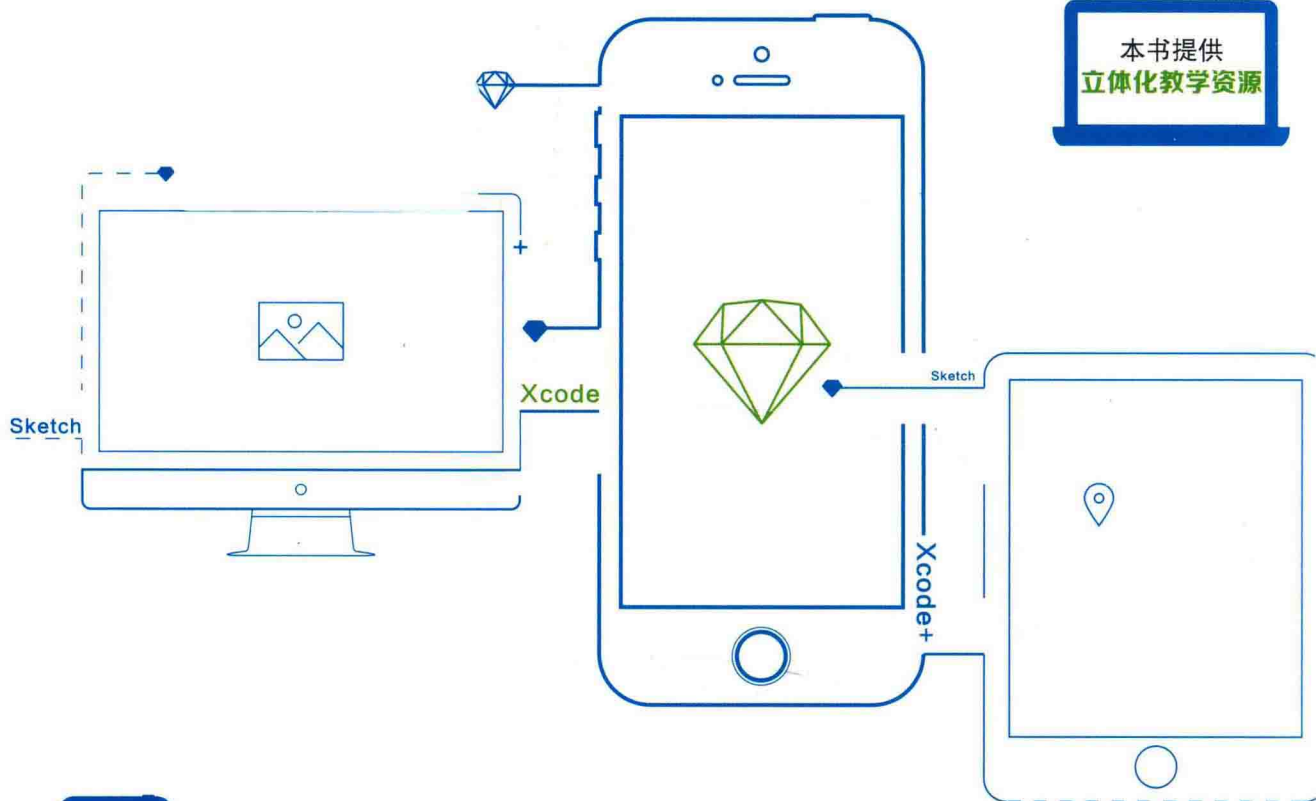


本书提供
立体化教学资源



张晓景 编著

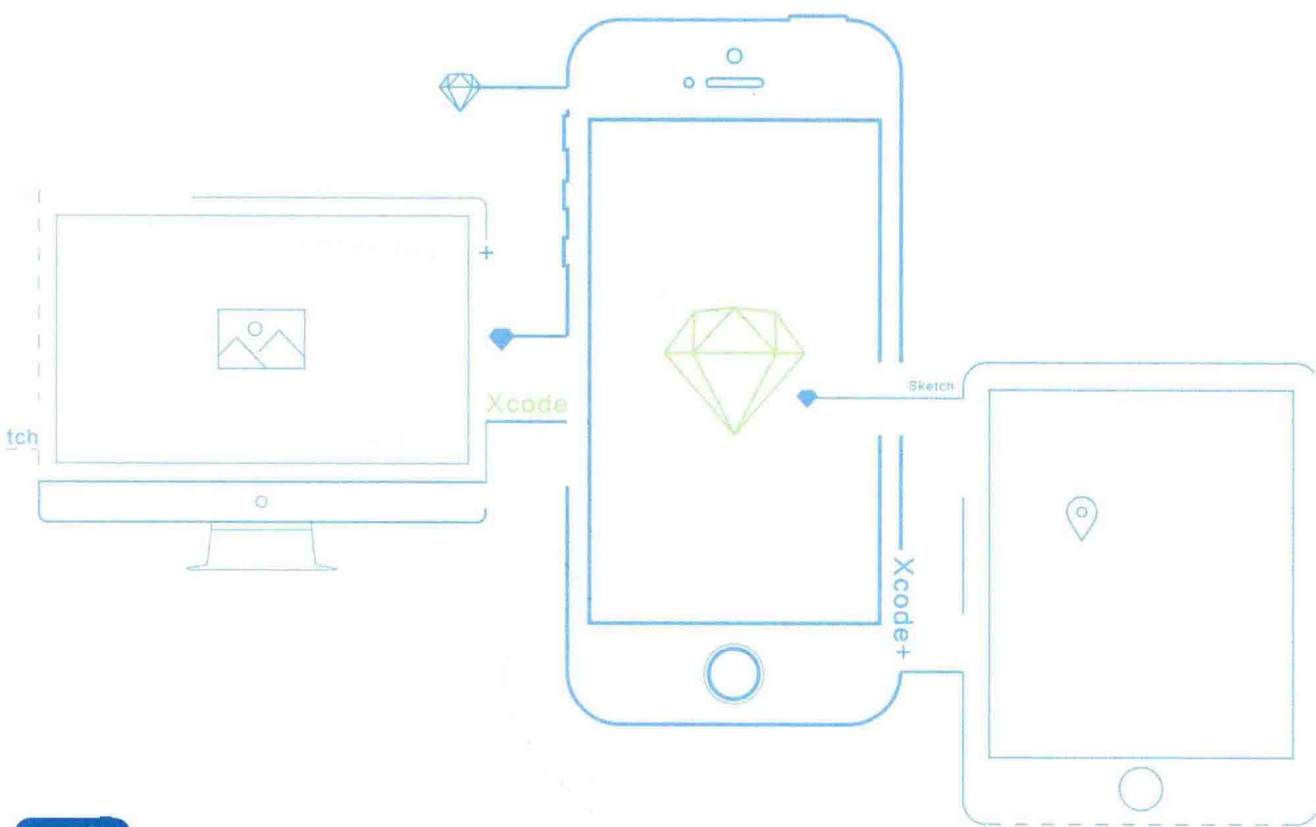
移动互联网之路

Sketch+Xcode移动UI与 交互设计从入门到精通

- 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。
- 用于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。
- 总结iOS系统和Android系统界面及图标的最新设计规范和尺寸。
- 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。
- 同时讲述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。
- 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。

清华大学出版社





张晓景 编著

移动互联网之路

Sketch+Xcode移动UI与 交互设计从入门到精通

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. —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

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

印 张:16

字 数:452千字

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

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 and 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

1.1 UI、UE 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 和 Android 的设计特色	4
1.3.1 iOS 的设计特色	4
