

精选大量一线设计项目

帮读者体会临场设计感

更赞的  
UI

# Photoshop 热门APP

## 类型设计从入门到精通



全书案例所需设计素材和最终效果  
43段总时长800分钟语音教学视频  
动作、笔刷、样式等海量设计资料

陈玉芳 等编著

设计精粹

软件实操

真实案例

难点解析

设计师心得

设计通解

01

游戏、社交、生活、音乐、  
理财、购物等主流APP类型

02

解析不同界面的关联性与统一性  
以及不同APP主题相关设计思路

03

针对不同APP设计出相应的主  
界面及功能界面，强调实操性

04

适合UI设计师、相关从业者  
转型人员以及设计专业学生



机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS



## 设计师心得 APP类型设计

- APP UI 设计师必须掌握的技能
- APP UI 发展趋势
- 光影在不同材质上的表现
- 扁平化设计的流行配色方案
- 让按钮更吸引人的方法
- 如何设计优秀的应用图标
- APP 引导界面设计注意事项
- 界面布局的基本原则
- 游戏类APP 设计要想方设法吸引用户
- 游戏中的那些按钮
- Android 界面的点九切图
- 常见的APP 登录界面分析
- APP 设计中需要注意的问题
- 平面设计师如何转为APP 设计师
- APP 中反馈提示的设计方法
- 如何做好扁平化设计
- 界面设计中需要注意的小细节有哪些
- 我们需要遵守哪些设计准则



