

Design out of The BOX

不一样的UI设计师

静电 编著



中国工信出版集团



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

Design out of The BOX

不一样的UI设计师

静电 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

一个优秀的设计师不仅只是熟练的软件和工具操作者,更是设计方法和思维的深度思考者。在众多新设计工具越来越普及,UI设计师竞争越来越激烈的今天。面对设计工作中的苦恼和问题,广大设计师更应该思考,如何让自己变的更优秀与“不一样”。做设计就是做产品,本书分别从工具、设计方法与思维,以及交互与动效三个方面来阐述设计师所经历的成长过程,以产品思维为核心,不仅告诉读者如何做,更重要的是告诉大家为什么这么做,在这个过程中如何思考,改善设计师自身的工作方式和思维,成为“不一样”的优秀设计师。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

不一样的UI设计师/静电编著.--北京:电子工业出版社,2017.6

ISBN 978-7-121-31334-9

I.①不… II.①静… III.①人机界面-程序设计 IV.①TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第076250号

责任编辑:姜伟

文字编辑:赵英华

印刷:北京捷迅佳彩印刷有限公司

装订:北京捷迅佳彩印刷有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱

邮编:100036

开本:787×1092 1/16 印张:15.25 字数:439.2千字

版次:2017年6月第1版

印次:2017年6月第1次印刷

定价:79.00元

广告经营许可证号:京海工商广字第0258号

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888,88258888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88254161~88254167 转 1897。

写在“不一样”之前

THE BEGINNING OF THE DIFFERENT

很抱歉，这不只是一本教设计软件的“工具书”

亲爱的设计师小伙伴们，很感谢你能购买这本《不一样的 UI 设计师》。相信每一位选购这本图书的读者，一定会充满好奇：怎样才算是“不一样”的设计师呢？为什么要做个“不一样”的设计师呢？一个软件就可以让我成为一个不一样的设计师吗？

也许你是被这本书的标题吸引而来的；也许作为一个 UI 设计的初学者，你想更快速地上手这款 Sketch 软件；也许这本书的封面吸引了你。在写这本书提纲的时候，我思考了很久，怎样才算是“不一样”呢？不一样，对于设计师又有哪些好处呢？写完《Sketch+Xcode 双剑合璧：移动 UI 设计师快速上手指南》之后，我收到了很多设计师的意见和建议，有感谢，也有批评；有鼓励，也有谩骂。但是不管怎样，在这一年多的时间里，你和我都在成长，我们逐渐意识到一件事情，虽然大家通过 Sketch 相互认识了解，但写一款软件如何使用的工具书，并不能更快、更好地让大家提升。每一位设计师朋友，都有一个美好的愿望，那就是成为能独当一面的优秀设计者。但是否了解了一款当今火热的软件，就能让你成为这样的人呢，那我只能对你摊摊手耸耸肩。

所以，很抱歉，这不是一本教你如何使用软件的“工具书”。那它到底写什么呢？别着急，让我们聊聊另一个问题。

设计师 50% 的苦恼，并不来源于技能本身

作为设计师，相信每个人都有不少的苦恼，可能是刚刚步入 UI 设计师这个行业，为自己欠缺经验而苦恼；或者是工作一两年，但是现实的残酷让你打了退堂鼓；或者是你投了无数份简历，但依然无法找到一份合适的工作；或者是工作了五六年、七八年的设计师，看不到自己的未来。

于是你拼命地在网络和书籍中寻找着各种各样的案例文章，每天来一篇“N 分钟画一个炫酷图标”的教程。然后，你看到了，照着做了，你学会了。接下来，努力的你做了第二个、第三个、第四个教程案例，画了很多看起来非常漂亮的界面。“嗯，非常有成就感！这些天的努力让我进步非常快！加油！”你在心里暗暗地鼓励自己。再然后，你把这些作品放到自己的简历里，投给了用人单位。

一天过去了，没有人理你。一周过去了，你满心期待手机能响起面试邀约的电话铃声，可是通话记录中却空空如也。你开始焦躁不安。两周过去了，来北京的生活费所剩无几，上个月的工资即将花完，房贷和信用卡欠款等着还。你考虑着怎么过接下来的生活。你甚至想着借钱或者贷款参加一个学习几个月就可以许诺你上万月薪工作的学习班。你依然努力着，因为你相信越努力的人越幸运。可是现实的残酷让你开始迷茫，你甚至想，UI 设计这个行业一点都不好做啊，还不如转行做其他的呢。

