

写给设计师的书

TO DESIGNER

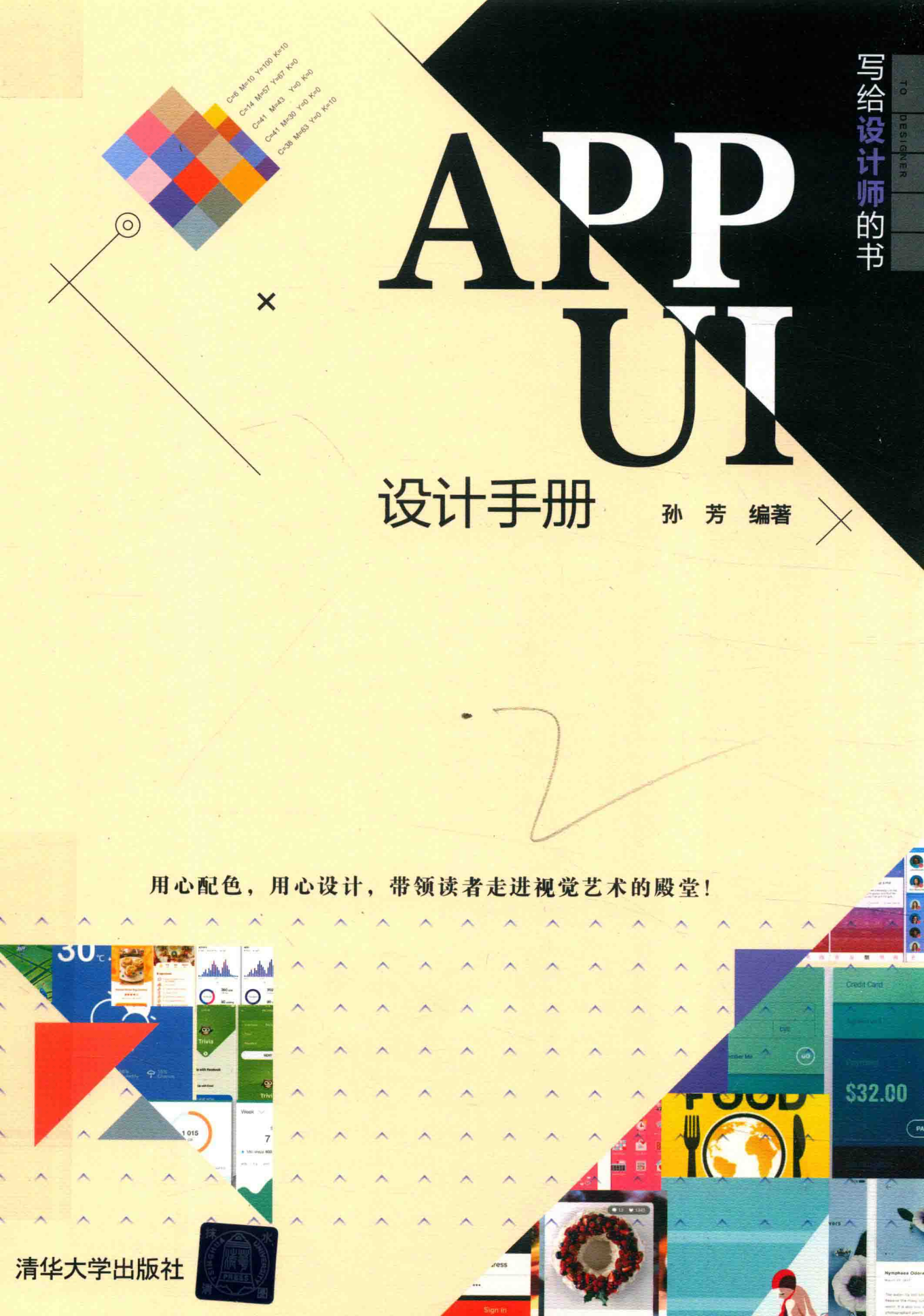
APP UI

设计手册

孙芳 编著

用心配色，用心设计，带领读者走进视觉艺术的殿堂！

清华大学出版社



写给设计师的书

APP UI

设计手册

孙芳 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书是一本全面介绍 APP UI 设计的图书，其突出特点是知识易懂、案例趣味、动手实践、发散思维。

本书从学习 APP UI 设计的基础知识入手，由浅入深地为读者呈现一个个精彩实用的知识、技巧。本书共分 7 章，内容分别为 APP UI 设计的原理、APP UI 设计的基础知识、APP UI 设计的基础色、APP UI 设计的元素、APP UI 设计的行业分类、APP UI 设计的风格、APP UI 设计秘籍。同时，在本书第 4~6 章的每章节后面还特意安排了大型的“设计实例”，为读者详细分析一个完整的综合设计思路。并且在多个章节中安排了案例解析、设计技巧、配色方案、设计欣赏、设计秘籍等经典模块，丰富本书结构的同时，也增强了实用性。

本书内容丰富、案例精彩、版式设计新颖，适合 APP UI 设计师、平面设计师、广告设计师、网页设计师、初级读者学习使用，也可以作为大中专院校平面设计专业及平面设计培训机构的教材。此外，还非常适合喜爱平面设计和 APP UI 设计的读者参考使用。

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 设计手册 / 孙芳编著. —北京：清华大学出版社，2018

(写给设计师的书)

ISBN 978-7-302-50170-1

I. ① A… II. ① 孙… III. ① 移动电话机—应用程序—程序设计—手册 IV. ① TN929.53-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 112381 号

责任编辑：韩宜波

封面设计：杨玉兰

责任校对：王明明

责任印制：沈 露

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：190mm×260mm 印 张：13 字 数：310 千字

