

The iPhone App
Design Manual



苹果

APP界面设计

你该知道的大小事

[美] 戴夫·布朗 著 李强 译



中国工信出版集团

电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

The iPhone App
Design Manual

苹果



APP界面设计

你该知道的大小事

[美] 戴夫·布朗 著 李强 译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

Copyright© The ILEX Press 2014

this translation of The iPhone App Design Manual originally published in English in 2014 is published by arrangement with THE ILEX PRESS Limited.

本书简体中文版由THE ILEX PRESS授权电子工业出版社。未经出版者预先书面许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号 图字：01-2015-5071

图书在版编目(CIP)数据

苹果APP界面设计，你该知道的大小事 / (美) 布朗(Brown,D.) 著；李强译. -- 北京：电子工业出版社, 2016.3

书名原文: The iPhone App Design Manual

ISBN 978-7-121-28030-6

I. ①苹… II. ①布… ②李… III. ①移动电话机—应用程序—程序设计 IV. ①TN929.53

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第003127号

责任编辑：田 蕾

印 刷：中国电影出版社印刷厂

装 订：中国电影出版社印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

开 本：889×1194 1/24 印张：6.75 字数：259.2千字

版 次：2016年3月第1版

印 次：2016年3月第1次印刷

定 价：69.80 元

本书第1至4章、第5至7章、第8章至结尾依次由王岩、李强和丁勇完成翻译。感谢原作者及其设计团队对本书的翻译、排版及校验工作的支持。

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：(010) 88258888。

目录

CHAPTER 1

手机应用程序设计与与众不同的地方

手机设计与网络	10
我们如何通过手机上网	12
苹果设计与网络设计的不同之处	14
一位成功应用程序设计师的特点	18
如何由网站设计或印刷设计向手机设计转变	20

CHAPTER 2

应用程序是如何创建的

应用程序设计及开发	24
不同类型的应用程序	28
程序语言	30
自定义设计与模板设计	32
什么时候使用苹果UI构成要素	35

CHAPTER 3

定义应用程序的首要任务

你的应用程序能实现什么功能	40
更多需要考虑的因素	43
去除冗余的功能	44

CHAPTER 4

市场研究

理念调查	50
关注现有的解决方案	52
解决方案的比对	54
发现技术的局限性	56
未来功能的计划	57
定义你的目标受众	59
他们需要什么	61
拥有苹果手机的人口数量统计	62
目标客户如何影响你的设计	64

CHAPTER 5

交互设计

什么是交互设计	68
为手势设计	70
加速计、陀螺仪、指南针，以及测斜仪	72
M7协处理器	76
如何利用其他软件和硬件的特性	78

CHAPTER 6

用户体验设计

89

什么是用户体验设计 90

导航元素与风格 92

iOS 视图控件和导航 94

临时窗口 98

控件 99

过渡和动画 102

内容视图 104

设置 106

案例场景 107

纸原型和定义应用程序流 109

线框图和故事板 112

CHAPTER 7

界面设计

115

什么是界面设计 116

自定义界面注意事项 118

未来的屏幕尺寸 119

iPhone UI设计剖析 120

应用程序设计正在改变 121

为iOS7及以上版本考虑的关键设计因素 123

需要考虑的关键技术因素 126

CHAPTER 8

图标设计

129

iOS7操作系统图标设计 130

各种类型的苹果应用程序图标 131

iOS7图标设计的关键技巧 132

图标的尺寸和布局 134

图标设计的关键因素 136

CHAPTER 9

屏幕截图设计

139

我们如何决定买哪个应用程序 140

选择你的屏幕截图 142

成功截图的关键技巧 144

截图规范 145

CHAPTER 10

准备最后的作品

147

切分图形 148

为开发者提供图像文件 151

结论 153

术语表 154

尺寸索引 157

The iPhone App
Design Manual

苹果



APP 界面设计

你该知道的大小事

[美] 戴夫·布朗 著 李强 译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

Copyright© The ILEX Press 2014

this translation of The iPhone App Design Manual originally published in English in 2014 is published by arrangement with THE ILEX PRESS Limited.