殊不知，也许你努力错了方向。因为你缺的不再是技能，而是思维方式和学习方法的提高。

“不一样”源于“思维方式”及自身特色

在中国，据粗略统计，设计师从业者约 500 万人，当然设计师包括各行各业的设计者，比如建筑设计师、服装设计师、平面设计师等。如此庞大的基数，面对着成千上万手中和你拿着一模一样作品和简历，没有太多突出特点的设计师，想变得优秀，会成为一件异常艰难的事情。

设计是一个创意行业，如果没有特色和独立思考的精神，只会软件操作和模仿，那么你永远都只是一个“用手干活”而非用脑工作的“设计师”，那么，或许叫作“美工”更合适——虽然这个词是大部分设计师的大忌。

找到自身的“特色”，成为每一个设计师的当务之急。所以，请不要掩饰自己的没经验，因为谁都是从没经验到有经验的。

但特色，一定是不需要过多工作年限和经验支撑的，存在于每一个人体内的，待发掘或者可以培养的重要内容。

所以，找到自身特色，配合思维方式的训练，摆脱思维惰性，让自己成为一个不一样的设计师吧。从另一个层面来讲，你可能并不需要那么多软件教程和例子，也许只需要那么一点“催化剂”，点燃大脑中的独立思考精神。

“不走寻常路”并不仅仅用来描述一个品牌，放在设计师身上也挺合适，不是吗？

这本书能为 UI 设计师带来什么？

前文说过，这并不只是一本讲软件操作的“工具书”，但作为一本为移动 UI 设计师准备的“设计书籍”，我们还是期许它能每一位购买了本书的读者带来不一样的阅读体验。因此，权衡再三，我还是打算从“不一样的工具”入手，带着大家慢慢进入这个不一样的“特色”寻找和发现之旅。

本书第一部分，我们为大家带来了当今火爆的移动 UI 设计工具——Sketch 40 版本的新特性及围绕软件之外的各种话题的讨论和解决方案。不要把它当作中文软件操作手册，因为你无法在手册上找到这些问题的答案。如果你想学习软件的基本操作内容，建议你购买《Sketch+Xcode 双剑合璧：移动 UI 设计师快速上手指南》。

第二部分，我们进入大家非常关注的设计工作流程部分。这也是大部分设计师非常关注的内容，也是作者在长时间的工作经历中总结出的适合于绝大部分公司及工作情景的工作模式，希望能为你带来不一样的启发。从另一个层面来说，Workflow（工作流）的优化不仅仅体现在软件操作层面的更新上，运用合适的工作方法和流程，建立规范的思考方式和设计方法，会成为你工作中立于不败之地的秘密武器。

工作流梳理完毕，我们回归设计技能层面，看看当今“不一样”的工具能为我们带来哪些交互和动效层面设计的便利和提升。

最后一部分，回归观点及思考方式。来看看静电作为作者的“不一样”的设计观点。作为有潜力善于思考的设计师，树立自己的观点和适合自身的工作方式至关重要，希望这些独特的观点能成为你在设计过程中的“催化剂”，引燃大家设计的方方面面。

读完本书，你会发现：

1. 看到一份心仪的设计，懂得自我分析和思考做法了，而不是满世界的“求教程”了。

2. 遇到问题的第一反应是自己动脑筋思考和搜索解决办法，惰性消失啦。
3. 接到一个设计任务，不是对着空白的画布脑袋中空空荡荡，而是灵感时不时地闪现了。
4. 工作和生活好像开始稍微顺利起来，苦恼解决了一大半。

3. 接到一个设计任务，不是对着空白的画布脑袋中空空荡荡，而是灵感时不时地闪现了。

4. 工作和生活好像开始稍微顺利起来，苦恼解决了一大半。

那么，你读这本书的目标是什么？

一个前辈告诉我，在做任何事情之前，都要想好自己想要得到什么，目标是什么。如果你脑袋空空，任何书籍都不可能给你带来实质的提升。目标明确，才能做好事情，得到提升。比如在从事一份工作之前，就树立一个短期可实现的目标。当然，在读一本书的时候，也请树立一个目标吧！你的目标会是什么呢？首先在大脑中设定这个目标，然后可以写在下面的横线上，看看读完后，你的目标实现了多少？你从中得到了哪些感悟？