版 次：2018 年 7 月第 1 版 印 次：2018 年 7 月第 1 次印刷

定 价：69.80 元

产品编号：076677-01



本书是笔者对从事 APP UI 设计工作多年的一个总结，是让读者少走弯路寻找设计捷径的实用手册。书中包含了 APP UI 设计必学的基础知识及经典技巧。本书不仅有理论和精彩的案例赏析，还有大量的模块启发你的大脑，锻炼你的设计能力。

设计能力。

希望读者看完本书后，不只会说：“我看完了，挺好的，作品好看，分析也挺好的。”这不是笔者编写本书的目的。我们希望读者会说：“本书给我更多的是思路的启发，让我的思维更开阔，学会了设计的举一反三，知识通过吸收消化变成自己的。”这是笔者编写本书的初衷。

本书共分 7 章，具体安排如下

第 1 章 APP UI 设计的原理，介绍 APP UI 设计的概念，用户体验，点、线、面，尺寸与规则，设计的原则，设计的法则，是最简单、最基础的原理部分。

第 2 章 APP UI 设计的基础知识，其中包括 UI 与色彩、APP UI 设计的布局。

第 3 章 APP UI 设计的基础色，从红、橙、黄、绿、青、蓝、紫、黑、白、灰 10 种颜色，逐一分析讲解每种色彩在 APP UI 设计中的应用规律。

第 4 章 APP UI 设计的元素，其中包括标志、图案、色彩、字体、导航栏、主视图、工具栏。

第 5 章 APP UI 设计的行业分类，其中包括 9 种不同行业的 APP UI 设计的详解。

第 6 章 APP UI 设计的风格，其中包括 12 种不同的视觉印象。

第 7 章 APP UI 设计秘籍，精选 14 个设计秘籍，让读者轻松愉快地学习完最后的部分。本章也是对前面章节知识点的巩固和理解，需要读者动脑筋去思考。

本书特色如下

◎ 轻鉴赏，侧重实践。鉴赏类书籍，看完自己还是设计不好；本书则不同，增加了多个动手的模块，可以让读者边看边学边练。

◎ 章节合理。第 1~3 章主要讲解 APP UI 设计的基本知识，第 4~6 章介绍 APP UI 设计的元素、行业分类、风格，最后一章以轻松的方式介绍 14 个设计秘籍。

◎ 针对性强。由设计师编写，写给设计师看，而且知道读者的需求。

◎ 模块丰富。案例解析、设计技巧、配色方案、设计欣赏、设计秘籍在本书都能找到，全方位地满足读者的所有需求。

◎ 本书是本系列图书中的一本。在本系列图书中读者不仅能系统地学习 APP UI 设计，而且还有更多设计专业的图书供读者选择阅读。

本书希望通过对知识的归纳总结、趣味的模块讲解，开阅读者的思路，避免一味地照搬书本内容，推动读者多做尝试、多理解，增加动脑、动手的能力。希望通过本书能激发读者的学习兴趣，开启设计的大门，帮助您迈出第一步，圆您一个设计师的梦！

本书由孙芳编著，其他参与本书编写的人员还有柳美余、苏晴、郑鹊、李木子、矫雪、胡娟、马鑫铭、王萍、董辅川、杨建超、马啸、孙雅娜、李路、于燕香、孙芳、丁仁雯、张建霞、马扬、王铁成、崔英迪、高歌。

由于编者水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评和指正。

编 者

目录



第1章

01

CHAPTER1

APP UI 设计的原理

1.1 APP UI 设计的概念	2
1.2 APP UI 与用户体验	2
1.3 APP UI 设计的点、线、面	3
1.3.1 点	3
1.3.2 线	4
1.3.3 面	4
1.4 尺寸与规则	5
1.4.1 IOS	5
1.4.2 Android	6
1.5 APP UI 设计的原则	7
1.5.1 突出性原则	7
1.5.2 商业性原则	7
1.5.3 趣味性原则	8
1.5.4 艺术性原则	8
1.6 APP UI 设计的法则	9
1.6.1 形式美法则	9
1.6.2 平衡法则	9
1.6.3 视觉法则	10
1.6.4 联想法则	10
1.6.5 直接展示法则	10



第2章

11

CHAPTER2

APP UI 设计的基础知识

2.1 UI 与色彩	12
2.1.1 色相、明度、纯度	13

2.2 APP UI 设计的布局	15
2.2.1 对称式	16
2.2.2 曲线式	16
2.2.3 倾斜式	17
2.2.4 中轴式	17
2.2.5 文字式	17
2.2.6 图片式	18
2.2.7 自由式	18
2.2.8 背景式	19
2.2.9 水平式	19
2.2.10 引导式	19



第3章

20

CHAPTER3

APP UI 设计的基础色

3.1 红	21
3.1.1 认识红色	21
3.1.2 洋红 & 胭脂红	22
3.1.3 玫瑰红 & 朱红	22
3.1.4 鲜红 & 山茶红	23
3.1.5 浅玫瑰红 & 火鹤红	23
3.1.6 硅红 & 壳黄红	24
3.1.7 浅粉红 & 勃艮第酒红	24
3.1.8 威尼斯红 & 宝石红	25
3.1.9 灰玫红 & 优品紫红	25
3.2 橙	26
3.2.1 认识橙色	26
3.2.2 橘色 & 橘红	27

