

P h o t o s h o p

# 智能手机

# APP

实战

Practice

Graphical User Interface

# 界面设计

陈香 编著



基本原则 设计思路  
制作步骤 技法经验

超全

一网打尽

适用

附赠

Free  
DVD

APP界面设计  
实战案例

图标、图形、按钮  
进度条、日历、开关  
输入框、导航、列表

IOS、Android、WP  
主流三大平台

全套实例素材  
源文件及246分钟超长  
视频教学文件

中国铁道出版社

CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

P h o t o s h o p

智能手机

APP

实战  
一

Practice

界面设计

延睿 编著

中国铁道出版社  
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

# 内容简介

APP 是 Accelerated Parallel Processing 的缩写,随着智能手机在中国的快速普及,APP 这类软件被越来越多的人青睐。本书主要介绍了常用 UI 元素以及软件的用户界面(UI)的设计思路和制作过程。全书共 10 章,分为两部分,第一部分介绍图标设计的领域和概念,以及 Photoshop 常用的编辑操作,包括图标设计中的色彩理论、图标的设计技巧和 Photoshop 的工作界面等;第二部分介绍用 Photoshop 制作各种 UI 常用元素,包括简单图标、复杂图标、常用图形、按钮及各种常用界面等。

本书不仅适合所有 Photoshop 软件的使用者快速掌握 UI 设计的制作方法,也适合广大平面设计爱好者阅读学习。

## 图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 智能手机 APP 界面设计实战 / 延睿编著. —北京:  
中国铁道出版社, 2014.9  
ISBN 978-7-113-18824-5

I. ①P… II. ①延… III. ①图象处理软件  
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第135790号

书 名: Photoshop 智能手机 APP 界面设计实战  
作 者: 延睿 编著

责任编辑: 王 宏  
编辑助理: 吴伟丽  
责任印制: 赵星辰

读者热线电话: 010-63560056  
封面设计: 多宝格

出版发行: 中国铁道出版社(北京市西城区右安门西街8号 邮政编码: 100054)  
印 刷: 中国铁道出版社印刷厂  
版 次: 2014 年 9 月第 1 版 2014 年 9 月第 1 次印刷  
开 本: 700mm×1 000mm 1/16 印张: 21.5 字数: 431 千  
书 号: ISBN 978-7-113-18824-5  
定 价: 69.00 元(附赠光盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社读者服务部联系调换。电话:(010) 51873174

打击盗版举报电话:(010) 51873659

# 前言

我是国内最早从事手机界面设计的一批设计师，当时是1995年，自己在台湾一家PDA掌上电脑公司从事美工工作，设计的界面全部是黑白色（当时的手机只有单色界面）。后来到了2003年左右，UI设计才逐渐被国人提起，进入大众的视线。到了2006年左右，随着移动互联网和移动应用技术突飞猛进（尤其是苹果手机iTunes商店的兴起），这个人类与科技之间的媒介——“APP界面”就变成了焦点中的焦点。每个以软件产品为核心的公司都对UI设计更为重视，甚至把它看作核心竞争力。APP界面设计师这个职位也变得被更多人所熟知起来，从事这个行业的人也越来越多。

早在几年前，我就想编写一本关于UI设计的图书，当时还在上海一家公司兼职做设计顾问，经历过各种变迁，如今这本书终于来到大家的手中了。

UI也就是用户界面，从内容上讲，只要有用户界面的软件设计统统可以说是UI设计。好的UI设计需要让软件变得有个性有品味，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。设计师从中起到非常重要的作用，他需要精通设计心理学、用户心理学、艺术表现以及美学等多种学科，优秀的UI设计是艺术和实用主义的完美结合。其中需要完成的，简单来说，正是一个不断为用户设计视觉效果，使之满意的过程。

UI设计可以说是博大精深，而本书主要介绍手机APP界面的设计内容，这是一本专门针对初学者讲解的手机界面设计参考书，即不算是高大上，也不算是小清新，本着奉献给读者最实实在在的技术而编写完成的。

在此，感谢正在阅读本书的你，无论你是否是APP界面设计师从业者，因为你的阅读和关心都将会让这个领域在中国发展的越来越成熟。

延 睿

2014年7月

## 读者意见反馈表

亲爱的读者：

感谢您对我们的支持。建议是我们不断改进工作的信息来源，您的需求是我们不断开拓创新的基础。为了给您提供更好的服务，出版更多的精品图书，希望您能在百忙之中抽出时间填写这份意见反馈表发给我们。随书纸制表格请在填好后剪下寄到：北京市西城区右安门西街8号中国铁道出版社综合编辑部 王宏 收（邮编：100054）。或者采用传真（010-63549458）方式发送。此外，读者也可以直接通过电子邮件把意见反馈给我们，E-mail地址是：lych@foxmail.com我们将选出意见中肯的热心读者，赠送本社的其他图书作为奖励。同时，我们将充分考虑您的意见和建议，并尽可能地给您满意的答复。谢谢！

