

USER
INTERFACE

UI设计从零蜕变

• UI、UE与动效设计全解密 •

顾领中◎编著

用户体验
设计

图标
设计

界面
设计

交互动效
设计

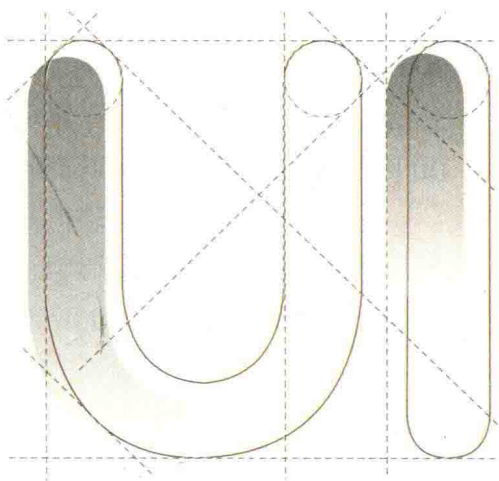


北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

USER
INTERFACE

UI设计从零蜕变

• UI、UE与动效设计全解密 •



顾领中◎编著



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 提 要

本书通过精选案例引导读者深入学习，系统地介绍了 UI 设计的相关知识。

本书分为 6 篇，共 24 章。第 1 篇“Hello UI”主要介绍初识 UI 设计、UI 设计师的自我修养；第 2 篇“设计之道”主要介绍设计中的点、线、面，色彩的表达艺术；第 3 篇“图标设计”主要介绍 PS 图标设计小技巧、iOS 全系列图标、生活必备的 App、视听类 App 设计、摄影类 App 图标设计、质感类图标设计、Dribbble 设计风格；第 4 篇“Sketch 界面设计”主要介绍 Sketch 系统知识、简单的时钟案例、漂亮的 MBE 风格、网易云音乐项目实战；第 5 篇“AE 动效设计”主要介绍 AE 动效设计基础原则、天气类 App 动效实战、音乐播放器 App 动效实战、健身行车类 App 动效实战、注册界面动效、计时类 App 动效设计、支付类 App 动效设计；第 6 篇“高手秘籍”主要介绍 UI 设计师求职秘籍、UI 设计的外包单报价秘籍。

在本书附赠的资源中，包含部分与书中内容同步的教学视频及所有案例的配套素材和结果文件。此外，还赠送了大量相关内容的教学视频及扩展学习电子书等。

本书不仅适合计算机初、中级用户学习，也可以作为各类院校相关专业学生和计算机培训班学员的教材或辅导用书。

图书在版编目 (C I P) 数据

UI 设计从零蜕变：UI、UE 与动效设计全解密 / 顾领中编著. — 北京：北京大学出版社，2019.7
ISBN 978-7-301-30468-6

I. ①U… II. ①顾… III. ①人机界面 — 程序设计 IV. ①TP311.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第 084393 号

- 书 名** UI 设计从零蜕变：UI、UE 与动效设计全解密
UI SHEJI CONG LING TUIBIAN: UI、UE YU DONGXIAO SHEJI QUANJIEMI
- 著作责任者** 顾领中 编著
- 责任编辑** 吴晓月 孙宜
- 标准书号** ISBN 978-7-301-30468-6
- 出版发行** 北京大学出版社
- 地 址** 北京市海淀区成府路 205 号 100871
- 网 址** <http://www.pup.cn> 新浪微博：@北京大学出版社
- 电子信箱** pup7@pup.cn
- 电 话** 邮购部 010-62752015 发行部 010-62750672 编辑部 010-62570390
- 印 刷 者** 北京市科星印刷有限责任公司
- 经 销 者** 新华书店
- 787 毫米 × 1092 毫米 16 开本 32 印张 654 千字
2019 年 7 月第 1 版 2019 年 7 月第 1 次印刷
- 印 数** 1—4000 册
- 定 价** 119.00 元

