手段：（1）通过介绍 AutoCAD 软件基本功能，讲解大量案例的制作操作步骤，结合课堂实战及知识拓展巩固所学知识。（2）对于重点内容着重讲解。 3、教学资料及要求：通过介绍 AutoCAD 软件基本功能，该软件主要用于二维绘图、详细绘制、设计文档和基本三维设计，为以后学好此软件做好铺垫。				
教学场景					
教学内容					
内容大纲：具体可结合本章的 PPT 课件进行配合讲解。					

小结

认识 UI 设计

掌握 UI 设计方向

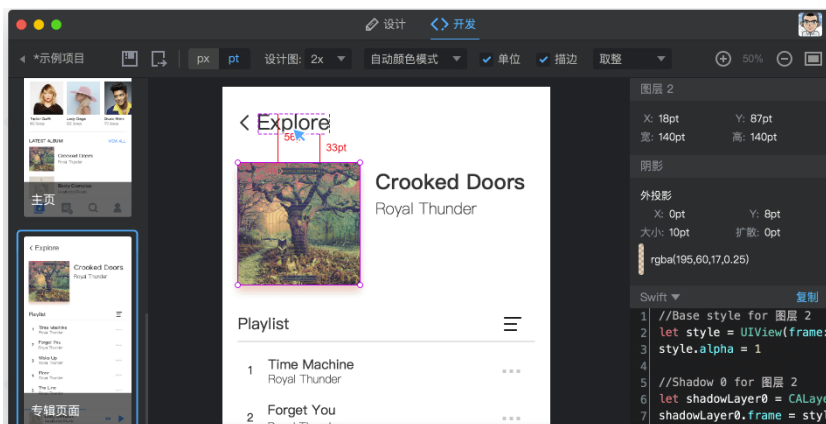
掌握 UI 设计规范

掌握 UI 设计流程

知识扩展

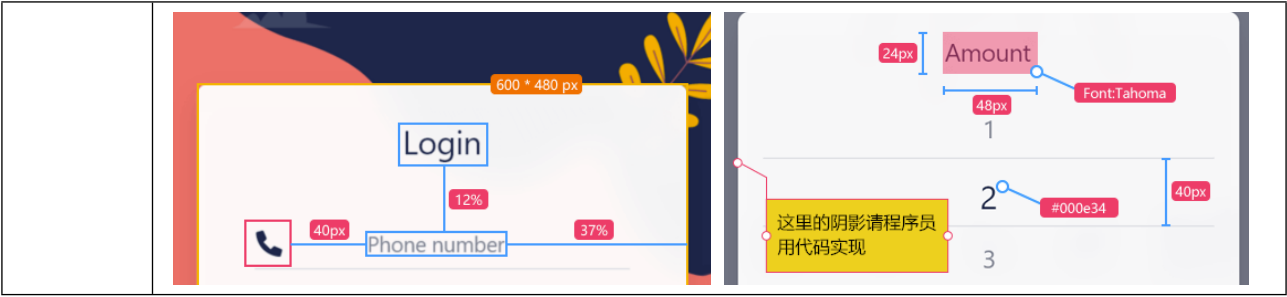
1. 除了使用 Photoshop 工具切图，还有什么专业的切图工具推荐？

Assistor PS 和 PxCook 都是 UI 切图与标注软件。其中 Assistor PS 需要和 Photoshop 搭配使用，而 PxCook 则可独立运行。



2. 有什么用于页面标注的工具或插件推荐？

使用 Photoshop 标注页面会很浪费时间,使用智能的工具插件可让繁琐的工作事半功倍。首推 markman 墨客,覆盖主流设计工具,可以快速的标注出元素的尺寸和颜色,也能添加文字注释。支持自动标注和手动标注,避免疏漏,准确达到设计要求。除此之外,PxCook 和 Assistor PS 既可以切图也可以用于页面标注。

