

# 第1章

# UI设计基础知识

## 内容导读

随着信息技术的发展，智能设备的普及，企业对UI设计从业人员综合能力的要求变得更高，因此想要从事UI设计行业的人员需要系统地学习与更新自己的知识体系。本章将对UI设计的概念、流程、设计方向、设计原则与设计规范进行系统讲解。

## 思维导图



## 1.1 UI设计概述

UI (User Interface) 即用户界面, 是系统和用户之间进行交互和信息交换的媒介, 可实现信息的内部形式与人类可以接受形式之间的转换。

### 1.1.1 UI设计的概念

UI设计就是用户界面设计, 是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面布局的整体设计。UI设计根据所用到的终端设备可大致分为三类: 移动端UI设计、PC端UI设计和其他终端UI设计。

- **移动端UI设计:** 移动端一般指互联网终端, 是通过无线技术上网接入互联网的终端设备, 它的主要功能就是移动上网。移动端UI设计除了日常使用的手机之外, 还包括pad、智能手表等, 如图1-1所示。



图 1-1

- **PC端UI设计:** PC即Personal Computer, 一般指个人电脑。PC端UI设计包括系统界面设计、软件界面设计以及网站界面设计, 如图1-2所示。

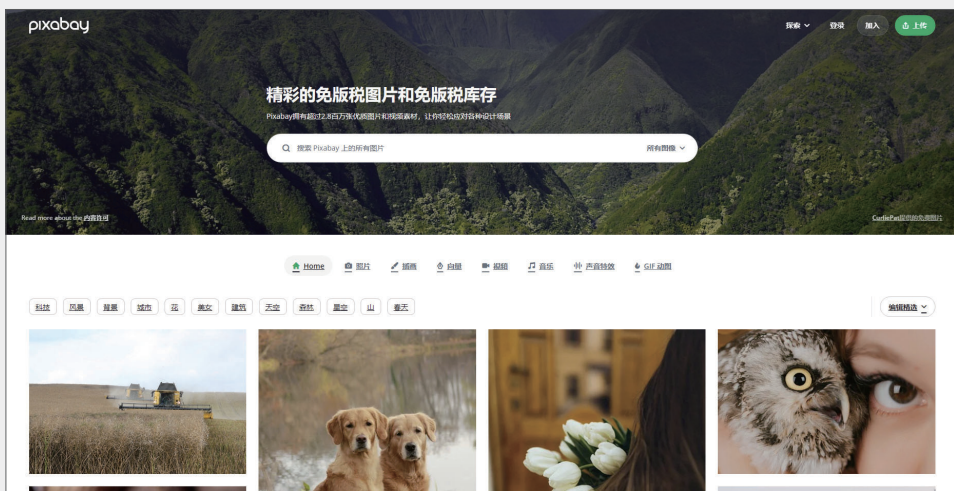


图 1-2

- **其他终端UI设计**：主要指除移动端和PC端之外所需要用到的UI设计，例如AR、VR、智能电视、车载系统、ATM等，如图1-3、图1-4所示。

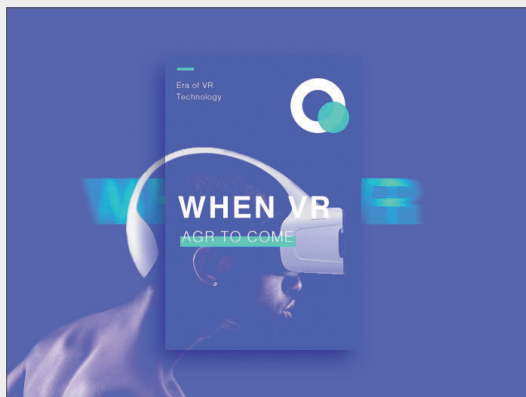


图 1-3



图 1-4

### 操作提示

从事PC端网页设计的工作者，我们称为WUI（Web User Interface）设计师或网页设计师；从事移动端设计的工作者称为GUI（Graphics User Interface）设计师。

## 1.1.2 UI设计的基本原则

UI设计师在设计过程中，不仅要展现独特的设计思维，更重要的是能够让作品呈现出一种完美的“用户体验感”。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、安全性、灵活性、人性化等原则，下面将对个别原则进行介绍。

### 1. 简易性

界面的简洁可以让用户了解产品，方便快捷地操作，并能减少发生错误选择的可能性。UI设计需专注于用户的体验，视觉设计中要突出关键内容，添加的每一个元素都不能影响用户完成任务。在设计UI时，为方便用户浏览信息，可以将重要的内容通过颜色、大小、字体色彩的深浅等来表现，如图1-5~图1-7所示。



图 1-5

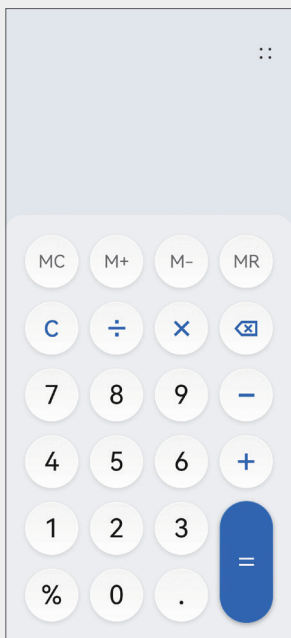


图 1-6



图 1-7

## 2 用户语言

界面中要使用通俗易懂的语言，而不是使用行业内的专业用语。UI设计师和程序员所属的领域里，有属于自己行业的专业术语、概念等，当使用此类术语时，用户会感到不清楚、不明白，由此产生困惑。在设计UI时，要明确用户群体，从用户认知的角度去思考、去设计，用户就能很轻松地操作产品，并与产品产生交互。图1-8~图1-10所示分别为不同软件的用户界面。



