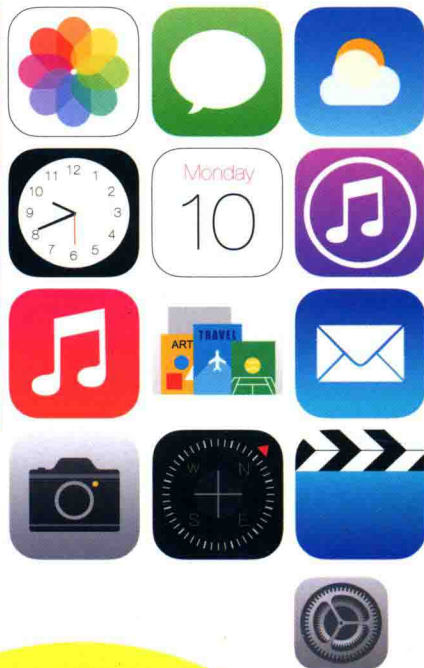


APP

Photoshop 智能手机APP 界面设计

高鹏 等编著



Photoshop智能手机APP界面设计

实用知识讲解
全面系统教学
精彩案例引进
特色视频教学

51CTO学院 推荐

☑ **实用知识：**全面深入地剖析了iOS、Android和Windows Phone系统的设计要点和技巧。

☑ **系统教学：**从原生系统的设计要点开始，详细介绍了不同系统的区别。

案例引进：每个知识点都会通过一个案例进行深度学习，帮助读者学以致用。

☑ **视频教学：**读者可以通过扫描封底二维码查看案例效果，并可观看配套视频，快速掌握相关知识。



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



Photoshop 智能手机 APP 界面设计

高 鹏 等编著



机械工业出版社

本书是一本全面介绍 APP 界面设计的专业教程,包括了三大移动操作系统 iOS、Android 和 Windows Phone 的 APP 界面设计,全面详细、专业实用,使读者通过一本书就可以掌握不同操作系统 APP 界面的设计方法和技巧。

本书共分为 7 章,全面介绍了移动 APP 界面设计中的理论知识及具体案例的制作方法,包括移动 APP 设计基础,移动 APP 图标设计,移动 APP 界面基本元素设计,iOS 系统界面设计,Android 系统界面设计,Windows Phone 系统界面设计,APP 界面设计。

本书所有案例的源文件、素材和教学视频请扫描封底二维码获得。

本书适合有一定 Photoshop 软件操作基础的 UI 设计初学者及爱好者阅读,也可以为一些移动 APP 设计制作人员以及相关专业的学习者提供参考。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 智能手机 APP 界面设计 / 高鹏等编著. —北京:机械工业出版社, 2016.6

ISBN 978-7-111-54287-2

I. ①P… II. ①高… III. ①移动电话机—应用程序—程序设计②图像处理软件 IV. ①TN929.53②TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 161012 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:杨源 责任编辑:杨源

责任校对:张艳霞 责任印制:李洋

北京汇林印务有限公司印刷

2016 年 8 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·23 印张·547 千字

0001—4000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-54287-2

定价:89.90 元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

服务咨询热线:(010) 88361066

机工官网:www.cmpbook.com

读者购书热线:(010) 68326294

机工官博:weibo.com/cmp1952

(010) 88379203

教育服务网:www.cmpedu.com

封面无防伪标均为盗版

金书网:www.golden-book.com

前 言

随着移动互联网的迅速发展和智能手机的普及，移动 APP 应用也随之高速发展，直接拉动了市场对移动交互设计人才的需求。

未来，市场上会有更多的 APP 应用，这些 APP 应用都需要设计师来设计，包括图标设计、界面设计、体验设计等。市场需要的 APP 应用越多，对交互界面设计的需求自然也会越多，需要的相关设计人员也就越多。本书希望能够帮助广大初学者掌握移动 APP 界面设计的方法和技巧，能够真正理解 APP 界面设计，从而进入 APP 界面设计行业，这也是作者编写本书的目的。