所购书名：\_\_\_\_\_

个人资料：

姓名：\_\_\_\_\_ 性别：\_\_\_\_\_ 年龄：\_\_\_\_\_ 文化程度：\_\_\_\_\_

职业：\_\_\_\_\_ 电话：\_\_\_\_\_ E-mail：\_\_\_\_\_

通信地址：\_\_\_\_\_ 邮编：\_\_\_\_\_

您是如何得知本书的：

☐书店宣传 ☐网络宣传 ☐展会促销 ☐出版社图书目录 ☐老师指定 ☐杂志、报纸等的介绍 ☐别人推荐

☐其他（请指明）\_\_\_\_\_

您从何处得到本书的：

☐书店 ☐邮购 ☐商场、超市等卖场 ☐图书销售的网站 ☐培训学校 ☐其他

影响您购买本书的因素（可多选）：

☐内容实用 ☐价格合理 ☐装帧设计精美 ☐带多媒体教学光盘 ☐优惠促销 ☐书评广告 ☐出版社知名度

☐作者名气 ☐工作、生活和学习的需要 ☐其他

您对本书封面设计的满意程度：

☐很满意 ☐比较满意 ☐一般 ☐不满意 ☐改进建议

您对本书的总体满意程度：

从文字的角度 ☐很满意 ☐比较满意 ☐一般 ☐不满意

从技术的角度 ☐很满意 ☐比较满意 ☐一般 ☐不满意

您希望书中图的比例是多少：

☐少量的图片辅以大量的文字 ☐图文比例相当 ☐大量的图片辅以少量的文字

您希望本书的定价是多少：

本书最令您满意的是：

1.

2.

您在使用本书时遇到哪些困难：

1.

2.

您希望本书在哪些方面进行改进：

1.

2.

您需要购买哪些方面的图书？对我社现有图书有什么好的建议？

您在阅读旅游图书的过程中有什么困难？

您的其他要求：

# 目录

## Part1 UI设计概念

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Chapter 01 智能手机APP界面设计概述 .....   | 1  |
| 1.1 APP界面的应用基础 .....             | 3  |
| 1.1.1 智能手机与APP客户端 .....          | 3  |
| 1.1.2 智能手机的操作系统有哪些 .....         | 3  |
| 1.1.3 智能手机APP布局说明 .....          | 4  |
| 1.1.4 APP界面的分类 .....             | 6  |
| 1.2 手机UI设计的基本概念 .....            | 8  |
| 1.2.1 什么是UI设计 .....              | 9  |
| 1.2.2 UI设计的重要性 .....             | 10 |
| 1.2.3 平面UI与手机UI的不同 .....         | 10 |
| 1.2.4 UI设计软件——Photoshop .....    | 12 |
| 1.3 UI设计流程及视觉设计 .....            | 13 |
| 1.3.1 UI设计流程 .....               | 13 |
| 1.3.2 视觉设计 .....                 | 14 |
| 1.4 关于图标的设计 .....                | 15 |
| 1.4.1 图标尺寸大小 .....               | 16 |
| 1.4.2 图标格式建议 .....               | 17 |
| Chapter 02 APP界面设计的色彩理论和原则 ..... | 18 |
| 2.1 颜色与光线 .....                  | 19 |
| 2.1.1 可见光 .....                  | 19 |
| 2.1.2 光谱色 .....                  | 19 |
| 2.2 颜色的属性 .....                  | 20 |

