

第 1 章

了解 Adobe XD

在数字化浪潮的持续推动下，UI 设计领域正经历着深刻的变革与迭代。其中，移动端 UI 设计凭借其庞大的用户基数与独特的交互特性，迅速崛起并逐渐成为行业发展的核心驱动力与主导趋势，引领着 UI 设计不断突破创新边界。为顺应这一变革，Adobe 公司匠心打造了 Adobe XD 这一综合性设计工具，它无缝融合了原型设计与 UI 设计的强大功能，旨在让设计师的工作流程更加流畅、高效，从而轻松应对设计挑战，创作出卓越的用户界面。

知识目标

- 了解移动 UI 设计的基础知识。
- 掌握不同移动 UI 设计平台的特点和区别。

能力目标

- 能够掌握移动 UI 设计的设计流程。
- 能够熟悉移动 UI 设计常用工具的使用。

素质目标

- 熟悉移动 UI 设计流程，使学生具有较强的事业心和责任心。
- 熟悉 Adobe XD 的工作界面，能够配合团队其他人员完成工作。

1.1 移动端 UI 设计基础

设计人员想要设计出好的移动 UI 作品，首先要了解移动 UI 的基础知识，包括移动 UI 设计的概念、移动 UI 设计平台、移动 UI 设计流程、移动 UI 的常用设计工具，以及移动端与 PC 端 UI 设计的区别等内容。

通过了解移动 UI 设计的基础知识，可以帮助设计人员从本质上理解 UI 设计的内容和原理，从而充分发挥自身的设计理念，设计出更多既符合行业需求，又能满足用户需求的 UI 作品。

1.1.1 了解移动 UI 设计

UI 是 User Interface 的简称，可直译为用户界面。UI 设计则是指对软件的人机交互、操作逻辑和界面美观的整体设计。

UI 设计的范围很广，大到 Windows 操作系统，小到输入法软件，都会涉及 UI 设计。日常生活中常见的银行 ATM 取款机界面和智能快递柜界面都属于 UI 设计范畴，而移动 UI 设计通常是对智能手机、平板电脑和智能穿戴等移动设备中应用程序的界面设计。图 1-1 所示为不同移动设备中的 UI 设计。



图 1-1 不同移动设备中的 UI 设计



图 1-2 淘宝和当当在移动设备中的 App 界面

却参差不齐，设计人员面临着双重挑战：一是如何精准把握用户需求，打造吸引用户注意力且操作流畅的应用界面；二是探索有效的盈利模式，确保软件在赢得用户青睐的同时实现商业价值。这两点成为了设计团队必须深入思考和精心策划的关键议题。

1.1.2 移动端 UI 设计平台

在设计移动设备的 UI 界面时，必须充分考虑不同系统平台的影响。目前常见的三大系统——iOS、Android 和 HarmonyOS，各自拥有独特的界面规范与用户交互习惯，这要求设计师深入了解并遵循这些平台的设计指南。

而对于智能手表领域，Wear OS 与 Watch OS 则是当前常见的系统平台，它们对 UI

App 是 Application 的缩写，通常指安装在智能手机上的软件，其用来完善原始系统的不足并展现个性化功能，为用户提供更加丰富的使用体验。可以简单理解为 App 就是移动设备中的应用程序。图 1-2 所示为淘宝和当当在移动设备中的 App 界面。

提示

用户在选择移动端应用程序时，往往倾向于选择那些界面视觉既清晰又美观，并能提供卓越用户体验的应用。

鉴于当前市场上移动应用种类繁多，而界面设计风格与用户体验质量

界面的设计提出了更为紧凑、高效且适应小屏幕特性的要求，同样需要设计师精心策划与适配。

1. iOS 系统和 iPadOS

iOS 系统是由苹果公司开发的操作系统，最初被命名为 iPhone OS，直到在 2010 年 6 月的苹果全球开发者大会上被宣布改名为 iOS。随着移动设备的发展，iPad 的尺寸越来越大且具有多样性，为了获得更好的用户体验，苹果公司在 iOS 的基础上，研发了 iPad 专用的 iPadOS 系统。

1) iOS 系统

相对于 Android 系统来说，iOS 系统具有比较稳定、安全性高、整合度高和应用质量高的特点。

- 稳定。

iOS 系统是一个完全封闭的系统，不开源，但是这个系统有着严格的管理体系和评审规则。由于 iOS 系统闭源，更多的系统进程都在苹果公司的掌控之中，因此系统运行较为流畅和稳定。不会出现像 Android 系统那样后台程序繁多并影响系统响应速度的现象。

- 安全性高。

对于用户来说，保障移动电子设备的信息安全具有十分重要的意义，不管是企业信息、客户信息、个人照片、银行信息和地址等，都必须保证其安全。苹果公司对 iOS 系统生态采取了封闭措施，并建立了完整的开发者认证和应用审核机制，因而恶意程序基本没有入侵的机会。

iOS 设备使用严格的安全技术和功能，使用起来十分方便。iOS 设备上的许多安全功能都是默认的，无须对其进行大量设置，而且某些关键性功能，如设备加密，则不允许配置，这样就会避免出现用户意外关闭这项功能的情况。

- 整合度高。

iOS 系统软件与硬件的整合度相当高，大大降低了它的分化性，在这方面 iOS 系统远胜碎片化严重的 Android 系统。同时，整合度高也增加了整个 iOS 系统的稳定性，经常使用 iPhone 的用户也能发现，手机很少出现死机和无响应的情况。

- 应用质量高。

作为目前最为流行的移动端操作系统之一，iOS 系统与 Android 系统一样，也拥有大量的用户及开发人员。但由于 iOS 系统的封闭性和审查制度，iOS 系统中的应用相对于 Android 系统来说，无论是从界面设计还是操作流畅性，质量都会高一些。

提示

由于 iOS 系统的封闭性及其过度依赖 iTunes，使系统的可玩性较弱。用户大部分数据的导入和导出都相对烦琐，在现在这个硬件层出不穷、知识共享的年代，如果不作出及时的应对，或许会严重影响 iOS 的发展。



图 1-3 iOS 6 和 iOS 15 的系统界面

2) iPadOS

iPadOS 是苹果公司基于 iOS 研发的移动端操作系统系列，于 2019 年 6 月推出的。iPadOS 主要运用于 iPad 等设备，聚焦了 Apple Pencil、分屏和多任务互动功能，并可与 Mac 进行任务分享。

2019 年 6 月，在 2019 苹果全球开发者大会上，苹果首次发布 iPadOS，并在会后向用户推送了 iPadOS 13 首个开发者预览版。2019 年 9 月，苹果公司推送了首个 iPadOS 13 正式版。图 1-4 所示为应用了 iPadOS 13 和 iPadOS 15 的 iPad 界面



图 1-4 iPadOS 13 和 iPadOS 15 的 iPad 界面

iPadOS 的推出标志着苹果公司开始为其移动操作系统进行细分，也标志着苹果 iPad 至此以后有了自己的操作系统，可以充分发挥 iPad 的性能和优势。iPadOS 为用户提供经典友好的 iOS 体验，同时让高端硬件对于专业用户来说更有价值、更有意义。

2. Android 系统

Android 是一种以 Linux 为基础的开放源码操作系统，主要应用于移动设备。Android 公司于 2003 年在美国加州成立，2005 年被 Google 公司收购。由于 Android 系统免费供用户使用，因此它已成为全球最受欢迎的智能手机操作系统之一。

从 Android 1.5 开始到 Android 9.0，依次为纸杯蛋糕、甜甜圈、松饼、冻酸奶、姜饼、蜂巢、果冻豆、奇巧巧克力、棒棒糖、棉花糖、牛轧糖、奥利奥、派。图 1-5 所示为“甜甜圈”版本和“派”版本的图标。



图 1-5 Android “甜甜圈”版本和“派”版本的图标

自 2019 年 9 月 Android 10.0 版本开始，直接使用数字表示 Android 的版本，不再使用甜点名称命名。2020 年 9 月，发布了 Android 11.0；

相对于 iOS 系统来说，Android 系统具有系统开源、跨平台性及应用丰富等特点。

1) 系统开源

Android 系统的最底层使用 Linux 内核和 GPL 许可证,也就意味着相关的代码必须是开源的。开源带来快速流行的能力与较低的学习成本,各个手机厂商无须自行开发手机操作系统,因此纷纷采用 Android 系统,甚至各家厂商可以按照自己的目的进行深度定制。例如小米的 MIUI 系统和 OPPO 的 ColorOS 系统,都是在 Android 系统的基础上改进而成的,如图 1-6 所示。

开源促进了学习研究社区的迅速兴起,相比 iOS 系统,Android 系统的开源对于开发者来说,是一个更适合研究与修改的系统,同时还受不开源系统的限制。

开源带来的另一个优势就是降低了手机厂商的成本。除去操作系统开发的高成本,Android 系统厂商的手机价格可以控制在很低的水平;或者在同样价位中相对 iOS 拥有更高端的硬件配置。因此在中低端市场,Android 系统手机有着绝对的市场占有率;在高端市场与 iOS 系统手机相比,同样毫不逊色。

2) 跨平台性

由于使用 Java 对 Android 系统进行开发,所以 Android 系统继承了 Java 跨平台的优点。任何 Android 应用程序几乎无须修改就能运行在所有的 Android 设备上。简单来说,就是 Android 厂商可以自行使用各种各样的硬件设备,不仅限于智能手机,也包括平板电脑、智能手表、电视和各种智能家居。

Android 系统的跨平台性也极大地方便了庞大的应用开发者群体。同样的应用,对不同的设备编写不同的程序是一件极其浪费劳动力的事情,而 Android 系统的出现很好地改善了这一情况。

3) 应用丰富

操作系统代表着一个完整的生态圈,而一个孤零零的系统,即使设计得再好,也很难成为主流的操作系统。

Android 系统由于其本身的特点及 Google 公司的大力推广,很快就吸引了开发者的注意。时至今日,Android 系统已经积累了相当多的应用,丰富的应用使得 Android 系统更加流行,从而吸引更多的开发者开发出更多更好的应用,形成良性循环。

3. HarmonyOS 系统

2019 年 8 月,华为在东莞举行华为开发者大会,正式发布操作系统 HarmonyOS (鸿蒙 OS)。2023 年 8 月,华为发布了 HarmonyOS 4 及多款搭载 HarmonyOS 4 的新产品。

提示

截至 2024 年 6 月,搭载 HarmonyOS 系统的物联网设备(手机、Pad、手表、智慧屏、音箱等智慧物联产品)已经超过 9 亿台。2024 年 8 月,华为鸿蒙 Next (HarmonyOS Next) 操作系统开发者预览版正式发布。



MIUI 系统 ColorOS 系统

图 1-6 Android 系统深度定制系统

HarmonyOS 是一款面向未来、面向全场景的分布式操作系统,采用一套开发系统驱

动不同终端设备的理念，即开发一次，万物互联，手机、平板电脑、智能穿戴、智能家居和车机等，统一可以实现应用的功能。图 1-7 所示为 HarmonyOS 系统应用到智能手机和智能电视的 UI 效果。



图 1-7 HarmonyOS 系统应用到智能手机和智能电视的 UI 效果

HarmonyOS 系统采用跨终端开发的方式，一次开发，可以部署到多端，而且不仅限于自家产品，更有利于开发人员将开发时间更多地聚焦到业务逻辑层面。同时，HarmonyOS 系统兼容安卓端，方便用户使用，没有学习成本，比安卓拥有更快的性能和更高的安全性。

对于用户而言，可以体验智能互联，资源共享，提供流畅的全景式体验。例如笔记本和平板电脑之间的互联，可以作为一块新屏幕，也可以同步笔记本计算机的视图，大大提高生产力。还有手机与烤箱、油烟机等智能家居的互联，靠近设备就可以使用手机来进行控制。

对于开发者而言，只需一套开发工具即可以在不同设备上运行，大大节省了开发时效，提升了便捷的开发体验。

华为的 HarmonyOS 操作系统宣告问世后，在全球引起反响，人们普遍相信，这款中国电信巨头打造的操作系统在技术上是先进的，并且具有逐渐建立起自己生态的成长力。它的诞生拉开了永久性改变操作系统全球格局的序幕。

1.1.3 移动端与 PC 端 UI 设计的区别

PC 端 UI 设计是指电子计算机中所有软件的用户界面设计，而移动 UI 设计主要是指智能手机和平板电脑中所有 App 的界面设计。从设计载体的角度来说，两者在屏幕尺寸、设计范围和交互操作上都有很大不同。

1. 屏幕尺寸不同

移动设备的屏幕一般都比较小，又受到不同系统的限制，因此每一个页面中所摆放的东西较少，需要通过多层级的方式扩充内容。而 PC 端 UI 设计则没有这个顾虑，每一页中都尽量多放东西，从而减少层级。

例如 PC 端的淘宝，整个页面尺寸较大，可摆放内容的空间也大，用户只需通过二级页面就可以看到想要的内容，如图 1-8 所示。而移动端的淘宝 App 层级较多，用户想

要找到感兴趣的商品，往往需要一层一层地查找，如图 1-9 所示。



图 1-8 淘宝 PC 端页面



图 1-9 移动端淘宝 App 页面

2. 设计范围不同

PC 端 UI 通常使用鼠标操作，而移动端 UI 则使用手指操作。鼠标操作的精度非常高，而手指的精确度则相对较低。因此，PC 端 UI 的图标一般都比较小，而移动端的图标则要大很多。图 1-10 所示为微信 PC 端和移动端界面对比。



图 1-10 微信 PC 端和移动端界面对比

3. 交互操作不同

PC 端 UI 中可以展现的 UI 交互操作习惯更多，如单击、双击、按住、移入、移除、右击和滚轮等；而移动端 UI 的功能相对较弱，只能实现点击、按住和滑动等操作。

例如移动端爱奇艺视频，左边上下滑动可以调整亮度，右边上下滑动可以调整声音，最下面左右滑动可以调整视频的进度，双击可以暂停播放。图 1-11 所示为移动端爱奇艺 UI。



