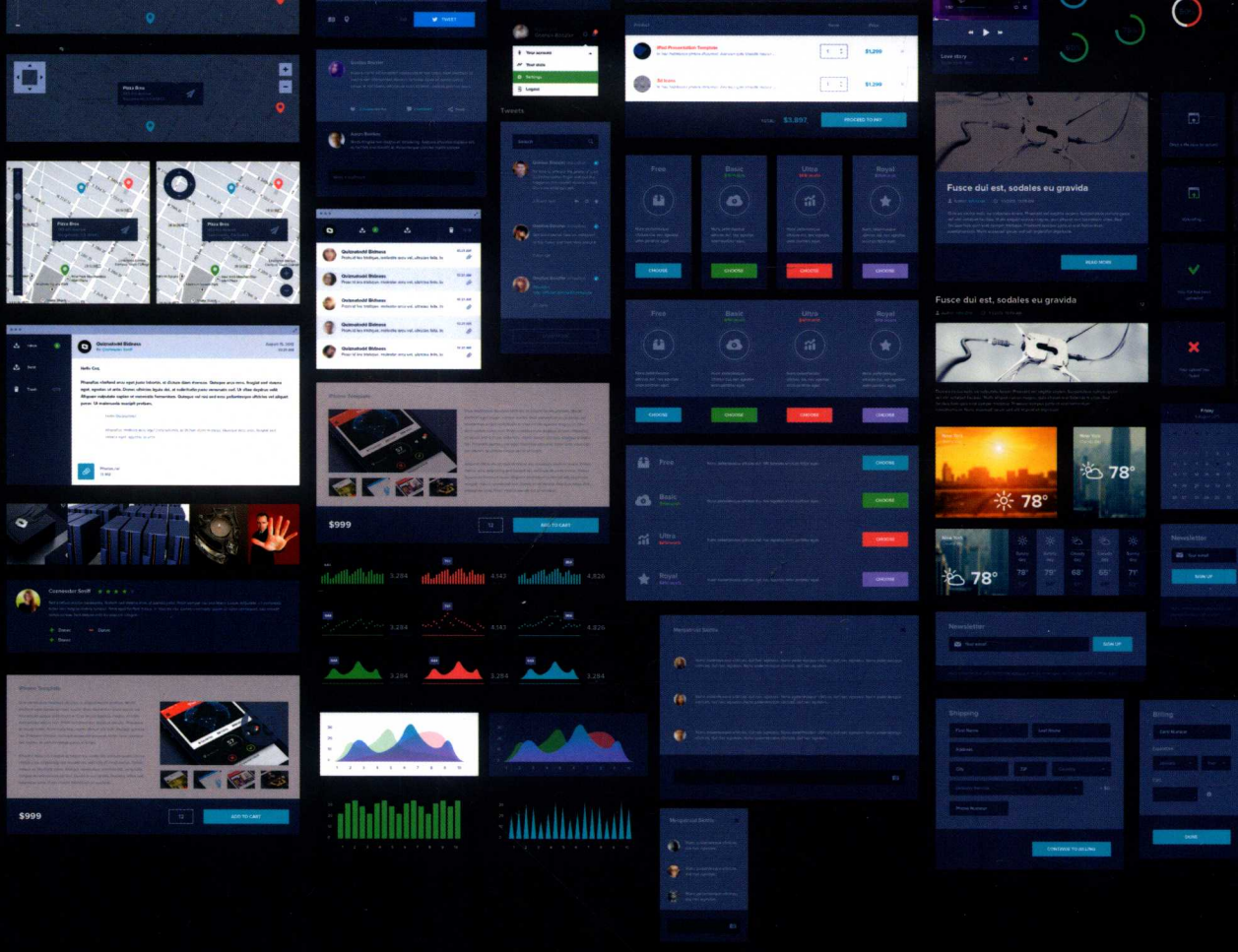




理论基础 + 实战教学 + 丰富素材

全新的设计理念和表现方法
一线设计师的成功商业作品

全方位了解图标、按钮、界面、字效、
UI整体设计的制作方法

详细分析各类风格的UI设计及实现过程
真正做到**零基础无障碍**速成

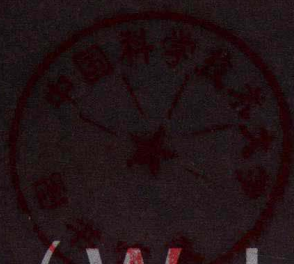
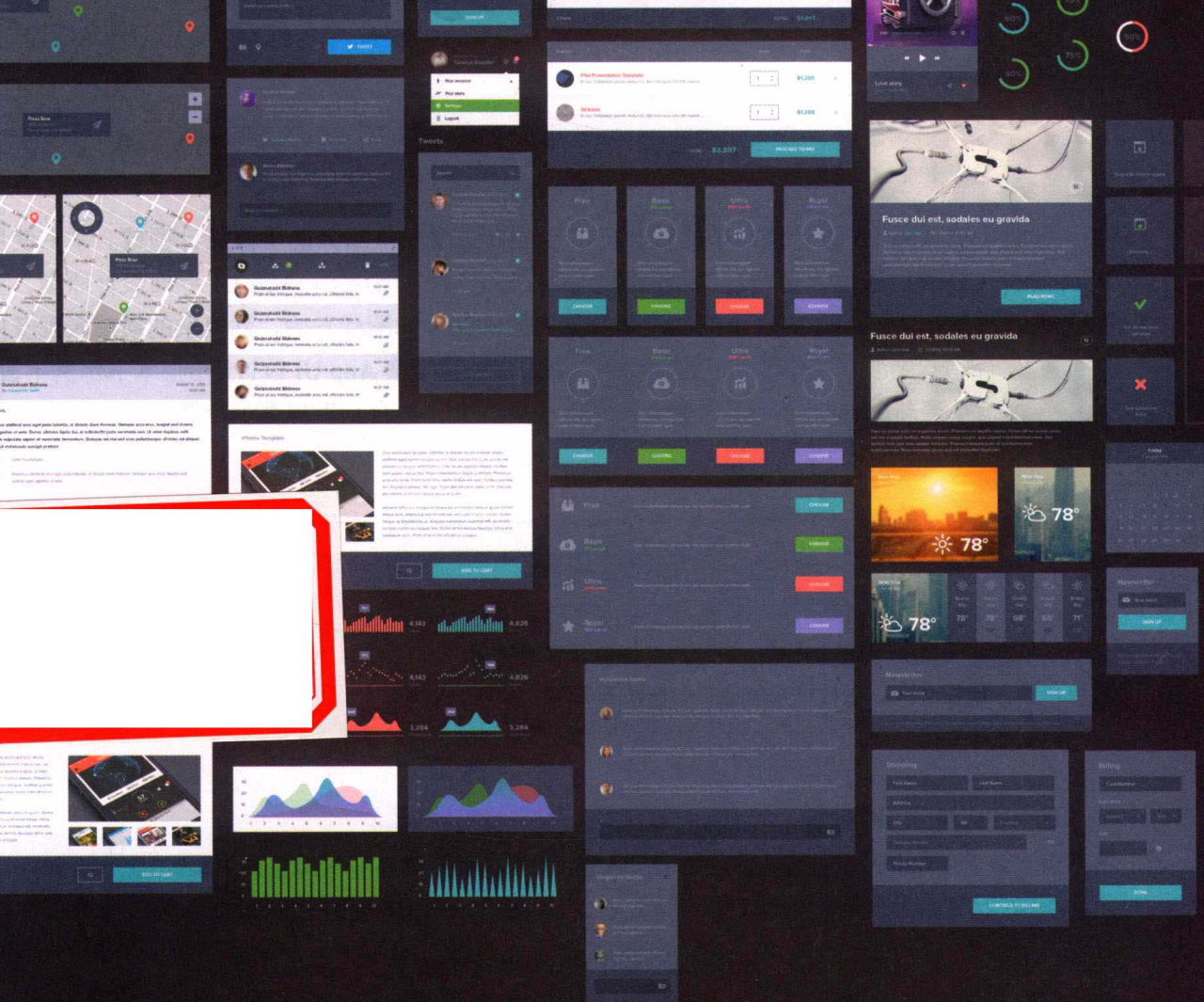
移动界面 (Web/App) Photoshop 设计十全大补

曾军梅 / 编著

UI



清华大学出版社



移动界面（Web/App）

Photoshop 设计十全大补 UI

曾军梅 / 编著

清华大学出版社
北京

内容简介

智能手机 App UI 设计是目前比较热门的专业,也是一块新兴的平面设计领域。本书使用 Photoshop CC 软件通过大量精彩的示例和扎实的理论知识,介绍了 App UI 界面设计原理、界面元素以及整体设计。本书对示例从简单的平面图标和立体图标开始,到复杂的质感表现及按钮、列表框、登录界面、导航栏等进行了讲解,最后介绍了全套 App UI 设计示例。本书示例丰富,风格多样,从清新的扁平化风格到重金属风格一应俱全,适合从事界面设计及平面设计的人员阅读。

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

移动界面(Web/App) Photoshop UI 设计十全大补 / 曾军梅 编著. —北京:清华大学出版社, 2017
ISBN 978-7-302-45594-3

I ①移… II. ①曾… III. ①人机界面-程序设计 IV. ①TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第004617号

责任编辑:张 敏 陈绿春

封面设计:刘新新

责任校对:徐俊伟

责任印制:杨 艳

