

新媒体设计系列

New Media Design

通过商业实战案例快速掌握 UI 设计要求和 Sketch 基本操作，讲解 Xcode 交互动画制作，帮助深入理解 UI 交互的制作方法与技巧设置。『知识点讲解』、『操作案例』、『提示』和『知识点睛』等项目，轻松自学，深入掌握 Sketch 功能。

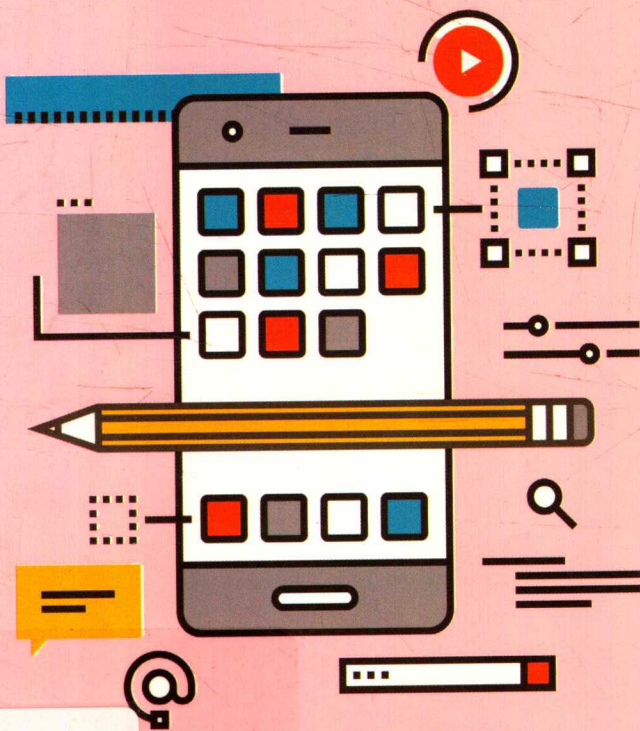
免费提供教学视频、素材、源文件、PPT 教学课件等丰富配套资源。

# Sketch

# 移动 UI 与 交互设计

视频讲解版

夏志丽 / 主编



中国工信出版集团

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

新媒体设计系列

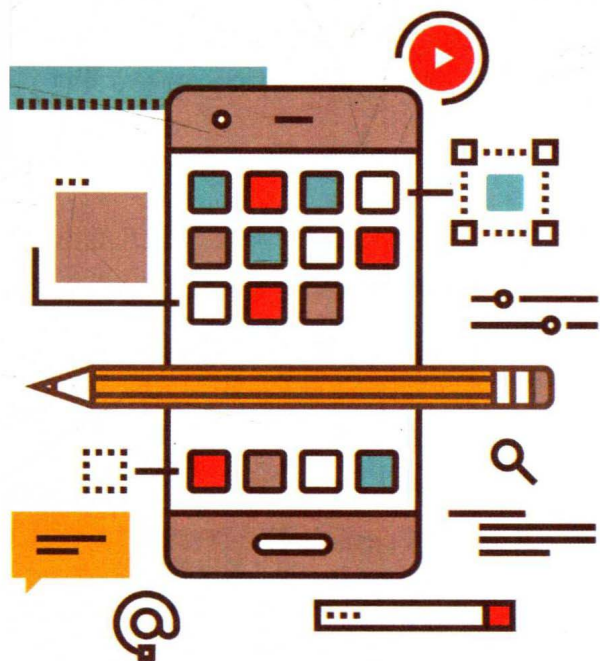
New Media Design

# Sketch

# 移动 UI 与 交互设计

视频讲解版

夏志丽 / 主编



人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

Sketch移动UI与交互设计：视频讲解版 / 夏志丽主编. -- 北京：人民邮电出版社，2018.8  
ISBN 978-7-115-48534-2

I. ①S… II. ①夏… III. ①移动终端—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108222号

## 内 容 提 要

本书通过大量的案例制作，向读者详细地介绍了 Sketch 在设计网页界面时的使用方法，分别针对 Sketch 绘制线框原型、设计图标、Android UI 设计、iOS UI 设计、PC 端 UI 设计和 UI 的输出与交互进行了讲解。通过学习，读者可以熟悉移动端 UI 设计和 PC 端 UI 设计的规范和设计要点，并掌握网页界面的输出及交互动效的添加方法。本书在每一章中都根据该章内容添加知识点讲解，为读者解答一些与实际工作相关的疑难问题。

本书适合 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、专业移动 UI 设计师、交互设计师、艺术院校师生及 UI 设计爱好者的理想参考书。