3.2.3	柿子橙 & 热带橙	27
3.2.4	橙色 & 阳橙	28
3.2.5	橙黄 & 杏黄	28
3.2.6	蜂蜜色 & 米色	29
3.2.7	沙棕色 & 琥珀色	29
3.2.8	驼色 & 咖啡色	30
3.2.9	巧克力色 & 重褐色	30
3.3	黄	31
3.3.1	认识黄色	31
3.3.2	黄 & 铬黄	32
3.3.3	金 & 香蕉黄	32
3.3.4	鲜黄 & 月光黄	33
3.3.5	柠檬黄 & 万寿菊黄	33
3.3.6	香槟黄 & 奶黄	34
3.3.7	土著黄 & 黄褐	34
3.3.8	卡其黄 & 含羞草黄	35
3.3.9	芥末黄 & 灰菊色	35
3.4	绿	36
3.4.1	认识绿色	36
3.4.2	黄绿 & 苹果绿	37
3.4.3	墨绿 & 叶绿	37
3.4.4	草绿 & 苔藓绿	38
3.4.5	芥末绿 & 橄榄绿	38
3.4.6	枯叶绿 & 碧绿	39
3.4.7	绿松石绿 & 青瓷绿	39
3.4.8	孔雀石绿 & 铬绿	40
3.4.9	孔雀绿 & 钴绿	40
3.5	青	41
3.5.1	认识青色	41
3.5.2	青 & 铁青	42
3.5.3	深青 & 天青色	42
3.5.4	群青 & 石青色	43
3.5.5	青绿色 & 青蓝色	43
3.5.6	瓷青 & 淡青色	44
3.5.7	白青色 & 青灰色	44
3.5.8	水青色 & 藏青	45
3.5.9	清漾青 & 浅葱色	45
3.6	蓝	46
3.6.1	认识蓝色	46
3.6.2	蓝色 & 天蓝色	47
3.6.3	蔚蓝色 & 普鲁士蓝	47
3.6.4	矢车菊蓝 & 深蓝	48
3.6.5	道奇蓝 & 宝石蓝	48
3.6.6	午夜蓝 & 皇室蓝	49
3.6.7	浓蓝色 & 蓝黑色	49
3.6.8	爱丽丝蓝 & 水晶蓝	50
3.6.9	孔雀蓝 & 水墨蓝	50
3.7	紫	51
3.7.1	认识紫色	51
3.7.2	紫 & 淡紫色	52
3.7.3	靛青色 & 紫藤	52

3.7.4	木槿紫 & 藕荷色	53
3.7.5	丁香紫 & 水晶紫	53
3.7.6	矿紫 & 三色堇紫	54
3.7.7	锦葵紫 & 淡丁香紫	54
3.7.8	浅灰紫 & 江戸紫	55
3.7.9	蝴蝶花紫 & 蔷薇紫	55
3.8	黑、白、灰	56
3.8.1	认识黑、白、灰	56
3.8.2	白 & 月光白	57
3.8.3	雪白 & 象牙白	57
3.8.4	10% 亮灰 & 50% 灰	58
3.8.5	80% 炭灰 & 黑	58



APP UI 设计的元素

4.1	标志	60
4.1.1	简约素雅的标志设计	61
4.1.2	趣味多彩的标志设计	62
4.1.3	标志设计技巧—— 图文结合的设计方法	63
4.1.4	标志设计欣赏	63
4.2	图案	64
4.2.1	风格多变的图标设计	64
4.2.2	应用界面的图案设计	66
4.2.3	图案设计技巧——造型独特 的图案	67
4.2.4	图案设计赏析	67
4.3	色彩	68
4.3.1	缤纷多彩的色彩设计	69
4.3.2	单一色调的色彩设计	70
4.3.3	色彩设计技巧——统计图 的应用	71
4.3.4	色彩设计欣赏	71
4.4	字体	72
4.4.1	应用中的字体设计	73
4.4.2	图标中的字体设计	74
4.4.3	字体设计技巧——文字样式 的修改	75
4.4.4	字体设计赏析	75
4.5	导航栏	76
4.5.1	顶部与底部的导航栏设计	77
4.5.2	“汉堡包菜单”的导航栏设计	78
4.5.3	导航栏设计技巧——适用 屏幕旋转的设计	79

4.5.4	导航栏设计赏析.....	79
4.6	主视图.....	80
4.6.1	骨骼型的主视图设计.....	81
4.6.2	重心型的主视图设计.....	82
4.6.3	主视图设计技巧——采用不同的设计版式.....	83
4.6.4	主视图设计赏析.....	83
4.7	工具栏.....	84
4.7.1	固定工具栏设计.....	85
4.7.2	浮动工具栏设计.....	86
4.7.3	工具栏设计技巧——带搜索功能的工具栏.....	87
4.7.4	工具栏设计赏析.....	87
4.8	设计实战：社交软件用户信息界面设计.....	88
4.8.1	设计思路.....	88
4.8.2	配色方案.....	88
4.8.3	版面构图.....	90
4.8.4	色彩.....	90
4.8.5	字体.....	91
4.8.6	导航栏.....	91



APP UI 设计的行业分类

5.1	游戏类 APP UI 设计.....	93
5.1.1	游戏类 APP UI 设计——休闲类游戏.....	94
5.1.2	游戏类 APP UI 设计——动作冒险类游戏.....	95
5.2	社交类 APP UI 设计.....	97
5.2.1	社交类 APP UI 设计——电话短信.....	98
5.2.2	社交类 APP UI 设计——聊天交友.....	99
5.3	购物类 APP UI 设计.....	101
5.3.1	购物类 APP UI 设计——服装类.....	102
5.3.2	购物类 APP UI 设计——产品类.....	103
5.4	工具类 APP UI 设计.....	105
5.4.1	工具类 APP UI 设计——地图导航.....	106

