



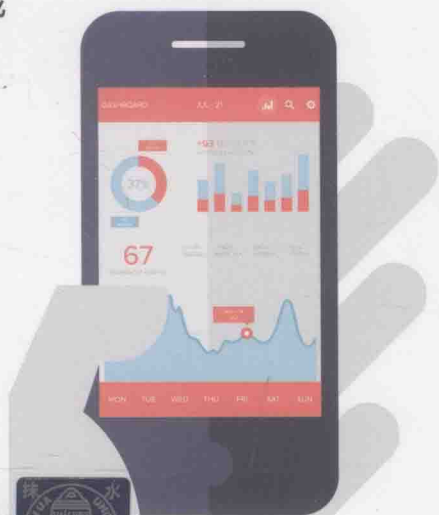
Photoshop智能手机 APP 界面设计之道

道

安小龙 编著

■ 设计时尚 ■ 知识精准 ■ 实例丰富 ■ 软件速成

全面解析手机APP界面视觉设计原理
全书案例丰富、设计时尚并配有源文件及素材
各种风格手机APP应用界面的教程大全
制作手机APP界面软件操作技巧一应俱全



清华大学出版社





Photoshop智能手机APP 界面设计之道

道

安小龙 编著



清华大学出版社
北京

内容简介

大部分读者对用户界面并不算太陌生,随着各种高档电子产品的普及化,很多用户开始对用户界面提出了更高的要求。UI界面是帮助使用者与机器设备进行交互的一个平台,一款优秀的界面应该是美观适用,并且便于操作和学习的。

书中涉及了大量的案例,为不同风格不同应用的界面设计了不同的教程,可以让读者在实践中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧,同时掌握相应的行业应用知识。

本书很多案例都是很受大众喜爱的,可以让读者掌握最新的界面设计方向,学习到专业的案例制作方法,书中还提到了一些技巧提示,恰到好处地对读者进行提点,到了一定的程度以后,读者就可以自己动手,发挥创意,制作出更多相应的专业案例效果。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop智能手机APP界面设计之道 / 安小龙编著. —北京:清华大学出版社, 2016
ISBN 978-7-302-42061-3

I. ①P… II. ①安… III. ①移动电话机—应用程序—程序设计②图像处理软件 IV.
①TN929.53②TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第263616号

责任编辑:陈绿春
封面设计:潘国文
责任校对:徐俊伟
责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座

邮 编:100084

社总机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印装者:北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm

印 张:15

字 数:487千字

版 次:2016年1月第1版

印 次:2016年1月第1次印刷

印 数:1~3500

定 价:59.80元

产品编号:062755-01

前言

近几年，有一个新兴的词在设计领域诞生，这个词就是“UI”。在短短的几年里，UI 设计师越来越多，设立 UI 部门的企业越来越普遍，各大院校也出现了和 UI 相关的专业，UI 设计的组织和网站层出不穷。这一切都预示着一个“UI”大时代已经到来。

所谓的 APP 用户界面就是 UI 设计，UI=User Interface，是用户界面的简称。UI 设计是指对软件的人机互动、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的界面设计不仅能让软件变得有趣有品味，还会让软件的操作变得舒适、简单、自由，充分体现软件的定位和特点。

界面设计是开发中最重要的方面，并将涉及到整个开发队伍。对于应用软件来说，一个基本的现实就是：用户界面是面向用户的。用户需要的是开发者开发的应用软件满足其需求，并且易于使用，用户界面走到今天真是千锤百炼，要做到易用就更是难上加难。

本书采用基础知识和应用案例结合的方法，向读者系统地介绍了使用 Photoshop CC 对界面进行设计和制作的操作方法和常用技巧。希望通过本书的学习，能够帮助读者在设计的道路上解决难题，提高技术水平，快速熟练地掌握界面设计。

本书所用到的素材和源文件可以从以下网址下载，如果下载有问题可以联系 QQ:834581341 解决。

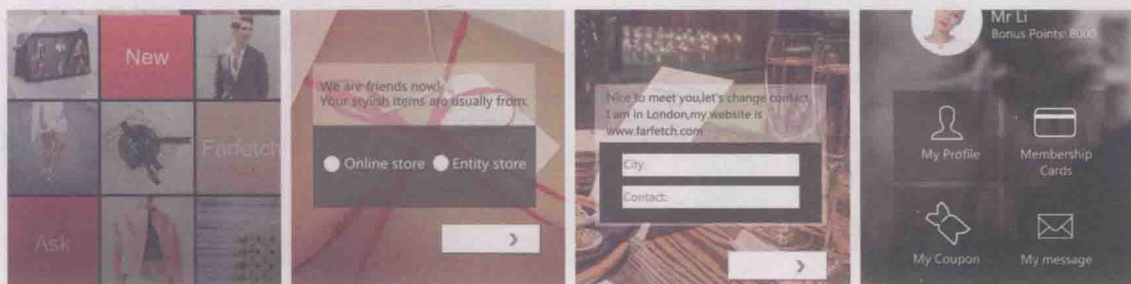
链接：<http://pan.baidu.com/s/1o6TgF70>

密码：wipo

链接：<http://pan.baidu.com/s/1i4ghWyT>

密码：1d1j

作者



目录

Photoshop 智能手机
APP 界面设计之道

道

第 1 章

APP 界面设计基础

1.1 APP 界面设计基础 02

- 1.1.1 APP 简介 02
- 1.1.2 iOS 的界面设计原则 02
- 1.1.3 Android 的界面设计原则 05
- 1.1.4 界面美观 05