本书简体中文版由THE ILEX PRESS授权电子工业出版社。未经出版者预先书面许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号 图字: 01-2015-5071

图书在版编目(CIP)数据

苹果APP界面设计, 你该知道的大小事 / (美) 布朗(Brown,D.) 著; 李强译. -- 北京: 电子工业出版社, 2016.3

书名原文: The iPhone App Design Manual

ISBN 978-7-121-28030-6

I. ①苹… II. ①布… ②李… III. ①移动电话机—应用程序—程序设计 IV. ①TN929.53

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第003127号

责任编辑: 田 蕾

印 刷: 中国电影出版社印刷厂

装 订: 中国电影出版社印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 889×1194 1/24 印张: 6.75 字数: 259.2千字

版 次: 2016年3月第1版

印 次: 2016年3月第1次印刷

定 价: 69.80 元

本书第1至4章、第5至7章、第8章至结尾依次由王岩、李强和丁勇完成翻译。感谢原作者及其设计团队对本书的翻译、排版及校验工作的支持。

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。



早在2009年我创建Aposing公司的时候，应用程序市场还没有这么拥挤。那时，应用程序市场的繁荣还没有开始，而且我们与科技进行交互的方式也十分普通。

我具有网页设计背景，因此我对如何创建一个成功的网站和实现良好的用户体验过程，以及相关理论比较擅长。但是移动应用程序的出现成为一个新的关注领域，我开始着迷于运行在这些小框架里的那些应用程序的力量。用户可以把它们放在口袋里随身携带，应用程序使手机无所不能。你不必再携带多个电子设备，某些情况下连物理工具都省了。这些功能都可以整齐地装在一个口袋大小的包里。



应用程序将客户与世界各地的品牌与公司联系起来，从而提供了一个激动人心的机遇，但是更重要的是它们为设计师提供了一个更好的改变数字景观的方法。过去的流程可能会被重新审视，应用程序设计师有机会去研究我们与实物进行交互的方式，并判断其是否能够得以改善。好的应用程序设计不仅是将互联网上的东西拿过来，然后将其实现在手机上，其本身就应该是一种艺术形式。

我创建Aposing公司的目的是想创建用户真正认为有用的应用程序；我想创建能让客户兴奋、打破界限，并能解决人们还没意识到的问题的应用程序。Aposing公司在那个时候只是一个在数字前线的一个初出茅庐的士兵，只能唱独角戏。

时光飞逝，2014年我已经实现了我想要做的。我们有幸与世界上最成功的品牌合作，并创建能改变客户购物、工作和娱乐方式的应用程序。我们已经成功地积累了总共100万次的下载量（Android和iOS系统）。现在我们是拥有相同价值观的13人的团队。我们花了很多时间研究某一个应用程序的客户会是谁、我们正在设计的应用程序有什么

商业价值，这样我们才能做出一些人们离不开的应用程序。

虽然应用程序行业绝不是一个非常保险的赚钱方式，但是我们公司的这种业务可以使我们通过做我们最爱做的事情谋生，并且使我们乐在其中。

随着越来越多的人投身于应用程序开发领域，现在人们真正地了解了应用程序的力量。

随着每次新款iPhone手机的发布，新型的和不断改进的处理器都会给设计师和开发者们提供新的途径，从而创造一些改变游戏规则的东西。这方面的机会是无穷的。

本书将带你通过我们的方法构建iPhone应用程序。从定义你的应用程序的主要功能开始，直到最终选择截图提交到苹果应用商店，我们为你提供我们在商业经验中收集的，既实用又易学的建议。

本书介绍的创建应用程序的秘诀不但容易领悟，而且其以用户体验为核心。这是一本通俗易懂的书，会告诉你如何让你的想法大放异彩。我们也积累了大量的有用模板、资源、教程和视频，以使大家从门外汉过渡到应用程序设计师的过程更轻松一些。这些资源可以通过此地址获取：www.iphoneappdesignmanual.com

应用程序世界是在不断变化之中的。如果你想与时俱进，知道有什么新的东西可用，那么，单单阅读本书可能还不够。但是我们可以向你展示如何策划和实现你的设计，了解移动领域的最新趋势对你会很有帮助。我们永远不会停止学习。

我希望大家都能尽可能地喜欢寻找新的途径来改变数字景观。在我们集思广益的情况下，任何想法都是可能的。我们可以探索每个观点和每个人，有些最好的创意就是以这种方式孵化出来的。

