

平面设计师、交互设计师、产品经理
等相关人士的必读之书

站酷推荐设计师 **余振华** / 力作

站酷网总编辑 **纪晓亮** / 作序

ZCOOL 站酷 创始人 **梁耀明** / 力荐

UI 中国 创始人 **董景博**

术与道

移动应用UI设计必修课

余振华 编著



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目(CIP)数据

术与道：移动应用UI设计必修课 / 余振华编著. --
北京：人民邮电出版社，2016.4
ISBN 978-7-115-41881-4

I. ①术… II. ①余… III. ①移动终端—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039382号

内 容 提 要

目前我国正经历火热的互联网创业潮，UI设计师作为其中一个重要的工种，就业前景非常广阔。站酷网的设计调查结果显示，在GUI、平面、网页、插画和三维等设计职位中，目前国内的GUI设计师待遇最高。因此，很多设计师涌入UI设计这个行业，愿意为学习UI设计知识支付不菲的学费，而一本高质量、浅显易懂的移动应用书籍正是你所需要的。

这是一本系统介绍移动设计知识的书籍，全书分为上下两篇。上篇为术之篇，主要讲解了移动应用设计相关的基础知识。通过基础知识的学习，使大家了解手机屏幕显示的原理及各种手机硬件的传感器使用方法。通过讲解基本的设计规范及图标设计方法，使读者初步掌握移动应用设计知识。下篇为道之篇，是进阶应用设计知识，详细讲解了从如何组建设计规范，到各种组件的功能介绍及应用设计方法，使读者完整掌握移动应用的设计方法和流程。本书通过大量的案例演示，使读者可以灵活运用设计方法理论。

本书适合想要从事和已经从事UI设计行业相关工作的读者学习使用，也可以作为高校平面设计、网页设计等相关专业和相关培训机构的教学参考书。

-
- ◆ 编 著 余振华
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>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本：880×1230 1/20
印张：10.6
字数：339千字 2016年4月第1版
印数：1-3000册 2016年4月北京第1次印刷
-

定价：59.00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

01

基础知识

- 1.1 什么是UI设计 / 20
 - 1.1.1 UI的相关概念 / 20
 - 1.1.2 UI的学习方法 / 22
- 1.2 什么是App / 25
 - 1.2.1 App的概念 / 25
 - 1.2.2 App的开发流程 / 25
- 1.3 智能手机的屏幕 / 26
 - 1.3.1 英寸 (Inch) / 27
 - 1.3.2 像素 (Pixel) / 27
 - 1.3.3 分辨率 (Resolution) / 28
- 1.4 网点密度与像素密度 / 28
 - 1.4.1 网点密度 (DPI) / 28
 - 1.4.2 像素密度 (PPI) / 29
 - 1.4.3 DPI与PPI / 29
 - 1.4.4 逻辑分辨率与像素倍率 / 30
 - 1.4.5 视网膜屏幕 / 30
- 1.5 常见手机屏幕规格 / 31
 - 1.5.1 热门手机规格 / 31
 - 1.5.2 热门手机分辨率 / 33
- 1.6 iPhone 6 Plus的屏幕 / 34
- 1.7 智能手机的传感器 / 37
 - 1.7.1 摄像头 / 37
 - 1.7.2 麦克风 / 38
 - 1.7.3 GPS / 38
 - 1.7.4 电子罗盘 / 39
 - 1.7.5 重力感应器 / 39
 - 1.7.6 加速度传感器 / 40
 - 1.7.7 光线传感器 / 41
 - 1.7.8 距离传感器 / 41
 - 1.7.9 气压传感器 / 42
 - 1.7.10 三轴陀螺仪 / 43

