



DESIGN PATTERN 31 更优秀的APP

31个APP用户界面设计 经典案例

[韩] 白润华 编著 李雪玲 译

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

013064568

TN929. 53
532



DESIGN PATTERN 31

更优秀的APP

31 个APP用户界面设计
经典案例

[韩] 白润华 编著 李雪玲 译



北航

C1672015

人民邮电出版社
北京

TN929.53
532
P

图书在版编目(CIP)数据

更优秀的APP : 31个APP用户界面设计经典案例 /
(韩) 白润华编著 ; 李雪玲译. — 北京 : 人民邮电出版社, 2013.9
ISBN 978-7-115-31968-5

I. ①更… II. ①白… 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(2013)第118068号

版权声明

앱 디자인 패턴 31

Copyright©2012 Baik Yun-hwa.

All rights reserved.

Simplified Chinese copyright©2013 by Posts & Telecom Press.

This simplified Chinese edition was published by arrangement with Gilbut Publishing Co., Ltd. through Agency Liang.

内 容 提 要

本书深入讲解了智能手机APP用户界面(UI)设计最常用样式的完整设计思路,和用Photoshop与Illustrator进行制作的详细过程。

全书共4个部分,第1部分是APP用户界面设计基础,包括APP的出发点、设计要点、UX设计、制作过程、创意思路,以及Illustrator和Photoshop简介;第2部分介绍了决定APP用户界面设计风格的4种要素,共19种样式,比如带光泽的图标、渐变框架、滚动按钮、图案标题等;第3部分则是游戏矢量图形样式,讲解了8种常见游戏矢量图形的制作,包括卡通插图、扑克牌、方块、角色、社交等类型;第4部分介绍了4种利用照片和图像的界面样式,有自由绘画、复古、合成照片等。

本书配套光盘包含所有APP用户界面设计案例的素材和最终文件,读者可以书盘结合,循序渐进地学习各种样式的设计与制作。

本书特别适合智能手机APP用户界面(UI)设计的初学者,同时对于Photoshop和Illustrator用户、平面设计师、智能手机APP开发人员也有参考价值。

◆ 编 著 [韩]白润华

译 李雪玲

责任编辑 许曙宏

责任印制 方 航

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号

邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/20

印张: 21

字数: 627千字

2013年9月第1版

印数: 1-3500册

2013年9月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2012-8859号

定价: 89.00元(附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

您好。



我是FUNPPY 白润华。



我现在在日本做有关智能手机的设计，从智能手机目录的UI设计到宣传设计、图标设计等，监督且设计各种有关的智能手机，体验各种有关手机的使用场景。

我根据自己的各种经验编写了这本书，希望能给学习应用程序设计的读者带来帮助。从开始写原稿到整理完这本书整整用了一年的时间。公司业务与个人工作并行，编写期间有几次目录修改，有过满意的目录丢失，也有过因作品不合心意而反复修改。最终，我很努力、很快乐地把书写完。如今我对这本书充满着感情。

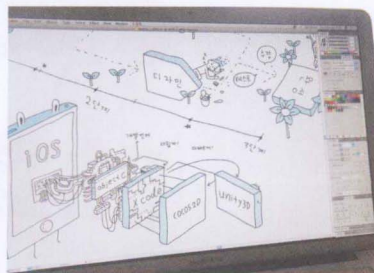
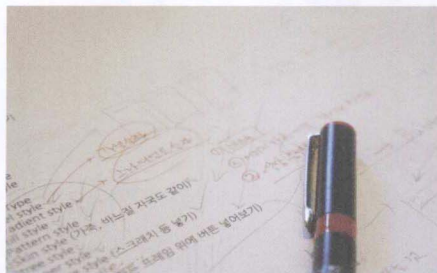
作者写得有趣，读者才能够学习开心。下笔的时候我想着何种书写方式既有趣又能给读者带来帮助，思考的时间经常比书写的时间还要长。不知是否是因为有过好多次的修改才完成了这本书，它比起任何一本都使我印象深刻。

