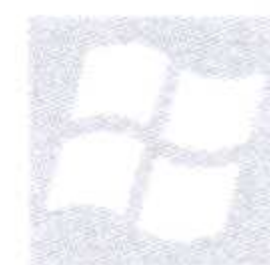




iOS



杜长清 编著

Photoshop

手机App界面设计实战入门

——  **附赠资源** 书中案例的素材文件和效果源文件 25段案例操作演示视频 ——



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

T1N92

734



Photoshop

手机 **App** 界面设计 实战入门

杜长清 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop手机App界面设计实战入门 / 杜长清编著

— 北京 : 人民邮电出版社, 2016. 11

ISBN 978-7-115-43305-3

I. ①P… II. ①杜… 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(2016)第212355号

内 容 提 要

设计在我们的生活中无处不在,随着智能设备的快速发展,掀起了一股 UI 设计风,越来越多的人加入 UI 设计的大军,使这个行业变得越来越多彩。本书以 3 大智能手机系统 (Android、iOS、Windows Phone) 为主线,详细讲解 App 用户界面的设计思路 and 制作过程。

本书分为 5 章,从 App 界面基础知识讲起,然后详细讲解了 UI 界面设计色彩学、App 行业规则及设计分析等内容,让读者了解 App 设计的精髓与行业规则。之后通过 App 基本元素绘制和 App 界面设计实战,讲解了常用几何图形绘制工具的使用和常见控件元素的绘制技巧,包括图形、控件、启动图标与图片的艺术处理等,通过对 3 个系统的 UI 设计实战分析,再现智能手机 UI 界面的设计思路与方法。本书的最后配有附录,为读者推荐了 UI 设计的实用工具、优秀网站、UI 常见名词释义和激发创作灵感的图标与界面欣赏。通过本书能帮助读者真正掌握并吸收 UI 设计中精华的部分,快速成为 UI 设计领域的精英。

本书附赠书中案例的素材文件和效果源文件,以及 25 段案例操作演示视频,特别适合智能手机 UI 界面设计的初学者学习使用。同时,可作为平面设计师和智能手机 App 开发人员的参考用书,也可以作为社会培训学校、大中专院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

◆ 编 著 杜长清

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>

北京画中画印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787 × 1092 1/20

印张: 10.4

字数: 267 千字

2016 年 11 月第 1 版

印数: 1—3 500 册

2016 年 11 月北京第 1 次印刷

定价: 39.00 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

前言

FOREWORD

随着移动智能设备的普及，从Android智能手机到苹果公司的iPhone手机，以及快速发展的Windows Phone智能手机，它们正快速地走进人们的生活，甚至改变了人们的生活方式。

随着屏幕越来越大的手机以及有着更丰富扩展功能的平板电脑等智能设备的流行，在操作感受上也发生了巨大的变化。人们不再通过实体按键操作设备，而是通过更大的屏幕以及屏幕上的区域功能图形来操作，同时越来越多的人也越来越重视与智能设备之间的交互体验，如更加流畅的触控感受，更加符合自己审美观的界面，他们希望设备功能强大的同时能拥有一个完美的使用体验，令人心动的界面设计可以使用户有一个愉悦的浏览心情。

而这时UI界面设计也伴随着智能设备的发展渐渐地被越来越多的人所悉知，屏幕变大了，功能更多了，人们对视觉效果越来越重视，他们希望手机界面的图标更加漂亮，手机主题更加个性、时尚，对界面设计师的要求也与日俱增。如今的界面设计不再是多年前单纯地设计屏幕图标及背景壁纸那么简单，现在更多的是对设计师专业上的要求。

本书的出版就是为了让读者快速地了解并掌握UI界面设计，帮助更多人走在设计行业的前沿，不再觉得UI界面设计是一门神秘的计学问。在这里为读者轻松打开UI设计这扇窗，自由自在地翱翔在UI设计的蓝天。