## 读者对象



UI设计、平面设计、IT行业、网页设计等

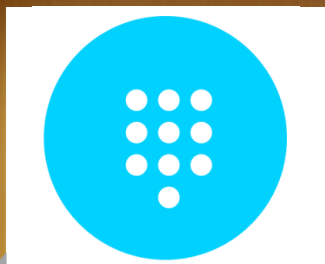


平面设计、网页设计、视觉传达、艺术设计类



UI设计师、APP应用创业者、产品经理、交互和用户体验设计师、IT公司管理者、平面设计转型人员、APP UI设计爱好者，以及艺术类或设计类在校师生

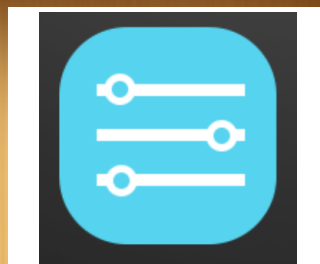
# 创意实例欣赏



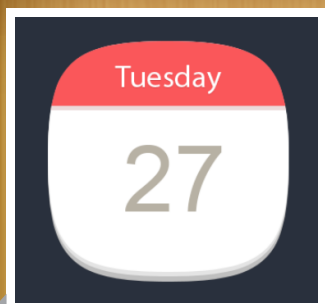
2 椭圆  
视频: 第2章 \2.1.1 简单形状



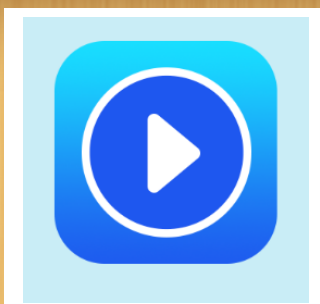
2 矩形  
视频: 第2章 \2.1.1 简单形状



2 圆角矩形  
视频: 第2章 \2.1.1 简单形状



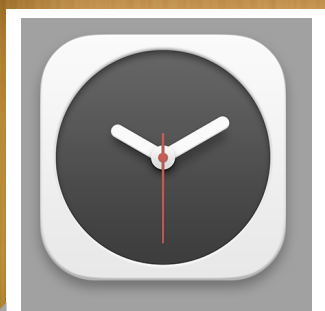
2 椭圆矩形  
视频: 第2章 \2.1.1 简单形状



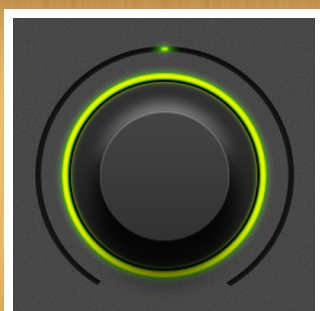
2 组合图形  
视频: 第2章 \2.1.2 组合图形



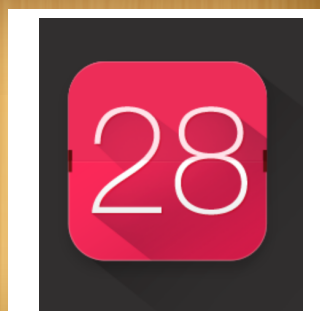
2 布尔运算  
视频: 第2章 \2.1.3 布尔运算



2 立体效果  
视频: 第2章 \2.2.2 立体效果

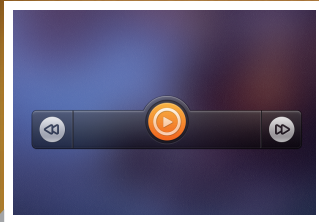


2 发光效果  
视频: 第2章 \2.2.3 发光效果



2 投影效果  
视频: 第2章 \2.2.4 投影效果

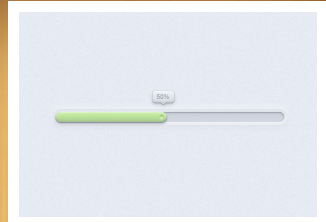




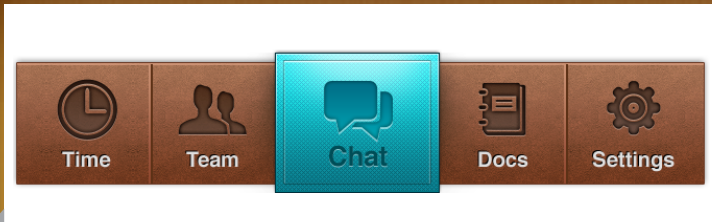
3 按钮组设计  
视频：第3章 \3.1.2 按钮组设计



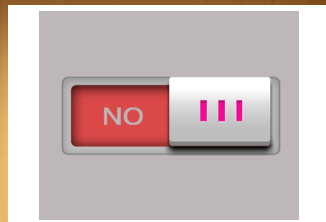
3 对话框设计  
视频：第3章 \3.1.3 对话框设计



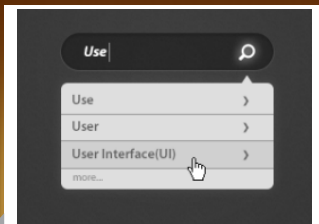
3 进度条  
视频：第3章 \3.1.5 进度条



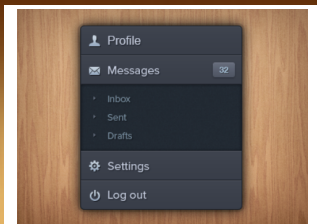
3 标签导航设计  
视频：第3章 \3.1.4 标签导航设计



3 开关按钮  
视频：第3章 \3.1.6 开关按钮



3 搜索栏  
视频：第3章 \3.1.7 搜索栏



3 列表菜单  
视频：第3章 \3.1.8 列表菜单



3 常规扁平化  
视频：第3章 \3.2.1 扁平化图标设计



3 长投影  
视频：第3章 \3.2.1 扁平化图标设计



3 投影  
视频：第3章 \3.2.1 扁平化图标设计



3 渐变式  
视频：第3章 \3.2.1 扁平化图标设计



3 形状绘制法  
视频: 第3章 \3.2.2 线性图标设计



3 路径操作法  
视频: 第3章 \3.2.2 线性图标设计



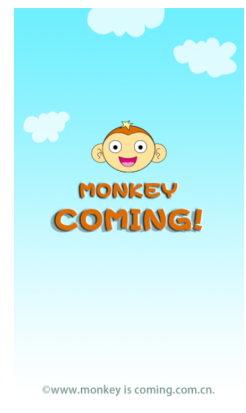
3 立体图标设计  
视频: 第3章 \3.2.3 立体图标设计



4 登录界面  
视频: 第4章 \4.2.2 登录界面



4 设置界面  
视频: 第4章 \4.2.3 设置界面



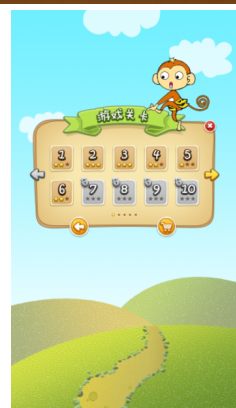
5 游戏启动界面  
视频: 第5章 \5.2.1 游戏启动界面



