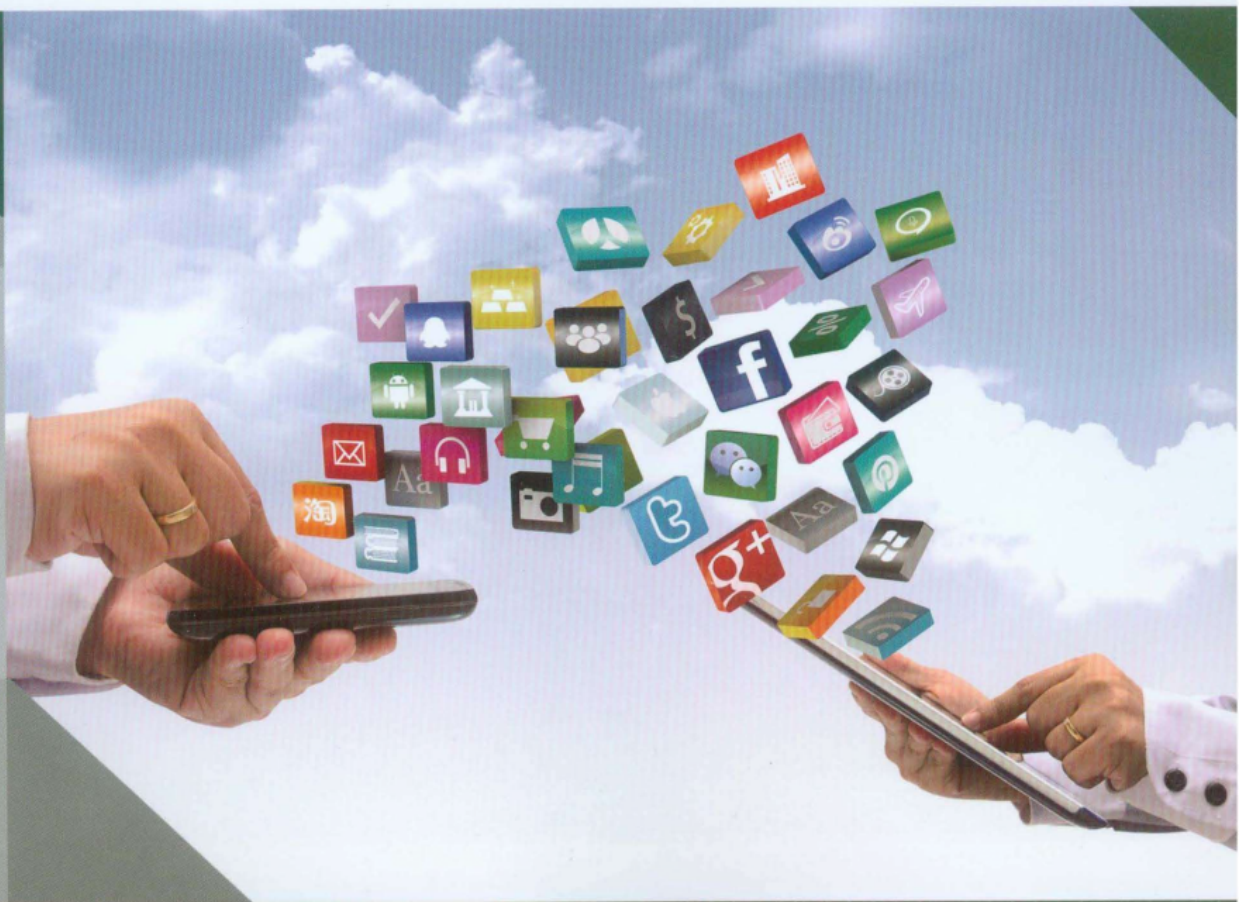




移动电子商务运营师2.0

UI 设计

梦工场科技集团 编著



重庆大学出版社



数据加载失败，请稍后重试！

移 动 电 子 商 务 运 营 师 2 . 0

UI 设计

梦工场科技集团 编著

重庆大学 出版社

图书在版编目(CIP)数据

UI设计/梦工场科技集团编著.--重庆:重庆大学出版社,2017.8

(移动电子商务运营师2.0)

