

UI设计师、平面设计师、交互设计师、产品经理
等相关人士的必读之书

站酷推荐设计师 **余振华** / 力作

站酷网总编辑 **纪晓亮** / 作序

ZCOOL 站酷 创始人 **梁耀明** / 力荐

UI 中国 创始人 **董景博**

术与道

移动应用UI设计必修课

第2版

余振华 编著



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

术与道

移动应用UI设计必修课

第2版

余振华 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

术与道：移动应用UI设计必修课 / 余振华编著. --
2版. -- 北京：人民邮电出版社，2017.5
ISBN 978-7-115-45096-8

I. ①术… II. ①余… III. ①移动终端—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054894号

内 容 提 要

目前我国正经历火热的互联网创业潮，UI设计师作为其中一个重要的工种，就业前景非常广阔。站酷网的设计调查结果显示，在GUI、平面、网页、插画和三维等设计职位中，目前国内的GUI设计师待遇最高。因此，很多设计师涌入UI设计这个行业，愿意为学习UI设计知识支付不菲的学费，而一本高质量、浅显易懂的移动应用图书正是你所需要的。

这是一本系统介绍移动设计知识的图书，全书分为上下两篇。上篇为术之篇，主要讲解了移动应用设计相关的基础知识。通过基础知识的学习，使大家了解手机屏幕显示的原理及各种手机硬件的传感器使用方法。通过讲解基本的设计规范及图标设计方法，使读者初步掌握移动应用设计知识。下篇为道之篇，是进阶应用设计知识，详细讲解了如何组建设计规范、各种组件的功能及应用设计方法，使读者完整掌握移动应用的设计方法和流程。本书通过大量的案例演示，使读者可以灵活运用设计方法理论。

本书适合想要从事和已经从事UI设计行业相关工作的读者学习使用，也可以作为高校平面设计、网页设计等相关专业和相关培训机构的教学参考书。

◆ 编 著 余振华

责任编辑 张丹阳

责任印制 陈 犇

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本：880×1230 1/20

印张：10.6

字数：339千字

2017年5月第2版

印数：28 001—32 000册

2017年5月北京第1次印刷

定价：69.00元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广字第8052号

振华是站酷网多年的老朋友，同时也是南京地区为数不多的站酷网推荐设计师，有多年的移动应用设计经验，并多次在站酷网举办的行业顶尖的UI大赛中获奖。他还是个有互联网精神的设计师，经常撰写设计文章，与酷友分享自己的设计经验，相信他倾囊而著的《术与道 移动应用UI设计必修课》可以帮助大家解决移动应用设计中的困惑。

——站酷网创始人 梁耀明

我跟振华是老朋友了，他是UI中国早期的优秀会员之一。与他也聊过很多次，在看过本书后更能确认他谨慎细致的做事风格。移动互联网大潮的来临，把UI设计师推向了风口浪尖，而这本书详尽地阐述了移动设计的各个工作环节，非常适合初级和进阶的UI设计师阅读，它既可以当作参考书，也可以作为系统学习的资料。

——UI中国创始人 董景博

我是做技术出身的，对设计完全是个外行。过去我对网站、App等的设计，仅能做主观的评价；和设计师之间的沟通，也只能停留在点上，似乎找不出什么规律。但是当我认识了振华，我开始理解设计也是有原理可循的。我发现振华在思考问题和解决问题的时候，有框架，有方法。感谢他的系统性思维和逻辑分析，当他给我们讲解网站和App的设计为什么要改版，如何改版，以及行业趋势和差异时，我们都很容易理解。这本书系统地讲解了移动应用的设计原理，而且有大量的案例。我觉得不仅对设计师有很大帮助，对移动开发工程师也很有价值。

——途牛旅游网CTO 汤嵘嵘

移动用户数量大幅增长的背后，是移动应用设计技术的突破与发展，振华的《术与道 移动应用UI设计必修课》一书，从移动应用设计的基础知识、设计风格、图标与图片、iOS界面、Android界面、建立规范、设计组件、导航设计、界面设计、设计适配、手势应用和设计资源这12个方面，系统地阐述了移动应用设计的内涵和外延，是一本集专业性和科普性于一体的好书，是从事移动应用设计工作的专业设计师和设计爱好者不可或缺的教材。

