

设计前，素材收集、整理
和协作技巧有哪些？

立案前，如何快速有效地
了解客户的需求？

设计中，如何优化调整合
适高效的视觉稿？

设计后，怎么做总结和
传播更利于自我提升？

主动 的UI设计师。



■ 米田® 著

设计师。
应该了解的
高效。
工作流程



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

主动的UI设计师。

设计师应该了解的
高效工作流程

米田 著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书站在一线设计师的视角，完整地展示了新媒体下的 UI 设计流程和细节技巧。通过主动沟通，素材的设计，草图的绘制，网页端、常用端、移动设备端设计以及项目总结，引导读者走上设计之路，并可以举一反三；采用 TIPs 和实际案例结合的说明模式，让读者有更多思考的空间。

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

主动的 UI 设计师：设计师应该了解的高效工作流程 / 米田著. —北京：电子工业出版社，2014.6
ISBN 978-7-121-23193-3

I . ①主… II . ①米… III . ①人机界面—程序设计 IV . ① TP311.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 095821 号



策划编辑：陈晓猛

责任编辑：王敬栋

印 刷：北京千鹤印刷有限公司

装 订：北京千鹤印刷有限公司

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：720×1 000 1/16 印张：17.5 字数：392 千字

版 次：2014 年 6 月第 1 版

印 次：2014 年 6 月第 1 次印刷

印 数：3 500 册 定价：79.00 元

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。

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) 88258888。

前言

设计在不断向前，越来越多相关技法的书籍出现，却很少谈及设计究竟是什么东西。每天看似无趣的任务萦绕着设计师的周围，似乎是永无止境的重复性工作。对于设计师，我们真的需要如此无奈地面对当前的环境吗？可能有更多高效且有趣的办法帮助我们。笔者作为一名 UI 设计师，和大部分设计师一样，做着看似普通无聊的工作，不过通过“实践、积累和分享”三个阶段的努力，找到了一条快速提升自己的通道。无论是否处在业界顶尖公司还是私人小作坊，通过这一系列的思考都能对高效的 UI 设计流程有所了解，最终达到主动想和主动做的目的。本书主要从前期沟通、草图绘制、素材收集、设计实践以及项目总结五个大类，分享实际工作中的体悟，最终形成这部图书。

如果你是新人，能从书中看到现阶段 UI 设计的大致流程；如果你是有经验者，能从书中看到些提升工作效率的方法；如果你是业余爱好者，能看到不同职业间相似的成长办法。

与其说它是一本具体的技法书，不如说它在告诉大家一种方法——能高效工作，不至于天天加班，却一样能出作品的办法。适当利用一些技巧，能有效地解决多任务所带来的烦恼，并且能游刃有余于这些需求中间。

本书主要讲述的是个设计流程，即每个思维步骤背后的那点过程。自己也觉得相对于成品，这些过程碎片更值得我们去思考。往往看似普通的东西，最终拼合在一起，都是令人兴奋的东西。这，可能就是设计的魅力吧。

本书分为以下几大模块来讲解设计的要素。

主动沟通的智慧

沟通是设计的初始阶段，万事开头难。试图通过行为、语言、衣着、表情心理学等手段，解析客户和用户的真实诉求。当然，不同人的偏好，都在章节中有所呈现。不要以为这些东西虚无缥缈，它们确实时时刻刻影响着我们的生活和工作。

草图绘制，预见最终的产品

当拿到每个设计需求时，我都会先画草图。由于草图方便修改且无拘无束，特别适合做发散思考。本章整合了一些画草图的实用技巧和工具，不复杂，却对工作带来巨大的帮助。尤其是原型设计部分，作为设计师，可能我们不需要

对它有特别细致的了解；但是不得不承认，它和思维导图一样，都是整理自己思路的好工具。

素材收集真的那么简单么？

对于素材，相信每个同学都不陌生，它时常和我们打交道。你知道它还有什么特别的地方么？本章将素材收集拆分成“高效化的工具收集技巧”、“提取关键字，让素材收集更精准”和“这样的素材，使用起来更方便”三部分，尝试以更直观的方式告诉大家。这部分工作真的没有想象的那么简单，我们能从“时间”“品质”和“精度”中做得更好。