1.2 APP 设计概述 07

- 1.2.1 设计界面元素要统一 07
- 1.2.2 以用户为中心的设计 09
- 1.2.3 手机界面设计常用的 5 种布局 10
- 1.2.4 提升关注内容 11
- 1.2.5 启动和退出 11

1.3 手机界面设计尺寸标准 12

- 1.3.1 英寸 (Inch) 12
- 1.3.2 分辨率 (Resolution) 12
- 1.3.3 网点密度 (DPI) 13
- 1.3.4 屏幕密度 (Screen Densities) 13
- 1.3.5 图标尺寸大小与格式 14

1.4 手机界面的色彩搭配与视觉效果 15

- 1.4.1 色彩的重要性 15
- 1.4.2 色彩的分类 15
- 1.4.3 色彩搭配方法 16
- 1.4.4 简约明快型 17

- 1.4.5 趣味与独创型 17

- 1.4.6 高贵华丽型 17

1.5 APP 设计教程之色彩搭配信息图标 18

- 1.5.1 色彩三要素 18
- 1.5.2 配色工具 18
- 1.5.3 色彩搭配 20
- 1.5.4 色彩的强度与选择 23



第 2 章

APP 设计流程

2.1 定位设计 26

2.2 核心功能的确认 26

2.3 ADS 26

2.4 草图的绘制 26

2.5 低保真原型与高保真原型	27
2.6 视觉设计	28



第 3 章

iOS APP 基本元素的制作

3.1 块面组成界面	30
3.2 巧用圆角矩形设计	40
3.3 色彩化的手机天气预报	56
3.4 妙用圆形设计	64
3.5 深浅色系手机天气 APP	74



第 4 章

常用软件界面设计

4.1 生活类型 APP 界面设计	80
4.2 基础色调设计常用图形	92
4.3 单色系的界面设计	105



第 5 章

APP 常用效果制作

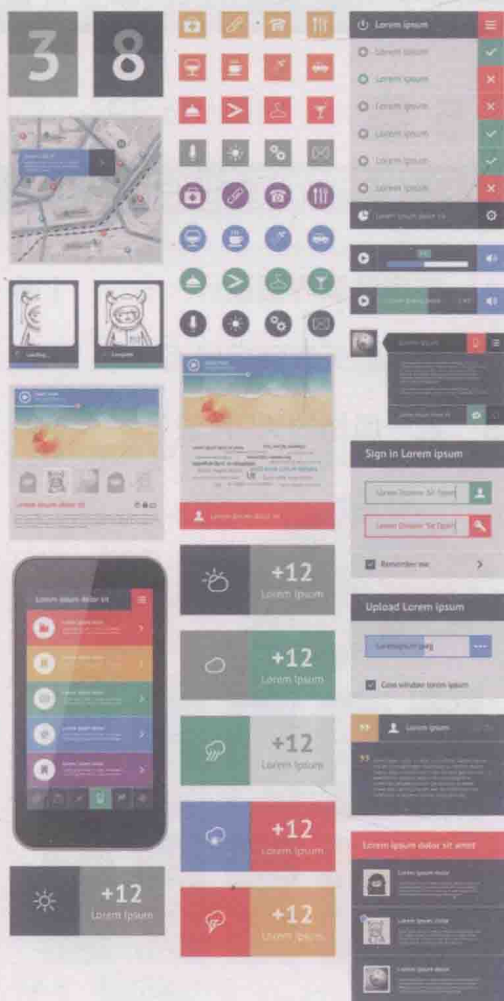
5.1 常用登录界面设计	118
5.2 纯色的天气预报界面	132
5.3 统一风格的 APP 设计	145



第 6 章

APP 常用图标设计

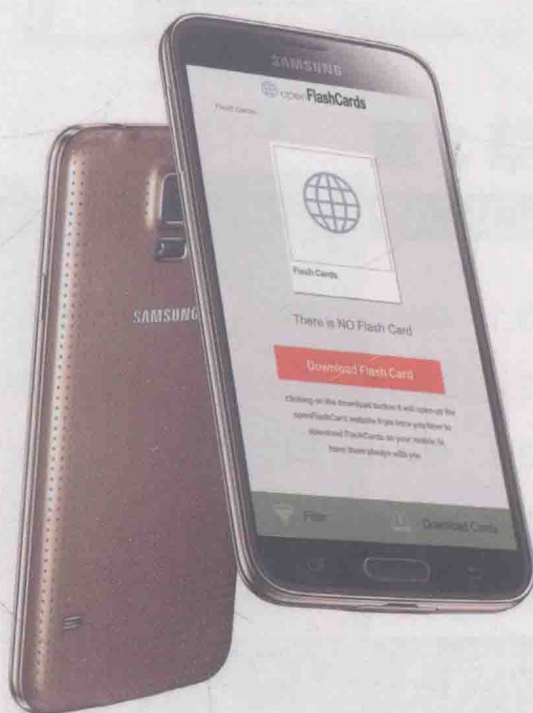
6.1 木质效果	158
6.2 有金属质感的按钮	165
6.3 纯平面效果	176
6.4 色块效果	181
6.5 纹理效果按钮设计	192
6.6 清新效果界面	200