5.4.2	工具类 APP UI 设计——天气预报.....	107
5.5	生活类 APP UI 设计.....	109
5.5.1	生活类 APP UI 设计——旅游.....	110
5.5.2	生活类 APP UI 设计——外卖.....	111
5.6	娱乐类 APP UI 设计.....	113
5.6.1	娱乐类 APP UI 设计——音乐播放器.....	114
5.6.2	娱乐类 APP UI 设计——视频播放器.....	115
5.7	阅读类 APP UI 设计.....	117
5.7.1	阅读类 APP UI 设计——小说阅读器.....	118
5.7.2	阅读类 APP UI 设计——漫画阅读器.....	119
5.8	拍摄美化类 APP UI 设计.....	121
5.8.1	拍摄美化类 APP UI 设计——相机.....	122
5.8.2	拍摄美化类 APP UI 设计——美化图片.....	123
5.9	新闻类 APP UI 设计.....	125
5.9.1	新闻类 APP UI 设计——新闻资讯.....	126
5.9.2	新闻类 APP UI 设计——报纸杂志.....	127
5.10	设计实战：办公类 APP UI 设计流程详解.....	129
5.10.1	设计思路.....	129
5.10.2	配色方案.....	129
5.10.3	版面构图.....	130
5.10.4	首页.....	131
5.10.5	收件箱.....	132
5.10.6	编写邮件.....	132



APP UI 设计的风格

6.1	安全.....	134
6.1.1	安全——登录页面的 UI 设计.....	135
6.1.2	安全——页面提示弹窗的 UI 设计.....	136

6.2 清新	138
6.2.1 清新——明亮色彩的 UI 界面设计	139
6.2.2 清新——形象可爱的 UI 设计	140
6.3 科技	142
6.3.1 科技——指纹识别 UI 界面设计	143
6.3.2 科技——天气预报 UI 界面设计	144
6.4 凉爽	146
6.4.1 凉爽——颜色	147
6.4.2 凉爽——干净简洁的 UI 界面设计	148
6.5 美味	150
6.5.1 美味——烹饪类应用的 UI 界面设计	151
6.5.2 美味——订餐类应用的 UI 界面设计	152
6.6 热情	154
6.6.1 热情——色彩明快的 UI 界面设计	155
6.6.2 热情——活力四射的运动类 UI 界面设计	156
6.7 高端	158
6.7.1 高端——奢侈品应用的 UI 设计	159
6.7.2 高端——个人定制的 UI 设计	160
6.8 浪漫	162
6.8.1 浪漫——粉色系桌面的 UI 界面设计	163
6.8.2 浪漫——应用花朵元素的 UI 界面设计	164
6.9 硬朗	166
6.9.1 硬朗——游戏页面中坚硬感 UI 设计	167
6.9.2 硬朗——稳定沉稳的 UI 设计	168
6.10 纯净	170
6.10.1 纯净——简约纯洁的 UI 界面设计	171
6.10.2 纯净——线条感十足的 UI 图标设计	172

6.11 复古	174
6.11.1 复古——像素游戏的 UI 界面设计	175
6.11.2 复古——使用传统物品进行 UI 图标设计	176
6.12 扁平化与拟物化	178
6.12.1 扁平化风格	179
6.12.2 拟物化风格	180
6.13 设计实战：手机游戏启动界面设计	182
6.13.1 设计思路	182
6.13.2 配色方案	182
6.13.3 版面构图	184
6.13.4 凉爽	184
6.13.5 硬朗	185
6.13.6 清新	185

第7章

186 CHAPTER7

APP UI 设计秘籍

7.1 UI 设计中的版式布局	187
7.2 通过实例来了解 UI 界面	188
7.3 颜色的合理搭配	189
7.4 图标的物理尺寸与实际尺寸	190
7.5 常用的集中设计尺寸	191
7.6 MBE 风格的设计	192
7.7 开放式路径图标的妙用	193
7.8 列表的设计方式	194
7.9 字体的使用	195
7.10 页面空间的节省	196
7.11 贴近场景的显示切换	197
7.12 欢迎页面的设计	198
7.13 交互方式的设计	199
7.14 视觉风格的设计	200