现在，在 Sketchchina 中国社区分享自己“不一样”的目标，将有机会获得作者签名纪念品。

读这本书之前，我设定的目标：

接纳变化 迎接不一样

EMBRACE CHANGING AND BE DIFFERENT

最优秀的设计师，一定是勇于接纳变化，迎接新思维的“革新者”

创新思维在设计领域一直被无数次谈起，但创新思维的固化才是最可怕的现象。设计师拥有自己的小圈子，想当然地认为着自己眼中的“创新”。从平面设计、网页设计，到移动端 UI 设计，再到作为趋势的智能硬件及 VR 虚拟现实设计，技术革新越来越超出人们的预期，作为商业设计师，特别是移动 UI 设计师来说，只有彻底革新思维，才能顺应这个极速变化的时代。而思维的革新，恰恰是最难的。

沦为“粉刷匠”的设计师

在 UI 设计师圈子里，一直流传着这样的几个话题：“不做免费的设计”“吐槽甲方总是改稿”。每次一个设计类公众号发此类内容，转发量和评论数一定是最高的。但是转发归转发，吐槽归吐槽，情况并没有因为设计师的无数次转发而变好。所以事情周而复始，永无休止。仿佛一个魔咒，谁也不肯直面这个问题，于是充满负能量和自我安慰的文章屡屡出现在每一个设计师的朋友圈中。

然而圈子始终只是圈子，设计师的朋友圈都是设计师，然后就没有然后了，辛苦的还是辛苦，甲方依然要求“高端大

气上档次”，最终问题还是没有任何解决迹象。问题到底出在哪里了呢？我们想引出一个词，就是“粉刷匠”，其实我很想用美工这个词的，不过限于这个词太过敏感，还是选择放弃。

几年前，设计师就是设计师，产品经理还是稀罕角色。但时过境迁，如今的分工细化让我们不得不再次审视设计师所处的地位。从产品经理到交互设计师，再到 UI 设计师、动效设计师，设计师已经不足以表达一个职位。分工细化带来的好处就是每个职位的成员永远只需完成自己的“一亩三分地”上的活儿就可以了，总之一一个环节的失误也不会对整个产品产生大的影响。但是缺点也很明显，设计师发挥的余地越来越小，分工细化产生的意见分歧越来越多。每个职位都不愿意只在耕耘自己的那块小天地，问题就这么来了。也就是，谁强势听谁的，谁说得过谁听谁的。我们可怜的 UI 设计师，本来大部分人就不善表达，加之处在整个开发流程中部，用汉堡包来形容会很形象。产品和交互定完产品方向和原型图，那么设计师还能做什么呢？也许只有上色的份儿了。在这种变化中，大部分设计师默默接受了这种变化，逐步沦为上色工人。设计部门被裁撤，小型产品部门形成，产品经理成为 Leader。就算真有意愿表达自己观点的设计师，也会在这种“实力悬殊”的较量中败下阵来。所以设计师大部分不开心，甚至郁闷的原因就在于此。

另一方面，被剥夺话语权的设计师逐渐麻木，或者在这种环境中养成了思维惰性。反正只是上上色而已，其他的我就不关心了，没用！还不如关心下如何提升自己的“设计技能”。恶性循环就这样开始，产品设计及开发环节过多，彼此割裂，因为不了解彼此工作内容，不尊重其他职位“专业度”和劳动成果的情况便时有发生。而这种情况的受害者，越往产品流程后端的职位越明显。

所以设计师陷入了怪圈，工作不顺利，不开心，以为自己专业技能不足，拼命学习专业技能，依然不开心，继续学习专业技能，还是不开心不顺利，就这么循环往复，直到职业生涯结束。有人设立目标要转交互，有人要转产品，有人则转身脱离设计师这个圈子。

