

- 四大软件详解，从 UI 到 UX，让界面由静到动
- 遵循 iOS、Material Design、Apple Watch 设计规范
- 36 讲近 600 分钟的辅助教学视频讲解，深入探讨设计理念

# 动 静 之美

## Sketch 移动 UI 与交互动效设计详解

黄方闻 编著

 中国工信出版集团

 人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

Sketch.hfwen

# 动 静 之美

Sketch 移动UI与交互动效设计详解

黄方闻 编著

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

动静之美 : Sketch移动UI与交互设计详解 / 黄方闻编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2016. 8  
ISBN 978-7-115-42620-8

I. ①动… II. ①黄… III. ①图象处理软件 IV.  
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第139463号

## 内 容 提 要

本书全面、细致地介绍了 Sketch 软件的使用方法, 以及和 Sketch 软件无缝衔接的几款交互设计软件的使用方法。本书不局限于软件本身的使用方法, 更多的是设计思路和设计规范等内容的分享, 让读者在掌握 UI 设计和交互设计精髓的同时彻底掌握 Sketch, 并能用 Keynote、Principle 和 Pixate 等软件进行交互设计。

本书的配套学习资源包括案例源文件和近 600 分钟的辅助教学视频, 帮助读者快速理解书中的知识点。读者可通过在线方式获取这些资源, 具体方法请参看本书前言。

本书适合广大初、中级 UI 设计师, 交互设计师和产品经理等相关从业人员阅读使用, 同时也适合需要学习 Sketch 软件的设计爱好者阅读。

- 
- ◆ 编 著 黄方闻  
责任编辑 张丹丹  
责任印制 陈 犇
  - ◆ 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>  
北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787 × 1092 1/16  
印张: 18.75  
字数: 553 千字 2016 年 8 月第 1 版  
印数: 1 - 3 000 册 2016 年 8 月北京第 1 次印刷
- 

定价: 88.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316  
反盗版热线: (010)81055315

# 目录

## 01

CHAPTER 01 移动UI设计师的入门	011
1.1 移动UI的发展	012
1.1.1 第一阶段：移动UI设计的目的是保证软件的可用	012
1.1.2 第二阶段：从可用到易用	012
1.1.3 第三阶段：内容为王的设计追求减法和好用	013
1.2 移动UI设计师的工作流程	014
1.3 不同移动平台之间的差异	015
1.4 移动UI设计师应了解的基本常识	018
1.4.1 移动UI设计中用到的单位	019
1.4.2 常用移动设备的尺寸	019
1.4.3 文字设计注意事项	021
1.4.4 为触控而设计	022
1.4.5 从iOS9的特点看设计趋势	023
1.5 本章小结	024

静

## 02

CHAPTER 02 初识Sketch	025
2.1 Sketch的安装	026
2.2 Sketch的界面介绍	027
2.2.1 欢迎界面	028
2.2.2 Sketch的主界面	029
2.3 Sketch的快捷键	032
2.3.1 Sketch的快捷键列表	033
2.3.2 自定义快捷键	036
2.4 Sketch的常见问题	037
2.5 本章小结	038

静

CHAPTER 03 从线框原型开始	039
3.1 线框原型的基本概念	040
3.2 绘制线框原型的注意事项	041
3.2.1 导航菜单的样式	041
3.2.2 线框原型中的层次	042
3.2.3 线框原型风格对设计的影响	043
3.3 使用Sketch绘制线框原型	044
3.3.1 注册页线框原型的绘制	044
引申知识点01——回到Sketch文档的历史版本	045
引申知识点02——Sketch的画板预设	046

# 03

引申知识点03——画板的检查器	048
引申知识点04——图层面板	049
引申知识点05——模板	052
引申知识点06——图层组的检查器	054
引申知识点07——形状图层的检查器	055
引申知识点08——文字图层的检查器	057
3.3.2 内容列表页线框原型的绘制	059
3.3.3 完整线框原型的绘制	061
3.3.4 绘制线框原型的思考	062
3.4 本章小结	062