图 1-8



图 1-9



图 1-10

### 3. 记忆负担最小化

人类的短时记忆是有限的，在UI设计中，不要为用户提供冗长的教程，而应最大程度地减少用户的识记压力，为用户提供认知帮助，让用户确认信息而不是记忆信息。图1-11~图1-13所示分别为用户提供搜索历史、搜索发现、热门搜索界面。



图 1-11

图 1-12

图 1-13

### 4. 一致性

每个界面都有其专属特点，界面的结构必须清晰且一致，风格必须与产品内容相一致，设计原则要贯穿产品的始终。从视觉层面上来说，表现为图标、风格、颜色、字体等元素的一致性，如图1-14~图1-16所示。若不能保持视觉上的一致，就会给人一种凌乱的感觉，像是拼凑出来的。从交互层面上来说，表现为界面切换的一致性，同一产品，其交互方式是一致的。

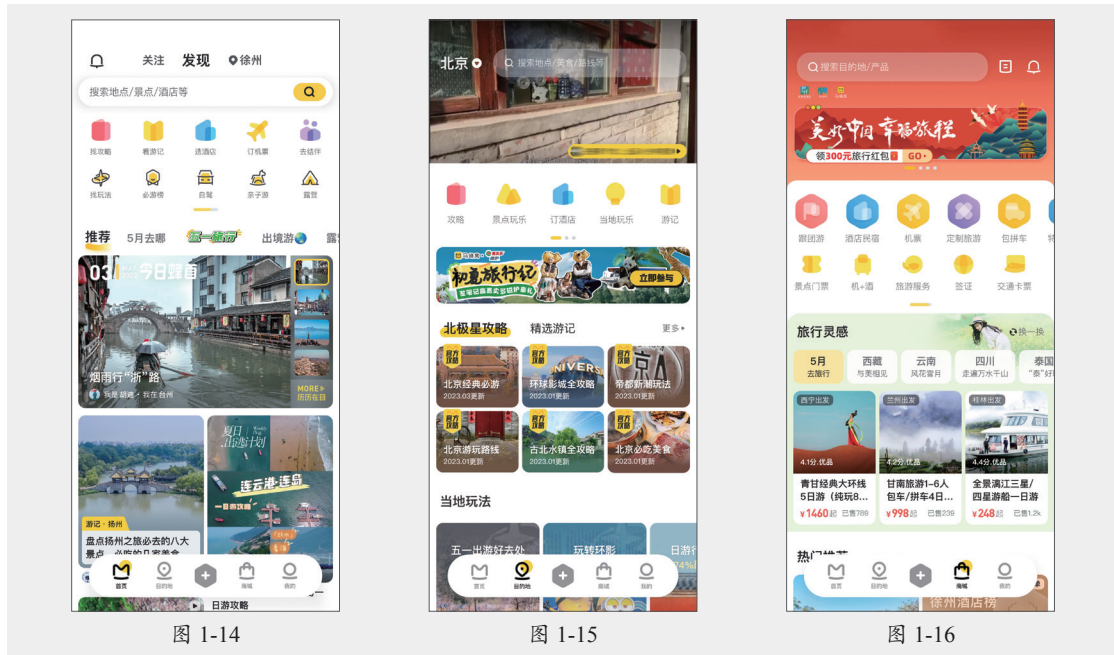


图 1-14

图 1-15

图 1-16

## 5. 灵活性

优秀的UI设计都有一个共同的特征：提高用户的效率。它既适用于老用户，又能够满足新用户，在界面交互设计的基础上尽可能地去简化流程，使用户高效率地完成任任务。可以在界面中提供快捷入口，让新老用户都能快捷高效地使用产品，如图1-17、图1-18所示。



图 1-17



图 1-18

## 1.1.3 UI设计的流程

UI设计是一个交替迭代的过程，需要不断地修改和优化，从开发到上线的整个过程，设计师必须参与到项目中，只有从多方面了解产品，了解工作流程，才能做出符合市场需求、符合用户需求的产品。UI设计的工作流程大致如下。

### 1. 确定目标用户

目标用户是产品主要服务的群体，用户群体不同，设计方案也会有所不同。产品处于不同的发展阶段，确定产品目标用户的方法也不相同。用户交互要考虑到目标用户的不同引起的交互设计重点的不同。

### 2. 采集目标用户的习惯交互方式

不同类型的目标用户有不同的交互习惯。这种习惯的交互方式往往来源于其原有的针对现实的交互流程、已有软件工具的交互流程，设计师需要在此基础上通过调研分析找到用户希望达到的交互效果，并且以流程方式确认下来。

### 3. 进行 UI 设计

在进行UI设计时要遵循一致性的原则。一致性原则包括设计目标一致、元素外观一致和交互行为一致。

- **设计目标一致：**软件中往往存在多个组成部分（组件、元素），不同组成部分之间的交互设计目标需要一致。
- **元素外观一致：**交互元素的外观往往影响用户的交互效果。同一个（类）软件采用一致风格的外观，对于保持用户焦点、改进交互效果有很大帮助。此流程需要对目标用户进行调查取得反馈。

- **交互行为一致**：在交互模型中，不同类型的元素用户触发其对应的行为事件后，其交互行为需要一致。

#### 4. 提示和引导用户

软件应响应用户的动作和设定的规则。对于用户的交互，提示用户结果和反馈信息，引导用户进行下一步操作。

软件要为用户使用，用户必须可以理解软件各元素对应的功能。如果设计的界面不能为用户所理解，那么需要提供一种非破坏性的途径，使得用户可以通过对该元素的操作，理解其对应的功能。例如：用户单击“删除”按钮后，会弹出提示框提示用户是否删除，同时也可以取消该操作。