如何避免设计师沦为“粉刷匠”？一方面，设计师需要转变和开阔自身思维，将自己的眼界从视觉部分扩大为基于“产品和用户为核心”的设计。另一方面，也是最难以转变的，就是大脑中长久以来形成的思维定势，认为设计师就是做视觉的。其实，设计师要做的事情有很多，一个优秀的设计师，不仅仅只关注视觉部分，他也会是一个 CEO、一个商人、一个产品经理。

接纳新事物，顺应快速变化的设计趋势

在当今这个速食文化盛行、科技发展日新月异的时代。要成为一名互联网行业的 UI 设计师，可不是一件简单的事情。

大部分设计师一定会有这样的感受，自己已然已经很累，然而却还要持续奔跑，因为一旦你停下来喘口气，就有可能被身旁的队友超越而掉队。所以我们疯狂地学习新的设计趋势、新的技能，大批从事平面设计和网页设计的设计师转行成为移动端 UI 设计师。但并不是每一位寻求转变的设计师都会成功，为什么？一个很重要的原因就是，你转变了行业，却没有转变思维。

转变思维的第一步，不妨从拥抱变化，接纳新事物开始。不管从哪个角度来讲，思维都是很难被改变的，思维是一种“偏见”，无时无刻不在纠正我们看待事物的方式和方法。但对于设计师来说，我们同样也是最不应该被旧事物禁锢的一个群体。设计师如果不去创新和接受改变，那你的作品和咸鱼有什么区别？永远都是千人一面的设计、千人一面的调调，怎样才能从激烈的竞争中脱颖而出呢？

举一个我所经历并且深有感触的事例，也是最初级层面的例子——软件。无一例外，在 99% 设计师都在使用 Photoshop 作为自己设计的基本工具的时候，我的第一个工具居然是 Fireworks，当初选择这款工具，并不是所谓的兴趣和偏好使然。在当时对比了几款主流的设计工具，发现 Fireworks 无论从上手速度还是使用便利性来说，都完全满足自己当时的设计需求，并且作图速度很快。虽然 Fireworks 在当时显得“非主流”，但似乎并没有对自己的工作及沟通产生太多影响。相反，这种选择让我更快地开始热爱设计这个职业，更快地上手并取得成就感。“成就感”这件事是至关重要的，如果你在很长一个阶段不能产生成就感，那么就会开始对当前手头学习的项目打退堂鼓，甚至放弃。所以，很庆幸，我在不寻常的路上迈出了第一步。

转而想到对于新工具的接纳程度上，相当多的设计师是无比排斥的。由于某种机缘，自己误打误撞成为现阶段推广 Sketch 的主力，也在公开场合做过很多次演讲来推广这款可以为我们的设计效率带来大幅度提升的工具。但是现实并不是那么一帆风顺，我要面临的一个重要问题是习惯所带来的“偏见”，以及被推广人群由此产生的对人和对事的冷嘲热讽。“我手头上的工具已经足够好用，你推荐的这个有什么好的？”“别人都在用某某某工具啊~”“没有中文版啊，我英文很渣啊！”……扑面而来的“惯性”使然的言论让我感觉压力很大，也使我第一次认识到“习惯”对一个人的影响有多大。这种“习惯”源自思维层面，大部分人不愿意放弃他们已经足够熟练但效率低下的工具来接纳一件能为他们带来工作效率巨大提升的新事物。因为新事物可能会带来他们固有技能的“失效”，权威迅速被打破，让他们无所适从。

然而快速变化的移动互联网发展趋势却从来不等，人类进步和发展的一个主要标志就是生产力工具所带来的巨大革新，很庆幸越来越多的设计师伙伴与自己站在了一起，主动去推广和促进这种变革，越来越多的设计师开始认同并接纳这种新的设计生产力工具所带来的操作方式和思维的变革，并将其投入到现实工作中，产生巨大的影响力。

据 Sketch 官方团队 Bohemiancoding 统计，两年间，使用和接受这款全新的设计工具的设计师增长了十倍还要多，

设计师的工作流产生了巨大变化，他们可以更专注于思考设计和产品本身，而不是把大量的精力用在如何使用工具上面。

当然，设计工具的故事只是设计思维转变的一个最简单的例子。我们只有勇敢地踏出跟别人“不一样”的第一步，顺应快速变化的设计趋势，才能逐步将这种“不一样”衍化成自身独一无二的“特色”，在日益激烈的竞争中找到属于自己的，别人无可取代的位置。