静

CHAPTER 04 移动UI界面的设计	063
4.1 iOS应用界面设计规范思考	064
4.2 安卓应用界面及Material Design设计规范思考	067
4.3 移动界面中文字的设计思考	069
4.4 移动界面中颜色的设计思考	071
引申知识点09——Sketch的颜色面板	072
引申知识点10——Sketch的插件及安装	076
4.5 使用Sketch设计移动界面	080
4.5.1 注册登录页面和注册页面的设计	081
引申知识点11——Sketch输入框的运算	081
引申知识点12——文本共享样式	082
引申知识点13——符号	084
引申知识点14——位图图层的检查器	086
引申知识点15——位图的插入	086
引申知识点16——毛玻璃效果	087
引申知识点17——图层共享样式	089
4.5.2 内容页面的设计	092
引申知识点18——内容填充插件Content-generator-sketch-plugin	097
4.5.3 使用Sketch设计移动界面的注意事项	098
4.6 移动界面的多分辨率适配	100
引申知识点19——自适应设计插件Fluid for Sketch	101
4.7 本章小结	102

静

CHAPTER 05 移动UI图标的设计	103
5.1 移动UI中图标设计的思考	104

# 04

# 05

5.1.1 功能型图标设计的思考	104
5.1.2 展示型图标设计的思考	106
5.2 功能型图标的绘制	107
5.2.1 绘制功能型图标之前	108
5.2.2 使用Sketch进行功能型图标的设计	108
引申知识点20——钢笔工具	110
引申知识点21——像素视图模式	113
引申知识点22——布尔运算	115
引申知识点23——剪刀工具	118
5.3 展示型图标的绘制	120
5.3.1 绘制展示型图标之前	120
5.3.2 使用Sketch进行展示型图标的绘制	121
5.4 图标资源的获取和使用	124
5.4.1 专业的图标网站	124
5.4.2 图标的源文件	125
5.5 本章小结	126

静

---

CHAPTER 06 设计稿的后续处理	127
6.1 在移动设备上实时预览	128
6.2 将设计稿进行分享	129
6.3 交付给开发的文件	130
6.4 使用Sketch进行切图、标注和导出	131
6.4.1 Sketch画板和图层的导出	131
6.4.2 使用Sketch的切片工具进行切图	133
引申知识点24——切片图层检查器	134
6.4.3 使用Sketch进行标注	135
6.5 展示型图标的导出	141
6.6 本章小结	142

静

---

CHAPTER 07 Apple Watch界面的设计	143
7.1 了解Apple Watch	144
7.2 使用Sketch设计Apple Watch的图标	147
7.2.1 主屏幕图标	148
7.2.2 菜单图标	151
7.3 使用Sketch设计Apple Watch的通知界面	153
7.3.1 Short Look界面	153

7.3.2 Long Look界面	154
7.4 使用Sketch设计Apple Watch的速览界面	157
7.5 使用Sketch设计Apple Watch的App界面	159
7.5.1 Page-based导航方式的设计	159
7.5.2 Hierarchical导航方式的设计	161
引申知识点25——蒙版	162
7.6 Apple Watch中常见界面内容设计方法	165
7.6.1 圆形进度条的设计方法	165
引申知识点26——Sketch中图层的旋转	168
7.6.2 表盘的设计方法	170
7.7 展示Apple Watch中的界面	173
7.7.1 扁平风格界面展示	173
7.7.2 模拟真实使用场景	175
7.8 本章小结	178

# 07

---

静	
CHAPTER 08 Sketch知识点补充及使用技巧	179
8.1 Sketch知识点的补充	180
8.1.1 Sketch的系统偏好设置	180
8.1.2 Sketch的标尺、参考线、网格和布局	183
8.1.3 Sketch工具的补充介绍	186
8.2 Sketch的使用小技巧	194
8.2.1 灵活运用描边属性	194
8.2.2 复制图层的CSS属性	196
8.2.3 Sketch对位图文件的处理	197
8.2.4 按一定规律复制图层	200
8.2.5 背景模糊	200
8.2.6 路径文本	203
8.2.7 按指定尺寸导出	204
8.3 本章小结	204

# 08

---

静	
CHAPTER 09 移动交互特效设计基础知识	205
9.1 从AE来看动画是怎么形成的	206
9.2 更加真实的动效	210
9.3 理解移动交互特效设计	213
9.3.1 移动交互特效设计的概念	213
9.3.2 移动设备的手势	213