第 7 章

设计手机整体界面

7.1 常用选项框界面	210
7.2 主屏显示	218
7.3 音乐播放器主屏	223
7.4 特效相机界面	229



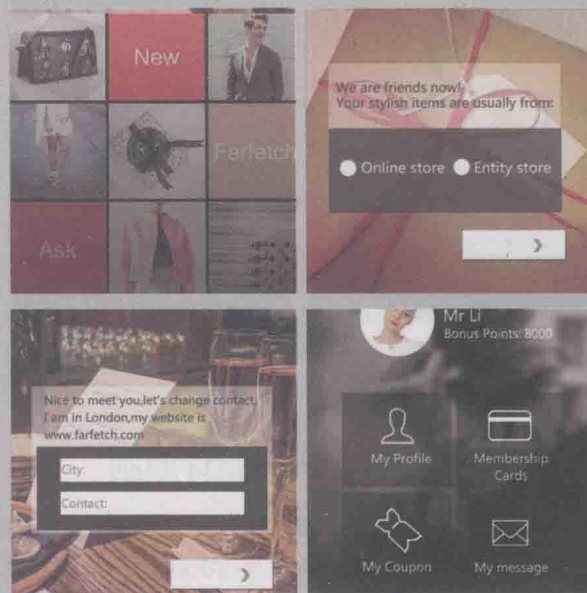
Photoshop 智能手机 APP 界面设计之道



第1章

APP 界面设计基础

APP 用户界面设计主要包括网页设计、手机界面设计、软件界面设计和游戏界面设计 4 类。手机界面设计由于受到屏幕大小的限制，具有其自身的特征和设计准则。



1.1 APP 界面设计基础

手机界面是置身于手机操作系统中的人机互动的窗口，设计界面必须由手机的物理特性和软件的应用特性进行合理的结合，界面设计师首先应对手机的系统性能有所了解，例如：手机所支持的最多色彩数量、手机所支持的图像格式，其次应该对软件的功能详细了解，熟悉每个模块的应用形式，从而做到最大限度地利用现有的资源进行手机界面设计。

1.1.1 APP 简介

什么是手机 APP 界面设计，首先我们得知道什么是手机界面。手机界面是用户与手机系统、应用交互的窗口。APP 是英文 Application 的简称，是用户界面的简称，是指对软件的人机互动、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的手机界面设计不仅能让软件变得有趣有品味，还会让软件的操作变得舒适、简单、自由，充分体现软件的定位和特点。现在 APP 多指第三方智能手机的应用程序。而手机 APP 界面设计是给予手机设备的物理特性和系统应用的特性进行合理、美观、实用的一种设计。

APP 界面设计可分为以下几种类型：图 1-1 所示为手机界面设计，图 1-2 所示为软件界面设计，图 1-3 所示为游戏界面设计。

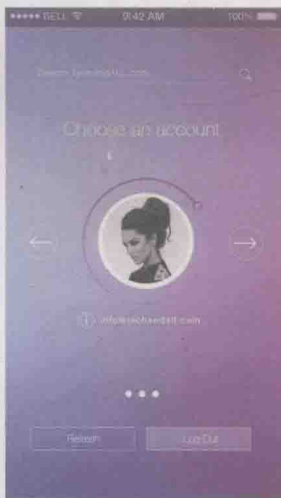


图 1-1

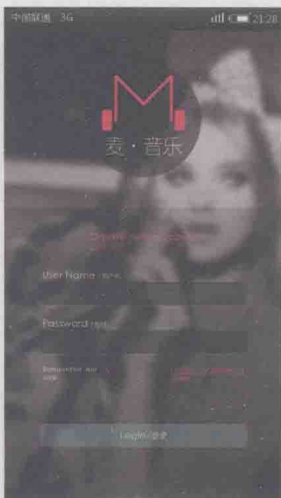


图 1-2

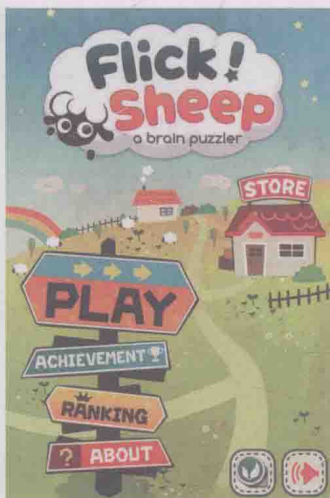


图 1-3

1.1.2 iOS 的界面设计原则

iOS 如图 1-4 所示。是由苹果公司为 iPhone 开发的操作系统。它主要是给 iPhone、iPod touch 及 iPad 使用。就像其基于的 Mac OS X 操作系统一样，它也是以 Darwin 为基础的。iOS 界面设计的十大设计准则包括了 UI 设计的交互性界面信息可读性、图形设计规范，以及信息的组织性等方面。



