

移动UI动效设计

Principle+Sketch

高效入门

Here180 编著

全彩印刷

- 全面：精通UI知识及设计流程
- 高效：软件双修、高效出稿
- 实用：实战案例、丰富精美

S I M P L E
T U T O R I A L S



教学视频

+



实例源文件

+



丰富素材



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

移动UI动画设计

Principle+Sketch

高效入门

Here180 编著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

现在对UI设计已经有了更进一步的要求，设计师和产品经理会用“动”的产品方案提高客户的认可率。动效设计让设计师与开发人员、高层领导关于设计方案的沟通和设计意念的传达更简单、直观。但是使用如After Effects等专业软件时，新入门的设计师需要投入更多的精力去学习和调整，无法实现高效的工作和学习，本书解决了如何高效地制作动效设计稿的难题。用Sketch配合Principle软件可以高效完成设计稿的动效设计，并支持动效视频录制和Gif动图导出，为设计方案加分。

本书共分8章，首先讲述了Sketch和Principle软件的基础知识和基本操作；然后深入、系统地介绍设计思维，操作具体的实例，学习动效设计流程等；最后讲解如何导出交互操作视频、设计稿和Gif图，以此提升设计稿的通过率。本书配套有教学视频、练习素材和源文件，帮助读者学以致用，迅速掌握这一设计技能。

本书可作为从事UI设计行业的新入门设计师、资深UI设计师、高级UI设计师，以及产品经理、交互设计师等对动效感兴趣的设计爱好者学习。

**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

移动UI动效设计：Principle+Sketch高效入门 / Here180编著. -- 北京：电子工业出版社，2018.11
ISBN 978-7-121-35098-6

I. ①移… II. ①H… III. ①移动电话机—人机界面—程序设计 IV. ①TN929.53

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第218111号

责任编辑：孔祥飞

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：720×1000 1/16

字数：220千字

版次：2018年11月第1版

印次：2018年11月第1次印刷

定价：69.00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, 88258888。

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

本书咨询联系方式：010-51260888-819, faq@phei.com.cn。

前言

当UI设计师完成设计稿的时候，总会感到无比的兴奋和自信，但把设计稿交给客户或开发人员时，客户却无法体会其中的设计理念，以及开发人员搞不懂其中的设计效果，此时UI设计师内心是崩溃的！为什么会出现这样的情况呢？因为我们设计的稿件是一件“死物”，无法传达出设计师的设计思想和效果。传统上设计师可以在设计稿上加上描述文字，但并不是人人都有耐心去看设计师写的长篇大论！所以设计师必须和客户或开发人员面对面沟通细节，在开发后期还要24小时跟踪页面细节，这是既费时间又低效的做法。

那有什么办法解决设计的是“死物”这个难题呢？有！就是动效！

本书共分为8章，使用设计工具Sketch与Principle配合，通过Sketch设计UI界面，再调用Principle软件来高效快速完成动效设计，让设计稿“活”起来！其中第1章普及了UI的设计知识和设计要点；第2章是Sketch的应用教学，让没接触过Sketch软件的新手设计师快速学会和使用；第3章是动效软件Principle的介绍和教学；第4章是用Sketch配合Principle完成我们的动效设计，包括时间延迟、点击反弹、运动曲线、Components部件、Drivers部件等重要功能的使用和学习；第4至第7章则是通过具体的实例操作，学习动效设计流程，达到学以致用目的，让各位读者迅速掌握这一设计技能；第8章是介绍如何导出动效文件。