- 
- ◆ 主 编 夏志丽  
责任编辑 刘一博  
责任印制 沈蓉 彭志环
  - ◆ 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>  
河北画中画印刷科技有限公司印刷
  - ◆ 开本：787×1092 1/16  
印张：16.25 2018 年 8 月第 1 版  
字数：320 千字 2018 年 8 月河北第 1 次印刷
- 

定价：79.80 元

读者服务热线：(010)81055256 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

# 前 言

随着移动网络的发展，越来越多的人开始使用手机和平板电脑浏览互联网。作为网页设计师，需要快速准确地完成网站、网页的 UI 设计。而 Photoshop 等专业软件在制作移动端网站页面时，稍显烦琐。此时，Sketch 的出现大大增强了移动端网页设计的便捷程度。

Sketch 作为一个为 UI(User Interface)设计而生的工具，全矢量、轻量级、像素级精准，非常适合做移动端的 UI 设计和简单的扁平图标设计。Sketch 界面简洁，功能清晰，没有悬浮面板。Sketch 界面的画布可无限延伸，不受图形尺寸限制。读者可以通过直接拖曳的方式，快速完成网站界面的 UI 设计与制作。Sketch 自带的大量模板，可以让读者将工作重点放在设计上，而不用考虑不同的系统规范。Sketch 提供了便捷的导出方式，可以让读者任意导入符合要求的 UI 素材。

本书将以案例实战的方式，让读者快速掌握 UI 设计要求和 Sketch 的基本操作。本书也对 Xcode 交互动画制作进行了讲解，帮助读者了解 UI 交互的制作方法和技巧。

来，跟随本书一起开启这趟美妙的移动 UI 与交互设计之旅吧！

## 本书的结构与内容

本书采用商业案例带动基础知识的形式，由浅入深地讲解了 Sketch 各方面的知识点和应用技巧。全书共分为 8 章，采用逐级渗透的讲解方法，全面地向读者讲解 Sketch 在 PC 端和移动端网站 UI 设计中的应用。

第 1 章 网页 UI 设计入门。主要讲解了 UI 设计的发展史、网页 UI 设计制作的流程、UI 设计的注意事项和配色对于 UI 设计的影响等内容。

第 2 章 初识 Sketch。主要讲解了 Sketch 的安装与启动、了解 Sketch 界面、设置 Sketch 的快捷键、新建和保存 Sketch 文件、使用 Sketch 画板和使用 Sketch 模板等内容。

第 3 章 绘制线框原型。主要讲解了线框原型的基本概念、绘制线框原型的注意事项、图层面板的使用、图层类型、图层调整以及绘制计步 App 线框图等内容。

第 4 章 使用 Sketch 绘制图标。主要讲解了矢量工具的使用、路径的使用、使用“形状”绘制图标、使用“蒙板”绘制图标、添加阴影效果为图标添加质感、Android 图标设计准则、图标设计的三大原则以及极简化设计等内容。

第 5 章 Android UI 设计。主要讲解了组件的编辑及使用、应用 Sketch UI 设计、移动 App UI 设计、Android 系统 UI 设计、“文本”命令、“文本”检查器以及绘制 Android 信息界面等内容。

第 6 章 iOS UI 设计。主要讲解了 iOS 系统界面读者元素、iOS 系统 UI 设计规范、iOS 系统 UI 设计原则、iPhone X 的 App UI 设计、iOS App UI 设计模板、iOS UI 设计规范和移动 App 设计过程中的要点等内容。

第 7 章 PC 端 UI 设计。主要讲解了 PC 端和移动端网页设计的区别、铅笔工具和剪刀工具、PC 端网页 UI 设计原则、PC 端网页 UI 设计要点以及 PC 端网页 UI 设计风格等内容。

第 8 章 UI 的输出与交互设计。主要讲解了图标的输出、UI 界面的输出、UI 设计的交互以及 Sketch 插件的安装与使用等内容。

### 本书版面结构说明

为了达到使读者轻松自学，深入了解 Sketch 功能的目的，本书设计了“知识点讲解”“操作案例”“提示”和“知识点睛”等小项目。

1. 知识点讲解。当前标题下知识点的详细讲解，常常伴有图片注解等信息，不仅丰富了图书页面结构，还可以帮助读者快速接受新知识。

2. 操作案例。通过实际动手操作，更加快速地掌握学习到的知识。由于操作案例的步骤较少，更利于读者迅速掌握知识点，同时在每个案例的操作步骤前带有本案例的设计分析和色彩分析，更利于读者对案例的掌握和理解。

3. 提示。包含了 Sketch 的各种使用技巧和操作过程中的注意事项。

4. 知识点睛。汇集了大量技术性提示和相关知识点的补充讲解，有利于读者进一步了解 UI 设计。

### 本书适用人群

本书适用于有一定移动网页设计基础的设计初学者及网页设计爱好者，也可以作为专业网站 UI 设计人员以及相关专业人员的参考图书，同时还可以作为相关专业在校学生及教师参考用书。