——苏宁金融集团副总裁 戴宏

设计师是感性的，也是理性的。当这种感性在一个勤劳的设计师笔下以理性的逻辑和条理展现在大家眼前的时候，你会发现并感慨，原来设计可以这么美好，也如此严谨！本书为广大从事或即将从事移动互联网设计工作的朋友们，提供了翔实的设

计方法论和设计经验，在用户体验至上的移动互联网时代，是不可多得的优良设计参考书籍。感谢这个伟大的时代，让设计师不再在黑暗中摸索，而是在无数灯火中更容易地找到自己的前进方向，愿此书也能成为设计师心中的一盏明灯！

——小米科技设计总监 任恬

在用户体验飞速发展的这十几年中，因为“快”，每个实践很快被新的实践取代，很难沉淀为知识；因为“忙”，大家都忙着向前赶路，很难静下心来梳理所学所得。很多东西做过了，回过头来看着简单，却很容易忘记当初从零到一学习实践的艰难。希望振华这本书能给那些致力于用户体验领域发展或者只是机缘际会对用户体验发生兴趣的设计师打开一扇门，通向更广阔的世界。

——创新工场用户体验总监、INWAY Design创始人 吴卓浩

十几年前，我们这一群人总被叫作艺术家。而在中国，用户体验设计也被看作是艺术创作的一种。到今天，用户体验已经被看作是一种公司服务的衡量标准，这期间最大的变化就在于更多人更深刻地理解了设计。而这本书则从设计的工程性、方法性上对设计进行了更精确的系统解读。这样的解读，也正是现在的设计师去精确化解决设计问题的优秀工具和教材。

——前墨迹天气副总裁 相辉

余振华是站酷网最早一批的推荐设计师，具有十余年GUI、WUI设计从业经历。在国内专业网站发表过多篇设计研究文章。具有多年设计团队管理经验，负责过流量千万级的电商网站，以及下载量亿级应用的无线设计团队管理。目前正积极探索视觉设计在工作流程中的职能和方法，整理和实施视觉设计的相关设计规范和标准，指导更多的设计师成长。

联系方式

微信公众号 liaosheji2010

酷站ID 风尾竹

个人微信 booui2017

个人荣誉

2011年获得“站酷推荐设计师”称号。

2012年“旅行箱”App获得豌豆荚设计奖、最美应用奖。

2012年“91桌面主题设计大赛”优秀奖。

2013年“康佳Muse UI 首届手机主题设计”优秀奖。

2013年“新浪天气通插件设计”优秀奖。

2013年“中国电信手机云桌面手机主题设计”三等奖。

2014年“中华万年历”App累计下载量一亿，日活破千万。

随着智能移动设备的发展，移动端UI设计也跟着火热起来，从相关作品的数量和质量都不难感受到这股热潮的凶猛。不同于以往的Flash热潮或是全民VI热潮，这次的UI崛起背后有着第四次工业革命的推力，至少十年内，UI设计只会随着设备的进化而继续进化，而不会发生明显的消退。一位平面设计师只要转身成为UI设计师就可以拿到两倍甚至几倍的薪酬。近几年，在站酷网招聘的各类企业职位中，UI设计师是最大的热门，高薪、期权、项目奖金，跟随移动互联网崛起的BAT和创业新贵们不惜千金，但求人才。这就造成了一个现象：好像所有设计师一夜之间都变成了UI设计师，之前凤毛麟角的GUI设计师一下子变成了这个新兴行当里的领航者。表面的繁荣下面，其实隐藏着一个危险，就是新兴的UI设计行业，太缺乏沉淀和教导者，更缺少系统正确的知识梳理。在国内，这个现象尤其严重。一个设计师，只要在浪潮来临前曾有过画图标这种程度的GUI项目经历，就会被视为专家。

各种设计门类之间的切换不是变换个头衔这么简单。要跨界，首先面对的就是层出不穷的新词汇和新领域。尽管设计和美的基本规律是共通的，成熟的设计师必然对多个设计门类有深入的了解，但是在这方兴未艾的UI设计浪潮中，应该怎么去学习，就成了大家都需要面对的课题。