# CONTENTS

|       |                         |    |
|-------|-------------------------|----|
| 2.2.1 | 色彩的分类.....              | 20 |
| 2.2.2 | 色相.....                 | 20 |
| 2.2.3 | 明度.....                 | 21 |
| 2.2.4 | 饱和度.....                | 22 |
| 2.2.5 | 色调.....                 | 22 |
| 2.3   | 色彩的混合.....              | 22 |
| 2.3.1 | 加色混合.....               | 22 |
| 2.3.2 | 减色混合.....               | 23 |
| 2.3.3 | 视觉混合.....               | 23 |
| 2.3.4 | 色域.....                 | 23 |
| 2.3.5 | 色彩管理.....               | 23 |
| 2.4   | APP界面设计中材质绘制的色彩理论.....  | 25 |
| 2.4.1 | 视觉中心.....               | 25 |
| 2.4.2 | 关于光能的传递.....            | 25 |
| 2.4.3 | 阴影的体现.....              | 26 |
| 2.4.4 | 冷暖的对比和烘托.....           | 26 |
| 2.4.5 | 线条的暗示性.....             | 27 |
| 2.5   | APP界面的设计原则.....         | 27 |
| 2.5.1 | 捕捉对象的特征.....            | 28 |
| 2.5.2 | 让图标简单、通用，从而适应一系列项目..... | 28 |
| 2.5.3 | 使用一致的光源.....            | 28 |
| 2.5.4 | 创建矢量格式的图标.....          | 29 |
| 2.5.5 | 注意文化差异.....             | 29 |
| 2.5.6 | 使用别样的色彩组合.....          | 29 |
| 2.5.7 | 图标的尺寸大小.....            | 30 |
| 2.5.8 | 仔细规划你的设计.....           | 30 |
| 2.5.9 | 设计一个犀利的小图标.....         | 31 |

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Chapter 03 Photoshop制作图标常用的编辑操作 ..... | 37 |
| 3.1 Photoshop CS6的工作界面 .....          | 38 |
| 3.1.1 了解工作界面的工作组建 .....               | 38 |
| 3.1.2 了解工具箱 .....                     | 39 |
| 3.1.3 了解选项栏 .....                     | 39 |
| 3.1.4 了解状态栏 .....                     | 42 |
| 3.1.5 了解面板 .....                      | 43 |
| 3.2 图标设计技巧和原则 .....                   | 45 |
| 3.3 跟大师设计一组图标 .....                   | 47 |
| 3.3.1 准备工作 .....                      | 47 |
| 3.3.2 构思、草图 .....                     | 47 |
| 3.3.3 辅助背景制作 .....                    | 48 |
| 3.3.4 基本形、放大 .....                    | 49 |
| 3.3.5 创作过程 .....                      | 49 |
| 3.3.6 常用方法——变形 .....                  | 51 |
| 3.3.7 进阶方法——改进 .....                  | 52 |
| 3.3.8 成品 .....                        | 53 |
| 问答：形状工具和选区的区别? .....                  | 54 |

## PART 2 实战案例

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Chapter 04 简单图标UI设计 ..... | 56 |
| 4.1 制作桃心图标 .....          | 57 |
| 技术链接：路径的运算方法 .....        | 59 |
| 4.2 制作可回收资源图标 .....       | 60 |
| 技术链接：钢笔工具的使用 .....        | 62 |
| 4.3 制作短信图标 .....          | 63 |
| 技术链接：基本图形工具 .....         | 65 |

|                               |         |
|-------------------------------|---------|
| 4.4 制作照相机图标 .....             | 66      |
| 技术链接: 基本图形工具 .....            | 68      |
| 4.5 制作闹钟图标 .....              | 69      |
| 技术链接: 认识锚点 .....              | 72      |
| 问答: 如何快速上手制作图标? .....         | 73      |
| <br>Chapter 05 复杂图标UI设计 ..... | <br>74  |
| 5.1 摄像头图标制作 .....             | 75      |
| 技术链接: 新建文档 .....              | 89      |
| 5.2 Drive图标制作 .....           | 90      |
| 技术链接: 对图层的基本理解 .....          | 97      |
| 5.3 tumblr图标制作 .....          | 98      |
| 技术链接: 设置图层不透明度 .....          | 102     |
| 5.4 天气图标制作 .....              | 103     |
| 技术链接: 了解“图层”面板 .....          | 110     |
| 5.5 工具箱图标制作 .....             | 111     |
| 技术链接: 显示与隐藏图层 .....           | 125     |
| 问答: 怎样完成一个图标设计? .....         | 126     |
| <br>Chapter 06 图形UI设计 .....   | <br>127 |
| 6.1 条码图形 .....                | 128     |
| 技术链接: 添加“图层样式”的方法 .....       | 135     |
| 6.2 圣诞图形 .....                | 136     |
| 技术链接: “图层样式”对话框 .....         | 144     |
| 6.3 工具图形 .....                | 145     |
| 技术链接: 图层样式、渐变叠加 .....         | 157     |
| 6.4 E-mail图形 .....            | 159     |
| 技术链接: 图层样式——斜面和浮雕 .....       | 165     |