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:17.5 字 数:437千字

版 次:2017年4月第1版 印 次:2017年4月第1次印刷

印 数:1~3500

定 价:89.00元

产品编号:070528-01

Preface

前言

随着移动互联网等新兴产业进入了高速发展的阶段，各行规模不断扩大，增速飞快，用户体验至上的时代已经来临。技术领域的逐步拓展，产品生产的人性化意识日趋增强，用户界面设计师（即 UI 设计师）也成为了人才市场上十分紧俏的职业。

UI 设计师简称 UID（User Interface Designer），指从事对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计工作的人。UI 设计师的涉及范围包括商用平面设计、高级网页设计、移动应用界面设计及部分包装设计，是目前中国信息产业中最为抢手的人才之一。

App 是 Accelerated Parallel Processing 的缩写，随着智能手机在中国的快速发展，App 这类软件被越来越多的人青睐。本书主要包含了 Android 和 iOS 软件的用户界面（UI）的设计思路 and 制作过程。

全书分为两部分，共 10 章。第 1 部分介绍了图标设计的领域和概念，包括图标设计中材质绘制的色彩理论和图标的设计技巧；第 2 部分介绍用 Photoshop 制作各种 UI 常用元素，包括常用图形、控件、启动图标以及图片特殊处理、实战练习，同时分析了各平台 UI 的设计思路。

第 1 章 智能手机 App UI 设计，系统介绍了设计智能手机 UI 的基本概念。

第 2 章 App 界面设计的配色意向以及高水平的色彩设计原理，要求设计师有对色彩绝对的把控能力。

第 3 章 利用 Photoshop 制作 App UI 常用的操作，介绍了 Photoshop CC 中制作图标常用的和必备的一些工具知识，然后透过 UI 设计高手的设计思路来学习图标设计的过程，最后介绍了文件格式对于 UI 设计的影响。