# 09

9.4 移动交互动效设计的注意事项	217
9.5 本章小结	220

动

<b>CHAPTER 10 让界面动起来</b>	<b>221</b>
10.1 常见UI动效软件介绍	222
10.1.1 快速交互原型的动效软件	222
10.1.2 时间轴为设计导向的动效软件	224
10.1.3 信号流式的动效软件	225
10.1.4 编程类动效软件	227
10.2 使用Keynote进行动效设计	229
10.2.1 Keynote的基础入门	229
10.2.2 Keynote设计UI动效的初始化设置	234
10.2.3 元素变形——Keynote的神奇移动	235
10.2.4 Keynote和Sketch的无缝衔接	238
10.3 使用Principle进行动效设计	244
10.3.1 Principle的基础入门	244
10.3.2 Principle的动效设计	250
10.3.3 Principle的导出和分享	264
10.4 使用Pixate进行动效设计	266
10.4.1 Pixate的基础入门	267
10.4.2 使用Pixate设计动效	273
10.4.3 Pixate的导出和共享	281
10.5 探索更多的交互动效设计软件	282
10.5.1 值得期待的Silver Flows	282
10.5.2 快速上手全新的设计软件	287
10.6 本章小结	290

动

<b>CHAPTER 11 移动UI设计师的成长</b>	<b>291</b>
11.1 设计参考资源的收集和对Sketch源文件的分析	292
11.2 动效资源的获取和对动效图的分析	296
11.3 UI设计思维的提升	298
后记	300

# 10

# 11



Sketch.hfwen

# 动 静 之美

Sketch 移动 UI 与 交互动效设计详解

黄方闻 编著

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

动静之美 : Sketch移动UI与交互动效设计详解 / 黄方闻编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2016. 8  
ISBN 978-7-115-42620-8

I. ①动… II. ①黄… III. ①图象处理软件 IV.  
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第139463号

## 内 容 提 要

本书全面、细致地介绍了 Sketch 软件的使用方法, 以及和 Sketch 软件无缝衔接的几款交互动效软件的使用方法。本书不局限于软件本身的使用方法, 更多的是设计思路和设计规范等内容的分享, 让读者在掌握 UI 设计和交互动效设计精髓的同时彻底掌握 Sketch, 并能用 Keynote、Principle 和 Pixate 等软件进行交互动效设计。

本书的配套学习资源包括案例源文件和近 600 分钟的辅助教学视频, 帮助读者快速理解书中的知识点。读者可通过在线方式获取这些资源, 具体方法请参看本书前言。

本书适合广大初、中级 UI 设计师, 交互设计师和产品经理等相关从业人员阅读使用, 同时也适合需要学习 Sketch 软件的设计爱好者阅读。

- 
- ◆ 编 著 黄方闻  
责任编辑 张丹丹  
责任印制 陈 犇
  - ◆ 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>  
北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787 × 1092 1/16  
印张: 18.75  
字数: 553 千字 2016 年 8 月第 1 版  
印数: 1-3 000 册 2016 年 8 月北京第 1 次印刷
- 

定价: 88.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

随着移动互联网的迅速崛起，对移动产品界面的设计质量和迭代速度都有了更高的要求，市面上开始涌现出一批专门针对移动UI设计的软件，Sketch便是其中的佼佼者。Sketch因其强大的功能以及极低的入门门槛已经成为越来越多UI设计师和交互设计师的首选设计工具。UI设计和交互设计相对于其他设计而言已经不仅仅是视觉层面的需求，更多的是从用户需求和用户心理去分析思考，并在工作中经常需要将界面“动”起来。

在Sketch出现之前，我使用Photoshop作为主要的UI设计工具，当时设计一个界面，需要拉各种辅助参考线，每次新设计一个界面又得重新创建一个文件，切图也需要花很长时间……可是当时觉得一切都很自然，直到Sketch的出现。

接触到Sketch是一个偶然的的机会，得益于我天生较强的好奇心，喜欢尝试一切新的事物，当时国内知道Sketch的人少之又少，但当我试着使用Sketch设计完第一个界面的时候，发现再也离不开它了。慢慢地我习惯向周围的人介绍Sketch的各种优点，从同事到朋友；也习惯在使用Sketch的几年内不断在互联网上获取和Sketch相关的一切资源，从国内到国外。

