

- ▲ 从安装和启动两个软件开始,真正做到零基础也可以轻松入门。
- 局于UI设计的Sketch软件和演示运行效果的Xcode软件结合使用,给读者交互体验。
- ⋒ 通过案例讲解各种工具的具体使用和操作,使学习变得更加简单。
- > 加入UI设计的基础理论知识,创新章节编排,让设计变得更加高效。
- 局 总结iOS系统和Android系统界面及图标的最新设计规范和尺寸。
- 办 从绘制线框图开始,到导出和交付开发商使用的文件结束,全面展示UI设计流程。
- 局时讲述PC端和移动端的UI设计,使UI设计配套,符合国际化流行趋势。
- м 讲述极简主义和扁平化设计的概念,全书案例以扁平化风格为主,引领时尚设计风范。
- 本书配套案例素材、源文件、教学视频和PPT课件等立体化教学资源,方便读者学习。

清莱大学出版社

移动互联网之路

——Sketch+Xcode 移动 UI 与交互动效 设计从入门到精通

张晓景 编著

清华大学出版社 北 京

内容简介

本书通过大量的案例分析,详细介绍了在 UI 设计中 Sketch 47.1 的使用方法,分别针对使用 Sketch 绘制 线框原型,设计图标、按钮和界面,以及 UI 的输出与交互等知识进行讲解。

本书分为9章,分别为UI入门必修课、初识Sketch、使用Sketch绘制线框图、使用Sketch设计图标、按钮设计、移动端界面设计、PC端网页界面设计、UI的输出与交互设计、使用Xcode制作交互效果。通过本书的学习,读者可以熟悉移动UI设计的规范和设计要点,同时掌握移动UI的输出及交互动效的添加方法。

本书适用于 UI 设计师、网站设计人员和网页设计爱好者阅读,也可作为网页设计师、交互设计师、艺术 院校师生及 UI 设计爱好者的参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。 版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目 (CIP) 数据

移动互联网之路——Sketch+Xcode 移动 UI 与交互动效设计从入门到精通 / 张晓景 编著 . 一北京:清华 大学出版社, 2018

ISBN 978-7-302-50894-6

I. ①移… Ⅱ. ①张… Ⅲ. ①人机界面-图形-视觉设计 Ⅳ. ① TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 190117 号

- 责任编辑: 李 磊 焦昭君
- 封面设计: 王 晨
- 版式设计: 思创景点
- 责任校对:牛艳敏
- 责任印制: 李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: http://www.tup.com.cn, http://www.wqbook.com

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社 总 机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

张: 16

字

数: 452千字

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印装者:北京鑫丰华彩印有限公司

经销: 全国新华书店开本: 185mm×260mm

版 次: 2018年9月第1版 印 次: 2018年9月第1次印刷 定 价: 88.00元

EП

产品编号: 077510-01

PREFACE 前 言

本书共分 9 章,从 UI 设计必修课开始,逐步讲解了 Sketch 界面、使用 Sketch 绘制线框图、 设计图标、绘制按钮、制作移动端界面、制作 PC 端网页、UI 的输出与交互设计及使用 Xcode。 除了讲解 Sketch 和 Xcode 的使用方法外,还穿插了 UI 设计的理论知识,如图标设计流程、图 标属性、移动界面中的色彩运用、网站常见设计风格等,提供了原型设计的方法、图标及界面设 计规范、网页布局原则、iOS 及 Android 图标和界面的设计规范与尺寸等 UI 设计及应用中的核 心内容。

通过本书的学习,读者不但可以使用 Sketch 设计出漂亮的图标、流行的界面,还能通过 Xcode 制作出 UI 的运行效果。从了解什么是 UI 开始,到最终的交互体验,以及 UI 设计中不可 忽略的行业知识,读者将从本书中获得全面丰富的 UI 设计内容及轻松的学习体验。

本书结构

第1章 UI入门必修课

本章主要讲解了UI、UE和ID的基本概念,使读者了解什么是UI及UI、UE和ID的区别和联系,讲述了用户体验的一般设计流程、iOS和 Android 的设计特色、移动 UI的基本常识和网页 UI的基本常识。

第2章 初识 Sketch

本章从介绍 Sketch 软件开始,讲述了 Sketch 的界面、Sketch 的设计优势、Sketch 的安装 与启动,通过制作 Apple Watch 界面和 iPhone 跳转页面,讲解如何插入形状和图片,使读者体 验 Sketch 易于操作的特点。

第3章 使用 Sketch 绘制线框图

本章以绘制线框原图贯穿始终,从 Sketch 文件的新建和保存,到插入文字、设置文字参数、插入形状、在检查器中调整形状及图层的基本应用。

第4章 使用 Sketch 设计图标

图标的绘制是 UI 设计中最为重要的一个环节,一个好的图标,需要有指代性、识别性和审美性。本章不仅详细阐述了图标的绘制过程,介绍了缩放工具、使用参考线和网格、使用检查器、调整锚点和曲线的方法,还讲述了 UI 图标的分类、图标的更换方法、绘制流程和图标属性等理念 与实际相结合的知识。

第5章 按钮设计

本章对 UI 设计中的按钮进行了详细、具体的讲解,阐明了按钮设计在 UI 中的地位和重要作 用,介绍了按钮设计的知识和规范,通过一组播放器按钮和一组质感按钮的绘制,详细介绍了渐变、 阴影、内阴影、模糊等工具在设计中的应用。

第6章 移动端界面设计

本章以第 3 章的两个线框图为基础,在实际操作中讲述了 APP 界面设计,通过修改颜色、样 式、文字等参数,完成 APP 界面设计的制作。

第7章 PC 端网页界面设计

本章结合前面章节讲解的内容,使用 Sketch 的各种工具完成 PC 端网页的制作,讲解了 PC 端网页设计的方法、PC 端和移动端网页设计的区别、扁平化设计在 UI 设计中的应用和网站常见

设计风格等内容,对使用 Sketch 进行 UI 设计是一个概括。

第8章 UI的输出与交互设计

本章通过"导出 APP 应用图标""导出移动端 APP 界面""为网页划分切片"和"导出 点九切图"等案例,讲解了 Sketch 文件的输出、适配分辨率、分享设计稿、移动交互设计事项 等必要的理论知识,帮助读者完成和归纳 Sketch 应用与 UI 设计的最后环节。

第9章 使用 Xcode 制作交互效果

本章讲解了如何安装并启动 Xcode 软件,介绍了 Xcode 的界面和主要功能,演示了 Xcode 的基本操作,讲解了如何使用 Xcode 编辑从 Sketch 中导出的图片,通过编辑和使用控件、 导入素材等一系列操作,最终实现模拟运行效果的过程。

本书特点

本书以案例带动知识面的方式,以案例为主,详细介绍并演示各种工具的使用方法并细化操 作步骤,使读者通过案例的学习,在实践中熟练掌握 Sketch 的使用方法。

本书从布局上分为实战案例、操作指南、通关必读、知识链接、提示和技巧6个主要部分。 每一个实战案例都讲解了实际工作中一个 Sketch 作品的制作过程,步骤讲解具体,过程讲解清 晰且完善,通俗易懂。

本书的"操作指南"是在 UI 设计过程中对常用的、典型的工具及方法的具体讲解和分析, 能够使读者掌握重点。本书的"知识链接"是对实际 UI 设计过程中的方法及软件功能进行具体 分析及理论性讲解。本书的"通关必读"中讲解了 UI 设计的基础常识、设计理念及设计规范, 读者可以学习和参考,以掌握 UI 设计中必不可少的理论知识。而通过"提示"和"技巧",读 者可以在 UI 设计过程中学习到更简捷、更有效率的技巧和方法。