戴维·布朗 @daveapposing
Apposing公司运营总监及创始人



目录

CHAPTER 1

手机应用程序设计与众不同的地方

手机设计与网络	10
我们如何通过手机上网	12
苹果设计与网络设计的不同之处	14
一位成功应用程序设计师的特点	18
如何由网站设计或印刷设计向手机设计转变	20

CHAPTER 2

应用程序是如何创建的

应用程序设计及开发	24
不同类型的应用程序	28
程序语言	30
自定义设计与模板设计	32
什么时候使用苹果UI构成要素	35

CHAPTER 3

定义应用程序的首要任务

你的应用程序能实现什么功能	40
更多需要考虑的因素	43
去除冗余的功能	44

CHAPTER 4

市场研究

理念调查	50
关注现有的解决方案	52
解决方案的比对	54
发现技术的局限性	56
未来功能的计划	57
定义你的目标受众	59
他们需要什么	61
拥有苹果手机的人口数量统计	62
目标客户如何影响你的设计	64

CHAPTER 5

交互设计

什么是交互设计	68
为手势设计	70
加速计、陀螺仪、指南针，以及测斜仪	72
M7协处理器	76
如何利用其他软件和硬件的特性	78

CHAPTER 6

用户体验设计

89

什么是用户体验设计 90

导航元素与风格 92

iOS 视图控件和导航 94

临时窗口 98

控件 99

过渡和动画 102

内容视图 104

设置 106

案例场景 107

纸原型和定义应用程序流 109

线框图和故事板 112

CHAPTER 7

界面设计

115

什么是界面设计 116

自定义界面注意事项 118

未来的屏幕尺寸 119

iPhone UI设计剖析 120

应用程序设计正在改变 121

为iOS7及以上版本考虑的关键设计因素 123

需要考虑的关键技术因素 126

CHAPTER 8

图标设计

129

iOS7操作系统图标设计 130

各种类型的苹果应用程序图标 131

iOS7图标设计的关键技巧 132

图标的尺寸和布置 134

图标设计的关键因素 136

CHAPTER 9

屏幕截图设计

139

我们如何决定买哪个应用程序 140

选择你的屏幕截图 142

成功截图的关键技巧 144

截图规范 145

CHAPTER 10

准备最后的作品

147

切分图形 148

为开发者提供图像文件 151

结论 153

术语表 154

尺寸索引 157

CHAPTER 1

手机应用程序设计与众不同的地方

智能手机时代来临，涌现出一大批应用程序，这些程序永远改变了我们与周围环境、他人、品牌，以及商业的互动方式。

手机主要用来打电话的时代已经过去，我们使用手机观看喜爱的电视节目；出去购买食材时使用手机查看菜谱中需要的原料；晚上出去玩时用手机上照片到社交媒体。许多应用程序为我们节省时间和金钱；许多应用程序彻底地改变了我们做各项工作的方式。

尽管智能手机走进我们的生活没有多少年，但是很难想象如果智能手机消失，人们该如何是好，甚至出现了一个新词“无手机恐惧症”（Nomophobia），用它来描述人们把手机落在家里时的恐惧心情。手机应用程序与网络有何不同？是什么使这些小软件与我们的日常生活结合得如此紧密？本章就主要回答这些问题。

手机设计与网络

应用程序设计和网页设计显然有共同的特点和原则。但是如果应用程序设计得和传统网站一样，又是在较小的屏幕上使用，那么，一定没有人愿意使用。虽然成功且获利较高的网站植根于以用户为中心的理念，但是如果你曾有过应用程序设计的经验，就会知道手机用户轨迹是一种完全不同的概念。

如果你把应用程序看作网络的延伸，你就没有理解它全部的价值。应用程序史无前例地为设计者提供了更多发挥创造力的机会。如果你致力于弄清楚人们将如何使用你的软件、该软件将为人们的生活提供哪些便利，以及将如何帮助人们解决突发问题，那么，你就有能力设计一款有用且成功的应用程序了。

然而，当今的消费者对这个平台的衡量标准是质量和高端的界面，最终，决定网站和应用程序成败的是它们的可用性和功能。简单地说，如果使用时不能在短时间内找到某种方式完成某个任务，他们极有可能空手离开并且不再回来。

清楚消费者使用网站的方式极其重要，但是移动时代的来临使设计者面临一系列新的挑战和思考。网络设计教我们很多关于访问记录的重要性，但是手机一直带在身上并且很少离开主人的视线，这个简单的事实意味着我们所学的大部分知识都需要改变。