内容安排

本书使用 Photoshop 作为工具，采用理论知识与实用案例相结合的方式，全面讲解了移动 APP 界面设计各个方面的知识，让读者在学习的过程中丰富自己的设计创意并提高动手制作能力。全书共 7 章，每章的内容安排如下。

第 1 章 移动 APP 设计基础。本章主要向读者介绍了 UI 设计与移动 APP 设计相关的理论基础，包括什么是 UI 设计、什么是 APP 设计、移动 APP 设计的流程和移动设备的尺寸标准等相关内容，使读者对移动 APP 设计有更深入的认识。

第 2 章 移动 APP 图标设计。向读者介绍了有关 APP 图标设计的相关知识，包括拟物化图标与扁平化图标，iOS 系统和 Android 系统图标的常用尺寸等，并结合案例的制作讲解，使读者掌握 APP 图标的设计方法。

第 3 章 移动 APP 界面基本元素设计。移动 APP 界面都是由各种基本图形元素与组件构成的，本章详细介绍了 APP 界面中各种基本组件和图形的绘制和表现方法。

第 4 章 iOS 系统界面设计。本章详细介绍了 iOS 系统的相关知识及 iOS 系统的 UI 设计规范，从而使读者能够设计出符合 iOS 系统要求的 APP 界面。本章还通过多个 iOS 系统 APP 界面的制作讲解，使读者掌握 iOS 系统 APP 界面的设计方法。

第 5 章 Android 系统界面设计。本章详细介绍了 Android 系统的相关知识及 Android 系统的 UI 设计规范、Android 与 iOS 系统界面设计的区别等内容，使读者能够清楚 Android 与 iOS 系统界面的异同。本章通过多个 Android 系统 APP 界面的制作讲解，使读者掌握 Android 系统 APP 界面的设计方法。

第 6 章 Windows Phone 系统界面设计。本章详细介绍了 Windows Phone 系统的相关知识及 Windows Phone 系统的 UI 设计规范，并且还介绍了 Windows Phone 系统中特有的 Tile（磁贴）、Pivot（枢轴视图）和 Panorama（全景视图），使读者对 Windows Phone 系统有全面的认识。

第 7 章 APP 界面设计。本章介绍了有关 APP 界面设计的原则、要求和技巧等内容，并通过多个不同风格的 APP 界面的设计制作讲解，使读者能够轻松掌握 APP 界面的设计。

本书特点

全书内容丰富、条理清晰，为读者全面、系统地介绍了移动 APP 界面设计知识，以及使用 Photoshop 进行移动 APP 界面设计的方法和技巧，采用理论知识和案例相结合的方法，使知识融会贯通。

- 语言通俗易懂，精美案例图文同步，涉及大量移动 APP 界面设计的丰富知识讲解，帮助读者深入了解 APP 界面设计。
- 实例涉及面广，几乎涵盖了移动 APP 设计中所在的各个领域，每个领域下通过大量的设计讲解和案例制作帮助读者掌握领域中的专业知识。
- 注重设计知识点和案例制作技巧的归纳总结，知识点和案例的讲解过程中穿插了大量的软件操作技巧提示等，使读者更好地对知识点进行归纳吸收。
- 每一个案例的制作过程，都配有相关视频教程和素材，步骤详细，使读者轻松掌握。

本书读者对象

本书适合有一定 Photoshop 软件操作基础的 UI 设计初学者及设计爱好者阅读，也可以为一些 UI 设计人员及相关专业的学习者提供参考。本书配套的光盘中提供了本书所有案例的源文件及素材，方便读者借鉴和使用。

本书由高鹏编写，另外高金山、周宝平、单子娟、夏志丽、王俊萍、冯海、林学远、衣波、冯红娟、张伟、杜秋磊、高杰、郭莉、何经纬、董亮、金昊、李政、刘刚、卢斌、林秋、毛颖等也参与了本书的编写。书中难免有错误和疏漏之处，希望广大读者朋友批评、指正。