本书最后介绍了 Xcode 的使用, Xcode 和 Sketch 一样是 iOS 系统的独霸软件。Xcode 是运行在操作系统 Mac OS X 上的集成开发工具,在此着重讲解了 Xcode 移动端 UI 设计常用的控件和功能,使读者能够通过 Xcode 看到移动 UI 设计最终的演示效果和交互体验。

编写本书的目的在于讲解如何使用 Sketch 软件和使用 Xcode 运行交互效果,使读者了 解 UI 设计的基础常识和必要知识。本书语言简洁、描述细致且全面,使读者能够轻松地学会 Sketch 的操作,了解图标和界面的绘制过程,在 UI 的学习中起到事半功倍的效果。由于互联网 的更新较快,书中所提供的网址仅供参考。

本书由张晓景编著,李晓斌、高鹏、胡敏敏、杨帆、杨阳、张国勇、贾勇、刘钊、魏华、林秋、 夏志利、胡伟军、董亮等也参与了本书的编写工作。由于作者水平所限,书中难免有疏漏和不足 之处,恳请广大读者批评、指正。

本书提供了书中案例的源文件、素材文件、教学视频和 PPT 教学课件等资源,扫一扫下方 的二维码,推送到自己的邮箱后即可下载获取。



编者

() ||

CONTENTS 目 录

第1章 UI入门必修课

1.1	UΙ、L	JE 和 ID	1
	1.1.1	UI(用户界面)	2
	1.1.2	UE(用户体验)	2
	1.1.3	ID(交互设计)	2
1.2	用户体	验的一般设计流程	2
	1.2.1	原型	2
	1.2.2	模型	3
	1.2.3	演示版	4
	1.2.4	中间步骤	4
1.3	iOS₹	I Android 的设计特色	4
	1.3.1	iOS 的设计特色	4

第2章 初识 Sketch

2.1	绘制人	Apple Watch 界面	25
	2.1.1	插入 Apple Watch 画板	28
	2.1.2	绘制 Apple Watch 界面	
		首页	32
	2.1.3	绘制 Apple Watch 界面	
		第2页和第3页	36
2.2	绘制i	OS 旅游 APP 跳转	
	页面		41

1

1.4	移动し	川 的基本常识	11
	1.4.1	移动 UI 设计中用到的	
		单位	11
	1.4.2	iOS 的界面设计规范	12
	1.4.3	Android 的界面设计规范	14
1.5	网页し	川的基本常识	17
	1.5.1	安全网页宽度与首屏高度	17
	1.5.2	常见网页布局形式	18
	1.5.3	网页布局原则	21
	1.5.4	网页中的配色方法	22
1.6	本章小	\结	24

25

2.2.1	iOS 旅游 APP 跳转页面
	第1页42
2.2.2	iOS 旅游 APP 跳转页面
	第2页48
2.2.3	iOS 旅游 APP 跳转页面
	第3页51
本章小	\结

第3章 使用 Sketch 绘制线框图

3.1	绘制计步 APP 线框图首页 5 5	4

- 3.1.1 新建并保存文件 553.1.2 绘制线框图的状态条 57
- 3.1.3 绘制计步图标线框 59
- 3.1.4 绘制睡眠状态条 63
- 3.1.5 绘制底部标签导航------66

第4章 使用 Sketch 设计图标

4.1	绘制简洁 iOS 功能图标	 80

- 4.1.1 绘制指南针图标 83
- 4.1.2 绘制时钟和相机图标 ------ 87
- 4.1.3 绘制计算器和拍摄图标 ------ 90

3.2	绘制天	云 APP 线框图	68
	3.2.1	绘制线框图首页	68
	3.2.2	绘制首页下滑页	73
	3.2.3	绘制搜索页和设置页	76
3.3	本章小	\结	79

2.3

80

	4.1.4	绘制日记事图标94
4.2	绘制-	-组 APP 应用图标 96
	4.2.1	绘制旅行箱图标 97
	4.2.2	绘制轮船图标100

移动互联网之路——Sketch+Xcode 移动 UI 与交互动效设计从入门到精通

- 4.2.3 绘制帐篷和太阳伞图标 ------ 103

第5章 按钮设计

- **5.1 绘制一组播放器按钮** 118 5.1.1 绘制循环按钮 121
 - 5.1.2 绘制播放和暂停按钮 --------- 126
 - 5.1.3 绘制语音和关闭按钮 ------ 128
 - 5.1.4 绘制喇叭按钮 131

第6章 移动端界面设计

6.1	绘制计	▶ 步 APP 界面
	6.1.1	绘制计步 APP 首页计步
		显示区150
	6.1.2	绘制计步 APP 首页其他
		部分154
6.2	绘制天	天气 APP 界面 159

第7章 PC 端网页界面设计

7.1 设计制作 PC 端支付网页 174
7.1.1 绘制 PC 端支付网页购物车
界面 176
7.1.2 绘制 PC 端支付网页其他
界面 181
7.2 设计制作家居网站页面 185

第8章 UI 的输出与交互设计

- 8.1
 导出 APP 应用图标
 203

 8.2
 导出移动端 APP 界面
 206
- **8.3 为网页划分切片** 211

第9章 使用 Xcode 制作交互效果

- 9.1
 Xcode 的安装
 219

 9.2
 认识 Xcode 界面
 225

 9.2.1
 按区域划分 Xcode 界面
 225
 - 9.2.2 工具栏 226

43	木音小	(结	1	1	7
	4.2.5	绘制飞机图标 ************************************	1	1	4

118

	5.1.6	绘制按键和滑杆按钮138
5.2	绘制质	5.感按钮
	5.2.1	绘制金属拉丝质感按钮 141
	5.2.2	绘制纹理质感按钮143
	5.2.3	绘制水晶质感按钮146
5.3	本章小	\结

149

本章小结 ————————————————————————————————————		
	内容164	
6.2.2	绘制天气 APP 其他界面	
	背景160	
6.2.1	绘制天气 APP 首页插画	

6.3

174

7.3	本章小	\结 202
		部分192
	7.2.2	绘制 PC 端家居网页广告
		结构188
	7.2.1	绘制 PC 端家居页面的整体

203

8.4	导出点九切图	215
8.5	本章小结	218

227
229
230
231

CONTENTS 目 录

9.3	创建和删除项目 232
9.4	为旅游 APP 的跳转页面制作
	点击效果 239

通关必读

什么是 Sketch	- 2	6
为什么选择 Sketch	. 20	6
Sketch 快捷键	. 3	7
Sketch 是否能替代 Photoshop	- 4	1
图标的源文件格式	- 5	2
Sketch 汉化	- 5	2
线框图的基本概念	- 5	5
绘制线框原型的注意事项	- 6	6
画好 APP 线框图流程图的要点	- 7	8
线框原型的优势	. 7	9
iOS 和 iOS 图标的特点	. 8	1
图标设计的必要性	. 8	1
UI 图标的分类	. 8	2
不同系统图标的更换方法	. 9	1
图标集的制作流程	. 9	5
图标的源文件格式	10	4
了解图标的属性	11	5
UI 设计中最常见的按钮如何设计	11	9
移动界面中色彩的应用	13	3
按钮是用户体验的重要因素	13	9
阴影和内阴影的设置	14	2
为什么界面设计大多喜欢用蓝色	15	2
iOS 应用界面设计规范	16	2
移动界面中文字的使用技巧	16	8
APP 界面配色原则	16	8
网页设计 PC 端和移动端的区别	17	5
扁平化设计在 UI 设计中的应用	17	9
理解以用户为中心	19	1
界面设计中的内容与形势统一	19	1
网站常见设计风格	19	9
适配多分辨率移动界面	20	3
交付给开发的文件	21	0
了解移动设备的手势	21	4
移动交互动效设计的注意事项	21	7
常见的交互动画效果	23	1
交互式动画实现法则	23	6
为什么在学习 Sketch 之后要了解 Xcode	24	8