1.3.2 Android 的设计特色	8

1.4 移动 UI 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 UI 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

第2章 初识 Sketch

25

2.1 绘制 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 iOS 旅游 APP 跳转 页面	41

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

2.3 本章小结	53
----------	----

第3章 使用 Sketch 绘制线框图

54

3.1 绘制计步 APP 线框图首页	54
3.1.1 新建并保存文件	55
3.1.2 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

3.2 绘制天气 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

第4章 使用 Sketch 设计图标

80

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

4.1.4 绘制日记事图标	94
4.2 绘制一组 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

4.2.3 绘制帐篷和太阳伞图标	103	4.2.5 绘制飞机图标	114
4.2.4 绘制酒杯、救生圈、天气、 冰激凌图标	105	4.3 本章小结	117

第5章 按钮设计

118

5.1 绘制一组播放器按钮	118	5.1.6 绘制按键和滑杆按钮	138
5.1.1 绘制循环按钮	121	5.2 绘制质感按钮	141
5.1.2 绘制播放和暂停按钮	126	5.2.1 绘制金属拉丝质感按钮	141
5.1.3 绘制语音和关闭按钮	128	5.2.2 绘制纹理质感按钮	143
5.1.4 绘制喇叭按钮	131	5.2.3 绘制水晶质感按钮	146
5.1.5 绘制选择、撤销、随机 和退出按钮	134	5.3 本章小结	148