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

举报电话：010-62752024 电子信箱：fd@pup.pku.edu.cn

图书如有印装质量问题，请与出版部联系，电话：010-62756370

随着移动互联网的兴起，靠一部手机走天下已经是人们日常生活的常态，各种App（手机应用程序）彻底改变了人们的生活方式，也让UI（用户界面）设计这个行业成为近几年的热门职业。特别是近5年来，大环境的利好，使得市场和职场对UI方面的培训教材的需求与日俱增。

但近2年来，各行各业的“独角兽App”都已经形成，餐饮方面主要以“美团”与“饿了么”为主，交通出行方面主要是“滴滴出行”，社交方面主要是“微博”与“微信”，电商方面主要是“京东”与“天猫”，像“拼多多”这样能突出重围的新产品可谓是“万里挑一”。因此，市场对于UI设计的需求趋于稳定，而对UI设计师的水平要求则提高了很多。一个新兴行业在初期主要侧重功能，而进入稳定期则更加注重用户体验与交互逻辑。

如果大家仔细看一下北京、上海、广州、深圳这些一线城市的招聘网站，就会发现越来越多的UI设计公司在招聘动效设计师、演示设计师等职位。这些职位看似只是UI设计领域的小众分支，却很有可能是未来几年的职业风向标。

因此，在这个风起云涌的大时代下，本书立足于UI设计的基础操作和技巧，在思维和创意上高屋建瓴，让本书的内涵和价值不仅能结合现实的实际操作，更能在不断变幻的环境中应对新的趋势。

○ 写作目的

想要在UI设计行业变得炙手可热，成为金字塔顶端的设计师，除了要有扎实的基本功之外，更需要对产品有自己独特的理解。而以用户为基础则是重中之重，创意不能肆意突破用户本身的使用习惯。另外，对一个行业未来可能发生的变化要有前瞻性，这本书可以大大弥补读者在这方面的短板。

○ 主要内容

本书涵盖了UI设计工作中需要掌握的各种体系知识：图标设计、用户体验、动效设计、色彩搭配、版式构成、项目实战、面试技巧、项目外包等，全书共分为24章。

第1~2章 主要介绍UI行业的前景及UI设计的整套项目流程，同时与读者分享在用户体验中需要注意的一些问题。

第3~4章 主要介绍了设计中的点、线、面以及色彩的表达艺术，这是设计师必须掌握的平面

构成与色彩方面的理论知识。

第5章 主要分享了在设计图标时常用的布尔运算、动作及其他基础技巧的使用，同时配合简单的案例进行总结。

第6~11章 主要介绍了不同主题或类型的图标的设计，包括iOS全系列图标、生活必备的App图标、视听类App图标、摄影类App图标、质感类App图标、Dribbble设计风格的图标等。

第12章 进行了系统的Sketch技法讲解，包括自定义工具栏、布尔运算、对齐与分布、编组、变换、混合模式、像素对齐、蒙版、旋转复制、Craft插件、复用样式、位图编辑技巧等。

第13~15章 介绍了现象级的一些UI设计风格的项目实战，利用Sketch轻松制作出计时器App图标、MBE风格的App图标及网易云音乐App图标等。

第16章 介绍了AE动效设计基础原理，包括缓动原则、继承关系、偏移与延迟、变形动画、遮罩动画、描边动画、动态数值、覆盖原则、融合动画、蒙层效果、移动摄影和缩放等。

第17~22章 介绍了多种类型的动效案例实战，包括天气类、视听类、骑行类、计时类、支付类等风口行业的动效制作技巧及综合实战演练。

第23章 介绍了求职面试技巧，设计师除了在技法上要精进之外，还要知道现阶段UI设计行业更加注重设计师的眼界与设计逻辑。

第24章 介绍了项目外包流程，包括接单渠道、报价方案的制作、交付的流程及交付的内容等。

○ 本书特色

(1) 本书不仅是一本UI技法教程，更是一本入行指南，内容丰富，条理清晰，技术参考性强，讲解由浅入深，循序渐进，涉及行业面深，细节知识点介绍清晰。

(2) 随书附赠的学习资源中包含大量的练习素材和视频配套教程。本书完整的视频配套教程请到study.163.com中搜索“UI设计从零蜕变”，其中有详细的基础技法课程，还有更多前沿技术也可以及时学习到，希望读者能够学有所成。