第

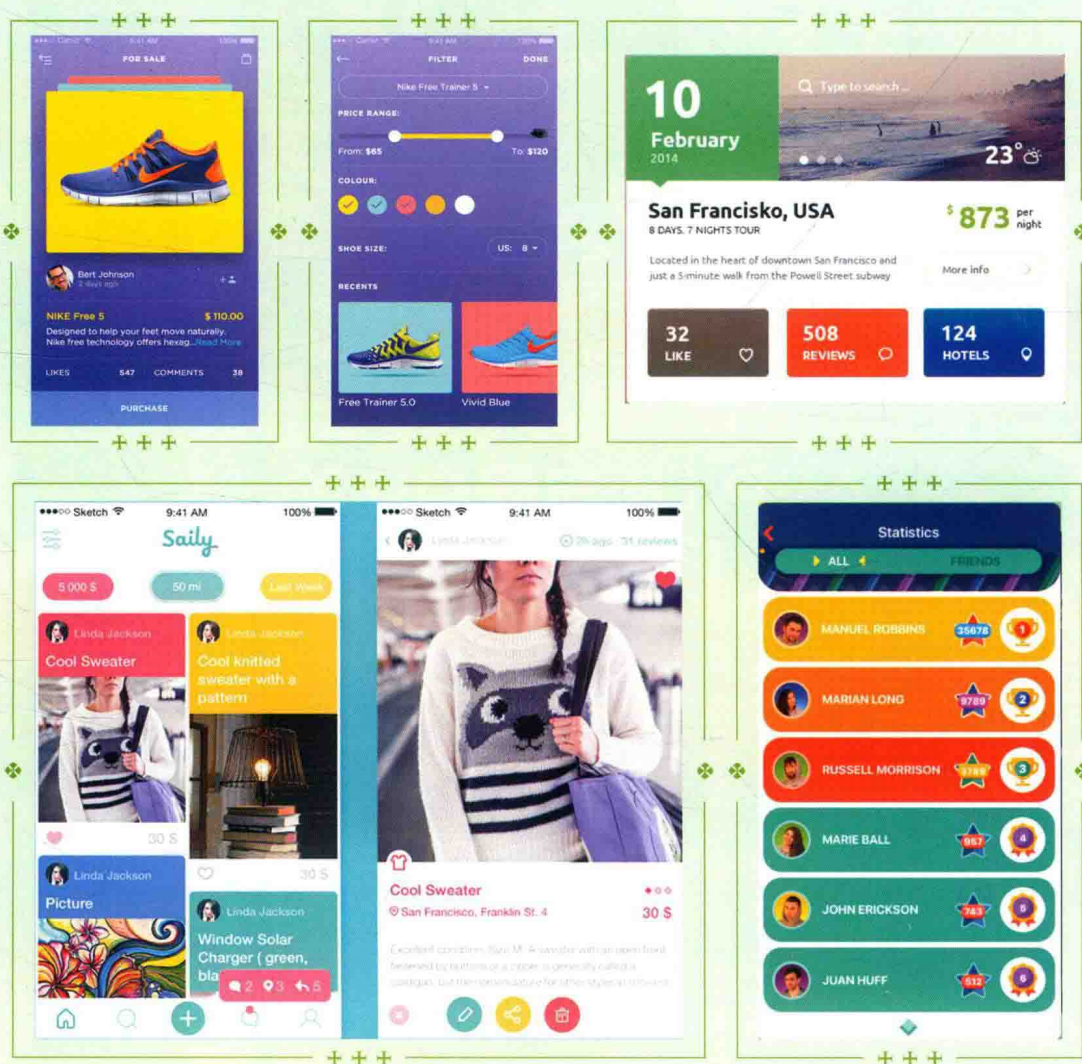
1

章

APP UI 设计的原理

UI 的全称为 User Interface，直译就是用户界面，通常理解为界面的外观设计，实际上还包括用户与界面之间的交互关系。我们可以把 UI 设计定义为软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。

一个优秀的设计作品，需要符合以下几个设计标准：产品的有效性、产品的使用效率和用户主观满意度。延伸开来，还包括产品的易学程度、对用户的吸引程度以及用户在体验产品前后的整体心理感受等。

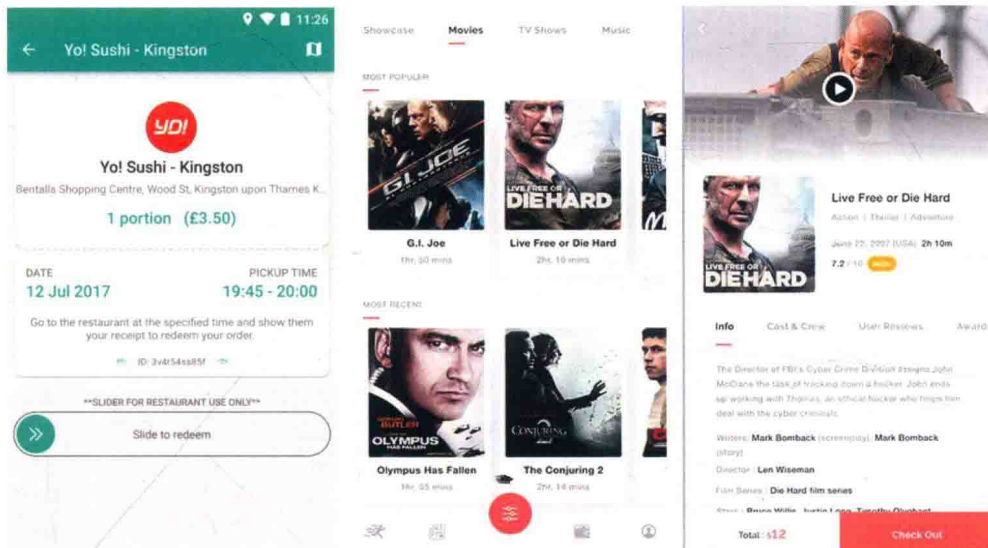


1.1

APP UI 设计的概念

APP UI 设计是指对移动端的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计，通过互联网链接的 UI 设计被称为虚拟 UI。

UI 设计主要包括图形设计、交互设计、用户测试。应用的外观与内在通过图形设计来体现，以应用中的操作过程、与用户的沟通、吸引用户继续使用为交互设计，在一个应用 UI 实际完成之后，要投放到市场上进行测试，再通过测试反馈的结果进行相应的改正。



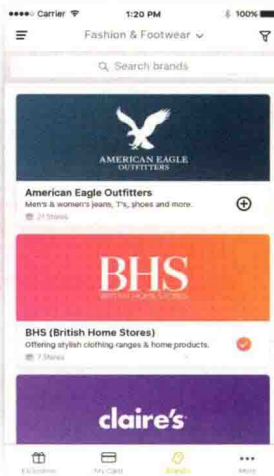
1.2

APP UI 与用户体验

APP UI 设计是人机互动过程中的一个重要环节，泛指移动设备上的操作界面。UI 界面是用户与移动端中的应用程序进行交互的方式，用户使用移动端时，从屏幕上看到的的就是 UI 界面。设计 UI 界面时要考虑到心理学、设计学、语言学等方面内容。