编者

目 录

前言

第 1 章 移动 APP 设计基础	1
1.1 移动 UI 设计概述	2
1.1.1 什么是 UI 设计	2
1.1.2 移动 UI 设计的特点	3
1.1.3 移动 UI 与网站 UI 的区别	5
1.2 了解 UI 设计师	7
1.2.1 研究界面——图形设计师 (Graphic UI Designer)	7
1.2.2 研究人与界面的关系——交互设计师 (Interaction Designer)	7
1.2.3 研究人——用户测试/研究工程师 (User Experience Engineer)	7
1.3 了解移动 APP	7
1.3.1 什么是 APP	8
1.3.2 APP 视觉设计的奥秘	8
1.3.3 APP 视觉效果个性化	10
1.4 移动 APP 设计流程及视觉设计	11
1.4.1 移动 APP 设计流程	11
1.4.2 视觉设计	12
1.5 移动 APP 设计中的色彩搭配	14
1.5.1 认识色彩	14
1.5.2 色彩在 APP 界面设计中的作用	15
1.5.3 APP 界面配色原则	17
1.5.4 使用 Kuler 配色	19
1.6 常见移动设备尺寸标准	19
1.6.1 屏幕尺寸	19
1.6.2 屏幕分辨率	20
1.6.3 屏幕密度	21
1.7 本章小结	21
第 2 章 移动 APP 图标设计	22
2.1 了解 APP 图标	23
2.1.1 什么是图标	23
2.1.2 图标设计的作用	24
2.1.3 iOS 系统图标常用尺寸	26

2.1.4	Android 系统图标常用尺寸	28
2.1.5	图标常用格式	28
2.2	拟物化图标	30
2.2.1	什么是拟物化图标	30
2.2.2	拟物化图标的特点	31
	实战案例——设计拟物化时钟图标	32
2.3	扁平化图标	40
2.3.1	什么是扁平化图标	40
2.3.2	扁平化图标的特点	40
2.3.3	基础风格扁平化图标	41
	实战案例——设计基础风格购物图标	42
2.3.4	阴影风格扁平化图标	47
	实战案例——设计阴影风格设置图标	47
2.3.5	长阴影风格扁平化图标	53
	实战案例——设计长阴影风格日期图标	54
2.3.6	微渐变风格扁平化图标	62
	实战案例——设计微渐变风格天气图标	62
2.4	APP 图标设计原则	68
2.4.1	辨识度	68
2.4.2	实用性	68
2.4.3	差异性	69
2.4.4	创意性	69
2.4.5	视觉性	70
2.4.6	协调性	70
	实战案例——设计音乐 APP 启动图标	70
2.5	本章小结	77

第3章 移动 APP 界面基本元素设计 78

3.1	认识 APP 界面基本图形	79
3.1.1	直线	79
3.1.2	矩形	79
3.1.3	圆角矩形	80
3.1.4	圆形	80
3.1.5	其他图形	81
	实战案例——设计 APP 登录界面	81
3.2	按钮设计	86
3.2.1	按钮设计注意事项	86
3.2.2	游戏 APP 界面按钮	87
	实战案例——设计游戏 APP 界面按钮	87