第 4 章 手机 UI 设计平面图标的制作，介绍了使用 Photoshop 的矢量图形工具，通过将基本元素进行合并、剪切等操作，一个个生动的图形呈现在眼前。

第 5 章 UI 的质感表现，介绍了使用 Photoshop CC 表现不同的质感，包括金属、玻璃、木质、纸质、皮革、陶瓷、塑料光滑表面等。灵活掌握这些制作方法，会对今后的 UI 表现技法产生极大的方便。

第6章 手机 UI 设计的字效表现, 介绍了字效设计的案例。在智能手机的 UI 设计中字体特效的表现非常重要, 美观好的字体和字效设计能够让图标如虎添翼, 让界面更加吸引人。

第7章 手机 UI 设计立体图标制作, 介绍了立体效果的图标案例。立体图标就是根据平面矢量图形进行二次加工, 将导角、阴影、光泽、渐变填充等特效添加到形状上, 从而得到光影和质感。

第8章 手机 UI 界面元素设计, 介绍了不同的控件制作案例。

第9章 手机 UI 按钮设计, 介绍了多种效果的按钮案例。

第10章 智能手机 UI 整体界面制作, 通过综合上面章节的案例知识, 系统讲解了几种 Android 和 iOS 系统的综合案例。

本书赠送资源

目前图书市场上, 计算机图书中夹带随书光盘销售而导致光盘损坏的情况屡屡出现, 鉴于此, 本书特将随书赠送资源制作成网盘文件。

下载网盘文件的方法如下:

- (1) 下载并安装百度云管家客户端 (如果是手机, 请下载安卓版或苹果版; 如果是电脑, 请下载 Windows 版);
- (2) 新用户请注册一个账号, 然后登录到百度云网盘客户端中;
- (3) 利用手机扫描右侧的网盘二维码, 可进入光盘文件外链地址中, 将光盘文件转存或者下载到自己的百度云网盘中;
- (4) 也可以直接输入本书配套资源文件在百度云网盘下载地址:
<http://pan.baidu.com/s/1qX9VjGw>



作者信息

本书由西安工程大学专业老师曾军梅主编, 参加编写的还包括白帆、蔡海燕、蔡晋、蔡妍丽、曹蕾、常超杰、常亮、陈慧蓉、陈英杰、范景泽、冯浩、葛银川、荆宝洁、李慧、刘晖、刘建邦、刘静、刘姝、刘正旭。

本书读者对象

本书适合 Photoshop CC 软件的使用快速掌握 UI 设计制作的方法, 也适合广大平面设计爱好者, 有一定设计经验需要进一步提高图像处理、平面设计水平的相关行业从业人员使用; 还可作为各类电脑培训学校、大中专院校的教学辅导用书。

感谢您选择了本书, 希望我们的努力对您的工作和学习有所帮助, 也希望您把对本书的意见和建议告诉我们。

作者邮箱: 172769660@qq.com

编辑邮箱: 495599950@qq.com

Contents

目录

Chapter 01 智能手机 App UI 设计

1.1 App UI 设计概述 / 2

1.1.1 UI 设计的概念 / 2

1.1.2 App 客户端 / 2

1.1.3 主要工具软件 / 3

1.2 智能手机平面设计师要掌握的技术 / 3

1.3 优秀 App 界面 / 4

1.3.1 优秀 App 界面的特点 / 5

1.3.2 产品团队与设计师 / 6

1.3.3 项目中的 App 设计流程 / 6

1.3.4 设计灵感 / 7

1.4 设计构图与界面布局 / 8

1.4.1 App 界面设计构图 / 8

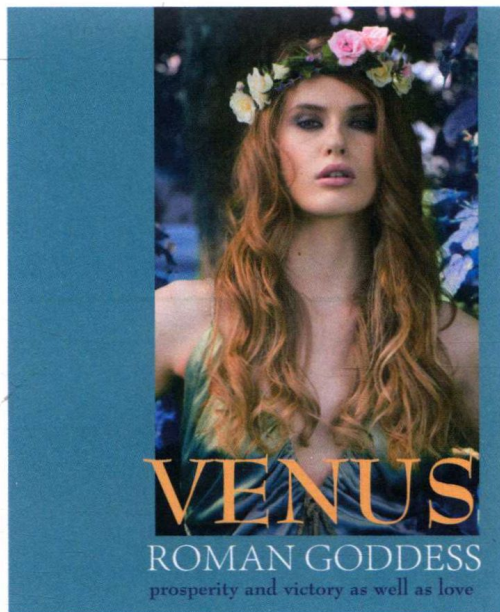
1.4.2 智能手机界面的布局构成 / 9

1.5 优秀 App 界面的要求 / 12



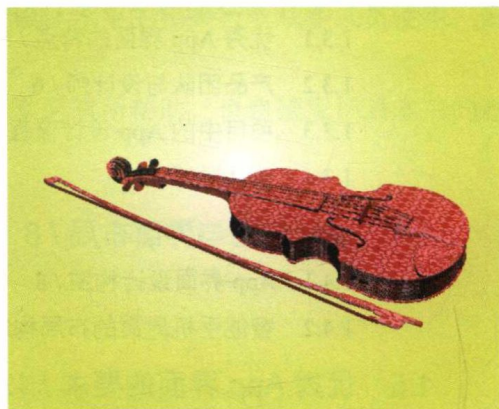
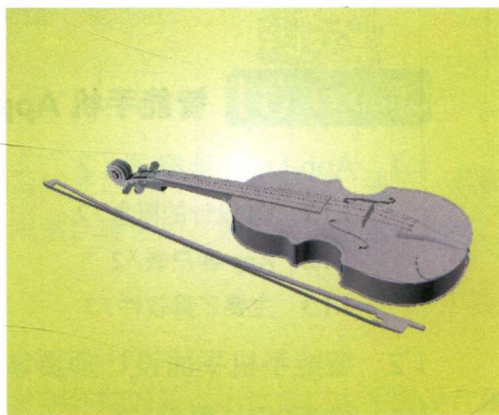
Chapter 02 App 界面设计的配色意向