用户是交互的中心，交互元素对应用户需要的功能，因此交互元素必须能被用户控制。用户可以控制软件的交互流程，可以控制功能的执行流程。如果无法提供控制，则用能为目标用户理解的方式提示用户。

### 1.1.4 UI设计的常用软件

软件的运用是UI设计的刚需和基础，设计师即使有再好的想法，若不能通过软件制作出来也是徒劳。想要做UI设计，首先要了解UI的工作内容，此工作大致包括界面设计、图标设计、网页设计、动效设计、交互原型设计，也会涉及3D渲染和思维导图的制作，做这些工作需要用到许多不同的软件。对初学者来说，掌握以下几款核心软件，就完全可以胜任UI设计工作，如图1-19所示。



图 1-19

- **基础设计工具**：Photoshop（图像处理）、Illustrator（矢量图标）、Sketch（矢量绘制）。
- **UI原型**：Figma（界面协作）、Axure RP（交互原型）。
- **动效工具**：ProtoPie（高保真交互）、After Effects（进阶动画）。
- **协同设计**：MasterGo（多人协同设计）。

## 1.2 UI设计方向

UI设计包括用户与界面之间的交互关系，可以分为用户研究、交互设计和界面设计三个方向。

### 1.2.1 用户研究

用户研究是UI设计流程中的第一步。它是一种理解用户，将他们的目标、需求与企业的商业宗旨相匹配的理想方法，能够帮助企业定义产品的目标用户群。

用户研究的重点工作在于研究用户的特点，通过对用户的工作环境、产品的使用习惯等研究，使得在产品开发的前期能够把用户对于产品功能的期望、对设计和外观方面的要求融入产品的开发过程中，从而使产品更符合用户的习惯、经验和期待。

用户研究的步骤与方法如图1-20所示。

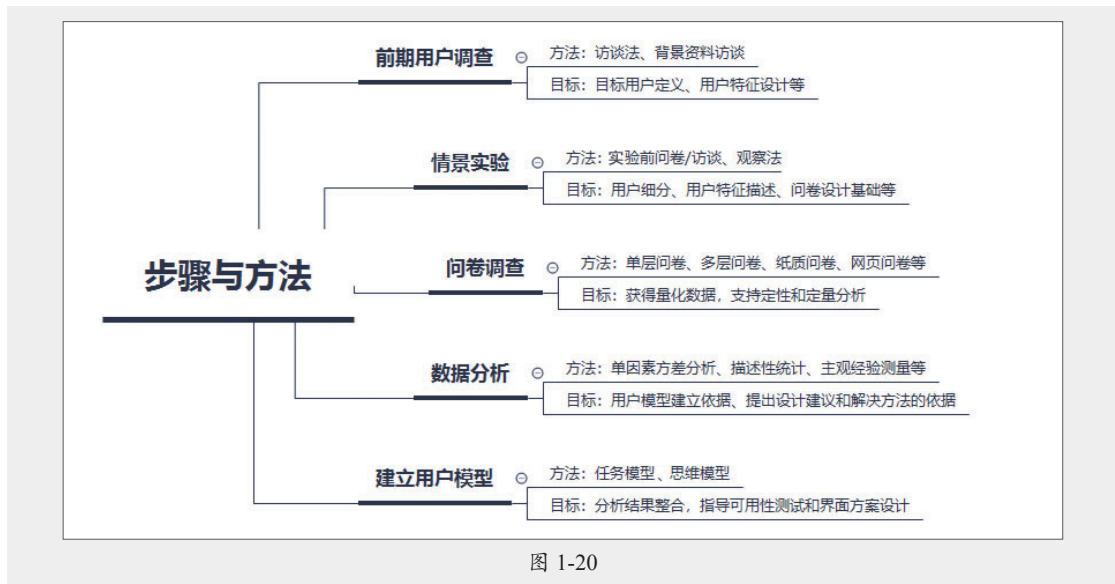


图 1-20

### 1.2.2 交互设计

交互是指人与机器之间的互动过程，在过去一般由程序员进行交互设计，以往的交互功能虽然齐全，但设计得很粗糙，烦琐难用，增加了操作难度。于是，交互设计从程序员的工作中分离出来并单独形成了一个学科，也就是人机交互设计，旨在加强软件的易用、易学、易理解，使计算机真正成为为人类服务的工具。

### 1.2.3 界面设计

界面与工业产品中的产品造型一样，是产品的重要卖点。一个好的界面可以给人带来舒适的视觉享受，拉近人与机器之间的距离，为商家创造卖点。界面设计也不是单纯的美术绘画与素材拼贴，设计师需要定位使用者，根据使用环境、使用方式为最终用户而设计，是纯粹的科学性的艺术设计。