用户体验从广义上来说，是用户在使用产品的过程中的体验效果及主观感受。随着互联网的快速兴起，科技领域中的用户体验主要集中在用户的主观感受、动机、价值观等方面，通过人机交互技术深入到人们的日常生活中。

UI 与用户体验是相辅相成的，设计师要考虑到用户体验，将艺术与科技相结合，使用户尽可能地与手机软件进行交互。



1.3

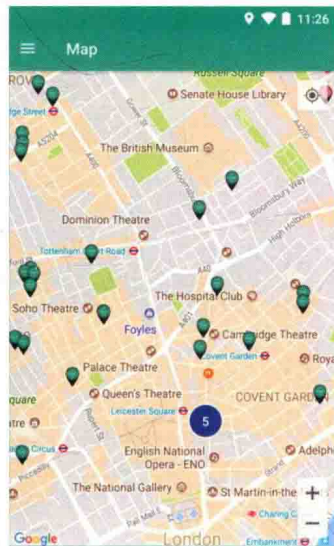
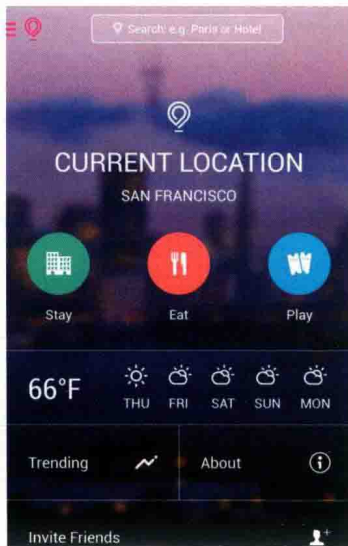
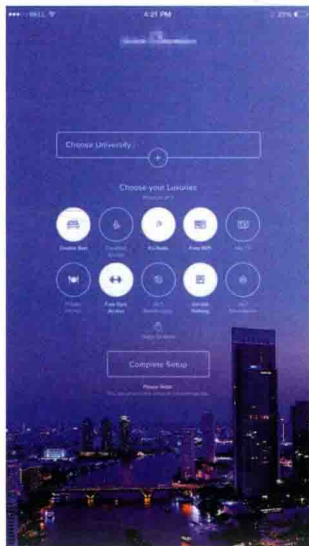
APP UI 设计的点、线、面

众所周知，点、线、面是艺术设计中的基本表现手法，是 UI 设计中的骨骼。即使拥有了好看的外表，没有内在的构架，慢慢地，也会给人们带来不良的感受。一切好的设计都是在一个稳定、良好的构架上进行的。

1.3.1

点

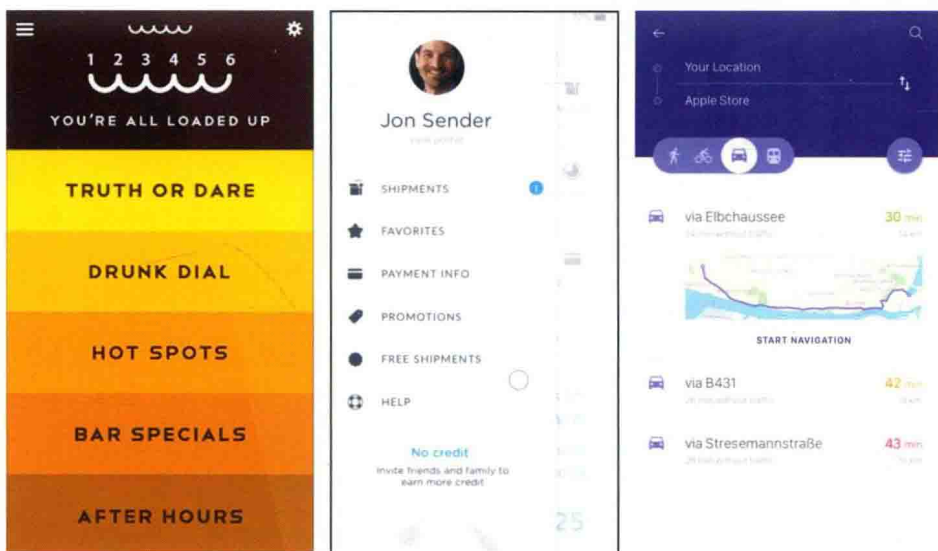
点在平面设计中，不是人们狭义上理解的一个点，而是在屏幕上相对线、面更小的面积。在设计时，不要被固定思维限制住，点可以是文字、图形文字等，前提是需要与页面中的其他元素进行比较。