是否好用是决定网站和手机应用程序成败的关键。用户必须能快速掌握，并且能在短时间内对主要功能进行操作。

手机应用程序的开发吸纳了网页设计的原则，并做出重大意义的改变。

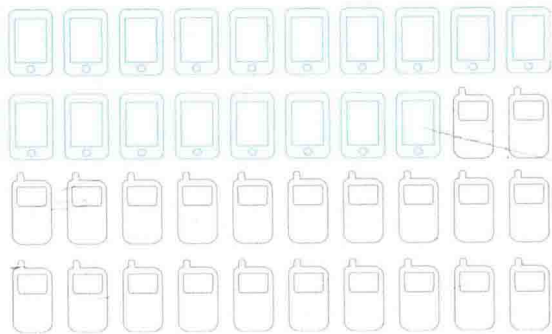
优势明显

虽然因特网永远不会被人们摒弃，但是网络的使用局限于家里、办公室或快餐店等有网络连接的地方，通常需要闲得无聊、坐在某处。网络使用者通过屏幕、键盘、鼠标来上网，查询信息。但是这些工作必须在他们离开家、办公室、快餐店等配有有线网络或无线网络的地方之前完成。内行的设计师懂得消费者查看网页的学问，明白他们先看哪里，知道该在哪里设置什么使操作更简单。因为大多数人都是坐在计算机前面对着显示器来查看设计的，网络设计师认为许多事是理所当然的。鼠标单击后下拉列表最常见，为了便于查看和浏览，菜单工具栏被置于屏幕顶部。网页设计中大量使用动画效果。无线按钮及下拉列表是由鼠标和键盘等输入装置演化而来的，手机没有这些输入设备，所

以它们需要一套新的界面控制方式。同理，动画效果不需要系统支持，所以网络设计者也需要三思而后行。人们需要在舒适的桌子旁才能上网浏览，而手机可以在任何地方、任何时间使用。无论站着还是坐着，无论是躺在沙发上还是穿梭于繁忙机场的途中，我们使用手机的各种方式给设计者提出了一系列新的规则和设计结果。

我们如何通过手机上网

全世界目前手机持有量为40亿部，其中18亿部以上为智能手机。移动式生活已经以前所未有的态势渗透到我们生活的各个方面。越来越多的消费者首选手机作为上网的工具，据估计到2015年手机上网的比例将超出计算机上网。



因为手机上网的受欢迎程度呈不断上升的趋势，大多数的企业现在开始考虑通过移动网络进行营销。脸书（Facebook）的创立者马克·扎克伯格（Mark Zuckerberg）甚至在2013年宣称他的社交网络宗旨目前是“手机优先，手机尊享”。至少，网络设计者正在创建“移动式”或“应答式”的网络。移动网站通常被认为是建立移动网络业务的第一步，并且，除了游戏和例如“图片分享”（Instagram）这样的应用程序之外，很少有应用程序是由没有官网的公司或品牌创建的。

手机上网的四种形式

- 1 用户使用相当小的手机屏幕进入网站的桌面版界面：**因为信息量大、下载时间长，这种上网方式耗尽了用户的数据限额，速度极慢，让人感到恼火。用户必须在使用过程中双指缩放，但是按键是针对鼠标设计的，而不是又短又粗的手指。
- 2 移动网站/应用：**移动应用程序有两种主要形式。第一种，也是更重要的一种，即应答式网站。这种网站的设计使检索更容易、更快捷，并且这种设计可以根据用户手中正在使用的设备进行自动调整，桌面网站如果升级，手机屏幕也会发生同样的改变。HTML5 应答式网站目前不能支持设备的所有功能，但是支持照相、加速和GPS功能；第二种是专门的移动网络应用程序。专门的移动网站更适用于手机，它与台式机网站非常相似，但是总体上来说省略了许多加快速度的特征，基本上是台式机网站的简化版。用户也可以自行下载快捷键，这些完全是在线进行的，没有网络连接就不能使用这些应用程序。对于开发者而言，这种类型的应用程序的优势在于，在任何需要的时候该程序都能使其实时更换手机桌面、感觉和内容。这种类型的应用程序不能使用手机自带的功能，但使用HTML5创建的除外，这种类型的应用程序可以使用相机和GPS导航系统。