9.5	制作完整的天气 APP 运行
	效果 243
9.6	本章小结 248

操作指南

安装 Sketch	26
启动 Sketch	
自定义工具栏	
自定义快捷键	
修改参考线颜色	50
使用内置模板	58
添加和删除自定义模板	59
设置填充和描边选项	
为圆角矩形设置不同的圆角半径	
调整图层排列顺序	
设置缩放显示	
使用缩放工具	
使用钢笔工具绘制路径	111
使用钢笔工具绘制红心形状	113
设置重叠的填充样式	
使用动态模糊调整图层	147
创建路径文本	157
使用旋转复制工具	163
自定义和使用文本样式	
使用蒙版并设置蒙版不透明度	198
获取与安装 Xcode	219
启动 Xcode	221
导入和显示图片	234

知识链接

Sketch 的欢迎窗口	29
Sketch 的主界面	30
工具栏	31
Sketch 中的工具	35
画布	41
Sketch 的系统偏好设置	44
其他新建和保存文件的方法	56
设置文件存储标签和存储路径	57
插入与设置文本选项	61
使用形状检查器	63
添加阴影和内阴影	65

插入圆角矩形 70
图层面板71
图层类型71
隐藏和锁定图层72
复制、剪切和粘贴图层75
搜索图层76
在画布中移动和选择图层85
选择并移动重叠图层86
在检查器中精确设置对象大小88
在检查器中变换对象89
iOS 系统中图标的尺寸91
编辑形状99
标尺和参考线109
使用网格110
Sketch 中的贝塞尔曲线110
锚点和曲线的控制112
使用渐变 124
图案填充127

噪点填充	131
布尔运算	136
模糊	145
文本转化为轮廓	158
旋转复制	162
创建和编辑组件	170
混合模式	184
编辑位图	186
蒙版	197
分享设计稿	205
获取和使用 Sketch 插件	208
切片图层检查器	212
为什么要使用点九切图	217
Xcode 的快捷键	220
使用 Xcode 欢迎窗口	222
交互设计与交互式动画	222
Xcode 中的应用模板	234

🔇 VI

第1章 UI入门必修课

UI 即 User Interface 的简称,泛指用户的操作界面。对于网页设 计来说,包含移动端界面设计、PC 端界面设计和智能穿戴等。UI 设 计主要是指对界面的样式进行设计。用户界面设计的三大原则是:①置 界面于用户的控制之下;②减少用户的记忆负担;③保持界面的一致性。 而在使用上,软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计则是同 样重要的课题。

本书在讲解 Sketch 的使用之前,首先介绍什么是 UI 及 UI 设计。 通过本章的学习,读者可以对 UI 设计的概念和基础理论知识有充分的 了解。

本章知识点

- ✔ UI、UE和ID
- ✓ 用户体验的一般设计流程
- ✓ iOS 和 Android 的设计特色
- ✓ 移动 UI 的基本常识
- ✓ 网页 UI 的基本常识



1.1 UI、UE和ID

简单地讲,UI 设计即通过如文字、按钮、文本框和颜色等界面元素的绘制、选取和编辑,使 其成为一个界面整体,并能让用户在界面上完成一项操作,最终达到的效果是让用户觉得易懂、 易用,并在与界面的交互过程中觉得更简单高效。

然而目的是简单的,要完成这个目的,必须要有一个各司其职的团队和一个系统的流程,如 图 1−1 所示。



图 1-1

1.1.1 UI(用户界面)

UI(User Interface, 用户界面)其实是一个比较广泛的概念, 是指人和机器互动过程中的界面, 从心理学意义上来划分, 界面可分为感觉(视觉、触觉、听觉等)和情感两个层次。UI设计是屏 幕产品的重要组成部分, 是一个复杂的由不同学科参与的工程, 认知心理学、设计学、语言学等 在此都扮演着重要的角色。现在一般所说的 UI 设计师, 是指 GUI 设计师, 也就是图形界面设计师, 主要负责产品的图形图标等界面元素的设计和界面整体的色彩搭配等。

界面元素包括但不仅限于以下内容。 输入控件:按钮、文本框、选取框、单选按钮、下拉列表、列表框、开关按钮。 导航控件:面包屑导航、滑块、搜索栏、分页、标签、图标。 信息控件:文本提示框、图标、进度条、提示、消息框、模式窗口。

1.1.2 UE(用户体验)

UE(User Experience,用户体验),更多关注的是用户的行为习惯和心理感受,即研究用户 怎样使用产品才能够更加得心应手。

现在流行的设计过程注重以用户为中心。用户体验的概念从开发的最早期就开始进入整个流程,并贯穿始终。其目的就是保证对用户体验有正确的预估,认识用户的真实期望和目的,在核 心功能还能够以低廉成本加以修改时对设计进行修正,以及保证核心功能与人机界面之间的协调 工作,减少漏洞。

1.1.3 ID(交互设计)

ID(Interaction Design, 交互设计)简单地讲就是指人与计算机等智能设备之间互动过程的 流畅性设计,一般由软件工程师来实施。

交互设计通过了解人的心理、目标和期望,使用有效的交互方式让整个过程可用、易用。交 互设计的主要对象是人机界面,但不仅限于图形界面。为了达到目标,交互设计师需要关注心理学、 人机工程学等许多方面的内容。

1.2 用户体验的一般设计流程

关于流程,要注意设计流程的目标在于保证"无论谁来做这个产品的设计,都能达到80分"。 100分的完美作品,很有可能没有遵循流程,而是天才融合了创新、传承和执行力的作品。"流程" 只有与环境相匹配才能够带来正面的作用。

1.2.1 原型

设计的第一个阶段,我们称为原型设计,主要是设计产品的功能、用户流程、信息架构、交 互细节、页面元素等。也可以简单地理解为原型设计,就是完全不管产品画得美不美观,只把它 要做的事情和怎么做这些事情考虑清楚,把它怎么和用户交互考虑清楚,而且把所有这些都画出来, 让人可以直观地看到,如图 1-2 所示。



图 1-2



画原型的方法有很多种,可以用纸笔,也可以用绘图软件,总之无论使用 什么方法,只要把需要的内容事无巨细地在原型中表达出来即可。

在原型的交付中,最重要也最常见的就是线框图,在第3章中将对线框图的理论知识和绘制 方法进行详细介绍。此外,还需要牢记,原型就是用来让人修改的,它存在的价值就体现在被修 改了几次、被更新了几次,以及它的下一步被少改了几次。

1.2.2 模型

在原型被大家接受以后,就要关心产品的外部特征,我们以"模型"这个词来统称该步骤的 交付物。和原型相比,它关注产品的视觉设计,包括色彩、风格、图标、插图等。

要清楚的是,这不是一步由"美工"来"美化"的工作。视觉设计师需要对原型设计有深刻的理解, 对交互设计和尚未进行的 HTML、CSS 和 JavaScript 的代码都要有充分的了解。如果不能从全 局的角度来进行视觉设计,则对产品本身没有任何有价值的帮助。

例如,通过原型,大家一致认为页面中 A 元素比 B 元素重要,那么视觉设计师的脑海中就要 有十七八种可以表现 A 元素比 B 元素重要的视觉语言可供选择,这是对设计原型的视觉设计师最 基本的要求,如图 1-3 所示。



图 1-3

更高的要求才是视觉设计的原始功能,"到底使用什么设计风格?""这个按钮使用什么颜色?"