3.3 开关与滚动条设计	91
3.3.1 开关	91
3.3.2 滚动条	92
实战案例——设计 APP 设置界面	92
3.3.3 进度条	97
实战案例——设计游戏进度条	98
3.4 搜索栏设计	102
3.4.1 了解 APP 界面中的搜索栏	102
3.4.2 扁平化搜索栏	103
实战案例——设计 APP 搜索栏	103
3.5 菜单和工具栏设计	106
3.5.1 菜单的重要性	106
实战案例——设计 APP 菜单界面	107
3.5.2 菜单的设计要点	111
实战案例——设计弹出下拉菜单	111
3.5.3 工具栏的作用	116
实战案例——设计圆形快捷工具栏	116
3.6 本章小结	122
第 4 章 iOS 系统界面设计	123
4.1 iOS 系统	124
4.1.1 iOS 系统概述	124
4.1.2 iOS 系统的发展	124
4.1.3 iOS 系统的基本组件	126
4.2 iOS 系统 UI 设计规范	127
4.2.1 iPhone 界面尺寸	127
4.2.2 iPad 界面尺寸	128
4.2.3 iOS 系统 APP 布局	129
实战案例——设计 iOS 系统待机界面	129
4.3 了解全新的 iOS 9	135
4.3.1 iOS 8 与 iOS 9 的区别	135
4.3.2 iOS 9 的特点	138
4.3.3 iOS 9 界面设计遵循的原则	140
实战案例——设计 iOS 9 风格日历界面	141
4.4 iOS 系统界面设计规范	146
4.4.1 iOS 系统应用特点	146
4.4.2 确保在 iPhone 和 iPad 上通用	146
4.4.3 重新考虑基于 Web 的设计	147
实战案例——设计 iOS 系统主界面	147

4.5 如何设计出色的 iOS 系统应用界面	154
4.5.1 内容决定设计	154
4.5.2 保证清晰的视觉效果	155
4.5.3 使用深度层次进行交流	156
实战案例——设计 iOS 系统天气界面	158
实战案例——设计 iOS 系统通话界面	162
4.6 iOS 系统界面的设计原则	166
4.6.1 美观性	167
4.6.2 一致性	167
4.6.3 操作便捷	168
4.6.4 及时反馈	168
4.6.5 暗喻	169
4.6.6 用户控制	170
实战案例——设计 iOS 系统音乐播放界面	170
4.7 本章小结	176

第5章 Android 系统界面设计

5.1 了解 Android 系统	178
5.1.1 Android 系统概述	178
5.1.2 Android 系统的发展	178
5.1.3 Android 系统的基本组件	179
5.1.4 了解深度定制 Android 系统	179
5.2 Android 系统 UI 设计规范	181
5.2.1 Android 系统的设计尺寸	181
5.2.2 字体的使用标准	182
5.2.3 色彩的应用标准	184
实战案例——设计 Android 系统锁屏界面	188
5.3 了解全新的 Android L 系统	192
5.3.1 全新的 UI 设计风格	192
5.3.2 优化用户体验	193
5.3.3 增强的通知中心	194
5.3.4 增强的多任务功能	194
5.3.5 性能升级	194
5.3.6 增强电池续航能力	194
实战案例——设计 Android L 风格手机主界面	194
5.4 认识 Android 系统 APP 布局	202
5.4.1 Android 系统 APP 布局	202
5.4.2 Android 与 iOS 系统界面设计区别	203
实战案例——设计 Android 系统待机界面	206

5.5	Android 系统界面的特点	211
5.5.1	简约大方	212
5.5.2	操作便捷	212
5.5.3	通用性强	212
5.5.4	布局合理	213
	实战案例——设计 Android 系统主界面	213
5.6	Android 系统的设计原则	218
5.6.1	美观大方的界面	218
5.6.2	使用户操作更加简单	219
5.6.3	完善的操作流程	222
	实战案例——设计 Android 系统音乐 APP 界面	223
5.7	本章小结	233
第 6 章	Windows Phone 系统界面设计	234
6.1	了解 Windows Phone 系统	235
6.1.1	Windows Phone 系统概述	235
6.1.2	Windows Phone 系统的发展	236
6.1.3	Windows Phone 系统的特点	237
6.1.4	Windows Phone 系统的基本组件	239
	实战案例——设计 Windows Phone 系统待机界面	239
6.2	认识 Windows Phone 手机 UI 界面	243
6.2.1	Windows Phone 7 手机界面	244
6.2.2	Windows Phone 8 手机界面	245
6.2.3	Windows Phone 8 系统的新功能	246
6.2.4	Windows Phone 界面的设计理念	247
	实战案例——设计 Windows Phone 系统主界面	249
6.3	Windows Phone 系统 UI 设计规范	254
6.3.1	Windows Phone 系统手机屏幕尺寸	254
6.3.2	主界面	254
6.3.3	状态栏	255
6.3.4	应用程序栏	256
6.3.5	图标	256
6.3.6	屏幕方向	257
6.3.7	字体	257
6.3.8	推送通知	258
	实战案例——设计 Windows Phone 系统音乐播放界面	259
6.4	Tile (磁贴) 与 Pivot (枢轴视图) 设计	264
6.4.1	Tile (磁贴) 简介	264
6.4.2	Tile (磁贴) 的类型	265

