



本书配备的素材、源文件，以及30段300多分钟的教学视频

通过扫描前言中的二维码进行下载

PHOTOSHOP

APP

UI



SEARCH

APP UI

张洁 杨明辉◎编著

×



高清教学视频，轻松快速学习

元素设计



理论结合实际
全面掌握专业知识



案例全面丰富
实际操作灵活应用



设计师心得
扩展行业知识

清华大学出版社



APP UI 元素设计



张明辉◎编著

清华大学出版社
北京

内 容 提 要

本书是一本专门介绍使用Photoshop设计制作APP元素的图书。全书共分为6章,包括APP UI元素设计基础、APP图标设计、按钮设计、导航设计、其他界面元素设计和APP完整应用界面设计等内容,通过案例的逐一讲解,使读者由浅入深、逐步地了解使用Photoshop设计制作APP元素的整体设计思路和制作过程。本书将APP UI元素设计的相关理论与实例操作相结合,不仅能使读者学到专业知识,也能使读者掌握实际应用,全面掌握APP UI的元素设计。

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的使用者,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中心及学校的辅助教材。

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

APP UI元素设计/张洁,杨明辉编著. —北京:清华大学出版社,2018

ISBN 978-7-302-49006-7

I. ①A… II. ①张… ②杨… 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(2017)第294395号

责任编辑:韩宜波

装帧设计:杨玉兰

责任校对:吴春华

责任印制:王静怡

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:北京博海升彩色印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm

印 张:17.5

字 数:577千字

版 次:2018年4月第1版

印 次:2018年4月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:69.80元

产品编号:069005-01

前言

F O R E W O R D

随着苹果公司的引领、安卓系统的崛起，APP 市场发展迅速。目前，各种 APP 应用层出不穷，APP UI 设计师也成为人才市场上炙手可热的职业。

本书内容

本书是一本专门介绍使用 Photoshop 设计制作 APP 元素的图书。全书共分为 6 章，第 1 章介绍 APP UI 元素设计基础，帮助读者了解 APP UI 的基础知识以及使用 Photoshop 绘制基础图形；第 2 ~ 4 章介绍 APP 图标设计、按钮设计和导航设计，通过理论知识与案例制作的结合，逐一讲解这些 APP 中最常见的元素设计；第 5 章介绍 APP 其他界面元素设计，包括表单设计、视觉吸引元素和反馈信息设计。前面章节的安排使读者由浅入深、逐步地了解使用 Photoshop 设计制作 APP 元素的设计思路 and 制作过程。第 6 章介绍 APP 完整界面的设计，包括界面设计基础知识，以及不同风格界面设计的制作，通过完整界面的制作来综合前面各章知识，帮助读者巩固所学知识，并能将理论应用到实际工作中。

本书特色

1. 理论结合实际，全面掌握专业知识

本书将 APP UI 元素设计的相关理论与实例操作相结合，不仅能使读者学到专业知识，也能使读者掌握实际应用，全面掌握 APP UI 的元素设计。

2. 案例全面丰富，实际操作灵活应用

书中案例涉及 APP 中的界面元素设计，如图标设计、按钮设计、导航设计等，最后一章介绍了完整的 APP 界面设计，将前面所学应用到实际中。

3. 设计师心得，扩展行业知识

每章设置了“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，可帮助读者拓展 APP UI 的相关知识。

4. 视频教学，轻松快速学习

本书配备资源包括书中所有案例的素材、源文件以及视频教学，读者可以通过扫描右侧的二维码，轻松掌握书中知识。



本书创建团队

本书由张洁、杨明辉编著，其他参与编写的人员还有江凡、张洁、马梅桂、戴京京、骆天、胡丹、彭斌全、林小群、刘清平、钟睦、刘里锋、朱海涛、廖博、喻文明、易盛、陈晶、张绍华、陈文轶、杨少波、杨芳、刘有良、刘珊、赵祖欣、毛琼健、江涛、张范、田燕等。

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，联系信箱：lushanbook@qq.com，读者 QQ 群：327209040。