这本书不仅是有关应用程序设计的书，也是忠实于绘图基础的书。应用程序只是完成设计的一个手段，而它并不是设计本身，因此本书主要介绍了内容怎么放到道具（智能手机）里会更加有效率，其次就是忠实地介绍了图形制作的过程。

即使出现新型技术，只要牢记装载方法，就能把所想的设计自由有效地表现出来。

随着使用智能手机的用户增多与各种新型数码设备的出现，IT设计也出现了很多变化。我虽然在IT行业工作近十年，但很快认识到了这些变化，仍然觉得自己面对的所有事情更像是在工作，不学点什么就感到落后于社会，心存负担是事实。因此经常会读读有关高新技术的书籍和介绍每周趋向的杂志。每当反复经历这类生活的时候就会有所感触。

前言



越是这样，越要知道应用方法，能够研究开发出怎样把想到的内容表现在设计中，才能在技术的不断发展与新型设备的诞生中稳妥地延续只属于自己的设计事业。

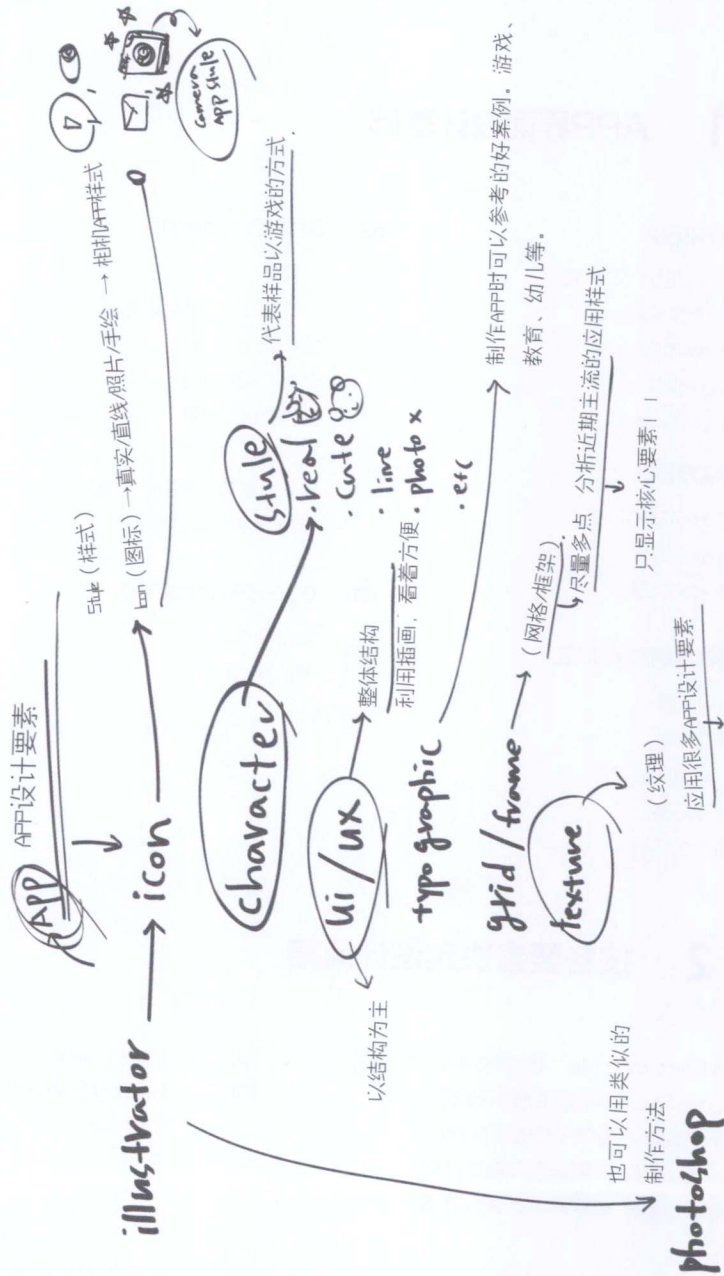
这本书是我第二次执笔的书，写作时最重视的一点是希望这本书不要成为单纯讲技术的书，而是希望它可以引起读者兴趣，使读者更加亲近于设计。虽然在应用程序这个框架中讲内容，但是希望读者读完这本书后可以在设计时得出“我想讲这样的内容！”的结论。