### 本书配套资源

本书为读者提供了配套教学视频、素材、源文件、PPT 教学课件等资源，读者可到人邮教育社区（<http://www.ryjiaoyu.com>）上免费下载。

# 目 录

## 第 1 章 网页 UI 设计入门

### 1.1 UI 设计发展史 ..... 2

- 1.1.1 早期 UI 设计的风格 ..... 3
- 1.1.2 中期 UI 设计的兴起 ..... 3
- 1.1.3 后期 UI 设计的发展 ..... 5
  - 知识点讲解——iOS 系统 ..... 6
  - 知识点讲解——Android 系统 ..... 6
  - 知识点讲解——Windows 系统 ..... 7
  - 知识点讲解——拟物化风格设计 ..... 8
  - 知识点讲解——扁平化风格设计 ..... 8

### 1.2 网页 UI 设计的制作流程 ... 9

- 1.2.1 产品调研阶段 ..... 10
- 1.2.2 UI 视觉设计 ..... 10
- 1.2.3 产品技术开发 ..... 11
- 1.2.4 BUG 测试 ..... 12
- 1.2.5 产品上线 ..... 12
- 1.2.6 产品迭代 ..... 13

### 1.3 UI 设计的注意事项 ..... 13

- 1.3.1 图稿一致性原则 ..... 13
  - 知识点讲解——字体 ..... 13
  - 知识点讲解——表单录入 ..... 14
  - 知识点讲解——鼠标手势 ..... 14
- 1.3.2 图稿准确性原则 ..... 15
- 1.3.3 布局合理化原则 ..... 16
- 1.3.4 操作合理性原则 ..... 17
- 1.3.5 系统响应时间原则 ..... 18

### 1.4 配色对于 UI 设计的影响 ... 18

- 1.4.1 网页配色基本概念 ..... 18
  - 知识点讲解——网页主色 ..... 18
  - 知识点讲解——网页背景色 ..... 19
  - 知识点讲解——网页辅色 ..... 19
  - 知识点讲解——网页点缀色 ..... 20

### 1.4.2 网页配色基本方法 ..... 20

- 知识点讲解——根据产品内容
  - 确定网页主色 ..... 20
- 知识点讲解——根据网页主色
  - 确定配色方案 ..... 21

### 1.4.3 网页色彩搭配技巧 ..... 22

- 知识点讲解——同色系 ..... 23
- 知识点讲解——邻近色 ..... 23
- 知识点讲解——对比色 ..... 25
- 知识点讲解——互补色 ..... 25

### 1.5 本章小结 ..... 26

## 第 2 章 初识 Sketch

### 2.1 绘制 iOS 照片分享界面 ... 28

- 2.1.1 Sketch 的安装与启动 ..... 28
  - 操作案例——安装与启动 Sketch ..... 28
- 2.1.2 了解 Sketch 界面 ..... 30
  - 知识点讲解——Sketch 的主界面 ..... 31
  - 知识点讲解——菜单栏 ..... 31
  - 知识点讲解——工具栏 ..... 34
  - 操作案例——自定义工具栏 ..... 34
- 2.1.3 设置 Sketch 的快捷键 ..... 35
  - 知识点讲解——Sketch 的快捷键 ..... 35
  - 操作案例——自定义快捷键 ..... 37
- 2.1.4 添加图片、形状 ..... 39
  - 知识点讲解——Sketch 插入面板 ..... 39
  - 知识点讲解——插入图片 ..... 40
  - 知识点讲解——插入形状 ..... 41
- 2.1.5 添加文本 ..... 42
  - 知识点讲解——插入文本 ..... 43

### 2.2 绘制手机登录页 ..... 45

- 2.2.1 新建和保存 Sketch 文件 ..... 45
  - 知识点讲解——文件的新建和保存 ..... 45

操作案例——设置 Sketch 的标尺	47
2.2.2 使用 Sketch 画板	48
知识点讲解——画板预设	48
知识点讲解——画板检查器	50
2.2.3 使用 Sketch 模板	51
知识点讲解——“iOS 用户界面设计” 模板	52
2.3 本章小结	56

## 第 3 章 绘制线框原型

### 3.1 绘制手机信息界面线框图

3.1.1 线框原型的基本概念	58
知识点讲解——线框原型概念	60
知识点讲解——线框原型视觉 特性	61
3.1.2 绘制线框原型的注意事项	61
知识点讲解——巧用明暗对比	63
知识点讲解——不使用截图 和颜色	64
知识点讲解——标记第一屏 高度	64
知识点讲解——合理的布局 和间距	65

