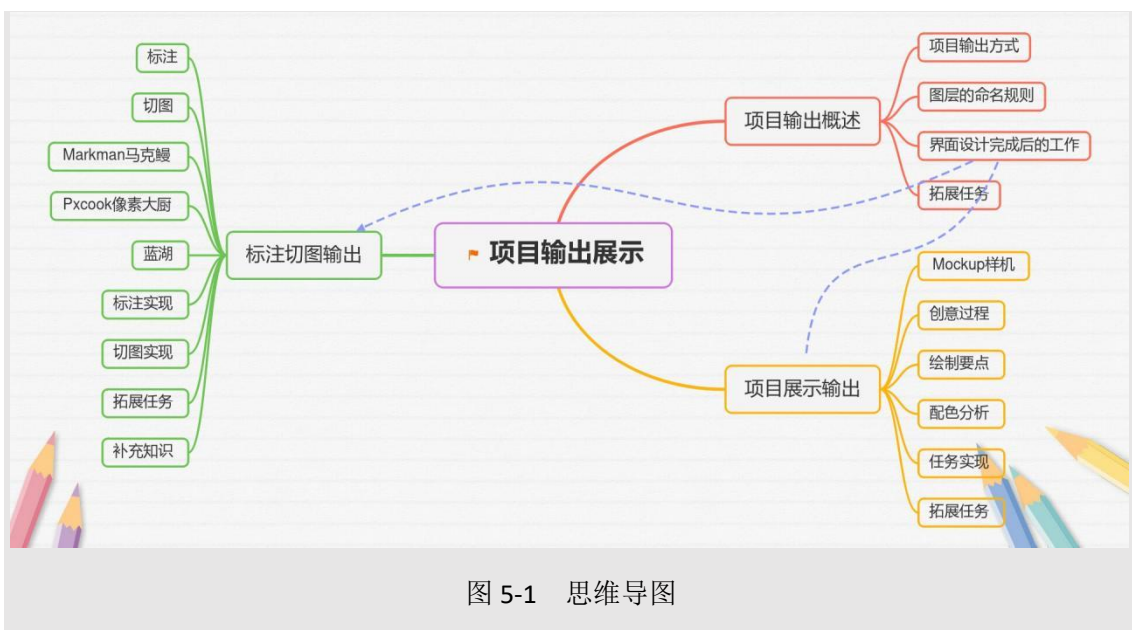


项目 5、项目展示输出



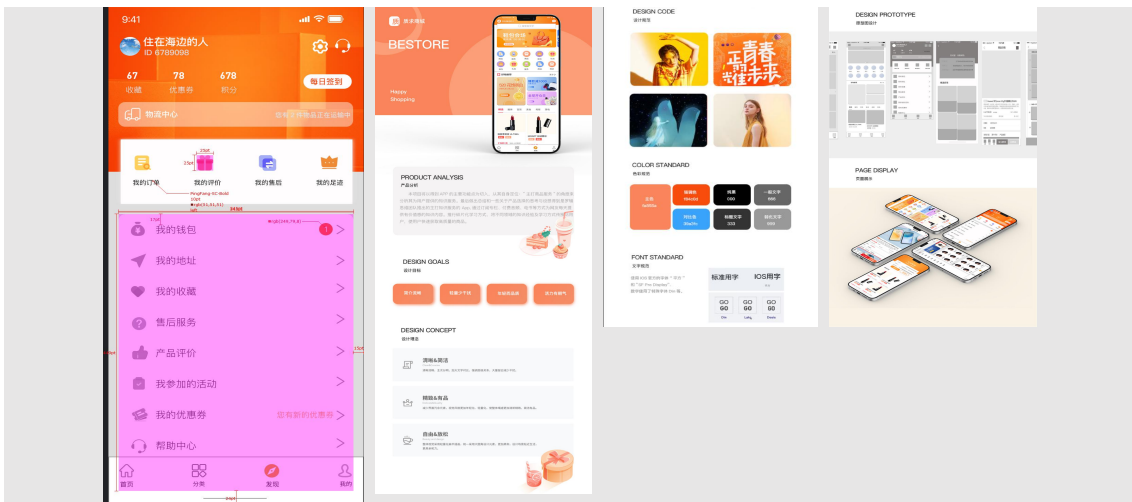
学习目标：

- 了解图层命名的规则；
- 能够掌握界面标注与切图的各种方法；
- 能熟悉 Mockup 样机的使用方法；
- 能在专业网站进行作品展示。

思政目标：

- 培养学生的创新能力与归纳总结能力；
- 树立学生的精益求精的工匠精神。

项目效果：



4.1 项目输出概述

项目完成之后，怎样将我们设计的产品高大上的展现给客户？我们将以质求购物 APP 项目输出为例，对展现给程序设计人员的产品进行标注切图；对展示给客户或网络用户欣赏评价的作品输出。项目以在站酷网站展示为例，规划作品的展示效果。

1、项目输出方式

界面视觉设计部分完成以后，我们一般会对项目进行输出，面对不同的输出对象我们项目输出的方式也不相同。

① 对象为程序设计人员，我们要对界面进行标注与切图，协助程序设计人员对界面进行最大限度的原样还原。

② 对象为客户或网站浏览人员，我们需要高大上的将整个项目产生的流程，及项目设计过程的规范及项目成果展示出来，一般采用作品集的形式进行展示。

③ 对象为客户，且客户想看到产品的动态交互效果，我们可配合 AE 对作品进行动画效果的展示，也可配合 Maka、易企秀、Epub360 等进行 H5 推广页的展示。

2、图层的命名规则

当我们的输出对象为程序设计人员时，我们要对界面进行标注与切图，标注与切图进行之前我们要先查看一下我们设计的作品图层命名是否合乎规范。图层的命名可在设计的过程中进行，如果在设计过程中没有进行合法命名的话，标注与切图前必须重新命名。

图层命名尽量使用英文，尽量避免出现汉字：

通用公式：组件_类别_功能_状态@2x.png。

举例：tabbar_icon_home_default@2x.png。



