





画板的操作

5

"外观"面板

模糊效果





新建的 Illustrator 文件中只有一个画板,但有时需要进行多页面的设计,或需要调整画板的 位置或大小,这时就需要使用"画板工具"和"画板"面板对画板进行操作。



"画板工具"

使用"画板工具"可以进行调整画板大小、移动/复制画板、新建画板 等操作。

(1) 调整画板大小:选择"画板工具",在画板四周将显示 8 个控制 点,拖动这些控制点可以调整画板大小,如右上图所示。按住"Shift"键不放, 拖动这些控制点可以等比例缩放画板。

(2)移动画板:选择"画板工具",将鼠标指针移动到画板内部,按 住鼠标左键不放并拖动,可以移动画板,如右上图所示。按住"Alt"键不放并 拖动鼠标可以复制画板,如右上图所示。

(3)新建画板:选择"画板工具",在画板以外的位置拖动鼠标,可以新建画板,如右下图所示。

(4) 删除画板:选择"画板工具",选择要删除的画板,按"Delete" 键可以删除画板。不过画板中的内容并不会被删除。







"画板"面板

选择"窗口→画板"命令,打开"画板"面板,如图 5-5 所示,其中常用的操作如下。

(1) 修改画板名称:双击要修改名称的画板位置,在出现的文本框中输入新的名称,然后按"Enter"键确认,如左下图所示。

(2)调整画板顺序:选择要移动的画板,然后将其拖动到新的位置,从而调整画板的顺序,如左下图所示。 也可以通过单击"上移"按钮或"下移"按钮来向上或向下移动画板。

(3) 新建画板: 单击"新建画板"按钮, 可以新建一个与当前画板大小相同的画板。

(4) 删除画板: 单击"删除画板"按钮, 可以删除当前选择的画板。

(5)重新排列所有画板:单击"重新排列所有画板"按钮,打开"重新排列所有画板"对话框,在其中设置 列数和间距等参数后,单击按钮,可以按照画板的顺序对画板进行排列,如右下图所示。



通过"外观"面板可以集中查看或修改对象应用的外观效果,如对象的描边、填充、效果。 选择"窗口→外观"命令,打开"外观"面板,如下图所示,在其中可查看并编辑对象应用的所 有外观效果。



(1)添加新描边:选择一个图形对象,在"外观"面板显示该对象的描边属性,单击"添加新描边"按钮,可创建新的描边属性。

(2)添加新填色:选择一个图形对象,在"外观"面板底部单击"添加新填色"按钮,可创建新的填充属性。

(3)添加新效果:选择一个图形对象,在"外观"面板底部单击"添加新效果"按钮,在弹出的快捷菜单中选择一种效果命令,在打开的对话框中设置参数,单击"确定"按钮。

(4) 清除外观:选择一个图形对象,在"外观"面板底部单击"清除外观"按钮,可以清除该 对象的所有外观属性。单击"外观"面板右上角的按钮,在弹出的快捷菜单中选择"清除外观"命令, 也可以清除所有添加的效果。

(5)复制所选项目:在"外观"面板中选择一项外观属性,单击该按钮可复制外观属性。

(6)图标:选中带有效果的对象,单击效果名称或双击效果名称后的图标,将重新打开效果设置窗口,以便进行参数的更改;也可上下拖拽效果名称以调整效果顺序,更改对象的显示效果。

(7) 删除效果:选中带有效果的对象,单击需要删除效果的名称,在"外观"面板底部单击 "删除"按钮,可将该效果删除。



选择"效果→模糊"命令,在弹出的子菜单中有"径向模糊""特殊模糊""高斯模糊"3 种效果命令,选择任意效果命令将打开对应的对话框,设置参数后,便可运用该模糊效果。



(1) 径向模糊: 径向模糊以一个点为中心向四周 (缩放选项)发散模糊,或以一个点为中心做旋转(旋转选 项)模糊,使图像产生旋转或运动的效果,如右图所示。



模糊效果,常用来制作柔化效果,如右图所示。

(2) 特殊模糊: 特殊模糊可以使图像产生较为轻微的

(3) 高斯模糊: 高斯模糊可以使图像变得模糊柔和, 类似"羽化"效果,可以用来制作倒影、投影、阴影等效果, 如右图所示。









使用剪切蒙版可以将一个图形设置为其他对象的蒙版,蒙版外部的内容将变为完全透明。选择要创建剪切蒙版 的多个对象(注意,作为蒙版的图形要放置于最上层),选择"对象→剪切蒙版→建立"命令(或按"Ctrl+F7"组合 键),创建剪切蒙版,如下图所示。