### 3.2 绘制注册页面线框图

3.2.1 图层面板	66
知识点讲解——图层面板简述	67
操作案例——添加和编辑图层	68
知识点讲解——选择图层	69
操作案例——移动图层	70
3.2.2 图层类型	71
知识点讲解——图层类型详解	73
操作案例——变换大小	75
3.2.3 图层的调整	75
操作案例——新建、重命名、复制 和删除页面	78
知识点讲解——复制、剪切和 粘贴图层	79
知识点讲解——图层组的 检查器	80

### 3.3 绘制完整的线框原型图

3.3.1 计步 App 线框图的绘制 01	84
3.3.2 计步 App 线框图的绘制 02	87

### 3.4 本章小结

## 第 4 章 使用 Sketch 绘制图标

### 4.1 绘制 iOS 11 提醒事项图标

4.1.1 矢量工具	93
知识点讲解——矢量图形 (形状)	95
知识点讲解——点模式	95
知识点讲解——编辑矢量图形	96
操作案例——矢量工具绘制 箭头图标	97
4.1.2 路径的使用	98
知识点讲解——路径	100

### 4.2 绘制 Android 照相机图标

4.2.1 使用“形状”绘制图标	102
操作案例——使用布尔运算绘制 照相机图标	106
知识点讲解——布尔运算	107
4.2.2 使用“蒙板”绘制图标	108
知识点讲解——蒙板命令	109
操作案例——使用透明度蒙板制作 简易图标	110
4.2.3 添加阴影效果为图标添加质感	112
知识点讲解——图标基本属性	113

### 4.3 绘制极简化的 Android 图标

4.3.1 Android 图标设计准则	116
知识点讲解——图标设计准则	118
4.3.2 图标设计的三大原则	120
知识点讲解——三大原则	122
4.3.3 极简设计	123
知识点讲解——极简设计风格	126
操作案例——绘制记事本图标	127

## 4.4 本章小结 ..... 128

**第 5 章 Android UI 设计****5.1 绘制 Android 音乐播放器界面 ..... 130**

## 5.1.1 组件的编辑及使用 ..... 130

知识点讲解——创建组件 ..... 133

知识点讲解——更换文本 ..... 133

知识点讲解——管理组件 ..... 134

操作案例——使用组件工具绘制  
导航栏 ..... 135

## 5.1.2 应用软件 UI 设计 ..... 136

知识点讲解——什么是应用软件  
UI 设计 ..... 137知识点讲解——应用软件 UI 设计  
规范 ..... 138知识点讲解——软件启动 UI  
设计 ..... 139

## 5.1.3 移动 App UI 设计 ..... 140

知识点讲解——什么是 App ..... 142

知识点讲解——移动 UI 的设计  
趋势 ..... 143知识点讲解——移动 UI 和  
平面 UI 的区别 ..... 145

## 5.1.4 Android 系统 UI 设计 ..... 146

知识点讲解——Android 系统文字  
规范设计 ..... 148操作案例——绘制返回或  
菜单按钮 ..... 149知识点讲解——Android 系统  
UI 设计特色 ..... 150**5.2 绘制 Android 信息界面 ..... 151**