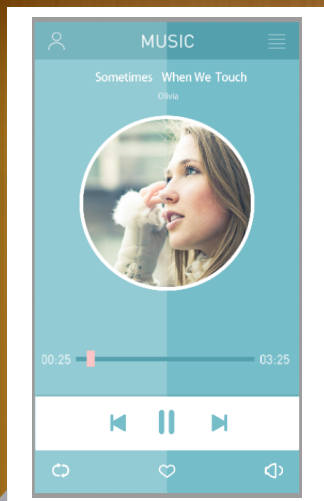
5 游戏开始界面  
视频: 第5章 \5.2.2 游戏开始界面



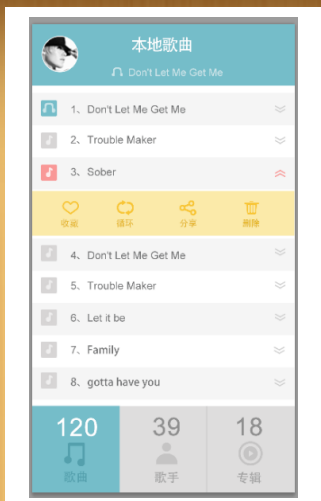
5 游戏加载界面  
视频: 第5章 \5.2.3 游戏加载界面



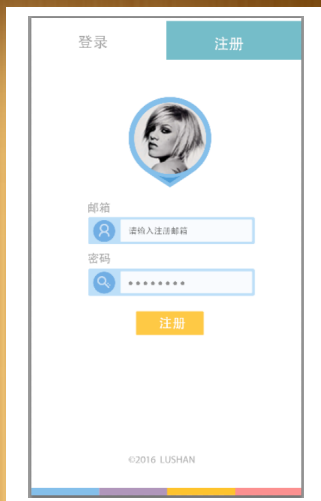
5 游戏关卡界面  
视频: 第5章 \5.2.4 游戏关卡界面



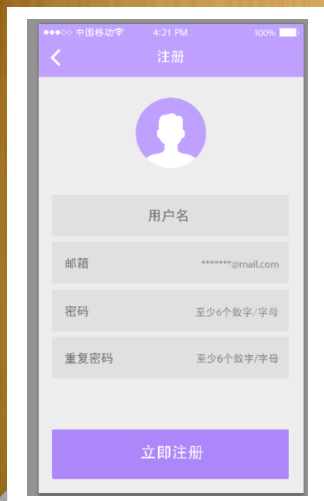
6 音乐播放界面  
视频：第 6 章 \6.2.1 音乐播放界面



6 本地音乐列表  
视频：第 6 章 \6.2.2 本地音乐列表



6 用户注册界面  
视频：第 6 章 \6.2.3 用户注册界面



7 注册界面  
视频：第 7 章 \7.2.1 注册界面



7 聊天界面  
视频：第 7 章 \7.2.2 聊天界面



7 好友动态界面  
视频：第 7 章 \7.2.3 好友动态界面

# 更赞！UI Photoshop

## 热门 APP 类型设计从入门到精通

陈玉芳 编著

 **机械工业出版社**  
CHINA MACHINE PRESS

# 前言

随着智能手机和各种移动终端设备的普及，APP 作为第三方应用程序，现已把人们带入一个习惯使用 APP 客户端上网的时代。目前，各种 APP 应用层出不穷，APP UI 设计师也成为了人才市场上十分紧俏的职业。

## 本书内容

本书是一本介绍使用 Photoshop 设计制作 APP 界面的图书。全书分为 9 章，第 1 章介绍了 APP UI 设计基础，帮助读者了解 APP UI 入门理论与设计基础；第 2 章、第 3 章介绍了 Photoshop 在 APP UI 设计中的基础应用、APP 界面中常见元素设计，帮助读者掌握如何使用 Photoshop 制作 APP 基本图形及界面元素；第 4 章介绍了常见界面构图与设计，使读者了解 APP 界面的构图，以及学习制作常见的界面。前面章节的内容使读者由浅及深逐步了解使用 Photoshop 制作 APP 元素及单个界面的设计思路 and 制作过程。第 5 章~第 9 章介绍了完整 APP 界面的设计，包括游戏类 APP UI 设计、音乐类 APP UI 设计、社交类 APP UI 设计、购物理财类 APP UI 设计和生活工具类 APP UI 设计，涵盖了各类热门 APP 的设计制作，每个 APP 都包括 3~4 个界面讲解，并介绍了素材的准备，以及每个界面之间构图、配色的统一性等注意事项。

## 本书特色

**理论 + 实操，专业性强。**本书将 APP UI 设计的相关理论在实际操作中逐步引出，不仅能使读者学到专业知识，也能在实际操作中掌握实际应用，从而全面掌握 APP 的界面设计。

**案例丰富，实用性强。**书中前 4 章为 APP 基础实例的讲解，包括 APP 界面中的所有元素与控件等，后 5 章为完整的 APP 界面实例讲解，涵盖了游戏、音乐、社交、购物理财和生活功能等热门 APP 类型。

**设计 + 心得，内容全面。**书中每章添加了“设计师心得”模块，讲解了 APP UI 设计中的行业知识，知识更全面，帮助读者拓展了 APP UI 设计的相关知识。

**视频教学，轻松学习。**本书配套光盘中包括书中所有实例的视频教学，读者可以通过书盘结合，轻松掌握书中知识。

## 本书适合读者

本书不仅适合 APP UI 设计爱好者，以及准备从事 APP UI 设计的人员，也适合 Photoshop 使用者，包括平面设计师、网页设计师等相关人员参考使用。同时，也可作为相关培训机构及学习的辅助教材。