1.3.2

线

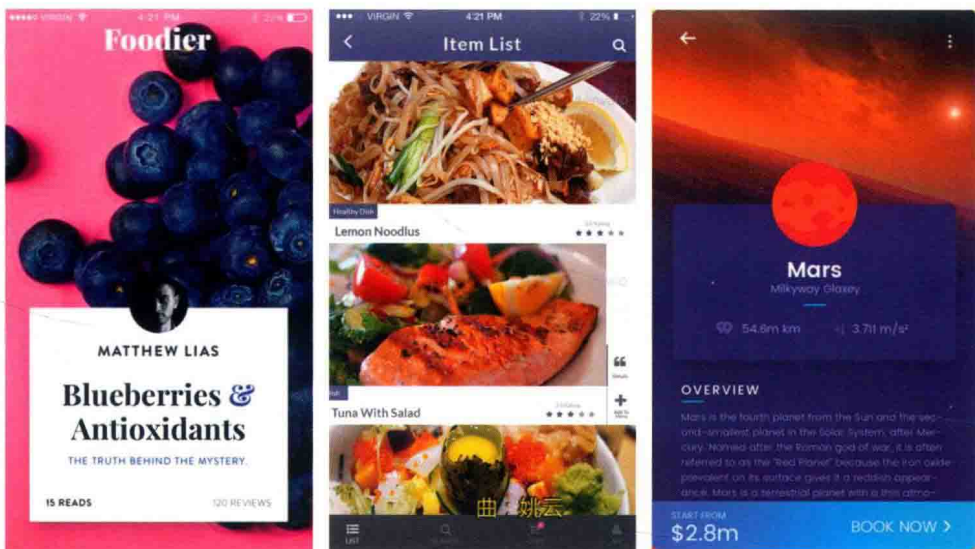
线既是由点的运行所形成的轨迹，又是面的边界。在平面设计中，线的意义也不仅仅是线，例如由点组成的虚线、一长串的文字、由图形组成的线等，这些都可以成为线。不同轨迹的线可以表现出不同的视觉效果，横向给人一种延伸感，曲线具有一定的柔软感等。



1.3.3

面

面是由线移动构成的结构，具有长度和宽度，却没有厚度。在 UI 设计中，将点和线进行扩张就可以出现面。面可以说成是点的扩大，点更多强调的是页面结构，面则是强调形状面积。





1.4

尺寸与规则

市面上较为流行的手机系统基本为 IOS 和 Android 这两个系统，两个系统各有各的好处。

Android 系统是开源的，所以在此基础上，手机制造商可以开发出更加适合自己产品的 ROM。但是由于版本的不统一，各式各样的都有，界面会比 IOS 的好看些。而 IOS 所有东西都是集成的，系统具有稳定性和实时性，用户体验会比较好。

1.4.1

IOS

1. 尺寸

iPhone 手机的型号不同，其屏幕大小也不同。为了避免在设计过程中出现不必要的麻烦，所以我们要对手机的尺寸进行了解。

设备	分辨率	PPI	状态高度栏	导航栏高度	标签栏高度
iPhone6P、6SP、7P	1242 × 2208 px	401ppi	60px	132px	146px
iPhone6-6S-7	750 × 1334 px	326ppi	40px	88px	98px
iPhone5-5C-5S	640 × 1136 px	326ppi	40px	88px	98px
iPhone4-4S	640 × 960 px	326ppi	40px	88px	98px
iPhone&iPod Touch 第一代、第二代、第三代	320 × 480 px	163ppi	20px	44px	49px

由于尺寸过多，所以建议以 640 × 960px 或 640 × 1136px 为基础去适配 iPhone 4、iPhone 5、iPhone 6；以 1242 × 2208px 的尺寸去设计 iPhone 6 plus、iPhone 6s plus、iPhone 7 plus。

2. 界面构成

iPhone 的 App 界面一般由四个元素组成，分别是状态栏、导航栏、主菜单栏、内容区域。由于不同机型的屏幕尺寸略有差别，所以界面各组成部分的尺寸也不一样，各个元素的尺寸如下表所示。



设备	状态高度栏	导航栏高度	标签栏高度
iPhone6P、6SP、7P	60px	132px	146px
iPhone6-6S-7	40px	88px	98px
iPhone5-5C-5S	40px	88px	98px
iPhone4-4S	40px	88px	98px
iPhone&iPod Touch 第一代、第二代、第三代	20px	44px	49px

- ◆ 状态栏：就是我们经常说的信号、运营商、电量等显示手机状态的区域。
- ◆ 导航栏：显示当前界面的名称，包含相应的功能或者页面间的跳转按钮。
- ◆ 内容区域：展示应用提供的相应内容，在整个应用中布局变更最为频繁。
- ◆ 主菜单栏：类似于页面的主菜单，提供整个应用分类内容的快速跳转。

1.4.2 Android

Android 是一种具有自由及开放源代码的操作系统，主要使用于移动设备，如智能手机和平板电脑。

应用 Android 系统的手机非常多，根据需求 Android 系统被设计为可以在多种不同分辨率设备上运行的操作系统。在了解设计规范之前，我们必须了解一些专有名词和单位。

(1) ppi(pixels per inch): 数字影像的解析度，意思是每英寸所拥有的像素数量，即像素密度。ppi 不是度量单位。对于屏幕来说，ppi 越大，屏幕的精细度越高，屏幕看起来就越清楚。在手机 UI 设计中，ppi 要与相应的手机相匹配，因为低分辨率的手机无法满足高 ppi 图片对手机硬件的要求。

(2) dip(density-independent pixel)。dip 也称之为 dp，是 Android 开发用的长度单位，与屏幕密度无关，程序可以转换相应的像素长度，去适配不同的屏幕。具体的转换规则为 1dp 表示在屏幕像素点密度为 160ppi 时 1px 的长度。

(3) 分辨率：指平面垂直和水平方向上的像素个数，一般为像素宽度乘以像素高度，例如分辨率为 480×800，就是指设备水平方向有 480 个像素点，垂直方向有 800 个像素点。