在运营站酷网的将近十年里，我接触了大量的设计师，有在校生、普通设计师，也有总监级的设计师，甚至设计大师。观察他们之间的差别，会发现一个有趣的现象，那就是真正造成水平差距的，往往不是创意能力或者说“脑洞”的大小，而是对事物理解的正确程度。一个基础的认识没有建立或者建立错了，将会使整个后期发展都步入错误的轨道。所以，尽可能全面正确地掌握基本知识和价值观，虽然枯燥但是十分重要。本书就是振华这么多年积累下来的正确知识和正确三观。有可能不能马上应用到你的每一项工作中，可是其中贯穿的学习和整理方法是设计师走向优秀的最佳路径。

规则会演变，可是产生规则的原因不会；知识会迭代，但是知识背后的逻辑不会。设计是好奇者的游戏，好奇心带来的优势在振华身上得到了很好的体现。观察本书的每一个知识点，你会发现，他从来没有满足于抄录权威的语录，而是自己去找案例、做尝试，去对比和思考，努力去明白每一个规则背后的原因，研究推动每一次设计变化的逻辑。希望这个优点也可以被拿到这本书的你掌握，读书不在于倒背如流，而在于是否可以根据图书的提示学到更多书本外的东西，把书读厚，再用自己的思维把它精练变薄。书中很多一笔带过的要点，隐藏着让你优于别人的诀窍，等你去做更多的扩展学习。对每一个陌生词汇的搜索，都会为你打开一扇新领域的大门，更多领域的风景，也会让你对已有的知识有更深刻的掌握。

站酷网建站初期正逢移动互联网的萌芽期，这九年站酷网的演变几乎与UI设计在中国设计的演变同步，见证了中国UI设计从懵懂到清晰，由模仿到创新，逐渐与国外设计水平接近的过程。现在站酷网平均每年有十余场UI类的设计比赛，小米、华为、魅族和联想等数十家知名企业已经重金征得让用户喜欢的UI作品；站酷招聘每时每刻都有至少200个UI设计职位求贤若渴；每天更是有300余组原创UI设计作品发表。站酷，等待学成UI术法的你来与各路高手论道。

纪晓亮

站酷网总编辑 纪晓亮

2015年10月于北京

2005年，那是BBS还非常火热的年代，我攒钱买了人生第一部智能手机Moto E2，和大多数人一样立即沉迷于论坛，找组织。由于我是设计专业的学生，偏好于整理各种好看的壁纸分享给大家，慢慢在论坛里结识了不少朋友。笔者经常混迹于IT168 Moto论坛，发现隔壁IT168索爱论坛提供了索爱官方主题编辑器，允许用户编辑图片，定义文字的颜色，设置按钮的样式，使不懂编码的人也可以自由编辑个性主题，所以当时索爱论坛拥有海量的高质量主题。而Moto是比较封闭的，并没有提供这样的工具。慢慢地，我萌生了制作Moto主题的想法，但是不会程序编码，而我在论坛里认识的一个程序员，他会Linux语言，于是我们一拍即合。我负责设计，他负责编码，合作制作Moto智能手机的主题。

当时的我，只会简单的Photoshop操作，并不知道从何开始着手主题设计，只好查阅大量资料。在学习的过程中第一次接触到了UI这个词，看到了张伟（eico创始人）、朱印（rigo创始人）这些国内早期UI设计师的图标设计作品。那时候对UI的概念很懵懂，只知道漂亮绚丽的界面就是好的UI设计。所以用了大量时间临摹学习他们的图标设计作品。在IT168 Moto的经历很成功，当时国内泡Moto论坛的用户朋友大多数都知道了风尾竹这个ID，同时我在学生时代就积累了扎实的图形设计基础。大学毕业后我直接从事了UI设计工作。

2007年对于UI设计是个具有里程碑意义的年份，国外iPhone手机的发布，使人们前所未有地关注UI设计。国内站酷网和iconfans（现更名UI中国）开始大规模运营，为设计师工作和学习提供了很好的交流平台。大量的创作灵感和参考资料的引入，也增强了国内UI设计分享的氛围。这个时期，国内UI设计的发展步入了快车道，诞生了一大批优秀的UI设计师。这些设计师目前都是各个互联网公司的设计中坚力量。通过站酷网和iconfans我也认识了大批优秀的设计师。作为设计师，我非常感谢站酷网创始人梁耀明和纪晓亮，iconfans创始人董景博和朱君。他们搭建的社区引领了中国UI设计普及、交流，为中国UI设计发展写下了浓重的一笔。