02 设计风格

- 2.1 风格 / 46
 - 2.1.1 什么是设计风格 / 46
 - 2.1.2 如何确立设计风格 / 47
- 2.2 颜色 / 50
 - 2.2.1 认识色彩 / 50
 - 2.2.2 RGB与HSB / 50
 - 2.2.3 颜色搭配基础 / 52
- 2.3 如何选择颜色 / 53
 - 2.3.1 常见App的颜色 / 53
 - 2.3.2 颜色的性格 / 55
- 2.4 字体 / 61
 - 2.4.1 衬线体和无衬线体 / 61
 - 2.4.2 系统内置字体 / 62
 - 2.4.3 什么时候选择内嵌字体 / 62
 - 2.4.4 如何使用内嵌字体 / 63

03 图标与图片

- 3.1 App图标特点 / 66
 - 3.1.1 独特的图形 / 66
 - 3.1.2 表意准确 / 67
 - 3.1.3 谨慎用色 / 67
 - 3.1.4 避免使用大量文字 / 68
 - 3.1.5 避免使用照片 / 68
 - 3.1.6 适应不同场景 / 69
- 3.2 App图标设计流程 / 69
 - 3.2.1 第一步：寻找隐喻 / 69
 - 3.2.2 第二步：抽象图形 / 70
 - 3.2.3 第三步：竞品分析 / 71
 - 3.2.4 第四步：确定风格 / 71
 - 3.2.5 第五步：调整细节 / 72
 - 3.2.6 第六步：场景测试 / 73
- 3.3 App图标设计方法 / 74
 - 3.3.1 正负形组合 / 74
 - 3.3.2 折叠图形 / 75
 - 3.3.3 局部提取 / 75
 - 3.3.4 线性图标 / 75
 - 3.3.5 透明渐变 / 76
 - 3.3.6 色块拼接 / 76
 - 3.3.7 图形复用 / 76
 - 3.3.8 背景组合 / 77
- 3.4 iOS图标规范 / 77
 - 3.4.1 iOS图标适配 / 77
 - 3.4.2 iOS图标标准 / 78
- 3.5 Android图标规范 / 79
 - 3.5.1 Android图标适配 / 79
 - 3.5.2 图标的视觉统一 / 80
 - 3.5.3 Android图标标准 / 81
- 3.6 设计线性图标 / 83
 - 3.6.1 线性图标的风格 / 83
 - 3.6.2 线性图标的绘制方法 / 84
- 3.7 像素对齐 / 87
 - 3.7.1 像素为什么要对齐 / 87
 - 3.7.2 像素如何对齐 / 88
 - 3.7.3 像素缩放的对齐 / 89
 - 3.7.4 像素对齐的微调 / 89
- 3.8 图片的使用 / 89
 - 3.8.1 矢量图与位图 / 89
 - 3.8.2 图片的格式 / 90
 - 3.8.3 图片的使用 / 91
 - 3.8.4 图片的存储 / 92
 - 3.8.5 图片的比例 / 92

04 iOS系统界面

- 1.1 栏 / 94
 - 1.1.1 状态栏 / 94
 - 1.1.2 导航栏 / 94
 - 1.1.3 标签栏 / 95
 - 1.1.4 工具栏 / 96
- 1.2 内容视图 / 97
 - 1.2.1 表格视图 / 97
 - 1.2.2 文本视图 / 99
 - 1.2.3 Web视图 / 99
- 1.3 临时视图 / 100
 - 1.3.1 对话框 / 100
 - 1.3.2 操作列表 / 100

05 Android系统界面

- 5.1 导航机制 / 102
 - 5.1.1 硬件特性 / 102
 - 5.1.2 iOS导航机制 / 102
 - 5.1.3 Android导航机制 / 103
- 5.2 界面布局 / 105
 - 5.2.1 结构差异 / 105
 - 5.2.2 操作栏 / 106
 - 5.2.3 多任务 / 107
- 5.3 消息推送 / 108
 - 5.3.1 推送方式 / 108
 - 5.3.2 通知方式 / 109
- 5.4 操作方式 / 110
 - 5.4.1 编辑 / 110
 - 5.4.2 选择 / 111
 - 5.4.3 复制粘贴 / 112
 - 5.4.4 删除 / 113
- 5.5 Android系统的插件 / 114
 - 5.5.1 桌面插件 / 114
 - 5.5.2 设计趋势 / 114