## 本书团队

本系列图书由多位 UI 设计师、用户体验设计师，以及设计类院校专家、教授共同策划编写。其中本册图书由河北工程技术高等专科学校陈玉芳老师负责主要编写工作，共约 45 万字。参与本书内容编写、整理、素材收集，以及案例测试工作的人员还包括：张小雪、何辉、邹国庆、姚义琴、江涛、李雨旦、邬清华、向慧芳、袁圣超、陈萍、张范、李佳颖、邱凡铭、谢帆、田龙过、周娟娟、张静玲、王晓飞、张智、席海燕、宋丽娟、黄玉香、董栋、董智斌、刘静、王疆、杨泉、李梦瑶、黄聪聪、毕绘婷、李红术等人。

由于编者水平有限，书中疏漏与不妥之处在所难免。在感谢您选择本书的同时，也希望您能够把对本书的意见和建议告诉我们（详细联系方式参看图书封底）。

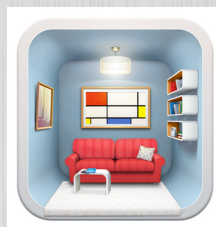
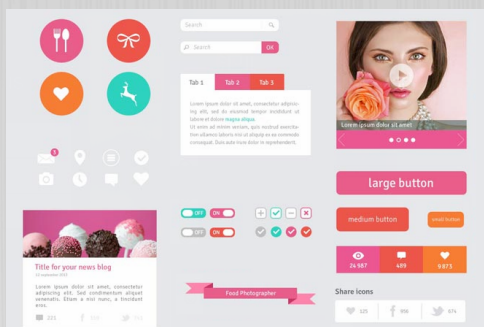


# 目录

## 前言

## 第 1 章 APP UI 设计基础 ..... 1

1.1 APP UI 设计入门.....	2
1.1.1 什么是 APP UI.....	2
1.1.2 APP UI 设计的原则.....	3
1.1.3 APP UI 表现形式.....	6
1.1.4 APP UI 设计流程.....	10
1.2 不同系统的 APP UI.....	12
1.2.1 iOS 系统.....	12
1.2.2 Android 系统.....	13
1.2.3 WP 系统.....	14
1.3 APP UI 设计基础.....	14
1.3.1 APP UI 中的图片格式.....	14
1.3.2 设计尺寸规范.....	15
1.3.3 配色原理.....	19
1.4 设计师心得.....	22
1.4.1 APP UI 设计师必须掌握的技能.....	22
1.4.2 APP UI 发展趋势.....	22



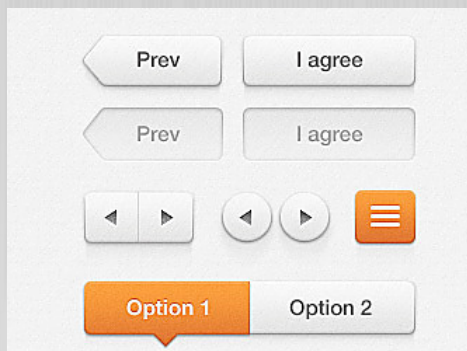
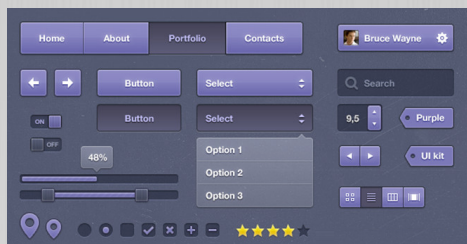
## 第 2 章 Photoshop 在 APP UI 设计中的基础应用 ..... 25

2.1 APP UI 设计中的基本图形绘制.....	26
2.1.1 简单形状.....	26
2.1.2 组合图形.....	38
2.1.3 布尔运算.....	40
2.2 APP UI 设计中的光影处理.....	45
2.2.1 Photoshop 的图层样式.....	45
2.2.2 立体效果.....	47
2.2.3 发光效果.....	52
2.2.4 投影效果.....	57
2.3 设计师心得.....	61
2.3.1 光影在不同材质上的表现.....	61
2.3.2 扁平化设计的流行配色方案.....	66