图 1-11 移动端爱奇艺 UI

PC 端的爱奇艺视频则是通过单击、双击、右击和滚轮进行多种操作，图 1-12 所示为 PC 端爱奇艺 UI。



图 1-12 PC 端爱奇艺 UI

1.2 移动 UI 设计流程

UI 设计只是移动 UI 设计中的一个步骤，要想更好地理解 UI 设计的工作流程，必须先了解移动 UI 设计阶段的工作流程。按照移动 UI 设计的先后顺序，设计流程可以分为需求分析、交互设计、视觉界面设计、开发测试和发布运营 5 个步骤，如图 1-13 所示。



图 1-13 移动 UI 设计流程

提示

此处的设计流程针对的是一个大型设计公司，如果是微小的创业公司，则可以作为参考，并不能全盘套用。由于本书主要讲解移动 UI 设计，因此开发测试和发布运营部分的内容将不再讲解。

1.2.1 需求分析

一款成功的 UI 设计作品，其产品需求分析尤其重要。一个全面且正确的产品需求分析文档是产品成功的首要条件。

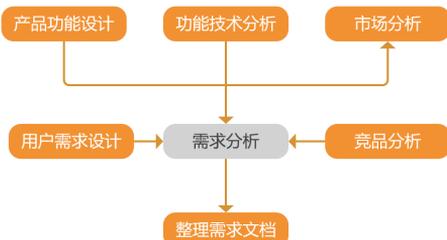


图 1-14 需求分析的主要步骤

需求分析是一个“烧脑”的工作阶段，这个阶段需要产品经理、交互设计师，甚至公司市场、运营等各个部门参与，做大量的研究和提炼工作。一般通过市场分析、用户需求分析、竞品分析、产品功能设计和功能技术分析等步骤，最终整理和规划出需求文档，图 1-14 所示为需求分析的主要步骤。

1.2.2 交互设计

将需求分析整理为文档后，接下来开始进行交互设计。交互设计是产品成形的阶段，产品从抽象的需求转化成具象的界面，需要产品经理和交互设计师配合完成，当然大部分公司都是由产品经理独立完成的。交互设计的工作流程如图 1-15 所示。



图 1-15 交互设计的工作流程

1.2.3 视觉界面设计

移动端产品的视觉界面设计可以简单归纳为视觉概念稿、视觉设计图和标注切图 3 个步骤，下面逐一进行讲解。

1. 视觉概念稿

在开始正式的视觉设计之前，可以首先挑选几个典型的 App 页面，完成不同的风格设计稿，让客户或者领导从中选择一种风格，将其确定为视觉风格后，再进入下一步工作，避免推翻重做的风险。图 1-16 所示为视觉概念稿的工作流程。

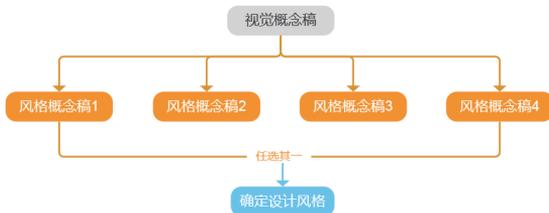


图 1-16 视觉概念稿的工作流程

2. 视觉设计图

视觉设计也是一个很复杂的工作流程，它是展现在用户面前最直观的产品内容，将直接影响产品在用户心中的印象。

因此，视觉设计图需要延续用户体验设计原则，同时能很好地表达产品的设计风格。完成视觉设计之后，还需要建立标准控件库和页面元素集合等视觉规范，使设计团队的工作统一化和标准化。图 1-17 所示为视觉设计图的工作流程。



图 1-17 视觉设计图的工作流程

3. 标注切图

视觉设计完成后，需要给设计稿做标注，方便前端工程师切图。标注的内容主要为边距、间距、控件长宽、控件颜色、背景颜色、字体、字体大小和字体颜色等内容。图 1-18 所示为标注 UI 设计。

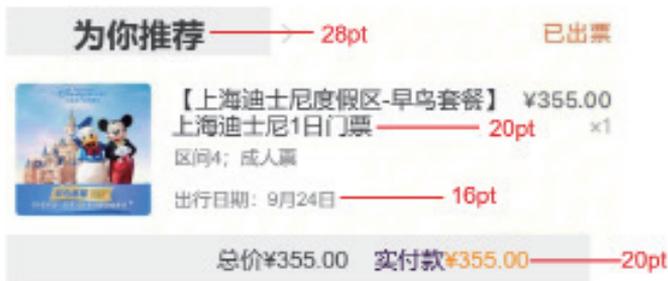


图 1-18 标注 UI 设计

提示

前端工程师是开发测试阶段的工作人员。前端工程师和 UI 设计师都可以为视觉设计图进行切图适配等工作，具体情况由所属公司的工作分配决定。

为视觉设计图进行标注后，需要为设计稿进行常见机型的适配工作。简单来说，就是将设计稿调整为常见机型的屏幕尺寸，然后逐一输出。最后，将输出的不同尺寸设计稿和切图标注的文件进行打包，整理后交予开发人员。

1.3 移动 UI 设计常用工具

在进行移动 UI 界面设计时，会使用很多软件帮助设计师完成原型设计、界面设计、交互设计及设计稿输出等工作。下面针对常用的几款软件进行介绍。

1.3.1 XMind 和 Axure RP

XMind 是一款思维导图软件，Axure RP 是一款原型设计软件。使用这两款软件，能够在 UI 设计初期更好地设计 UI 层级关系和交互模型。

1. XMind

XMind 是一款易用性很强的软件，通过 XMind 可以随时开展头脑风暴，帮助人们快速理清思路。XMind 绘制的思维导图、鱼骨图、二维图、树状图、逻辑图、组织结构图等以结构化的方式来展示具体的内容，设计师在用 XMind 绘制图形时，可以时刻保持头脑清晰，随时把握计划或任务的全局，它可以帮助人们在学习和工作中提高效率。

用户可从 XMind 和 XMind ZEN 两个版本中选择使用，两者没有本质的区别，XMind ZEN 是一个在 XMind 基础上重新设计的版本，不但具备 XMind 全面的思维导图功能，同时还有重新设计的界面和交互方式。图 1-19 所示为 Xmind ZEN 2020 的启动图标和工作界面。

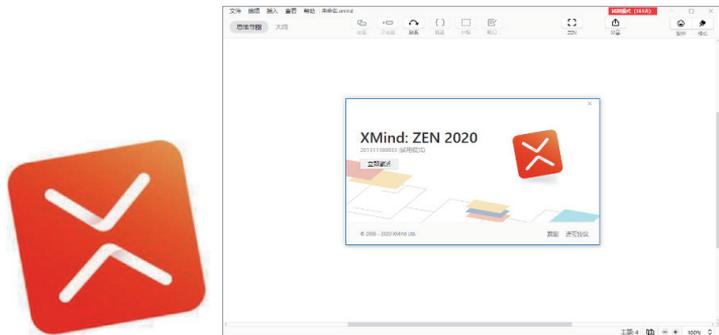


图 1-19 XMind ZEN 2020 的启动图标和工作界面

2. Axure RP

Axure RP 是美国 Axure Software Solution 公司开发的一款专业的快速原型设计工具，让负责定义需求和规格、设计功能和界面的专家能够快速创建应用软件或 Web 网站的线框图、流程图、原型和规格说明文档。

作为专业的原型设计工具，Axure RP 能快速、高效地创建原型，同时支持多人协作设计和版本控制管理。图 1-20 所示为 Axure RP 10 软件的启动图标与工作界面。

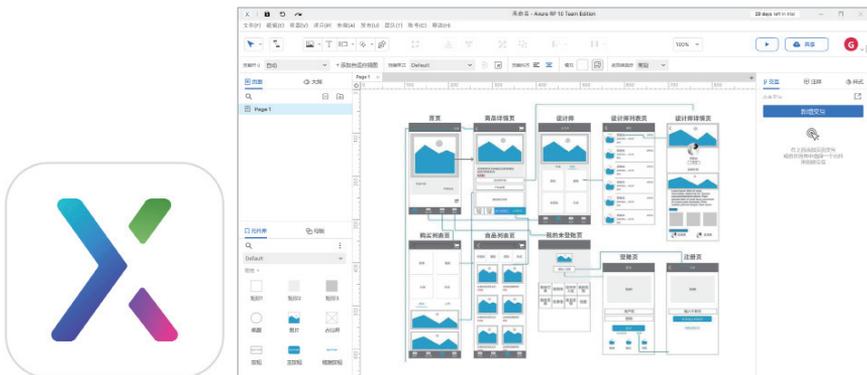


图 1-20 Axure RP 10 的启动图标与工作界面

提示

使用 Axure RP 完成的 UI 作品，只能用来预览移动端 UI 设计的结构和交互效果，而不能用于实际的 App 开发中。

1.3.2 Photoshop 和 Sketch

Photoshop 和 Sketch 都可以完成移动端 UI 的绘制，但在制作的难易度和输出便捷性上有很大的差别。

1. Photoshop

Photoshop 是一款图像编辑软件，主要用于处理位图图像，可以完成图像的格式和模式转换，能够实现对图像的色彩调整。Photoshop 有很多功能，在图像、图形、文字、视频和出版等各方面都有涉及。

Photoshop 是 UI 设计中最常用的软件之一，最新版本中增强了对移动 UI 设计的支持。图 1-21 所示为 Photoshop CC 2023 的启动界面和工作界面。



图 1-21 Photoshop CC 2023 的启动界面和工作界面

2. Sketch

Sketch 是一款适用于所有设计师的矢量绘图应用。矢量绘图也是目前进行网页设计，图标设计及界面设计的最好方式。除了矢量编辑的功能，Sketch 同样添加了一些基本的位图工具，比如模糊和色彩校正。

Sketch 是为图标设计和界面设计而生的，它是一个有着出色 UI 界面的一站式应用，所有工具都触手可及。在 Sketch 中，画布是无限大小的，每个图层都支持多种填充模式；拥有最棒的文字渲染和文本样式，还有一些文件导出工具。图 1-22 所示为 Sketch 的启动图标和欢迎界面。



图 1-22 Sketch 的图标和欢迎界面

提示

Sketch 是 macOS 独占软件，该软件必须在 macOS 系统下才能安装并正常使用。

1.3.3 Adobe XD 和 Figma

Adobe XD 兼具了原型设计、UI 设计、交互设计和输出功能，是目前 UI 设计领域最受欢迎的软件之一。Figma 是一款新型的基于浏览器的 UI 设计工具。

1. Adobe XD

Adobe XD 是一站式 UX/UI 设计平台，在这款软件中，用户可以进行移动应用和网

页设计与原型制作。同时，它也是唯一一款结合设计与建立原型功能，并同时提供工业级性能的跨平台设计产品。

设计师使用 Adobe XD 可以更高效、准确地完成静态编译或者框架图到交互原型的转换。该软件的启动图标和工作界面如图 1-23 所示。



图 1-23 Adobe XD 的启动图标和工作界面

2. Figma

Figma 是一个基于浏览器的协作式 UI 设计工具，Figma 从推出至今越来越受到 UI 设计师的青睐，如今也有很多设计团队放弃了 Sketch，转身投入了 Figma 的怀抱。

无论用户使用的是什么系统（Windows、Chrome、Linux、Mac、TNT），都可以使用 Figma 完成 UI 设计。同时无须保存文件，设计文件对于用户来说只是一个链接。Figma 支持历史版本恢复，免费版最多保存 30 天，专业或团队版无限制保存。

Figma 是为 UI 设计而生的设计工具，除了有与 Sketch 一样基本的操作和功能，还有许多专为 UI 设计而生的强大功能。用户可以在 Figma 里面无缝完成从设计到原型演示的切换，不需要反复同步设计图到第三方平台，同样可以利用 Figma Mirror 在手机上预览效果。工程师可以在设计图上量取位置，并且可以导出所需的任何资源（包括 CSS、iOS、Android 样式）。

在 Figma 里，设计和协作可以是同时进行的，任何人都可以在设计图的任何地方添加评论，可以在评论中 @ 其他人或将评论标记为已解决。图 1-24 所示为 Figma 的启动图标和工作界面。

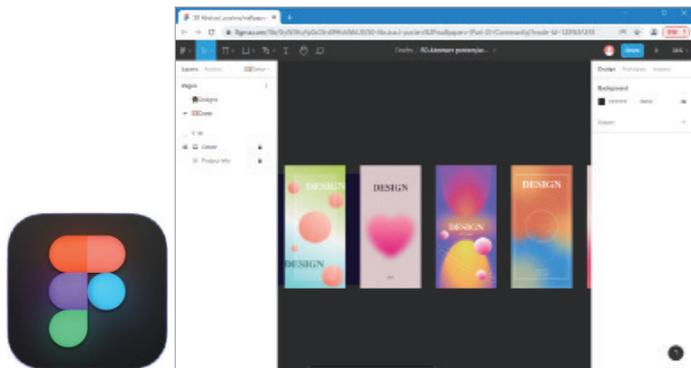


图 1-24 Figma 的启动图标和工作界面

1.3.4 PxCook 和 Assistor PS

PxCook 和 Assistor PS 都是 UI 切图与标注工具软件。PxCook 是一个独立运行的软件，而 Assistor PS 虽然也可以独立运行，但需要与 Photoshop 一起配合使用。两款软件的操作方法也不相同，用户可以根据个人喜好进行选择。

1. PxCook

PxCook 也被称为像素大厨，主要功能是帮助设计师完成设计稿的标注和切图工作。PxCook 可以对在 Photoshop、Sketch 和 Adobe XD 中完成的设计稿进行标注，可以在 dp 和 px 之间快速随意转换，所有标尺数值都可以手动设置。用户还可以根据自己的具体需求进行设置，提高用户设计时的工作效率。

PxCook 软件同时兼容 Windows 系统和 Mac 系统，可以与 Photoshop、Sketch 和 Adobe XD 软件配合，完成精确的切图操作。图 1-25 所示为 PxCook 的启动图标和工作界面。