道之篇

06 建立规范

- 6.1 组建规范 / 116
 - 6.1.1 设计规范的目的 / 116
 - 6.1.2 规范的组成 / 116
- 6.2 颜色规范 / 119
 - 6.2.1 为什么选择HSB / 119
 - 6.2.2 创建调色板 / 120
 - 6.2.3 调色板应用 / 121
- 6.3 文字规范 / 123
 - 6.3.1 iOS系统 / 123
 - 6.3.2 Android系统 / 123
 - 6.3.3 系统字号 / 123
- 6.4 布局 / 125
 - 6.4.1 框架 / 125
 - 6.4.2 顶部导航栏 / 126

6.4.3 顶部标签栏 / 126

6.4.4 底部标签栏 / 127

6.5 图片规范 / 127

6.5.1 用户头像 / 127

6.5.2 商品图片 / 129

6.5.3 无数据图片 / 129

07 设计组件

7.1 控制元素 / 132

7.1.1 活动指示器 / 132

7.1.2 进度指示器 / 132

7.1.3 页码控制器 / 134

7.1.4 刷新控件 / 134

7.1.5 滑动器 / 137

7.1.6 开关 / 137

7.1.7 步进器 / 137

7.2 筛选器 / 138

7.2.1 选择器 / 138

7.2.2 日期时间选择器 / 138

7.2.3 分段控件 / 139

7.2.4 选项卡 / 139

7.2.5 排序 / 140

7.2.6 地区选择 / 140

7.3 表单控件 / 141

7.3.1 单选框 / 141

7.3.2 复选框 / 142

7.3.3 文本框 / 142

7.3.4 下拉框 / 143

7.3.5 表格 / 144

7.4 按钮规范 / 144

7.4.1 背景+文字 / 144

7.4.2 背景+图标 / 145

7.4.3 图标+文字 / 146

7.4.4 文字 / 146

7.5 其他组件 / 147

7.5.1 加载更多 / 147

7.5.2 非模态浮层 / 147

7.5.3 模态浮层 / 148

08 导航设计

8.1 扁平导航 / 150

8.1.1 标签导航 / 150

8.1.2 舵式导航 / 151

8.1.3 宫格式导航 / 152

8.2 内容主导式导航 / 153

8.2.1 陈列式导航 / 153

8.2.2 旋转木马式导航 / 154

8.3 列表式导航 / 155

8.3.1 列表式 / 155

8.3.2 抽屉式 / 156

8.4 其他导航 / 157

8.4.1 点聚式导航 / 157

8.4.2 瀑布式导航 / 158

09

界面设计

- 9.1 首页 / 160
 - 9.1.1 搜索栏 / 160
 - 9.1.2 标签栏 / 161
 - 9.1.3 卡片式设计 / 161
 - 9.1.4 楼层设计 / 162
- 9.2 列表页 / 163
 - 9.2.1 消息列表 / 163
 - 9.2.2 横向卡片 / 163
 - 9.2.3 瀑布流 / 164
- 9.3 详情页 / 165
 - 9.3.1 全局按钮 / 165
 - 9.3.2 快速通道 / 166
- 9.4 个人中心 / 167
 - 9.4.1 头像区域 / 167
 - 9.4.2 个人信息 / 168
 - 9.4.3 功能模块 / 169
- 9.5 启动页 / 170
 - 9.5.1 品牌宣传类 / 170
 - 9.5.2 首页样式类 / 171
 - 9.5.3 情感故事类 / 172
 - 9.5.4 节日氛围类 / 173
- 9.6 引导页 / 173
 - 9.6.1 功能介绍类 / 173
 - 9.6.2 使用说明类 / 176
 - 9.6.3 情感故事类 / 177