第6章 移动端界面设计

149

6.1 绘制计步 APP 界面	149	6.2.1 绘制天气 APP 首页插画 背景	160
6.1.1 绘制计步 APP 首页计步 显示区	150	6.2.2 绘制天气 APP 其他界面 内容	164
6.1.2 绘制计步 APP 首页其他 部分	154	6.3 本章小结	173
6.2 绘制天气 APP 界面	159		

第7章 PC 端网页界面设计

174

7.1 设计制作 PC 端支付网页	174	7.2.1 绘制 PC 端家居页面的整体 结构	188
7.1.1 绘制 PC 端支付网页购物车 界面	176	7.2.2 绘制 PC 端家居网页广告 部分	192
7.1.2 绘制 PC 端支付网页其他 界面	181	7.3 本章小结	202
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

203

8.1 导出 APP 应用图标	203	8.4 导出点九切图	215
8.2 导出移动端 APP 界面	206	8.5 本章小结	218
8.3 为网页划分切片	211		

第9章 使用 Xcode 制作交互效果

219

9.1 Xcode 的安装	219	9.2.3 工具区	227
9.2 认识 Xcode 界面	225	9.2.4 编辑区	229
9.2.1 按区域划分 Xcode 界面	225	9.2.5 导航区	230
9.2.2 工具栏	226	9.2.6 调试区	231

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	26
为什么选择 Sketch	26
Sketch 快捷键	37
Sketch 是否能替代 Photoshop	41
图标源文件格式	52
Sketch 汉化	52
线框图的基本概念	55
绘制线框原型的注意事项	66
画好 APP 线框图流程图的要点	78
线框原型的优势	79
iOS 和 iOS 图标的特点	81
图标设计的必要性	81
UI 图标的分类	82
不同系统图标的更换方法	91
图标集的制作流程	95
图标的源文件格式	104
了解图标的属性	115
UI 设计中最常见的按钮如何设计	119
移动界面中色彩的应用	133
按钮是用户体验的重要因素	139
阴影和内阴影的设置	142
为什么界面设计大多喜欢用蓝色	152
iOS 应用界面设计规范	162
移动界面中文字的使用技巧	168
APP 界面配色原则	168
网页设计 PC 端和移动端的区别	175
扁平化设计在 UI 设计中的应用	179
理解以用户为中心	191
界面设计中的内容与形势统一	191
网站常见设计风格	199
适配多分辨率移动界面	203
交付给开发的文件	210
了解移动设备的手势	214
移动交互动画设计的注意事项	217
常见的交互动画效果	231
交互式动画实现法则	236
为什么在学习 Sketch 之后要了解 Xcode	248

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	27
自定义工具栏	31
自定义快捷键	39
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	65
为圆角矩形设置不同的圆角半径	71
调整图层排列顺序	72
设置缩放显示	101
使用缩放工具	102
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	120
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	172
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	噪点填充	131
图层面板	71	布尔运算	136
图层类型	71	模糊	145
隐藏和锁定图层	72	文本转化为轮廓	158
复制、剪切和粘贴图层	75	旋转复制	162
搜索图层	76	创建和编辑组件	170
在画布中移动和选择图层	85	混合模式	184
选择并移动重叠图层	86	编辑位图	186
在检查器中精确设置对象大小	88	蒙版	197
在检查器中变换对象	89	分享设计稿	205
iOS 系统中图标的尺寸	91	获取和使用 Sketch 插件	208
编辑形状	99	切片图层检查器	212
标尺和参考线	109	为什么要使用点九切图	217
使用网格	110	Xcode 的快捷键	220
Sketch 中的贝塞尔曲线	110	使用 Xcode 欢迎窗口	222
锚点和曲线的控制	112	交互设计与交互式动画	222
使用渐变	124	Xcode 中的应用模板	234
图案填充	127		