- 2.1 App UI 的色彩设计意象 / 18
- 2.2 色彩的表现力和感染力 / 20
 - 2.2.1 色彩的效应 / 20
 - 2.2.2 色彩的反应 / 22
- 2.3 色彩研究 / 22
- 2.4 配色 / 24
 - 2.4.1 色相配色 / 25
 - 2.4.2 色调配色 / 25
 - 2.4.3 明度配色 / 27
- 2.5 使用 Photoshop 进行配色 / 28
- 2.6 配色案例 / 31
- 2.7 色彩的对比组合 / 38



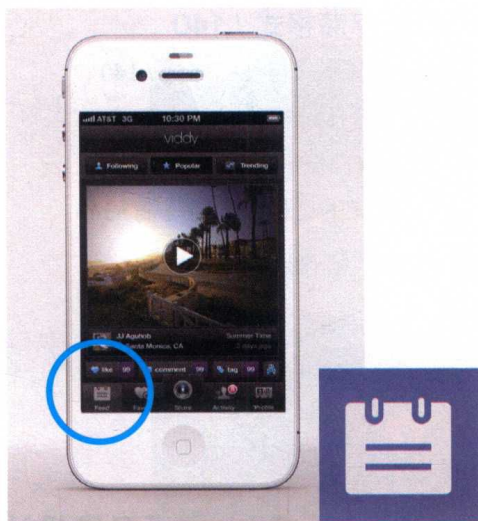
Chapter 03 Photoshop 制作 App UI 常用的操作

- 3.1 Photoshop CC 的工作界面 / 40
 - 3.1.1 了解 Photoshop CC 的工作界面 / 40
 - 3.1.2 工具箱 / 41
 - 3.1.3 选项栏 / 42
 - 3.1.4 状态栏 / 44
 - 3.1.5 面板 / 44
 - 3.1.6 调整面板 / 46
- 3.2 选择工具 / 47
 - 3.2.1 设定选区的工具组 / 48
 - 3.2.2 矩形选框工具的选项栏 / 48
 - 3.2.3 选区的基本运算 / 49
- 3.3 填充工具 / 51
 - 3.3.1 渐变工具的选项栏 / 52
 - 3.3.2 油漆桶工具的选项栏 / 56
- 3.4 理解图层的概念 / 57
 - 3.4.1 “图层编组”命令 / 59
 - 3.4.2 “排列”命令 / 60



Chapter 04 手机 UI 设计平面图标制作

- 4.1 设计吸引眼球的图标 / 62
- 4.2 图标的设计方案 / 63
- 4.3 正确的图标设计流程 / 64
- 4.4 启动键制作 / 70
- 4.5 人像图标制作 / 72
- 4.6 记事本图标制作 / 74
- 4.7 放大镜搜索图标制作 / 76
- 4.8 麦克风图标制作 / 78



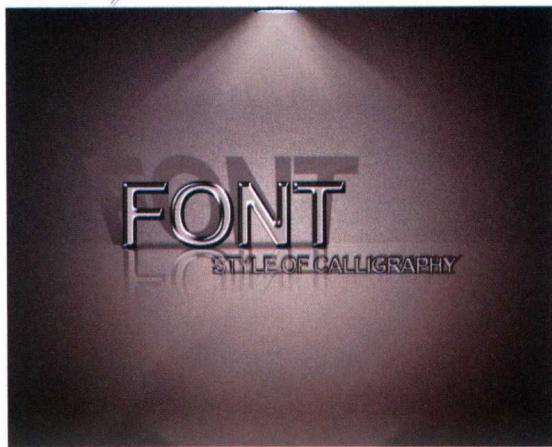
Chapter 05 UI 的质感表现

- 5.1 质感图标设计的三个阶段 / 82
 - 5.1.1 确定题材 / 82
 - 5.1.2 确定表现风格 / 82
 - 5.1.3 具体实现 / 83
- 5.2 金属质感 / 84
- 5.3 磨砂玻璃质感 / 90
- 5.4 光滑表面质感 / 99
- 5.5 皮革质感 / 107



Chapter 06 手机 UI 设计的字效表现

- 6.1 App UI 的字号控制 / 114
 - 6.1.1 字体尺寸的规则 / 114
 - 6.1.2 字体规范 / 115
- 6.2 字体配色 / 116
 - 6.2.1 配色规则 / 116
 - 6.2.2 叠加、柔光和透明度 / 117
- 6.3 玻璃字体 / 118
- 6.4 镶钻字效 / 123
- 6.5 布料字体 / 133