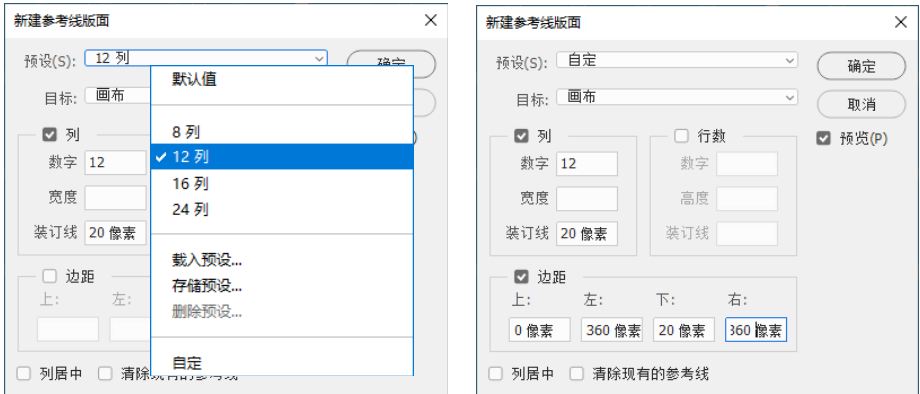


第 2 章 UI 设计应用解析

课时内容	UI 设计应用解析	授课时间		课时	
教学目标	✓ 掌握文字的应用解析 ✓ 掌握图片的应用解析 ✓ 掌握色彩的应用解析 ✓ 掌握栅格系统的应用解析				
教学重点	色彩的应用解析 栅格系统的应用解析				
教学难点	栅格系统的应用解析				
教学设计	1、教学思路：（1）讲解文字的应用解析，包括认识字体、文字设计规范、文字排版的四大原则。（2）讲解图片的应用解析，包括图片的格式、图片的比例规范、图片的应用技巧。（3）讲解色彩的应用解析，包括色彩的属性、类别、搭配。（4）讲解栅格系统的应用解析，包括认识栅格系统、栅格系统的组成、栅格系统的设置流程、使用栅格系统的注意事项。 2、教学手段：（1）通过介绍 UI 设计应用解析的相关知识，结合知识拓展巩固所学知识。（2）对于重点内容着重讲解。 3、教学资料及要求：通过介绍 UI 设计应用解析的相关知识，其中 UI 设计中文字可以让界面层级更加清晰，界面功能更加明确；图片在辅助文字信息传递的同时，还可以提升界面的美观度，丰富版面内容；颜色则影响着用户对界面的直观感受。栅格系统作为设计辅助工具，可以很好地组织信息，使界面更加地规范、美观。				
教学场景					
教学内容					
内容大纲：具体可结合本章的 PPT 课件进行配合讲解。					
小结	掌握文字的应用解析 掌握图片的应用解析 掌握色彩的应用解析 掌握栅格系统的应用解析				

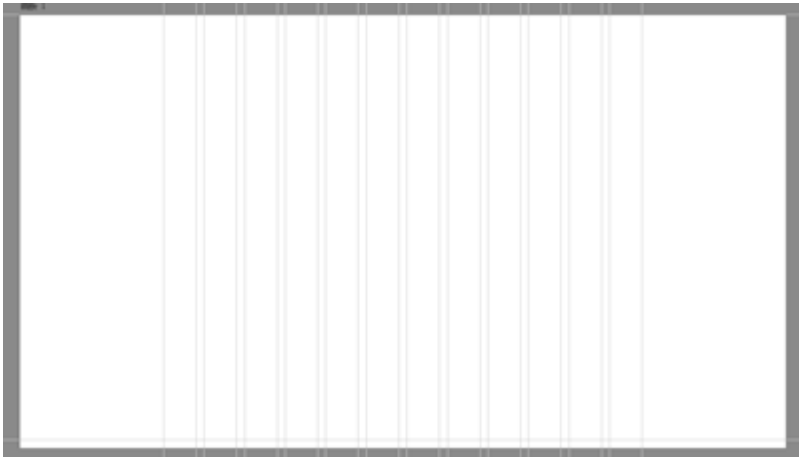
1. 在 Photoshop 中怎么绘制栅格系统？

在 Photoshop 中可以借助“新建参考线版面”绘制栅格系统。执行“视图”|“新建参考线版面”命令，在弹出的“新建参考线版面”对话框中选择预设栅格系统，例如 8 列、12 列、24 列。其中“装订线”为水槽的宽度，默认为 20 像素。勾选“边距”复选框可以设置边距参数。除了使用预设的栅格系统，还可以自定义，并能将栅格参数保存为预设。



单击“确定”按钮后即可生成栅格系统。

知识扩展



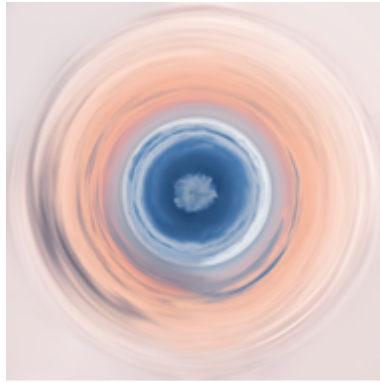
2. 在设计前，如何确定主色和辅助配色？

最简单的方法，就是在前期沟通时候和甲方确认颜色，若没有具体的要求，可以参考以下几种处理方法：

- 前期沟通确认企业忌讳的颜色，在设计时错开选择；
- 根据企业 VI 系统颜色进行拓展设计；
- 根据所处行业选择颜色，确认一个大致的色系，根据主色调选择辅助配色。