通过阅读本书，读者可以快速了解以下内容。

- ◎App界面基础知识
- ◎UI界面设计色彩学
- ◎App行业规则及设计分析
- ◎App基本元素绘制
- ◎APP界面设计实战
- ◎附赠UI设计实用参考荟萃

本书附赠教学资源，扫描封底“资源下载”二维码即可获得下载方法。资源包括书中案例的素材文件和多媒体教学视频，通过细致的讲解，帮助读者提高学习效率。

本书由杜长清编著，在此感谢所有创作人员对本书付出的艰辛努力。在创作的过程中，由于时间仓促，不足之处在所难免，希望广大读者批评指正。如果在学习过程中发现问题，或有更好的建议，欢迎发邮件到bookshelp@163.com与我们联系。

编者

2016年8月

目录

CONTENTS

第01章

App界面基础知识

1.1 UI设计快速入门 / 8

1.1.1 UI设计概念 / 8

1.1.2 什么是App / 9

1.1.3 手机UI与平面UI的不同 / 9

1.2 UI设计与产品团队合作流程关系 / 11

1.2.1 团队成员 / 11

1.2.2 UI设计流程 / 11

1.3 UI设计组成部分 / 12

1.3.1 ADS (Application Definition Statement) / 12

1.3.2 画草图 / 13

1.3.3 低保真原型与高保真原型 / 14

1.3.4 Axure即 Axure RP / 15

1.3.5 图形界面设计 / 16

1.4 常用UI设计单位解析 / 16

1.4.1 英寸 (Inch) / 16

1.4.2 分辨率 (Resolution) / 16

1.4.3 网点密度 (DPI) / 17

1.4.4 屏幕密度 (Screen Densities) / 17

1.5 UI设计常用图像格式 / 17

1.5.1 JPEG / 17

1.5.2 GIF / 18

1.5.3 PNG / 18

1.5.4 ICO格式 / 19

1.5.5 ICL格式 / 19

1.5.6 IP格式 / 19

1.6 手机操作系统简介 / 19

1.6.1 Android系统 / 19

1.6.2 iOS系统 / 20

1.6.3 Windows Phone / 22

1.7 UI界面设计常用的软件 / 22

1.7.1 Photoshop / 23

1.7.2 Illustrator / 23

1.7.3 CorelDRAW / 23

1.8 UI设计原则 / 25

1.9 提升UI视觉效果的设计技巧 / 26

1.10 App界面组成说明 / 28

1.11 熟悉各系统组件 / 30

1.11.1 iOS的基础UI组件 / 30

1.11.2 Android的基础UI组件 / 39

1.11.3 Windows Phone的基础UI组件 / 47

第02章

UI界面设计色彩学

2.1 色彩学基础知识 / 52

2.1.1 颜色的概念 / 52

2.1.2 色彩的分类 / 53

2.1.3 色彩三要素 / 56

2.1.4 加法混色 / 62

2.1.5 减法混色 / 62

2.1.6 芒塞尔色彩系统

(Munsell color system) / 63

2.2 UI设计常见配色方案 / 64

2.2.1 单色搭配 / 64

2.2.2 近似色搭配 / 65

2.2.3 补色搭配 / 65

2.2.4 分裂补色搭配 / 66

2.2.5 原色的搭配 / 66

2.3 UI设计色彩学 / 66

2.3.1 色彩与生活 / 67

2.3.2 色彩意象 / 67

2.4 色彩的性格 / 72

第03章

App行业规则及设计分析

3.1 移动App按钮尺寸分析 / 75

3.1.1 一般规范标准 / 75

3.1.2 手指与尺寸大小 / 75

3.1.3 理想状态和特殊情况 / 76

3.2 常见界面设计解析 / 76

3.2.1 扁平化设计 / 76

3.2.2 写实设计 / 80

3.3 了解图标 / 82

3.3.1 图标的分类 / 82

3.3.2 图标的作用 / 83

3.3.3 图标和图像尺寸规范 / 84

3.4 UI界面设计尺寸标准 / 87

3.4.1 iPhone和Android设计尺寸 / 87

3.4.2 Android 系统换算及主流手机设置 / 90

第04章