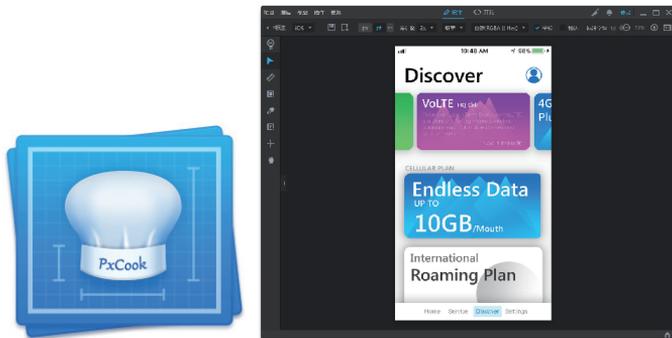


图 1-25 PxCook 的启动图标和工作界面

2. Assistor PS

Assistor PS 是一个功能强大的 Photoshop 辅助工具，可以完成切图，标注坐标、尺寸、文字样式注释和画参考线等功能，可以为设计师节省很多时间。Assistor PS 不是扩展插件，而是一款独立运行的软件。

Assistor PS 同时兼容 Windows 系统和 Mac 系统。在 Photoshop 中选择一个图层后，即可使用它的功能。图 1-26 所示为 Assistor PS 的启动界面和工作界面。



图 1-26 Assistor PS 的启动界面和工作界面

1.4 关于 Adobe XD

由于本书主要使用 Adobe XD 来完成各个移动端 UI 界面的设计制作，因此在开始制作移动端 UI 设计前，为读者简单介绍一下 Adobe XD 的应用领域和特点。

1.4.1 Adobe XD 简介

Adobe XD 全称为 Adobe Experience Design，是一款集原型设计、UI 设计和 UX 设计于一体的设计工具，也就是说，它可以帮助 UI 和 UX 设计师快速构建移动端 App 和 PC 端网页的原型与 UI 设计，包含线框图、UI 设计、UX 设计、动画制作、预览和共享等功能。图 1-27 所示为 Adobe XD 的启动图标和启动界面。



图 1-27 Adobe XD 的启动图标和启动界面

知识链接：Adobe XD 开发公司简介

Adobe 公司成立于 1982 年，总部位于美国加州圣何塞市，其产品遍及图形设计、图像制作、数码摄影、网页设计和电子文档等诸多领域。公司产品除了 Adobe XD，还包括了众所周知的图形处理软件 Photoshop、多媒体动画制作软件 Animate (Flash)、专业排版软件 Indesign、电子文档软件 Acrobat、插画大师 Illustrator 及影视编辑软件 Premiere 等。

使用 Adobe XD 可以轻松完成界面设计领域与用户体验领域的双重工作，因此，它对于产品经理与 UI/UX 设计师来说非常实用。

Adobe XD 是唯一一款将 UI 设计与交互原型功能相结合的设计工具，同时为使用者提供工业级性能的跨平台设计功能。具体表现就是使用 Adobe XD 可以更高效、准确完成从静态页面或者线框图到交互原型及 UI 界面的转变。也就是说，Adobe XD 的应用领域包括原型设计、交互设计和 UI 设计 3 个。

1.4.2 Adobe XD 的特点

相较于 Photoshop 与 Illustrator，Adobe XD 的使用方法比较简单；同时，软件拥有清新简洁的界面外观，这些特点可以帮助用户快速、高效完成 App 界面设计。

除了使用方法简单和简洁的界面外观，Adobe XD 还有一些其他特点，接下来进行简单介绍，帮助用户进一步加深对其的了解。

1. 在 Photoshop 中编辑

在 Adobe XD 中打开图像，通过“在 Photoshop 中编辑图像”快捷菜单，即可打开 Photoshop 并将图像导入其中。此时，在 Photoshop 中对图像进行编辑操作，完成后执行“存储”命令，对图像所做的更改将在 Adobe XD 中自动更新。

2. 内容识别布局

在 Adobe XD 中，无须烦琐的手动操作，即可轻松创建和编辑 UI 元素。同时 Adobe XD 支持在内容布局时，自动识别不同对象之间的关系；在向组中添加或更换对象时，系统会对组进行自动调整。

3. 矢量绘图工具

在 Adobe XD 中，“矩形工具”“椭圆工具”“多边形工具”“直线工具”和“钢笔工具”与 Photoshop 中的形状工具一样属于矢量绘图工具。使用矢量绘图工具配合布尔值运算符、混合模式及其他矢量编辑功能，可以快速创建 UI 设计中图标、组件和其他设计元素。

4. 响应式调整大小

在 Adobe XD 中，可以根据不同的屏幕大小轻松调整对象组或组件大小，同时保持对象之间的相对位置和比例不变。

5. Sketch、Photoshop 和 Illustrator 文件导入

用户可以将 Sketch 和其他常用 Adobe 应用程序中的文件导入 Adobe XD 中。文件被导入后，会自动转换为 XD 文件。

1.5 下载和安装 Adobe XD

在使用 Adobe XD 之前首先需要下载并安装该软件。接下来向读者介绍如何下载、安装和启动 Adobe XD。

1.5.1 下载 Adobe XD

想要下载正版的 Adobe XD 软件，首先需要在浏览器的 Adobe 公司官网中下载 Adobe Creative Cloud 软件，图 1-28 所示为 Adobe Creative Cloud 软件的启动图标。打开安装完成的 Adobe Creative Cloud 软件，找到 Adobe XD 并单击“安装”按钮，如图 1-29 所示，开始下载 Adobe XD。



图 1-28 Adobe Creative Cloud

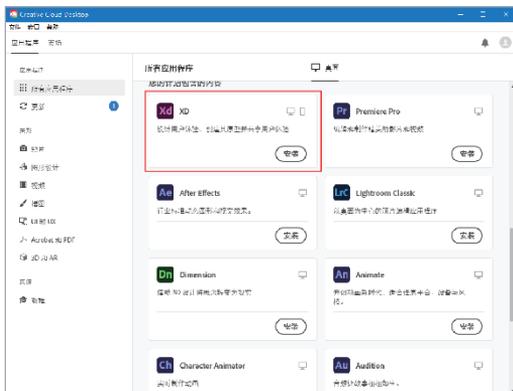


图 1-29 单击“安装”按钮

提示

想要使用 Adobe Creative Cloud 软件下载 Adobe XD 软件，必须使用 Adobe ID 进行登录；如果没有 Adobe ID，用户需要通过注册获得一个 Adobe ID。如果用户想要获得 Adobe XD 的全部功能，建议使用其他地区注册。

安装 Adobe Creative Cloud 后，用户可在其中对 Adobe 公司旗下的任意软件进行下载、更新和卸载等操作。

如果不想安装 Adobe Creative Cloud 软件，可以在下载 Adobe Creative Cloud 软件的网址中找到 Adobe XD，单击“开始免费试用”按钮，也可以开始下载 Adobe XD。

1.5.2 使用 Creative Cloud Cleaner Tool

如果用户没有采用正确的方式卸载软件，再次安装软件时会提示无法安装软件。用户可以登录 Adobe 官网下载 Creative Cloud Cleaner Tool 工具，清除错误后即可再次安装。此工具可以删除产品预发布安装的记录，并且不影响产品早期版本的安装。

下载 Creative Cloud Cleaner Tool 后双击启动工具，打开启动界面，如图 1-30 所示。按键盘上的【E】键，再按【Enter】键，如图 1-31 所示。

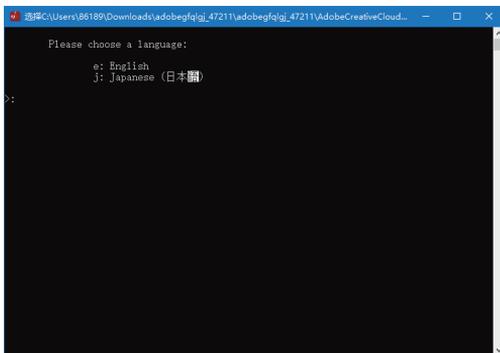


图 1-30 启动工具界面

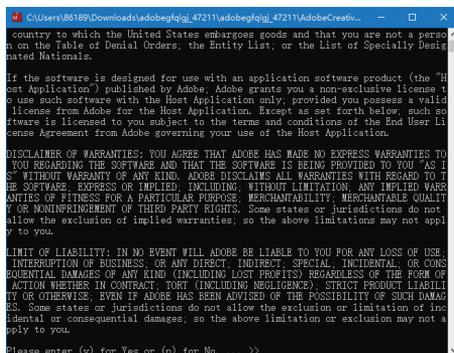


图 1-31 确定语言

按键盘上的【Y】键，再按【Enter】键，进入如图 1-32 所示的界面。按【1】键，再按【Enter】键，进入如图 1-33 所示的界面。

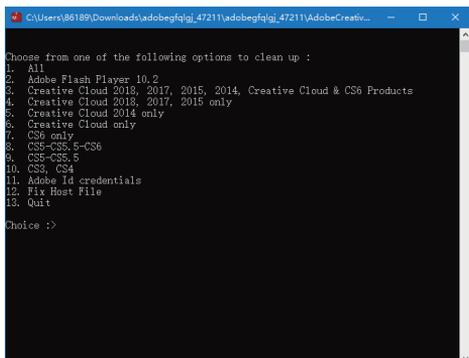


图 1-32 选择清除版本

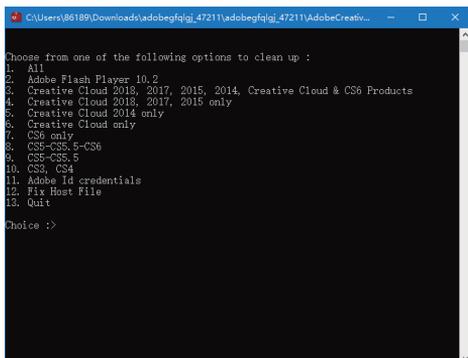


图 1-33 选择清除内容

按【3】键，再按【Enter】键。按【Y】键，再按【Enter】键。稍等片刻即可完成清理操作，如图 1-34 所示。完成清理操作后重新安装软件即可。

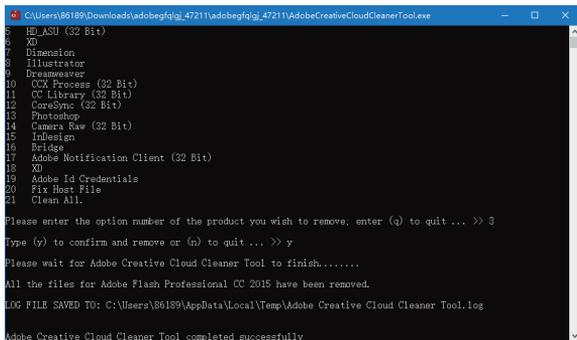


图 1-34 完成清理操作

1.6 Adobe XD 的工作界面

与 Adobe 公司的其他设计工具相比，Adobe XD 的工作界面相对简单、干净，如图 1-35 所示。其工作界面由菜单栏、工具箱、模式栏、“属性”面板和工作区域等 5 部分组成，用户可以使用这些内容实现 App 界面的交互原型设计或 UI 设计。

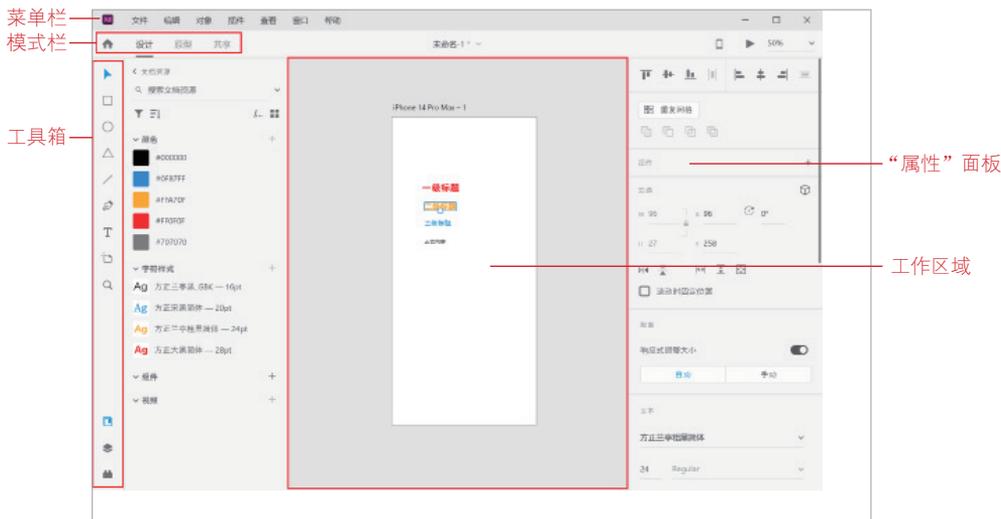


图 1-35 Adobe XD 的工作界面

1.6.1 菜单栏

Adobe XD 的菜单栏共包含了 7 个主菜单，如图 1-36 所示。Adobe XD 中几乎所有的命令都按照类别排列在这些菜单中，它们是 Adobe XD 工作界面中的重要组成部分。

单击任意菜单选项名称，即可打开该菜单的子菜单列表，在列表中使用分割线区分不同功能的命令，并且带有黑色三角标记的命令表示还包含扩展菜单。图 1-37 所示为单击“文件”菜单后打开的子菜单列表。