第 1 章 UI 入门必修课

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

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。



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。

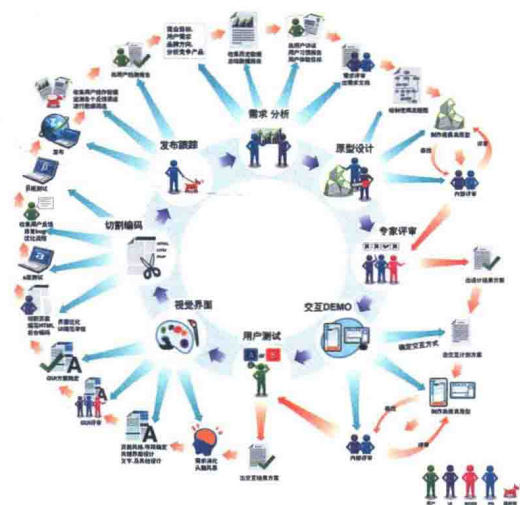


图 1-1

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。

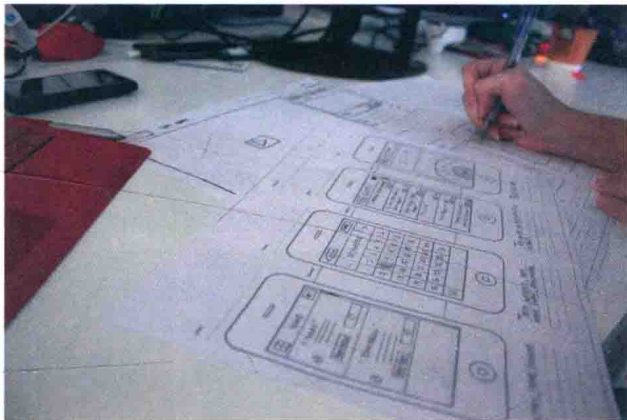


图 1-2

提示



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。



图 1-4

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。

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。



图 1-5

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。

提示



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。



图 1-6

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。

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。

大色块和扁平化的运用，减少了图标对文字内容的影响，突出了主题内容。



图 1-7

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。



图 1-8



图 1-9

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。

提示



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。

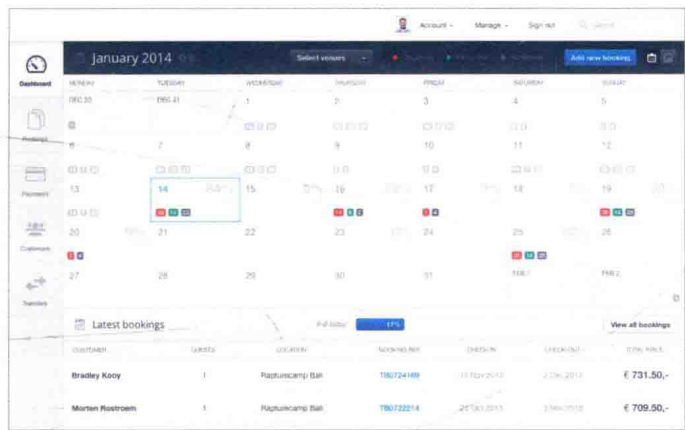


图 1-10

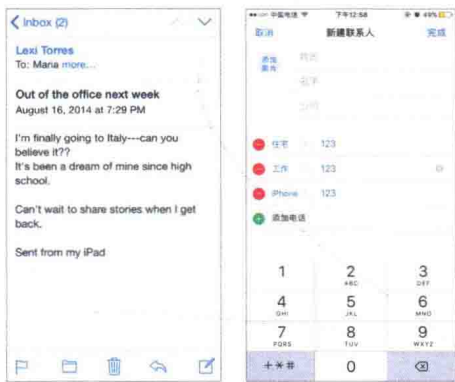


图 1-11

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。

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。

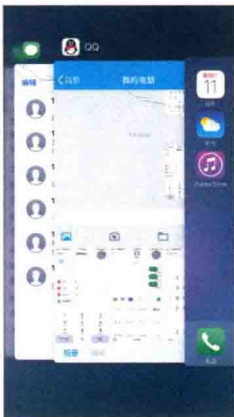


图 1-12



图 1-13

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。

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。



图 1-14

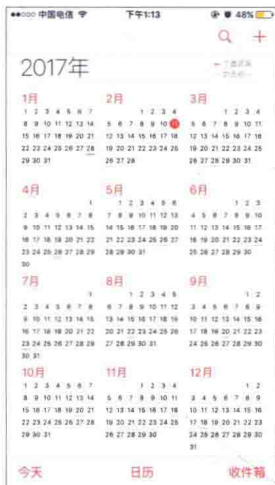


图 1-15



图 1-16

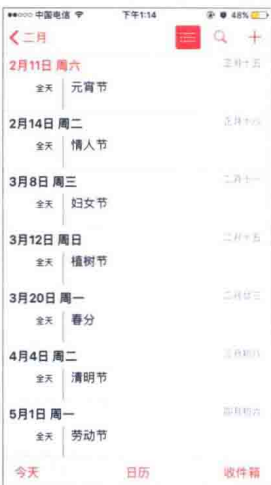


图 1-17

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。