10

设计适配

- 10.1 iOS系统适配 / 180
 - 10.1.1 设计基准 / 180
 - 10.1.2 设计适配 / 181
 - 10.1.3 适配规则 / 182
- 10.2 Android系统适配 / 183
 - 10.2.1 密度独立像素 / 183
 - 10.2.2 设计基准 / 184
 - 10.2.3 适配方法 / 185
- 10.3 iOS系统适配Android系统 / 185
 - 10.3.1 设计目的 / 185
 - 10.3.2 换算关系 / 185
 - 10.3.3 适配方法 / 186
- 10.4 标注设计 / 186
 - 10.4.1 标注基准 / 187
 - 10.4.2 标注方法 / 187
- 10.5 点九图 / 189
 - 10.5.1 什么是点九图 / 189
 - 10.5.2 如何制作点九图 / 191
- 10.6 切图 / 191
 - 10.6.1 界面切图 / 191
 - 10.6.2 图标切图 / 192
 - 10.6.3 命名规则 / 192

11

手势应用

11.1 为什么使用手势 / 194

11.2 常用手势操作 / 195

11.2.1 单击 / 195

11.2.2 双击 / 195

11.2.3 上下滑动 / 196

11.2.4 左右滑动 / 196

11.2.5 拖曳 / 197

11.2.6 张开/闭合 / 197

11.2.7 长按 / 198

11.2.8 摇晃 / 198

11.3 手势设计禁忌 / 199

11.3.1 使用标准手势 / 199

11.3.2 定义标准手势 / 199

11.3.3 使用简单手势 / 199

11.3.4 手势使用说明 / 199

12

设计资源

12.1 网站资源 / 201

12.2 图标资源 / 202

12.3 图片资源 / 203

参考文献 / 204

术与道

移动应用UI设计必修课

余振华 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

术与道：移动应用UI设计必修课 / 余振华编著. —
北京：人民邮电出版社，2016.4
ISBN 978-7-115-41881-4

I. ①术… II. ①余… III. ①移动终端—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039382号

内 容 提 要

目前我国正经历火热的互联网创业潮，UI设计师作为其中一个重要的工种，就业前景非常广阔。站酷网的设计调查结果显示，在GUI、平面、网页、插画和三维等设计职位中，目前国内的GUI设计师待遇最高。因此，很多设计师涌入UI设计这个行业，愿意为学习UI设计知识支付不菲的学费，而一本高质量、浅显易懂的移动应用书籍正是你所需要的。

这是一本系统介绍移动设计知识的书籍，全书分为上下两篇。上篇为术之篇，主要讲解了移动应用设计相关的基础知识。通过基础知识的学习，使大家了解手机屏幕显示的原理及各种手机硬件的传感器使用方法。通过讲解基本的设计规范及图标设计方法，使读者初步掌握移动应用设计知识。下篇为道之篇，是进阶应用设计知识，详细讲解了从如何组建设计规范，到各种组件的功能介绍及应用设计方法，使读者完整掌握移动应用的设计方法和流程。本书通过大量的案例演示，使读者可以灵活运用设计方法理论。

本书适合想要从事和已经从事UI设计行业相关工作的读者学习使用，也可以作为高校平面设计、网页设计等相关专业和相关培训机构的教学参考书。

-
- ◆ 编 著 余振华
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>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本：880×1230 1/20
印张：10.6
字数：339千字 2016年4月第1版
印数：1-3000册 2016年4月北京第1次印刷
-

定价：59.00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

对本书的赞誉

振华是站酷网多年的老朋友，同时也是南京地区为数不多的站酷网推荐设计师，有多年的移动应用设计经验，并多次在站酷网举办的行业顶尖的UI大赛中获奖。他还是个有互联网精神的设计师，经常撰写设计文章，与酷友分享自己的设计经验，相信他倾囊而著的《术与道 移动应用UI设计必修课》可以帮助大家解决移动应用设计中的困惑。