|                                       |            |
|---------------------------------------|------------|
| 问答：怎样解决锯齿问题？ .....                    | 167        |
| <b>Chapter 07 按钮UI设计 .....</b>        | <b>169</b> |
| 7.1 内发光按钮 .....                       | 170        |
| 技术链接：标尺和参考线 .....                     | 176        |
| 7.2 简单的水晶方按钮 .....                    | 177        |
| 技术链接：图层样式-投影 .....                    | 182        |
| 7.3 电源风格按钮 .....                      | 185        |
| 技术链接：图层样式-内阴影/光泽 .....                | 198        |
| 7.4 糖果按钮 .....                        | 199        |
| 技术链接：图层样式-图案叠加 .....                  | 209        |
| 7.5 音乐播放器按钮 .....                     | 210        |
| 技术链接：图层样式——外发光/内发光 .....              | 230        |
| 问答：按钮设计的技巧方法？ .....                   | 231        |
| <b>Chapter 08 进度条、日历、开关UI设计 .....</b> | <b>232</b> |
| 8.1 Loading加载进度条 .....                | 233        |
| 技术链接：图层蒙版的使用 .....                    | 249        |
| 8.2 日历界面 .....                        | 250        |
| 技术链接：变换与变形图像 .....                    | 258        |
| 8.3 开关设置界面 .....                      | 260        |
| 技术链接：文字的编辑技巧 .....                    | 276        |
| 问答：如何合理地设计进度条？ .....                  | 277        |
| <b>Chapter 09 输入框UI设计 .....</b>       | <b>279</b> |
| 9.1 对话框 .....                         | 280        |
| 技术链接：复制、粘贴和清除样式 .....                 | 288        |
| 9.2 登录窗口 .....                        | 289        |
| 技术链接：显示和隐藏效果 .....                    | 298        |

|                                     |            |
|-------------------------------------|------------|
| 9.3 搜索界面 .....                      | 299        |
| 技术链接：修改效果.....                      | 310        |
| 问答：怎么更好的应用图层样式？ .....               | 311        |
| <b>Chapter 10 导航和通知列表UI设计 .....</b> | <b>312</b> |
| 10.1 通知列表 .....                     | 313        |
| 技术链接：智能滤镜 .....                     | 324        |
| 10.2 导航列表 .....                     | 325        |
| 技术链接：创建剪贴蒙版 .....                   | 332        |
| 问答：界面设计的核心有哪些？ .....                | 333        |



加载中，准备开始学习……

# PART 1

# UI设计概念

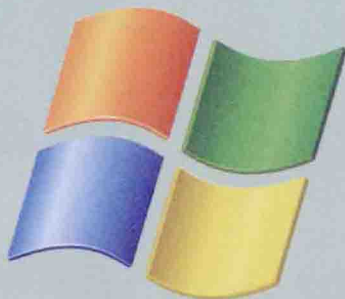
本部分主要讲解了智能手机APP界面设计的基本概念，以及Photoshop CS6操作的基础知识，使读者在学习之前，对APP界面、UI设计概念和Photoshop CS6有所了解，为以后的学习打下良好基础。

## 本篇内容



- Chapter 01 智能手机APP界面设计概述
- Chapter 02 APP界面设计的色彩理论和原则
- Chapter 03 Photoshop制作图标常用的编辑操作

iOS



# 01 Chapter

## 智能手机APP界面设计概述

对于一个想从事手机APP客户端UI设计的新人来说，掌握智能手机APP界面设计的基础知识是必要的。通过本章节的学习，将对该领域的基础知识得到初步的了解。

### 关键知识点

- ☐ 掌握智能手机的操作系统
- ☐ 了解 APP 界面的布局 and 分类
- ☐ 掌握 UI 设计的概念和流程
- ☐ 了解图标设计的基本概念



# 1.1 APP 界面的应用基础

本节介绍智能手机与 APP 客户端、智能手机的操作系统有哪些、智能手机 APP 布局说明以及 APP 界面的分类, 将这些重要的概念搞清楚, 我们才能真正进入 APP 界面的领域中。

## 1.1.1 智能手机与 APP 客户端

在智能手机领域中, APP ( application ) 指的是应用程序。客户端是另一种 APP 的叫法, 连在一起称为 APP 客户端, Android 系统的客户端在市场上的图标展示如图 1-1 所示。每一个图标代表一个 APP, 这些 APP 在智能手机的应用上都具有一定的用途, 如清理手机的 360 卫士、页面浏览的手机 QQ 浏览器、播放音乐的 QQ 音乐播放器、手机中文输入的搜狗输入法等。