网页端、移动设备端和常用端

UI 其实有时候是蛮宽泛的概念，与用户有关的东西都与此相关。那么，作为我们最常碰到的设计项目类别，网页端、移动端以及其他设计，会一直伴随着我们的职业成长。这几章主要是围绕在这几方面出现的问题、经验和技巧给予一定的提示。方法总是死的，希望能从我不算特别成功的案例中，找到属于你的那条路，那就足够了。

设计师应该掌握的前端知识

视觉设计和前端设计，在某种意义上是骨肉相连的。仅仅靠视觉，在网络上充其量就是一张漂亮的画皮，没有灵魂，不能行动。作为偏向视觉的同学，了解一定的前端开发知识是必须的。最简单的莫过于切图的标准、HTML/CSS 构成书写和简单 JS 效果的实现。当真正了解程序员同学如何工作，合作才会变得更加愉快和高效。

碎片记录要点，给项目划上完美的一句话

设计是门沟通的艺术，没有绝对技巧，更重要的是背后的思维。每个设计背后，更具有说服力和力量感的往往是整个过程。记录的方法多种多样，像碎片式记录，像完整文章记录，像声音记录，等等。每次可能不需要很多，或许只是区区 140 字，虽然微小，但是经过日积月累，却能迸发出不可思议的能量，并能带来很多意想不到的机会，更重要的是看到自己不断在进步。

很喜欢一句话“永远将自己保持在 Beta 版本”，送给希望不断进取、敢于突破的人们。

笔者的博客：<http://drizzlep.diandian.com>。

笔者的微博：@米田的天空

潘绍章 [@米田的天空]

目录

NO.	01	写在前面的话	01
	1.1	设计师的前世今生	03
	1.2	主动带来的变化	05
NO.	02	主动沟通的智慧	11
	2.1	读心术——把握客户的真实需求	13
	2.2	用户想要什么	26
NO.	03	预见最终的产品	35
	3.1	绘制高效的模型	37
	3.2	什么样的线框草稿是合理的	38
	3.3	草稿做到清晰即可	39
	3.4	草稿的作用	41
	3.5	草图绘制常用的工具	42
	3.6	移动设备常用原型工具	45
	3.7	原型总结	46
NO.	04	素材收集	47
	4.1	高效化的工具	49
	4.2	提取关键字，让素材收集更精准	58

4.3 这样的素材，使用起来更方便	76
-------------------	----

NO.

05 网页端 95

5.1 Banner：专题图的九阴真经	97
5.2 二维码：新设计的方向	116
5.3 图表：信息垃圾的第二春	123
5.4 微博设计	130
5.5 专题：魅力专题如何炼成？	137

NO.

06 移动设备设计 151

6.1 移动设备设计：Loading 友好的第一印象	153
6.2 界面：只要满足用户某个需求	158
6.3 移动设备设计：图标	171
6.4 细节：视觉品质的升华	180

NO.

07 常用端设计 193

7.1 PPT 设计：会说话的 PPT	195
7.2 简历：你的最佳销售员	200
7.3 配色：色彩创造感觉	207
7.4 品牌：诉说自己的故事	222
7.5 图片：欲望点击不求人	230

NO.

08 前端知识 237

8.1 设计师应该掌握的前端知识	239
8.2 视觉稿切片	239
8.3 HTML/CSS 重构细节	241

8.4 常用前端神器	244
------------	-----

NO.

09 项目总结 247

9.1 给项目划上完美的句号	249
----------------	-----

9.2 化繁为简——碎片记录	253
----------------	-----

NO.

10 后记 261

10.1 设计师不得不说的那些事	263
------------------	-----

10.2 阅读至少不会让你变傻	267
-----------------	-----

NO.
01

「主动」
写在前面的话



1.1 P3 设计师的前世今生

1.1.1 P3 决定未来的 10 种人之设计师

1.1.2 P4 设计由平凡开始

1.1.3 P5 设计师的自我成长

1.2 P5 主动带来的变化

1.2.1 P5 主动带有强大的吸引力

1.2.2 P6 怎样使用吸引定律

1.2.3 P6 主动与被动

1.2.4 P7 培养主动能力——规划总结与习惯培养

中国美术学院
视觉传达设计
第1章 绪论





“设计师”这个词出现的时间并不长，掰指头算，在国内也不过存在了数十年的样子。在网络还并不发达的年代，一般称设计师为美编。当然，现在很多同学还喜欢称设计师为美工。有时候自己不免笑笑，美工美工，美术工程师嘛，其实并没有贬低的意思。