(3) 本书是由网易云课堂、摄图网、腾讯课堂等众多学习平台联合推荐的UI设计教材，希望能帮助读者真正地从入门到精通！

○ 资源下载

扫描下方二维码，下载本书附赠的视频文件、素材和结果文件、UI设计专项素材库、电子书、Photoshop基础视频教程、500个经典Photoshop设计案例效果图等超值学习资源。



○ 感谢

特别感谢龙马高新教育，尤其是左琨老师在本书编写过程中给予的建议与帮助。

特别感谢网易云课堂为本书提供的渠道推广支持，也感谢网易云课堂的杨茂林先生一直以来对于本书结构上的建议与帮助。

特别感谢广大学员对于课程的不断反馈与建议，帮助我们做出更优质且符合大家兴趣的课程。

尽管已经反复斟酌，但书中难免有不妥之处，恳请广大读者批评指正。可以访问领跑教育的官方网站lingpao.tech或搜索微信公众号“C课堂”，与作者进行交流。

——顾领中

○ 本书评论

近年来，随着移动互联网的高速发展。拥有一部手机就可以畅享学习的乐趣，足不出户就可以学到各大高等学府、不同行业精英的技能分享。网易云课堂一直以来致力于与优秀讲师、专业机构及院校进行合作，为学员提供海量优质课程。而顾老师的这本UI设计教材，系统全面地讲解了摄影后期的各种处理技能，由浅入深，循序渐进，特别推荐广大设计从业人员学习。

——网易云课堂

顾老师作为一名资深的设计师，对于图片的要求几近苛刻，新书中的案例新颖、独特、丰富，让人感觉设计无处不在。希望这本系统的UI设计教材能够帮助大家更出色地完成设计工作。

——摄图网CEO崔京元

顾老师的视频教程一直以来广受好评，新书的案例也同样精彩。全书的讲解很细致，思路清晰，化繁为简，很高兴顾老师这样优秀的老师能与腾讯课堂携手共进。

——腾讯课堂

第1篇 Hello UI

第1章 初识UI设计 // 2

- 1.1 UI行业前景分析2
 - 1.1.1 UI设计师到底做些什么2
 - 1.1.2 为何UI设计行业门槛越来越高.....2
 - 1.1.3 UI行业发展前景.....2
- 1.2 开发流程——App诞生记3
- 1.3 UI设计师的工作内容.....4
- 1.4 各类设计的常用软件.....6

第2章 UI设计师的自我修养 // 9

- 2.1 认识UE设计.....9
- 2.2 五大设计原则11
- 2.3 让用户拥有自主控制权13
- 2.4 状态跟踪16
- 2.5 设计规范20
- 2.6 简化元素23
- 2.7 面试技巧.....25

第2篇 设计之道

第3章 设计中的点、线、面 // 28

- 3.1 平面构成中的“点”究竟是怎样的28

- 3.2 很多时候吸引眼球就靠“点”28
- 3.3 从苹果公司广告片分析“点”的气质29
- 3.4 再简单也可以做创意30
- 3.5 点的固位性与凝聚性32
- 3.6 点元素在后期印刷中的作用34
- 3.7 平面构成中线的“特质”38
- 3.8 线元素的应用39
- 3.9 对线元素进行破坏组合43
- 3.10 利用线元素的延伸丰富结构.....45
- 3.11 平面构成中“面”的类型47
- 3.12 面的情感与表现力48

第4章 色彩的表达艺术 // 51

- 4.1 色彩的三大属性51
- 4.2 够出彩才够出色53
- 4.3 色彩数量55
- 4.4 色彩重量56
- 4.5 色彩群组58
- 4.6 色彩的可视性60