你觉得难就会变得更难，你觉得有趣就会变得更加有趣。请享受编写只属于自己的设计故事的过程吧！

前言



APP设计工作概要





PART 1 APP界面设计基础

10 01 关于应用程序

生活服务类应用程序的登场
应用程序的意义和作用
应用程序制作环境的理解
iOS应用程序编程
安卓应用程序编程

26 02 应用程序设计

应用程序设计必要的几点
应用程序和UX设计
应用程序的制作过程

44 03 有关创意的意象训练

有所不同的创意
目的明确的故事
与文章一起整理的构思
各种经验和记录
使内容的图像结构化

52 04 关于Illustrator

矢量图
一些有用的工具和快捷键
经常使用的工具
组别工具使用法
经常使用的面板
主要面板
使新建对象与像素网格对齐
设置Illustrator工作画面

61 05 关于Photoshop

混合模式
图层样式



PART 2 按各要素决定设计风格

64 01 Gloss Effect Icon Style 带光泽效果的图标样式

76 02 Illust Icon Style 带插图的图标样式

86 03 Flat Icon Style 简单平整的图标样式

96 04 Line Icon Style 应用线条的图标样式

106 05 Real Icon Style 表现现实的图标样式

132 06 Pixels Frame Style 像素框架样式

136 07 Gradient Frame Style 渐变框架样式

制作渐变框架样式1

制作渐变框架样式2

142	08	Steel Frame Style	钢架样式
150	09	Pattern Frame Style	图案框架样式
156	10	Texture Frame Style	纹理边框样式
162	11	Paper Frame Style	纸框样式
168	12	Pixels Button Style	像素按钮样式
172	13	Gradient Button Style	渐变按钮样式

制作渐变按钮1

制作渐变按钮2

制作渐变按钮3

180	14	Scroll Button Style	滚动按钮样式
188	15	Calligraphy Title Style	美术字标题样式
194	16	Gradient Title Style	渐变标题样式
200	17	Cut Paper Title Style	剪纸式标题样式
204	18	Overlap Title Style	重叠式标题样式
208	19	Pattern Title Style	图案标题样式

PART 3 游戏矢量图形样式

214	01	Cartoon Illust Game Style	卡通插图游戏样式
230	02	Card Game Style	扑克牌游戏样式
246	03	Block Game Style	方块游戏样式
264	04	Dot Game Style	像素点游戏样式

278	05	Casual Character Game Style	休闲角色游戏样式
297	06	Kids Game Style	儿童游戏样式
317	07	Real Illust Game Style	有现实感的插图游戏样式
327	08	Social Game Style	社交游戏样式

PART 4 利用照片与图像的样式

360	01	Free Drawing Style	自由绘画样式
372	02	Photo Drawing Style	合成照片和插图样式

380	03	Vintage Style	复古样式
410	04	Photo Style	照片样式

① 随书CD提供书中的实例素材及完成文件。按照这本书说明的路径，可以找到并使用适合于各例子的文件。

② 手机原型模板。复印这本书最后的智能设备原型模板，你就可以按照实际比例画出APP草图，可用来确认空间分配，减少实际设计工作时的误差。

- 这本书的例子都是通过Illustrator CS5和Photoshop CS5制作的。操作过程着重的是基本功能，因此用其他版本软件也可以跟着操作。
- 大部分例子以iPhone 4和iPhone 4S的屏幕尺寸为基准设计的，即640px×960px（横×竖）。
- 如果在Illustrator CS5中打开“低版本”的实例文件，则工具和图片的使用可能会有限制。如果你的Illustrator版比较低，可以尝试“低版本”的实例文件。