设计师小伙伴们，你们准备好了吗？

拒绝被指点江山——做具有产品思维的设计师

我们已经不止一次在各种场合看到各种调侃式的“指点江山”图，一台沾满指纹的苹果电脑，一个满面愁容的设计师，以及设计师背后站着的无数人，他们时而紧盯屏幕，时而埋头沉思，时而伸出手指，在那台“高贵”的显示器上按下宝贵的指纹。而你要问，我是哪位？没错，你就是那位同样坐在电脑前面的苦逼设计师。

这里并不想再为设计师鸣不平，发表一篇檄文来痛斥站在你后边的那群人的所作所为。我们最想讨论的，是设计师究竟如何做，才能摆脱这种现状。在本书前面的几篇文章中，我们直面了这样一个话题——“沦为粉刷匠的设计师”，如果当真成为一个粉刷匠，试想，你还有多少话语权来决定屋子究竟要粉刷成什么颜色？最终结果就是，屋子的主人让你粉刷成什么样，你就粉刷成什么样。

虽然经过互联网行业这么多年的发展，设计师的地位已经较之以前有了很大提高，收入及工作环境也在大幅改善，但不可否认的一点是，这仅仅只是表面现象，依然有大批公司将设计师单纯地认为是画图的。原因仅仅是其他人的思维太过保守吗？我并不这么认为。设计行业出现得比互联网行业早很多，从某种意义上，人们（包括设计师自己）还将它看作一个传统行业，认为设计师只是负责视觉部分的传统观念，依然固化在相当多从业者的思维中。越是趋近于传统的行业，其本身就越难改变，这一点在前面已经提及多次，不再赘述。低门槛让无数期望着高薪的求职者蜂拥而入，然而入行的他们却面临着更多的苦恼。虽说商业设计师是戴着脚镣跳舞的舞者，但这个脚镣从某种程度上却是设计师自己加给自己的。大部分设计师致力于提升的并不是眼界和思维模式，他们几乎用尽百分百的精力把自己变成一个“匠人”。是的，匠人没有什么错，但你必须要面临的一个事实，就是脱离基于产品和用户层面思考研究的设计师最终沦为一个彻彻底底的“匠人”。无外乎设计师一边无数次吐槽被指点江山，一边却不去改变自身，总是期望为他们下达“高端大气上档次”命令的需求者某天善心大发，世界大同。

你可能会觉得我唠叨这么多，但还是疑惑，究竟怎样才是“具有产品思维”的设计师呢？再次举一个发生在我身边的例子。在作为公司设计团队的 Leader 的时候，我常常会问面试者或者自己的下属这样的问题，你觉得这个产品为什么好？理由是什么？比如某一天在用某款运动耳机附送的 APP 的时候。这是一款蓝牙运动耳机，佩戴者使用的场景是跑步或者其他运动过程中。那么这款 APP 是这样的。



看到这些 APP 界面后，我第一直觉就是为什么这款应用的文字这么大呢？随后马上豁然开朗，因为用户在这个使用场景中很难查看或者集中精力操作手机，任何一刻的分心都会让他们处于危险之中，这款应用能帮助他们记录步数、运动轨迹及数据统计。然后我编辑了一条信息发至朋友圈：



不一样的 Tips:

你知道吗？运动型应用在设计过程中可以适当增大字号，因为在此情境下，使用者需要最大限度地简化操作，保持运动专注，同时减少运动时分心造成的意外。

出乎我的意料的是，这条朋友圈发出后，不同设计师的不同回应。有些人首先关注的问题就是美观问题，典型的回复：“这样感觉界面美化度没有了” “文字没有对齐”。当然也有贴题的：“按钮之类的在面积上更好点击了，运动状态下会引起手的抖动” ……

如果把这个当作一个简单的产品思维的测试来说，不同设计师的第一反应体现出巨大的反差。关注界面美不美观成为

大多数设计师的一种条件反射，但这似乎并没有错；但另一部分从文字大小层面延展到运动场景的设计思考方式更让我感到欣慰。在这里，并没有对错，只是想表明，怎样思考才是基于“产品”角度来设计。