## 1.3 UI界面设计原则

在刚开始进行UI设计时，最重要的是了解、掌握并遵循一定的设计规范，这样不仅能提高工作效率，还能减少工作中的失误。

### 1.3.1 一致性原则

坚持以用户体验为中心的设计原则，界面直观、简洁，操作方便快捷，用户接触软件后对界面上对应的功能一目了然，不需要太多培训就可以方便地使用应用系统。

- **字体**：保持字体及颜色一致，避免一套主题出现多种字体；不可修改的字段，文字统一用灰色显示。
- **对齐**：保持页面内元素对齐方式的一致，如无特殊情况应避免同一页面出现多种数据对齐方式。
- **表单录入**：在包含必填与选填的页面中，必须在必填项旁给出醒目标识（\*）；各类型数据输入需限制文本类型并做格式校验，如电话号码输入只允许输入数字、邮箱地址需要包含“@”等，在用户输入有误时给出明确提示等。
- **鼠标手势**：点击的按钮、链接需要切换鼠标手势及手型。
- **保持功能及内容描述一致**：避免同一功能描述使用多个词汇，如编辑和修改、新增和增加、删除和清除混用等。建议在项目开发阶段建立一个产品词典，包括产品中常用术语及描述，设计或开发人员要严格按照产品词典中的术语及词汇来展示文字信息。

### 1.3.2 准确性原则

使用一致的标记、标准缩写和颜色，显示信息的含义应该非常明确，用户不必再参考其他信息源。

- 显示有意义的出错信息，而不是单纯的程序错误代码。
- 避免使用文本输入框放置不可编辑的文字内容。
- 避免将文本输入框当成标签使用。
- 使用缩进和文本来辅助理解。
- 使用通俗易懂的词汇，而不是单纯的专业计算机术语。
- 高效使用显示器的显示空间，但要避免空间过于拥挤。
- 保持语言的一致性，如“确定”对应“取消”、“是”对应“否”。

### 1.3.3 可读性原则

UI设计中关于文字的设计必须以可读性作为第一标准。

#### 1 文字长度

文字的长度，特别是在大块空白的设计中很重要，文字太长会导致眼睛疲劳，阅读困难；太短又会造成尴尬的断裂效果，断字的使用也会造成大量的复合词，这些断裂严重地影响了阅读的流畅性。

## 2. 空间和对比度

每个字符之间的空间至少等于字符的尺寸，大多数数字设计人员习惯选择一个最小的文字大小的150%作为空间距离，这样就可以留下足够的空间。当每一行中读取大段的文字，且线路长度过多或线之间的空间太少，都会造成理解困难。

## 3. 对齐方式

文本的对齐方式相当重要，可以极大地影响可读性，一般而言，阅读方式从左向右，文本习惯向左对齐。

### 1.3.4 布局合理化原则

在进行设计时需要充分考虑布局的合理化问题，遵循用户从上而下，自左向右浏览、操作的习惯，避免常用功能按钮排列过于分散，以造成用户鼠标移动距离过长的弊端。多做“减法”运算，将不常用的功能区块隐藏，以保持界面的简洁，使用户专注于主要业务操作流程，有利于提高软件的易用性及可用性。

- **菜单**：保持菜单简洁性及分类的准确性，避免菜单深度超过3层。
- **按钮**：确认操作按钮放置在左边，取消或关闭按钮放置在右边。
- **功能**：未完成功能必须隐藏处理，不要置于页面内容中，以免引起误会。
- **排版**：所有文字内容排版避免贴边显示（页面边缘），尽量保持10~20像素的间距并在垂直方向上居中对齐；各控件元素间也要保持至少10像素以上的间距，并确保控件元素不紧贴于页面边沿。
- **表格数据列表**：字符型数据保持左对齐，数值型数据保持右对齐（方便阅读对比），并根据字段要求，统一显示小数位位数。
- **滚动条**：在页面布局设计时应避免出现横向滚动条。
- **页面导航（面包屑导航）**：在页面显眼位置应该出现面包屑导航栏，让用户知道当前所在页面的位置，并明确导航结构。
- **信息提示窗口**：信息提示窗口应位于当前页面的居中位置，并适当弱化背景层以减少信息干扰，让用户把注意力集中在当前的信息提示窗口。一般做法是在信息提示窗口的背面加一个半透明颜色填充的遮罩层。

### 1.3.5 系统操作合理性原则

- 尽量确保用户在不使用鼠标（只使用键盘）的情况下也可以流畅地完成一些常用的操作，各控件间可以通过Tab键进行切换，并将可编辑的文本全选处理。
- 查询检索类页面，在查询条件输入框中按Enter键可以自动触发查询操作。
- 在进行一些不可逆或者删除操作时应该显示信息提示框，并让用户确认是否继续操作，必要时把操作造成的后果也告知用户。
- 信息提示框中的“确认”及“取消”按钮需要分别对应键盘上的Enter和Esc键。
- 避免使用鼠标双击动作，这样不仅会增加用户的操作难度，还可能会引起用户误会，认为功能点击无效。

- 表单录入页面时，需要把输入焦点定位到第一个输入项。用户通过Tab键可以在输入框或操作按钮间切换，并注意Tab键的操作应该遵循从左向右、从上到下的顺序。

### 1.3.6 系统响应时间原则

系统响应时间应该适中，响应时间过长，用户就会感到不安和沮丧；而响应时间过快，也会影响用户的操作节奏，并可能导致错误。因此，在系统响应时间上应坚持如下原则。

- 2~5秒显示处理信息提示窗口，避免用户误认为没响应而重复操作。
- 5秒以上显示处理窗口或进度条。
- 一个长时间的处理完成时应显示完成信息。

## 1.4 UI设计规范

在UI设计中，设计规范是关键。文字、图片和色彩的应用确定了产品的整体风格，以大平台规范作为参考，针对产品的特点进行删减优化，可以有效地避免规范内容的遗漏缺失，强化产品本身风格。