第3篇 图标设计

第5章 PS图标设计小技巧 // 64

- 5.1 动作的使用.....64

5.2	绘制参考线的技巧	65
5.3	像素对齐的重要性	67
5.4	布尔运算	68
5.4.1	初识布尔运算	69
5.4.2	通过布尔运算设计E-mail 图标	69
5.4.3	通过布尔运算设计Camera 图标	72

第6章 iOS 全系列图标 // 77

6.1	我的第一个iOS 图标—— FaceTime	77
6.2	注意字体的使用——日历	79
6.3	炫彩图标——照片	81
6.4	轻质感图标——相机	83
6.5	换种思路做设计——天气	89
6.6	早起早睡必备——闹钟	91
6.7	再也不担心走丢了——地图	96
6.8	喜欢看什么都行——视频	103
6.9	画画、记事、拍照—— 备忘录	107
6.10	你身边的小秘书—— 提醒事项	111
6.11	曲曲折折疏疏密密—— 股市	114
6.12	我的游戏中心——Game Center	119
6.13	医生时刻在你身边—— 健康	130
6.14	看似复杂，实则简单—— iTunes Store	133
6.15	耐心、细节、化简——App Store	137
6.16	其实真的很简单——设置	142

6.17	常联系、别忘记——信息	149
6.18	还是有些小技巧的—— 邮件	151
6.19	超赞浏览器——Safari	154
6.20	静静地听会Music—— 音乐	158
6.21	团队需要协同工作—— 命名规范	159
6.22	规范文档——成品展示	162

第7章 生活必备的App // 171

7.1	朋友圈就是全世界——微信	171
7.2	陪你到永远——QQ	174
7.3	每天刷够100遍——微博	180
7.4	不止一面，大有看头——QQ 浏览器	183
7.5	方便每一个人的出行——滴滴 出行	184
7.6	吃遍所有，买够一条街—— 饿了么	186

第8章 视听类App设计 // 189

8.1	悦享品质的视频App—— 爱奇艺	189
8.1.1	悦享品质的视频App—— 爱奇艺01	189
8.1.2	悦享品质的视频App—— 爱奇艺02	192
8.2	不负好时光——腾讯视频	194
8.3	音乐总有新玩法——酷狗	197
8.4	金曲捞——QQ音乐	200
8.5	这世界很酷——优酷	202
8.6	量身定做的音乐播放器—— 网易云音乐	204

第9章 摄影类App图标设计 // 207

- 9.1 瞬间提高颜值——美颜相机.....207
- 9.2 我就是喜欢秀——
美图秀秀.....212
- 9.3 越亲密越有趣——激萌.....217

第10章 质感类图标设计 // 223

- 10.1 巧用渐变色——电梯按钮.....223
- 10.2 “图层样式”使用技巧——
电话.....231
- 10.3 渐变叠加与形状合并——
邮件.....241
- 10.4 超酷炫的安全App——
密码锁.....249

第11章 Dribbble设计风格 // 253

- 11.1 Dribbble餐饮风格——
啤酒.....253
 - 11.1.1 Dribbble餐饮风格——
啤酒01.....253
 - 11.1.2 Dribbble餐饮风格——
啤酒02.....255
- 11.2 Dribbble餐具风格——
烤箱.....257
 - 11.2.1 Dribbble餐具风格——
烤箱01.....258
 - 11.2.2 Dribbble餐具风格——
烤箱02.....259
- 11.3 Dribbble餐具风格——
煎烤.....261
 - 11.3.1 Dribbble餐具风格——
煎烤01.....262
 - 11.3.2 Dribbble餐具风格——

- 煎烤02.....263
- 11.4 Dribbble阅读风格——
书籍.....264
 - 11.4.1 Dribbble阅读风格——
书籍01.....264
 - 11.4.2 Dribbble阅读风格——
书籍02.....266
- 11.5 Dribbble美食风格——
披萨.....268
 - 11.5.1 Dribbble美食风格——
披萨01.....268
 - 11.5.2 Dribbble美食风格——
披萨02.....270