本书适合从事UI设计行业的新入门设计师、资深UI设计师、高级UI设计师，以及产品经理、交互设计师等专业人士学习使用。

通过本书，不同层次的读者都有所收获：

1. 新入门设计师、设计爱好者，可以学习基础的UI设计知识和动效设计方法。

2. UI设计师，可以学会用Sketch和Principle软件设计动效稿、录制动效视频和导出动效Gif图。

3. 产品经理等使用原型图的专业人士，可以学习如何简化和降低交互线框图的复杂度，方便、高效地展示产品设计方案。

4. 交互设计师，可以通过Principle设计简单的动效原型来解析产品的交互细节。

Here180

读者服务

轻松注册成为博文视点社区用户（www.broadview.com.cn），您即可享受以下服务：

◎下载资源：本书教学视频及资源文件，均可在“下载资源”处下载。

◎提交勘误：您对书中内容的修改意见可在【提交勘误】处提交，若被采纳，将获赠博文视点社区积分（在您购买电子书时，积分可用来抵扣相应金额）。

◎与作者交流：在页面下方【读者评论】处留下您的疑问或观点，与作者和其他读者一同学习交流。

页面入口：<http://www.broadview.com.cn/35098>

目 录

Chapter 1 初识UI设计 / 9

- 1.1 认识移动UI / 10
 - 1.1.1 UI发展历程 / 10
 - 1.1.2 如何学习UI / 12
- 1.2 认识动效设计 / 15
 - 1.2.1 什么是动效 / 16
 - 1.2.2 动效的用途 / 20
 - 1.2.3 动效设计要点 / 24
- 1.3 UI设计流程 / 35
 - 1.3.1 UI设计师工作流程 / 36
 - 1.3.2 UI设计师职能 / 38
- 1.4 认识 iOS与Android / 39
 - 1.4.1 关于 iOS / 40
 - 1.4.2 关于Android / 40
- 1.5 iOS设计规范 / 43
 - 1.5.1 界面尺寸 / 43
 - 1.5.2 图标规范 / 45
 - 1.5.3 字体规范 / 49
 - 1.5.4 设计素材 / 52
- 1.6 本章小结 / 54

Chapter 2 用Sketch去设计 / 55

- 2.1 Sketch的简介 / 56
- 2.2 Sketch的安装 / 57
- 2.3 Sketch的界面 / 59
- 2.4 画布和图层 / 67
 - 2.4.1 画布 / 67
 - 2.4.2 图层 / 70
- 2.5 形状 / 71
- 2.6 文本和图片 / 76
 - 2.6.1 文本 / 76
 - 2.6.2 图片 / 82
- 2.7 符号 / 82
- 2.8 样式 / 86
- 2.9 导入和导出 / 87
- 2.10 本章小结 / 89

Chapter 3 用Principle去设计 / 90

- 3.1 Principle的简介 / 91
- 3.2 Principle的界面 / 92
 - 3.2.1 工具栏 / 95
 - 3.2.2 检查器 / 98
 - 3.2.3 图层 / 101
 - 3.2.4 绘图区 / 103
 - 3.2.5 预览 / 104
- 3.3 持续交互 / 107
 - 3.3.1 Drag (拖动) / 107
 - 3.3.2 Scroll (滚动) / 108

- 3.3.3 Page (分页) / 110
- 3.4 动效事件 / 112
- 3.5 动画 / 119
 - 3.5.1 动画画板调整 / 120
 - 3.5.2 自定义曲线 / 122
 - 3.5.3 属性冻结 / 122
- 3.6 联动 / 123
- 3.7 导入和导出 / 127
 - 3.7.1 文件导入 / 127
 - 3.7.2 文件导出 / 130
- 3.8 本章小结 / 132