等。这类的思考和选择,应该着眼于产品的品质、品牌等,在各种企业、各种产品间保持一定的统一,可以在用户心里打下视觉的烙印。

有些问题用交互设计是很难解决的,这时就需要一个有创造力的视觉设计师,可以从视觉设 计的角度来创造性地解决问题。

1.2.3 演示版

演示版就是按照原型和模型使用 HTML、CSS、JavaScript 等前端技术将网站展现出来,以 便后端的开发工程师可以接手功能的开发。这个过程比较复杂,个人认为前端开发在很大程度上 是对用户体验的提升和保证,开发只是它的一种形式和手段。

1.2.4 中间步骤

中间步骤是指用户研究过程。在各个阶段的前后,可以根据具体情况选择是否投入精力在用 户研究上。用户研究的形式也很自由,可以采用多种方式对用户进行调研,听取用户的意见。关 键是,用户研究的结果如何表现到产品上,如何采纳少数用户的意见来服务所有的用户。

1.3 iOS 和 Android 的设计特色

移动 UI 设计师和其他设计师不同,设计的最终效果会受很多客观因素的影响,如不同平台的 差异会对设计产生一些影响。

iOS 和 Android 是现在移动互联网上主流的两个平台。如图 1-4 所示为 iOS 和 Android 系统界面,在设计的过程中,因为这两个平台的不同特性,往往需要角色切换,不断地换位 思考。





1.3.1 iOS 的设计特色

无论是重新设计旧的应用程序或创建一个新的应用程序,都可以考虑用以下这种方式来完成 工作。首先,去除 UI 元素让应用的核心功能凸显出来,并明确之间的相关性。其次,使用 iOS 的主题来定义 UI 并进行用户体验设计。完善细节设计,并加以适当合理的修饰。最后,保证设计 的 UI 可以适配各种设备和各种操作模式,使得用户在不同场景下都可以使用。

🕥 4

1. 关注内容

尽管清新美观的 UI 和流畅的动态效果都是 iOS 体验的亮点,但内容始终是 iOS 的核心。通过以下几种方式可以确保设计不仅能够提升功能体验,而且可以关注内容本身。

1) 充分利用整个屏幕

系统天气应用是个绝佳范例,用漂亮的全屏天气图片呈现现在的天气情况,直观地向用户传 递最重要的信息,同时也留出空间呈现每个时段的天气数据,如图 1-5 所示。



通过 iOS 系统的天气 界面可以看出,全屏显 示带给用户的震撼力远 比窗口界面要大得多, 不仅体现出内容主体, 而且还兼顾了美观性。

2) 用半透明 UI 元素样式来暗示背后的内容

半透明的控件元素可以提供上下文的使用场景,帮助用户看到更多可用的内容,并可以起到 短暂的提示作用,如图 1-6 所示。



在 iOS 系统中,半透明的控件元素只让它遮挡住的地方变得模糊,看上去像蒙着一层薄纸一样,但它并没有遮挡屏幕剩余的部分。



通过 iOS 系统的下拉 菜单和上划菜单可以体 现出其设计特色,模糊 背景和暗化背景能够更 加突出主题文字。

图 1-6

3) 运用扁平化设计风格

遮罩、渐变和阴影效果的运用会加重 UI 元素的显示效果,从而影响对内容的关注。相反的, 应该以内容为核心,扁平化风格的运用让用户界面成为内容的支撑,如图 1−7 所示。

2. 保证清晰

确保应用始终是以内容为核心的另一种方法是保证清晰度。下面有几种方法可以让重要的内 容和功能清晰可见,并且易于交互。



通过 iOS 系统的就寝 和健康数据界面,可以 清楚地看出扁平化风格 设计的运用。

1) 使用大量留白

留白不仅可以使重要的内容和功能更加醒目、更易理解,还可以传达一种平静和安宁的心理 感受,它可以使一个应用看起来更加聚焦和高效,如图 1-8 所示。

2) 让颜色简化 UI

内置的应用使用同系列的系统颜色,这样一来,无论在深色或浅色背景上看起来都很干净、 很纯粹,如图 1-9 所示。

通过短信界面可以 清楚地看出,大量 留白能够更加突出 主题文字,让用户 聚焦文字。



将重点文字高亮标出, 能够起到突出的作用, 整体颜色统一,能够减 少界面突兀的感觉。

提示

使用一种主题色,例如,日历中使用红色,将重要区块的信息高亮标出, 并巧妙地用样式暗示可交互性,也让应用有了一致的视觉主题。

3) 通过使用系统字体确保易读性

iOS 的系统字体使用动态类型来自动调整字间距和行间距,使文字在任何尺寸大小下都能清晰易读,如图 1-10 所示。



无论用户是使用系统字体还是自定义字体,一定要采用动态类型。这样一来, 当用户选择不同字体尺寸时,系统的应用才可以及时做出响应。

4) 使用无边框的按钮

在默认情况下,所有菜单栏上的按钮都是无边框的。在内容区域中,通过文案、颜色及操作 指引标题来表明该无边框按钮的可交互性。当它被激活时,按钮可以显示较窄的边框或浅色的背 景作为操作响应,如图 1-11 所示。







3. 深度层次

iOS 经常在不同的视图层级上展现内容,用深度层次来进行交流,不但可以表达层次结构和 位置,而且可以帮助用户了解屏幕上对象之间的关系。

01 ∨ 对于支持 3D 触控的设备,轻压、重压,以及快捷操作能让用户在不离开当前界面的情景 下预览其他重要内容,如图 1-12 所示。

02 ✓ 通过使用一个在主屏幕上方的半透明背景浮层,文件夹就能清楚地把内容和屏幕上的其他 内容区分开,如图 1-13 所示。



文件夹的使用,能够最 大限度地节约屏幕的空 间,同时便于用户查找。

在进行交互设计 时,要替用户考虑 全面,尤其是多任 务的处理。

图 1-13

移动互联网之路——Sketch+Xcode 移动 UI 与交互动效设计从入门到精通

03 ∨ 通过不同的层级来展示内容,例如,用户在使用备忘录的某个条目时,其他的选项就会被 集中收起在屏幕的下方,如图 1−14 所示。

04 ◇ 具有较深层次的应用还包括日历,例如,当用户在翻阅年、月、日时,增强的转场动画效 果给用户一种层级纵深感。在滚动年份视图时,用户可以即时看到今天的日期及其他日历任务, 如图 1-15 所示。

05 ◇ 当用户选择了某个月份,年份视图会局部放大该月份,过渡到月份视图。今天的日期依然 处于高亮状态,年份会显示在返回按钮处,这样用户可以清楚地知道它们在哪里,它们从哪里进 来以及如何返回,如图 1-16 所示。

06 ◇ 类似的过渡动画也出现在用户选择某个日期时,月份视图从所选位置分开,将所在的周日 期推向内容区顶端并显示以小时为单位的当天时间轴视图。这些交互动画增强了年、月和日之间 的层级关系及用户的感知,如图 1–17 所示。