第4篇 Sketch界面设计

第12章 Sketch系统知识介绍 // 274

- 12.1 Sketch界面初识.....274
- 12.2 布尔运算、编组、对齐与
分布.....276
- 12.3 变换、混合模式、投影、内阴影、
输出.....278
- 12.4 像素对齐、蒙版、创建轮廓、
历史记录.....280
- 12.5 旋转复制的技巧.....281
- 12.6 非规则形状调整.....284
- 12.7 快速制作手机App的神奇
秘密——Craft.....286
- 12.8 B站界面案例实战.....288
- 12.9 超级方便的标注插件——
Sketch Measure.....292
- 12.10 更加高效的设计——
复用样式.....293

- 12.11 快速修改设计风格——更改复用样式.....296
- 12.12 嫌编组太麻烦怎么办——创建并编辑复用样式.....297
- 12.13 灵活修改tab bar.....298
- 12.14 物理分辨率与逻辑分辨率.....300
- 12.15 一起打包——多对象的命名与输出.....301
- 12.16 千万不要犯迷糊——路径详解.....302
- 12.17 位图的相关编辑技巧.....304
- 12.18 文字的编辑技巧.....306

第13章 简单的时钟案例 // 309

- 13.1 基础规范.....309
- 13.2 布尔运算.....312
- 13.3 细节修饰.....314
- 13.4 路径与复用样式.....316
- 13.5 制作表盘刻度.....318
- 13.6 对齐与分布的相关技巧.....321
- 13.7 套用iOS 10 UI kit.....322

第14章 漂亮的MBE风格 // 325

- 14.1 风格介绍与应用.....325
- 14.2 虚线条的制作方法.....328
- 14.3 蒙版多层嵌套关系.....331
- 14.4 通过常用工具快速修饰细节.....336
- 14.5 脸部细节描绘.....340
- 14.6 绘制表情.....344
- 14.7 绘制身体.....347
- 14.8 绘制头发.....351

第15章 网易云音乐项目实战 // 355

- 15.1 App界面的设计规范与颜色标注.....355
- 15.2 页面的制作过程.....357
- 15.3 导航栏与状态栏的制作.....360
- 15.4 下方标签栏细节调整.....362
- 15.5 顶部标签栏的设计.....363
- 15.6 制作“私人FM”“每日歌曲推荐”“云音乐热歌榜”等部分.....364
- 15.7 设置封面图片.....369
- 15.8 Craft该用就用.....371
- 15.9 网易云音乐LOGO绘制.....373
- 15.10 快速制作icon.....376
- 15.11 复用样式.....380
- 15.12 资源导出.....380

第5篇 AE动效设计

第16章 AE动效设计基本原则 // 384

- 16.1 先混个脸熟——认识AE界面...384
- 16.2 旋转跳跃我不停歇——基本动画属性.....385
- 16.3 就是不走寻常路——缓动.....389
- 16.4 你怎样我就怎样——继承关系.....390
- 16.5 对象关系和层次结构——偏移与延迟.....391
- 16.6 用好路径是关键——变形.....393
- 16.7 遮遮掩掩的艺术——遮罩.....394
- 16.8 还有更多不错的选择——描边动画.....396
- 16.9 既高清又容量小的秘密——渲染.....398

- 16.10 那些不安分的参数——数值变化.....399
- 16.11 看看有什么藏着掖着的——覆盖.....402
- 16.12 简单的融合动画——克隆.....404
- 16.13 实实虚虚、主次分明——蒙层.....406
- 16.14 操作中的反馈——视差.....408
- 16.15 连续感和位置感——纬度.....410
- 16.16 开机动画怎样看起来更酷——移动和缩放.....412

第17章 天气类App动效实战 // 417

- 17.1 AE软件强大的绘制功能——界面绘制.....417
- 17.2 AE软件中的图形组合技巧——布尔运算.....418
- 17.3 使用表达式实现循环播放——loopout表达式.....421
- 17.4 有节奏地摇头晃脑——wiggle表达式.....423
- 17.5 设计动画的片头——出场动画.....424
- 17.6 设置柔和曲线——整体调整.....426