ISBN 978-7-5689-0701-9

I. ①U… II. ①梦… III. ①人机界面—程序设计
IV. ①TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第182087号

UI 设计

梦工场科技集团 编著

策划编辑 田 恬 顾丽萍

责任编辑:杨 敬 版式设计:顾丽萍

责任校对:张红梅 责任印制:赵 晟

*

重庆大学出版社出版发行

出版人:易树平

社址:重庆市沙坪坝区大学城西路21号

邮编:401331

电话:(023)88617190 88617185(中小学)

传真:(023)88617186 88617166

网址:<http://www.cqup.com.cn>

邮箱:fxk@cqup.com.cn(营销中心)

全国新华书店经销

重庆五洲海斯特印务有限公司印刷

*

开本:787mm×1092mm 1/16 印张:10.25 字数:212千

2017年8月第1版 2017年8月第1次印刷

ISBN 978-7-5689-0701-9 总定价:800.00元(全5册)

本书如有印刷、装订等质量问题,本社负责调换
版权所有,请勿擅自翻印和用本书
制作各类出版物及配套用书,违者必究

前 言

现在无论是在公交车还是在地铁上,人们都可以看到这样的景象,大部分乘客沉浸在一块小小的手机屏幕上,而硕大的招贴海报、广告电子屏却无法吸引他们多看几秒,这就是智能手机的魅力所在。智能手机与以往的手机最大的不同之处在于,它像计算机一样,拥有独立的操作系统,可由用户自行安装第三方应用程序。智能手机以操作系统为依据,可以划分出不同的阵营,如 iOS、Android、Windows Phone 等。只要满足操作系统一致的条件,即使是不同品牌的手机也可以通用这些第三方应用程序。所以,智能手机可用的应用程序数量远远高于普通手机。

智能手机的历史只有短短的几年,但正因如此,智能手机 APP UI 的设计也尚处于起步阶段。与互联网 UI 设计不同的是,智能手机 UI 设计需要大量的设计人员,但熟悉这套设计方法的人员却相对较少。

本书针对对 UI 设计感兴趣的读者或学习者编写,包括 Photoshop 基础、设计理论、设计技巧、图标制作基础、炫酷字体、丰富多彩的图形设计、各类控件制作等内容。读者学习后可以融会贯通、举一反三,制作出更多、更精彩、更漂亮的效果。

本书结构清晰、语言简洁,适合 Photoshop 设计爱好者,特别是手机 APP 设计人员和平面广告设计人员使用;同时,也可以作为各类 Photoshop APP UI 设计培训中心以及中职中专、高职高专等院校相关专业的辅导教材。

本书由侯利珍、李文强拟定编写大纲,李文强编写了第1章和第3章,侯利珍编写了第2章和第4章,张丽焕、乐旭、龚宁静对全书文字进行了校正。

因时间仓促,加之水平有限,书中难免存在错误和疏漏之处,敬请广大读者批评指正。

编 者

2017年3月

目 录

第 1 章 一起踏入 APP 的世界

- 1.1 初识 APP 1
- 1.2 四大 APP 主流应用商店 12
- 1.3 APP 的草图设计流程及方法 15
- 1.4 常见 APP 设备标准尺寸 18
- 1.5 设备中图标尺寸大小规格 21
- 1.6 APP 的界面构成 24
- 1.7 APP 色彩设计 28
- 1.8 APP 分类 31
- 1.9 制作 APP 常用的设计软件 34

第 2 章 APP 设计的特点和用户体验

- 2.1 APP 设计的特点和用户体验 36
- 2.2 图标的设计要点 42
- 2.3 APP 的下载平台 48
- 2.4 APP 与用户体验 53
- 2.5 三大主流平台与 APP 之间的关系 67

第3章 Photoshop 创作个性 APP

3.1 基础图形的绘制	72
3.2 手机 APP 中常见按钮的制作	96
3.3 让人过目不忘的启动图标	116
3.4 个性图标的制作	125

第4章 CSS 布局的艺术和科学

4.1 固定宽度布局	136
4.2 自适应布局	141
4.3 动态网格布局	145
4.4 自适应的流式布局	146
4.5 弹性布局	151
4.6 混合布局	154
4.7 布局个性网站	156