App基本元素绘制

4.1 常用几何图形绘制 / 96

4.1.1 绘制工具分析 / 97

4.1.2 正方形、长方形 / 101

4.1.3 正圆、椭圆 / 103

4.1.4 圆角化处理 / 104

4.1.5 Squircle / 106

4.1.6 虚线的绘制 / 107

4.1.7 多种形状组合 / 109

4.1.8 多种现有形状的绘制 / 110

4.2 App常见控件绘制 / 111

4.2.1 按钮 / 112

4.2.2 开关按钮 / 113

4.2.3 分段控件 / 118

4.2.4 滑块控件 / 120

4.2.5 泡泡对话框 / 124

4.2.6 文本框控件 / 127

4.3 App启动图标的制作 / 130

4.3.1 iOS启动图标制作 / 132

4.3.2 Windows Phone启动图标制作 / 136

4.3.3 Android启动图标制作 / 137

4.4 常见图片设计效果处理 / 142

4.4.1 色彩调节控制 / 143

4.4.2 一般投影的处理 / 147

4.4.3 镜面倒影的处理 / 148

4.4.4 镜面高光处理 / 150

4.4.5 画中画效果 / 152

4.4.6 翘边效果 / 156

4.4.7 经典白边框效果 / 158

4.4.8 App背景的处理 / 160

第 05 章

App界面设计实战

5.1 Android实例 / 168

5.1.1 页面模块分析 / 168

5.1.2 页面拆分详解 / 169

5.1.3 设计尺寸分析 / 171

5.1.4 如何设计 / 174

5.1.5 如何保存 / 174

5.2 iOS实例 / 177

5.2.1 新浪微博简介 / 177

5.2.2 拆分页面 / 178

5.2.3 未登录页面 / 178

5.2.4 注册页面 / 179

5.2.5 登录页面 / 180

5.3 Windows Phone实例 / 182

5.3.1 MixRadio页面模块分析 / 182

5.3.2 Windows Phone页面布局参数 / 185

附录

UI设计实用辅助工具 / 190

Axure / 190

优秀国内外网站推荐 / 192

UI设计中常见名词释义 / 193

优秀炫酷图标赏析 / 196

经典拟物化图标 / 196

游戏类图标 / 198

质感类控件 / 199

扁平化界面 / 200

游戏界面 / 202

激发创作灵感的界面欣赏 / 203

iOS优秀界面欣赏 / 204

Android优秀界面欣赏 / 205

Windows Phone 优秀界面欣赏 / 206

TIN92

734



Photoshop

手机 **App** 界面设计 实战入门

杜长清 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop手机App界面设计实战入门 / 杜长清编著

— 北京 : 人民邮电出版社, 2016. 11

ISBN 978-7-115-43305-3

I. ①P… II. ①杜… 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(2016)第212355号

内 容 提 要

设计在我们的生活中无处不在,随着智能设备的快速发展,掀起了一股 UI 设计风,越来越多的人加入 UI 设计的大军,使这个行业变得越来越多彩。本书以 3 大智能手机系统 (Android、iOS、Windows Phone) 为主线,详细讲解 App 用户界面的设计思路 and 制作过程。

本书分为 5 章,从 App 界面基础知识讲起,然后详细讲解了 UI 界面设计色彩学、App 行业规则及设计分析等内容,让读者了解 App 设计的精髓与行业规则。之后通过 App 基本元素绘制和 App 界面设计实战,讲解了常用几何图形绘制工具的使用和常见控件元素的绘制技巧,包括图形、控件、启动图标与图片的艺术处理等,通过对 3 个系统的 UI 设计实战分析,再现智能手机 UI 界面的设计思路与方法。本书的最后配有附录,为读者推荐了 UI 设计的实用工具、优秀网站、UI 常见名词释义和激发创作灵感的图标与界面欣赏。通过本书能帮助读者真正掌握并吸收 UI 设计中精华的部分,快速成为 UI 设计领域的精英。