编 者

目 录

C O N T E N T S

第 1 章 APP UI 元素设计基础 / 1

1.1 什么是 APP UI 元素 / 2

1.1.1 认识 UI / 2

1.1.2 APP UI 元素的重要性 / 5

1.2 元素设计要点 / 6

1.2.1 风格 / 6

1.2.2 颜色 / 7

1.2.3 透视关系 / 9

1.2.4 阴影与投影 / 10

1.3 使用 Photoshop 绘制基础图形 / 11

1.3.1 矩形和圆角矩形 / 11

1.3.2 椭圆 / 13

1.3.3 组合图形 / 15

1.4 设计师心得 / 20

1.4.1 APP UI 设计师到底应该掌握些什么 / 20

1.4.2 APP UI 设计师有多大的就业前景 / 21

1.4.3 关于 APP UI 设计的那些事儿 / 21

第 2 章 APP 图标设计 / 25

2.1 APP 图标设计基础 / 26

2.1.1 图标的分类 / 26

2.1.2 图标的标准尺寸 / 27

2.1.3 图标的设计原则 / 30

2.1.4 图标的设计流程 / 36

2.2 不同风格的图标设计 / 36

2.2.1 线性图标的设计 / 36

2.2.2 扁平化图标的设计 / 38

2.2.3 立体图标的设计 / 40

2.2.4 逼真写实图标的设计 / 51

2.3 不同质感纹理与效果的图标设计 / 57

2.3.1 金属质感 / 57

2.3.2 玻璃质感 / 61

2.3.3 皮质质感 / 67

2.3.4 木头纹理 / 71

2.3.5 发光效果 / 79

2.4 应用图标设计 / 90

2.4.1 日历图标 / 90

2.4.2 邮件图标 / 92

2.4.3 计算器图标 / 95

2.5 功能图标设计 / 99

2.6 设计师心得 / 101

2.6.1 图标设计的重要细节 / 101

2.6.2 什么样的图标才更加吸引用户 / 103

第3章 按钮设计 / 105

3.1 按钮设计技巧 / 106

- 3.1.1 按钮的尺寸 / 106
- 3.1.2 关联分组 / 107
- 3.1.3 善用阴影 / 107
- 3.1.4 圆角边界 / 108
- 3.1.5 强调重点 / 108

3.2 按钮设计案例 / 110

- 3.2.1 开关按钮 / 110
- 3.2.2 电源按钮 / 114
- 3.2.3 滑块按钮 / 120

3.3 设计师心得 / 126

- 3.3.1 APP UI 设计为什么这么受欢迎 / 126
- 3.3.2 如何将 iOS 的 UI 设计换成安卓的 UI 设计 / 127

第4章 导航设计 / 129

4.1 常见的 UI 设计模式 / 130

- 4.1.1 主体 / 细节模式 / 130
- 4.1.2 分栏浏览模式 / 131
- 4.1.3 搜索 / 结果模式 / 132
- 4.1.4 过滤数据组模式 / 133
- 4.1.5 表单模式 / 134