——站酷网创始人 梁耀明

我跟振华是老朋友了，他是UI中国早期的优秀会员之一。与他也聊过很多次，在看过本书后更能确认他谨慎细致的做事风格。移动互联网大潮的来临，把UI设计师推向了风口浪尖，而这本书详尽地阐述了移动设计的每个工作环节，非常适合初级和进阶的UI设计师阅读，它既可以当做参考书，也可以作为系统学习的资料。

——UI中国创始人 董景博

我是做技术出身，对设计完全是个外行。过去我对网站、App等的设计，仅能做主观的评价；和设计师之间的沟通，也只能停留在点上，似乎找不出什么规律。但是当我认识了振华，我开始理解设计也是有原理可循的。我发现振华在思考问题和解决问题的时候，有框架，有方法论。感谢他的系统性思维和逻辑分析，当他给我们讲解网站和App的设计为什么要改版，如何改版，以及行业趋势和差异时，让我们都很容易理解。这本书系统地讲解了移动应用的设计原理，而且有大量的案例。我觉得不仅对设计师有很大帮助，对移动开发工程师也很有价值。

——途牛旅游网CTO 汤嵘嵘

移动用户数量大幅增长的背后，是移动应用设计技术的突破与发展，振华的《术与道 移动应用UI设计必修课》一书，从移动应用设计的基础知识、设计风格、图标与图片、iOS界面、Android界面、建立规范、设计组件、导航设计、界面设计、设计适配、手势应用和设计资源12个方面，系统地阐述了移动应用设计的内涵和外延，是一本集专业性和科普性于一体的好书，是从事移动应用设计工作的专业设计师和设计爱好者不可或缺的教材。

——苏宁金融集团副总裁 戴宏

设计师是感性的，也是理性的。当这种感性在一个勤劳的设计师笔下以理性的逻辑和条理展现在大家眼前的时候，你会发现并感慨，原来设计可以这么美好，也如此严谨！本书为广大从事或即将从事移动互联网设计工作的朋友们，提供了翔实的设

计方法论和设计经验，在用户体验至上的移动互联网时代，是不可多得的优良设计参考书籍。感谢这个伟大的时代，让设计师不再在黑暗中摸索，而是在无数灯火中更容易地找到自己的前进方向，愿此书也能成为设计师心中的一盏明灯！

——小米科技设计总监 任恬

在用户体验飞速发展的这十几年中，因为“快”，每个实践很快被新的实践取代，很难沉淀为知识；因为“忙”，大家都忙着向前赶路，很难静下心来梳理所学所得。很多东西做过了，回过头来看着简单，却很容易忘记当初从零到一学习实践的艰难。希望振华这本书能给那些致力于用户体验领域发展或者只是机缘际会对用户体验发生兴趣的设计师打开一扇门，通向更广阔的世界。

——创新工场用户体验总监、INWAY Design创始人 吴卓浩

十几年前，我们这一群人总被叫做艺术家。而在中国，用户体验设计也被看做是艺术创作的一种。到今天，用户体验已经被看做是一种公司服务的衡量标准，这期间最大的变化就在于更多人更深刻地理解了设计。而这本书则从设计的工程性、方法性上对设计进行了更精确的系统解读。这样的解读，也正是现在的设计师去精确化解决设计问题的优秀工具和教材。

——前墨迹天气副总裁 相辉

余振华是站酷网最早一批的推荐设计师，具有十余年GUI、WUI设计从业经历。在国内专业网站发表过多篇设计研究文章。具有多年设计团队管理经验，负责过流量千万级的电商网站，以及下载量亿级应用的无线设计团队管理。目前正积极探索视觉设计在工作流程中的职能和方法，整理和实施视觉设计的相关设计规范和标准，指导更多的设计师成长。