不管美工也好，美编也罢，不过是称呼而已。随着时代的变迁，设计师这个群体的话语权开始慢慢变大。网络媒体开始兴起时，大部分奇奇怪怪的调侃照片均出自这类人的手中。同时，移动设备逐渐成为人们最重要的消费用品，设计师的重要性进一步增加。

1.1.1 决定未来的10种人之设计师

或许这是最好的时代，《决定未来的10种人》一书提到的10种人中就有一种人物：建造类角色。能以创意思维改造生活的人，这就是设计师。

他们设计出来的产品所带来的消费体验令人折服，超越了产品表面上的功能，在更深的层次当中迎合了客户的需求，将隐藏和外显的需求连接在一起。有一家冰淇淋专卖店把冷冻点心的准备工作转化为有趣的娱乐项目，创造出非常惊人的绩效，这就是一种成功设计的新体验。扮演好设计师这个角色，可以提升产品售价，强化市场口碑。

未来在等待的人才——设计师

美国的平克（Daniel H. Pink）认为：“未来高感性的六种力量将对世界产生很大的作用，它们分别是设计、讲/编故事、整合、同理心、玩乐和意义；这些能力与生俱来，人人皆可掌握，人人皆可提升。世界可能会转向一个高感性时代，我们准备好了吗？”

这六种关键能力来自两种感知，即高感性与高体会，恰巧大部分的创意类工作都与此相关。更有趣的是，设计师也属于这个群体范围。

六种关键能力

- 不只有功能，还应重设计。仅提供堪用的产品、服务、体验或生活形态，已经不够了。如今无论为赚钱还是为成就感，都必须创作出好看、独特或令人感动的东西。
- 不只有论点，还得说故事。现代人面对过量的信息，据理力争是不够的。总有人会找到相反例证来反驳你的说法。想要说服别人、灌输信息，甚至说服自己，必须具备编织故事的能力。
- 不只谈专业，还需要整合。工业时代和信息时代需要专业人才，但随着白领工作或被外包出去，或被软件取代，与专业相反的才能开始受到重视，也就是化零为整的整合能力。
- 不只讲逻辑，还给予关怀。想在未来继续生存，必须了解他人的喜好和需求，建立关系，并展现同理心。
- 不只能正经，还得会玩乐。太多证据显示经常笑、保持愉悦心情和玩游戏，对健康与工作都有极大好处。当然该严肃的时候要严肃，太过正经对事业不见得有益，对健康更有害。
- 不只顾赚钱，还须重意义。我们生活在一个物质极为充裕的世界，无数人因此挣脱了营生桎梏，得以追求更深层的渴望：生命目的、出世意义及性灵满足。

1.1.2 设计由平凡开始

田田，传说中的男一号，80后。长得很普通，有点胖，估计是长期保持坐姿的缘故。没什么背景，既不是名校毕业，也不是富贵出身。经过美术考试，进入了一所不太出名的大学。现在正式进入准设计师的行列。

坊间曾经有句名言：“少壮不努力，长大做设计；读书不用功，毕业做美工。”数年寒窗苦读，进入社会后才发现，其实自己什么都不是，一切都要从零开始。辛辛苦苦，经过海投，数轮面试，拿着勉强过日子的工资。在用羡慕忌妒恨的眼神咒骂着高富帅和白富美的同时，不得不感叹自己的人生。

不过自从田田开始记录生活和工作的点滴之后，情况似乎产生了变化。虽然物质生活还是那么拮据，但是他至少活得还比较快乐。因为他能看到自己每天的进步，于是他将这几年的经历收集记录起来，产生了这本书的原始内容。

1.1.3 设计师的自我成长

不是每个人都能成为最好的设计师，但每个人可以尽最大的努力去尝试；如果不试一试，你永远都不会知道你到底能有多好。不管做何种项目，试图记录下来，并思考将其变得更好的可能性。勤于思考和深刻的内省，不断的追寻会让你明白自己的工作实质是什么，通过收集资料会了解行业动态和别人优秀的案例，这些都是进步的关键。

虽然田田身边的设计同学总是在抱怨和吐槽，可是从另一种层面看，设计其实挺有趣。大部分的设计工作都不是重复性工作。可能同一个命题，不同的时期、不同的客户、不同的环境，结果都不一样。而且通过设计，会让一个人慢慢学会其他行业的许多知识。