Chapter 4 邮件App动效设计 / 133

- 案例分析 / 134
- 学习目标 / 134
- 关键知识点 / 135
- 案例操作 / 135
- 案例小结 / 148

Chapter 5 App引导页动效设计 / 149

- 案例解释 / 150
- 学习目标 / 150
- 案例操作 / 151
- 案例小结 / 160

Chapter 6 闹钟App设置界面 / 161

案例解释 / 162

案例操作 / 163

学习目标 / 162

案例小结 / 173

关键知识点 / 162

Chapter 7 直播App界面动效 / 174

案例解释 / 175

案例操作 / 176

学习目标 / 175

案例小结 / 190

关键知识点 / 175

Chapter 8 Principle动效导出 / 191

8.1 Principle视频录制 / 192

8.3 Mac系统App / 197

8.2 动效导出 / 194

8.4 手机端镜像 / 198

移动UI动画设计

Principle+Sketch

高效入门

Here180 编著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

现在对UI设计已经有了更进一步的要求，设计师和产品经理会用“动”的产品方案提高客户的认可率。动效设计让设计师与开发人员、高层领导关于设计方案的沟通和设计意念的传达更简单、直观。但是使用如After Effects等专业软件时，新入门的设计师需要投入更多的精力去学习和调整，无法实现高效的工作和学习，本书解决了如何高效地制作动效设计稿的难题。用Sketch配合Principle软件可以高效完成设计稿的动效设计，并支持动效视频录制和Gif动图导出，为设计方案加分。

本书共分8章，首先讲述了Sketch和Principle软件的基础知识和基本操作；然后深入、系统地介绍设计思维，操作具体的实例，学习动效设计流程等；最后讲解如何导出交互操作视频、设计稿和Gif图，以此提升设计稿的通过率。本书配套有教学视频、练习素材和源文件，帮助读者学以致用，迅速掌握这一设计技能。

本书可作为从事UI设计行业的新入门设计师、资深UI设计师、高级UI设计师，以及产品经理、交互设计师等对动效感兴趣的设计爱好者学习。

**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

移动UI动效设计: Principle+Sketch高效入门/Here180编著. -- 北京: 电子工业出版社, 2018.11
ISBN 978-7-121-35098-6

I. ①移… II. ①H… III. ①移动电话机-人机界面-程序设计 IV. ①TN929.53

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第218111号

责任编辑: 孔祥飞

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: 720×1000 1/16

印张: 12.5

字数: 220千字

版次: 2018年11月第1版

印次: 2018年11月第1次印刷

定价: 69.00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, 88258888。

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

本书咨询联系方式：010-51260888-819, faq@phei.com.cn。

前言

当UI设计师完成设计稿的时候，总会感到无比的兴奋和自信，但把设计稿交给客户或开发人员时，客户却无法体会其中的设计理念，以及开发人员搞不懂其中的设计效果，此时UI设计师内心是崩溃的！为什么会出现这样的情况呢？因为我们设计的稿件是一件“死物”，无法传达出设计师的设计思想和效果。传统上设计师可以在设计稿上加上描述文字，但并不是人人都有耐心去看设计师写的长篇大论！所以设计师必须和客户或开发人员面对面沟通细节，在开发后期还要24小时跟踪页面细节，这是既费时间又低效的做法。

那有什么办法解决设计的是“死物”这个难题呢？有！就是动效！

本书共分为8章，使用设计工具Sketch与Principle配合，通过Sketch设计UI界面，再调用Principle软件来高效快速完成动效设计，让设计稿“活”起来！其中第1章普及了UI的设计知识和设计要点；第2章是Sketch的应用教学，让没接触过Sketch软件的新手设计师快速学会和使用；第3章是动效软件Principle的介绍和教学；第4章是用Sketch配合Principle完成我们的动效设计，包括时间延迟、点击反弹、运动曲线、Components部件、Drivers部件等重要功能的使用和学习；第4至第7章则是通过具体的实例操作，学习动效设计流程，达到学以致用目的，让各位读者迅速掌握这一设计技能；第8章是介绍如何导出动效文件。