为了验证这种观点，在随后几天的晚上，我进行了几次夜跑体验。对于作者这种手机不离身的人来说，运动过程中产生的巨大晃动让观看手机内容成为一件很痛苦的事情。在进行中速慢跑过程中，微信上的文字几乎不可阅读，只有停下才能进一步操作。而这款耳机附带的运动应用却能让我进行简易的操作，比如切换活动状态、观看运动数据等。

只有用产品和用户的眼光做设计思考，才能真正摆脱仅仅是为自己而设计的想当然状态，真正成为用户服务，让用户真正可用和好用的应用。没人在跑步的时候在意你的应用是否足够“美丽”，除了设计师自己。所以，你到底在为谁设计呢？

产品思维并不是空空而谈，只有真正深入使用场景，了解用户喜好，才能成为一位伟大的具有产品思维的设计师，而不是永远被指点江山的“工匠”。值得高兴的是，近一两年，越来越多的设计师开始提出“产品型”设计师这个观点，虽然这只是一个萌芽，但作为无限苦恼的设计师，站得更高，看得更远，也许并不是一件坏事。真正摆脱束缚，让自己和其他职位的角色由对立和指挥关系变为相互补充，有益协助，这也是成为“不一样”的设计师的一个最重要的理由。

你不是一个人

谈谈 Sketch 背后的故事和它的生态圈

在当今巨头统治世界的商业环境中，要做一个特立独行，从萌芽到被无数大众广泛接受的产品并不容易，软件的生态圈形式则更为严酷。一种文件格式的使用人数就可以决定一款工具的生死，就比如在几年前，别人都在用 Word 的 Doc 文档，你却在用 Page 工作；别人都在用 PowerPoint 写策划案，你拿着 Keynote 玩小清新。这么做的结果就是，使用者无疑死得会很惨。是啊，“不一样”总是要付出相当大的代价。就像仍有 99% 的设计师在用 Photoshop 输出 PSD 文件，你却走上了 Sketch 的不归路。

但是我们无数次提起，这是一个急剧变化的时代，变化速度快得令人发指的时代。在这样一个时代里，无数的新鲜事物喷薄而出，如同肥沃的土地中撒的种子，在我们不经意之时，它们已经冒出了无数的幼芽。这不是一本讲解 Sketch 工具如何操作的书，但是我们还是想拿出一段时间，来聊聊 Sketch 背后的故事，和它所建立的生态圈。

说到 Sketch 就不能不提 Fireworks，静电的设计生涯也是从 Fireworks 开始的。没错，那时我是 Fireworks 粉丝而非

Photoshop 党。在二零零几年那会，Macromedia 公司大名鼎鼎的网页三剑客 Dreamweaver、Flash、Fireworks 可以说是无人不知无人不晓的。但是很无奈，当 Macromedia 公司被 Adobe 收购后，这三个软件就进入了后妈养的模式。Flash 今年已经改名，Dreamweaver 不温不火，Fireworks 呢，对不起，你以后再也看不见它了。CS6 版本已经是它的绝唱，Adobe 放弃了它。

其实 Fireworks 和 Sketch 有很多异曲同工之处。首先它是一个矢量与位图操作混合的工具，矢量部分，Fireworks 对路径和图形的操作非常棒，它的布尔运算功能也是非常强劲的。使用 Fireworks 来做设计非常快。另外 Fireworks 的所选即所得跟 Sketch 也类似，当我接触到 Sketch 这款软件的时候，没多久就非常容易地上手了，因为它们的操作真的非常相像。到 2014 年，Fireworks 已经停止更新，挺伤心，但我必须要寻找新的替代品。几乎要绝望的时候，偶然看到了一篇 Sketch 的介绍文章，便下载来试用。对，Sketch 就是它了。

Sketch 当时最吸引我的是它的多画板功能，在一个界面可以同时编辑多个 UI 界面真的非常方便。记得当时 Sketch 的版本是 3.0，一路下来跟了将近三年时间，现在版本已经变成了 40。Sketch 在这将近三年的时间里一直给我的工作很大的帮助，自己也变成了 Bohemiancoding（Sketch 工具开发团队）的义务宣传者，结识了很多同样喜欢 Sketch 的朋友。