经过几年的积累，田田慢慢懂得了设计的真谛。设计除了是谋生的手段，更是一种生活的方式。

- 随身记录好想法：想法没有保存期限，随时随地捕捉记录。
- 乐于分享：让设计带给别人快乐，产生共鸣，并且能帮助他人。
- 善于总结：做好每个项目的整理和总结工作，任何形式的记录都可以。

你的时间在哪里，成就就在哪里！

1.2



主动带来的变化

人之所以是人，主动性是关键要素。因为我们有着自己的意识，可以客观检讨我们是如何“看待”自己和世界的；能通过改变自己，进而影响周围的人和事情。

我们总是被别人的看法所左右，只会依照时下流行的价值观以及四周人群的看法来衡量自己，而不曾认识到那样的自己就是从哈哈镜里反射出来的自己。

1.2.1 主动带有强大的吸引力

《心灵印记》中写到：“当我们跨越五大洲、三大洋，走过所有河谷，寻寻觅觅渴望看见奇迹，等我们逛遍世界回到家里却惊讶发现，奇迹就在我家后花

园里，那一小片叶子上的露珠中。”其实我们想要的东西，现在已经有了。

吸引力的振动频率

留意每天来到你面前的人和事物，这就是你现在的振动频率！

不是外在的人和事物让我们心情好或不好，而是我们心情创造出与外在相对应的人和事物的状态。这就是《情绪的惊人力量》所提到的：“情绪会告诉你当下的想法与频率，是否与自己的本源频率相符合。符合则是扩展版本合二为一，反之自己与自我发展脱节。”

1.2.2 怎样使用吸引定律

吸引定律必须是“你自己也具有吸引力”才能成真。换句话说，我们只能吸引到对等价值或相应特质的人和事物，而非实力指定的人和事物。

吸引定律已经时刻在为你工作，不管你是否意识到，你正在吸引相关的人、状况、工作等很多东西到你的生活中。一旦你认识到这个定律，而且知道它是怎样工作的，你就可以刻意地运用它去吸引你真正想要的东西到你的生活中来。

怎样运用吸引定律来得到你所需要的呢？方法很简单：弄清楚你到底想要什么；提高相关的振动；授权给它。

1.2.3 主动与被动

“积极主动”（Be proactivity）正是追求圆满人生的首要准则

“积极主动”的含义不仅是采取主动，还代表人必须为自己负责。个人行为取决于自身，而非外在环境；理智可以战胜感情；人有能力也有责任创造有利的外在环境。

消极被动的人易被自然环境所左右：在秋高气爽的时节里，就兴高采烈；在阴霾晦暗的日子，就无精打采。积极主动的人，心中自有一片天地，天气的变化不会发生太大的作用，自身的原则、价值观才是关键。如果认定工作品质第一，即使天气再坏，依然不改敬业精神。

大部分人习惯等待，总盼望天上掉馅饼。事实上，好工作都是靠自己争取

而来的。要求责任感并非贬抑，反而是一种肯定。主动是人的天性，尊重这种天性，至少可给对方提供一面镜子，以便清晰且未扭曲地反映自我。

一般刚入行的设计师容易走入误区，会认为只要把界面画得漂亮，图标画得精致，能想到的效果都用上一遍就是优秀的设计作品。但是，往往这时候受到的挫败会越来越多，客户只会一次又一次否认我们的作品。设计师就会产生消极心态，开始否认自己，丧失思考和主动性，不再愿意创新突破。最终，只会根据客户的意愿，做出完全遵循所谓客户方审美情趣的作品，沦为了真正的美工。

一般来说，设计师应该是处于教育市场的角色，并且能快速列出相关行业的优秀作品。客户处于自身的立场，对市场的关注度和熟悉度绝对比设计师要高，试着根据客户对市场的理解梳理出合理的作品。在主动呈现作品时，能针对性地说出哪些部分是客户所提到的要素。单纯以“你不懂设计，我是专业的”这样的话回应客户其实毫无逻辑，也别试想着一稿通过。设计是双方沟通妥协的结果，一定要清楚地认识到，作为服务行业，主动积极的服务意识，总会让你的客户产生一定的满足感。