## 5.2.1 “文本”命令 ..... 152

知识点讲解——添加文本 ..... 154

知识点讲解——文本框 ..... 154

## 5.2.2 “文本”检查器 ..... 155

知识点讲解——文本的编辑 ..... 157

知识点讲解——共享样式 ..... 159

操作案例——使用共享样式  
绘制界面 ..... 160

## 5.2.3 “文本”选项 ..... 161

知识点讲解——文本路径 ..... 163

知识点讲解——文本转换轮廓 ..... 164

操作案例——转化为轮廓绘制  
界面元素 ..... 164

知识点讲解——导出文字 ..... 165

知识点讲解——应用样式 ..... 166

知识点讲解——混合模式 ..... 168

**5.3 本章小结 ..... 169****第 6 章 iOS UI 设计****6.1 绘制 iPhone X App 界面 ..... 171**

## 6.1.1 iOS 系统 UI 用户元素 ..... 171

知识点讲解——顶部导航栏 ..... 173

知识点讲解——标签栏和搜索栏 ..... 173

操作案例——绘制 iPhone X  
启动界面 ..... 174

知识点讲解——表格视图 ..... 176

## 6.1.2 iOS 系统 UI 设计要求 ..... 177

知识点讲解——确保程序可行 ..... 178

知识点讲解——确保 App 可以在  
iPhone 和 iPad 中通用 ..... 178知识点讲解——基于 Web 网页  
重新设计 ..... 179

## 6.1.3 iOS 系统 UI 设计原则 ..... 179

知识点讲解——美观性 ..... 182

知识点讲解——一致性 ..... 183

知识点讲解——控制可行性 ..... 184

知识点讲解——及时性 ..... 184

知识点讲解——暗喻性 ..... 184

知识点讲解——自主性 ..... 185

## 6.1.4 iPhone X 的 App UI 设计 ..... 185

知识点讲解——编辑位图 ..... 188

知识点讲解——iPhone X 的  
屏幕尺寸 ..... 190

知识点讲解——iPhone X 的布局 ..... 190

**6.2 绘制 iPhone 8 App 界面 ..... 191**

## 6.2.1 iOS App UI 设计模板 ..... 192

知识点讲解——iPhone 8 的组件 ..... 193



操作案例——绘制 iPhone 系统 视频播放界面 …… 194	知识点讲解——有机整体 …… 227
知识点讲解——iPhone X 的组件… 195	操作案例——绘制“休闲空间” 启动页① …… 227
6.2.2 iOS UI 设计规范 …… 195	7.2.2 PC 端 UI 设计要点 …… 229
知识点讲解——界面尺寸 …… 198	知识点讲解——设计与技术 相结合 …… 231
知识点讲解——图标尺寸 …… 198	知识点讲解——视觉导向性 …… 232
知识点讲解——内部设计 …… 199	7.2.3 PC 端 UI 设计风格 …… 233
6.2.3 移动 App 设计过程中的要点 …… 199	知识点讲解——大众化设计风格… 234
知识点讲解——App UI 设计流程 …… 202	知识点讲解——个性化设计风格… 234
操作案例——绘制系统发生 错误界面 …… 203	操作案例——绘制“休闲空间” 启动页② …… 235
知识点讲解——App UI 配色原则 …… 204	
6.3 本章小结 …… 206	7.3 本章小结 …… 236
<b>第 7 章 PC 端 UI 设计</b>	<b>第 8 章 UI 的输出与交互设计</b>
<b>7.1 绘制网站登录界面 …… 208</b>	<b>8.1 UI 图像的输出 …… 238</b>
7.1.1 PC 端和移动端 UI 设计的区别 …… 208	8.1.1 图标的输出 …… 238
知识点讲解——网页设计 PC 端和 移动端的区别 …… 211	知识点讲解——适配设备 …… 238
7.1.2 铅笔工具和剪刀工具 …… 213	知识点讲解——导出图层 …… 240
知识点讲解——铅笔工具 …… 215	知识点讲解——导出和切片 …… 241
知识点讲解——剪刀工具 …… 216	8.1.2 界面的输出 …… 241
操作案例——设计制作 设置按钮① …… 216	知识点讲解——切片工具 …… 242
知识点讲解——旋转复制 …… 217	操作案例——为切片重命名 …… 245
设置按钮② …… 218	
知识点讲解——变形工具 …… 219	<b>8.2 UI 设计的交互 …… 245</b>
7.2 绘制医学网站首页 …… 219	知识点讲解——了解移动设备 的手势 …… 245
7.2.1 PC 端 UI 设计原则 …… 220	知识点讲解——移动交互设计 的注意事项 …… 248
知识点讲解——以用户为中心… 223	知识点讲解——使用 Xcode 模拟 交互效果 …… 249
知识点讲解——视觉美观 …… 224	
知识点讲解——主题明确 …… 224	<b>8.3 Sketch 插件的安装与使用 …… 250</b>
知识点讲解——内容与形式统一… 226	知识点讲解——实用的插件 …… 251
	<b>8.4 本章小结 …… 252</b>

# 第 1 章 网页 UI 设计入门

UI 的本意是用户界面，是英文 *user interface* 的缩写，泛指用户的操作界面，包含移动 App、网页、智能穿戴设备等。从字面上看是用户与界面两个组成部分，实际上还包括用户与界面之间的交互关系等一系列操作部分。



## 1.1 UI 设计发展史

UI 设计是指对网站的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的 UI 设计不仅可以使软件具有鲜明的个性和独特的品位,还可以使软件的操作变得舒适、简单和灵活,充分展现网站的定位和特点。

网页设计可分为两个部分:编码设计与 UI 设计。编码设计就是用户熟知的代码编译程序,目的是完成网站的功能建设。UI 设计则是网页界面的设计与制作,目的是建设风格和主题,如图 1-1 所示。



图 1-1

目前在国内,UI 已经被普遍大众所熟知。用户们经常可以看到一些招聘广告上写着“招聘界面美工、界面美术设计师”等,如图 1-2 所示。



图 1-2

这同时表明大众对 UI 的理解还停留在美术设计方面,缺乏对交互设计重要性的理解,认为 UI 的工作只是描边画线;另一方面,软件开发过程存在重技术而轻应用的现象,如图 1-3 所示。