第3章 UI 设计中素材的处理

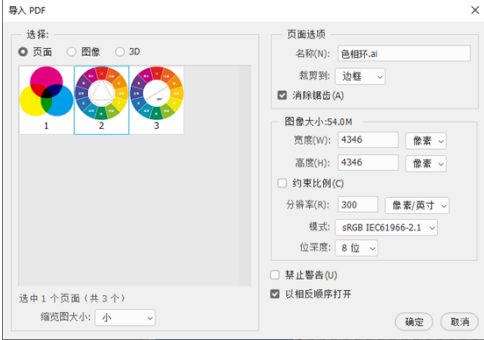
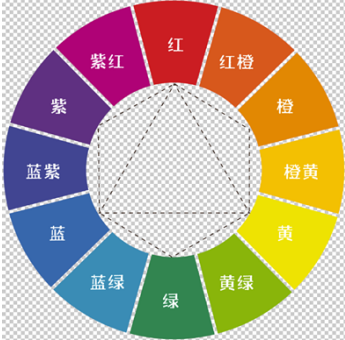
课时内容	UI 设计中素材的处理	授课时间		课时	
教学目标	✓ 掌握图形元素的绘制 ✓ 掌握图像元素的处理				
教学重点	图形元素的绘制 图像元素的处理				
教学难点	路径的绘制与编辑 图像的修饰与修复				
教学设计	1、教学思路：（1）讲解图形元素的绘制，包括基础图形的绘制与编辑、路径的绘制与编辑、图形的颜色填充与描边、对象的选择与变换等等。（2）讲解图像元素的处理，包括图像尺寸的调整显示、图像的修饰与修复、图像的扣取与合成、图像的色彩调整等等。 2、教学手段：（1）通过对 UI 设计中素材处理中两个软件详细的介绍，其中包括 Photoshop 和 Illustrator 两个软件。结合知识拓展及实战演练巩固所学知识。（2）对于重点内容着重讲解。 3、教学资料及要求：通过对 Photoshop 和 Illustrator 两个软件在素材处理中的具体使用方法，重点掌握 Illustrator 主要是对矢量图形的创建，Photoshop 则是对位图图像的处理。并结合课后练习增加学员的知识面。				
教学场景					
教学内容					
内容大纲：具体可结合本章的 PPT 课件进行配合讲解。					
课后练习：制作极坐标艺术效果背景					
1. 本案例将使用裁剪工具、扭曲滤镜、图像旋转、仿制图章工具、混合器画笔工具、色彩平衡命令制作极坐标艺术效果背景。					

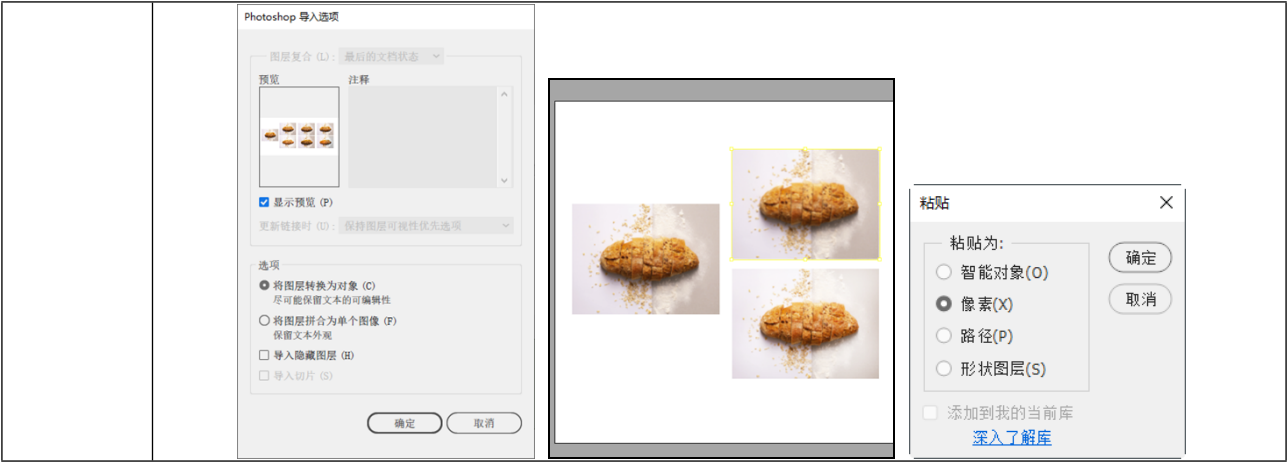


操作提示：

- Step01：打开素材，使用“裁剪工具”裁剪 1:1 图像效果。
- Step02：执行“滤镜>扭曲>切变”命令。
- Step03：垂直翻转画布，使用仿制图章工具修复拼合处细节。
- Step04：执行“滤镜>扭曲>极坐标”命令。使用混合器画笔工具调整边缘细节后调整整体色彩。