Chapter 07 手机 UI 设计立体图标制作

7.1 图标的存储格式 / 140

7.1.1 矢量格式与位图格式 / 140

7.1.2 JPG 压缩格式 / 141

7.1.3 PNG 非压缩格式 / 142

7.1.4 图像的有损和无损压缩 / 143

7.2 照相机图标制作 / 144

7.3 循环图标制作 / 158

7.4 多云图标制作 / 164



Chapter 08 手机 UI 界面元素设计

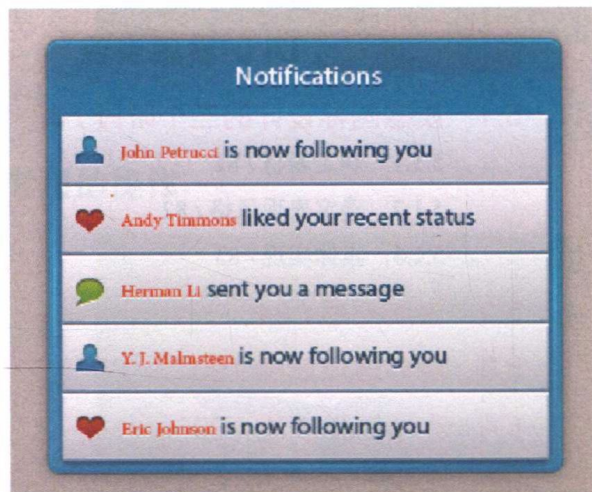
8.1 App UI 设计思路 / 172

8.2 图形设计尺寸 / 173

8.3 登录界面 / 175

8.4 设置界面开关 / 181

8.5 通知列表 / 192



Chapter 09 手机 UI 按钮设计

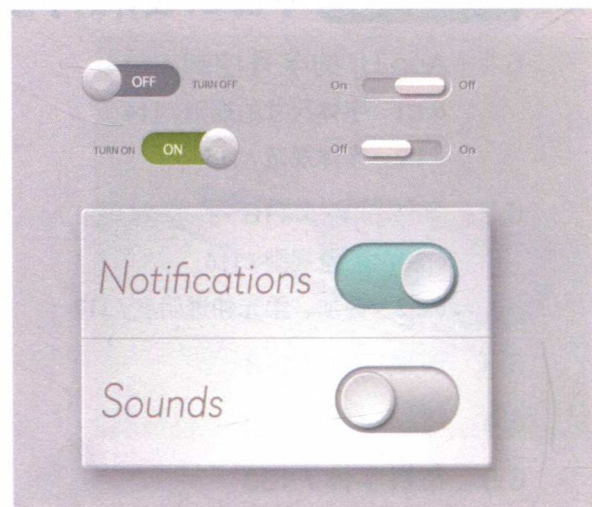
9.1 App IU 中按钮的设计思路 / 202

9.2 启动按钮 / 204

9.3 音乐播放按钮 / 215

9.4 清新彩色按钮 / 221

9.5 选项按钮 / 230



Chapter 10 智能手机 UI 整体界面制作

10.1 完整 App UI 界面的设计流程 / 238

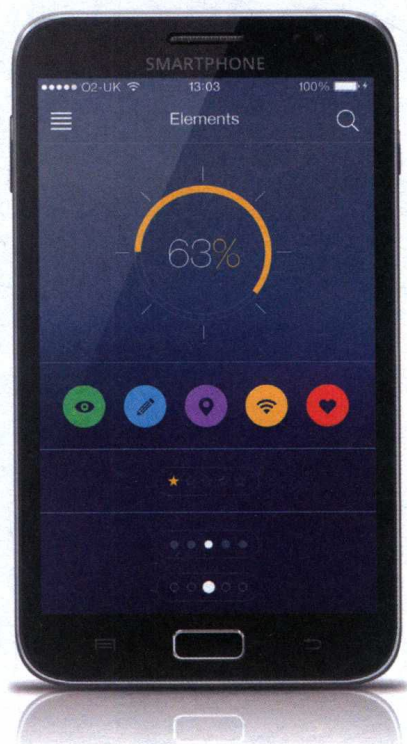
- 10.1.1 需求阶段 / 238
- 10.1.2 分析设计阶段 / 238
- 10.1.3 调研验证阶段 / 239
- 10.1.4 方案改进阶段 / 239
- 10.1.5 用户验证反馈阶段 / 240

10.2 Android 界面时尚风格设计 / 241

- 10.2.1 制作锁屏界面 / 241
- 10.2.2 制作日程安排界面 / 246
- 10.2.3 制作相册界面 / 249
- 10.2.4 制作列表界面 / 253

10.3 iOS 界面扁平化风格设计 / 256

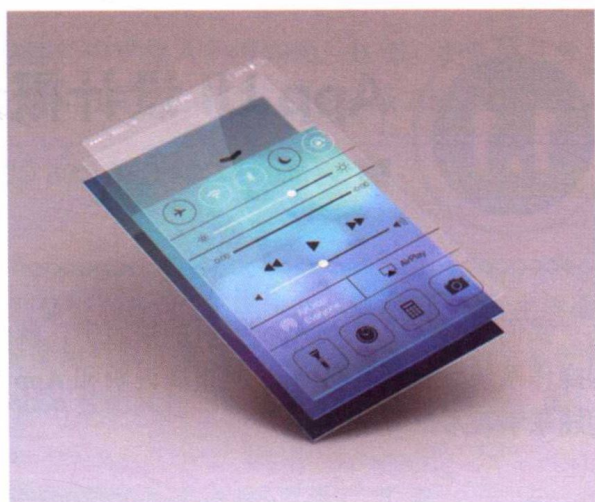
- 10.3.1 制作登录界面 / 256
- 10.3.2 制作主界面 / 258
- 10.3.3 制作日程安排界面 / 262
- 10.3.4 制作提示栏界面 / 265



Chapter

01

设计 智能手机 App UI



智能手机的 UI 设计是指对手机软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的 UI 设计不仅是让软件变得有个性有品位，还要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。





App UI 设计概述

Ps Version: CS4 CS5 CS6 CC

我们要想真正进入 App 界面的领域中，就必须弄清楚智能手机与 App 客户端、智能手机的操作系统、智能手机 App 的布局说明和 App 界面的分类等问题。接下来，我们将带着这些问题来学习本章节的内容。