图 1-4

1. 格式化内容

创建屏幕布局的时候, 应该适配 iOS 设备屏幕。这让使用者能够一次看清主要内容, 而不需要缩放或水平滚动, 如图 1-5 所示。

2. 触摸控制

为了可以使应用程序的交互更加轻松自然, 可以采用专门进行触摸控制的界面元素, 如图 1-6 所示。



图 1-5



图 1-6

3. 命中目标

设计可触控的控件的时候, 尺寸不得小于 44 x 44px, 只有这样才能确保触摸的精度和命中率, 如图 1-7 所示。

4. 字体尺寸

文本中的文字尺寸不得小于 11 点, 这样才能确保在常规距离下, 不需要缩放就可以清晰地阅读, 如图 1-8 所示。

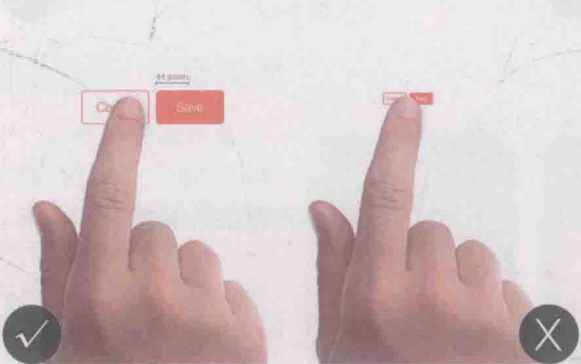


图 1-7

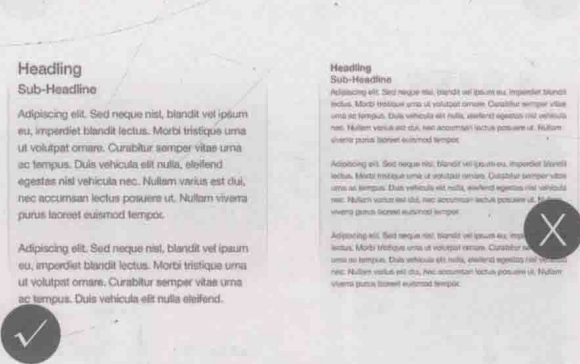


图 1-8

5. 对比度控制

尽量使文字色彩对比更明显, 并且调整文字与背景的对比, 提高可读性, 如图 1-9 所示。

6. 间距调整

不要让文字出现重叠的状况, 适当地增加行高和行间距, 如图 1-10 所示。

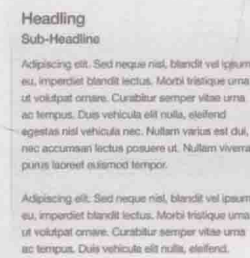


图 1-9

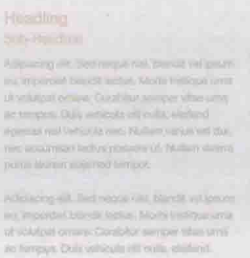


图 1-10

7. 高分辨率

为所有图片资源提供高分辨率，那些没有提高分辨率的图像在 Retina 屏幕上会出现模糊的状况，如图 1-11 所示。

8. 防止拉伸

始终控制好图片的高宽比，可以缩放，但是一定要避免拉伸，这样可以避免失真，如图 1-12 所示。



图 1-11

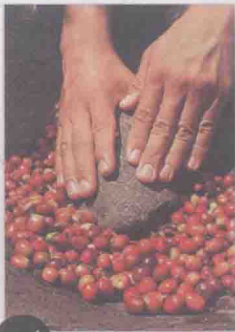


图 1-12



9. 信息架构

创建方便调整的布局，确保界面内容的可调整性，如图 1-13 所示。

10. 保持对齐

使文本、图片、按钮在界面上保持对齐，相关内容合理靠近，让使用者更容易理解界面信息，如图 1-14 所示。



图 1-13

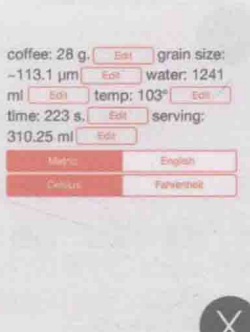


图 1-14



1.1.3 Android 的界面设计原则

Android 一词的本义指“机器人”，Android 是一种以 Linux 与 Java 为基础的开放源代码操作系统，同时也是 Google 于 2007 年 11 月 5 日宣布的基于 Linux 平台的开源手机操作系统的名称，该平台由操作系统、中间件、用户界面和应用软件组成，主要用于便携设备，如图 1-15 所示。