### 1.4.1 文字应用规范

在UI设计中，字体的规范使用是非常重要的，可以直接影响设计风格，它是一个App中最核心的元素，是产品传达给用户最主要的内容。

#### 1 字号

字号是界面设计中的一个重要元素，它决定着整个界面的层级关系和主次关系。字号的合理选择可以让界面的层次更加分明，若没有一定的规范性，则会让界面混乱不堪，极大地影响阅读体验。字号的选择，可以遵循iOS、Android系统基础规范，也可以根据产品的风格特点自行定义。

- **iOS系统：**iOS设计时要注意字号的大小。苹果官网的建议全部是针对英文SF字体而言的，其中文字字体则需要设计师自行定义，但最终都要以最美观的效果展现。
- **Android系统：**Android中各元素以720 px × 1280 px为基准设计可以与iOS对应，其常见的字号大小为24 px、26 px、28 px、30 px、32 px、34 px、36 px等，最小字号为20 px。

#### 2 字重

字重就是指某种字体的粗细。以思源宋体为例，可以选择Light、Regular、Bold、Heavy等，如图1-21所示。不同的字重效果如图1-22所示。

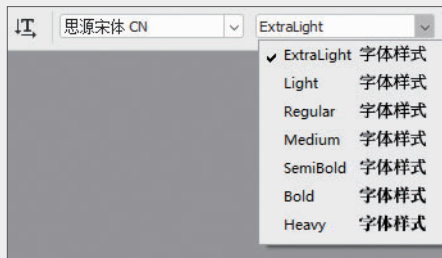


图 1-21



图 1-22

### 3. 行距

行距是段落中上下两行文字之间的距离，在UI设计中能够有效地引导阅读。在App界面中，由于受到界面大小的限制，一定要把控好文字之间的行距。行距太小会导致用户阅读很困难，而行距太大同样也会造成阅读困难。

### 4. 常用字体类型

字体的选择一般会根据产品的属性或者品牌特性来确定。iOS英文使用的是San Francisco (SF) 字体，中文使用的是苹方字体，如图1-23所示。Android英文使用的是Roboto字体；中文使用的是思源黑体，又称为Source Han Sans或Noto，共有7个字重，如图1-24所示。



图 1-23



图 1-24

## 1.4.2 图片应用规范

图片是UI设计中必不可少的元素。选择合适的图片不但可以获得良好的显示效果，还可以调节图像大小，有效地减少服务器负担。图片常用的三种格式分别为JPEG、PNG、GIF。

- **JPEG**: JPEG格式是一种高压缩比的有损压缩真彩色图像文件格式，其最大特点是文件比较小，可以进行高倍率的压缩，因而在注重文件大小的领域应用广泛。JPEG格式是压缩率最高的图像格式之一，这是由于该格式的图片在压缩保存的过程中会以失真最小的方式丢掉一些肉眼不易察觉的数据，因此保存后的图像与原图像会有所差别。该格式在印刷、出版等要求高的场合不宜使用。

- **PNG**: PNG可以保存24位的真彩色图像, 并且支持透明背景和消除锯齿边缘的功能, 可以在不失真的情况下压缩保存图像。但由于并不是所有的浏览器都支持PNG格式, 所以该格式的使用范围没有GIF和JPEG广泛。PNG格式在RGB和灰度颜色模式下支持Alpha通道, 但在索引颜色和位图模式下不支持Alpha通道。
- **GIF**: GIF又称图像互换格式, 是一种通用的图像格式。在保存图像为该格式之前, 需要将图像转换为位图、灰度或索引颜色等颜色模式。GIF采用两种保存格式, 一种为“正常”格式, 可以支持透明背景和动画格式; 另一种为“交错”格式, 可以让图像在网络上由模糊逐渐转为清晰的方式显示。

### 操作提示

简单来说, JPEG适合存储照片, PNG (PNG8) 适合存储小图标、按钮、背景等, GIF适合存储动画。

## 1.4.3 色彩应用规范

色彩对于信息传达有着重要的作用, 色彩的运用与搭配也决定了设计的质感。

### 1 色彩中的三原色

- **色光三原色**: 红、绿、蓝。
- **颜料三原色**: 红、黄、蓝。
- **印刷三原色**: 青、品红、黄。

### 2 色彩的三大属性

- **色相**: 色相是色彩所呈现出来的质地面貌, 主要用于区分颜色。在 $0\sim 360^\circ$  的标准色轮上, 可按位置度量色相。通常情况下, 色相是以颜色的名称来识别的, 如红色、黄色、绿色等, 如图1-25所示。



图 1-25

- **明度**: 明度是指色彩的明暗程度。通常情况下, 明度的变化有两种情况: 一是不同色相之间的明度变化; 二是同色相的不同明度变化, 如图1-26所示。在有彩色系中, 明度最高的是黄色, 明度最低的是紫色, 红、橙、蓝、绿属于中明度。在无彩色系中, 明度最高的是白色, 明度最低的是黑色。要提高色彩的明度, 可以加入白色, 反之加入黑色。



图 1-26

- **纯度**：纯度是指色彩的鲜艳程度，也称彩度或饱和度。纯度是色彩感觉强弱的标志。其中红、橙、黄、绿、蓝、紫等的纯度最高，无彩色系中的黑、白、灰的纯度几乎为零。图1-27所示为红色的不同纯度。



图 1-27

### 3. 色相环

色相环是以红、黄、蓝三色为基础，经过三原色的混合产生间色、复色，呈一个环形的状态。色相环有6~72种颜色，以12色相环为例，主要由原色、间色、复色、冷暖色、类似色、邻近色、对比色、互补色组成。下面进行具体的介绍。

- **原色**：色彩中最基础的三种颜色，即红、黄、蓝。原色是其他颜色混合不出来的，如图1-28所示。
- **间色**：又称第二次色，由三原色中的任意两种原色相互混合而成，如图1-29所示。例如红+黄=橙；黄+蓝=绿；红+蓝=紫。三种原色混合出的是黑色。