当然，UI设计的发展离不开国家大环境的影响。目前世界上最大的经济体是欧洲联盟，以及中、美两国。细细琢磨，欧洲最早抓住了工业革命的机会，淘汰了落后的农耕生产方式。美国之所以强大，正是因为他他在工业革命和互联网革命中都抓住了机会，而目前我们可能正处于一次巨大的互联网革命中。

2007年iPhone的发布，让人们惊叹：原来手机也可以这样玩。它掀起了一个智能手机更新换代的狂潮，大量非智能手机惨遭淘汰。智能手机走入人们日常生活中，同时带动了移动互联网的兴起，人们开始用手机上的应用发微博、看新闻、看视频及购物，感受到了移动互联网的便利，于是，硬件、软件商们大力投入，智能手机降至千元以下，带起一阵狂潮。这不能不说的是一场革命，它改变了人们的生活形式。移动互联网的兴起，也让越来越多的人投入到创业大潮中，在Google的移动开发者大会上，你会发现会场里差不多一半都是中国人。在北京的大街小巷乃至地铁上，你经常会听到兴奋的创业者在讨论他们的商业计划。无论是从事手机应用程序开发还是游戏开发的人，都相信移动互联网是一个巨大的机会，小而灵活的移动互联网创业团队，可以在短时间内快速积累大量用户，创造全新的商业模式。

在这波火热的互联网创业潮中，UI设计师作为其中一个重要的工种，薪资待遇与就业前景非常广阔。站酷网的设计调查结果显示，在GUI、平面、网页、插画和三维等设计职位中，目前国内的GUI设计师的待遇是最高的。我曾经和董景博有过一次深夜长谈，他告诉我，他非常看好未来十年中国UI设计的发展。伴随互联网的发展，大量资金融入到互联网中，企业都会愿意出高薪雇佣高水平的UI设计人员。电商网站UI设计需求量依然很大，新兴的智能硬件公司也需要界面UI设计，移动互联网应用也需要大量专业的UI设计。可见，当下UI设计师是前所未有的热门职位。

早些年阿里巴巴的发展，引领了一股电商潮流，大量互联网电商平台的同时兴起使很多设计人才涌入Web设计领域。而这几年移动互联网的兴起，使大量设计师也涌入到移动设计领域。笔者经常会遇到很多优秀的平面或者网页设计师正在转型，也有很多初入设计领域的新人正在学习UI设计。他们都苦于没有一本详细介绍移动设计的书。市面的书籍良莠不齐，要么理论过深，无法在实际工作中运用；要么过于浅显，只罗列了基本图标界面设计方法。于是我萌生了写一本相关图书的想法。

之前撰写设计文章比较零散，以某些局部点切入探讨设计。一开始，撰写如此庞大全面的书我还是比较犹豫的，偶然的认识了我认识了人民邮电出版社的孟飞老师，他告诉我现在图书市场上Web和三维的设计书籍已经趋于饱和，而移动互联网设计书籍比较欠缺，而且也不够系统。他非常支持我去尝试撰写移动设计相关的内容，既是大家需要的，也可以对自己多年的设计知识体系进行全面思辨总结，从而使我坚定了信心。

移动设计是一个非常庞大的设计知识体系，由于我的知识积累也并非全面完整，所以在撰写本书时参考了大量网上的教程、网友的博客和知乎中网友的观点。由于网络引用来源繁杂。有些资料来源无法考证，如果标注引用不够细致的地方，请联系我，我会在下一版中补充。书中的知识观点是我个人的经验总结，也可能有考虑欠缺的地方，如有异议，也请联系我讨论，我会在下一版中更正。

感谢好友赵新亮（Delacro）在我撰写本书时提供的大量资料帮助。感谢人民邮电出版社的编辑孟飞和张丹阳，在书稿审核校对过程中的辛勤工作。

感谢站酷网创始人梁耀明先生、UI中国创始人董景博先生、苏宁金融集团副总裁戴宏先生、途牛旅游网CTO汤峥嵘先生、小米科技设计总监任恬先生、前墨迹天气副总裁相辉先生，以及创新工场用户体验总监吴卓浩先生对本书的推荐。