Android 操作系统最初由 Andy Rubin 开发，被谷歌收购后则由 Google 公司和开放手机联盟领导及开发，主要支持手机与平板电脑。

常见的安卓系统的手机 APP 界面，如图 1-16 所示。



图 1-15

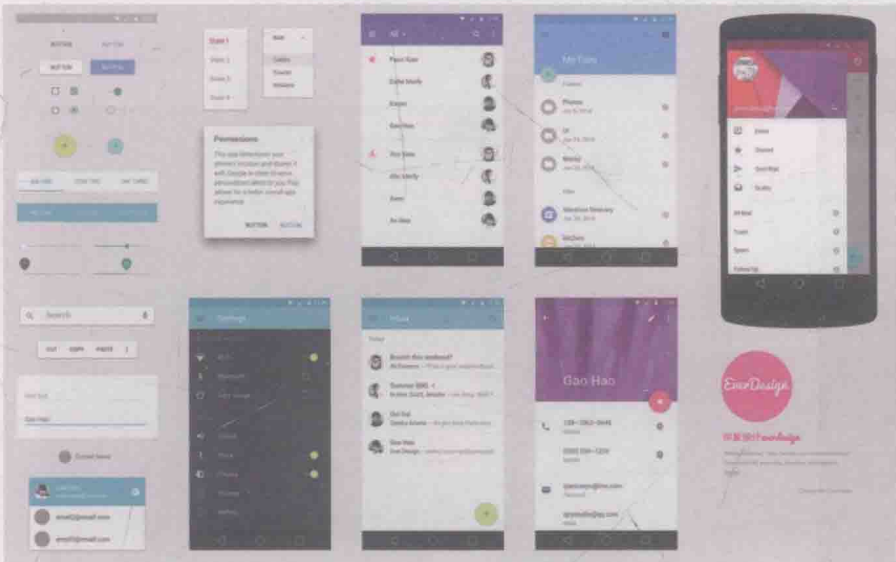


图 1-16

1.1.4 界面美观

主要的界面构成被分为几个标准的信息区域（主要针对按键手机和触屏手机）：状态区、标题区、功能操作区、公共导航区。

(1) 状态区：标示手机目前运行状态及事件的区域，通常包括电池电量、信号强度、运营商名称、未处理事件及数量、时间等，如图 1-17 所示。

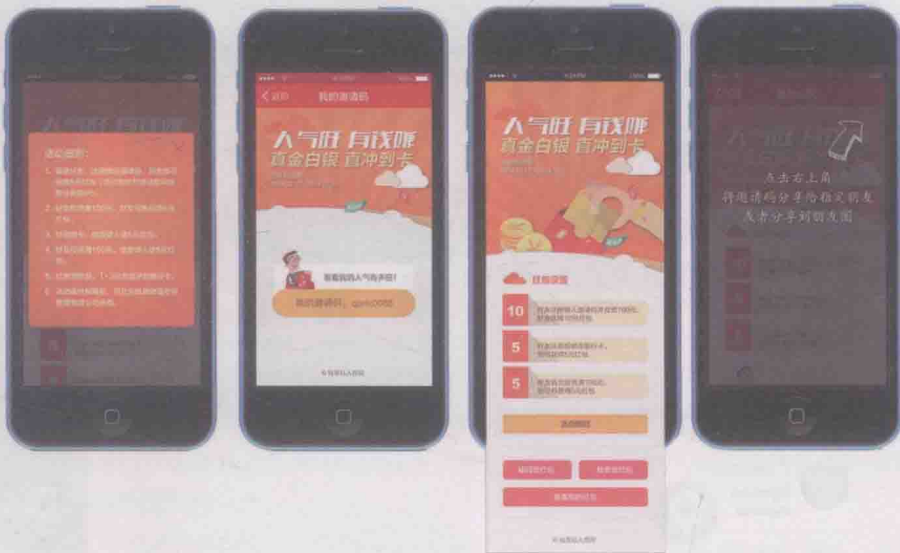


图 1-17

(2) 标题区：主要包含 LOGO、名称、版本，以及相关图文信息，如图 1-18 所示。

(3) 功能操作区：这是软件的核心部分，也是版面上面积最大的部分。通常包含列表、焦点、滚动条、图标等不同的元素。不同层级的界面包含的元素是不同的，需要依据具体情况合理地搭配运用，如图 1-19 所示。

(4) 公共导航区：另一种称呼为软键盘区域，主要针对软件操作需要进行大面积控制的区域，常常使用到，它可以保存当前的操作结果、切换当前操作板块、退出软件系统，实现对软件的灵活操控。对于嵌入式的软件，界面版式的设计，在一些程度上需要参考其他内容相符的手机系统界面版式设计，确保形式的基本统一，这样更有利于系统与软件的组合。也需要考虑到软件本身的运用特点，综合操作的可用性和实施性，对版块样式进行适当的调整，使信息呈现的区域之间协调统一，详略得当，确保使用手机的用户可以方便迅速地进行功能项目的操作。