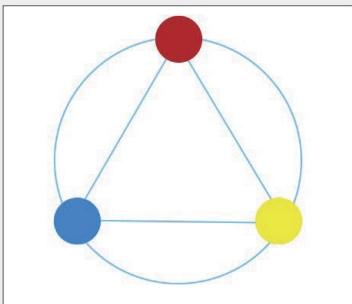


图 1-28

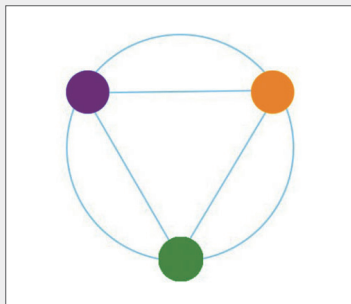


图 1-29

- **复色**：又称第三次色，由原色和间色混合而成，如图1-30所示。复色的名称一般由两种颜色的名称组成，如黄绿、黄橙、蓝紫等。
- **冷暖色**：在色相环中根据感官可将颜色分为暖色、冷色与中性色，如图1-31所示。暖色：红、橙、黄，给人以热烈、温暖之感；冷色：蓝、蓝绿、蓝紫，给人距离、寒冷之感；中性色：介于冷暖色之间的颜色，如紫色和黄绿色。



图 1-30



图 1-31

- **类似色**：色相环中夹角为 $60^\circ$  以内的色彩为类似色，例如，红橙和黄橙、蓝色和紫色，如图1-32所示。其色相对比差异不大，给人统一、稳定的感觉。
- **邻近色**：色相环中夹角为 $60^\circ \sim 90^\circ$  的色彩为邻近色，例如，红色和橙色、绿色和蓝色等，如图1-33所示。其色相彼此近似，和谐统一，给人舒适、自然的视觉感受。

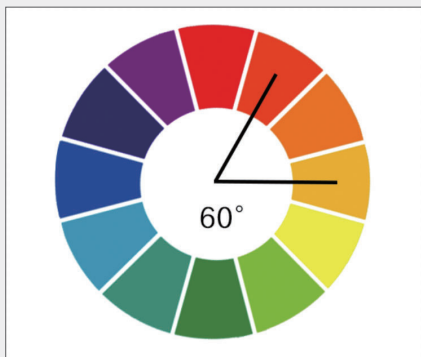


图 1-32

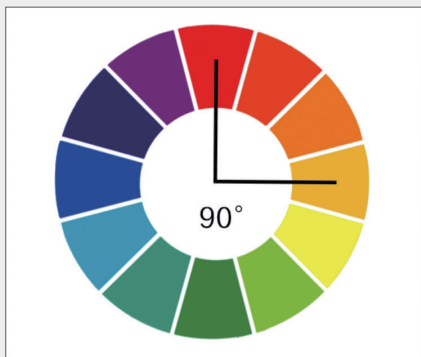


图 1-33

- **对比色**：色相环中夹角为 $120^\circ$  左右的色彩为对比色，例如，紫色和黄橙、红色和黄色等，如图1-34所示。对比色可使画面具有矛盾感，矛盾越鲜明，对比越强烈。
- **互补色**：色相环中夹角为 $180^\circ$  的色彩为互补色，例如，红色和绿色、蓝紫色和黄色等，如图1-35所示。互补色有强烈的对比效果。

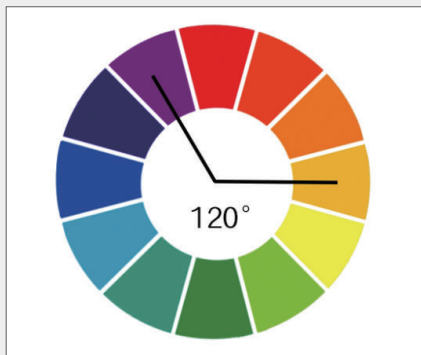


图 1-34

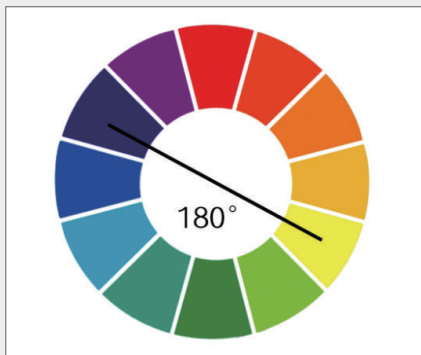


图 1-35

#### 4. 色彩印象

色相对人的心理影响很大，色彩给人的感受和印象因人而异。色彩的运用与搭配决定着设计的质感。

- **红色**：象征着激情、能量、爱心，是充满活力和温暖的颜色，能给人带来兴奋的感觉。红色在电商类、新闻资讯类等需要营造活跃氛围的产品界面使用较多，如图1-36所示。
- **橙色**：象征着温暖、丰收、成熟、华丽，给人活泼、华丽、辉煌、炽热的感觉。橙色有增加食欲、刺激消费的作用，在电商类、社会服务类等的产品界面使用较多，如图1-37所示。