1.3.2 Android 的设计特色

在设计 Android 界面之前,首先要了解 Android UI 的设计特色,在整个设计过程中应当考 虑将这些准则应用在自己的创意和设计思想中。除非有其他特殊的目的,否则尽量不要偏离。

1. 漂亮的界面

无论 UI 界面设计如何发展,美观始终是吸引用户的首要条件。在 Android UI 设计中,可以 通过以下几点来实现。

1) 惊喜

漂亮的界面,精心设计的动画或悦耳的音效都能给用户带来愉快的体验。精工细作有助于提 高易用性和增强掌控强大功能的感觉,如图 1-18 所示。

2) 真实的对象比菜单和按钮更有趣

让人们直接触摸和操控应用中的对象,这样可以降低完成任务时的认知难度,并且使得操作 更加人性化,如图 1-19 所示。

3) 展现个性

人们喜欢个性化,因为这样可以使其感受到自在和掌控力。提供一个合理而漂亮的默认样式, 同时在不喧宾夺主的前提下尽可能提供有趣的个性化功能。



界面的美观与否直接 影响用户的体验感, 良好的界面才能吸引 用户。

2. 便捷的操作

近几年手机行业发展迅猛,手机的功能也在逐渐强大,便捷的操作就显得越来越重要,为了 使用户更快地适应手机操作,需要通过以下几点来简化界面。

1) 了解用户

逐渐认识人们的偏好,而不是询问并让他们一遍又一遍地做出相同的选择。将之前的选择放 在明显的地方。

2) 保持简洁

使用简洁的短句。人们总是会忽略冗长的句子,如图 1-20 所示。

3) 展示用户所需要

人们在同时看到许多选择时就会手足无措。分解任务和信息,使它们更容易理解。将当前不 重要的选项隐藏起来,并让人们慢慢学习,如图 1-21 所示。



4) 用户了解现在在哪里

让人们有信心了解现在的位置,进行耗时的任务时提供必要的反馈,如图 1-22 所示。

5) 一图胜千言

尽量使用图片去解释想法,图片可以吸引人们的注意并且更容易理解,如图 1-23 所示。

6) 实时帮助用户

首先尝试猜测并做出决定,而不是询问用户。太多的选择和决定使人们感到厌烦。但是万一 猜错了,允许"撤销"操作。 通过图标、按钮或者 提示告知用户现在所 处的位置,在一定程 度上可以缓解用户焦 躁的心理。



图片在大多数情况 下比文字更具有吸 引力,为界面选择 图片时需要下功夫。

7) 不弄丢用户信息

确保用户创造的内容被良好地保存起来,并可以随时随地获取。记住设置和保存个性化信息, 并在手机、平板和计算机之间同步,确保应用升级后不会给用户带来任何损失。

8) 只在重要时刻打断用户

就像一个优秀的个人助理,帮助人们摆脱不重要的事情。人们需要专心致志,只有在遇到紧 急情况或者具有时效性的事情时可以打断他们。

3. 完善的工作流程

工作流程简单,操作便捷,可以使用户学习使用新软件的时间变短,同时获取用户所需的信 息时间也就越短,主要有以下几种方法。

1) 提醒用户小技巧

当人们自己想明白事情时,会感觉很好。通过使用其他 Android 应用已有的视觉模式和通用的方法,让用户更容易学习,如图 1-24 所示。

2) 委婉提示错误

当应用提示人们做出改正时,要保持耐心,如图 1-25 所示。人们在使用应用时总是觉得自 己很聪明。





3) 帮助用户完成复杂的事

帮助新手完成"不可能的任务",让用户有专家的感觉。例如,通过几个步骤就能将几种照 片特效结合起来,使得摄影新手也能创作出精美的照片。 4) 简捷操作

不是所有的操作都一样重要。先决定应用中最重要的功能是什么,并且使它容易使用、反应 迅速。例如,相机的快门和音乐播放器的暂停按钮。

1.4 移动 UI 的基本常识

在前面的知识中,介绍了移动 UI 的发展、移动 UI 设计师的工作流程以及不同平台的设计特色, 相信大家对移动 UI 设计的基本概念已经有所了解,在正式开始移动 UI 的设计之前,先给大家介 绍一些基本常识。

1.4.1 移动 UI 设计中用到的单位

在移动 UI 设计中,用户经常会接触到的单位有 5 种: in、px、pt、dp 和 sp,很多人对这 5 种单位分辨不清楚,在此做一下简单的介绍。

1. in

in 是指英寸,就是日常生活中常说的长度单位,如 4in 手机屏幕、10in 平板电脑及 42in 液 晶显示屏等。英寸是指屏幕对角的长度,如图 1-26 所示。

2. px

px 是指像素,是位图的基本单位,经常在描述屏幕分辨率时使用该单位。1px 代表一个像素, 我们通常所说的 iPhone 7 的分辨率为 750 × 1334px,则表示在该手机屏幕上,水平方向每行有 750 个像素点,垂直方向每列有 1334 个像素点,如图 1–27 所示。



3. pt

pt 是指磅,是专用的印刷单位,大小为 1/72in,是一个长度单位。在 iOS 开发中,特别是文字,经常使用该单位。

pt和px之间有个换算单位,在PPI为72时,1pt=1px;而PPI为144时,1pt=2px。也就是说,当我们使用750×1334px的尺寸进行设计,把标注的文字尺寸给开发人员时,一般开发人员会用除以2的数值。

4. dp

dp 也称为 dpi, 就是设备独立像素, 在 Android 设备的开发中使用较多。以 PPI 为 160 的屏幕为标准, 1dp=1px, dp 和 px 的换算公式为 dp × (ppi/160) =px。当 PPI 为 320 时, 1dp=2px。

5. sp

sp 是指可缩放独立像素,谷歌官方推荐文字使用该单位,非文字使用 dp 单位。sp 和 dp 类似, 但是不同的是,Android 系统中可以设置文字大小,如果使用 sp 单位进行开发,则文字大小会随 着系统文字大小改变,而使用 dp 则不会有任何变化。

以上这些基本单位是构成 UI 设计最基本的前提之一,要想真正理解,最好的办法便是不断地 实践,大家可以在设计后将界面导入手机查看,以便加深理解。

如果对单位换算异常头疼的用户,可以尝试下设计软件 Sketch,它拥有强大的插件支持,会自动进行换算,让单位的问题变得异常简单。

1.4.2 iOS 的界面设计规范

相信 iOS 用户已经对内置应用的外观和行为非常熟悉,下面将介绍 iOS 的界面设计规范,有助于进行标准的产品设计。

】1. iOS 的界面设计尺寸

界面尺寸是完成界面设计的前提,只有清楚地了解不同设备的设计尺寸,才能设计出符合产 品标准的应用, iOS 界面设计规范如图 1−28 所示。



图 1-28

》2. iOS 设计元素尺寸

不同设备的界面尺寸不同,其设计元素的大小也就各不相同,如表 1-1 所示。

表 1−1							
设备	分辨率 /px	状态栏高度 /px	导航栏高度 /px	标签栏高度 /px			
iPhone X	1125×2436	60	132	147			
iPhone 8 Plus	1080 × 1920	60	132	147			
iPhone 8	750×1334	40	88	98			
iPhone 7 Plus	1080×1920	60	132	147			
iPhone 7	750×1334	40	88	98			
iPhone 6s Plus	1080×1920	60	132	147			
iPhone 6s	750×1334	40	88	98			
iPhone 6	750×1334	40	88	98			
iPhone 5/5c/5s	640×1136	40	88	98			