手机的操作系统界面，需要根据不同的设计需求进行不同风格的设计，如图 1-20 所示。



图 1-18

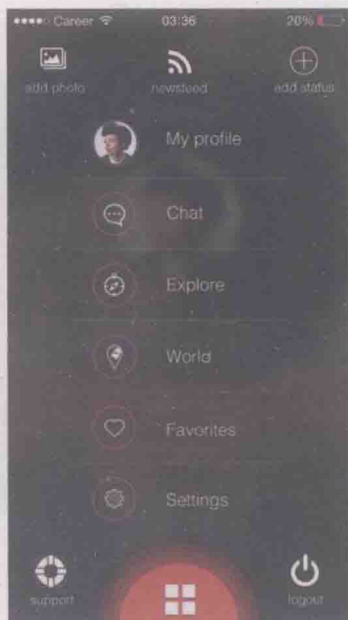
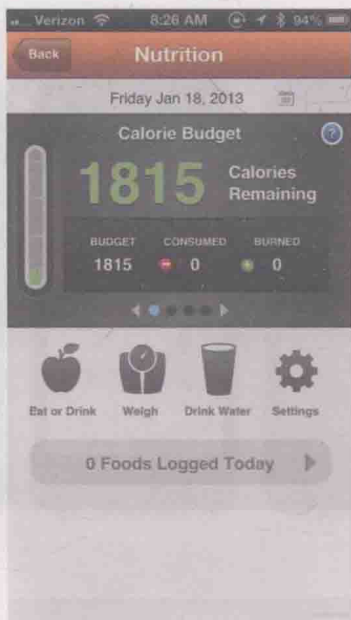
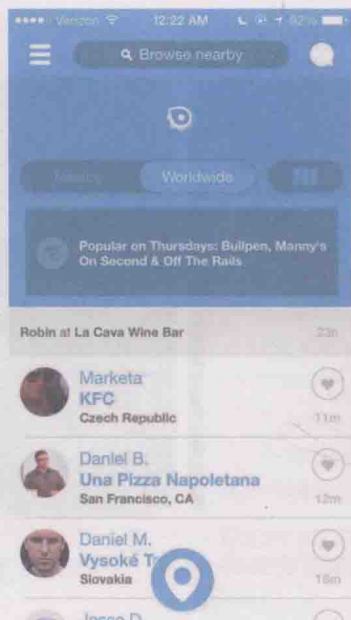


图 1-19

图 1-20

1.2 APP 设计概述

自从智能手机普及以来,手机成为互联网的新宠,并加快了移动互联网的发展脚步。面对众多数量的手机 APP 软件,如何脱颖而出,首先需要做好 APP 的界面设计。手机 APP 界面设计一定要考虑到界面的视觉设计和界面设计的用户体验。下面我们就来详细讲解一下。

1.2.1 设计界面元素要统一

界面设计是为了满足软件的专业、标准的需求而产生的,是对软件的使用界面进行美化优化及规范化的过程。具体包括软件启动界面设计、软件框架设计、按钮设计、面板设计、菜单设计、标签设计、图标设计,滚动条及状态栏设计,如图 1-21 所示。

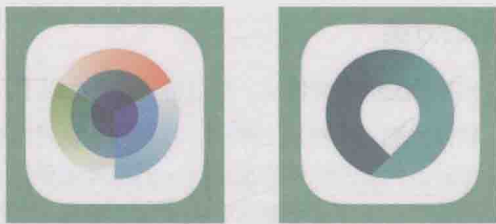


图 1-21

不同手机界面的总体色彩和风格应该接近或类似系统界面的总体色调,这样更符合人的心理视觉,而风格杂乱的界面可能会使用户眼花缭乱,不适应。在设计操作流程时,也要遵循系统的规范性,尽量使所有的操作都统一化,这样可以更有利于用户掌握,从而更快地学会使用软件。

除了考虑界面的统一性之外,还应该注重软件界面的个性化。手机界面的统一性是基于手机系统视觉效果而言,个性化则是基于软件本身的特征和用途而言。界面效果的个性化包括如下几个方面。

实用性

为手机界面制作图标时,应该尽可能考虑到屏幕的局限性,选择具有典型行业特征且线条简单的图形,确保清晰性和有效性。界面构架的功能操作区、导航控制区等都应该统一规范,不同功能模块的相同操作区域的元素风格也要一致,让用户能够迅速掌握不同模块的操作。

界面构架

手机界面中的导航区、功能操作区和内容已显示区域都应该统一范围，且风格色调应该尽量接近。不同功能模块的相同操作区域的元素风格也应该协调统一，使整个界面统一在一个整体之中，这样有利于用户快速辨别不同的功能，并轻松学会操作使用。

界面色彩的个性化

色彩会影响一个人的情绪，不同的色彩会让人产生不同的心理效应，反之不同的心理状态所能接受的色彩也是不同的，不断变化的事物才能引起人的注意。自然欣赏、社会活动方面，色彩在客观上是对人们的一种刺激和象征；在主观上又是一种反应与行为。界面设计的色彩个性化，目的就是用色彩的变换来协调用户的心理，让用户用软件产品时保持一种新鲜感，它是通过用户根据自己的需要来改变默认的系统设置，选择一种自己满意的个性化设置，达到产品与用户之间的协调性。在众多的软件产品中都涉及到了界面的换肤技术，在手机的软件界面设计过程中，应用这一设置可以更大提升软件的魅力，满足用户的多方面需要，如图 1-22 所示。

界面的分类

根据界面的不同特点，可以将界面分为以下几类。

软件界面：从狭义上来说，软件界面就是指软件中，面向用户而专门设计的用于操作使用，以及反馈信息的指令部分。优秀的软件界面设计，具有简洁美观、突出重点等特点；从广义上来说，软件界面就是某事物面向外界而展示它特点及功能的组成部分的界面，如图 1-23 所示。