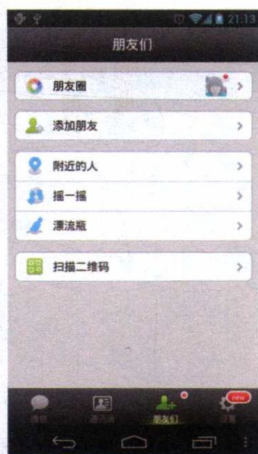
1.1.1 UI设计的概念

UI 可以直译为用户界面，UI 设计不仅仅是指界面美化设计，从文字层面还能看出 UI 还与“用户和界面”有直接的交互关系。所以，UI 设计不仅仅是为了美化界面，还需要研究用户，让界面变得更简洁、易用、舒适。

用户界面无处不在，它可以是软件界面，也可以是登录界面，不论是在手机还是在 PC 上都有它的存在。



▲ iOS7 主界面



▲ 聊天



▲ 购物



▲ 门户



▲ 游戏



▲ 音乐

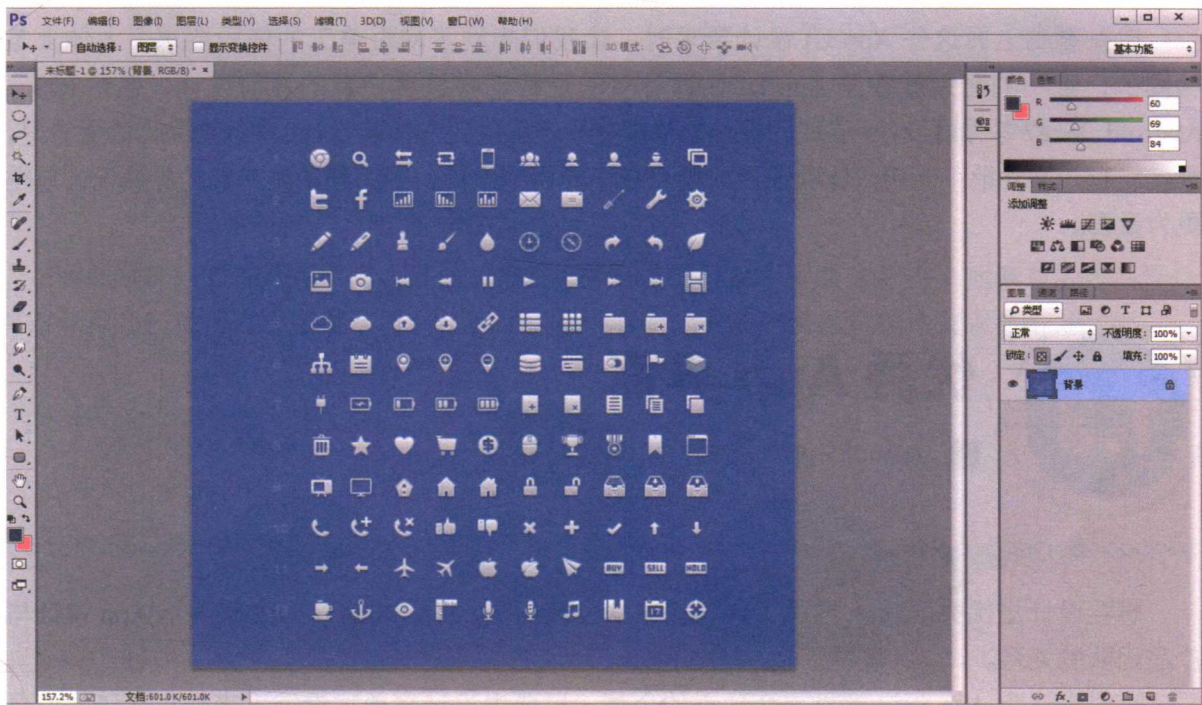
1.1.2 App客户端

App 即 application 的简写，指手机应用程序客户端，因此被称为应用。客户端是 App 的另一种叫法，连在一起称为 App 客户端，上图是 Android 系统的客户端图标展示。每一个图标代表一个 App，这些 App 在智能手机上都具有一定的用途，如清理手机的 360 卫士、浏览页

面的手机 QQ 浏览器、播放音乐的 QQ 音乐播放器、中文输入的搜狗输入法等。App 通常分为个人用户 App 与企业级 App。个人用户 App 是面向消费者个人的，而企业级 App 则是面向企业用户开发的。

1.1.3 主要工具软件

Photoshop 简称 PS，是一款功能强大的图形图像处理软件，下图为 Adobe Photoshop 主界面。在使用 UI 设计来美化界面的时候，Photoshop 的使用频率非常高，当然这也是根据设计者的喜好而决定的。但是对于初学者来说，掌握 Photoshop 会比其他图形图像处理软件容易些，因此，我们使用 Photoshop 软件来编写这本手机 UI 书。



▲ Photoshop 主界面

1.2

智能手机平面设计师要掌握的技术

Ps Version: CS4 CS5 CS6 CC

目前 App UI 设计师的职业非常热门，一般有软件 UI 设计师 / 工程师、iOS App 设计师、App UI 设计师、移动 UI 设计师、Web App UI 设计制作等职位。这些职位的要求都是大同小异，基本的要求如下。

(1) 移动手机客户端软件及 WAP 与 Web 网站的美术创意、UI 界面设计，把握软件的整体及视觉效果。

(2) 准确理解产品需求和交互原型, 配合工程师进行手机软件及 WAP、Web 界面优化, 设计出优质用户体验的界面效果图。

(3) 熟练掌握手机客户端软件 UI 制作技术, 能熟练使用各种设计软件如 Photoshop、Illustrator、Dreamweaver、Flash 等。还要有优秀的用户界面设计能力, 对视觉设计、色彩有敏锐的观察力及分析能力。