从手机的设计尺寸上来说, iPhone 1、iPhone 2、iPhone 3为@1x, iPhone 4、iPhone 4s、iPhone 5、iPhone 5c、iPhone 5s、iPhone 6/6s/7/8为@2x, iPhone 6/6s/7/8 Plus 和 iPhone X为@3x。

现在有很多游戏,按照768×1136px的像素尺寸来设计场景,可以同时兼容 iPad 和 iPhone,并只使用一份图稿。iPhone 8 的分辨率是750×1334px, iPhone 8 Plus 的分辨率是 1080×1920px, UI 设计人员设计的图稿并没有变化, iPhone 8 沿用二倍图 (@2x)。



在设计 iPhone 8 尺寸时,需要再切一个 @3x 给开发人员去做适配。例 如,一个 @2x 的素材大小为 44 × 44px,那么相应的 @3x 大小分辨率为 66 × 66px。

🔪 3. iOS 界面图标尺寸

在 iOS 应用中,图标可作为动作执行的视觉表现,下面简单向用户介绍不同设备的界面图标 尺寸,如表 1-2 所示。

设备	App Store/px	程序应用 /px	主屏幕 /px	Spotlight 搜索 /px	标签 栏 /px	工具栏和导 航栏 /px
iPhone 8 Plus	1024 × 1024	180×180	144 × 144	87×87	75×75	66×66
iPhone 8	1024 × 1024	120×120	144 × 144	58×58	75×75	44×44
iPhone 7 Plus	1024×1024	180×180	144 × 144	87×87	75×75	66×66
iPhone 7	1024 × 1024	120×120	144 × 144	58×58	75×75	44×44
iPhone 6 Plus	1024 × 1024	180×180	144 × 144	87×87	75×75	66×66
iPhone 6	1024 × 1024	120×120	144 × 144	58 × 58	75×75	44×44
iPhone 5/5c/5s	1024 × 1024	120×120	144 × 144	58 × 58	75×75	44×44
iPad 3/4/Air/Air2	1024 × 1024	180×180	144 × 144	100×100	50 × 50	44×44

表 1-2

图标最好为矢量图,放大 1.5 倍不变形。所有能点击的图片不得小于 44px。非矢量素材就可以做尺寸最大的,之后再进行缩小。

》4. iOS 界面文本尺寸

Apple 为全平台设计了 San Francisco 字体,以提供一种优雅的、一致的排版方式和阅读体验, 在现阶段的 iOS 11 及未来的版本中, San Francisco 是系统字体。



San Francisco 有两类尺寸,分别为文本(Text)模式和展示(Display)模式。 文本模式适用于小于 20 点 (points)的尺寸,展示模式适用于大于 20 点的 尺寸。

当用户在APP中使用San Francisco时, iOS 在适当的时机会自动在文本模式和展示模式中切换。 文本模式和展示模式在不同字号下的间距值分别如图 1-29 和图 1-30 所示。

移动互联网之路——Sketch+Xcode 移动 UI 与交互动效设计从入门到精通

@2x (144 PPI)下字号	字间距				
6	41				
8	26				
9	19				
10	12				
11	6				
12	0				
13	-6				
14	-11				
15	-16				
16	-20				
17	-24				
18	-25				

@2x (144 PPI)下字号	字间距
20	19
22	16
28	13
32	12
36	11
50	7
64	3
80 以及以上	0

图 1-29

图 1-30

一个视觉舒适的 APP 界面,字号大小对比要合适,并且各个不同界面大小对比要统一,其各 个元素中的文本大小有以下几种。

- 导航栏标题: 34 ~ 42px, 如今标题越来越小, 34px 或 36px 比较合适。
- 标签栏文字: 20 ~ 24px。iOS 自带应用都是 20px。
- 正文: 28 ~ 36px, 正文样式在大字号下使用 34px 字体大小, 最小也不应小于 22px。
- 在一般情况下,每一档文字大小设置的字体大小和行间距的差异是 2px。为了区分标题 和正文字体大小,差异至少为 4px。
- 标题和正文样式要使用一样的字体,为了将其和正文样式区分,标题样式使用中等效果。

1.4.3 Android 的界面设计规范

在设计 Android 界面时,首先要对 Android 界面的元素有一定的了解和认识,才能够有助于 标准的产品设计。

▶ 1. Android 界面图标设计尺寸

由于 Android 系统涉及的手机种类非常多,所以屏幕尺寸很难统一,根据屏幕尺寸的不同, 相应的界面元素尺寸如表 1-3 所示。

屏幕尺寸 /px	启动图标 /px	操作栏图标 /px	上下文图标 /px	系统通知图标 /px	最细笔画 /px
320×480	48×48	32 × 32	16×16	24×24	不小于2
480 × 800 480 × 854 540 × 960	72×72	48×48	24×24	36×36	不小于3
720×1280	48×48	32×32	16×16	24×24	不小于2
1080×1920	144 × 144	96×96	48×48	72×72	不小于6

表 1-3

在设计图标时,对于5种主流的像素密度(MDPI、HDPI、XHDPI、XXHDPI和XXXH-DPI)应按照2:3:4:6:8的比例进行缩放。

例如,一个启动图标的尺寸为 48×48dp,表示在 MDPI 的屏幕上其实际尺寸应为 48×48px, 在 HDPI 的屏幕上其实际尺寸是 MDPI 的 1.5 倍 (72×72px),在 XDPI 的屏幕上其实际尺寸是 MDPI 的 2 倍 (96×96px),以此类推。



虽然 Android 也支持低像素密度 (LDPI) 的屏幕,但无须为此担心,系统会自动将 HDPI 尺寸的图标缩小到 1/2 进行匹配。

▶ 2. Android 界面基本元素规范

Android 的 APP 界面和 iPhone 的基本相同,其包括状态栏、导航栏、主菜单栏及中间的内 容区域。由于 Android 的界面尺寸较多,下面就以 1082 × 1920px 的尺寸设计为标准,简单介绍 其界面基本组成元素的设计尺寸,如图 1–31 所示。

不同操作系统基本 元素组成的尺寸也 不相同,需要根据 实际情况进行调整。





由于现在手机的屏幕分 辨率逐渐提高,低分辨 率的手机逐步被淘汰, 因此,此处使用该尺寸 进行介绍。

> 3. Android 文本规范

在Android 系统中, Droid Sans 是默认字体, 与微软雅黑字体很接近。为不同控件引入字体大小 上的反差有助于营造有序、易懂的排版效果。但在 同一个界面中使用过多不同的字体大小则会造成混 乱。Android 设计框架使用以下有限的几种字体大 小,如图 1-32 所示。

Text Size Micro	12sp
Text Size Small	14sp
Text Size Medium	18sp
Text Size Large	22sp
图 1-32	

用户可以在"设置"选项中调整整个系统的字

体大小。为了支持这些辅助特性,字体的像素设计与字体大小是无关的,称为 sp。排版时也应当 考虑到这些设置。经过调查显示,用户可接受的字体大小如表 1-4 所示。

分辨率。	/px	可接受下线 /px (80% 用户可接受)	偏小值 /px (50% 以上用户认为偏小)	舒适值 /px (用户认为最舒适)				
Android 高分辨率	长文本	21	24	27				
(480×800)	短文本	21	24	27				
	注释	18	18	21				
Android 低分辨率	长文本	14	16	18~20				
(320×480)	短文本	14	14	18				
	注释	12	12	14~16				