本书附赠书中案例的素材文件和效果源文件,以及 25 段案例操作演示视频,特别适合智能手机 UI 界面设计的初学者学习使用。同时,可作为平面设计师和智能手机 App 开发人员的参考用书,也可以作为社会培训学校、大中专院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

◆ 编 著 杜长清

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>

北京画中画印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787 × 1092 1/20

印张: 10.4

字数: 267 千字

2016 年 11 月第 1 版

印数: 1—3 500 册

2016 年 11 月北京第 1 次印刷

定价: 39.00 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

前言

FOREWORD

随着移动智能设备的普及，从Android智能手机到苹果公司的iPhone手机，以及快速发展的Windows Phone智能手机，它们正快速地走进人们的生活，甚至改变了人们的生活方式。

随着屏幕越来越大的手机以及有着更丰富扩展功能的平板电脑等智能设备的流行，在操作感受上也发生了巨大的变化。人们不再通过实体按键操作设备，而是通过更大的屏幕以及屏幕上的区域功能图形来操作，同时越来越多的人也越来越重视与智能设备之间的交互体验，如更加流畅的触控感受，更加符合自己审美观的界面，他们希望设备功能强大的同时能拥有一个完美的使用体验，令人心动的界面设计可以使用户有一个愉悦的浏览心情。

而这时UI界面设计也伴随着智能设备的发展渐渐地被越来越多的人所熟知，屏幕变大了，功能更多了，人们对视觉效果越来越重视，他们希望手机界面的图标更加漂亮，手机主题更加个性、时尚，对界面设计师的要求也与日俱增。如今的界面设计不再是多年前单纯地设计屏幕图标及背景壁纸那么简单，现在更多的是对设计师专业上的要求。

本书的出版就是为了让读者快速地了解并掌握UI界面设计，帮助更多人走在设计行业的前沿，不再觉得UI界面设计是一门神秘的计学问。在这里为读者轻松打开UI设计这扇窗，自由自在地翱翔在UI设计的蓝天。

通过阅读本书，读者可以快速了解以下内容。

- ◎App界面基础知识
- ◎UI界面设计色彩学
- ◎App行业规则及设计分析
- ◎App基本元素绘制
- ◎APP界面设计实战
- ◎附赠UI设计实用参考荟萃

本书附赠教学资源，扫描封底“资源下载”二维码即可获得下载方法。资源包括书中案例的素材文件和多媒体教学视频，通过细致的讲解，帮助读者提高学习效率。

本书由杜长清编著，在此感谢所有创作人员对本书付出的艰辛努力。在创作的过程中，由于时间仓促，不足之处在所难免，希望广大读者批评指正。如果在学习过程中发现问题，或有更好的建议，欢迎发邮件到bookshelp@163.com与我们联系。