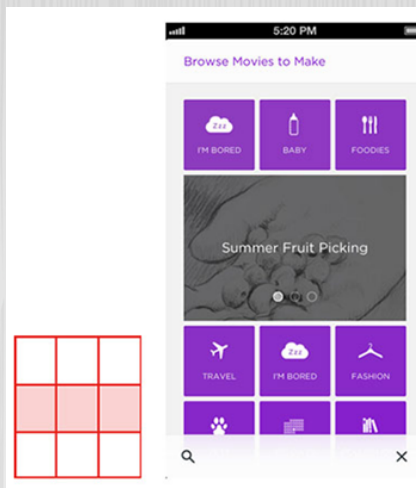
## 第3章 APP UI 界面中常见元素设计 ..... 68

3.1 常见界面控件设计 .....	69
3.1.1 常见的控件元素 .....	69
3.1.2 按钮组设计 .....	72
3.1.3 对话框设计 .....	78
3.1.4 标签导航设计 .....	81
3.1.5 进度条 .....	88
3.1.6 开关按钮 .....	94
3.1.7 搜索栏 .....	99
3.1.8 列表菜单 .....	101
3.2 图标的设计 .....	105
3.2.1 扁平化图标设计 .....	105
3.2.2 线性图标设计 .....	116
3.2.3 立体图标设计 .....	121
 3.3 设计师心得 .....	128
3.3.1 让按钮更吸引人的方法 .....	128
3.3.2 如何设计优秀的应用图标 .....	131



## 第4章 常见界面构图与设计 ..... 133

4.1 界面构图 .....	134
4.1.1 九宫格网格构图 .....	134
4.1.2 圆心点放射形构图 .....	135
4.1.3 三角形构图 .....	136
4.1.4 SF 字形构图 .....	137
4.2 常见界面设计 .....	142
4.2.1 启动界面 \ 引导界面 .....	142
4.2.2 登录界面 .....	147
4.2.3 设置界面 .....	151
4.2.4 空状态界面 .....	156
 4.3 设计师心得 .....	158
4.3.1 APP 引导界面设计注意事项 .....	158
4.3.2 界面布局的基本原则 .....	162

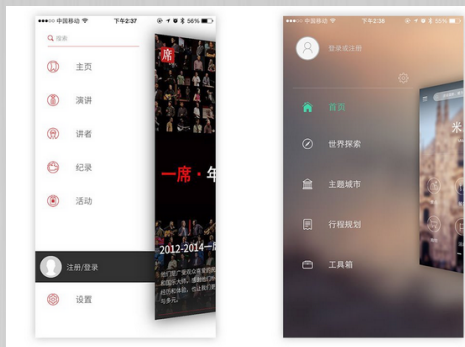


## 第5章 游戏类 APP UI 设计 ..... 165

5.1 设计准备与规划 .....	166
5.1.1 素材准备 .....	166
5.1.2 界面布局规划 .....	166
5.1.3 确定风格与配色 .....	166

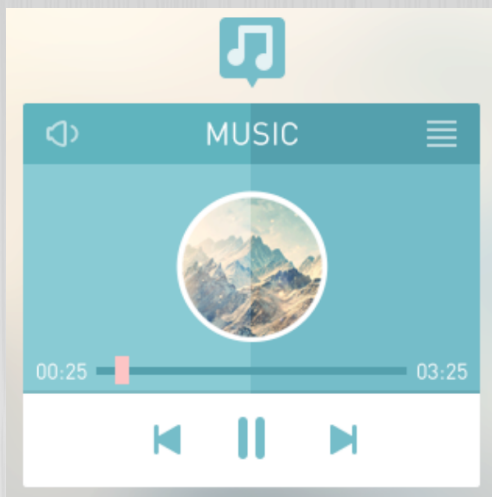


5.2 界面制作.....	167
5.2.1 游戏启动界面 .....	167
5.2.2 游戏开始界面 .....	170
5.2.3 游戏加载界面 .....	181
5.2.4 游戏关卡界面 .....	185
<b>5.3 设计师心得.....</b>	<b>197</b>
5.3.1 游戏类 APP UI 设计如何吸引用户 .....	197
5.3.2 游戏中的那些按钮 .....	198



## 第 6 章 音乐类 APP UI 设计 ..... 201

6.1 设计准备与规划.....	202
6.1.1 素材准备.....	202
6.1.2 界面布局规划 .....	202
6.1.3 确定风格与配色.....	203
6.2 界面制作.....	204
6.2.1 音乐播放界面 .....	204
6.2.2 本地音乐列表界面 .....	206
6.2.3 用户注册界面 .....	210
<b>6.3 设计师心得.....</b>	<b>213</b>
6.3.1 Android 界面的点九切图.....	213
6.3.2 常见的 APP 登录界面分析.....	215