6.4.3	Tile (磁贴) 的大小	266
6.4.4	Pivot (枢轴视图) 简介	266
实战案例——设计 Windows Phone 平板界面		267
6.5	独特的 Panorama (全景视图)	273
6.5.1	Panorama (全景视图) 简介	273
6.5.2	全景视图设计注意事项	274
实战案例——设计全景视图界面		275
实战案例——设计桌球手机游戏界面		283
6.6	本章小结	291
第7章 APP 界面设计		292
7.1	常见的 APP 应用类型	293
7.1.1	实用功能类 APP 应用	293
7.1.2	社交类 APP 应用	293
7.1.3	娱乐、游戏类 APP 应用	294
7.2	APP 界面设计视觉效果	294
7.2.1	简洁型的 APP 界面	294
7.2.2	趣味与个性的 APP 界面	295
7.2.3	华丽的 APP 界面	295
实战案例——设计 iPad 影视 APP 界面		296
7.3	APP 引导界面	303
7.3.1	功能介绍类	304
7.3.2	使用说明类	304
7.3.3	推广类	304
7.3.4	问题解决类	305
实战案例——设计 APP 引导界面		305
7.4	APP 界面设计要求	311
7.4.1	APP 界面的特点	311
7.4.2	APP 界面的设计流程	312
7.4.3	APP 界面的色彩搭配	313
7.4.4	平板电脑界面的特点	314
实战案例——设计音乐 APP 界面		314
实战案例——设计 iPad 游戏登录界面		322
7.5	APP 界面设计原则	331
7.5.1	实用性	331
7.5.2	统一的色彩与风格	331
7.5.3	合理的配色	332
7.5.4	规范的操作流程	332
7.5.5	视觉元素规范	332

实战案例——设计购物 APP 界面	333
7.6 APP 界面设计注意事项	340
7.6.1 APP 界面视觉设计	341
7.6.2 APP 界面设计的用户体验	341
实战案例——设计照片分享 APP 界面	342
7.7 本章小结	351

第 1 章

移动 APP 设计基础

随着科技的发展，移动设备已经成为人们生活的必需品之一，移动设备的用户界面及体验受到用户越来越多的关注。移动 APP 界面就是这个趋势必不可少的一部分，是用户与移动设备进行交互最直接的层，移动 APP 界面已经成为当今市场上最为风靡和受人关注的焦点。本章将向读者介绍有关 UI 设计和 APP 界面设计的相关知识，使读者对移动 APP 界面设计有更加深入的认识和了解。

1.1 移动 UI 设计概述

随着智能手机和平板电脑等移动设备的普及，移动设备成为与用户交互最直接的体现。移动设备已经成为人们日常生活中不可缺少的一部分，各种类型的移动 APP 软件层出不穷，极大地丰富了移动设备的应用。

移动设备用户不仅期望移动设备的软、硬件拥有强大的功能，更注重操作界面的直观性、便捷性，能够提供轻松愉快的操作体验。移动设备屏幕尺寸的局限必然要求输入输出方式的简捷性，移动 APP 软件界面的设计越来越趋向于多元化、人性化，图标菜单的应用在移动 APP 软件界面中发挥了重要的作用。