选择菜单中的任意命令即可执行该命令；如果命令后面带有快捷键，则使用与之对应的快捷键即可快速执行该命令。

在工作界面空白处或任一对象上右击可以显示快捷菜单，在面板上右击也可以显示相应的快捷菜单。

1.6.2 工具箱

Adobe XD 的工具箱默认位于工作界面的左侧，其中包含了选择工具、绘图工具、文本工具、画板工具、缩放工具，以及“库”“图层”和“插件”面板。

单击工具箱中的任意工具按钮即可选中该工具，将光标停留在工具按钮上，即可显示该工具的名称与快捷键，如图 1-38 所示，按相应的快捷键即可快速选择该工具。

单击工具箱底部的“库”“图层”或“插件”面板按钮，工具箱右侧将显示该面板，如图 1-39 所示；再次单击当前面板按钮，即可隐藏面板。



图 1-36 Adobe XD 菜单栏

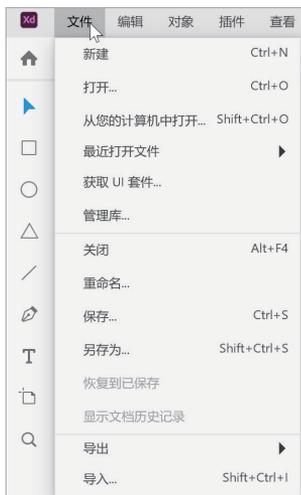


图 1-37 子菜单列表

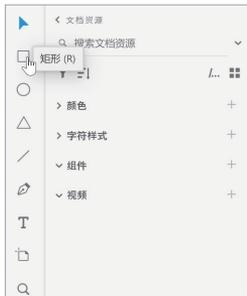


图 1-38 显示工具名称与快捷键

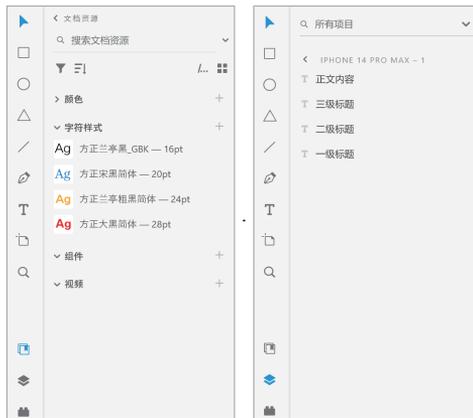


图 1-39 显示面板

1.6.3 模式栏

Adobe XD 的模式栏位于菜单栏的下方，共包含“设计”“原型”和“共享”3种工作模式，如图 1-40 所示。

单击任一模式的名称，Adobe XD 的工作界面将出现相应的工具、面板和工作区域，用户使用这些工具和属性参数在工作区域中进行操作，可以完成设计作品的相应阶段内容。

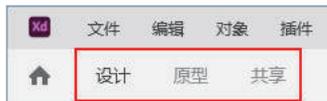


图 1-40 3种工作模式

1. 设计模式

在设计模式下，可以创建和设计 App 项目的各个界面（画板），也可以导入使用其他工具创建的资源，还可以从网上导入资源，使用导入资源完善 App 项目的各个界面，如图 1-41 所示。

2. 原型模式

在原型模式下，可以为 App 界面（画板）创建链接、录制设计作品的视频演示、在浏览器或设备中预览 UI 作品和它的交互效果，还可以与设计团队共享作品，如图 1-42 所示。

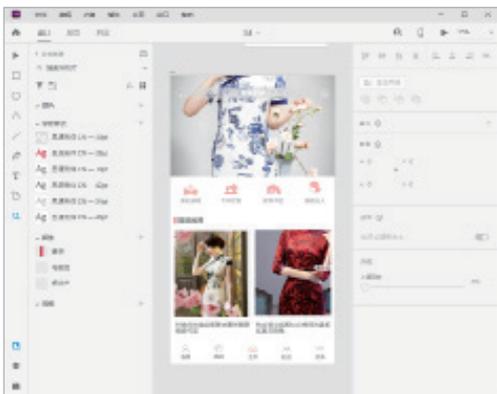


图 1-41 设计模式

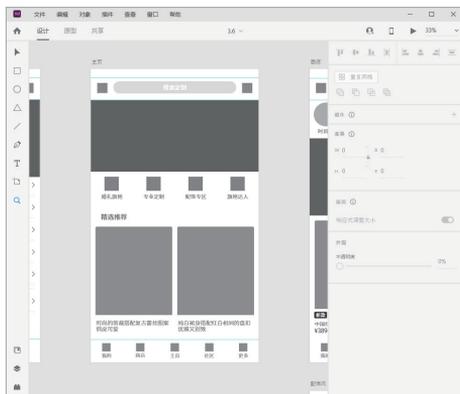


图 1-42 原型模式

3. 共享模式

在共享模式下，可以创建和共享链接，方便工作人员进行设计审查、开发、演示和用户测试，如图 1-43 所示。

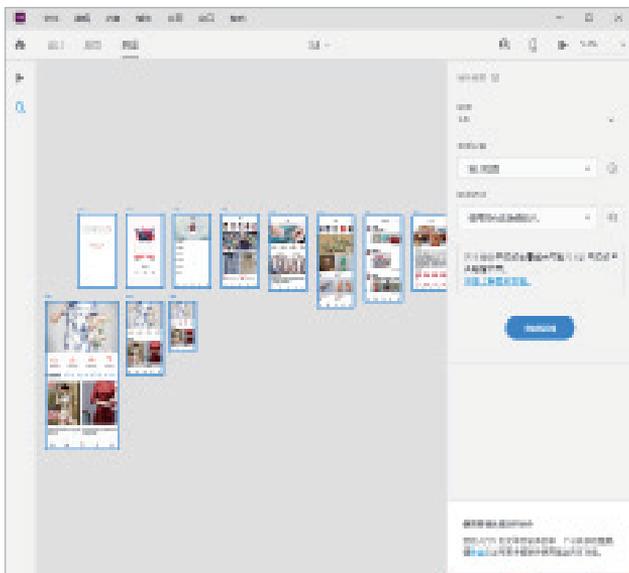


图 1-43 共享模式

1.6.4 “属性”面板

在 Adobe XD 中，“属性”面板的默认位于工作界面的右侧。采用不同的工作模式，“属性”面板中的参数也会随之改变，如图 1-44 所示。

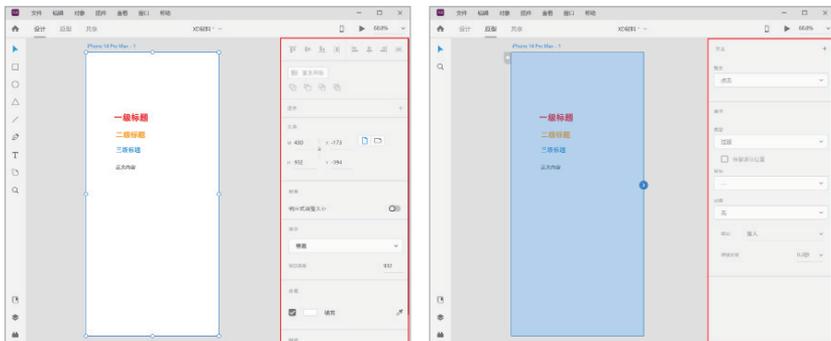


图 1-44 “属性”面板

在设计模式下，用户可以在“属性”面板中定义对象的各种属性并使用不同的选项控制对象。也可以指定对象的尺寸、对齐方式、填充、边界、阴影、投影和背景，以及将对象组合在一起以制作全新的对象。

用户还可以使用“重复网格”选项构建布局，使用“滚动时固定位置”选项在滚动时固定多个元素的位置，或使用数学运算创建精确度更高的设计。

在原型模式下，用户可以在“属性”面板中定义交互的触发条件、操作类型、操作目标和操作动画，还可以为交互添加“音频播放”或“语音播放”操作类型。

1.6.5 工作区域

在 Adobe XD 中，每创建一个文件就会打开一个独立的工作界面，在工作界面中放置画板和粘贴板的区域统称为工作区域，如图 1-45 所示。工作区域包含了设计师创建的所有资源和画板。

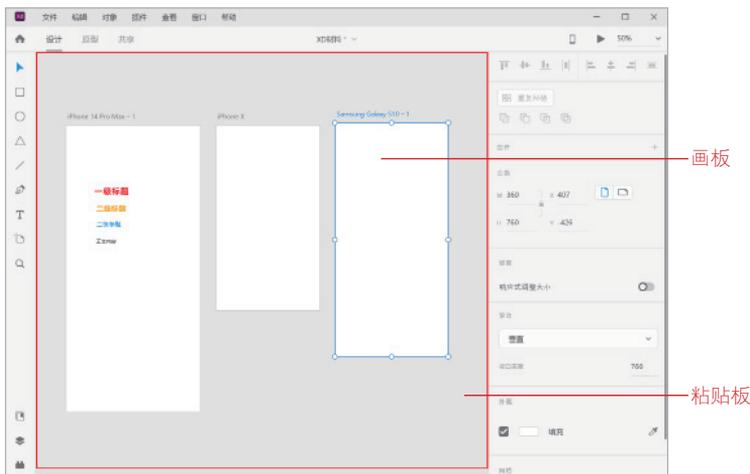


图 1-45 Adobe XD 的工作区域

1.7 Adobe XD 的帮助资源

在学习 Adobe XD 软件时,可以通过使用“帮助”菜单中的命令获得 Adobe 提供的各种 Adobe XD 帮助资源和技术支持,单击菜单栏中的“帮助”菜单,可以在打开的子菜单中选择相应的帮助命令,如图 1-46 所示。

选择“学习使用 XD”命令,即可打开浏览器并转到 Adobe 官网中介绍 Adobe XD 学习和支持的网页,如图 1-47 所示。



图 1-46 “帮助”菜单

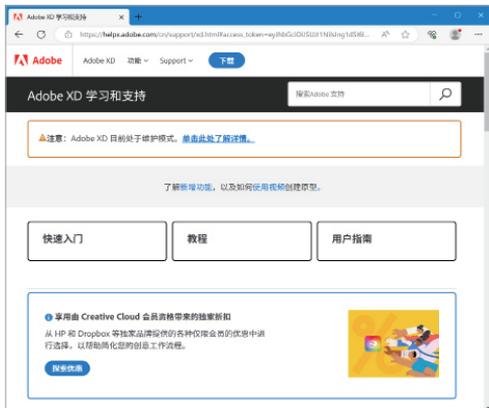


图 1-47 Adobe 官网中介绍 Adobe XD 学习和支持的网页

选择“新增功能”命令,即可打开浏览器并转到 Adobe 官网中介绍 Adobe XD 的新增功能的网页,如图 1-48 所示。

选择“关于 XD”命令,将打开 Adobe XD 面板,其中包含了 Adobe XD 的版本信息、工程信息和法律声明等内容,如图 1-49 所示。单击面板左下角的“关闭”,即可关闭该面板。

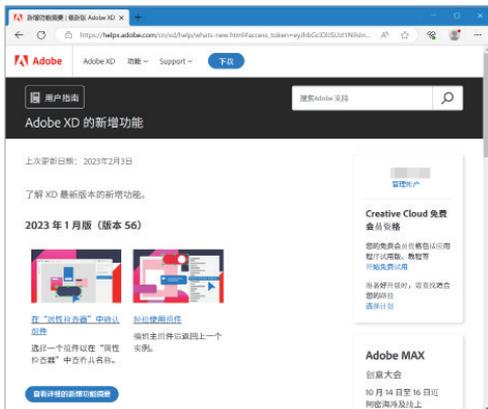


图 1-48 Adobe 官网中介绍 Adobe XD 的新增功能的网页



图 1-49 Adobe XD 面板

选择“更新”命令,即可打开 Adobe Creative Cloud 软件,如图 1-50 所示。在该软件中,用户可以查看 Adobe XD 是否有版本需要进行更新。

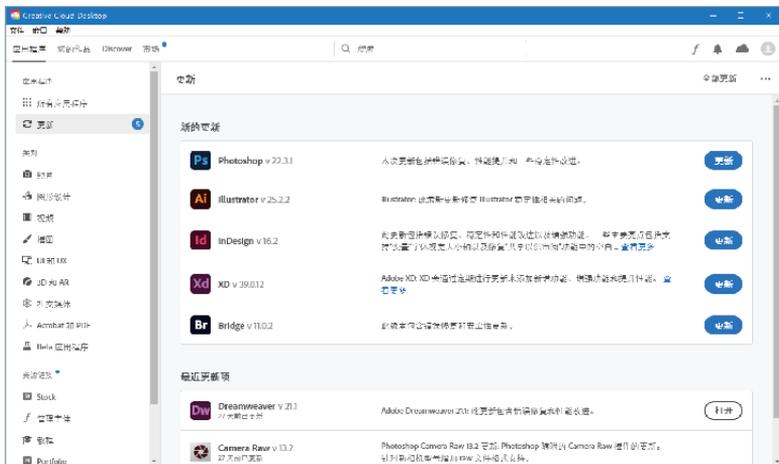


图 1-50 Adobe Creative Cloud 软件

1.8 总结拓展

掌握移动 UI 设计基础知识是使用 Adobe XD 设计制作移动 UI 的前提条件，将这些基础知识融入日常的 UI 设计工作中，才能帮助设计师设计出符合规范的作品。

1. 本章小结

本章主要讲解了移动端 UI 设计基础、移动 UI 设计流程、移动 UI 设计常用工具、关于 Adobe XD、下载和安装 Adobe XD、Adobe XD 的工作界面及 Adobe XD 的帮助资源等内容。通过学习本章内容，读者应在了解移动端 UI 设计的基础知识的同时，掌握 Adobe XD 的基本功能，为后面章节的学习打下基础。

2. 拓展案例——卸载 Adobe XD

参考本章所学内容，在 Adobe Creative Cloud 中将 Adobe XD 卸载。

1.9 课后测试

完成本章内容学习后，接下来通过几道课后习题，测验一下读者学习移动 UI 设计基础的学习效果，同时加深对所学知识的理解。

一、选择题

- 在下列 4 个选项中，不属于 UI 设计范围的是（ ）。
 - Windows 操作系统
 - 搜狗输入法
 - 服装店门头
 - 银行取款机
- 下面关于 UI 设计的论述中，正确的是（ ）。
 - 图形设计通常是指软件产品的硬件设计

- B. UI 设计按照其职能划分可以分为图形设计、交互设计和用户测试 / 研究 3 部分
- C. UI 设计的好坏只能凭借设计师或领导的审美来评判
- D. 用户测试 / 研究是指测试 UI 设计的合理性和图形设计的美观性
3. 一套 App 完整的 UI 设计页面中, 不包括以下哪个内容? ()
- A. 颜色 B. 版式 C. 字体 D. 定价
4. 下列设备中, 哪一款采用了国产的鸿蒙 OS 系统 ()。
- A. iPhone 13 B. iWatch C. Mac D. 华为 P40
5. 下列软件中, 属于在网页云端完成 UI 设计工作的是 ()。
- A. Photoshop B. Figma C. Assistor PS D. Sketch