最后，感谢这个最好的时代，让UI设计受到前所未有的重视。

余振华

2015年10月于南京

本书涵盖了哪些内容

全书分为上下两篇，上篇为术之篇，主要讲解了移动应用设计相关的基础知识。

第1章 基础知识

什么是UI设计：介绍UI的相关概念及学习方法，使读者对UI设计有一个初步的认识。

什么是App：介绍应用的开发流程，使读者了解应用的设计环节。

智能手机的屏幕：介绍手机屏幕的相关基本概念。

网点密度与像素密度：使读者了解各种手机屏幕的显示原理。

常见手机屏幕规格：介绍主流手机屏幕的规格，使读者了解主流手机屏幕的参数。

iPhone6 Plus的屏幕：介绍iPhone6 Plus使用的一种特殊的视网膜屏幕的原理。

智能手机的传感器：手机日常应用中的很多功能是通过传感器执行的，例如，自动调节亮度和自动横屏。本章介绍手机中各种传感器以及实际应用案例，使读者认识应用中各种功能的实现原理。

第2章 设计风格

风格：介绍设计风格的概念，使读者初步分析和感受应用的设计流程。

颜色：介绍颜色的基础知识和颜色的基础搭配方法。

如何选择颜色：介绍常见应用的配色选择，以及颜色的使用禁忌。

字体：介绍字体的基础知识，以及应用如何使用字体。

第3章 图标与图片

App图标特点：介绍应用图标的特点。

App图标设计流程：介绍应用图标设计流程。

App图标设计方法：介绍多个案例及应用图标设计的图形创意方法。

iOS图标规范：介绍iOS系统应用图标的设计规范。

Android图标规范：介绍Android系统应用图标的设计规范。

设计线性图标：介绍应用中常见的线性图标创意方法和线性图标的绘制方法。

像素对齐：介绍图标设计中像素对齐的细节，以及像素对齐的方法。

图片的使用：介绍图片的基础知识，以及在应用设计中的图片实际运用方法。

第4章 iOS系统界面

栏：介绍iOS系统的界面构成及各种功能模块的特点。

内容视图：介绍iOS系统常见的各种表格视图及案例设计。

临时视图：介绍iOS系统的临时视图。

第5章 Android系统界面

介绍了iOS系统与Android系统间的差异。本章通过分析导航、界面布局和操作方式等差异使读者对Android系统界面的特点有进一步的认识。

下篇为道之篇，是进阶应用设计知识，详细讲解了如何组建设计规范、各种组件的功能及应用设计方法，使读者完整掌握移动应用的设计方法和流程。大量案例的演示，使读者可以灵活运用设计方法理论。

第6章 建立规范

介绍如何组建应用的全局设计规范方法及流程。

第7章 设计组件

介绍应用中各种组件的功能及应用设计方法。

第8章 导航设计

导航设计是应用设计的基础，也是应用的骨骼，介绍应用中不同的导航设计及案例，使读者对不同特点的导航有清晰的认识。

第9章 界面设计

选取应用中典型的几种类型界面，通过规范的标注及案例介绍，使读者掌握界面设计方法。

第10章 设计适配

介绍iOS系统和Android系统应用的设计适配原理，以及相关的适配标注切图知识，使读者能够与开发无缝对接，完成设计的实现。

第11章 手势应用

应用设计中还涉及各种手势应用的定义，本章通过介绍常用手势的应用及案例，使读者掌握手势应用知识。

第12章 设计资源

介绍了网络上常见的免费论坛资源、图标资源和图库资源。通过这些免费资源的观察临摹，读者可以更快地提高应用设计水平。

目标读者

本书针对有一定Photoshop软件操作基础的设计师或者设计爱好者，重点讲解的是移动应用设计知识，而设计中包含的基础软件操作不在讲解范围内。本书适合有平面设计基础的平面设计师、有网站设计基础的网页设计师及有相关设计软件操作基础的人员学习使用。通过本书的学习，读者可以了解移动UI相关的设计知识，快速熟悉并掌握应用设计的基本方法。

本书特点

本书全部内容来源于作者日常工作的总结，同时参考了大量网友的知识积累。全书围绕手机应用设计展开，没有过多晦涩的理论。内容通俗易懂，便于读者理解。

术之篇通过讲解基础理论，使读者熟悉移动应用的构成以及设计原理。本书对iOS系统和Android系统进行了全面细致的对比分析，使读者能够掌握两种系统下应用的设计基础知识。