到2016年，Sketch在国内的普及度已经非常高了，关于Sketch的特点以及这款软件在UI设计方面所具备的优势，我相信随着大家对本书的深入阅读，心中会有一个答案，但是我想说的是，非常感谢选择了Sketch的你，你也应该要感谢勇于尝试新软件的自己，可以确定的是，学完Sketch，你所得到的将远大于你所付出的。

本书在编写过程中尝试使用一种不同于市面上一般软件教程的写作顺序，即采用实际工作中的设计顺序去写作，让大家在学习过程中，不仅可以掌握软件的使用方法，同时可以明白不同功能会在什么情况下使用。希望大家在阅读完本书后不仅能掌握使用软件的技能，更能成为一名合格的UI设计师。

本书内容分为两部分：第一部分是UI界面的设计教程，大家可以在该部分中学习如何使用Sketch进行移动UI界面、图标和Apple Watch界面的设计；第二部分是交互动效教程，大家可以在该部分学习如何将几款优秀的交互动效设计软件和Sketch搭配进行动效的设计。

本书适合刚从事UI设计行业的新人、在校学生以及所有想学习Sketch和交互动效的朋友们。在本书的编写过程中，因时间和个人水平有限，如果有错漏之处敬请各位读者和前辈批评指正！

另外，特别感谢本书的编辑余战文先生，没有你的帮助和支持，本书不可能完成；衷心感谢史晨旭、onez、张汉东、陶振兴、张钰、汤微、王铎、张玲、阁楼妖怪和慕歌为本书写的推荐语。还需要感谢我的父母和我的妻子刘女士，在本书写作过程中，是你们给了我坚持下去的信心。

本书献给所有勇于尝试的你们。

本书所有的学习资源文件均可在线下载，扫描封底的“资源下载”二维码，关注我们的微信公众号即可获得资源文件下载方式。资源下载过程中如有疑问，可通过我们的在线客服或客服电话与我们联系。在学习的过程中，如果遇到问题，也欢迎您与我们联系，我们将竭诚为您服务。

您可以通过以下方式联系我们。

官方网站：[www.iread360.com](http://www.iread360.com)

客服邮箱：[press@iread360.com](mailto:press@iread360.com)

客服电话：028-69182687、028-69182657

黄方闻

2016年于北京

## 推荐

Sketch是一款非常适合UI设计师的潮流工具，而这本书不但深度讲解了Sketch的设计技巧和规范，还巧妙搭配了其他最新的互联网设计工具。可以说这是一本设计师的枕边书。

**史晨旭** 时光创新联合创始人 工信部“中国用户体验联盟”理事

---

这是一本 Sketch 和交互动效结合的参考书，不高大上，也不小清新，但满满的干货。不仅谈“怎样做（how-to）”，更告诉你“为什么（why）”。

**onez sketch.im** 创始人

---

本书不仅是一本简单的Sketch使用说明书，作者站在设计之“道”的角度，来帮助你活学活用，尤其对我这种程序员来说，更是福音，让我真正做到以道驭器！

**张汉东** 资深程序员、Rubyist、《诱人的Ruby》视频作者、《Ruby原理剖析》译者

---

本书是Sketch和交互动效结合的参考书，为我们品牌设计师转型提供了非常好的学习资料，让我们一起跟上时代步伐。

**陶振兴** 诺班品牌策划创始人

---

Sketch是UI、UE设计师常用的设计工具，在高效输出设计和辅助制作动效上有良好的表现。本书不仅详细地讲述了Sketch的基础知识，还从应用场景、规范思考和动效设计的角度进行了深刻的讨论，为想要了解学习Sketch的人带来了福音。

**张钰** 百度高级交互设计师

---

身为设计师了解最流行的设计趋势以及最高效实用的设计软件是必修之课。Sketch是新晋神器，功能完备，轻量宜用。扁平化设计的流行和屏幕分辨率的提升推动了Sketch这款软件的流行。本书中有详细的基础介绍，还从流行趋势、设计规范、动效，以及更多方面进行思考分析，并总结出来分享给大家，想了解更多关于UI、UE 和产品的人，此书必看。