联系方式

微信公众号 liaosheji2010

站酷主页 booui.zcool.com.cn

个人微信 booui2012

个人荣誉

2011年获得“站酷推荐设计师”称号。

2012年“旅行箱”App获得豌豆荚设计奖、最美应用奖。

2012年“91桌面主题设计大赛”优秀奖。

2013年“康佳Muse UI 首届手机主题设计”优秀奖。

2013年“新浪天气通插件设计”优秀奖。

2013年“中国电信手机云桌面手机主题设计”三等奖。

2014年“中华万年历”App累计下载量一亿，日活破千万。

随着智能移动设备的发展，移动端UI设计也跟着火热，从相关作品的数量和质量都不难感受到这股热潮的凶猛。不同于以往的Flash热潮或是全民VI热潮，这次的UI崛起背后有着第四次工业革命的推力，至少十年内，UI设计只会随着设备的进化而继续进化，而不会发生明显的消退。一位平面设计师只要转身成为UI设计师就可以拿到两倍甚至几倍的薪酬。近几年，在站酷网招聘的各类企业职位中，UI设计师是最大的热门，高薪、期权、项目奖金，跟随移动互联网崛起的BAT和创业新贵们不惜千金，但求人才。这就造成了一个现象：好像所有设计师一夜之间都变成了UI设计师，之前凤毛麟角的GUI设计师一下子变成了这个新兴行当里的领航者。表面的繁荣下面，其实隐藏着一个危险，就是新兴的UI设计行业，太缺乏沉淀和教导者，更缺少系统正确的知识梳。在国内，这个现象尤其严重。一个设计师，只要在浪潮来临前曾有过画图标这种程度的GUI项目经历，在就会被视为专家。

各种设计门类之间的切换不是变换个头衔这么简单。要跨界，首先面对的就是层出不穷的新词汇和新领域。尽管设计和美的基本规律是共通的，成熟的设计师必然对多个设计门类有深入的了解，但是在这方兴未艾的UI设计浪潮中，应该怎么去学习，就成了大家都需要面对的课题。

在运营站酷网的将近十年里，接触了大量的设计师，有在校生、普通设计师，也有总监级的设计师，甚至设计大师。观察他们之间的差别，会发现一个有趣的现象，那就是真正造成水平差距的，往往不是创意能力或者说“脑洞”的大小，而是对事物理解的正确程度。一个基础的认识没有建立或者建立错了，将会使整个后期发展都步入错误的轨道。所以，尽可能全面正确地掌握基本知识和价值观，虽然枯燥但是十分重要。本书就是振华这么多年积累下来的正确知识和正确三观。有可能不能马上应用到你的每一项工作中，可是其中贯穿的学习和整理方法是设计师走向优秀的最佳路径。

规则会演变，可是产生规则的原因不会；知识会迭代，但是知识背后的逻辑不会。设计是好奇者的游戏，好奇心带来的优势在振华身上得到了很好的体现。观察本书的每一个知识点，你会发现，他从来没有满足于抄录权威的语录，而是自己去找案例、做尝试，去对比和思考，努力去明白每一个规则背后的原因，研究推动每一次设计变化的逻辑。希望这个优点也可以被拿到这本书的你掌握，读书不在于倒背如流，而在于是否可以根据图书的提示学到更多书本外的东西，把书读厚，再用自己的思维把它精炼变薄。书中很多一笔带过的要点，隐藏着让你优于别人的诀窍，等你去做更多的扩展学习。对每一个陌生词汇的搜索，都会为你打开一扇新领域的大门，更多领域的风景，也会让你对已有的知识有更深刻的掌握。

站酷网建站初期正逢移动互联网的萌芽期，这九年站酷网的演变几乎与UI设计在中国设计的演变同步，见证了中国UI设计从懵懂到清晰，由模仿到创新，逐渐与国外设计水平接近的过程。现在站酷网平均每年有十余场UI类的设计比赛，小米、华为、魅族和联想等数十家知名企业已经重金征得让用户喜欢的UI作品；站酷招聘每时每刻都有至少200个UI设计职位求贤若渴；每天更是有300余组原创UI设计作品发表。站酷，等待学成UI术法的你来与各路高手论道。