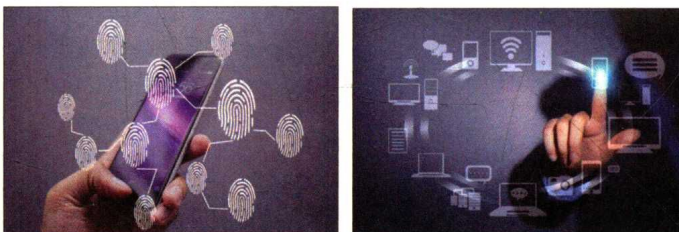


图 1-3

**提示：**许多人认为软件产品的核心是技术，而 UI 仅仅是次要的辅助，这点在人员比例与待遇上可以表现出来。一般互联网公司产品人员、技术人员、UI 人员的配备比例是 1:2:1，大公司的话可能是 1:4:1。

### 1.1.1 早期 UI 设计的风格

用户接触 UI 这个名词是最近几年的事情，但是实际上，UI 设计在设计行业一直存在。从最初的电子产品、软件再到网站的建设，这些都是 UI 设计的范畴，计算机和手机显示屏中的各种图标也都是 UI 设计。可以说，自从有了设计这个行业，UI 这个名词就出现了。

1985 年，美国的微软公司成功研发并投入使用计算机系统 Windows 1.0，如图 1-4 所示。同年，一位名叫阿列克思帕基特诺夫的俄罗斯人发明了一款叫作俄罗斯方块的游戏，如图 1-5 所示。广告灯箱、在屏幕上闪动的文字和图片也都是可追溯的早期 UI 设计。

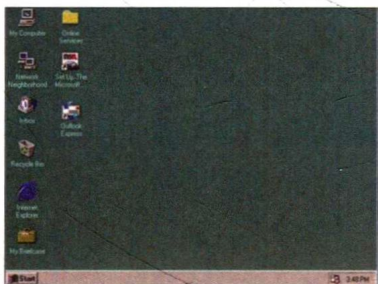


图 1-4



图 1-5

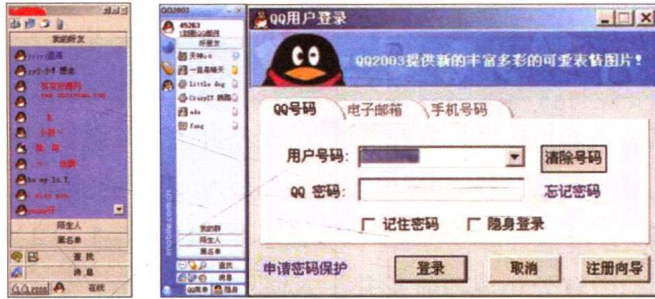
**提示：**最早的操作系统画面为黑白或单色画，图标、窗口设计基本以线框为主。图标形状来源于用户日常生活中常见的机器、按钮的形象，受显示器分辨率的影响，图形外框呈现锯齿状马赛克效果。后来受系统技术开发影响，计算机的大部分操作界面有一个用户需要的信息界面窗口，还有一个 DOS 系统下的根目录运算过程窗口，因此抽象性语言命令字符占据操作界面的大部分面积，系统操作界面亲和力不足。

### 1.1.2 中期 UI 设计的兴起

2000 年 UI 传入我国，金山公司是我国最早从事 UI 设计的公司，公司成立之初只有两个人，但是之后却为 UI 设计行业培养了众多优秀的设计领袖，也是从那时起，国内开始出现各大 UI 设计公司。

**提示：**这时的 UI 设计风格偏向抽象化，抽象信息化阶段的计算机 UI 设计与移动 UI 设计风格共性在于图标造型抽象、粗糙、不美观，虽然能够传递基本信息功能，但传递过程易使人产生视觉枯燥感。2000 年后，具象装饰风格拟物化设计席卷系统界面设计。苹果公司 2000 年发布 Aqua 系统，UI 设计呈现多彩、小清新的图形界面，图标所有尖锐的直角都被打磨成圆弧，并且有半透明外壳和曲线美感的半透明菜单，窗口增加动效和声音。

2003 年，腾讯入股金山公司使腾讯 QQ 的界面得到革命性的升级，如图 1-6 所示。由于外观和交互方面给用户带来了比较人性化的改变，因此 QQ 用户激增，随后，国内各大 IT 公司开始重视 UI 设计。



(1) 2000 版 QQ

(2) 2003 版 QQ

图 1-6

提示：微软于 2001 年发布了 Windows XP 系统，该系统以曲线装饰、大量立体效果运用为 UI 设计风格。

2007 年中期，苹果公司对官网进行了重新设计，而当年的主角毫无疑问是横空出世的 iPhone。设计师们清楚这款产品的意义重大，其极具代表性的圆角矩形图标将拟物化设计推向整个世界。