二、判断题

1. 平面 UI 中可以展现的 UI 交互操作习惯更多, 如单击、双击、按住、移入、移除、右击和滚轮等多种操作; 而移动端的功能相对较弱, 只能实现点击、按住和滑动等操作。 ()
2. 互联网产品视觉设计可以简单归纳为视觉概念稿、视觉设计图和标注切图 3 步。 ()
3. 在开始设计一款 App 界面时, 第一步就是要根据产品的行业和受众群确定界面的主色, 然后再根据主色, 确定配色方案。 ()
4. UI 交互设计师的主要工作就是画流程图和线框图。 ()
5. 产品经理, 可以对产品生命周期中的各阶段工作进行干预。 ()

三、创新题

根据本章所学内容, 设计一款西安旅游 App 产品的配色方案, 具体要求和规范如下:

- 内容 / 题材 / 形式。
- 以西安兵马俑为题材的 App 产品。
- 设计要求。

根据行业的特点, 确定 App 的设计目的和设计内容, 并撰写文字报告。

第 2 章 Adobe XD 的基本操作

Adobe XD 的基本操作涵盖了从使用主页、新建文件、创建和管理画板、打开文件、导入文件、存储文件、撤销与恢复操作，以及辅助工具等多个方面。掌握这些核心操作后，用户能够熟练运用 Adobe XD 进行创意设计与原型制作，显著提升设计工作的效率与最终作品的质量。

知识目标

- 了解主页的内容及使用方法。
- 掌握创建和管理画板的方法和技巧。

能力目标

- 能够完成打开、导入和存储文件操作。
- 能够在实际操作中使用辅助工具制作 UI。

素质目标

- 熟悉创建和管理画板的操作，使学生具有较强的理解和观察能力。
- 熟悉使用各种辅助工具，使学生具有善于倾听、乐于沟通的能力。

2.1 使用主页

启动 Adobe XD，用户首先看到的界面即为“主页”，如图 2-1 所示。在主页中可以快速访问了解 XD 的功能、您的文件、已与您共享和已删除的云文档，并且可以管理链接、画板预设和最近使用项。

在“主页”界面中选择“了解 XD 的功能”选项，将进入 Adobe XD 学习和支持界面，如图 2-2 所示。



图 2-1 Adobe XD 的主页

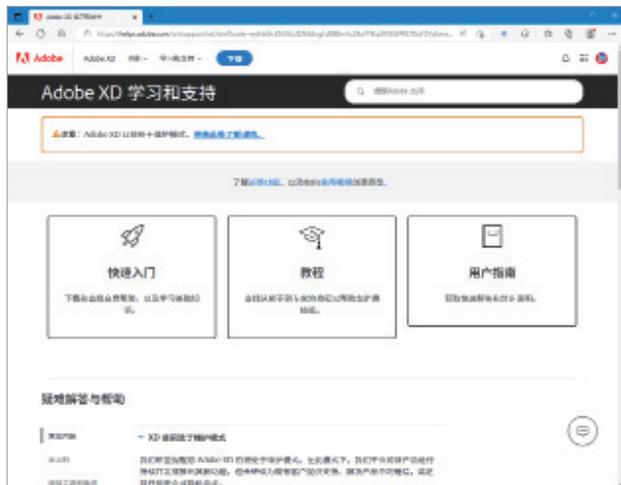


图 2-2 Adobe XD 学习和支持界面

2.2 新建文件

就像绘画之前要先有画笔和纸一样，使用 Adobe XD 绘制移动 UI 之前，首先要创建一个能够承载 UI 元素的文件。

“主页”界面的“画板预设”区域中共包含 iPhone、Web、Instagram 故事和自定义大小 4 种类型的预设文件画板尺寸。单击 Adobe XD 主页界面“画板预设”区域中图标右侧的下拉按钮 ▾，打开如图 2-3 所示的尺寸列表，选择任意尺寸即可创建包含该画板尺寸的文件，如图 2-4 所示。



图 2-3 移动端 UI 尺寸列表

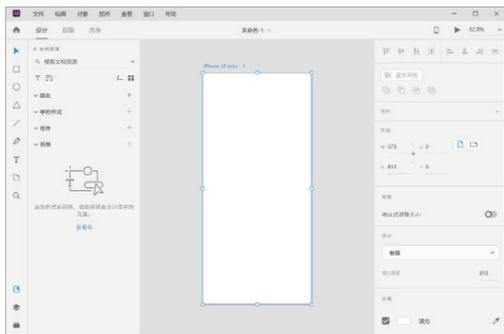


图 2-4 进入新建文件

单击“主页”界面左侧的“新文件”按钮，如图 2-5 所示，也可以快速新建一个 Adobe XD 文件。新建文件后，单击左上角的“主页”图标 ⬆️ 或按【Ctrl+N】组合键，可再次打开“主页”界面，如图 2-6 所示。



图 2-5 “新文件”按钮

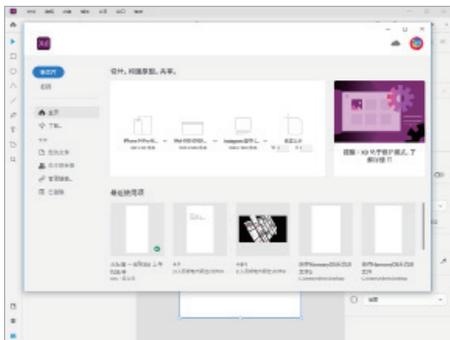


图 2-6 再次打开“主页”界面

2.3 创建和管理画板

在 Adobe XD 中，画板以可视化载体的形式，精准呈现 App 界面与网站页面的设计原型，极大地简化了设计流程。用户能够在一个文档内高效创建多个画板，轻松适应多样化的屏幕尺寸需求，并系统性地完善和优化 UI 设计的整体布局与细节。

2.3.1 创建新画板

默认情况下，新建的文件中只包含一个画板。单击工具箱中的“画板”按钮，软件界面右侧的“属性”面板中将显示“移动设备”“平板电脑”“Web/ 桌面”“社交媒体”和“手表”5 种画板预设，如图 2-7 所示。选择任一列表选项，即可在工作区中创建一个对应的画板，如图 2-8 所示。

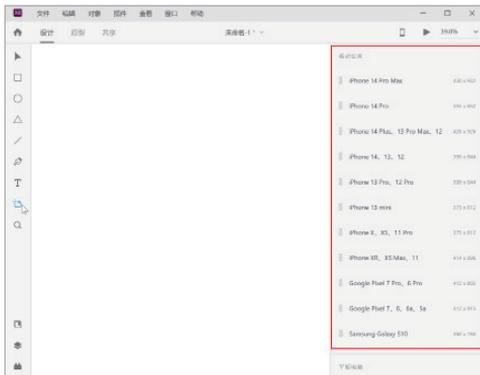


图 2-7 选择画板尺寸

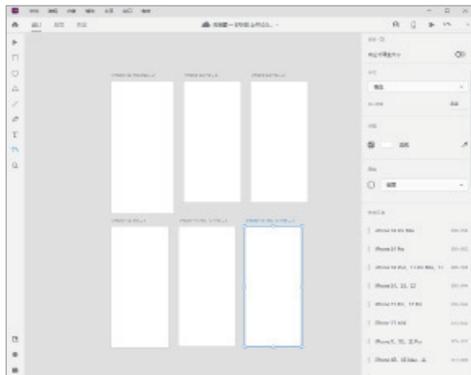


图 2-8 添加画板到工作区域

使用“画板”工具在工作区域的空白处单击，即可创建一个与前一个画板相同尺寸的画板。按住鼠标左键向下和向右拖曳，可创建自定尺寸的画板。创建自定画板时，“属性”面板中的 W 和 H 值随画板大小的变化而变化，如图 2-9 所示。

释放鼠标左键，即可完成自定画板的操作，如果对画板尺寸不满意，可以继续调整“属性”面板中 W 和 H 的数值，如图 2-10 所示。

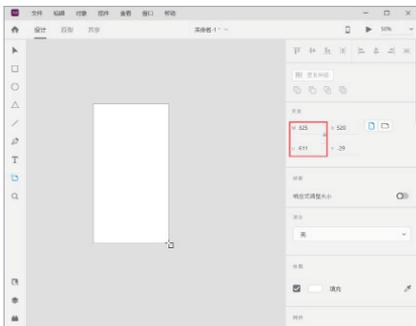


图 2-9 创建自定义画板



图 2-10 调整画板尺寸

2.3.2 应用案例——创建 iOS 系统 App 文件

源文件：源文件 / 第 2 章 / 创建 iOS 系统 App 文件 .xd

操作视频：视频 / 第 2 章 / 创建 iOS 系统 App 文件 .mp4

Step 01 启动 Adobe XD 软件，界面如图 2-11 所示。在“主页”界面的“画板预设”区域中单击 iPhone X、XS、11 右侧的 ▾ 图标，如图 2-12 所示。

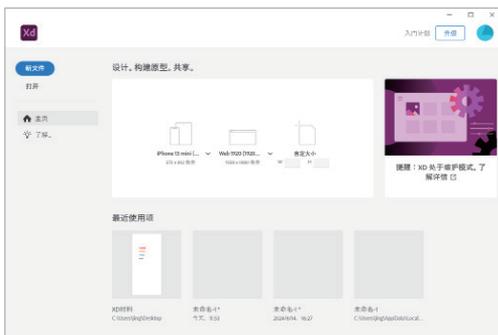


图 2-11 打开 Adobe XD 软件

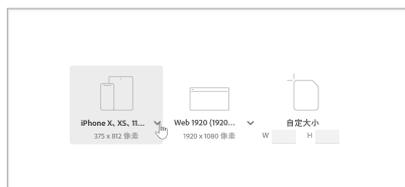


图 2-12 单击移动端 UI 尺寸选项右侧图标

Step 02 在打开的下拉列表框中选择“iPhoneX、XS、11 Pro (375×812)”选项，如图 2-13 所示。创建的新文件效果如图 2-14 所示。



图 2-13 选择相应的选项

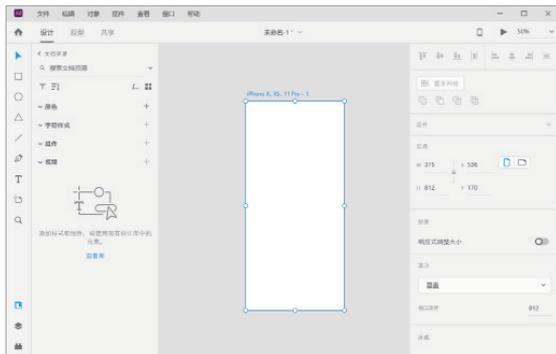


图 2-14 创建新文件

Step03 单击工具箱中的“画板”按钮，Adobe XD 工作界面右侧的“属性”面板出现如图 2-15 所示的 UI 设计尺寸列表。

Step04 选择“iPhoneX、XS、11Pro（375×812）”选项，创建如图 2-16 所示的新画板。

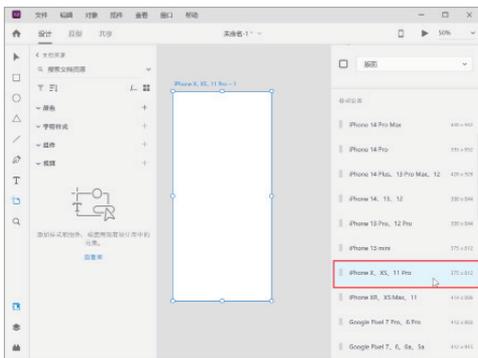


图 2-15 UI 设计尺寸列表

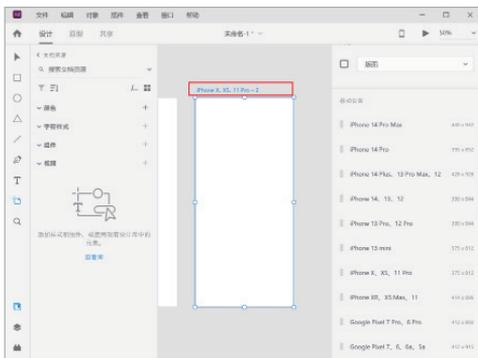


图 2-16 创建新画板

知识链接：iOS 系统的 UI 设计尺寸

为创建 iOS 系统 UI 设计，界面尺寸要符合 iOS 系统的要求。为了便于适配 iOS 系统的所有设备，以 iPhone 6 的屏幕尺寸为基准，也就是 375px×667px，如图 2-17 所示。状态栏的高度为 20px，导航栏的高度为 44px，标签栏的高度为 49px，图 2-18 所示为 iPhone 6 组件的名称和高度。



图 2-17 iPhone 6 屏幕尺寸

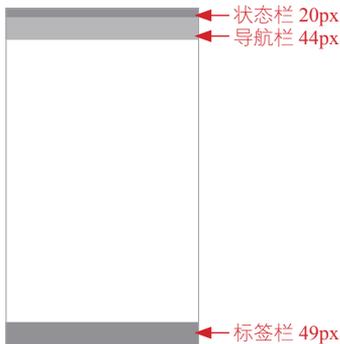


图 2-18 iPhone 6 组件的名称和高度

2.3.3 使用现有画板

用户可以将 PSD 或 AI 文件中的现有画板导入 Adobe XD 中。执行“文件>导入”命令，弹出“打开”对话框，选择一个文件，如图 2-19 所示。单击对话框右下角的“导入”按钮，即可在 Adobe XD 中导入该文件的画板，如图 2-20 所示。

提示

导入的每个画板和其包含的图层都是完整的，用户可以在 Adobe XD 中继续对其进行编辑。

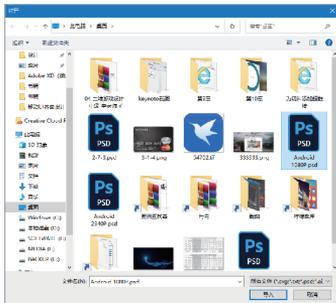


图 2-19 选择文件

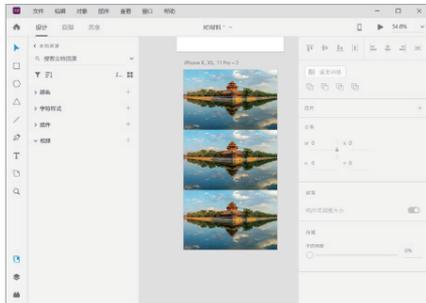


图 2-20 导入画板

2.3.4 管理画板

用户在使用画板的过程中，可以根据自己的需求对画板进行重命名、调整大小、调整位置、复制和重新排列等管理操作。

1. 重命名画板

双击画板左上角的标题名称，标题将变为被选中的文本框，如图 2-21 所示。在文本框中输入新的标题名称后，单击工作区域空白处即可完成重命名画板操作，如图 2-22 所示。