013064568

TN929. 53
532



DESIGN PATTERN 31

更优秀的APP

31 个APP用户界面设计
经典案例

[韩] 白润华 编著 李雪玲 译



北航

C1672015

人民邮电出版社
北京

TN929.53
532
P

图书在版编目(CIP)数据

更优秀的APP: 31个APP用户界面设计经典案例 /
(韩)白润华编著; 李雪玲译. — 北京: 人民邮电出版
社, 2013.9
ISBN 978-7-115-31968-5

I. ①更… II. ①白… 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(2013)第118068号

版权声明

앱 디자인 패턴 31

Copyright©2012 Baik Yun-hwa.

All rights reserved.

Simplified Chinese copyright©2013 by Posts & Telecom Press.

This simplified Chinese edition was published by arrangement with Gilbut Publishing Co., Ltd. through Agency Liang.

内 容 提 要

本书深入讲解了智能手机APP用户界面(UI)设计最常用样式的完整设计思路,和用Photoshop与Illustrator进行制作的详细过程。

全书共4个部分,第1部分是APP用户界面设计基础,包括APP的出发点、设计要点、UX设计、制作过程、创意思路,以及Illustrator和Photoshop简介;第2部分介绍了决定APP用户界面设计风格的4种要素,共19种样式,比如带光泽的图标、渐变框架、滚动按钮、图案标题等;第3部分则是游戏矢量图形样式,讲解了8种常见游戏矢量图形的制作,包括卡通插图、扑克牌、方块、角色、社交等类型;第4部分介绍了4种利用照片和图像的界面样式,有自由绘画、复古、合成照片等。

本书配套光盘包含所有APP用户界面设计案例的素材和最终文件,读者可以书盘结合,循序渐进地学习各种样式的设计与制作。

本书特别适合智能手机APP用户界面(UI)设计的初学者,同时对于Photoshop和Illustrator用户、平面设计师、智能手机APP开发人员也有参考价值。

◆ 编 著 [韩]白润华

译 李雪玲

责任编辑 许曙宏

责任印制 方 航

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号

邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/20

印张: 21

字数: 627千字

2013年9月第1版

印数: 1-3 500册

2013年9月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2012-8859号

定价: 89.00元(附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

您好。

我是FUNPPY 白润华。

我现在在日本做有关智能手机的设计，从智能手机目录的UI设计到宣传设计、图标设计等，监督且设计各种有关的智能手机，体验各种有关手机的使用场景。

我根据自己的各种经验编写了这本书，希望能给学习应用程序设计的读者带来帮助。从开始写原稿到整理完这本书整整用了一年的时间。公司业务与个人工作并行，编写期间有几次目录修改，有过满意的目录丢失，也有过因作品不合心意而反复修改。最终，我很努力、很快乐地把书写完。如今我对这本书充满着感情。

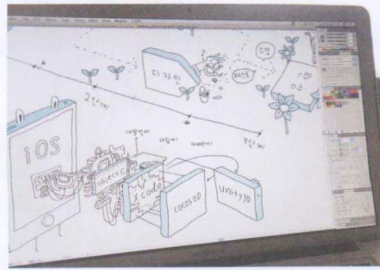
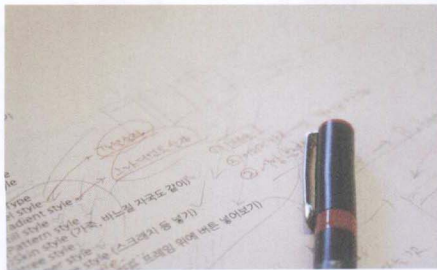
作者写得有趣，读者才能够学习开心。下笔的时候我想着何种书写方式既有趣又能给读者带来帮助，思考的时间经常比写书的时间还要长。不知是否是因为有过好几次的修改才完成了这本书，它比起任何一本都使我印象深刻。