4.1.6 向导模式 / 135

4.2 标签式导航 / 136

4.2.1 底部标签式导航 / 136

4.2.2 顶部标签式导航 / 138

4.2.3 底部标签的扩展导航 / 139

4.2.4 设计实例 / 140

4.3 抽屉式导航 / 145

4.3.1 关于抽屉式导航 / 145

4.3.2 设计实例 / 147

4.4 列表式导航 / 156

4.4.1 关于列表式导航 / 157

4.4.2 设计实例 / 158

4.5 平铺式导航 / 164

4.6 宫格式导航 / 166

4.7 悬浮式导航 / 167

4.8 设计师心得 / 169

第5章 其他界面元素设计 / 173

5.1 表单设计 / 174

5.1.1 登录表单 / 174

5.1.2 注册表单 / 178

5.1.3 计算表单 / 186

5.1.4 搜索表单 / 187

5.1.5 长表单 / 188

5.2 视觉吸引元素 / 204

5.2.1 对话框设计 / 204

5.2.2 提示设计 / 205

5.2.3 使用向导设计 / 205

5.2.4 幻灯片设计 / 206

5.2.5 首次使用引导设计 / 207

5.2.6 持续视觉吸引设计 / 207

5.2.7 可发现的视觉吸引设计 / 207

5.3 反馈信息设计 / 208

5.3.1 操作反馈设计 / 209

5.3.2 出错信息设计 / 209

5.3.3 确认信息设计 / 210

5.4 设计师心得 / 211

第 6 章 APP 完整应用界面设计 / 217

6.1 界面设计基础 / 218

6.1.1 界面的构图 / 218

6.1.2 常见的界面 / 219

6.1.3 界面切图与导出 / 225

6.2 不同风格的界面设计 / 229

6.2.1 游戏类 APP 界面设计 (安卓系统) / 230

6.2.2 音乐类 APP 界面设计 (iOS 系统) / 231

6.2.3 新闻类 APP 界面设计 / 239

6.2.4 旅游类 APP 界面设计 / 240

6.2.5 交友类 APP 界面设计 / 245

6.2.6 购物类 APP 界面设计 / 255

6.2.7 摄影图像类 APP 界面设计 / 255

6.3 设计师心得 / 265

6.3.1 什么是好的设计 / 265

6.3.2 关于安卓屏幕 / 265

第1章

APP UI 元素设计基础



本章主要讲解关于 APP UI 元素的一些基础知识以及 Photoshop CC 的一些基础知识，通过对本章内容的学习，读者可以对什么是 APP UI 有进一步的了解，从而为以后的设计打下良好的基础。

1.1 什么是APP UI元素

本节主要介绍 UI 元素的定义以及重要性，同时包含 UI 设计的定义和 APP 的定义等内容。

1.1.1 认识 UI

什么是 APP UI 设计？首先，我们要知道 UI 到底是什么。UI 即 User Interface（用户界面）的简称，而 UI 设计也就是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体的设计。好的 UI 设计能充分体现产品的定位和符合目标用户群的喜好，让界面能在达到设计创新的同时更有实用性。