参考文献

第1章

一起踏入 APP 的世界

本章将从初识APP、四大APP主流应用商店、APP的草图设计流程及方法、常见APP设备标准尺寸、设备中图标尺寸大小规格、APP的界面构成、APP色彩设计、APP分类和制作APP常用的设计软件9个方面为读者一一讲解APP界面设计的基础知识。

1.1 初识 APP

先来认识一下什么是APP、手机APP与平面UI的区别、常见智能手机的操作系统、APP的设计要点以及常见APP设计的经典案例。通过讲解,让读者初步走入APP的世界,如图1.1所示。



图 1.1

1.1.1 什么是 APP

APP 即 Application 的简写,因此被称为“应用”。由于 iPhone 智能手机的流行,现在的 APP 多指第三方智能手机的应用程序。目前,比较著名的 APP 商店有 Apple 的 iTunes 商店里面的 APP Store, Android 的 Google Play 和诺基亚的 Ovi Store。

① iTunes 商店里面的 APP Store 如图 1.2 所示。



图 1.2

②Google Play如图1.3所示。

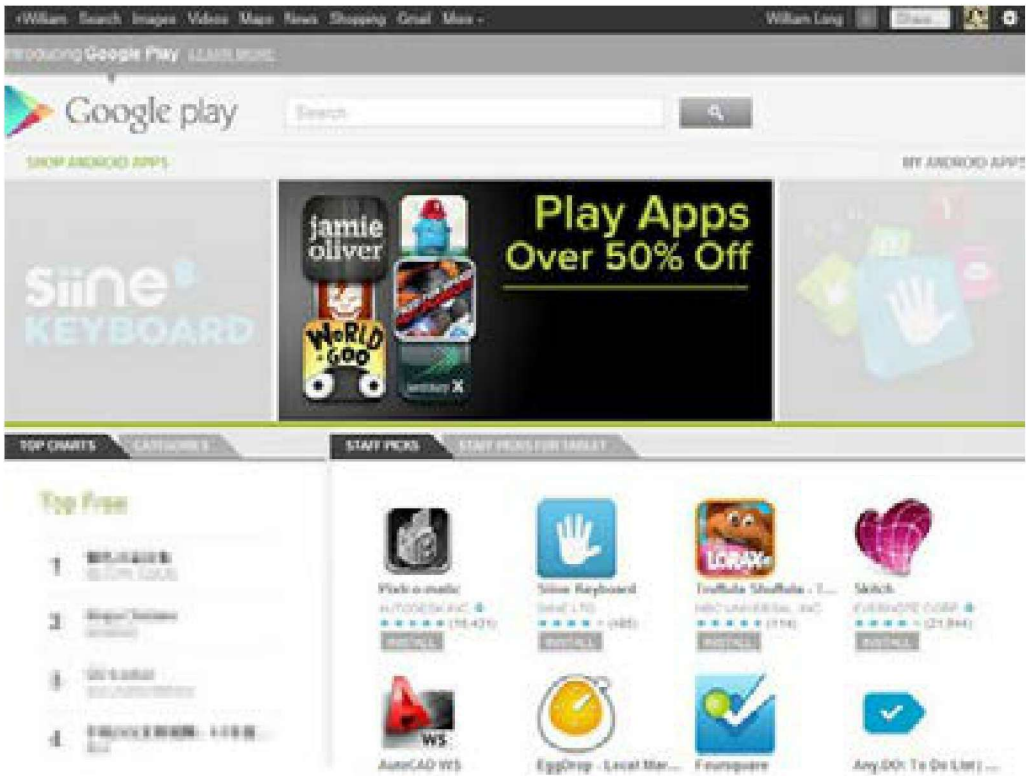


图 1.3

③Ovi Store如图1.4所示。



图 1.4

④Android下载界面如图1.5所示。



图 1.5

[作者分享]

自从iPhone系列改变了整个世界对手机系统的看法,手机应用的发展就被众多开发商所瞩目,各种个人或者企业的APP涌向应用市场,这也使得APP应用竞争颇为激烈。然而,用户们更喜欢友好、简洁的应用,因此更多有远见的开发商开始向轻应用方向发展。