纪晓亮

站酷网总编辑 纪晓亮

2015年10月于北京

2005年，那是BBS还非常火热的年代，我攒钱买了人生第一部智能手机Moto E2，和大多数人一样立即沉浸论坛，找组织。由于我是设计专业的学生，偏好于整理各种好看的壁纸分享给大家，慢慢在论坛里结识了不少朋友。笔者经常混迹于IT168 Moto论坛，发现隔壁IT168索爱论坛提供了索爱官方主题编辑器，允许用户编辑图片，定义文字的颜色，设置按钮的样式，使不懂编码的人也可以自由编辑个性主题，所以当时索爱论坛拥有海量的高质量主题。而Moto是比较封闭的，并没有提供这样的工具。慢慢我萌生了制作Moto主题的想法，但是不会程序编码，而我在论坛里认识的一个程序员，他会linux语言，于是我们一拍即合。我负责设计，他负责编码，合作制作Moto智能手机的主题。

当时的我，只会简单的Photoshop操作，并不知道从何开始着手主题相关的设计，只好大量查阅资料。在学习的过程中第一次接触到了UI这个词，看到了张伟（eico创始人）、朱印（rigo创始人）这些国内早期UI设计师的图标设计作品。那时候对UI的概念很懵懂，只知道漂亮绚丽的界面就是好的UI设计。所以用了大量时间临摹学习他们的图标设计作品。在IT168 Moto的经历很成功，当时国内泡Moto论坛的用户朋友大多数都知道了风尾竹的这个ID，同时使我在学生时代就积累了扎实的图形设计基础。大学毕业后我直接从事了UI设计工作。

2007年对于UI设计是个具有里程碑意义的年份，国外iPhone手机的发布，使人们前所未有地关注UI设计。国内站酷网和iconfans（现更名UI中国）开始大规模运营，为设计师工作和学习提供了很好的交流平台。大量的创作灵感和参考资料的引入，也增强了国内UI设计分享的氛围。这个时期，国内UI设计的发展步入了快车道，诞生了一大批优秀的UI设计师。这些设计师目前都是各个互联网公司的设计中坚力量。通过站酷网和iconfans我也认识了大批优秀的设计师。作为设计师，我非常感谢站酷网创始人梁耀明和纪晓亮；iconfans创始人董景博和朱君。他们搭建的社区引领了中国UI设计普及、交流，为中国UI设计发展写下了浓重的一笔。

当然，UI设计的发展离不开国家大环境的影响。目前世界上最大的经济体是欧洲联盟，以及中、美两国。细细琢磨，欧洲最早抓住了工业革命的机会，淘汰了落后的农耕生产方式。美国之所以强大，正是因为他在工业革命和互联网革命中都抓住了机会，而目前我们可能正处于一次巨大的互联网革命中。

2007年iPhone的发布，让人们惊叹：原来手机也可以这样玩。它掀起了一个智能手机更新换代的狂潮，大量非智能手机惨遭淘汰。智能手机走入人们日常生活中，同时带动了移动互联网的兴起，人们开始用手机上的应用发微博、看新闻、看视频及购物，感受到了移动互联网的便利，于是，硬件、软件商们大力投入，智能手机降至千元以下，带起一阵狂潮。这不能不说是一场革命，它改变了人们的生活形式。移动互联网的兴起，也让越来越多的人投入到创业大潮中，在Google的移动开发者大会上，你会发现会场里差不多一半都是中国人。在北京的大街小巷乃至地铁上，你经常会听到兴奋的创业者在讨论他们的商业计划。无论是从事手机应用程序开发还是游戏开发的人，都相信移动互联网是一个巨大的机会，小而灵活的移动互联网创业团队，可以在短时间内快速积累大量用户，创造全新的商业模式。