1.2.4 培养主动能力——规划总结与习惯培养

一般来说，进步最快的时间段是参加工作最初的半年左右。在这段时间内，可以从什么都不知道的新手成长为能熟悉流程的设计师。往往这时候容易到达成长的瓶颈期。在没有特别大的机会的情况下，可能设计的基本生涯就长期处在这一阶段。要成长到更高的级别，除了通过大型项目的磨砺，更多的应该是个人业余时间为此所做的准备。

田田通过观察发现，一般在圈子中厉害的个人或群体都有一个共同点——乐于将自己的知识整理并分享。看上去似乎与工作技能没有特别密切的关系。如果以一两年时间段看，差距可能不会太大，但是3~5年后的差距呢？我们会看到腾讯CDC发展得如此蓬勃，却有不少UED团体却还是处于起步阶段，发布的内容也可能无人问津。久而久之，不少的团队BLOG慢慢荒废，很是可惜。

或许知识的积累就是如此，一开始可能热火朝天般全身心投入，随着时间的推移，单纯的热情不能维系长久的坚持。明确的目的、长远的规划才能使人看透路途的风景。目标够远，身边的大小事才不会影响自己的心情。就好比老船员都会告诉我们想不晕船的办法：盯着海平面对岸那处遥远的目的地。

每天一小结，每月一大结，年终一总结

这三步缺一不可，坚持长时间的定期总结能让你认识到自己的不足，并不断改正自己的缺点。但改正缺点就逼迫你去学习别人的优点，而你学到的优点就直接反映到你的行动上。总结示意图如图 1.1 所示。

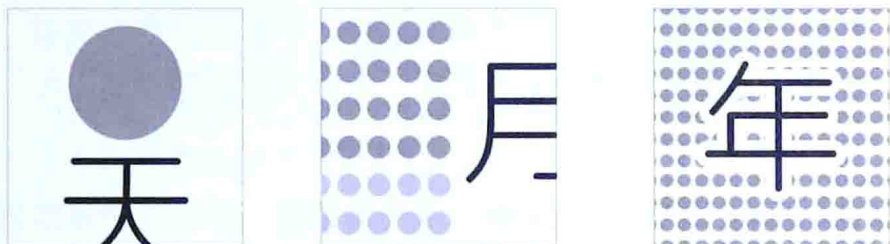


图 1.1 总结示意图

每天一小结：记下工作的起止时间，误差不超过 5 分钟（柳比歇夫时间记录法）。

每月一大结：将每天第一类和第二类的工作时间合计出来。然后是第一、第二类的工作的一览表，以图和表的形式记录。第一类工作包括中心工作（本职工作）和例行工作（工作相关）。第二类工作包括业余工作、培养兴趣、体育锻炼、社交活动等。

年终总结：根据月度总结做年度总结，列出一览表，旁边注明数字。要求进行自我分析、自我研究，分析效率有什么变化以及原因是什么。

一般人每经过 5 年时间都会到达人生的新阶段。通过对 5 年的整体规划，就知道每个阶段的工作重心。

习惯培养法：方法方向 + 坚持使用

明确的目标：

利用明确的数字记录目标，比如设计做得很优秀，“优秀”就是不明确的目标。可以将其量化，使用发布作品得到多少人回复，产生多少流量，完成多少字的总结等这类清晰、具体的东西。

一次只培养一个好习惯：

要改变习惯，就要先集中改变一个习惯。一次改掉多个习惯的企图，势必分散我们的精力，并彻底毁掉我们改掉坏习惯的能力。

将目标记录下来并告诉亲朋好友：

将目标拆分记录下来，比如要参加的考试需要笔试部分，离考试开始还有

大约两个月时间，可以将每天所画的东西找地方记录下来，可以是一个笔记本，也可以是某个网络相册。最好这些东西能够让人看到，并且能对它们评论。我们可以模糊这些东西的最终用途，但是听听别人的意见能让自己更清楚，自己现在究竟处在什么样的水平。

心理学上有种行为模式是“暗示”，将目标告诉他人，或让自己处在目标完成后的状态，能使自己的频率处在那个波段，更容易敏锐地捕捉到达成目标所需的元素。

总结：

方法很重要，毅力更重要；深度很重要，方向更重要。人生除了做加法，适当做减法也是种不错的选择。

图 1.2 所示是田田在不同时期记录下的一些设计作品，2011 = 设计 + 文字 + 摄影 + 变动，2012 = 设计 + 文字 + 手绘。



图 1.2 记录下的作品

2013 = 梦想？