2. 调整画板大小

选中画板并将光标放置在画板边缘线中间的圆形手柄上，当光标变为箭头状态时，按住鼠标左键的同时向下、向左或向右拖曳调整画板的大小。释放鼠标左键，即可完成改变画板大小的操作，如图 2-23 所示。



图 2-21 标题变为文本框



图 2-22 完成重命名画板操作

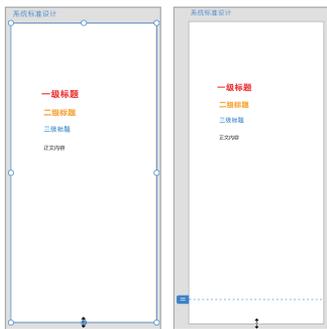


图 2-23 调整画板大小

3. 复制画板

按【Ctrl+D】组合键，可以快速复制当前选中画板；选中一个或多个画板，按住【Alt】键不放手的同时使用“选择”工具向任意方向拖曳，可以复制一个或多个画板，如图 2-24 所示。

提示

选中画板后右击，在弹出的快捷菜单中选择“拷贝”命令，然后在工作区域的空白处右击，在弹出的快捷菜单中选择“粘贴”命令，即可完成复制选中画板的操作。

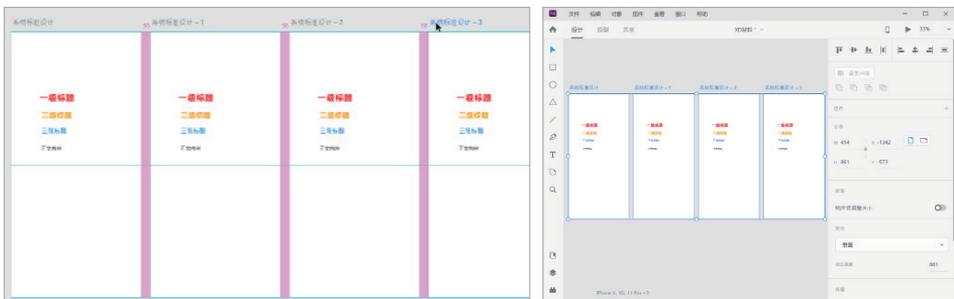


图 2-24 复制画板

4. 分布与对齐

选择多个画板，单击“属性”面板中顶部对齐与分布选项的任意一项，被选中的画板将按照选项描述进行分布与排列，如图 2-25 所示。

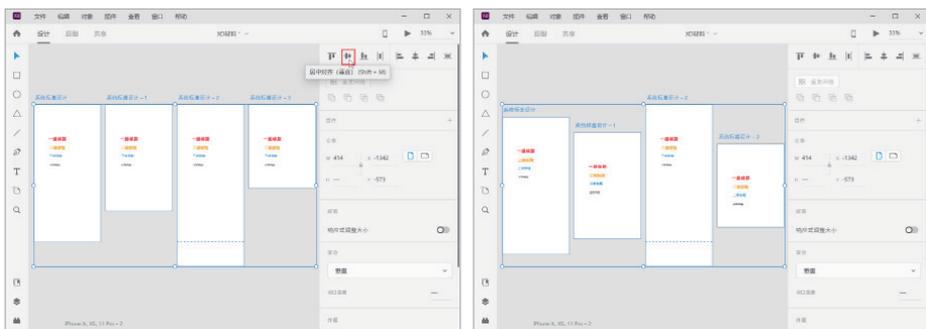


图 2-25 分布与对齐画板

提示

执行对齐操作时，至少要选中两个画板。执行分布操作时，至少要选中三个画板。

5. 调整画板位置

选中一个或多个画板，按下鼠标左键将其向任意方向的空白位置拖曳，即可移动画板的位置。松开鼠标左键，画板将被移动到当前位置，如图 2-26 所示。



图 2-26 移动画板位置

2.3.5 应用案例——创建 Android 系统 App 文件

源文件：源文件 / 第 2 章 / 创建 Android 系统 App 文件 .xd

操作视频：视频 / 第 2 章 / 创建 Android 系统 App 文件 .mp4

Step 01 启动 Adobe XD 软件，界面如图 2-27 所示。在“主页”界面的“画板预设”区域的“自定义大小”选项中输入如图 2-28 所示的画板设计尺寸。



图 2-27 打开 Adobe XD



图 2-28 自定义画板尺寸

Step 02 按【Enter】键或单击“自定义大小”选项，新创建的文件如图 2-29 所示。双击画板左上角画板的标题名称，修改画板名称，如图 2-30 所示。

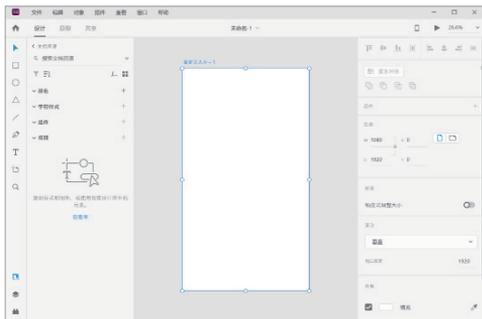


图 2-29 新创建的文件



图 2-30 修改画板名称

Step 03 选中画板，按【Ctrl+D】组合键两次，复制两个画板，完成后的工作界面如图 2-31 所示。



图 2-31 复制画板后的工作界面

知识链接：创建 Android 系统的 UI 设计尺寸

Android 设备的发展速度远远快于 iOS 设备，屏幕的分辨率达到了 XXHDPI。因此，本案例采用 1080px×1920px 的尺寸进行设计，如图 2-32 所示。设计完成后再输出不同尺寸的素材，供开发人员使用。Android 系统的基本组件与 iOS 系统相同，同样包括状态栏、导航栏和标签栏。不同的设备，组件的高度也不相同。本案例中采用的 UI 设计尺寸的状态栏高度为 60px，导航栏高度为 144px，标签栏高度为 150px，如图 2-33 所示。



图 2-32 Android 系统的 UI 设计尺寸

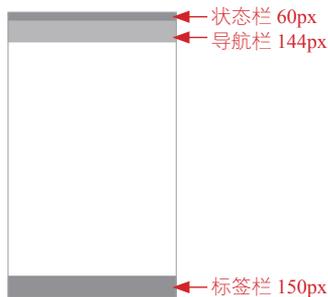


图 2-33 Android 系统的组件高度

2.4 打开文件

Adobe XD 支持通过执行“打开”操作来直接访问并加载多种外部文件格式，同时也能够无缝衔接并继续编辑未完成的 Adobe XD 项目文件，为用户提供灵活且高效的创作与修改体验。

2.4.1 “打开”命令

启动 Adobe XD 并进入“主页”界面中，单击界面左侧的“打开”按钮，如图 2-34 所示。在弹出的“打开”对话框中选择要打开的文件，单击“打开”按钮或直接双击要打开的文件，即可将文件打开，如图 2-35 所示。

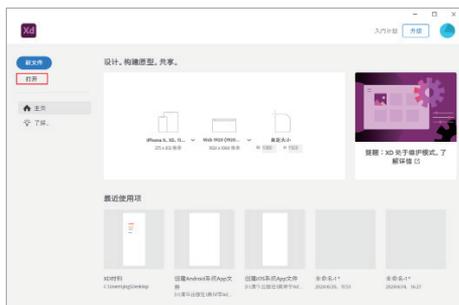


图 2-34 单击“打开”按钮

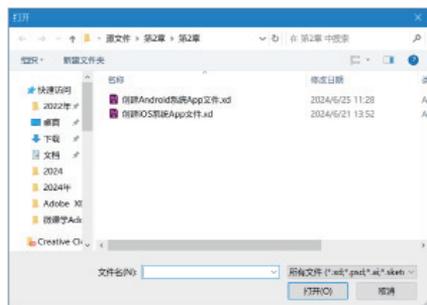


图 2-35 “打开”对话框

执行“文件>打开”命令或按【Ctrl+O】组合键，如图 2-36 所示。用户可以在弹出的“从 Creative Cloud 中打开”对话框中选择打开“最近使用项”“您的文件”和“已与

您共享”3种文件，如图2-37所示。

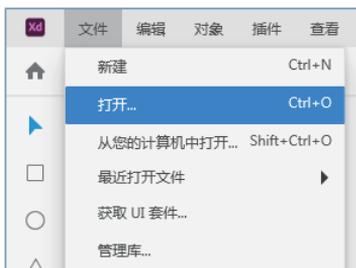


图 2-36 执行“打开”命令



图 2-37 打开3种文件

单击对话框左下角的“在您的计算机上”按钮，可以在弹出的“打开”对话框中选择打开用户计算机上的文件。

2.4.2 从您的计算机中打开

执行“文件>从您的计算机中打开”命令或按【Shift+Ctrl+O】组合键，如图2-38所示，可以在弹出的“打开”对话框中选择本地计算机中的文件打开，如图2-39所示。



图 2-38 执行“从您的计算机中打开”命令

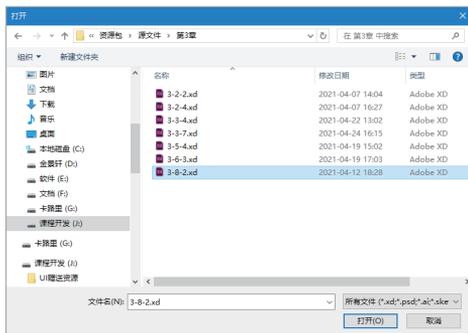


图 2-39 打开本地文件

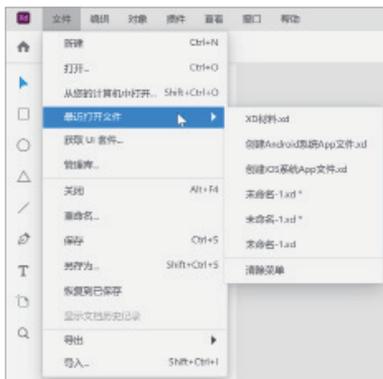


图 2-40 最近打开文件的列表

2.4.3 最近打开文件

执行“文件>最近打开文件”命令，在打开的子菜单中将显示 Adobe XD 最近打开编辑过的文件，如图2-40所示。

使用“最近打开文件”菜单的子菜单，可以快速打开最近使用过的文件。执行“清除菜单”命令可以清除该文件列表。

提示

Adobe XD“主页”界面中的“最近使用项”与“最近打开文件”命令的功能与使用方法相同。

2.5 导入文件

Adobe XD 允许用户导入不同格式的素材文件，用来丰富设计师的 UI 作品。

2.5.1 “导入”命令

执行“文件>导入”命令或按【Shift+Ctrl+I】组合键，如图 2-41 所示。在弹出的“打开”对话框中选择一个或多个图像，单击“导入”按钮，即可将选中图像导入当前文件中，如图 2-42 所示。



图 2-41 执行“导入”命令

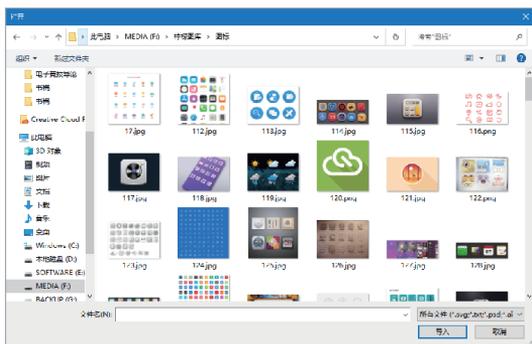


图 2-42 “打开”对话框

知识链接：不同的图像格式

Adobe XD 支持导入多种图像格式，如 TIF、GIF、JPEG 等。图像格式决定了图像数据的存储方式，以及文件是否与一些应用程序兼容。使用“导入”命令导入图像时，可以在弹出的对话框中选择文件的图像格式，如图 2-43 所示。不同格式的图像的图标显示效果如图 2-44 所示。



图 2-43 选择图像格式



图 2-44 不同格式图像的图标显示效果

2.5.2 应用案例——拖曳导入图片素材

源文件：源文件 / 第 2 章 / 拖曳导入图片素材 .xd

操作视频：视频 / 第 2 章 / 拖曳导入图片素材 .mp4

Step 01 启动 Adobe XD 软件，并新建一个 iPhone 14 Pro Max 文件，如图 2-45 所示。打开任意一个素材文件夹，如图 2-46 所示。

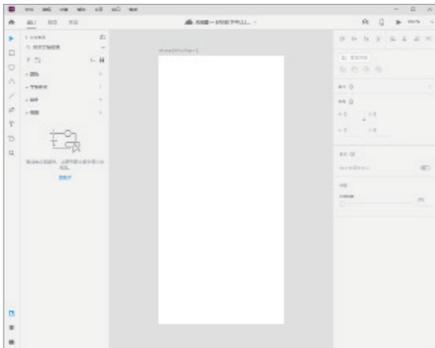


图 2-45 新建文件



图 2-46 打开素材文件夹

Step02 选中文件夹中的图片素材，按住鼠标左键拖曳图片到 Adobe XD 工作区域中，如图 2-47 所示。

Step03 松开鼠标左键并使用“选择”工具调整图片的大小以适配画板尺寸，效果如图 2-48 所示。

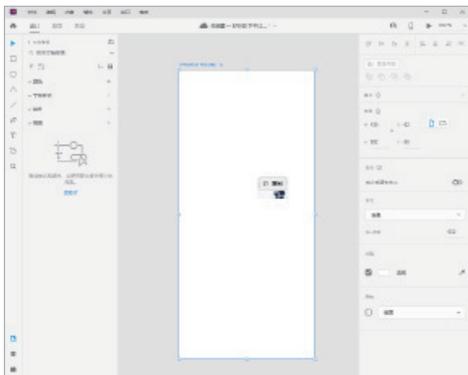


图 2-47 拖曳图片到工作区域

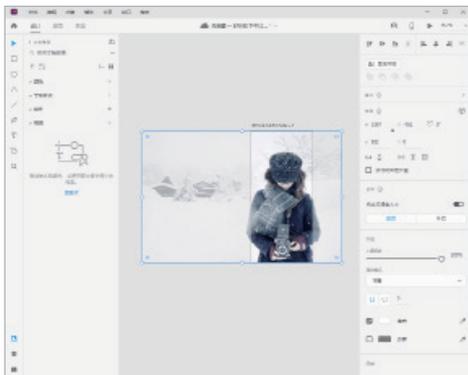


图 2-48 调整图片大小

2.6 存储文件

无论是创建新文件，还是编辑以前的文件，在操作完成后通常都会将文件保存，以便分享或再次编辑。

2.6.1 “保存”与“另存为”命令

完成文件编辑后，执行“文件>保存”命令或按【Ctrl+S】组合键，弹出“保存到 Creative Cloud”对话框，如图 2-49 所示。在“另存为”文本框中设置保存文件的名称，单击“保存”按钮，即可将文件存储在 Adobe 云端。