**汤微** 美丽说高级UI设计师

---

这是一本对UI界面和交互设计进行全面介绍的书，面向移动应用的设计师和产品经理。特别是在操作系统上有详细的介绍和分析。看完这本书，你可以在实际的工作中更好地使用移动设计的模式和基础规范。把这本书当作移动界面设计和交互设计的源泉，好好享受这本书带来的乐趣吧！

**王铎 MICU创始人**

---

对于设计工作者来说，这是一本很好的工具书，它可以帮助你推进项目；而对于初学者，它则是一本很好的参考书，能在设计道路上助你一臂之力！

**张玲 泊藏优选首席UI设计师**

---

当阅读完本书的内容后，在我的脑海中蹦出的第一个关键词是“实用”，第二个关键词是“方法”。当然，肯定还会有更多的关键词，等你来发现。

**阁楼妖怪-奚郁浩**

---

看得出来这是一本十分用心写的书。

在移动网络日渐发达的今天，能够有一本专门讲解UI设计的启蒙书籍真是广大设计爱好者及向往UI设计同仁们的福音。本书由浅入深地帮助读者剖析了UI设计的来龙去脉，从行业发展到设计核心无一不全！不得不说这是一本能够帮助诸多迷途中渴望求学的设计师找到明亮方向的灯塔！这不仅是一本能够带你进入UI设计世界的书，更是一本能够让你读懂UI设计的书。

本书融合了作者多年的从业实战经验以及个人对UI设计的独到理解，真实地讲解了设计体验、出稿流程、理论知识和个人技巧等。更加惊喜的是本书结合实例，带领大家进入一个犹如工作的环境，通过实战更有代入感地让大家学会实践操作。一本书能够做到“动静结合”地传递知识是很难得的。

不断地学习，不断地进步，这是作为设计师不被淘汰的基本！而学习是个十分困难、长久的过程。这本书精而不枯，相信一定能够给大家带来一种新的学习感受和学习思维。

相信您仔细阅读此书后一定能与我产生共鸣！

**慕歌**

---

# 目录

## 01

CHAPTER 01 移动UI设计师的入门	011
1.1 移动UI的发展	012
1.1.1 第一阶段：移动UI设计的目的是保证软件的可用	012
1.1.2 第二阶段：从可用到易用	012
1.1.3 第三阶段：内容为王的设计追求减法和好用	013
1.2 移动UI设计师的工作流程	014
1.3 不同移动平台之间的差异	015
1.4 移动UI设计师应了解的基本常识	018
1.4.1 移动UI设计中用到的单位	019
1.4.2 常用移动设备的尺寸	019
1.4.3 文字设计注意事项	021
1.4.4 为触控而设计	022
1.4.5 从iOS9的特点看设计趋势	023
1.5 本章小结	024

静

## 02

CHAPTER 02 初识Sketch	025
2.1 Sketch的安装	026
2.2 Sketch的界面介绍	027
2.2.1 欢迎界面	028
2.2.2 Sketch的主界面	029
2.3 Sketch的快捷键	032
2.3.1 Sketch的快捷键列表	033
2.3.2 自定义快捷键	036
2.4 Sketch的常见问题	037
2.5 本章小结	038

静

CHAPTER 03 从线框原型开始	039
3.1 线框原型的基本概念	040
3.2 绘制线框原型的注意事项	041
3.2.1 导航菜单的样式	041
3.2.2 线框原型中的层次	042
3.2.3 线框原型风格对设计的影响	043
3.3 使用Sketch绘制线框原型	044
3.3.1 注册页线框原型的绘制	044
引申知识点01——回到Sketch文档的历史版本	045
引申知识点02——Sketch的画板预设	046

# 03

引申知识点03——画板的检查器	048
引申知识点04——图层面板	049
引申知识点05——模板	052
引申知识点06——图层组的检查器	054
引申知识点07——形状图层的检查器	055
引申知识点08——文字图层的检查器	057
3.3.2 内容列表页线框原型的绘制	059
3.3.3 完整线框原型的绘制	061
3.3.4 绘制线框原型的思考	062
3.4 本章小结	062