## 第 7 章 社交类 APP UI 设计 ..... 219

7.1 设计准备与规划.....	220
7.1.1 素材准备.....	220
7.1.2 界面布局规划 .....	220
7.1.3 确定风格与配色.....	221
7.2 界面制作.....	222
7.2.1 注册界面.....	222
7.2.2 聊天界面.....	224
7.2.3 好友动态界面 .....	227
7.2.4 侧边菜单界面 .....	229
<b>7.3 设计师心得.....</b>	<b>232</b>
7.3.1 APP UI 设计中需要注意的问题 .....	232
7.3.2 平面设计师如何转为 APP UI 设计师 .....	234





## 第 8 章 购物理财类 APP UI 设计 ..... 235

- 8.1 设计准备与规划 ..... 236
  - 8.1.1 素材准备 ..... 236
  - 8.1.2 界面布局规划 ..... 237
  - 8.1.3 确定风格与配色 ..... 237
- 8.2 界面制作 ..... 238
  - 8.2.1 购物主界面 ..... 238
  - 8.2.2 个人中心界面 ..... 242
  - 8.2.3 侧边菜单界面 ..... 245
- 8.3 设计师心得 ..... 247
  - 8.3.1 APP 中反馈提示的设计方法 ..... 247
  - 8.3.2 如何做好扁平化设计 ..... 250



## 第 9 章 生活工具类 APP UI 设计 ..... 252

- 9.1 设计准备与规划 ..... 253
  - 9.1.1 素材准备 ..... 253
  - 9.1.2 界面布局规划 ..... 253
  - 9.1.3 确定风格与配色 ..... 254
- 9.2 界面制作 ..... 255
  - 9.2.1 程序欢迎界面 ..... 255
  - 9.2.2 程序主界面 ..... 258
  - 9.2.3 个人中心界面 ..... 260
  - 9.2.4 设置界面 ..... 263
- 9.3 设计师心得 ..... 265
  - 9.3.1 界面设计中需要注意的小细节 ..... 265
  - 9.3.2 需要遵守的设计准则 ..... 266





# 第1章

## APP UI 设计基础

APP 的界面是由多个不同的基本元素组成的，如图标、按钮、菜单、表单等。将各个基本元素进行搭配布局，同时保持色调、材质、风格的统一，才能形成一个界面。主界面与其他多个界面之间再进行组合，最终就构成了一套完整的 APP 应用程序的各种界面。

# 11

## APP UI 设计入门

本节将介绍 APP UI 的基础入门知识，帮助读者了解什么是 APP UI 设计、APP UI 设计的原则与表现形式。

### 1.1.1 什么是 APP UI

APP 是 APPLication 的简称，又叫手机应用程序。人们的手机桌面上会显示各种各样的应用程序图标，每一个图标就代表了一个 APP，比如有浏览网页的浏览器 APP、播放音乐的 APP，以及网上购物的 APP 等。

UI 是 User Interface（用户界面）的简称。UI 设计是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。

APP UI 即手机应用程序的 UI 设计，它是 APP 应用程序设计中的重要一环。优秀的 APP UI 设计具有美观易懂、操作简单且具有引导功能，在使用户视觉感官愉快、增强其兴趣的同时，拉近用户与设备之间的距离，从而提高 APP 的使用效率。