用户可以通过执行“文件>打开”命令，在弹出“打开”对话框中找到存储的文件，如图 2-50 所示。

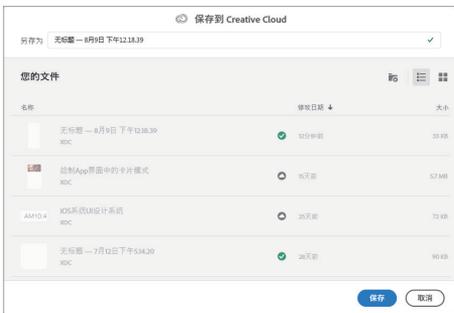


图 2-49 “保存到 Creative Cloud”对话框

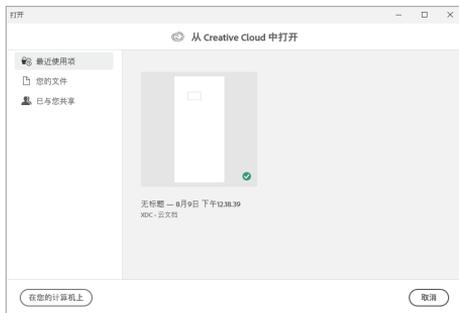


图 2-50 存储在 Adobe 云端的文件

对已经保存的文件编辑后，执行“文件 > 保存”命令，将直接保存文件更新而不弹出“另存为”对话框。执行“文件 > 另存为”命令，将为已保存文件创建一个副本文件，用户可在弹出的“保存到 Creative Cloud”对话框中重新设置文件的名称和存储位置。

提示

默认文件名包括文件名、存储日期和存储时间 3 部分。

2.6.2 存储为本地文档

执行“文件 > 存储为本地文档”命令或按【Shift+Ctrl+Alt+S】组合键，将弹出“另存为”对话框，如图 2-51 所示。选择存储位置并设置“文件名”和“保存类型”后，单击“保存”按钮，即可将文件存储到本地计算机中。

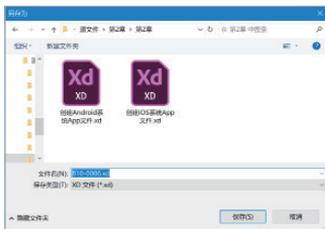


图 2-51 “另存为”对话框

提示

存储在 Adobe 云端的文件为 XDC 格式，存储在本地的文件为 XD 格式。

2.6.3 重命名

执行“文件 > 重命名”命令，如图 2-52 所示，弹出“重命名您的文档”对话框，如图 2-53 所示。用户可以在该对话框中重新输入文件的名称，输入完成后单击“重命名”按钮，即可实现对文件的重命名操作。

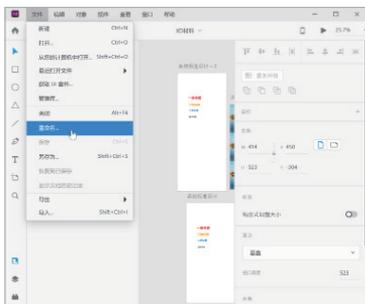


图 2-52 执行“重命名”命令

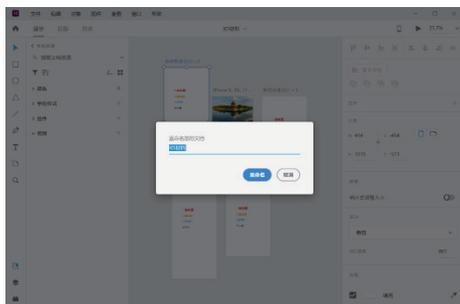


图 2-53 “重命名您的文档”对话框

2.6.4 应用案例——保存 HarmonyOS 系统 UI 文件

源文件：无

操作视频：视频 / 第 2 章 / 保存 HarmonyOS 系统 UI 文件 .mp4

Step01 执行“文件>从您的计算机中打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择“素材/第2章/2-3-2.xd”文件，如图 2-54 所示。

Step02 单击“打开”按钮，打开文件效果如图 2-55 所示。

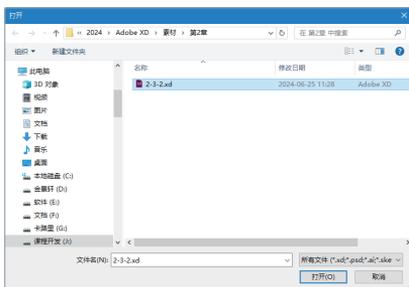


图 2-54 选择要打开的素材文件

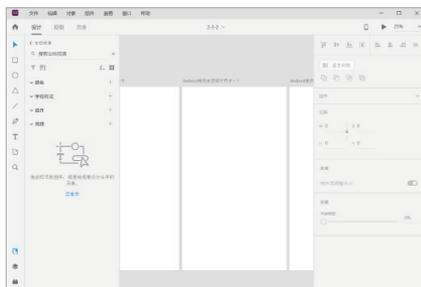


图 2-55 打开文件效果

Step03 选中画板，在右侧面板中修改画板尺寸为 720px×1280px，修改画板名称为“HarmonyOS 系统主流设计尺寸”，如图 2-56 所示。使用相同的方法，修改其他画板的尺寸和名称，如图 2-57 所示。

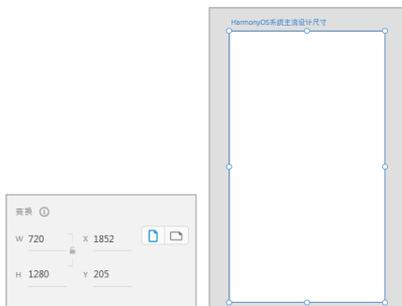


图 2-56 修改画板尺寸和名称

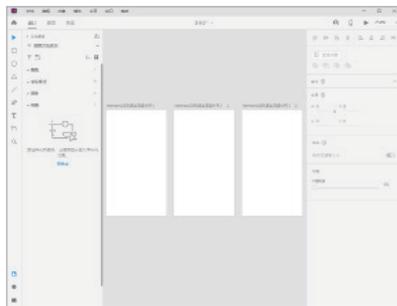


图 2-57 修改其他画板的尺寸和名称

Step04 执行“文件>存储为本地文档”命令，弹出“另存为”对话框，为文件设置文件名，如图 2-58 所示。单击“保存”按钮，完成 HarmonyOS 系统 UI 文件的保存，如图 2-59 所示。

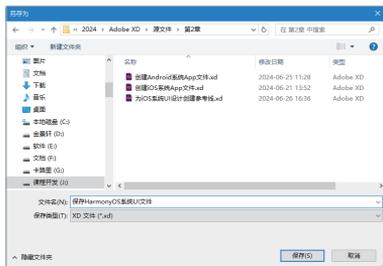


图 2-58 为文件设置文件名

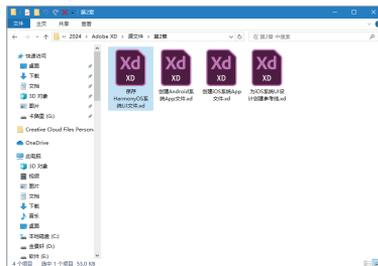


图 2-59 完成文件保存

提示

这个设计尺寸只是一个建议尺寸，并不需要设计师严格遵守，HarmonyOS 和 Andorid 一样，是一个非常开放的系统，里面的很多尺寸都是可以自定义的。

2.7 获取 UI 套件

Adobe XD 提供指向适用于 Apple iOS、Google Material、Microsoft Windows 和线框的 UI 套件的链接。这些 UI 套件包含操作系统的原生图形元素。例如，如果用户正在设计 iOS 应用程序，则可以直接开始使用 Apple iOS 套件中现成的屏幕。借助 Adobe XD，还可以访问 Designer Marketplace 或控制面板 UI 套件等创意套件。

Adobe XD 提供了多个 UI 套件，设计人员可以将其用作设计产品的起点。要访问 UI 套件，可以执行“文件 > 获取 UI 套件”命令。

提示

由于网络和权限的问题，一些用户可能无法访问 Adobe UI 套件。用户可以通过安装 Adobe XD 插件获得各种 UI 套件。

2.8 撤销与恢复操作

在 UI 设计过程中，通常会出现操作失误或对操作效果不满意的情况，这时就可以使用“撤销”命令，将图像还原到操作前的状态。如果已经执行了多个操作步骤，可以使用“恢复到已保存”命令直接将 UI 设计恢复到最近保存的图像效果。

2.8.1 撤销与重做

执行“编辑 > 撤销 + (操作)”命令或按【Ctrl+Z】组合键，将撤销上一步操作，如图 2-60 所示。连续执行该命令，将逐步向后撤销操作。

执行一次“撤销 + (操作)”命令后，用户才可以使用“重做 + (操作)”命令，如图 2-61 所示。执行“重做 + (操作)”命令或按【Shift+Ctrl+Z】组合键，将再次执行被撤销的命令。连续执行该命令，将逐步向前重做操作。



图 2-60 “撤销”命令



图 2-61 “重做”命令

2.8.2 恢复文件

在设计制作 UI 作品的过程中，用户可以随时将作品恢复至上次保存文件的状态。执行“文件 > 恢复到已保存”命令，如图 2-62 所示，弹出如图 2-63 所示的警告框，单击“恢复”按钮，即可完成文件的恢复操作。

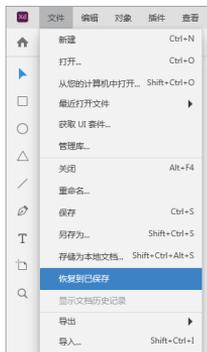


图 2-62 执行“恢复到已保存”命令



图 2-63 弹出警告框

提示

恢复后的文件将删除上次保存文件后的所有操作。用户在谨慎使用该命令的同时，也应养成及时保存文件的习惯。

2.9 辅助工具

Adobe XD 集成了多种高效辅助工具，如参考线、智能参考线及网格系统，旨在加速并优化 UI 设计的编辑过程。这些工具虽不直接执行编辑任务，却极大地提升了用户在进行选择、精确定位及细致编辑 UI 元素时的效率与精确度。

2.9.1 应用案例——为 iOS 系统 UI 设计创建参考线

源文件：无

操作视频：视频 / 第 2 章 / 为 iOS 系统 UI 设计创建参考线 .mp4

Step 01 启动 Adobe XD 软件，单击 iPhone 14 Pro Max 下拉按钮，在打开的下拉列表框中选择 iPhone X、XS、11 Pro（375×812）选项，如图 2-64 所示。新建文件界面如图 2-65 所示。



图 2-64 新建文件

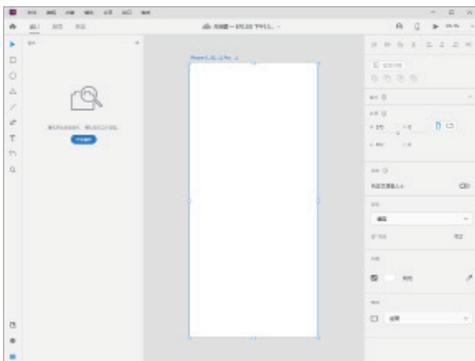


图 2-65 新建文件界面

Step 02 单击工具箱中的“选择”工具按钮，将光标移至画板顶部边缘处，当光标变为状态时，按下鼠标左键并向下拖曳至 20px 位置，如图 2-66 所示。松开鼠标左键即可创建状态栏参考线，如图 2-67 所示。



图 2-66 拖曳创建参考线

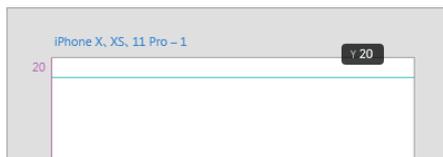


图 2-67 创建状态栏参考线

Step 03 使用相同的方法，拖曳创建距状态栏参考线 44px 的导航栏参考线，如图 2-68 所示。继续创建距画板底部为 73px 的标签栏参考线，如图 2-69 所示。

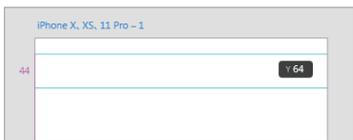


图 2-68 创建导航栏参考线

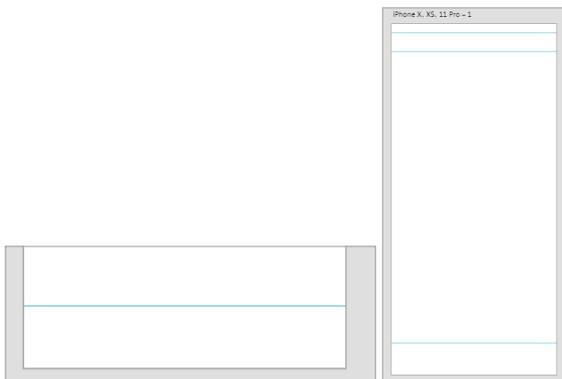


图 2-69 创建标签栏参考线

提示

用户也可以使用“选择”工具将光标放置在画板左侧边缘线上，当光标变为状态时，按住鼠标左键并向右拖曳，即可创建垂直方向的参考线。

2.9.2 管理参考线

在 UI 设计作品的创作流程中，参考线如果不慎干扰到设计操作的流畅性，建议采取有效的参考线管理措施。这些管理措施涵盖了对参考线的复制与粘贴操作、灵活删除不必要的参考线、锁定以固定其位置防止误动，以及隐藏参考线以保持工作界面的清晰与专注，从而提升设计效率与体验。