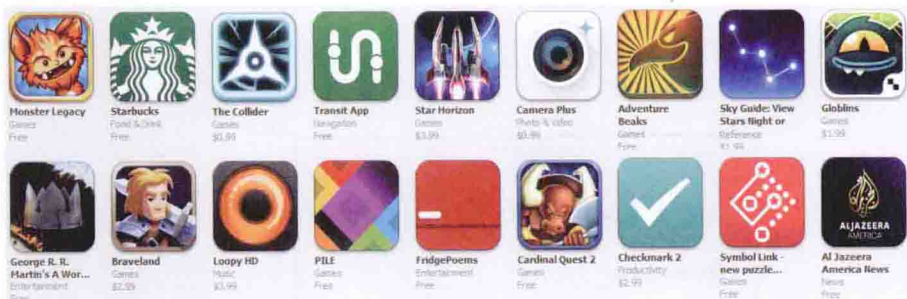


图 1-1 Android系统APP客户端图标展示

## 1.1.2 智能手机的操作系统有哪些

智能手机跟个人电脑一样, 具有独立的操作系统, 用户可以根据自己的需要, 自定义安装由第三方服务商提供的应用程序, 并可以通过通信网络来实现无线上网的一类手机。

目前智能手机的操作系统有: Windows Phone、Windows Mobile、ios、Android、Plam OS、BlackBerry OS 等。本书中的 UI 设计主要是对 Android、ios、Windows Phone 这三个当下最热门的系统进行设计的。如图 1-2 到图 1-4 分别为这三种系统的经典机型。



图 1-2 Android系统智能手机示例图



图 1-3 ios 系统智能手机示例图



图 1-4 Windows Phone 系统智能手机示例图

### 1.1.3 智能手机 APP 布局说明

本小节将对 iPhone、Android、Windows Phone 的 APP 界面布局进行剖析对比，从而了解不同的系统在 APP 设计时的异同。

iPhone 系统的布局界面元素一般分为三个部分：状态栏、导航栏（标题）、标签栏 / 工具栏，如图 1-5 所示。



图 1-5 iPhone 系统的布局界面图

**状态栏：**显示应用运行状态。

**导航栏：**文本居中显示当前 APP 的标题名称。左侧为返回按钮，右侧为当前 APP 内容操作按钮。

**标签栏 / 工具栏：**标签栏和工具栏共用一个位置，在 iPhone 的最下方，这是根据 APP 的需要来选择的。工具栏按钮不超过 5 个。

Android 系统的布局界面元素一般分为四个部分：状态栏、标题栏、标签栏、工具栏，如图 1-6 所示。

**状态栏：**位于界面的最上方。当有短信、通知、应用更新、连接状态变更时，会在左侧显示，而右侧则是电量、闹钟、信号、时间等常规手机信息。按住状态栏往下拉，可以查看信息、通知、应用更新等详细情况。

**工具栏：**针对当前的APP页面是否有相应的操作，若有则会放置在工具栏中。



状态栏

标题栏

标签栏

**标题栏：**文本在左方显示当前的APP名称。

**标签栏：**在标签栏中放置的是APP的导航菜单，标签栏可以在APP主体的上方，也可以在其下方，标签的项目不宜超过5个。

工具栏

图 1-6 Android系统的布局界面图

Windows Phone 布局界面元素一般分为四个部分：状态栏、标题栏、枢轴和工具栏四个部分，如图 1-7 所示。



状态栏

**状态栏：**显示时间、电量等信息。

**标题栏：**显示当前APP的名称或应用程序度等主要标题。

枢轴

**枢轴：**枢轴的表现形式较为特别，它是由枢轴组件组成，类似于Android中的标签栏，可用于APP中的各个功能，以及选项间的切换。

**工具栏：**单击Windows Phone手机上的开始键，就可以弹出相应的工具栏。工具栏中包含当前APP界面操作的相应功能按钮。

工具栏

图 1-7 Windows Phone系统的布局界面图

## 1.1.4 APP 界面的分类

本小节将 APP 界面的分类进行了总结，一般来说可将其分为 6 种方式。

① **平铺成条**：如淘宝、京东、凡客等界面，如图 1-8 所示。



图 1-8 平铺成条界面

② **九宫格**：如大众点评、人人网等，如图 1-9 所示。



图 1-9 九宫格界面