表 1-4

4. 为触控而设计

在本章开始的部分介绍移动 UI 界面发展时,用户应该清晰感受到移动 UI 的设计受硬件的影 响很大,本书之后所有讨论的移动 UI 设计均是为触屏设备而设计的。这便要求用户设计的界面不 仅是可点击的,而且应是非常容易点击的。

一般来说,我们在设计一个按钮或者一个可点击范围时,点击区域应在 40px 以上,一个比较

合适的尺寸是59px。若可触控区域低于 40px,手指大于触控区域,很可能会发生 误触情况,如图 1-33 所示。

移动 UI 设计的一个重要特点便是多分 辨率的适配。从 iOS 8 开始苹果便提倡使 用自适应布局。

这就要求我们对自适应布局及响应式 设计等知识稍做了解。iOS10系统主界面 在 iPhone 5 和 iPhone 8 上的显示效果 分别如图 1-34 和图 1-35 所示。







经过科研人员对大量数据的研究,得出"最小 40px"的概念,即在 Mac Retina设备上,可点击的范围应低于40px即20pt。否则就是难以点击到的。 但随着手机屏幕越来越大,分辨率的不断提升,现在已经将该数值提升到 30pt。

手机界面由于其特殊 性,多数用户不希望 在提示中看到过多的 文字,言简意赅反而 更符合用户心理。



图 1-34

图 1-35

在 iPhone 8 Plus 上,一些应用程序开始支持横屏模式。在 iOS 中,横屏模式不是简单地从 竖屏到横屏的切换,而是有非常强的逻辑性的板块的切换及布局。 如图 1-36 所示为系统自带的 天气应用的界面分别在竖屏模式和横屏模式的展示效果。

	UU ?	L9-11:0	• ••	e e fille									
		北京市	ŧ										
		明间多											
		-											
		5											
		\cup											
-							1.11						01
開催の				0 114-381									
● 5* 星期日											2000 28		
● 5* 星期日 星期一					4						2001 28 12'		
◆ 5* 星期日 星期一					-4 -5 -4			ianz ianz B.W			2001 28 12 ⁻ 12 ⁻		
◆ 5* 星明日 星明一 星期二 星期三					-4 -6 -4	■Nn 46 23* 星期日 星期一		9007 2 13 13 13 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14			2200 24 12 ⁷ 日田 日間		
◆ 5* 星期日 星期一 星期二 星期二 星期四 星期四					-4 -5 -4 -1	総務式 は6 23 ¹⁰ 星期日 星期一 星期二		96.02 			2001 2011 12 ¹² 日出: 日末: 時期(1		
 ▶ 5° 星明日 星明一 星明二 星明三 星明四 星明四 星明五 		* 7*			4 6 4 T 9 4	部期末 (市 23* 星府日 星期一 星期二 星期三 星期三		907 12 88 88 9 9			2001 20 日出。 日出 日本 同志 第二		
● 5° 星期日 星期二 星期二 星期三 星期三 星期三 星期三 星期三 星期三 星期三 星期三 星期六 二					4 5 4 1 5 4 7 5 4 7 5 4 7 5 4 7 5 4 7 5 4 7 5 7 5	部期六 は在 23* 星期日 星期一 星期二 星期三 星期四		9432 13 13 13 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14			2001 金 12 ¹ 日出: 日出: 日間: 開間 二間 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二		

橫屏模式打开天气 APP, 气温显示会被放在右上角, 显示的天气内容也更加全 面,如之前要向下滑动才 会显示的日出/日落时间、 降雨概率、湿度等信息可 以直接显示在屏幕右侧。



从 iPhone 6s 开始, iOS 硬件支持 3D Touch 技术, 该技术可以让用户更方便地对内容进行 预览, 如图 1-37 所示。



图 1-37

由此可以预见未来几年中,将会有更多的手机支持该技术,现在市面上已经有大量支持 3D Touch 技术的应用软件。

互联网产品迭代速度非常快,作为移动 UI 设计师,在第一时间熟悉最新的技术并将其运用于 实际工作中,是很有必要的。

1.5 网页 UI 的基本常识

网站以其独特的信息传播特点和美学特征,为交互带来了新的视野。网站彻底改变了传统媒体的艺术创作及传播模式,将用户作为参与主体引入网络艺术的创作和传播过程中,从而使网站设计在考虑传统美学特征和传播特点的同时,还应该符合用户的心理感受,即用户体验。随着数字技术的发展和交互设计研究的日趋成熟,网站设计早期对"技术至上"和"功能至上"的追求逐渐被关注用户体验的设计理念所替代。用户体验成为网站设计的基础与核心。

1.5.1 安全网页宽度与首屏高度

通过操作系统、浏览器和系统分辨率的分析,可以得出设计网页的安全宽度为 1002px,可建 议的较大宽度为 1258px。 在 Windows 操作系统中常见分辨率 1024 × 768px 下,去除系统任务栏、浏览器窗口的菜单 栏和状态栏后得到的网页首屏可视高度平均值为 582px。

在常见分辨率 1440×900px 下,去除系统任务栏、浏览器窗口的菜单栏和状态栏后得到的 网页首屏可视高度平均值为 716px。

如图 1−38 所示为网页在不同分辨率下的显示效果,分辨率为 1024 × 768px 的网页看起来 比较方正,而分辨率为 1366 × 768px 的网页则呈宽屏显示。



考虑到显示器的尺寸,照顾大多数的用户群体,建议页面设计宽度在 1920px 以上,在设计时,要充分考虑使用不同设备的用户,建议将页面显 示区设置为 960 ~ 1350px。

虽然分辨率有变化,但该网页中内容的展现却没有任何问题,这就要求网页设计者在网页设 计时考虑到网页尺寸,适合的尺寸可以让绝大多数浏览者得到较好的视觉体验。该网页使用一张 大幅图像作为页面的背景,这样在大多数的分辨率下就能够获得很好的视觉体验。



1.5.2 常见网页布局形式

不同类型的网站、不同类型的页面往往有固定的不同布局,这些布局符合用户的认知,在页 面内容和视觉美观之间取得平衡。按照分栏方式的不同,这些布局模式可以简单地分为3类:一 栏式布局、两栏式布局和三栏式布局。

1. 一栏式布局

一栏式布局的页面结构简单、视觉 流程清晰,便于用户快速定位,但由于 页面排版方式的限制,只适用于信息量 小、目的比较集中或相对比较独立的网 站,因此,常用于小型网站首页及注册 表单页面等场合。

采用一栏式布局的首页,其信息展 示集中,重点突出,通常会通过大幅精 美的图片或者交互式的动画效果来实现 强烈的视觉冲击效果,从而给用户留下 深刻的印象,提升品牌效果,吸引用户 进一步浏览,如图 1-39 所示。但是, 这类首页的信息展现量相对有限,因此 需要在首页中添加导航或者重要的入口 链接等元素,起到入口和信息分流的作用。



2. 两栏式布局

两栏式布局是最常见的布局方式之一,这种布局模式兼具一栏式布局和三栏式布局各自的优 点。相对于一栏式布局,两栏式布局可以容纳更多的内容,而相对于三栏式布局来说,两栏式布 局的信息不至于过度拥挤和凌乱,但是两栏式布局不具备一栏式布局的视觉冲击力和三栏式布局 的超大信息量的优点。