内部代号为 Purple 的智能手机催生了 Android 操作系统的诞生，同时也为兴盛了长达 30 年左右的摩托罗拉、诺基亚和黑莓手机的没落埋下了伏笔，图 1-7 所示为早期较为流行的手机品牌。



图 1-7

**知识点睛：**拟物化设计风格初现端倪时，计算机还并不普及，手机更是仅支持接打电话功能，因此，拟物化的出现并没有给设计行业和大众带来较大改变。直到以 iPhone 为代表的智能手机风靡全球，拟物化正式开始引领 UI 设计潮流。

2009 年苹果公司正式把 iPhone 引入中国，移动 UI 设计开始在国内兴起。时至今日，国内 UI 设计已经大步发展，如图 1-8 所示。

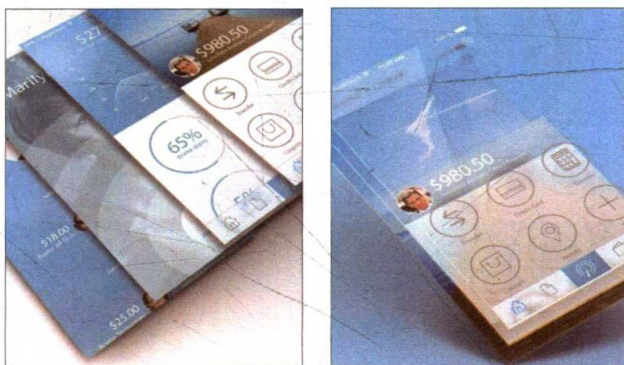


图 1-8

**提示：**移动 UI 设计——以智能手机为例。20 世纪 90 年代，伴随无线通信与网络技术的进步，智能手机逐渐进入市场。受当时科技的局限，早期手机 UI 设计简单粗糙，图标、文字受到屏幕分辨率的影响，呈现像素化。

### 1.1.3 后期 UI 设计的发展

iPhone 的出现不仅开启了 UI 设计的新时代，也使智能手机、平板电脑成为 UI 设计的主流形式。如今触控效果与技术发展越来越成熟，Web UI 用户体验也越来越专业，无论是设计师还是用户对体验都表现得很重视。其他 UI 形式也开始兴起，对于 UI 设计师而言这是一个美好的时代，如图 1-9 所示。



图 1-9

**提示：**拟物化设计开始在全球流行，它模拟真实物体材质、质感、细节、光亮，视觉效果华丽，界面友好，模拟现实生活中的人机交互方式。这时计算机的操作系统设计也趋于具象化，图标、界面窗口装饰化效果初现端倪。例如，界面窗口从原来的抽象的线框转变成色条，抽象不友好的语言命令窗口转为后台操作。

同时，越来越多的企业意识到设计的重要性和用户使用感受也就是用户体验对产品的影响。为了迎合大众的用户体验，主流设计风格由拟物化风格转变为扁平化风格，如图 1-10 所示。

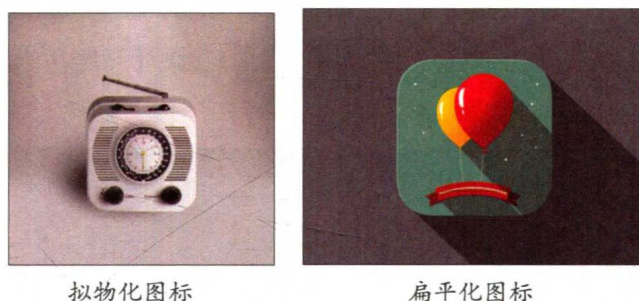


图 1-10

### 知识点讲解——iOS 系统

iOS 是由苹果公司开发的移动操作系统。苹果公司最早于 2007 年 1 月 9 日在苹果 Macworld 大会上公布这个系统，最初的设计计划是给 iPhone 使用的，后来陆续套用到 iPod touch、iPad 以及 Apple TV 等产品上。

iOS 与苹果的 Mac OS X 操作系统一样，属于类 Unix 的商业操作系统。原本这个系统的名称为 iPhone OS，后因为 iPad，iPhone，iPod touch 产品均使用 iPhone OS 系统，所以苹果公司在苹果 2010 全球开发者（WWDC）大会上宣布改名为 iOS。图 1-11 所示为苹果公司图标与最新的苹果手机产品。



图 1-11

小链接：iOS 为美国 Cisco 公司网络设备操作系统注册商标，苹果改名时已获得 Cisco 公司授权。

### 知识点讲解——Android 系统

Android 是一种基于 Linux 的自由及开放源代码的操作系统，主要使用于移动设备，如智能手机和平板电脑。Android 由 Google 公司和开放手机联盟领导及开发，尚未有统一中文名称，中国大陆地区大都称其为“安卓”。