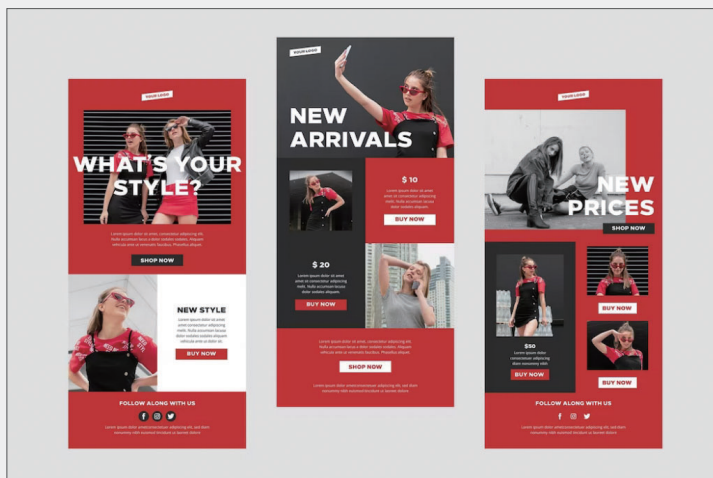


图 1-36

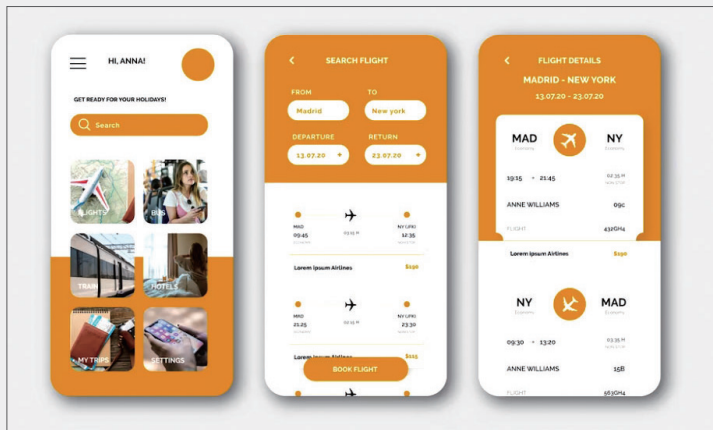


图 1-37

- **黄色：**象征着聪明、乐观、希望、光明，是一种充满活力的颜色，在旅游类或目标为年轻人的产品中使用较多，如图1-38所示。

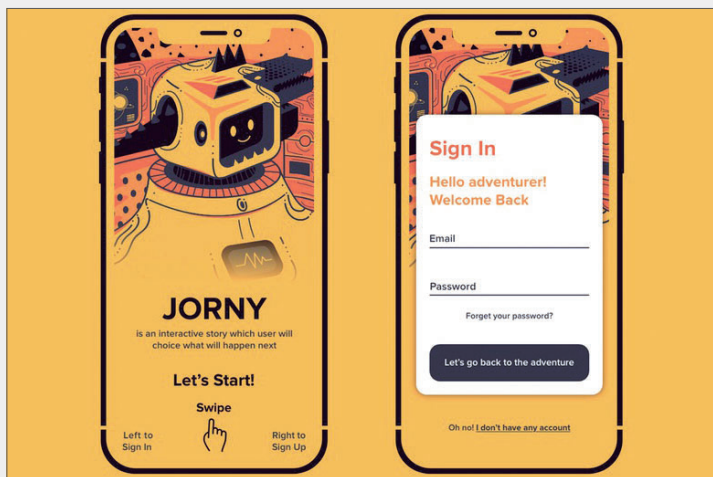


图 1-38

- **绿色**：象征着和平、安全、自然、青春，是一种充满希望的温和色彩，强调安全感，如图1-39所示。

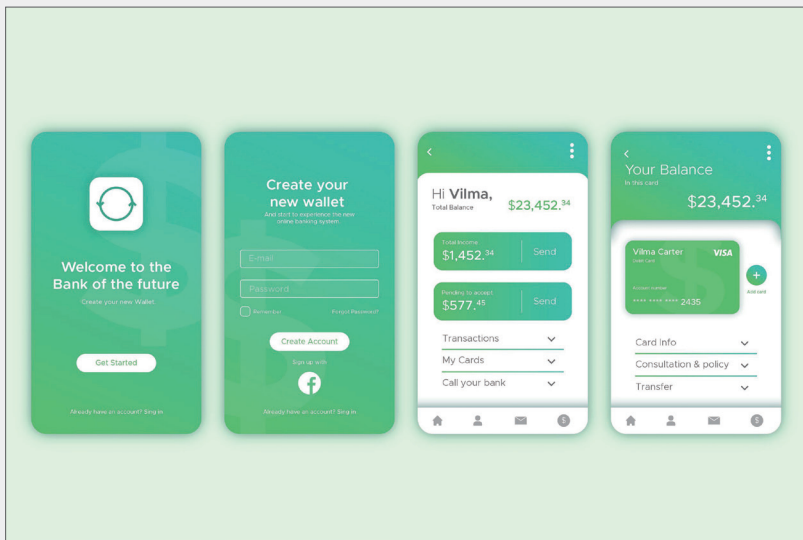


图 1-39

- **蓝色**：象征着冷静、凉爽、理智、科技，给人自由平静的感觉，在科技咨询、职场类等类别的产品界面设计中使用较多，如图1-40所示。



图 1-40

- **紫色**：象征着优雅、高贵、神秘、浪漫。紫色由热烈温暖的红色和冷静理智的蓝色混合而成，是最佳的刺激色，魅力十足，如图1-41所示。
- **黑色**：象征着权利、威信、仪式、时尚，营造出沉稳、大气的高级感，在图像后期处理类、时尚类、视频播放器界面中使用较多，如图1-42所示。
- **白色**：象征着神圣、纯洁、纯真。白色是无彩色，可以与任何颜色搭配，大多数背景以白色为底，如图1-43所示。