(4) px(pixel): 中文翻译为像素，是指屏幕上的点。当我们把一张图片放大到数倍之后，就能够看见像素块。

(5) sp(scaled pixels): 中文翻译为放大像素，主要用于字体显示。一般建议字号最好以 sp 作单位。

(6) 屏幕尺寸：屏幕尺寸是指屏幕的对角线长度，而不是手机的整体面积。

随着手机样式的逐渐增多，UI 的适配要求也越来越精准，UI 适配主要受屏幕尺寸（屏幕的像素宽度及像素高度）和屏幕密度这两个因素的影响。

屏幕大小	低密度 (120)	中等密度 (160)	高密度 (240)	超高密度 (320)
小屏幕	QVGA (240 × 320)		480 × 640	
普通屏幕	WQVGA400 (240 × 400) WQVGA432 (240 × 432)	HVGA (320 × 480)	WVGA800 (480 × 800) WVGA854 (480 × 854) 600 × 1024	640 × 960
大屏幕	WVGA800* (480 × 800) WVGA854* (480 × 854)	WVGA800* (480 × 800) WVGA854* (480 × 854) 600 × 1024		
超大屏幕	1024 × 600	1024 × 768 1280 × 768W × GA (1280 × 800)	1536 × 1152 1920 × 1152 1920 × 1200	2048 × 1536 2560 × 1600

1.5

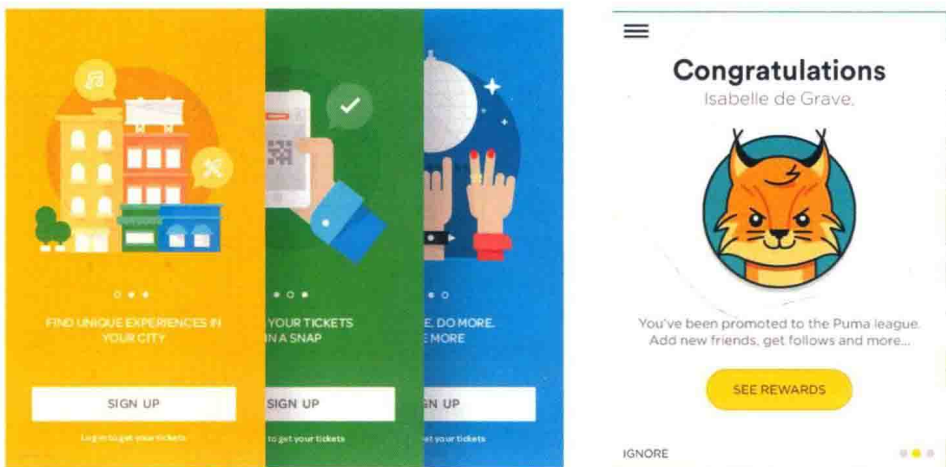
APP UI 设计的原则

APP UI 设计要遵循一定原则,在设计前需要考虑为什么要设计 UI,怎样设计才能吸引用户、增加用户的使用频率等,这样才会设计出更加实用美观的手机界面。APP UI 设计有四大原则:突出性原则、商业性原则、趣味性原则、艺术性原则。

1.5.1

突出性原则

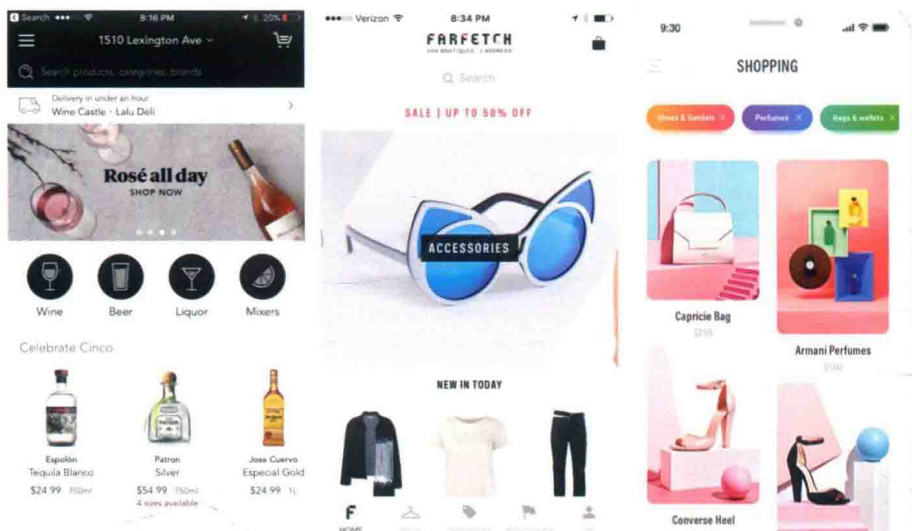
突出性原则是指将手机界面中的信息,通过重心型的版式设计,给出一个突出的主体物,人们的注意力会被冲击力较强的图形或文字所吸引。



1.5.2

商业性原则

目前开发出一款好的手机应用要具有营利性,在 IOS 系统中的应用商店,有的应用需要付费才能下载。Android 系统的开放式源代码,能使应用开发的成本降低,通过下载量可以决定一个应用的商业价值。而 UI 设计能给人以直观的视觉感受,光通过优秀的 UI 设计吸引用户下载,然后通过良好的交互体验留住用户。



1.5.3 趣味性原则

UI 设计中令人回味、趣味无尽的界面，这就是趣味性原则。通过界面的设计可以激发人的兴趣，使手机应用的生命力更加长久。



1.5.4 艺术性原则

通过形象的设计体现手机应用的主体，给人直观的视觉感受。同时在 UI 设计中要考虑到实用性，因为 UI 设计是面向用户，要考虑大多数用户的使用情况。