编者
2016年8月

目录

CONTENTS

第01章

App界面基础知识

1.1 UI设计快速入门 / 8

1.1.1 UI设计概念 / 8

1.1.2 什么是App / 9

1.1.3 手机UI与平面UI的不同 / 9

1.2 UI设计与产品团队合作流程关系 / 11

1.2.1 团队成员 / 11

1.2.2 UI设计流程 / 11

1.3 UI设计组成部分 / 12

1.3.1 ADS (Application Definition Statement) / 12

1.3.2 画草图 / 13

1.3.3 低保真原型与高保真原型 / 14

1.3.4 Axure即 Axure RP / 15

1.3.5 图形界面设计 / 16

1.4 常用UI设计单位解析 / 16

1.4.1 英寸 (Inch) / 16

1.4.2 分辨率 (Resolution) / 16

1.4.3 网点密度 (DPI) / 17

1.4.4 屏幕密度 (Screen Densities) / 17

1.5 UI设计常用图像格式 / 17

1.5.1 JPEG / 17

1.5.2 GIF / 18

1.5.3 PNG / 18

1.5.4 ICO格式 / 19

1.5.5 ICL格式 / 19

1.5.6 IP格式 / 19

1.6 手机操作系统简介 / 19

1.6.1 Android系统 / 19

1.6.2 iOS系统 / 20

1.6.3 Windows Phone / 22

1.7 UI界面设计常用的软件 / 22

1.7.1 Photoshop / 23

1.7.2 Illustrator / 23

1.7.3 CorelDRAW / 23

1.8 UI设计原则 / 25

1.9 提升UI视觉效果的设计技巧 / 26

1.10 App界面组成说明 / 28

1.11 熟悉各系统组件 / 30

1.11.1 iOS的基础UI组件 / 30

1.11.2 Android的基础UI组件 / 39

1.11.3 Windows Phone的基础UI组件 / 47

第02章

UI界面设计色彩学

2.1 色彩学基础知识 / 52

2.1.1 颜色的概念 / 52

2.1.2 色彩的分类 / 53

2.1.3 色彩三要素 / 56

2.1.4 加法混色 / 62

2.1.5 减法混色 / 62

2.1.6 芒塞尔色彩系统

(Munsell color system) / 63

2.2 UI设计常见配色方案 / 64

2.2.1 单色搭配 / 64

2.2.2 近似色搭配 / 65

2.2.3 补色搭配 / 65

2.2.4 分裂补色搭配 / 66

2.2.5 原色的搭配 / 66

2.3 UI设计色彩学 / 66

2.3.1 色彩与生活 / 67

2.3.2 色彩意象 / 67

2.4 色彩的性格 / 72

第03章

App行业规则及设计分析

3.1 移动App按钮尺寸分析 / 75

3.1.1 一般规范标准 / 75

3.1.2 手指与尺寸大小 / 75

3.1.3 理想状态和特殊情况 / 76

3.2 常见界面设计解析 / 76

3.2.1 扁平化设计 / 76

3.2.2 写实设计 / 80

3.3 了解图标 / 82

3.3.1 图标的分类 / 82

3.3.2 图标的作用 / 83

3.3.3 图标和图像尺寸规范 / 84

3.4 UI界面设计尺寸标准 / 87

3.4.1 iPhone和Android设计尺寸 / 87

3.4.2 Android 系统换算及主流手机设置 / 90

第04章

App基本元素绘制

4.1 常用几何图形绘制 / 96

4.1.1 绘制工具分析 / 97

4.1.2 正方形、长方形 / 101

4.1.3 正圆、椭圆 / 103

4.1.4 圆角化处理 / 104

4.1.5 Squircle / 106

4.1.6 虚线的绘制 / 107

4.1.7 多种形状组合 / 109

4.1.8 多种现有形状的绘制 / 110

4.2 App常见控件绘制 / 111

4.2.1 按钮 / 112

4.2.2 开关按钮 / 113

4.2.3 分段控件 / 118

4.2.4 滑块控件 / 120

4.2.5 泡泡对话框	/	124
4.2.6 文本框控件	/	127
4.3 App启动图标的制作	/	130
4.3.1 iOS启动图标制作	/	132
4.3.2 Windows Phone启动图标制作	/	136
4.3.3 Android启动图标制作	/	137
4.4 常见图片设计效果处理	/	142
4.4.1 色彩调节控制	/	143

4.4.2 一般投影的处理	/	147
4.4.3 镜面倒影的处理	/	148
4.4.4 镜面高光处理	/	150
4.4.5 画中画效果	/	152
4.4.6 翘边效果	/	156
4.4.7 经典白边框效果	/	158
4.4.8 App背景的处理	/	160

第 05 章

App界面设计实战

5.1 Android实例	/	168
5.1.1 页面模块分析	/	168
5.1.2 页面拆分详解	/	169
5.1.3 设计尺寸分析	/	171
5.1.4 如何设计	/	174
5.1.5 如何保存	/	174
5.2 iOS实例	/	177
5.2.1 新浪微博简介	/	177
5.2.2 拆分页面	/	178
5.2.3 未登录页面	/	178
5.2.4 注册页面	/	179
5.2.5 登录页面	/	180
5.3 Windows Phone实例	/	182
5.3.1 MixRadio页面模块分析	/	182
5.3.2 Windows Phone页面布局参数	/	185