在国内，我可能并不属于最早接触 Sketch 和推广它的那批人。网络上资料不是太多，但印象最深的要算是 Sketch 中文网，由于做得早，所以在搜索引擎上搜索排名一直很靠前。这个站的站长名字我印象挺深，一个叫匡雪婷的女生。但现在已经很低调，除了偶尔出没在某个问答网站，她做的网站已经基本处于荒废状态。偶尔活跃的就算是讨论组中的一些帖子。当然国内现在活跃的群组除了 JingDesign 之外，也有越来越多的人开始贡献自己的知识。不过还是要感谢她在初期对 Sketch 推广做出的贡献。

2013 年算是 Sketch 在国内的发展初期，2014—2015 年越来越多的人开始使用，那么 2016—2017 年会是 Sketch 爆发的两年，我们拭目以待吧。

前面为什么聊到 Fireworks 呢，其实 Fireworks 和 Sketch 的关系还是挺大的。从 Geoff Teehan 对 Sketch 创始人 Pieter 的访谈录中可以看出，Adobe 砍掉 Fireworks 这个项目的时候，这是 Sketch 销量的一个高峰。另一个高峰则是 Adobe 推广它的付费订阅收费形式这个节点。其实很多人是从 Fireworks 转到 Sketch 的，静电作为 Fireworks 的使用者，确实是感同身受。

接下来聊聊 Sketch 的开发商 Bohemiancoding 这个团队。这个团队在 2008 年成立，最初团队只有一个人，就是

Pieter Omlvee。他在大学期间就开始开发 Drawit 和 Fontcase，Drawit 可以看作 Sketch 的前身，Fontcase 呢，是一款 Mac 平台的字体管理软件。

随后的 2011 年是 Bohemiancoding 开始发力的一年，这一年团队迎来了合伙人 Emanuel Sa。Emanuel Sa 负责设计，而 Pieter 负责开发，俩人在这一年爆出了奇迹，Sketch 2.0 赢得了 2012 年的苹果设计奖，虽然当时的软件 bug 还非常非常多。

经过两年的打磨，2014 年 Bohemiancoding 发布了大版本也就是 Sketch 3.0，定价 99 美元。其实大家可以看出 Sketch 的开发过程是非常缓慢的，人少是一个很大的因素，另一方面 Pieter 这个人对于如何做产品有他很独特的一套见解，在 Pieter 的访谈录《Sketch 的过去，现在和未来》里提到了一些非常有意思的，也是当今我们设计师以及任何一个产品人都值得深思的观点。

Geoff 问，现在 Bohemiancoding 团队是怎样的构成呢？Pieter 说现在一共有 13 个人。这其中很多人会承担多种职能。团队里有 6 个开发工程师，一些设计师、技术支持还有 QA，另外的一些人负责插件和脚本社区。更重要的是，这个团队中的大部分人是一专多能，另外，他们是通过互联网远程办公的，这是一种很独特的团队构建形式。他们不用天天见面，只需要在家完成自己的工作就好。

当 Geoff 提到，为什么不选择在硅谷办公时，Pieter 说他不喜欢硅谷这样浮躁的环境。当然另一点，就是通过远程办公，可以让团队的成员不需要考虑同在硅谷生活的人竞争。其实静电还挺羡慕这样的工作形式的。

接下来 Geoff 问 Pieter 是否有关于接受外部投资的打算。相信 Sketch 的粉丝都会非常关注这个问题。访谈中 Pieter 的观点也很犀利，他说我们自给自足挺好的，现在公司还有盈利这不好吗？确实很好，有得赚为什么要接受外部投资呢？来看看 Pieter 的原话：

如果接受了一项外部投资，这将意味着将公司相当大的一部分交给了外部投资者，很容易理解，这些投资者希望通过投资获得巨额回报。也许会通过一些方式和手段来达到目的，但这种方式 and 手段，在我看来并不是真正对 Sketch 有益处的。我想通过一种我认为正确的方式让公司成长，并且不会有额外的来自其他方面的压力，让公司的成长方向偏离。另外一点，有了这些投资，公司可能并不会像我期望的以最合适的速度来成长。同样，我不想被迫去雇佣那么多的成员，我们不赚钱，然后只能被迫去接受更多的投资。在这种情况下，开发工程师可能会很快从 6 个增长到二三十人，我不认为这种做法在这个阶段是明智的。所以，在短期内，接受外部投资并不会给我们带来什么好处。