手机界面：手机现已成为人们生活的必需品，几乎人手一部。美观的手机界面也成了人们装饰自己手机的一部分，如图 1-24 所示。

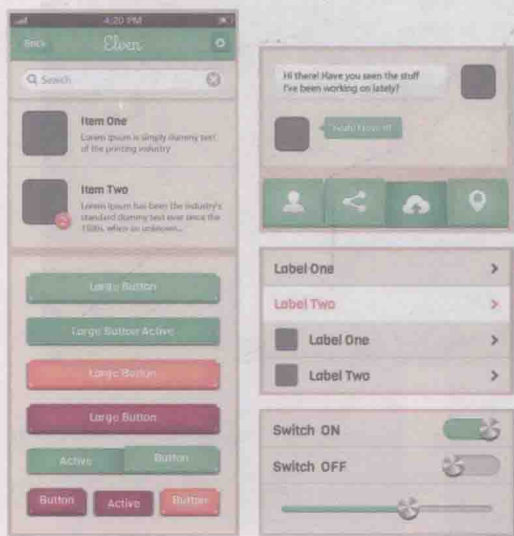


图 1-22



图 1-23



图 1-24

游戏界面：游戏分为不同类型，所以界面的风格也不一样。一般三维效果应用较为普遍，颜色新颖、版式新奇，主题明确，如图 1-25 所示。

播放器界面：播放器界面一般都很简洁、精美。界面中的元素、按钮都会风格统一。看起来具有整体性，美观时尚，如图 1-26 所示。

网站界面：网站界面设计承载着图像、视频、动画等多种新媒体，网页的内容更是丰富多彩。网站界面设计最重要的是注重用户的体验效果，使用户能够方便快捷地搜索到需要的信息，如图 1-27 所示。

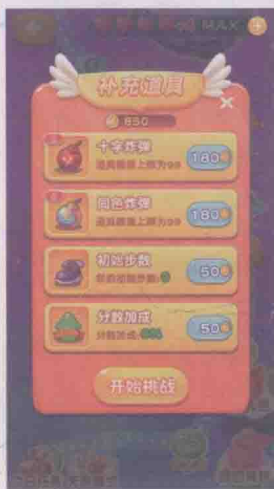


图 1-25

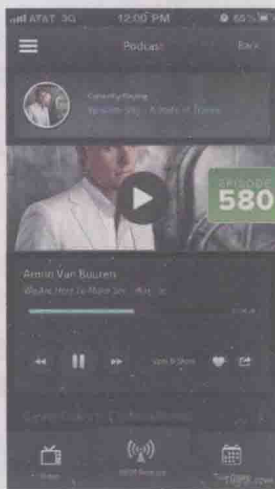


图 1-26

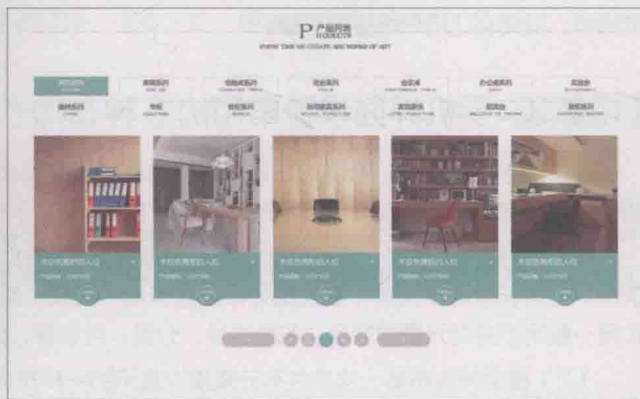


图 1-27

1.2.2 以用户为中心的设计

通俗地说，针对使用者的需求和感受来估量，并且围绕使用者为中心进行产品的设计，并不是让使用者去适应产品。所以说无论产品的使用流程、产品的信息架构、人机交互方式等，都需要考虑使用者的使用习惯、视觉上的感受和理想的交互方式等。

一个好的并且以使用者为中心的产品设计，设计的产品应具有很高的有效性和使用者满意度，延展开来，还包括对使用者来说产品的易学程度、对使用者的吸引程度，以及在体验产品时的整体感受等。

(1) 一个产品的来源可能有很多种情况，用户需求、企业利益、市场需求，也可能是技术发展所驱动。从本质上来说，这些不同的来源并不矛盾。一个好的产品，首先是用户需求和企业利益（或市场需求）的结合，其次则是低开发成本的需求，而这两者都可能引发对技术发展的需求。

① 越是在产品的早期设计阶段，能充分地了解目标用户群的需求，结合市场需求，就能越大程度上降低产品的后期维护甚至回炉返工的成本。如果在产品中给用户传达“我们很关注他们”这样的感受，用户对产品的接受程度就会上升，同时能更大程度上容忍产品的缺陷，这种感受绝不仅仅局限于产品的某个外包装，或者某些界面载体，而是贯穿于产品的整体设计理念，这需要我们从早期的设计中就以用户为中心。