目前我国正经历如火如荼的互联网创业热潮，APP UI 设计作为其中一个重要的工种，就业前景非常广阔。



图 1-1 APP UI

## 1.1.2 APP UI 设计的原则

为了使用户获得更好的视觉体验和操作体验，设计 APP 界面的过程需要遵循以下一系列的原则。

### 1. 视觉一致性

视觉一致性是 APP 界面设计最重要的原则。在设计界面元素时，把握外形、颜色、质感的统一，才能使整个界面形成统一的风格，如图 1-2 所示。

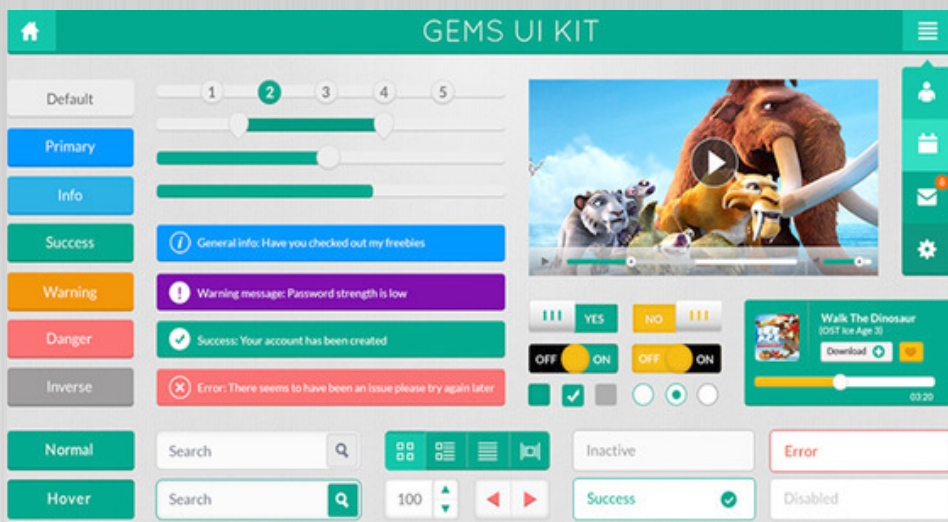


图 1-2 视觉一致性

### 2. 简易性

简易性是指界面应简洁、直观、易用。软件就是为了方便用户使用而设计开发的，所以在设计的时候要充分考虑到软件的简单性、易操作性和实用性，这样才会吸引更多的用户。界面中华而不实的修饰、元素等会削弱程序本身的功能，也不便于用户使用。iOS 系统中的界面设计严格遵循了简约、直观的设计原则，如图 1-3 所示。



图 1-3 简约、直观的界面设计

### 3. 用户导向

在设计手机软件界面时，设计师要明确软件的使用者是谁，要站在用户的立场和观点来考虑设计软件。

手机 APP 软件如今已成为企业宣传产品和文化理念的手段，因此作为一种交互方式，就需要设计师做好软件的 UI 设计去吸引大量用户来使用。

### 4. 遵循用户习惯

根据用户的使用习惯、操作习惯来设计。比如，在对某个操作进行确认时，按钮上会显示出“确定”或“确认”等文字，以提示用户进行操作。按钮上的文字和菜单上的信息设计都要注意用户习惯，当不知道如何设定时，可以借鉴其他优秀程序的界面。

应用程序中的控件可以实现开启 / 关闭等功能，这些控件的位置也影响了用户的操作体验，操作起来是否顺手、方便，是检测 UI 设计是否遵循用户操作习惯的标准。用户使用手机的习惯有以下 3 种。

**▶ 单手持握操作占 49%：**单手持手机是主流的持机方式，如图 1-4 所示。同时，调查还发现有 67% 的人习惯用右手拇指操作，33% 的用户则使用左手拇指进行操作。尽管屏幕尺寸在不断变化，但是人们依然习惯用拇指操作。

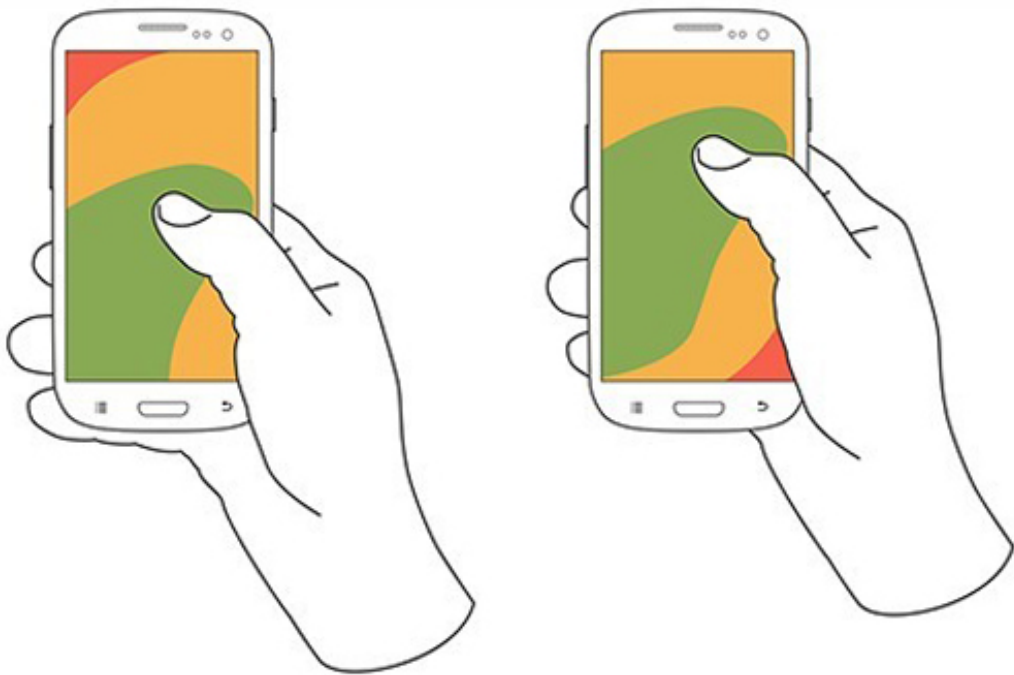


图 1-4 单手持握操作

**▶ 一只手持握，另一只手操作占 36%：**除了单手操作和双手同时操作，人们还会用一只手拿着手机，另一只手操作，其中用大拇指来操控的有 72%，用其他手指的是 28%。而有 79% 的人使用左手来拿手机，21% 的人使用右手拿手机。如图 1-5 所示为一只手持握，另一只手操作示意图。