这本书不仅是有关应用程序设计的书，也是忠实于绘图基础的书。应用程序只是完成设计的一个手段，而它并不是设计本身，因此本书主要介绍了内容怎么放到道具（智能手机）里会更加有效率，其次就是忠实地介绍了图形制作的过程。

即使出现新型技术，只要牢记装载方法，就能把所想的设计自由有效地表现出来。

随着使用智能手机的用户增多与各种新型数码设备的出现，IT设计也出现了很多变化。我虽然在IT行业工作近十年，但很快认识到了这些变化，仍然觉得自己面对的所有事情更像是在工作，不学点什么就感到落后于社会，心存负担是事实。因此经常会读读有关高新技术的书籍和介绍每周趋向的杂志。每当反复经历这类生活的时候就会有所感触。

前言

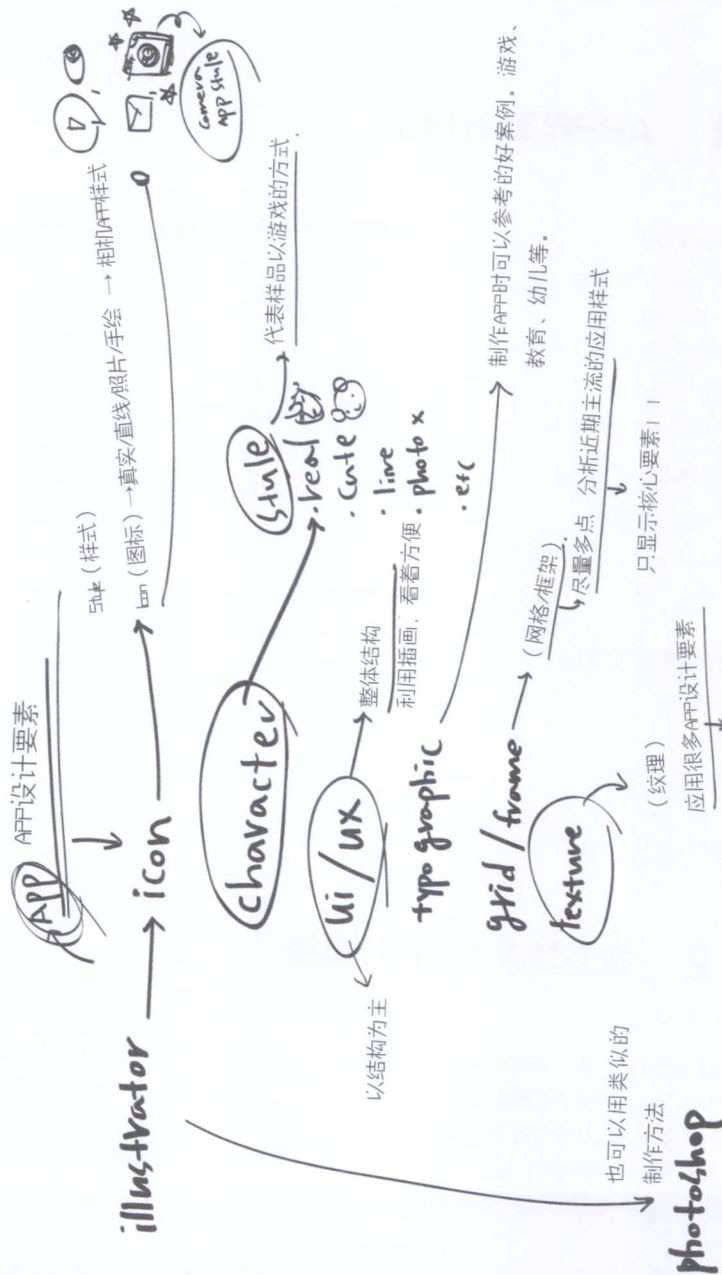


这本书是我第二次执笔的书，写作时最重视的一点是希望这本书不要成为单纯讲技术的书，而是希望它可以引起读者兴趣，使读者更加亲近于设计。虽然在应用程序这个框架中讲内容，但是希望读者读完这本书后可以在设计时得出“我想讲这样的内容！”的结论。