当我们都在讲求快、竞争、压力的时候，Pieter 的这种观点让我觉得很从容，步调速度适当，不要太快，有钱赚，不盲目扩张，不盲目接受投资。讲到这，感觉国内这种觉得拉到投资就引以为荣的风气弱爆了。

另外静电感兴趣的一点就是 Sketch 是怎么应对 Adobe 的。访谈中 Pieter 也表示，Adobe 的新工具不会在特色上超越 Sketch，因为 Sketch 在建立一个良好的生态系统，这一点 Adobe 是无法复制的。说到这里静电也想说说自己的看法，就这几年被 Adobe 玩死的软件来看，这样一个巨无霸公司除非在产品思维上能有更多突破，否则这么一艘大船是不太可能轻易掉头的。

访谈末尾 Pieter 提到了 Sketch 的质量问题。其实这也是小型团队所面临的一个问题，人手不足，没有足够的测试工作导致 bug 过多等。记得 2015 年 11 月左右，Sketch 发布 3.4 版本，现在想想 Sketch 撤出苹果应用商店其实挺明智的，跟苹果打过交道的人都知道 App Store 的审核速度是多么惊人。虽然当时撤出苹果商店造成了很大的副作用，包括用商店漏洞刺激活码，以及用户迁移失败等问题。但长痛不如短痛，大家现在可以看到 Sketch 的发版速度的提升有多快，昨天还是 39.0，睡一觉起来就 39.1 了，吃个午饭，已经是 Sketch 40.2 了。

接下来聊聊生态圈的话题，对于任何一款工具，生态圈的建立都是十分必要的。没有哪一款软件能单打独斗称霸天下。Adobe 通过收购、兼买来扩大自己的版图。但这并不意味着我们只有一种选择，因为这是一切皆有可能的时代。分析下图所绘制的两个圆形结构，我们将 Adobe 系列放在中心位置，因为它们现在仍然占据着整个设计市场的主流，从某种程度上来说，是垄断及霸主地位。但问题在于，如今被 Adobe 收购的大部分软件过得并不好，灰色的图标表示此款工具行将就木或者已经死去，万年不变的仍然是 Photoshop 及 Illustrator、After Effect 这些经典工具，Adobe 并没有在这个极具变化的时代带来创新和改变。另一方面，并不是所有的使用者都会遵从或者顺应这种垄断，这几年大量涌现出的新型设计工具让昔日的霸主产生了一丝丝寒意。



轻巧，易用，上手速度快，设计效率高，价格具有吸引力，成为这些工具首要吸引使用者的招牌。但如果仅仅只有这些还是不够的，这些外围的工具通过它们自己的努力逐渐形成了自己的生态圈。什么是“生态圈”呢？举一个简单的例子，你可以在 Sketch 这里完成一套 UI 界面的设计工作，然后你需要让它们动起来，这时只需将 Sketch 文件导入到 Flinto，即可轻松地实现高保真交互稿的设计。同样，开发工程师可以直接使用插件调取 Sketch 中的图形代码，将它们应用到 Xcode 中。虽然这些工具并不是一个团队完成开发的，但是它们之间建立了某种默契，让彼此直接配合得更好。

生态圈还体现在一系列网站群的建立上，越来越多的网站提供 Sketch 格式素材的下载，InVision、Zeplin 则将设计文档构建为协作系统，简单上传即可以 HTML 形式查看和分享。

所以，Sketch 不是一个人，Sketch 使用者也不是一个孤立无援的群体，开源和共享精神为这个快速变化的时代赋予了更深的含义，也让更多的设计师变得“不一样”，他们不再纠结于工具本身，而是充分利用各种工具所赋予的优势，让自己更专注于“设计本身”。

做“不一样”的设计师并不可怕，也不会孤独。“不一样”是一种从内而外散发出的设计精神，“不一样”让我们变得有特色，这是设计师这个职业的特色，也是我们这个不一样时代的特色。希望 Sketch 背后的故事能给我们每个人一点点不一样的思考和感悟。