附录

UI设计实用辅助工具	/	190
Axure	/	190
优秀国内外网站推荐	/	192
UI设计中常见名词释义	/	193
优秀炫酷图标赏析	/	196
经典拟物化图标	/	196
游戏类图标	/	198
质感类控件	/	199
扁平化界面	/	200
游戏界面	/	202
激发创作灵感的界面欣赏	/	203
iOS优秀界面欣赏	/	204
Android优秀界面欣赏	/	205
Windows Phone 优秀界面欣赏	/	206



App界面基础知识

1.1 UI 设计快速入门

1.1.1 UI 设计概念

UI (User Interface) 即用户界面,它是系统和用户之间进行交互和信息交换的媒介,它实现信息的内部形式与人类可以接受形式之间的转换。好的UI设计不仅是让软件变得有个性、有品位,还要让软件的操作变得舒适、简单、自由,充分体现软件的定位和特点。如今人们所提起的UI设计大体由以下3个部分组成。

1. 图形界面设计 (Graphical User Interface)

图形界面设计是指采用图形的方式显示用户操作界面。图形界面对于用户来说在视觉效果上感觉十分明显,它通过图形界面向用户展示了功能、模块、媒体等信息。

在国内通常人们提起的视觉设计师就是指设计图形界面的设计师,一般从事此类行业的设计师大多经过专业的美术培训,有一定的专业背景或者指相关的其他从事设计行业的人员。

2. 交互设计 (Interaction Design)

交互设计在于定义与人造物的行为方式(人工制品在特定场景下的反应方式)相关的界面。

交互设计的出发点在于研究人在和物交流的过程中,人的心理模式和行为模式,并在此研究的基础上,设计出可提供的交互方式以满足人对使用人工制品的需求,交互设计是设计方法,而界面设计是交互设计的自然结果。同时,界面设计不一定由显意识交互设计驱动,然而界面设计必然包含交互设计(人和物是如何进行交流的)。

交互设计师首先进行用户相关领域的研究,以及潜在用户,设计人造物的行为,并从有用、可用及易用性等方面来评估设计质量。

3. 用户研究 (user study)

同软件开发测试一样,UI设计中也会有用户测试,工作的主要内容是测试交互设计的合理性及图形设计的美观性。一款应用经过交互设计、图形界面设计等工作之后需要最终的用户测试成功才可上线,此项工作尤为重要,通过测试可以发现应用中某个地方的不足或者不合理性,然后及时调整。

1.1.2 什么是 App

App就是应用程序的意思，全称为Application。通常是指iPhone、安卓等手机应用，现在的App多指智能手机的第三方应用程序。比较著名的应用商店有苹果的App Store、谷歌的Google Play Store、诺基亚的Ovi Store，还有黑莓用户的BlackBerry App World、微软的Marketplace等。

直观的说，App就是应用软件，现在主要指的都是iOS，Mac，Android等系统下的应用软件。再直观一点的说，App就是智能手机上的第三方应用软件，这些软件通常都可以在上述列出的应用市场下载。

1.1.3 手机 UI 与平面 UI 的不同

手机UI主要应用在手机的App客户端上，而平面UI的范围则非常广泛，包括了绝大部分UI的领域。手机UI具有与平面UI不同的特点，如尺寸要求、控件和组件类型等，与传统平面设计师的设计审美非常不同，因为手机UI设计的这些要求，使得很多平面UI设计师觉得设计死板。图1.1~图1.4所示分别为手机客户端和PC电脑端上的手机UI与一般平面网页UI，可以清楚地看到它们的不同。