1.1.1 什么是 UI 设计

UI 是 User Interface（用户界面）的简称，UI 设计则是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观 3 个方面的整体设计。好的 UI 设计不仅可以让软件变得有个性、有品味，还可以使用户的操作变得更加舒服、简单、自由，充分体现产品的定位和特点。UI 设计包含的范畴比较广泛，如软件 UI 设计、网站 UI 设计、游戏 UI 设计、移动设备 UI 设计等，如图 1-1 所示为移动设备 UI 设计。



图 1-1

UI 设计不仅仅是单纯的美术设计，还需要定位使用者、使用环境、使用方式、最终用户，是纯粹的、科学性的艺术设计。一个友好、美观的界面会给用户带来舒适的视觉享受，拉近人机之间的距离，所以 UI 设计需要和用户研究紧密结合，是一个不断为最终用户设计满意视觉效果的过程。



提示

UI 设计不仅需要客观的设计思想，还需要更加科学、更加人性化的设计理念。如何在本质上提升产品用户界面设计品质？这不仅需要考虑到界面的视觉设计，还需要考虑到人、产品和环境三者之间的关系。

1.1.2 移动 UI 设计的特点

随着移动设备的不断普及,对移动设备的软件需求越来越多,移动操作系统厂商都不约而同地建立移动设备应用程序市场,如苹果公司的 APP Store、谷歌公司的 Android Market、微软公司的 Windows Phone Marketplace 等,给移动设备用户带来巨量应用软件。

这些应用软件界面各异,移动设备用户在众多的应用软件使用过程中,最终会选择界面视觉效果良好,并且具有良好用户体验的应用软件。

那么怎样的移动应用 UI 设计才能给用户带来好的视觉效果和良好的用户体验呢?接下来向读者介绍移动 UI 设计的特点和技巧。

1. 第一眼体验

当用户首次启动移动应用程序时,在脑海中首先想到的问题是:我在哪里?我可以在这里做什么?接下来还可以做什么?要尽力做到应用程序在刚打开的时候就能够回答出用户的这些问题。如果一个应用程序能够告诉手机用户这是一款适合他的产品,那么他一定会更加深层次地进行发掘,如图 1-2 所示。



图 1-2

2. 便捷的输入方式

在多数时间,人们只使用 1 个拇指来执行应用的导航,在设计时不要执着于多点触摸及复杂精密的流程,只要让用户可以迅速地完成屏幕和信息间的切换和导航,让用户能够快速获得所需要的信息,珍惜用户每次的输入操作。如图 1-3 所示为在 APP 中为用户提供的更便捷的搜索和查找功能。

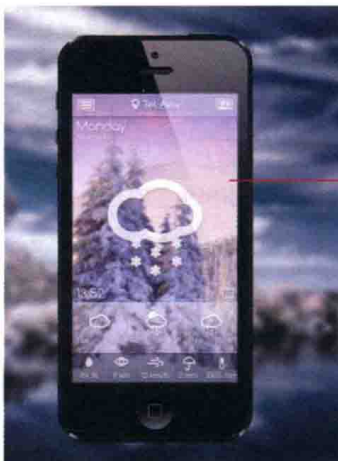
3. 呈现用户所需

用户通常会利用一些时间间隙来做一些小事情,将更多的时间留下来做一些自己喜欢的事情。因此,不要让用户等待应用程序来做某件事情,尽可能地提升应用表现,改变 UI,让用户所需结果的呈现变得更快。如图 1-4 所示为使用天气图像作为界面背景来突出展示当前的天气情况。

不但可以通过字母进行快速查找,还可以通过搜索的方式快速定位需要的内容。



图 1-3



通过图标与文字信息结合背景图像,非常直观地表现信息内容,使用户看一眼就能够明白。

图 1-4

4. 适当的横向呈现方式

对于用户来说,横向呈现带来的体验是完全不同的,利用横向这种更宽的布局,以完全不同的方式呈现新的信息。如图 1-5 所示为同一款 APP 应用分别在手机与平板电脑中采用不同的呈现方式。