第18章 音乐播放器App动效实战 // 429

- 18.1 结合外部素材图片——基本设置.....429
- 18.2 3D切换动画——基本3D.....431

- 18.3 添加时间变化特效——编号.....433
- 18.4 轨道蒙版遮罩组合技巧——效果整合.....435

第19章 健身行车类App动效实战 // 437

- 19.1 命名是好的工作习惯——基础界面绘制.....437
- 19.2 结合AI完成高难度设计——表盘绘制.....439
- 19.3 分析制作的思路——原理讲解.....441
- 19.4 来点有弹性的感觉——基本形动画.....443
- 19.5 就是要变变变——数值变化.....446
- 19.6 双重嵌套的奥秘——轨道蒙版.....447
- 19.7 超酷的线条动画插件——3D Stroke.....449
- 19.8 动感线条的设计细节——光线效果.....450

第20章 注册界面动效 // 453

- 20.1 规范设计标准——界面制作.....453
- 20.2 丰富设计场景——界面设计.....455
- 20.3 模拟手指触控效果——触感动画.....457
- 20.4 再复杂也难不住我——信息交互.....459

- 20.5 调整画面的缓动——文字
缓动462

第21章 计时类App动效设计 // 465

- 21.1 对齐与分布技巧——滚屏
效果465
- 21.2 一黑一白制作景深——球面化
效果469
- 21.3 形状层动画效果——开关
按钮470
- 21.4 不放过每一个瑕疵——整体
效果472

第22章 支付类App动效设计 // 475

- 22.1 绘制轮廓——信用卡
icon475
- 22.2 开始便已结束——加载效果
动画478
- 22.3 图形变化效果——遮罩与
转场481
- 22.4 精致的小按钮动画——按钮
确定483

- 22.5 无缝对接效果——信息
输入框486
- 22.6 不透明度随机变化——光标
动画488
- 22.7 巧妙使用遮罩——打字机
动画490
- 22.8 键入文字提示效果——键盘
效果492