1.1.2 手机 APP 与平面 UI 的区别

无论是手机软件开发人员还是用户界面体验设计师,或者是手机APP客户经理、项目经理,掌握手机APP与平面UI之间的区别是很有必要的。

1) 平面UI的概念

平面UI的概念一般理解为界面美化设计——用户界面(User's Interface),但重点在于研究客户。如果客户能够感受到网站的友好、简洁、舒适、易用,那么这就是成功的界面设计。

2) 手机UI的概念

手机UI的平台主要是手机的APP客户端。而平面UI的平台范围则非常广泛,包括了绝大部分的UI领域。手机UI的独特性,比如尺寸要求、控件和组件类型需要平面设计师重新调整审美基础理念后进行。手机的界面设计可以做到完美,但需要无数设计师的共同努力和创新。很多设计师存在的问题是不能够合理布局,不能够合理地将网站设计的构架理念转化到手机界面的设计上。他们常常会觉得手机界面限制非常多,觉得创意性发挥空间太小,表达的方式也非常有限,甚至觉得很死板。但真实的情况并不是这样的,了解手机的空间有多少,然后合理创意,便可以创造出具有独特风格的手机APP。

手机APP如图1.6所示。



图 1.6

3) APP对UI设计的要求

APP可以在已有的基础模式上升级产品,甚至创造产品。现在,界面设计师的思维需要转变,主要表现在两个方面:一是从自身出发提出好的设计理念,而不是从外在的环境中去模仿;二是提升设计基本功,一个设计师的眼界、内心、生活都需要不断地扩展和提升,作品会反映出设计师的生活(图1.7、图1.8)。



图 1.7



图 1.8

4) 手机APP的制作要点

各种手机APP的设计都可以利用Photoshop进行,它能制作出各种智能手机APP常用元素,包括常用图形、控件、启动图标以及对图片进行特殊处理等。

1.1.3 常见智能手机的操作系统

下面是七大主流智能手机操作系统的介绍。

1) 塞班操作系统(Symbian OS)

诺基亚、索尼爱立信、摩托罗拉、西门子等几家大型移动通信设备商共同出资组建了塞班公司,专门研发手机操作系统。该系统在前些年表现强劲,系统能力和易用性等各方面很强(图1.9)。



图 1.9

2) Windows Mobile系统

Windows Mobile系统是 Microsoft 用于 Pocket PC 和 Smart Phone 的软件平台。Windows Mobile 将熟悉的 Windows 桌面扩展到个人设备中。优点：界面和操作都和电脑上的Windows 十分接近，对于手机使用者来说，很容易上手；各种保存在电脑或手机里的信息、资料可以轻松实现共享；有大量的应用软件可供用户选择。缺点：占用系统资源多，容易使系统崩溃，机型价格相对较高。Windows Mobile系统如图1.10所示。



图 1.10

3) Linux系统

目前采用Linux操作系统的手机越来越多，不过几乎每一部手机的操作系统都是厂家自己开发的，Linux系统并没有一个统一的平台。优点：具有自由、免费、开放源代码的优势，可以由用户自主研究代码、自定义多数系统的内容。缺点：Linux操作系统的机型来自官方的第三方软件很少，需要用户自行刷机后才能安装更多的程序，操作起来有些门槛。Linux系统如图1.11所示。

4) Palm OS系统

Palm OS系统是 Palm 公司开发的专用于PDA 上的一种操作系统，这是 PDA 上的霸主，一度曾占据了90% 的 PDA市场份额。优点：Palm OS系统运行占用资源少，处理速度快，且简单易用。缺点：功能单一，用户群少，支持中文的操作平台开发慢。Palm OS系统如图1.12所示。



图 1.11



图 1.12

5) Google Android系统

谷歌与开放手机联盟合作开发了 Android系统, 这个联盟由包括中国移动、摩托罗拉、高通、宏达和 T-Mobile 在内的 30 多家技术和无线应用的领军企业组成。它是一种基于Linux系统的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。优点: 具备高级图形显示和上网功能, 界面强大, 可以说是一种融入全部 Web应用的单一平台。Google Android系统如图1.13所示。