平板电脑提供了更大的屏幕空间,可以合理地安排更多的信息内容,而手机屏幕的空间相对较小,适合展示最重要的信息内容。通过横、竖屏不同的展示方式,可以为用户带来不同的体验。

图 1-5

5. 制作个性应用

APP 应向用户展示一个个性的、与众不同的风格。因为每个人的性格不同,喜欢的应用风格也各不相同,制作一款与众不同的应用,总会有喜欢上它的用户。如图 1-6 所示为个性的 APP 设计。

6. 不忽视任何细节

不要低估一个应用组成中的任何一项。精心撰写的介绍和清晰且设计精美的图标会让设计应用显得出类拔萃,用户会察觉到设计师额外投入的这些精力,如图 1-7 所示。



图 1-6

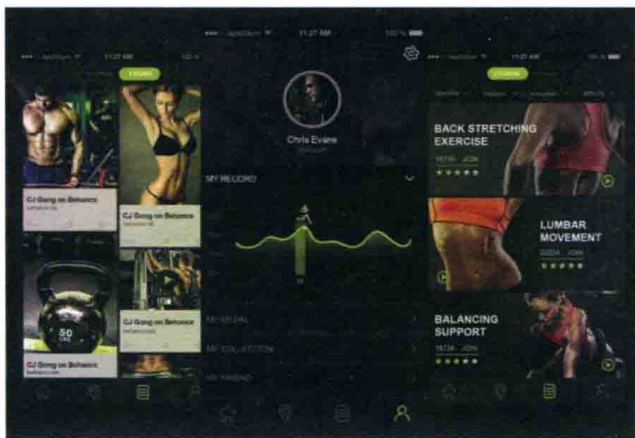


图 1-7

1.1.3 移动 UI 与网站 UI 的区别

移动 UI 和网站 UI 都属于 UI 设计的范畴，两者之间存在许多共同之处，因为我们的受众没有变，基本的设计方法和理念都是一样的。移动 UI 和网站 UI 设计的区别主要取决于硬件设备提供的人机交互方式不同，不同平台现阶段的技术制约也会影响到移动 UI 和网站 UI 的设计。下面从几个方面向读者介绍移动 UI 设计与网站 UI 设计的区别。

1. 界面尺寸不同

移动 UI 与网站 UI 的输出区域尺寸不同。目前，主流显示器的屏幕尺寸通常为 19~24 英寸，而主流手机的屏幕尺寸只有 4~5.5 英寸，平板电脑的屏幕尺寸也仅仅 7~10 英寸。

由于两者之间的输出区域尺寸不同，在移动 UI 设计与网站 UI 设计中不能在同一屏中放入同样多的内容。

通常情况下，一个应用的信息量是固定的，在网站 UI 中，需要把尽量多的内容放到首页中，避免出现过多的层级；而移动 UI 中，由于屏幕的限制，不能将内容都放到第一屏的界面中，因此，需要更多的层级，以及一个非常清晰的操作流程，让用户可以知道自己在整个应用的什么位置，并能够很容易地到达自己想去的页面或步骤。如图 1-8 所示为桌面电脑与平板电脑和手机的显示差别。

2. 侧重点不同

在过去，网站 UI 设计的侧重点是“看”，即通过完美的视觉效果表现出网站中的内容和产品，给浏览者留下深刻的印象。而移动 UI 设计的侧重点是“用”，即在界面视觉效果的基础上充分体现了移动应用的易用性，使用户更便捷、更方便地使用。但是随着技术的不断发展，网站 UI 设计也越来越多地体现出“用”的功能，使得网站 UI 设计与移动 UI 设计在这方面的界限越来越不明显了。如图 1-9 所示为突出实用性的移动 APP 界面设计。

3. 精确度不同

网站 UI 操作的媒介是鼠标，鼠标的精确度是相当高的，哪怕是再小的按钮，对于鼠标