(4) 为产品推广和形象设计服务, 关注所负责的产品设计动向, 为产品提供专业的美术意见及建议。

(5) 负责公司网站的设计、改版、更新, 对公司的宣传产品进行美工设计。

(6) 其他与美术设计、多媒体设计相关的工作, 与设计团队充分沟通, 推动提高团队的设计能力。

现在看到上面这些 App UI 设计要求时, 让我们想到了网页美工的任职要求, 大体上是相同的, 唯一的区别就在于 App UI 设计针对的是移动手机客户端的界面设计, 包括 iOS、Android、Win7 等界面设计。互联网设计趋势就在于产品的用户体验设计, 谁的产品体验做得好, 谁就能有一席之地; 而用户体验设计的重点在于界面的设计, 因而移动客户端的界面设计显得更为重要。

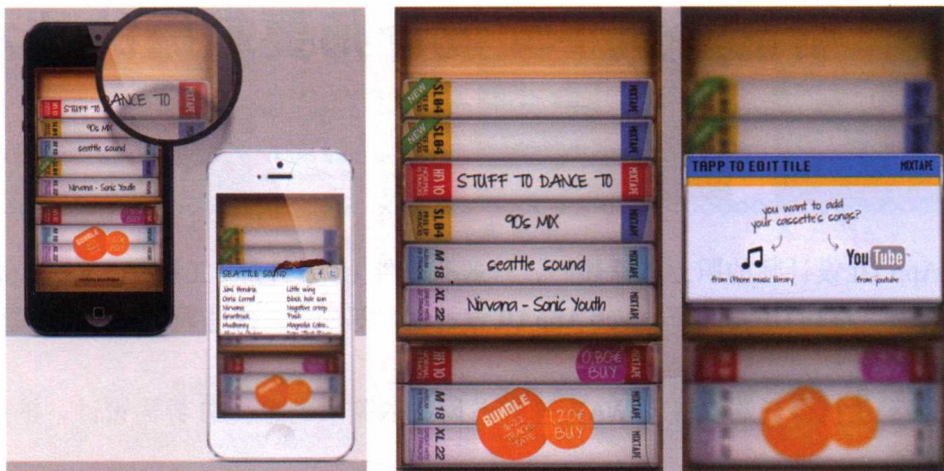
1.3

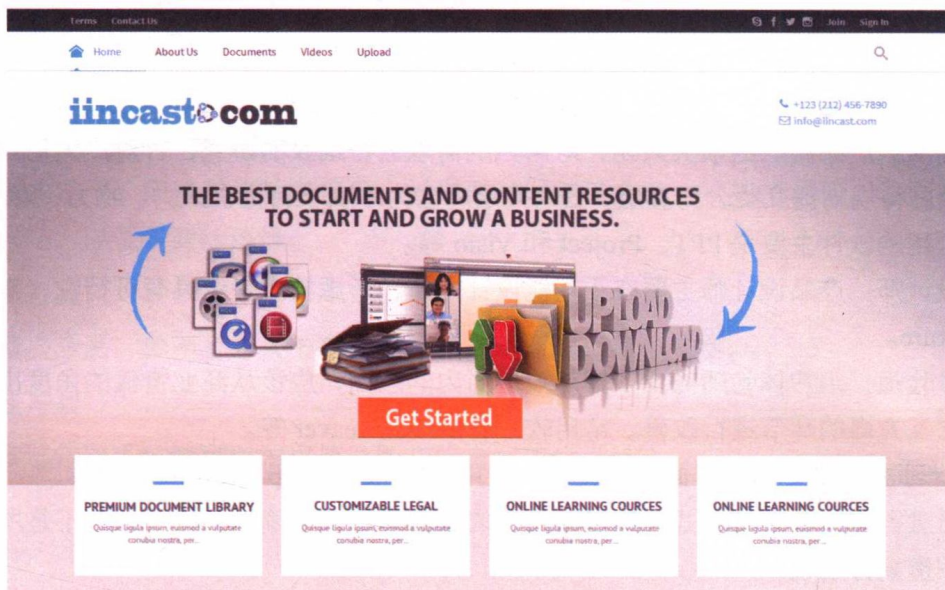
优秀 App 界面

Ps Version: CS4 CS5 CS6 CC

想要设计出优秀的 App 界面, 首先应该从设计团队入手。本章将为大家展示 App 设计与产品团队的关系。

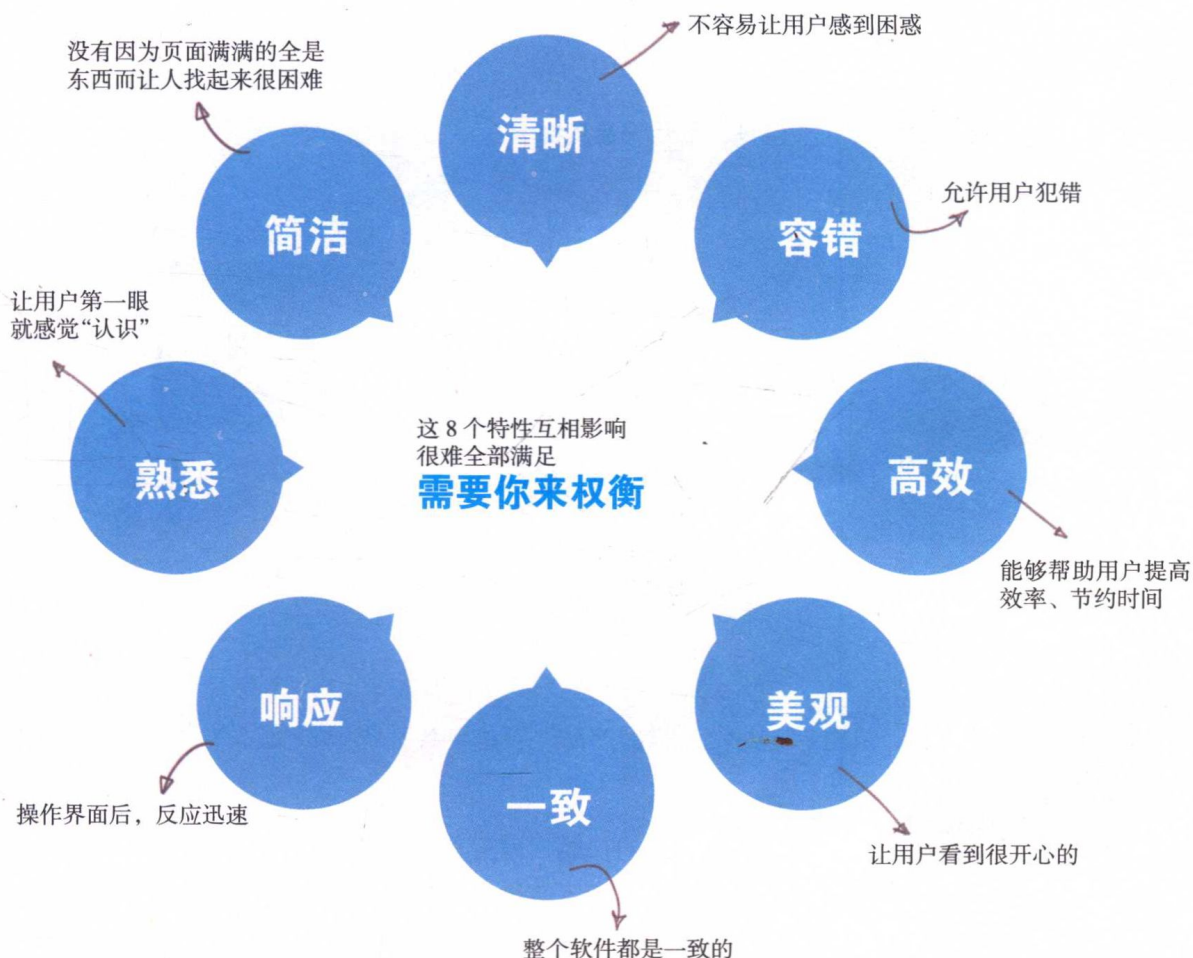
有些人认为 App 设计就是一个独立的个体, 只要由设计者单独设计出来就可以了, 但是我们不能忽视一个问题——App 界面同时也属于产品团队, 如果没有产品团队的配合, 最终也无法发挥界面的优势。因此, 想要设计出优秀的 App 界面, 要从了解团队开始。





1.3.1 优秀App界面的特点

智能手机的软件五花八门，界面的美观程度和友好程度也是良莠不齐，质量差的界面设计常常让用户在使用过程中摸不着北，下面让我们看看优秀的界面都应该具有哪些特点。



1.3.2 产品团队与设计师

关于产品团队人员的划分，我们将引用 UI 设计网上比较被认可的一种划分方式。