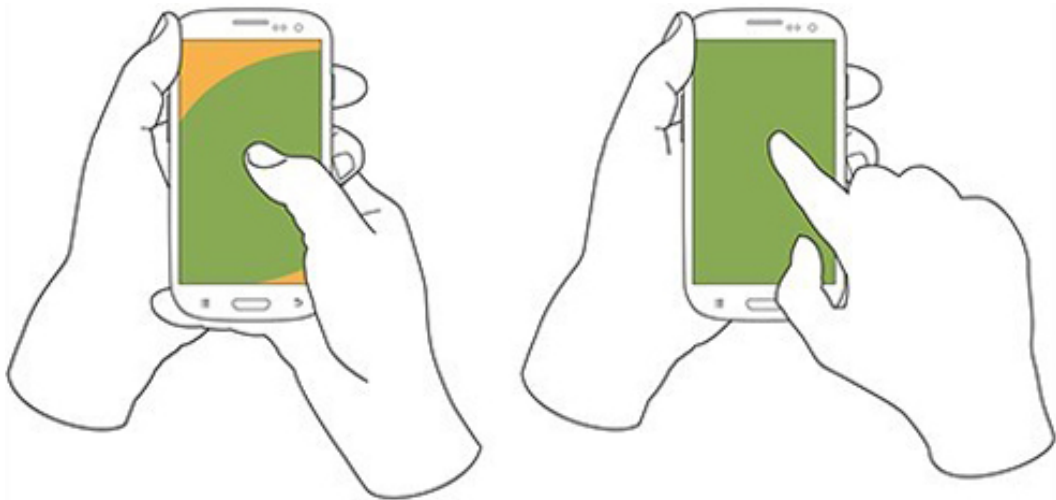


图 1-5 一只手持握，另一只手操作

▶ **双手操作占 15%:** 双手操作的用户中，有 90% 的使用者在双手操作时竖着拿手机，只有 10% 的情况是横着拿手机使用的。另外，即使是使用双手操作，使用者也会只用一根手指操作，可能是右左手的大拇指或是其他手指。如图 1-6 所示为双手操作示意图。

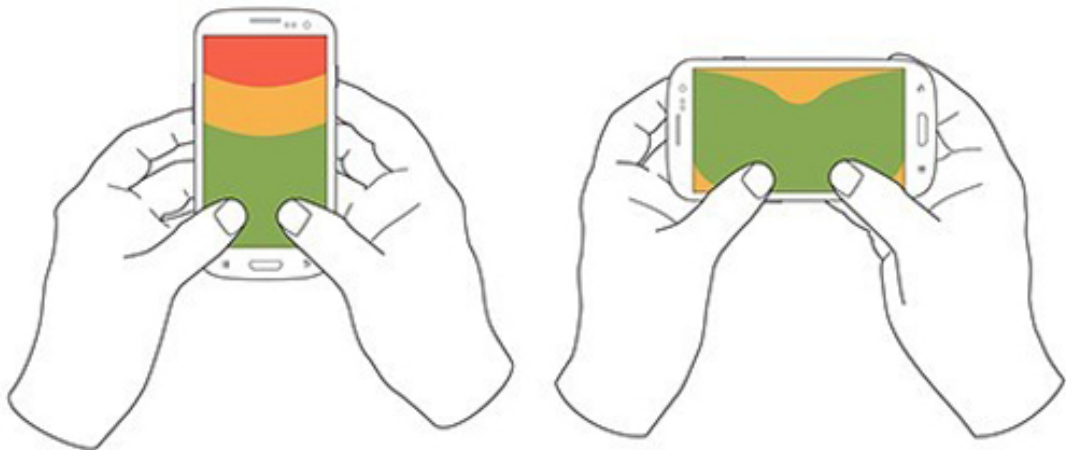


图 1-6 双手操作

掌握了用户使用手机的操作习惯后，在设计时将重要的操作放在界面的两侧，便于用户进行单手操作，将次要操作放在界面的顶端，这样的设计更符合用户的习惯。

#### 5. 操作人性化

用户根据自己的习惯设置界面就是操作人性化的表现。目前很多 APP 都支持用户设置界面的皮肤、风格等，这些人性化的功能让用户体验到了程序的多样性和丰富度。

#### 6. 色彩搭配原则

不同的颜色对人有不同的影响，使人产生不同的感觉，例如黄色可以让人联想到阳光，是一种温暖的颜色；黑色就显得比较庄重，所以设计软件时要根据软件主题和功能来做好