图 5-3 图层命名规则

图层命名常用英文单词如图所示：



图 5-4 常用单词

3、界面设计完成后还有哪些工作

UI 设计师项目结束后有哪些工作？也许很多人会觉得 UI 设计师在完成一个项目之后，自己的工作也就可以先告一段落了。其实对于优秀的 UI 设计师而言，项目的完结并不代表工作的结束，那么 ui 设计师在项目结束后还需要做些什么呢？

(1) 设计规范总结及完善。

设计规范是每一位 UI 设计师必须遵守的法则，自己总结出的设计规范能够更加符合自己的设计风格。因此设计师需要在设计结束之后，对设计输出进行归纳整理，并从中提取出相应的设计规范，以节约自己将来的工作时间，提高自己的设计工作效率。

一份 UI 设计规范应该有的内容：

- ① 配色数值；
- ② 字体字号；
- ③ 图标样式；
- ④ 图标风格；

- ⑤ 弹窗、提示框；
- ⑥ 按钮样式；
- ⑦ 表单、分页；
- ⑧ 图标尺寸等。



图 4-3 来自花瓣

(2) 审查核对、补漏

UI 设计师一开始面临来自各方面的压力，设计的作品难免会有瑕疵。因此在进行完第一版所有页面的设计之后，设计师可以利用程序员开发测试的空余时间段，对已经设计完成的页面进行查漏补缺，从而提升个人作品的完整度，使之更加符合设计规范。

(3) 增添作品、完善作品集

当设计师已经进一步完善了自己的设计作品，接下来就可以打磨自己的作品集了。很多小伙伴往往是面临新的工作机会才开始抓紧制作作品集，但是这样会导致制作效果达不到我们的预期。因此设计师最好能养成一个经常增添作品、完善作品集的好习惯。

对于 UI 设计师而言，完成一个新的项目也就需要对自己进行一定程度的提升，也就意味着自己需要从项目里面学到一些新的经验和技能，不断充实自己，及时总结各种设计规范，及时完善自己的作品集，进而提高自身竞争力。

4、拓展任务：

站酷或花瓣欣赏他人的作品集。