第6篇 高手秘籍

第23章 UI设计师求职秘籍 // 496

- 23.1 了解公司496
- 23.2 面试技巧496
- 23.3 简历制作497
- 23.4 项目资料准备498

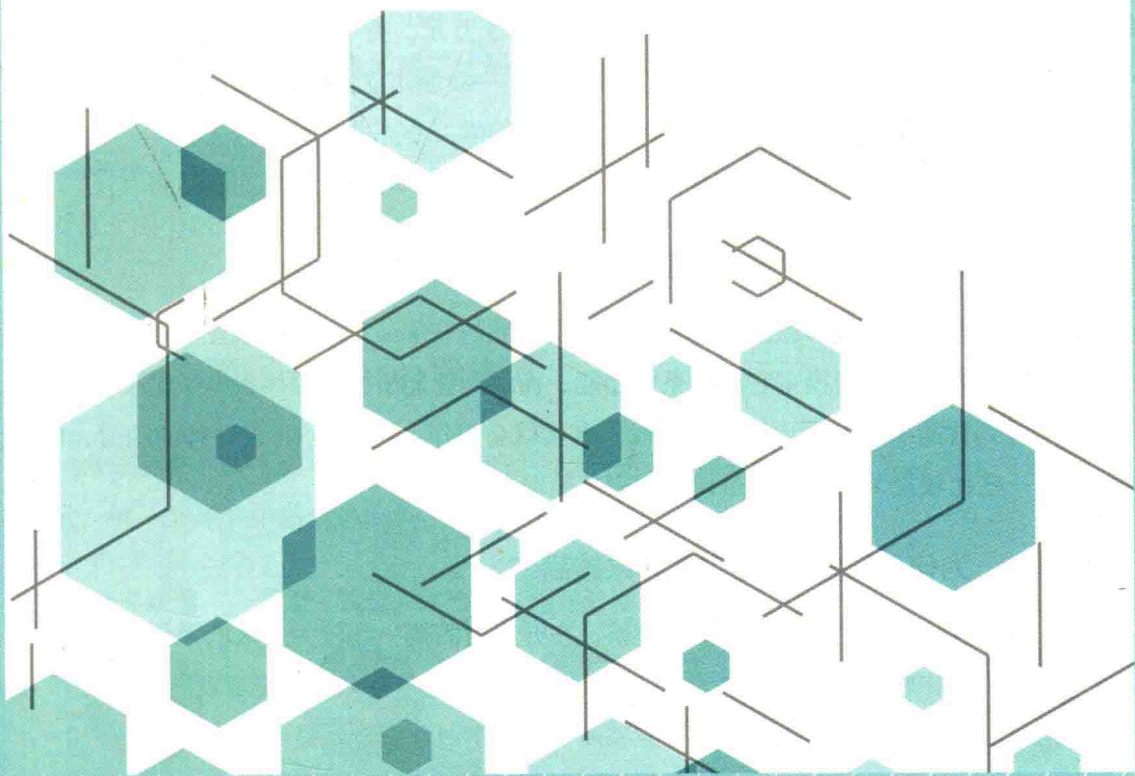
第24章 UI设计的外包单报价秘籍 // 499

- 24.1 UI设计师的接单渠道499
- 24.2 UI设计师的外包报价499

第1篇

Hello UI

本篇主要帮助读者了解 UI。首先介绍 UI 的前景、开发流程、UI 设计的工作内容、UI 设计的必备软件；然后介绍 UE 设计、UI 设计原则、自主控制、状态跟踪、设计规范、简化元素及面试技巧等 UI 设计师的自我修养，为读者开启 UI 设计之门。



第 1 章

初识 UI 设计

本章主要介绍 UI 行业的前景、快速入门的相关知识，以及在进入专业的 UI 设计领域之前需要掌握的基础知识，通过对不同的名词进行剖析，在短时间内理解专业名词的含义，为学习 UI 设计打下坚实的基础。

1.1 UI 行业前景分析

有很多人觉得学习 UI 就是为了拿高薪，这里很明确地告诉大家，目前行业中 UI 设计师起薪就可以拿到 6000 元至 7000 元。如果是在发展比较好的城市，如深圳、广州、上海和北京等，有两年工作经验的 UI 设计师，一个月就可以拿到 1.5 万元，高一点的可以拿到 1.8 万元至 2 万元。所以 UI 设计相比其他行业是比较有吸引力的，一线城市尤其注重这方面的人才。

也有很多人是抱着喜欢的目的来学习的，这样的学习心态非常好，因为在学一样新东西的时候，如果仅仅是为了要拿多少月薪，往往心会不太平静，心浮气躁反而会适得其反。

1.1.1 UI 设计师到底做些什么

以手机为例，一个是旧款的诺基亚，一个是新款的 iPhone。用过诺基亚的用户都知道，第一次使用的时候需要慢慢摸索它的一系列功能，而拿到智能手机的时候根本不需要摸索，三五岁的孩子看到智能手机都会玩里面的游戏，直接就会操作。这就是 UI 设计师的功劳，UI 设计师能够把一些比较复杂的事情通过设计变得比较简单。

1.1.2 为何 UI 设计行业门槛越来越高

早在 20 世纪 90 年代刚学计算机的时候，在开机时需要一些较为复杂的操作才可以启动计算机，学习难度比较大，只有一些专业人士才可以从事这一行业。但随着科技的发展和 UI 设计行业的兴起，这些设备和软件都更智能和简便了，学习起来也就显得轻松很多。

1.1.3 UI 行业发展前景

近年来，随着移动互联网的快速发展，UI 设计的发展也越来越迅速，截至 2016 年，UI 行

业已经成为IT行业中最火热的职业之一。

下面介绍一个智能穿戴的设备——Apple Watch（苹果手表）。由下图可以看出屏幕中有一些交互的效果，在这么小的屏幕中出现交互的效果，一是增加了它的趣味性，二是使它的操作变得更加方便，功能也变得更加强大。