产品经理：产品团队的领头人物，对用户的需求进行细致的研究，针对广大用户的需求进行规划，然后将规划提交给公司高层，公司高层将会为本次项目提供人力、物力、财力等资源。产品经理常用的软件主要是 PPT、Project 和 Visio 等。

产品设计师：产品设计师主要在于功能设计方面，考虑技术是否具有可行性，常用软件有 Word 和 Axure。

用户体验师：用户体验师需要了解商业层面内的东西，应该从商业价值的角度出发，对产品与用户交互方面的环节进行改善。常用软件有 Dreamweaver 等。

UI 设计师主要是对用户界面进行美化，常用软件 Photoshop、Illustrator 等。

以上所进行的人员划分方式，是指在公司内部职责划分明确的前提下，并不是所有的公司都能做到职责划分明确。

1.3.3 项目中的App设计流程

在一个手机 App 产品团队中，通常 App 界面的设计者在前期就应该加入到团队中，参与产品定位、设计风格、颜色、控件等多方面的问题的讨论。这样做可以是设计者充分了解产品的设计风格，从而设计出成熟可用的 App 界面。



1. 产品定位

产品的功能是什么？依据什么而做这样的产品？要达到什么影响？

2. 产品风格

产品定位直接影响产品风格。根据产品的功能、商业价值等内容，可以产生许多不同的风格。若产品是以面向人群为定位，那产品的风格应该是清新、绚丽的；若产品是以商业价值为定位，那产品的风格应该是稳重和大气的。

3. 产品控件

用下拉菜单还是下拉滑屏，用多选框还是滚动条，控件的数量应该限制在多少个比较好等。

4. 制订方案

当产品的定位、风格和控件确定后，就需要开始制订方案，一般情况下，我们需要做出两套以上的方法，以便于对比选择。

5. 提交方案

将方案提交后，邀请各方人士来进行评定，从而选出最佳方案。

6. 选定方案

将方案选定以后，就可以根据效果图开始进行美化设计了。

1.3.4 设计灵感

在原型完成后，就可以进行视觉设计。通过视觉的直观感觉为原型设计进行加工，比如，可以在某些元素上进行加工，如文本、按钮的背景、高光等。

在没有想法的时候，可以多看看其他优秀的 App 设计，来为自己的设计找些灵感。