1. 复制与粘贴参考线

如果想要从画板复制参考线，需要先选中该画板，执行“查看 > 参考线 > 复制参考线”命令，如图 2-70 所示。然后选择想要粘贴参考线的画板，执行“查看 > 参考线 > 粘贴参考线”命令或按【Ctrl+V】组合键，完成复制并粘贴参考线的操作，如图 2-71 所示。

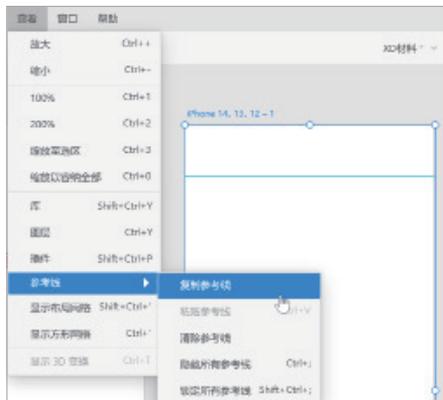


图 2-70 复制参考线

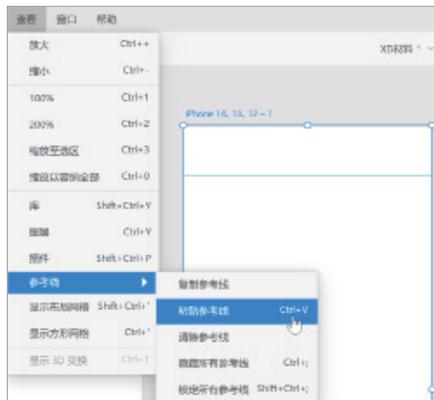


图 2-71 粘贴参考线

2. 删除参考线

如果想要删除一条参考线，用户可以使用“选择”工具选中该参考线并将其拖曳到画板范围之外，即可删除该参考线。

如果想要删除画板上的所有参考线，用户可以先选中画板，然后执行“查看 > 参考线 > 清除参考线”命令，即可删除该画板中的所有参考线，如图 2-72 所示。

3. 锁定参考线

执行“查看 > 参考线 > 锁定所有参考线”命令或按【Shift+Ctrl+;】组合键，即可锁定文件中的所有参考线，如图 2-73 所示。再次执行“查看 > 参考线 > 解锁所有参考线”命令或按【Shift+Ctrl+;】组合键，即可解除文件中所有参考线的锁定状态，如图 2-74 所示。



图 2-72 清除参考线



图 2-73 锁定所有参考线



图 2-74 解锁所有参考线



图 2-75 隐藏所有参考线



图 2-76 显示所有参考线

4. 隐藏参考线

执行“查看 > 参考线 > 隐藏所有参考线”命令或按【Ctrl+;】组合键，即可隐藏文件中的所有参考线，如图 2-75 所示。再次执行“查看 > 参考线 > 显示所有参考线”命令或按【Ctrl+;】组合键，可以显示文件中被隐藏的参考线，如图 2-76 所示。

提示

文件中的参考线处于隐藏状态时，将无法新建参考线。当文件中的参考线处于锁定状态时，用户可以创建新的参考线，但无法移动参考线。

2.9.3 使用智能参考线

了解了如何创建和管理参考线后，还可以在创建和操作对象或画板的过程中，利用智能参考线精确设置对象或画板的位置和距离。

一般情况下，Adobe XD 中的智能参考线为启用状态。当用户移动对象或画板时，智能参考线会对齐其他对象或画板，使用户得到精确的位置和间距等数据，如图 2-77 所示。



图 2-77 智能参考线

2.9.4 应用网格定位对象

除了参考线和智能参考线等辅助工具，Adobe XD 还为用户提供了网格辅助工具。网格主要起到一个对准线的作用，可以把画布平均分成若干块同样大小的区域，有利于设计 UI 作品时的对齐。Adobe XD 中的网格包括布局网格和方形网格两种。

执行“查看 > 显示布局网格”命令或按【Shift+Ctrl+’】组合键，文件中的所有画板将以布局网格显示，如图 2-78 所示。再次执行“查看 > 隐藏布局网格”命令或按【Shift+Ctrl+’】组合键，即可隐藏文件中的所有布局网格。

执行“查看 > 显示方形网格”命令或按【Ctrl+’】组合键，文件中的所有画板将以方形网格显示，如图 2-79 所示。再次执行“查看 > 隐藏方形网格”命令或按【Ctrl+’】组合键，即可隐藏文件中的所有方形网格。

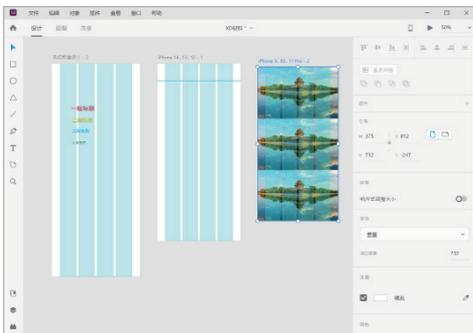


图 2-78 布局网格

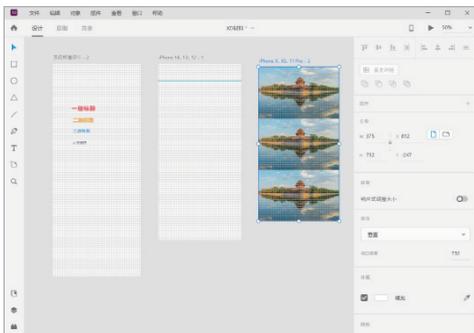


图 2-79 方形网格

用户也可以选择任意画板，勾选“属性”面板的“网格”选项下方的复选框，并在文本框中选择“版面（布局）”或“方形”网格，如图 2-80 所示，即可为文件中的所有画板添加网格。取消勾选“网格”选项下方的复选框，文件中的网格将被隐藏。

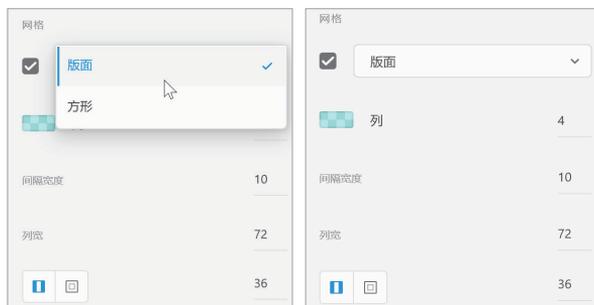


图 2-80 在“属性”面板中选择网格类型

2.9.5 管理网格

在画板上添加布局网格或方形网格后，用户可以通过“属性”面板中的“网格”选项设置网格的显示颜色、大小和间隔等参数。

1. 设置方形网格的参数

用户可以根据自己的设计需求，为方形网格设置网格大小和显示颜色等参数，网格大小设置的数值表示方形网格中两条相邻网格线之间的距离。

在“属性”面板的“方形大小”文本框中输入数值，如图 2-81 所示，即可完成设置方形网格大小的操作。单击“属性”面板中“方形大小”选项前面的色块，用户可在弹出的“拾色器”对话框中设置网格的显示颜色，如图 2-82 所示。



图 2-81 设置方形网格的大小

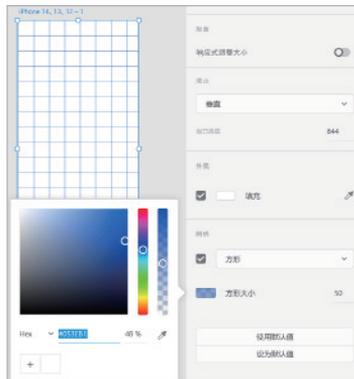


图 2-82 设置方形网格的显示颜色

提示

用户可在设计移动应用程序或图标时，利用方形网格的水平线和垂直线精确调整对象的大小和对齐方式。

2. 设置布局网格的参数

为画板应用布局网格后，用户可以从“属性”面板中的“版面”选项中设置布局网格的列数、间隔宽度、列宽和边距大小等参数。

单击“属性”面板中“列”选项前面的色块，弹出“拾色器”对话框，用户可在该对话框中为布局网格选取一种显示颜色，如图 2-83 所示。

在“属性”面板“列”选项后的文本框中输入数值，布局网格的列数随之改变；在“间隔宽度”选项后的文本框中输入数值，布局网格的间隔宽度也随之发生改变；布局网格的列宽同样可以以此种方法进行设置，如图 2-84 所示。

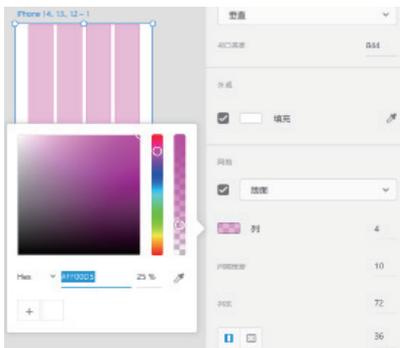


图 2-83 设置布局网格的显示颜色

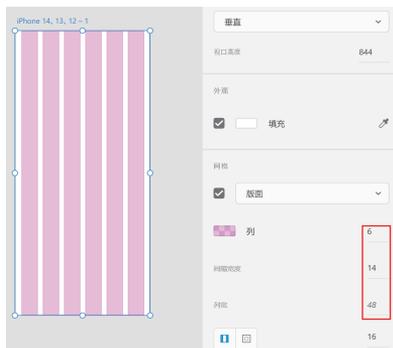


图 2-84 设置布局网格的大小

单击“属性”面板中的“左/右链接边距”图标，此时的布局网格只显示左右两侧的边距；在“左/右链接边距”选项后的文本框中输入数值，布局网格的左右边距随之发生改变，如图 2-85 所示。

单击“属性”面板中的“各边边距不同”图标，并在图标后的文本框中输入 4 个数值，布局网格的上、下、左和右边距将进行调整，如图 2-86 所示。

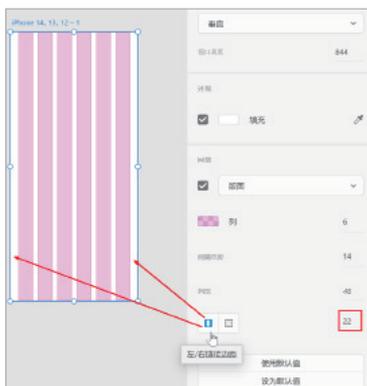


图 2-85 设置布局网格左右链接边距

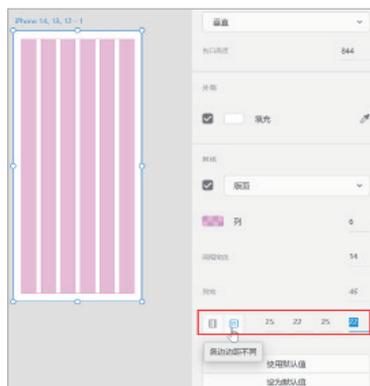


图 2-86 调整布局网格边距

提示

布局网格是列网格，用户可以根据布局网格轻松对齐设计对象；同时，在不同屏幕尺寸下，使用布局网格可以帮助用户快速调整对象。

2.10 总结拓展

想要设计出符合设计要求的 UI 作品，首先要掌握制作软件的操作方法和技巧，同时将 UI 设计规范融入其中，从创建最基本的页面开始设计。

1. 本章小结

本章主要讲解了 Adobe XD 的基本操作方法，从文件的基本操作入手，讲解了使用主页、新建文件、创建和管理画板、打开文件、导入文件、存储文件、获取 UI 套件、撤销与恢复操作和辅助工具等内容。通过深入学习本章内容，读者将熟练掌握在 Adobe XD 中建立并管理设计项目的方法，同时灵活运用多种辅助工具以提升设计效率与体验。

2. 拓展案例——创建 iOS 设备 @1X 尺寸画板

参考本章所学内容，新建 iOS 设备 @1X 尺寸画板，尺寸设置为 375px×667px。使用“选择”工具分别创建高度为 20px 的状态栏辅助线、高度为 44px 的导航栏辅助线和高度为 73px 的标签栏辅助线。

2.11 课后测试

完成本章内容的学习后，接下来通过几道课后习题，测验读者学习 Adobe XD 基本操作的学习效果，同时加深对所学知识的理解。

一、选择题

- Adobe XD 启动后首先展示给用户的界面是（ ）。
 - Creative Cloud 界面
 - “主页”界面
 - “打开”界面
 - “保存”界面
- 按（ ）组合键，可以快速复制当前选中画板。
 - Ctrl+C
 - Ctrl+V
 - Ctrl+D
 - Ctrl+Shift+D
- 执行对齐操作，至少需要选中（ ）以上的画板。
 - 两个
 - 三个
 - 四个
 - 一个
- 默认情况下，存储到本地的文件格式为（ ）格式。
 - XD
 - XDC
 - AI
 - PSD
- 执行下列哪个命令，作品将恢复至上次保存文件的状态？（ ）
 - 撤销
 - 恢复
 - 恢复到已保存
 - 恢复

二、判断题

- 用户在一个 Adobe XD 文档内只能创建一个画板。（ ）
- 当用户移动对象或画板时，智能参考线会通过对齐其他对象或画板，使用户得到精确的位置和间距等数据。（ ）
- Adobe XD 中的网格包括圆形网格和方形网格两种。（ ）

4. 网格大小设置的数值是方形网格中两条相邻网格线之间的距离。()
5. 布局网格是列网格，用户可以根据布局网格轻松对齐设计对象。()

三、创新题

根据本章所学内容，为一款运行在 HarmonyOS 系统的 App 页面创建 UI 组件参考线，具体要求和规范如下：

- 内容 / 题材 / 形式。

创建状态栏、标签栏和导航栏参考线，创建左右两侧的边界参考线。

- 设计要求。

HarmonyOS 系统状态栏的高度为 48px，导航栏的高度为 112px，标签栏的高度和导航栏一样高，也是 112px。