② 基于用户需求的设计，往往能对设计“未来产品”很有帮助，好的体验应该来自用户需求，同时超越用户需求。这同时也有利于我们对于系列产品的整体规划。

(2) 随着用户有着越来越多的同类产品可以选择，用户会更注重他们使用这些产品的过程中所需要的时间成本、学习成本和情绪感受。

① 时间成本，简而言之就是用户操作某个产品时需要花费的时间，没有一个用户会愿意将他们的时间花费在一个对自己而言仅为实现功能的产品上，我们的产品应该传达出积极的情绪感受，让用户快速地完成他们所需要的功能，这是最基本的用户价值。

② 学习成本，主要针对新手用户而言，这点对于网络产品来说尤其关键。同类产品很多，同时容易获得，那么对于新手用户而言，他们还不了解不同产品之间的细节价值，影响他们选择某个产品的一个关键点就在于哪个产品能让他们简单地上手。有数据表明，如果新手用户第一次使用花费在学习和摸索上的时间和精力很多，甚至第一次使用没有成功，他们放弃这个产品的几率是很高的，即使有时这意味着他们同时需要放弃这个产品背后的物质利益，用户也毫不在乎。

③ 情绪感受，一般来说，这点是建立在前面两点的基础上，但在现实中也存在这样一种情况：一个产品给用

户带来极为美妙的情绪感受，从而让他们愿意花费时间去学习这个产品，甚至在某些特殊的产品中，用户对情绪感受的关注高于一切。例如在某些产品中，用户对产品的安全性感受要求很高，此时这个产品可能需要增加用户操作的步骤和时间，来给用户带来“该产品很安全很谨慎”的感受，这时减少用户的操作时间，让用户快速地完成操作，反而会让用户感觉不可靠。

1.2.3 手机界面设计常用的 5 种布局

在设计手机界面时，合理的布局可以让信息看起来层次分明，用户可以很容易地找到自己想要的信息，产品的交流率和信息传递的效率也都会大大提升。下面介绍了手机界面设计中常用的 5 种布局。

(1) 竖排列表布局：手机屏幕一般列表是竖屏显示的，文字是横屏显示的，所以竖排列表可以包含比较多的信息。列表长度没有限制，在视觉效果上显得整齐美观，用户接受度也很高，所以是最常用的布局之一。竖排列布局一般用于并列元素的展示，包括目录、分类、内容等，如图 1-28 所示。

(2) 横排列表布局：这是并列元素横向显示的一种布局，一般常见的工具栏都采用这种布局。横排列表中可以显示的数量比较少，是由于受手机屏幕宽度的限制，在原色数量较少的情况下比较适合这种布局。在界面需要展示更多的内容时，竖排列表是不二之选，如图 1-29 所示。

(3) 九宫格布局：九宫格布局是非常经典的设计，展示形式简单，一眼就能看懂，用户接受程度很广范。虽然它有时候让人有种设计陈旧的感觉，不过它改变原来的一些体式在目前来说还是比较流行的，如图 1-30 所示。

(4) 弹出框布局：弹出框在版面设计上是很常见的。在需要它的时候才弹出，其他时间，弹出框会把内容隐藏，用来节省屏幕空间。弹出框可以在原有的界面上进行操作，不需要弹出界面，体验起来还是比较方便的。在安卓系统上，弹出框的使用很普遍，比如菜单、单选框、多选框等，在苹果手机系统上使用得相对少一些。

(5) 标签布局：在搜索界面和分类界面时，会采用标签的方式来展现，增加了应用的趣味性。

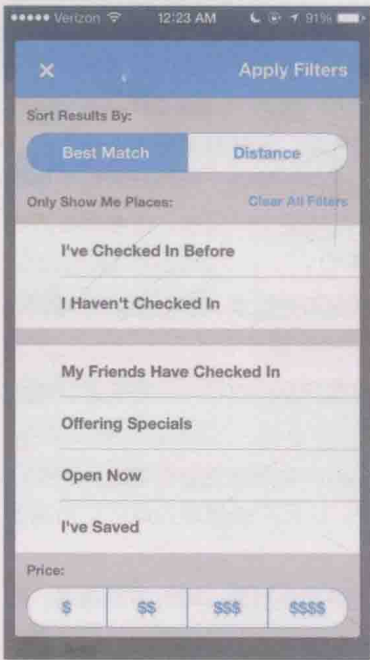


图 1-28



图 1-29

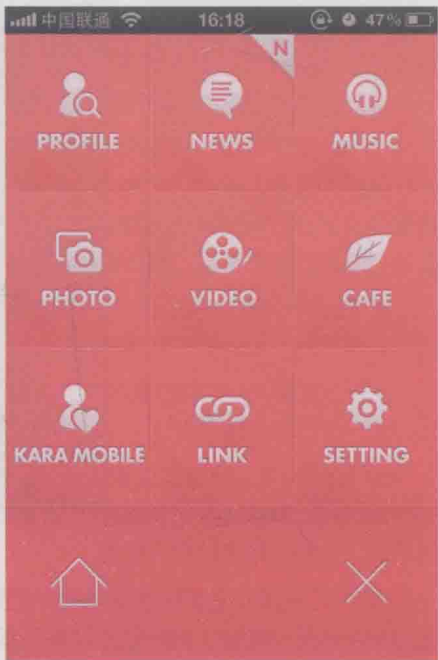


图 1-30