本书适合从事UI设计行业的新入门设计师、资深UI设计师、高级UI设计师，以及产品经理、交互设计师等专业人士学习使用。

通过本书，不同层次的读者都有所收获：

- 1.新入门设计师、设计爱好者，可以学习基础的UI设计知识和动效设计方法。

2. UI设计师，可以学会用Sketch和Principle软件设计动效稿、录制动效视频和导出动效Gif图。

3. 产品经理等使用原型图的专业人士，可以学习如何简化和降低交互线框图的复杂度，方便、高效地展示产品设计方案。

4. 交互设计师，可以通过Principle设计简单的动效原型来解析产品的交互细节。

Here180

读者服务

轻松注册成为博文视点社区用户（www.broadview.com.cn），您即可享受以下服务：

◎下载资源：本书教学视频及资源文件，均可在“下载资源”处下载。

◎提交勘误：您对书中内容的修改意见可在【提交勘误】处提交，若被采纳，将获赠博文视点社区积分（在您购买电子书时，积分可用来抵扣相应金额）。

◎与作者交流：在页面下方【读者评论】处留下您的疑问或观点，与作者和其他读者一同学习交流。

页面入口：<http://www.broadview.com.cn/35098>

目 录

Chapter 1 初识UI设计 / 9

- 1.1 认识移动UI / 10
 - 1.1.1 UI发展历程 / 10
 - 1.1.2 如何学习UI / 12
- 1.2 认识动效设计 / 15
 - 1.2.1 什么是动效 / 16
 - 1.2.2 动效的用途 / 20
 - 1.2.3 动效设计要点 / 24
- 1.3 UI设计流程 / 35
 - 1.3.1 UI设计师工作流程 / 36
 - 1.3.2 UI设计师职能 / 38
- 1.4 认识 iOS与Android / 39
 - 1.4.1 关于 iOS / 40
 - 1.4.2 关于Android / 40
- 1.5 iOS设计规范 / 43
 - 1.5.1 界面尺寸 / 43
 - 1.5.2 图标规范 / 45
 - 1.5.3 字体规范 / 49
 - 1.5.4 设计素材 / 52
- 1.6 本章小结 / 54

Chapter 2 用Sketch去设计 / 55

- 2.1 Sketch的简介 / 56
- 2.2 Sketch的安装 / 57
- 2.3 Sketch的界面 / 59
- 2.4 画布和图层 / 67
 - 2.4.1 画布 / 67
 - 2.4.2 图层 / 70
- 2.5 形状 / 71
- 2.6 文本和图片 / 76
 - 2.6.1 文本 / 76
 - 2.6.2 图片 / 82
- 2.7 符号 / 82
- 2.8 样式 / 86
- 2.9 导入和导出 / 87
- 2.10 本章小结 / 89

Chapter 3 用Principle去设计 / 90

- 3.1 Principle的简介 / 91
- 3.2 Principle的界面 / 92
 - 3.2.1 工具栏 / 95
 - 3.2.2 检查器 / 98
 - 3.2.3 图层 / 101
 - 3.2.4 绘图区 / 103
 - 3.2.5 预览 / 104
- 3.3 持续交互 / 107
 - 3.3.1 Drag (拖动) / 107
 - 3.3.2 Scroll (滚动) / 108

- 3.3.3 Page (分页) / 110
- 3.4 动效事件 / 112
- 3.5 动画 / 119
 - 3.5.1 动画画板调整 / 120
 - 3.5.2 自定义曲线 / 122
 - 3.5.3 属性冻结 / 122
- 3.6 联动 / 123
- 3.7 导入和导出 / 127
 - 3.7.1 文件导入 / 127
 - 3.7.2 文件导出 / 130
- 3.8 本章小结 / 132

Chapter 4 邮件App动效设计 / 133

- 案例分析 / 134
- 学习目标 / 134
- 关键知识点 / 135
- 案例操作 / 135
- 案例小结 / 148

Chapter 5 App引导页动效设计 / 149

- 案例解释 / 150
- 学习目标 / 150
- 案例操作 / 151
- 案例小结 / 160

Chapter 6 闹钟App设置界面 / 161

案例解释 / 162

案例操作 / 163

学习目标 / 162

案例小结 / 173

关键知识点 / 162

Chapter 7 直播App界面动效 / 174

案例解释 / 175

案例操作 / 176

学习目标 / 175

案例小结 / 190

关键知识点 / 175

Chapter 8 Principle动效导出 / 191

8.1 Principle视频录制 / 192

8.3 Mac系统App / 197

8.2 动效导出 / 194

8.4 手机端镜像 / 198