静

---

CHAPTER 04 移动UI界面的设计	063
4.1 iOS应用界面设计规范思考	064
4.2 安卓应用界面及Material Design设计规范思考	067
4.3 移动界面中文字的设计思考	069
4.4 移动界面中颜色的设计思考	071
引申知识点09——Sketch的颜色面板	072
引申知识点10——Sketch的插件及安装	076
4.5 使用Sketch设计移动界面	080
4.5.1 注册登录页面和注册页面的设计	081
引申知识点11——Sketch输入框的运算	081
引申知识点12——文本共享样式	082
引申知识点13——符号	084
引申知识点14——位图图层的检查器	086
引申知识点15——位图的插入	086
引申知识点16——毛玻璃效果	087
引申知识点17——图层共享样式	089
4.5.2 内容页面的设计	092
引申知识点18——内容填充插件Content-generator-sketch-plugin	097
4.5.3 使用Sketch设计移动界面的注意事项	098
4.6 移动界面的多分辨率适配	100
引申知识点19——自适应设计插件Fluid for Sketch	101
4.7 本章小结	102

静

---

CHAPTER 05 移动UI图标的设计	103
5.1 移动UI中图标设计的思考	104

# 04

# 05

5.1.1 功能型图标设计的思考	104
5.1.2 展示型图标设计的思考	106
5.2 功能型图标的绘制	107
5.2.1 绘制功能型图标之前	108
5.2.2 使用Sketch进行功能型图标的设计	108
引申知识点20——钢笔工具	110
引申知识点21——像素视图模式	113
引申知识点22——布尔运算	115
引申知识点23——剪刀工具	118
5.3 展示型图标的绘制	120
5.3.1 绘制展示型图标之前	120
5.3.2 使用Sketch进行展示型图标的绘制	121
5.4 图标资源的获取和使用	124
5.4.1 专业的图标网站	124
5.4.2 图标的源文件	125
5.5 本章小结	126

静

---

CHAPTER 06 设计稿的后续处理	127
6.1 在移动设备上实时预览	128
6.2 将设计稿进行分享	129
6.3 交付给开发的文件	130
6.4 使用Sketch进行切图、标注和导出	131
6.4.1 Sketch画板和图层的导出	131
6.4.2 使用Sketch的切片工具进行切图	133
引申知识点24——切片图层检查器	134
6.4.3 使用Sketch进行标注	135
6.5 展示型图标的导出	141
6.6 本章小结	142

静

---

CHAPTER 07 Apple Watch界面的设计	143
7.1 了解Apple Watch	144
7.2 使用Sketch设计Apple Watch的图标	147
7.2.1 主屏幕图标	148
7.2.2 菜单图标	151
7.3 使用Sketch设计Apple Watch的通知界面	153
7.3.1 Short Look界面	153



7.3.2 Long Look界面	154
7.4 使用Sketch设计Apple Watch的速览界面	157
7.5 使用Sketch设计Apple Watch的App界面	159
7.5.1 Page-based导航方式的设计	159
7.5.2 Hierarchical导航方式的设计	161
引申知识点25——蒙版	162
7.6 Apple Watch中常见界面内容设计方法	165
7.6.1 圆形进度条的设计方法	165
引申知识点26——Sketch中图层的旋转	168
7.6.2 表盘的设计方法	170
7.7 展示Apple Watch中的界面	173
7.7.1 扁平风格界面展示	173
7.7.2 模拟真实使用场景	175
7.8 本章小结	178

# 07

---

静

CHAPTER 08 Sketch知识点补充及使用技巧	179
8.1 Sketch知识点的补充	180
8.1.1 Sketch的系统偏好设置	180
8.1.2 Sketch的标尺、参考线、网格和布局	183
8.1.3 Sketch工具的补充介绍	186
8.2 Sketch的使用小技巧	194
8.2.1 灵活运用描边属性	194
8.2.2 复制图层的CSS属性	196
8.2.3 Sketch对位图文件的处理	197
8.2.4 按一定规律复制图层	200
8.2.5 背景模糊	200
8.2.6 路径文本	203
8.2.7 按指定尺寸导出	204
8.3 本章小结	204

# 08

---

静

CHAPTER 09 移动交互设计基础知识	205
9.1 从AE来看动画是怎么形成的	206
9.2 更加真实的动效	210
9.3 理解移动交互设计	213
9.3.1 移动交互设计的概念	213
9.3.2 移动设备的手势	213

# 09