图1.1 手机客户端网易头条页



图1.2 手机客户端网易个人资料页



图1.3 PC端网易新闻页面

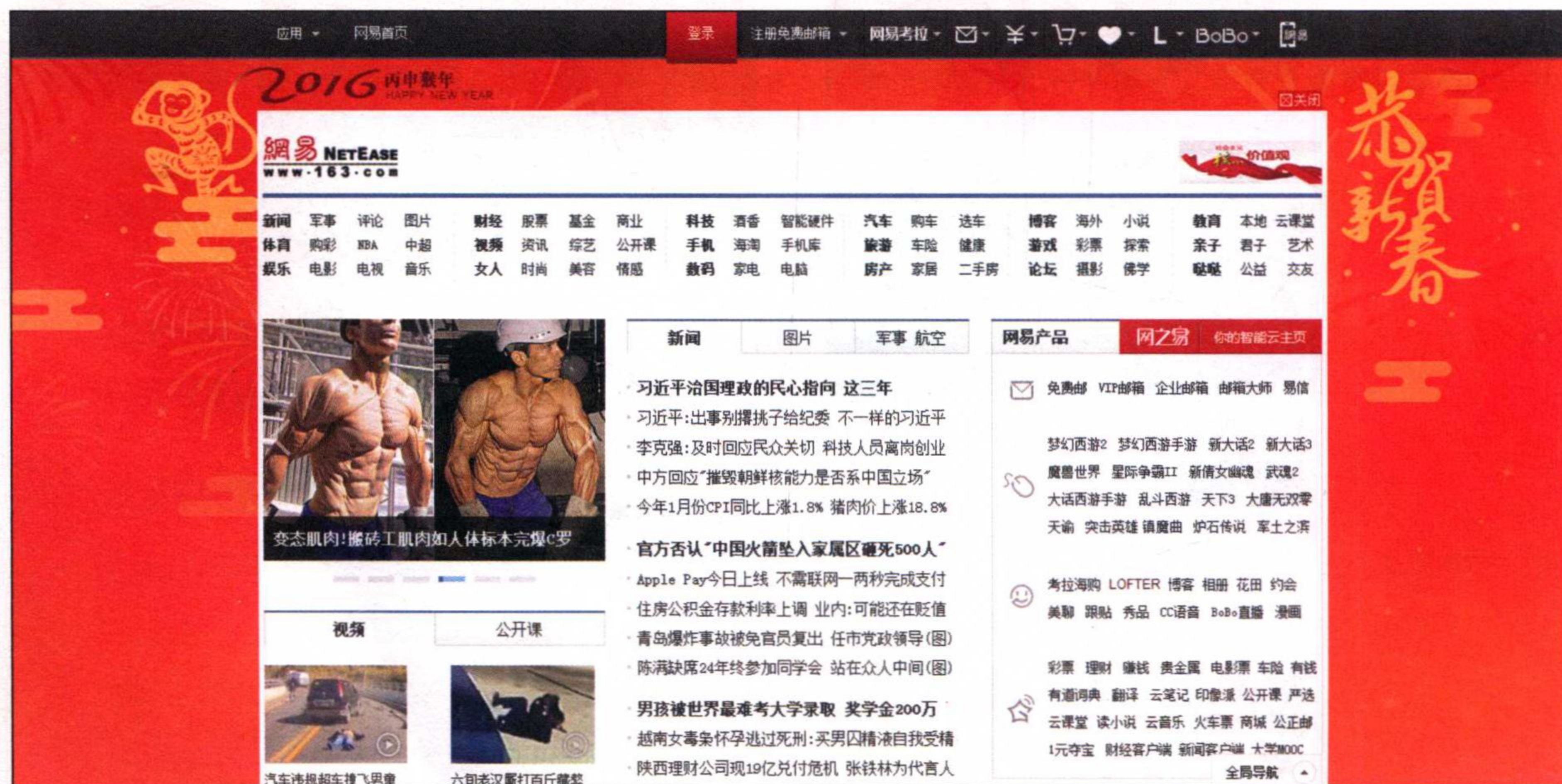


图1.4 PC端网易首页页面