近几年兴起的技术如VR、虚拟现实等，都随着人们对未来的畅想，慢慢贴近人们的生活。例如，一些大的电视台在直播时会用到全息投影技术，让VR和虚拟现实技术走进人们的生活。UI设计师主要的工作就是把复杂的程序代码变成简单的图形呈现，以提高人们的接受程度。

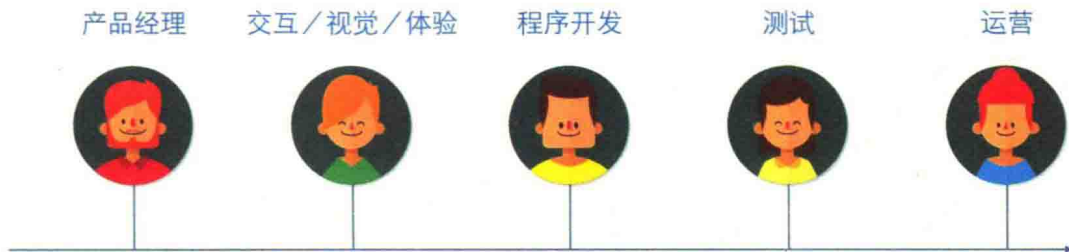


提示

可以打开随书赠送的视频资源，查看微软对未来的畅想视频。

1.2 开发流程——App 诞生记

App的开发有一整个流程，即产品经理→交互/视觉/体验→程序开发→测试→运营，如下图所示，每一个环节中的角色所负责的工作内容如下。



产品经理（PM）是企业中专门负责产品管理的人员，负责调查并根据用户的需求，确定开发何种产品、选择何种技术与商业模式等，并且推动相应产品的开发组织；产品经理还要根据产品的生命周期，协调调研、营销和运营等人员，确定并组织实施相应的产品策略，以及其他一系列相关的产品管理活动。

交互设计师（UX）主要是对之前的低保真原型进行流程设计、行为设计、界面设计，并组织信息架构。行为设计是指用户操作后的各种效果设计。Web 的操作以单击为主。单击操作又可以分为“表单提交”类和“跳转链接”类两种。除单击外，还涉及拖曳操作等。界面设计包括页面布局、内容展示等众多界面的展现。例如，使用按钮还是使用图标，字号大小的应用，等等。之所以特意提出这样一个话题，是为了强调除了“界面设计”，还需要“行为设计”。

视觉设计师（UI）主要是对之前的高保真原型进行符合人机交互习惯、页面逻辑、页面美观的整体设计。

用户体验（UE/UX）即用户在使用一个产品或系统之前、之时和之后的全部感受，包括情感、信仰、喜好、认知印象、生理和心理反应、行为和成就等各个方面的感受。

程序开发（RD）是指开发人员根据设计团队提供的标注和切图来搭建界面，根据产品提供的说明文档来开发功能，最终产物是可使用的应用。

测试（QA）人员常被看作 Bug 寻找者，主要工作是实现适配兼容测试、服务器压力测试、性能测试、弱网络测试、耗电量测试等。

产品运营（OP）人员不仅要把应用发布到安卓市场和苹果商店，更要做好内容的建设、用户维护、活动策划等。可以简单地理解为前面所有的工作都是“生孩子”的过程，而产品运营是“养孩子”的过程。



提示

App 的开发运用的整个流程是个循环的过程，需要不断地调研、设计、测试、维护、更新等。

1.3 UI 设计师的工作内容

UI 设计师的工作内容大概包括以下几方面。

1. 页面设计

随着人们审美需求的日益增加，页面的总体设计和规划显得尤为重要。要想使界面完美呈现，色彩的选择和搭配非常重要，使用色调、明度和纯度进行调试，可以加深人的记忆，使界