目前 UI 的设计范畴主要包括以下几个方面。

❖ 网页界面、电脑系统以及平板电脑界面，如图 1-1 所示。



网页界面



图 1-1 网页及电脑界面参考图片

❖ 手机界面 (包括系统界面、独立 APP 应用界面等), 如图 1-2 所示。



▲ 图 1-2 手机界面参考图片

❖ 家电类微型液晶屏界面、车载设备界面等, 如图 1-3 所示。



▲ 图 1-3 智能电视界面及车载设备界面参考图片

未来 UI 设计的领域主要体现在全息投影交互技术、远程控制 (如无人驾驶汽车)、可穿戴设备、运动感应技术等方面。

❖ 全息投影交互技术, 如图 1-4 所示。

❖ 无人驾驶汽车, 如图 1-5 所示。



▲ 图 1-4 全息投影交互技术



▲ 图 1-5 无人驾驶汽车

❖ 可穿戴设备（包括医疗设备、采用运动感应技术的手环、智能手表、多功能眼镜等），如图 1-6 所示。



医疗设备



采用运动感应技术的手环



智能手表

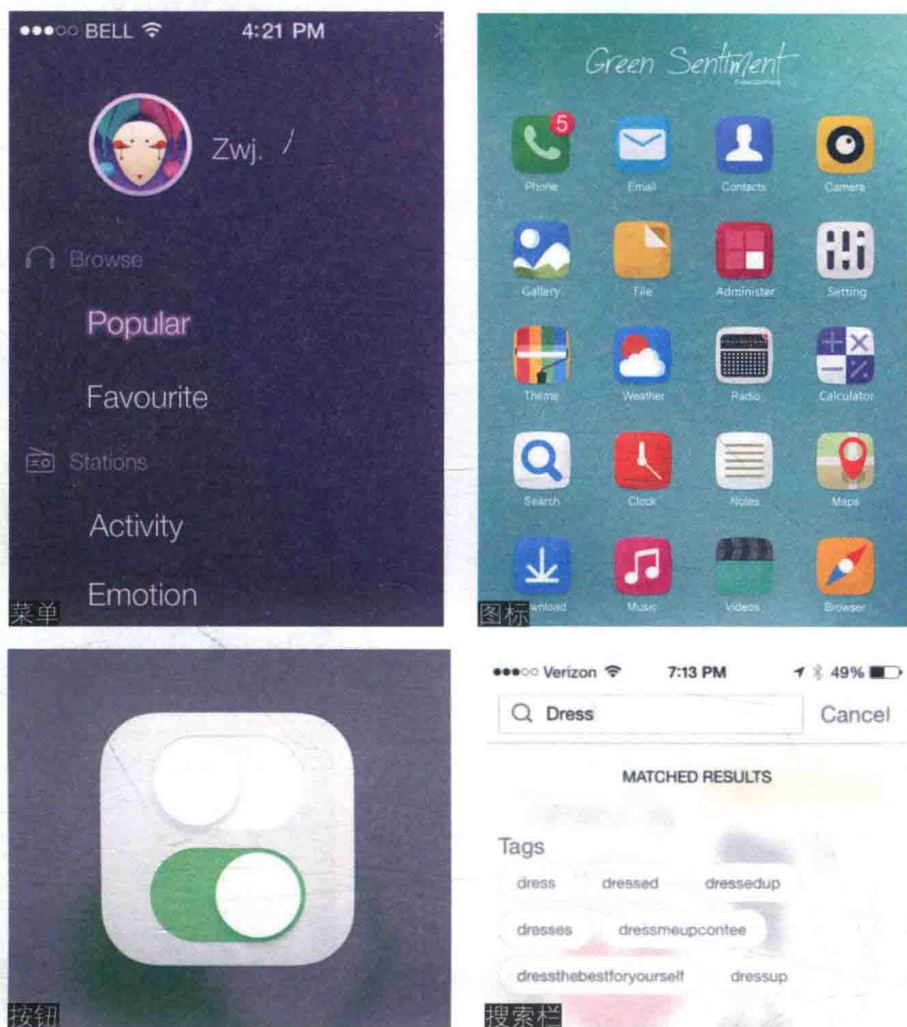


多功能眼镜

▲ 图 1-6 可穿戴设备

1.1.2 APP UI 元素的重要性

我们一般所说的 APP UI 元素就是指面向对象程序设计平台上的各类控件，如菜单、图标、按钮、搜索栏、页签、弹窗等，如图 1-7 所示。



▲ 图 1-7 各种 UI 元素

正是这一个个元素构成了整个 UI 设计，因此，我们绝对不能小觑这些小的元素。在设计的过程中，我们每设计一个元素并引入到界面的时候都要考虑到它的大小、质感、位置以及颜色等是否合适，在界面中是否和谐。

同时，我们更不要忘记进行设计上的创新，包括去采纳使用那些可能已经被视为过时，但实际并非如此，而且仍旧存在的设计元素。毕竟在一些小事、小元素上进行创新非常重要，因为在今后的设计道路上，它们将会发挥非常大的作用。

1.2 元素设计要点

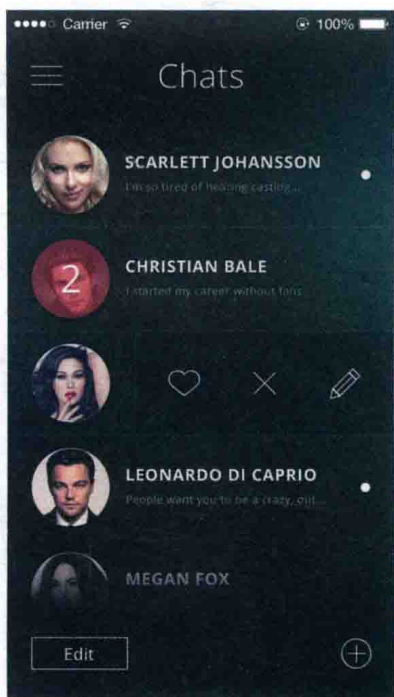
既然 UI 元素在整个 UI 设计中有举足轻重的作用，那么在设计时又要把握哪些要点呢？接下来，主要从三个方面来讲一下关于元素设计要点的内容。

1.2.1 风格

这里所说的风格指的是用户界面中那些元素的形态。作为一个设计整体，不管它是一个界面，还是由几部分组成，都要把握住设计的“统一连贯性”，这就要求我们在第一时间确定好这个设计对象的设计风格，到底是扁平化的元素风格（如图 1-8 所示）、线条简约化风格（如图 1-9 所示），还是立体化风格，也就是通常所说的“拟物化”的元素风格（如图 1-10 所示）。



▲ 图 1-8 扁平化元素



▲ 图 1-9 线条简约元素

我们不难发现，近几年来，UI 设计几乎都向着扁平化方向发展，无论是 Google 还是 Facebook，甚至是 Apple 都采用了简约平面化的设计来处理整个界面。

在编者看来，这是一个必然的事实，为什么呢？因为现在我们所处的社会中，数码化程度越来越高，各类的数码设备也越来越普遍。相对于原来的拟物化应用，