两栏式布局根据其所占面积比例的不同,可以将其细分为左窄右宽、左宽右窄、左右均等3 种类型。虽然表面上看只是比例和位置的不同,但实际上它影响用户浏览的视线流及页面的整体 重点。

1) 左窄右宽

左窄右宽的布局通常采用左侧是导航、右侧是网页的内容设置。此时左侧不适宜放置次要信 息或广告,否则会过度干扰用户浏览主要内容。用户的浏览习惯通常是从左至右,从上至下,因 此这类布局的页面更符合理性的操作流程,能够引导用户通过导航查找内容,使操作更加具有可 控性,适用于内容丰富、导航分类清晰的网站,如图 1-40 所示。



图 1-40

2) 左宽右窄

和左窄右宽方式相反,左宽右窄型的页面通常内容在左,导航在右。这种结构明显突出了内 容的主导地位,引导用户将视觉焦点放在内容上。在用户阅读内容的同时或者阅读之后,才能引 导其关注更多的相关信息,如图 1-41 所示。



图 1-41

3) 左右均等

左右均等是指左右两侧的比例相差较小,甚至完全一致。运用这种布局类型的网站较少,适 用于两边信息的重要程度相对比较均等的情况,不体现出内容的主次,如图 1–42 所示。



图 1-42

3. 三栏式布局

三栏式布局方式对于内容的排版更加紧凑,可以更加充分地运用网站的空间,尽量多地显示 信息内容,增加信息的密集性,常见于信息量非常丰富的网站,如门户网站或电商网站的首页。 内容过多会造成页面上的信息拥挤,用户很难找到需要的信息,增加了用户查找所需内容的时间, 降低了用户对网站内容的可控性。

由于屏幕的限制,三栏式布局相对类似,区别主要是比例上的差异。常见的包括两种方式: 第一种方式中间宽、两边窄,将主要的内容放置在中间栏,左右两栏放置导航链接或次要内容; 第二种方式两栏宽、一栏窄,两栏放置重要内容,另一栏放置次要内容,如图 1-43 所示。

很多门户网站和电商网站都采用中间宽、两边窄的方式,常见比例为1:2:1,中间栏由于在 视觉比例上相对显眼,因此,用户默认将中间栏的信息处理成重点信息,两边的信息自动处理为 次要的信息和广告等,这类布局往往引导用户将视线聚焦于中间部分,部分流向两边,重点较为 突出,但却容易导致页面的整体利用率降低,如图1-44所示。







图 1-44

两栏宽、一栏窄布局方式也较为常见,最常见的比例为2:2:1。较宽的两栏常用来展现重 点信息内容,较窄的一栏常用来展现辅助信息。因此,相对于前一种布局方式,它能够展现更多 的重点内容,提高了页面的利用率,但相对而言,重点不如第一种方式突出和集中。

1.5.3 网页布局原则

网页布局的原则包括协调、一致、流动、均衡、强调等,如表 1-5 所示。

表 1-5

原则	说 明
协调	将网站中的每一个构成要素有效地结合或者联系起来,给浏览者一个既美观又实用的网页界面
一致	网站整个页面的构成部分要保持统一的风格,使其在视觉中整齐、一致
流动	网页布局的设计能够让浏览者凭着自己的感觉走,并且页面的功能能够根据浏览者的兴趣链接 到其感兴趣的内容上
均衡	将页面中的每个要素有序地进行排列,并且保持页面的稳定性,适当地加强页面的实用性
强调	在不影响整体设计的情况下,把页面中想要突出展示的内容用色彩搭配或者留白的方式最大限 度地展现出来

另外,在进行网页布局的设计时,需要考虑到网站页面的醒目性、创造性、造型性、可读性 和明快性等因素,如表 1-6 所示。

	•
原则	说 明
醒目性	吸引浏览者的注意力到该网站页面上,并引导其对该页面中的某部分内容进行查看
创造性	让网站页面更加富有创造力和独特的个性特征
造型性	使网页在整体外观上保持平衡和稳定
可读性	网站中的信息内容词语简洁、易懂
明快性	网页界面能够准确、快捷地传达页面中的信息内容

表 1-6

1.5.4 网页中的配色方法

在网页的设计过程中,在对网页元素使用颜色时,难免会出现一些问题,总是觉得配色不够 完善。下面对网页配色中经常遇到的问题进行总结和归纳,为读者提供参考。

1. 如何培养色彩的敏感度

能够对色彩运用自如,不仅仅只靠敏锐的审美观,即使没有任何美术功底,只要做到经常收 集和记录,一样能够有敏锐的色彩感。

可以尽量多收集生活中喜欢的色彩,无论是数码的、平面的,各式各样的素材,然后将所收 集的素材,依照红色、橙色、黄色、绿色、蓝色、靛色、紫色、黑色、白色、灰色、金色、银色 等不同的色系分门别类,这就是最好的色彩资料库,以后在需要配色时,就可以从色彩资料库中 找到适当的色彩与质感。

使用明度和纯度都较高的橙色作为页面的背景色,表现出激情与活力,搭配同样纯度的黑色 和洋红色等色彩,使整个页面更加富有激情与活力,如图 1-45 所示。

色相的协调虽然很重要,但要是没有明暗度的差异,配色也不会美观。要训练自己对色彩明度的敏感度,在收集色彩素材时,可以同时测量一下它的亮度,或者制作从白色到黑色的亮度标尺, 记录该素材最接近的亮度值,如图 1-46 所示。











> 2. 配色时应该选择双色还是多色组合

单个颜色的明暗度组合,给人的统一感会很强,容易给人留下深刻印象,双色组合会使颜色 层次明显,让人一目了然,产生新鲜感。多色组合会让人产生愉悦感,丰富的色彩也会使人更容 易接受,在色彩的排列上也会因顺序的变化,给人截然不同的感觉。

🔪 3. 尽可能使用两三种颜色进行搭配

虽然多色的组合能让人产生愉悦感,但是人的眼睛和记忆只能存储两三种颜色,过多的色彩 可能会使页面显得较为复杂、分散。相反,较少的色彩搭配能在视觉上让人印象深刻,也便于设 计者合理搭配,更容易让人们接受,如图 1-47 所示。



图 1-47

▶ 4. 如何快速实现完美的配色

O1 ✓ 在进行网页配色时,可以试着联想某个具体物体的色彩印象,从物体色彩出发。例如,想表现出一种清凉舒适的感觉,可以联想到水、植物及其他有生机的东西,这样在你的脑中浮现的代表颜色有蓝色、绿色、白色,可以把这些颜色挑选出来加以运用,如图 1-48 所示。
 O2 ✓ 选定色彩时,确定一个页面的主色调,再搭配一两个合适的辅助色。如果想要呈现一种沉着、冷静的感觉,应以冷色调中的蓝色为主,如图 1-49 所示。



图 1-48

图 1-49

03 ✓ 同样的配色在面积、比例和位置稍有不同时,带给人们的感觉也会不同,在制作时可以考虑多种配色组合,挑选效果最佳的配色色彩,如图 1-50 所示。





图 1-50



本章讲解了 UI、UE 和 ID 的基本概念,使用户了解这三者的区别及联系,讲述了用户体验的 一般设计流程、iOS 和 Android 的设计特色、移动 UI 的基本常识和网页 UI 的基本常识。通过本 章的学习,用户对 UI 设计应有最基本的认识,为全面、具体地学习 UI 设计及 Sketch 软件的应 用做好准备。