选择"对象→剪切蒙版→编辑蒙版"命令,或双击蒙版对象,进入隔离模式,此时选择蒙版图形,可以修改整 个蒙版的形状,如下图所示。选择蒙版中的内容,可以对蒙版的内容进行修改,如下图所示,也可以在其中增加和删 除内容。编辑完成后在空白位置双击,可以退出隔离模式。







选择蒙版对象,选择"对象→剪切蒙版→释放"命令(或按"Ctrl+F7"组合键),可以释放蒙版对象,还原为 原来的效果。



解析设计思路与设计方案

本项目要设计一款旅游 App 界面,最终效果如下图所示,具体步骤如下。

- (1)制作引导页。
- (2) 制作登录界面。
- (3)制作手机显示效果。





(1)制作"相约游"App 主界面(左下图)。"相约游"App 主界面由4部分组成,最上面为Banner,用于展示相关的Banner广告;然后是2行按钮,提供了该App 的主要功能;接着是一个胶囊广告,为重点活动或栏目提供入口;最后是"周边游"栏目[素材/项目5/"banner.png/ico/jpg""旅游攻略.png""背景.png""手机框.png"、效果/项目5/"相约游(主界面).ai"]。

(2)制作图文创作分享 App 的文章页面(右下图)。该 App 的文章页面由 3 部分组成,上半部分为吸引眼球的 图片和标题文字,中间部分为正文内容,下半部分为收藏和评论按钮(素材/项目 5/"紫砂壶.png"、效果/项目 5/"手机 文章页面.ai")。







UI设计,简单来说,就是对软件、网页或者应用程序的外观和交互方式进行的设计。UI设计师通过研究 用户需求和行为习惯,使用图形、布局、色彩和字体等元素,创造出直观、易用的界面。一个好的UI设计应当 能够快速有效地传达信息,同时提供流畅的交互体验。

UI设计的分类

(1)网页UI设计:网页UI主要应用于网页设计和开发。设计师需要考虑如何在有限的屏幕空间内有效地 展示信息,以及如何使界面在不同设备和浏览器上看起来一致,如左下图所示。

(2)移动UI设计:移动用户界面主要应用于手机和平板电脑应用程序的设计。由于移动设备的屏幕尺寸 有限,设计师需要特别注意如何创建直观、简洁的界面,以便用户在各种使用场景下都能快速访问所需的信息, 如右下图所示。



UI设计的分类

(3)桌面UI设计:桌面用户界面主要应用于计算机软件和操作系统的设计。相较于移动设备和网页,桌面应用有更大的显示空间,因此设计师有更多可能性去创造复杂的界面和丰富的交互效果,如左下图所示。

(4)游戏UI设计:游戏用户界面主要用于电子游戏的设计。除了基本的布局和视觉元素,游戏UI还需要考虑游戏的整体风格和世界观,以及如何提供有吸引力的交互体验,如下图所示。

(5) 其他UI设计:随着技术的发展,还出现了许多其他类型的UI设计,如智能家居设备、可穿戴设备、 虚拟现实和增强现实应用的UI设计等。这些领域的UI设计都有其独特的要求和挑战,如右下图所示为智能电视的UI。



UI设计原则

UI设计师在设计过程中,面临的最大挑战并非仅仅是创造出引人注目的视觉效果,而是如何通过设计创造出一种完美的用户体验。在进行 UI 设计时,需遵循简易性、用户语言、记忆负担最小化、一致性、清楚、用户的熟悉程度、从用户喜欢考虑、排列、安全性、灵活性、人性化等原则。

(1)简易性。设计应当尽可能地简单明了,避免不必要的复杂性。简单的界面设计能让用户更快速地理解和使用产品。

(2)用户语言。在设计过程中使用用户熟悉的词汇和表述方式,避免过于专业或晦涩难懂的术语。

(3)记忆负担最小化。人类的短时记忆是有限的,在UI界面设计中,应合理利用记忆规律,尽可能减少用户的记忆负担,使用 户能更专注于内容本身。

- (4)一致性。保持设计的一致性有助于用户理解和使用产品,同时也能提升产品的品质和品牌形象。
- (5)清晰度。信息的呈现应当清晰明了,为方便用户浏览信息,可以将重要的内容通过颜色、大小、字体颜色等来突出表现。
- (6)用户的熟悉程度。考虑到用户对类似产品的熟悉程度,设计应当尽可能符合用户的预期和习惯。
- (7)从用户喜好考虑。研究和分析用户喜好,以此为依据进行设计,满足用户需求。
- (8) 排列。合理的布局和排列有助于提高界面的可读性和易用性。
- (9)安全性。保证用户数据和隐私的安全,让用户在使用过程中感到安全可靠。
- (10)灵活性。设计应当适应不同的设备和屏幕大小,提供灵活的使用体验。
- (11)人性化。以人为本的设计理念,关注用户情感和体验,让产品更加贴近用户需求和习惯。