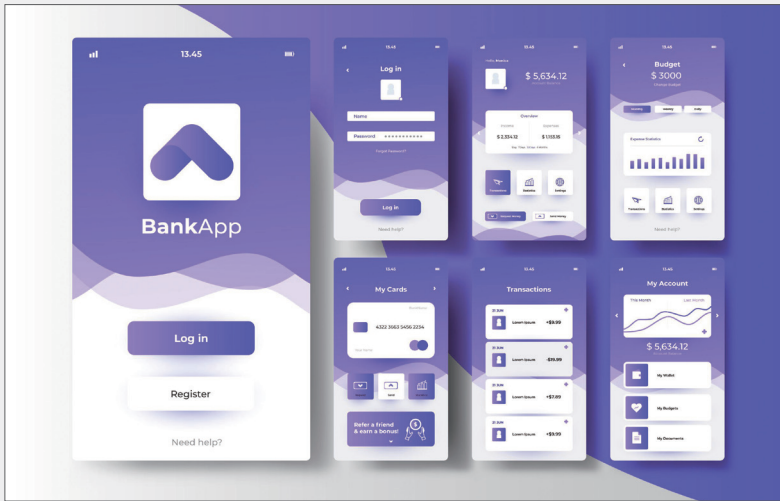


图 1-41

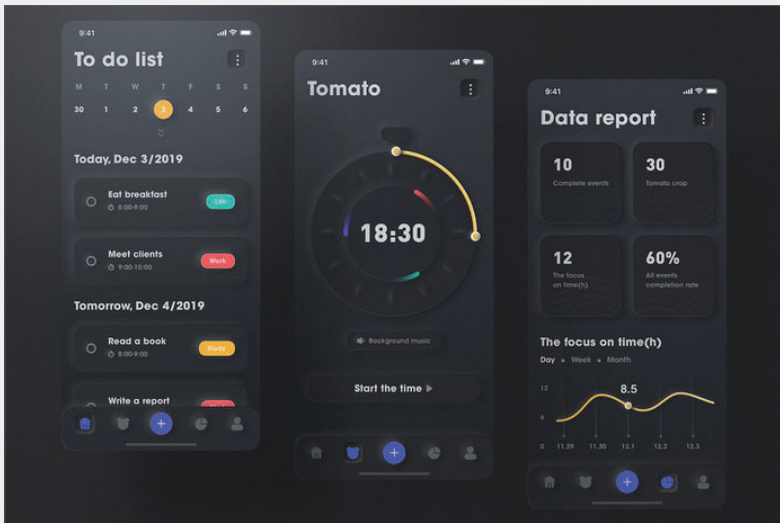


图 1-42

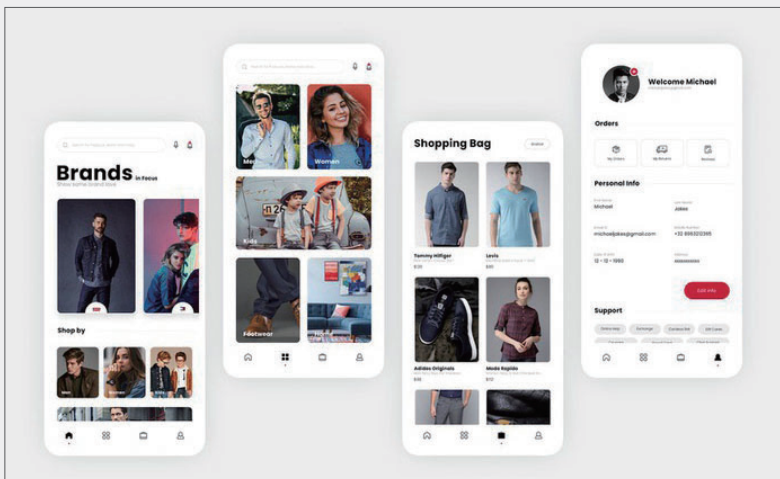


图 1-43

## 课后练习 收集不同类别的UI界面设计

收集不同类别网站、App的界面设计，分析用色特点，如图1-44、图1-45所示。



图 1-44



图 1-45

### 技术要点

- ①收集日常使用的网站、手机App界面，例如电商购物类、便捷生活类、出行导航类、金融理财类。
- ②分析该网站中App的图标、引导页、首页、界面的配色特点。
- ③分析该网站中App的活动页面Banner的用色特点。



## 中国的榫卯工艺

中国古建筑以木材、砖瓦为主要建筑材料，以木构架为主要的结构方式，由立柱、横梁、顺檩等主要构件建造而成，各个构件之间以榫卯连接，构成富有弹性的框架。

榫卯是指在两个木构件上所采用的一种凹凸结合的连接方式。凸出的部分叫榫（或榫头），凹进的部分叫卯（或榫眼、榫槽），榫和卯咬合，起到连接作用。这是中国古代建筑、家具及其他木制器械的主要结构方式。榫卯结构是榫和卯的结合，是木件之间多与少、高与低、长与短的巧妙组合，可有效地限制木件向各个方向的扭动。最基本的榫卯结构由两个构件组成，其中一个的榫头插入另一个的卯眼中，使两个构件连接并固定，如图1-46所示。榫头伸入卯眼的部分称为榫舌，其余部分则称作榫肩。



图 1-46

榫卯结构广泛用于建筑和家具，体现出家具与建筑的密切关系。榫卯结构应用于房屋建筑后，虽然每个构件都比较单薄，但是它整体上却能十分稳定。这种结构不在于个体的强大，而是互相结合、互相支撑，这种结构成了后代建筑和中式家具的基本模式，如图1-47所示。



图 1-47