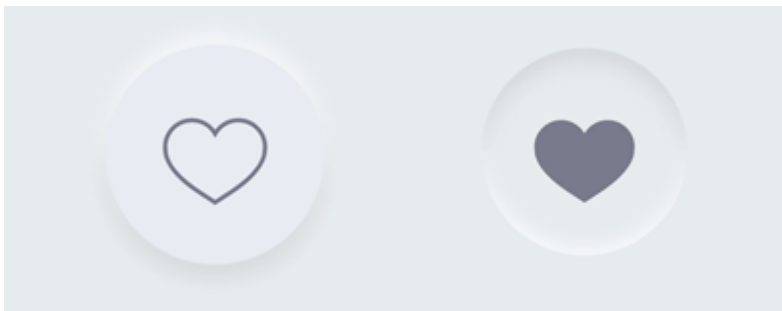
小结	掌握图形元素的绘制 掌握图像元素的处理
----	------------------------

知识扩展	1. 在 Photoshop 中打开 AI（或 PDF）文件 执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选中 AI 文件，在弹出“导入 PDF”对话框中选择任意页面，保持默认选项即可。   2. 在 Illustrator 中置入 PSD 文件 执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选中 PSD 文件，在弹出的“Photoshop 导入选项”对话框中设置转化选项。也可以在 AI 中复制，在 PS 中粘贴，在弹出的对话框中可选择粘贴选项。
------	---



第 4 章 UI 用户界面组件

课时内容	UI 用户界面组件	授课时间		课时	
教学目标	✓ 掌握 UI 控制详解 ✓ 掌握按钮控件设计 ✓ 掌握 UI 组件详解 ✓ 掌握导航栏组件设计				
教学重点	按钮控件设计 导航栏组件设计				
教学难点	按钮的设计风格 导航栏的设计样式				
教学设计	1、教学思路（1）讲解 UI 控件详解，可为分输入类 UI 控件、导航类 UI 控件、显示类 UI 控件。（2）讲解按钮控件设计，包括认识按钮、按钮类型、按钮的设计风格。（3）讲解 UI 组件详解，包括基础组件、导航组件、输入组件、展示组件及反馈组件。。（4）讲解导航栏组件设计，包括认识导航栏、导航栏的类型、导航栏的设计样式。 2、教学手段（1）通过对 UI 用户界面组件的介绍，结合实战演练及知识拓展熟练掌握知识点，讲解结束后通过课后练习巩固所学知识。（2）对于重点内容着重讲解。 3、教学资料及要求: 通过对 UI 用户界面组件的介绍，界面中的控件是是可视化图形“原件”， 组件中则包含多个控件，例如按钮、文本、图标、弹窗等，可以使其更加具象化，对后期的 UI 交互起重要作用。结合课后练习，加深学员的知识面。				
教学场景					
教学内容					
内容大纲：具体可结合本章的 PPT 课件进行配合讲解。					
课后练习：制作新拟态圆形图标					
1. 本案例将使用矩形工具、椭圆工具、外观面板、变换效果、高斯模糊效果、路径查找器、扩展、填充、描边等制作新拟态圆形图标。					



操作提示：

Step01：绘制圆形填充的背景相同的颜色，在“外观”面板中添加新填色，添加变换、高斯模糊以及不透明度参数。

Step02：复制填色参数，更改深一点的颜色和相反的变换角度。

Step03：绘制两个等大的正圆，通过布尔运算生成月牙形，垂直翻转复制后更改颜色。

Step04：将两个月牙高斯模糊后调整不透明度，绘制正圆并创建剪切蒙版。

Step05：使用路径工具绘制心形，一个描边、一个填充分别放置两个正圆中，并使其视觉上居中对齐。

小结

掌握 UI 控制详解
掌握按钮控件设计
掌握 UI 组件详解
掌握导航栏组件设计

知识扩展

1. 组件和控件的区别

组件和控件都是用来承接交互动作的载体。组件是指可重复使用并且可以和其他对象进行交互的对象。控件是能够提供用户界面接口 (UI) 功能的组件。

2. 导航栏的设计层次

导航栏一般分为主导航和二级导航。

- 主导航：从一个主类别切换到另一个主类别的一级菜单，可以帮助用户完成目标操作。



- 二级导航：选中模块内活动的导航，在标明当前位置的同时，可以提供全局性操作，至少会有 3 层信息结构。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/148034076046006124>