道之篇通过列举大量的实际案例来讲解知识要点，对重点的界面或者控件进行了详细的标注说明，使用户快速无障碍地掌握应用设计知识。

01
基础知识

- 1.1 什么是UI设计 / 20
 - 1.1.1 UI的相关概念 / 20
 - 1.1.2 UI的学习方法 / 22
- 1.2 什么是App / 25
 - 1.2.1 App的概念 / 25
 - 1.2.2 App的开发流程 / 25
- 1.3 智能手机的屏幕 / 26
 - 1.3.1 英寸 (Inch) / 27
 - 1.3.2 像素 (Pixel) / 27
 - 1.3.3 分辨率 (Resolution) / 28
- 1.4 网点密度与像素密度 / 28
 - 1.4.1 网点密度 (DPI) / 28
 - 1.4.2 像素密度 (PPI) / 29
 - 1.4.3 DPI与PPI / 29
 - 1.4.4 逻辑分辨率与像素倍率 / 30
 - 1.4.5 视网膜屏幕 / 30
- 1.5 常见手机屏幕规格 / 31
 - 1.5.1 热门手机规格 / 31
 - 1.5.2 热门手机分辨率 / 33
- 1.6 iPhone 6 Plus的屏幕 / 34
- 1.7 智能手机的传感器 / 37
 - 1.7.1 摄像头 / 37
 - 1.7.2 麦克风 / 38
 - 1.7.3 GPS / 38
 - 1.7.4 电子罗盘 / 39
 - 1.7.5 重力感应器 / 39
 - 1.7.6 加速度传感器 / 40
 - 1.7.7 光线传感器 / 41
 - 1.7.8 距离传感器 / 41
 - 1.7.9 气压传感器 / 42
 - 1.7.10 三轴陀螺仪 / 43

02 设计风格

- 2.1 风格 / 46
 - 2.1.1 什么是设计风格 / 46
 - 2.1.2 如何确立设计风格 / 47
- 2.2 颜色 / 50
 - 2.2.1 认识色彩 / 50
 - 2.2.2 RGB与HSB / 50
 - 2.2.3 颜色搭配基础 / 52
- 2.3 如何选择颜色 / 53
 - 2.3.1 常见App的颜色 / 53
 - 2.3.2 颜色的性格 / 55
- 2.4 字体 / 61
 - 2.4.1 衬线体和无衬线体 / 61
 - 2.4.2 系统内置字体 / 62
 - 2.4.3 什么时候选择内嵌字体 / 62
 - 2.4.4 如何使用内嵌字体 / 63

03 图标与图片

- 3.1 App图标特点 / 66
 - 3.1.1 独特的图形 / 66
 - 3.1.2 表意准确 / 67
 - 3.1.3 谨慎用色 / 67
 - 3.1.4 避免使用大量文字 / 68
 - 3.1.5 避免使用照片 / 68
 - 3.1.6 适应不同场景 / 69
- 3.2 App图标设计流程 / 69
 - 3.2.1 第一步：寻找隐喻 / 69
 - 3.2.2 第二步：抽象图形 / 70
 - 3.2.3 第三步：竞品分析 / 71
 - 3.2.4 第四步：确定风格 / 71
 - 3.2.5 第五步：调整细节 / 72
 - 3.2.6 第六步：场景测试 / 73
- 3.3 App图标设计方法 / 74
 - 3.3.1 正负形组合 / 74
 - 3.3.2 折叠图形 / 75
 - 3.3.3 局部提取 / 75
 - 3.3.4 线性图标 / 75
 - 3.3.5 透明渐变 / 76
 - 3.3.6 色块拼接 / 76
 - 3.3.7 图形复用 / 76
 - 3.3.8 背景组合 / 77
- 3.4 iOS图标规范 / 77
 - 3.4.1 iOS图标适配 / 77
 - 3.4.2 iOS图标标准 / 78
- 3.5 Android图标规范 / 79
 - 3.5.1 Android图标适配 / 79
 - 3.5.2 图标的视觉统一 / 80
 - 3.5.3 Android图标标准 / 81
- 3.6 设计线性图标 / 83
 - 3.6.1 线性图标的风格 / 83
 - 3.6.2 线性图标的绘制方法 / 84
- 3.7 像素对齐 / 87
 - 3.7.1 像素为什么要对齐 / 87
 - 3.7.2 像素如何对齐 / 88
 - 3.7.3 像素缩放的对齐 / 89
 - 3.7.4 像素对齐的微调 / 89
- 3.8 图片的使用 / 89
 - 3.8.1 矢量图与位图 / 89
 - 3.8.2 图片的格式 / 90
 - 3.8.3 图片的使用 / 91
 - 3.8.4 图片的存储 / 92
 - 3.8.5 图片的比例 / 92