图 1.13

6) BlackBerry (黑莓) 系统

BlackBerry (黑莓) 系统手机是美国市场曾经占有率第一的智能手机, 这得益于它的制造商 RIM(Research in Motion)较早地进入移动市场并且开发出适应美国市场的邮件系统。优点: BlackBerry与桌面 PC 同步堪称完美, 大家都知道BlackBerry的经典设计就是宽大的屏幕和便于输入的标准键盘, 所以BlackBerry一直是移动电邮的巨无霸。缺点: 在多媒体播放方面的功能非常孱弱。Black Berry系统如图1.14所示。



图 1.14

7) iOS系统

iOS系统是苹果公司开发的手机和平板电脑操作系统。在重新思考 iOS 的设计时, 设计师更希望围绕 iOS 中深受人们喜爱的元素, 打造一种更加简单实用而又妙趣横生的用户体验。最终, 设计者优化了iOS 的工作方式, 并以此为基础重新设计了iOS 的外观。之所以这样做, 是因为能够服务于体验的设计才是出色的设计。iOS系统界面如图1.15所示。



图 1.15

1.1.4 APP 的设计要点

APP应用程序无处不在, 然而, 很多APP应用软件在设计方面做得并不好。应用商店里面大多数APP应用设计没有多大改动, 几乎都是一个模板做出来的。在智能手机时代, APP应用开发已经成为发展动向, 那么, 怎样才算是好的APP设计呢?

1) 简洁性

要拥有自己的APP应用设计理念,设计属于自己的APP软件。由于移动设备空间较小,APP设计应尽量保持简洁,若非必要,不要放上华丽的图形或其他信息去吸引用户。APP设计需要让信息一目了然,不隐晦、不误导。简洁的APP图标如图1.16所示。



图 1.16

2) 独特性

在APP的设计中,首先要确定自己的APP设计创意是独一无二的,在网络上没有类似的设计。如果有类似的APP设计,那就要重新考虑,争取超越并且能有一些独特的优化设计。用户喜欢新体验,如果设计的APP应用过于陈旧,用户很难对某个设计留下印象。因此,如何设计出有特色的、与众不同的APP,是APP的另一个设计要点。创意成为APP设计中的方向所在。

随着苹果系列产品销量的日益增大,苹果系列产品创意十足的Logo也被人们所关注。正是这个“被咬了一口”的苹果,经过数十年的发展,成为众所周知的国际品牌,并以越来越多的广告形式逐步设计出更多的APP造型。但自始至终,无论怎么设计延展,这个“被咬了一口”的苹果仍保持着它原有的基本造型。形形色色的苹果APP设计如图1.17所示。



图 1.17

3) 确认核心功能

把握好准备设计的APP的应用需求,确认核心功能,模拟出设计初稿。通过移动设备的人机界面指南图来定位自己的APP应用软件,将提出的各种需求进行汇总

讨论。设计ADS（对应用定义的一段陈述）并根据前面所整理的资料，开始进行产品的各个基本功能的设计，包含移动中使用场景、按钮、显示文字等。APP的不同应用需求如图1.18所示。



图 1.18

4) 完成视觉设计

通过低保真原型和高保真原型两步操作，完成视觉设计，最终确认APP设计工作。低保真原型是指利用原型制作工具，将草图搬上电脑，尽量使用黑白、粗糙的线条来进行设计，不用纠结于细节。高保真原型是指在低保真原型基础上进行细节修改，当高保真原型完成后，就进行视觉设计。APP应用设计提倡有质感、有仿真度的图形界面，让APP设计的界面尽量接近用户熟悉或者喜欢的风格，可以在配色和图标上下功夫。APP配色和图标绘制如图1.19所示。



图 1.19

经过上面4个步骤，一个好的APP应用软件就设计完成了。

设计师应经常举行关于APP设计的交流会议，目的是让大家不要过于沉浸在自己的设计里面。APP应用设计的效果如何，更多的是由用户的体验效果来决定。一个优秀的APP设计者，应该多从用户的角度去设计，这样的效果才会让用户满意。