

<<iOS App界面设计创意与实践>>

图书基本信息

书名：<<iOS App界面设计创意与实践>>

13位ISBN编号：9787115296474

10位ISBN编号：7115296472

出版时间：2012-12

出版单位：人民邮电出版社

作者：Shawn Welch

页数：246

字数：231000

译者：郭华丰

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<iOS App界面设计创意与实践>>

### 内容概要

在移动开发领域，也许每个App的用途都有所不同，不过它们都一定是源自于同一个开始，那就是一个最初的创意。

这个创意可以来自于任何人——设计师或者开发者，营销经理或者CEO。

《iOS

App界面设计创意与实践》的意义就在于向读者介绍如何把创意变成真实的App。

《iOS

App界面设计创意与实践》包括iOS入门、iOS用户界面基础、设计iOS自定义用户界面对象、向UI添加动画、通过手势进行人机交互等5个部分。

由浅入深地向读者介绍如何搭建iOS开发系统，并最终将自己的创意付诸于真实的App之中。

《iOS

App界面设计创意与实践》适合iOS开发者学习使用。

## 作者简介

Shawn Welch

从2007年第一代iPhone发布时起，就一直从事iOS应用程序设计和开发工作。

如今，他又开始担任Kelby媒体集团和美国国家图像处理专业协会的iOS设计师及开发者，为他们的在线培训网站Kelbytraining.com以及年度会议（如Photoshop World）开发应用。

书籍目录

第一篇 入门

第1章 iOS入门

我们为什么在这里

iOS设备

iOS开发工具和资源

快速提示：iOS开发策略

指导原则

第2章 构成iOS应用程序的要素

iOS：整体框架

应用程序类型

iOS应用程序蓝本

入门和“Hello,World!”

创建一个Xcode项目

总结

第二篇 iOS用户界面基础

第3章 物理硬件

物理输入设备

设备方向

iOS坐标系统

为不同的显示分辨率准备图像资源

第4章 基本的用户界面对象

UIKit和Foundation

iOS视图

UIKit

第5章 用户界面控制器和导航

控制器是什么

视图控制器、导航以及模式视图

第6章 用户界面按钮、输入、指示器和控件

警报对话框和操作表

指示器

控件和按钮

iOS应用程序蓝本

基础

创建UIViewController

为每个选项卡添加UI控件

连接UI控件和控制器

创建UITabBarController

第三篇 设计自定义iOS用户界面对象

第7章 创建自定义图标、启动图像和按钮

应用程序图标

启动图像

自定义UI按钮

第8章 创建自定义UIView和UIViewController

自定义UIViewController

自定义UIView

# <<iOS App界面设计创意与实践>>

## 第9章 创建自定义表视图

- UITableViewController

- UITableView外观

- 创建自定义单元格

- 移动、删除和插入行

## iOS应用程序蓝本

- 自定义iOS UI

- 概述

- 修改第一个选项卡

## 第四篇 给你的UI添加动画

### 第10章 iOS动画入门

- 关于使用UIKit的动画

- UIView动画区块

- 系统提供的动画

### 第11章 创建自定义iOS动画

- 关于Core Animation

- Core Animation类型

- 开始使用Core Animation

- 关键帧动画

- 动画过渡

- 3D变换

## iOS应用程序蓝本

- 自定义动画

- 概述

- 给CountdownViewController添加动画

## 第五篇 人机交互：手势

### 第12章 iOS手势入门

- 了解苹果定义的手势

- 手势和UIKit

### 第13章 创建自定义iOS手势

- 检测UIView触摸事件

- 手势识别器

- 运动手势

## iOS应用程序蓝本

- 自定义手势

- 概述

- 作者后记

## 章节摘录

版权页：插图： 在第1行，如果方向是UIInterfaceOrientationLeft或者UIInterfaceOrientationRight，那么isLandscape将被设置为YES，如果方向是UIInterfaceOrientationPortrait或者UIInterfaceOrientationPortraitUpsideDown，那么isLandscape将被设置为NO。

第2行演示了同样的效果，是使用isPortrait而不是使用isLandscape。

如果你想要你的应用程序只支持横屏方向而不是前面那样仅仅返回YES，您应该返回UIInterfaceOrientationIsLandscape (orientation)。

这样的话，如果方向是横屏，将会返回布尔值YES，否则这个函数将返回NO。

iOS坐标系统 在iPad和iPhone 4推出之前，iOS UI设计师只需要关注一种屏幕分辨率。

因为所有的iOS设备都运行在相同的基础硬件上，设计师知道所有的应用程序将显示在320像素X480像素的显示屏上。

这使得设计过程和资源制作简单和明了。

随着iPad和iPhone 4的retina显示屏的引进，iOS UI设计师不再享有这种奢侈。

因为应用程序可能运行在标准的iPhone显示屏、iPhone 4的retina显示屏或者iPad的9.7英寸的显示屏上，设计师需要采取额外步骤，以确保UI的一致性和图片资源的质量。

iPhone4和Retina显示屏的点和像素 从iOS 4.0开始，你必须了解点和像素之间的差异。

iOS使用标准的坐标系统，其中(0, 0)定义为屏幕左上角。

x轴的正方向指向右边，y轴的正方向指向下方。

正如在上面设备的方向一节讨论的，如果你的应用程序支持多个设备的方向，当iOS接收到一个方向变化的通知，iOS将重新定义原点(0, 0)为新方向的左上角。

从iPad和使用iOS 4.0的一些iPhone开始，用户能够锁定设备的方向。

如果用户锁定了设备的方向，iOS不会受到方向变化的通知，当然就不会重新定义原点(0, 0)为新方向左上角。

在iOS 4.0之前，所有设备的显示分辨率均是320 × 480。

顺理成章地，iOS采取了320 × 480的坐标系。

然而，随着引进iOS 4.0，坐标系统不再需要匹配设备的分辨率。

如表3.1所示，iPhone 4拥有两倍于上一代iPhone的像素。

这意味着iPhone 4使用的坐标系中每个点相当于两个像素。

## 编辑推荐

不可否认的是，的确有一些App的诞生是为了满足用户一些已经存在的需求，可归根结底，所有的App都是由最初的一个创意演化出来的。

这个创意，可以是任何一个人提出来的，设计师、开发人员、市场人员，甚至是软件公司的CEO，而Shawn Welch编著的《iOS App界面设计创意与实践》的主要内容，便是介绍如何将这些让人感到兴奋的创意原型，融入到真实的App之中。

无论是从技术角度，还是从纯粹的商业机会角度来看，iOS都是一个堪称卓越的系统平台。iTunes App Store中的应用程序下载量超过百亿，而且2012年iOS新设备的总出货量预计将超过1亿台。能给大型软件企业和独立开发者一个如此充满机遇的舞台，除了iOS之外，再无其他平台可以做到。无需多言，如果你手头正好有一个新颖的App创意，现在就是实现它的最好时机。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>