04

iOS系统界面

- 4.1 栏 / 94
 - 4.1.1 状态栏 / 94
 - 4.1.2 导航栏 / 94
 - 4.1.3 标签栏 / 95
 - 4.1.4 工具栏 / 96
- 4.2 内容视图 / 97
 - 4.2.1 表格视图 / 97
 - 4.2.2 文本视图 / 99
 - 4.2.3 Web视图 / 99
- 4.3 临时视图 / 100
 - 4.3.1 对话框 / 100
 - 4.3.2 操作列表 / 100

05

Android系统界面

- 5.1 导航机制 / 102
 - 5.1.1 硬件特性 / 102
 - 5.1.2 iOS导航机制 / 102
 - 5.1.3 Android导航机制 / 103
- 5.2 界面布局 / 105
 - 5.2.1 结构差异 / 105
 - 5.2.2 操作栏 / 106
 - 5.2.3 多任务 / 107
- 5.3 消息推送 / 108
 - 5.3.1 推送方式 / 108
 - 5.3.2 通知方式 / 109
- 5.4 操作方式 / 110
 - 5.4.1 编辑 / 110
 - 5.4.2 选择 / 111
 - 5.4.3 复制粘贴 / 112
 - 5.4.4 删除 / 113
- 5.5 Android系统的插件 / 114
 - 5.5.1 桌面插件 / 114
 - 5.5.2 设计趋势 / 114

道之篇

06

建立规范

- 6.1 组建规范 / 116
 - 6.1.1 设计规范的目的 / 116
 - 6.1.2 规范的组成 / 116
- 6.2 颜色规范 / 119
 - 6.2.1 为什么选择HSB / 119
 - 6.2.2 创建调色板 / 120
 - 6.2.3 调色板应用 / 121
- 6.3 文字规范 / 123
 - 6.3.1 iOS系统 / 123
 - 6.3.2 Android系统 / 123
 - 6.3.3 系统字号 / 123
- 6.4 布局 / 125
 - 6.4.1 框架 / 125
 - 6.4.2 顶部导航栏 / 126

6.4.3 顶部标签栏 / 126

6.4.4 底部标签栏 / 127

6.5 图片规范 / 127

6.5.1 用户头像 / 127

6.5.2 商品图片 / 129

6.5.3 无数据图片 / 129

07 设计组件

7.1 控制元素 / 132

7.1.1 活动指示器 / 132

7.1.2 进度指示器 / 132

7.1.3 页码控制器 / 134

7.1.4 刷新控件 / 134

7.1.5 滑动器 / 137

7.1.6 开关 / 137

7.1.7 步进器 / 137

7.2 筛选器 / 138

7.2.1 选择器 / 138

7.2.2 日期时间选择器 / 138

7.2.3 分段控件 / 139

7.2.4 选项卡 / 139

7.2.5 排序 / 140

7.2.6 地区选择 / 140

7.3 表单控件 / 141

7.3.1 单选框 / 141

7.3.2 复选框 / 142

7.3.3 文本框 / 142

7.3.4 下拉框 / 143

7.3.5 表格 / 144

7.4 按钮规范 / 144

7.4.1 背景+文字 / 144

7.4.2 背景+图标 / 145

7.4.3 图标+文字 / 146

7.4.4 文字 / 146

7.5 其他组件 / 147

7.5.1 加载更多 / 147

7.5.2 非模态浮层 / 147

7.5.3 模态浮层 / 148

08 导航设计

8.1 扁平导航 / 150

8.1.1 标签导航 / 150

8.1.2 舵式导航 / 151

8.1.3 宫格式导航 / 152

8.2 内容主导式导航 / 153

8.2.1 陈列式导航 / 153

8.2.2 旋转木马式导航 / 154

8.3 列表式导航 / 155

8.3.1 列表式 / 155

8.3.2 抽屉式 / 156

8.4 其他导航 / 157

8.4.1 点聚式导航 / 157

8.4.2 瀑布式导航 / 158