前言



APP设计工作概要





PART 1 APP界面设计基础

10 01 关于应用程序

生活服务类应用程序的登场
应用程序的意义和作用
应用程序制作环境的理解
iOS应用程序编程
安卓应用程序编程

26 02 应用程序设计

应用程序设计必要的几点
应用程序和UX设计
应用程序的制作过程

44 03 有关创意的意象训练

有所不同的创意
目的明确的故事
与文章一起整理的构思
各种经验和记录
使内容的图像结构化

52 04 关于Illustrator

矢量图
一些有用的工具和快捷键
经常使用的工具
组别工具使用法
经常使用的面板
主要面板
使新建对象与像素网格对齐
设置illustrator工作画面

61 05 关于Photoshop

混合模式
图层样式



PART 2 按各要素决定设计风格

64 01 Gloss Effect Icon Style 带光泽效果的图标样式

76 02 Illust Icon Style 带插图的图标样式

86 03 Flat Icon Style 简单平整的图标样式

96 04 Line Icon Style 应用线条的图标样式

106 05 Real Icon Style 表现现实的图标样式

132 06 Pixels Frame Style 像素框架样式

136 07 Gradient Frame Style 渐变框架样式

制作渐变框架样式1

制作渐变框架样式2

142	08	Steel Frame Style	钢架样式
150	09	Pattern Frame Style	图案框架样式
156	10	Texture Frame Style	纹理边框样式
162	11	Paper Frame Style	纸框样式
168	12	Pixels Button Style	像素按钮样式
172	13	Gradient Button Style	渐变按钮样式

制作渐变按钮1

制作渐变按钮2

制作渐变按钮3

180	14	Scroll Button Style	滚动按钮样式
188	15	Calligraphy Title Style	美术字标题样式
194	16	Gradient Title Style	渐变标题样式
200	17	Cut Paper Title Style	剪纸式标题样式
204	18	Overlap Title Style	重叠式标题样式
208	19	Pattern Title Style	图案标题样式

PART 3 游戏矢量图形样式

214	01	Cartoon Illust Game Style	卡通插图游戏样式
230	02	Card Game Style	扑克牌游戏样式
246	03	Block Game Style	方块游戏样式
264	04	Dot Game Style	像素点游戏样式

278	05	Casual Character Game Style	休闲角色游戏样式
297	06	Kids Game Style	儿童游戏样式
317	07	Real Illust Game Style	有现实感的插图游戏样式
327	08	Social Game Style	社交游戏样式

目录

PART 4 利用照片与图像的样式

360	01	Free Drawing Style	自由绘画样式
372	02	Photo Drawing Style	合成照片和插图的样子

380	03	Vintage Style	复古样式
410	04	Photo Style	照片样式

- ① 随书CD提供书中的实例素材及完成文件。按照这本书说明的路径，可以找到并使用适合于各例子的文件。
- ② 手机原型模板。复印这本书最后的智能设备原型模板，你就可以按照实际比例画出APP草图，可用来确认空间分配，减少实际设计工作时的误差。
 - 这本书的例子都是通过Illustrator CS5和Photoshop CS5制作的。操作过程着重的是基本功能，因此用其他版本软件也可以跟着操作。
 - 大部分例子以iPhone 4和iPhone 4S的屏幕尺寸为基准设计的，即640px×960px（横×竖）。
 - 如果在Illustrator CS5中打开“低版本”的实例文件，则工具和图片的使用可能会有限制。如果你的Illustrator版本比较低，可以尝试“低版本”的实例文件。



PART 1

APP界面设计基础

正式开始应用程序界面设计工作之前先了解一下有关应用程序的一些信息。

01关于应用程序 · 02应用程序设计 · 03有关创意的意象训练
04关于Illustrator · 05关于Photoshop