Android 操作系统最初由 Andy Rubin 开发，主要支持手机系统使用，2005 年 8 月由 Google 收购注资。2007 年 11 月，Google 与 8 家硬件制造商、软件开发商及电

信运营商组建开放手机联盟共同研发改良 Android 系统。

Google 以 Apache 开源许可证的授权方式发布了 Android 的源代码。第一部 Android 智能手机发布于 2008 年 10 月。随后 Android 逐渐扩展到平板电脑及其他领域，如电视、数码相机、游戏机等，如图 1-12 所示。



Android 图标

使用 Android 系统的手机

图 1-12

**提示：**2011 年第一季度，Android 在全球的市场份额首次超过塞班系统，跃居全球第一。2013 年第四季度，Android 平台手机的全球市场份额已经达到 78.1%。2013 年 9 月 24 日谷歌开发的 Android 操作系统迎来了 5 岁生日，全世界采用这款系统的设备数量已经达到 10 亿台。

## 知识点讲解——Windows 系统

Microsoft Windows，是美国微软公司研发的一套操作系统，它问世于 1985 年，起初仅仅是 Microsoft DOS 模拟环境，但微软不断更新升级且后续的系统版本更加易用，因此逐渐成为各大开发商最喜爱的操作系统。Windows 采用了图形化模式 GUI，比起从前的 DOS 需要键入指令使用的方式更为人性化。

随着计算机硬件和软件的不断升级，微软的 Windows 系统也在不断升级，从架构的 16 位、32 位再到 64 位，系统版本从最初的 Windows 1.0 到大家熟知的 Windows 95、Windows 98、Windows ME、Windows 2000、Windows 2003、Windows XP、Windows Vista、Windows 7、Windows 8、Windows 8.1、Windows 10 和 Windows Server 服务器企业级操作系统，微软一直致力于 Windows 操作系统的开发和完善，如图 1-13 所示。

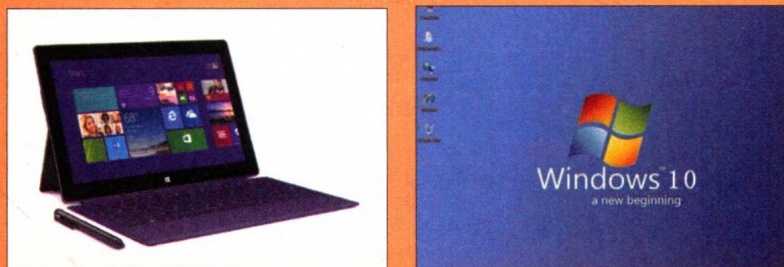


图 1-13



## 知识点讲解——拟物化风格设计

拟物化设计（Skeuomorphism），指追求模拟现实物品的造型和质感，通过叠加高光、纹理、材质、阴影等各种效果对实物进行再现。

◆ 特点：界面模拟真实物体的材质、质感、细节、光亮等；人机交互也拟物化，模拟现实中的交互方式。

◆ 代表作品：Android 部分图标以及 iOS 7.0 以下的大部分 App，如图 1-14 所示。

◆ 界面：模拟真实物体的材质、质感、细节、光亮等。

◆ 交互：人机交互也拟物化，模拟现实中的交互方式。

◆ 好处：拟物设计具有高度还原性，而且可以准确传达丰富的人性化的感情，所以家居类物品适合拟物化设计，如图 1-15 所示。

◆ 坏处：拟物化本身就是一个约束，会限制功能本身的设计。



iOS6 图标

图 1-14



Android 系统 拟物化图标

图 1-15

提示：2012 年苹果公司推出 iOS 7 操作系统，其 UI 设计开始摆脱拟物风格，图标采用更鲜艳的配色、更简单的背景及可爱的设计。同时，清晰的图标与模糊的背景之间的高反差凸显了层次。

## 知识点讲解——扁平化风格设计

扁平化设计（Flat），指去掉冗余的装饰效果，即去掉多余的透视、纹理、渐变等能做出 3D 效果的元素，让“信息”本身重新作为核心被凸显出来，并且在设计元素上强调抽象、极简、符号化。

◆ 代表作：iOS 7.0 及以上，微软的 Metro UI，Windows Phone 8，Windows 8，如图 1-16 所示。

◆ 界面：简单纯色的简单组合（iOS 系）和单色极简的抽象矩形色块（微软系）运用大字体，光滑、现代感十足，有种蒙德里安的感觉。

◆ 交互：因为扁平化设计的核心是对功能本身的使用（对内容本身的消费），所以去掉了冗余的界面和交互，而是使用更直接的设计来完成任务，如图 1-17 所示。