

UI 设计


# 项目输出展示

讲师 袁安翠

# 项目引入：



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。



# 学习目标：



通过本项目的学习，同学们要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，掌握Mockup样机的使用方法，能够对界面的设计规范进行总结，进行查漏补缺，并能在站酷等专业网站进行作品展示。

思政目标：树立学生的精益求精的工匠精神。







# 目录

CATALOG

**01 任务1 项目输出概述**

02 任务2 标注切图输出

03 任务3 项目展示排版输出



01


# 项目输出概述

讲师 袁安翠

# 任务引入：



同学们好，今天我们首先来讲解项目输出概述，通过本任务的讲解，要求同学们掌握项目输出前图层的命名规则，了解常见的项目输出方式，对项目进行查漏补缺，树立精益求精的工匠精神。





# 目录

CATALOG

## 知识点：

01 项目输出方式

02 图层的命名规则

03 界面设计完成后还有哪些工作

04 拓展任务



# 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



# 2、图层的命名规则

图层命名常用英文单词如图所示：

<b>界面命名:</b>			
App	整个主程序	Activity	活动
Home	首页	Explore	探索
Software	软件	Contacts	联系人
Game	游戏	Control center	控制中心
Management	管理	Health	健康
Find	发现	Mail	邮件
Personal center	个人中心	Maps	地图
Search results	搜索结果	Messages	信息
App detail	应用详情	Music	音乐
Calendar	日历	News	新闻
Camera	相机	Notes	笔记
Photo	照片	Weather	天气
Video	视频	Watch	手表
Settings	设置	Lock screen	锁屏
<b>系统控件库:</b>			
Status bar	状态栏	Activity view	活动视图
Navigation bar	导航栏	Alert view	提醒视图
Tab bar	标签栏	Edit menu	编辑菜单
Tool bar	工具栏	Popovers	弹出视图
Search bar	搜索栏	Pickers	选择器
Table view	表视图	Sliders	滑杆
Segmented Control	分段控制	Switch	开关
<b>功能命名:</b>			
Ok	确定	Delete	删除
Default	默认	Download	下载
Cancel	取消	Waiting	等待
Close	关闭	Loading	加载
Min	最小化	Install	安装
Max	最大化	Uninstall	卸载
Menu	菜单	Search	搜索
Add	添加	Pause	暂停
View	查看	Continue	继续
Import	导入	Export	导出
Back	后退	Select	选择
More	更多	Refresh	刷新
Send	发送	Forward	前进
Restart	重新开始		
<b>资源类型:</b>			
Image	图片	Tab	标签
Icon	图标	Checkbox	勾选框
Label	静态文本框	Combo	下拉框
Edit	编辑框	Radio	单选框
List	列表	Progress	进度条
Scroll	滚动条	Tree	树
Animation	动画	Button	按钮
Background	背景	Line	线条
mask	蒙版	sign	标记
<b>常见状态:</b>			
Normal	普通	Focused	获取焦点
Press	按下	Highlight	点击
Hover	悬停	Selected	选中
Visited	已访问	Disabled	禁用
Default	默认		
<b>位置排序:</b>			
Top	顶部	First	第一
Middle	中间	Second	第二
Bottom	底部	Last	最后
Header	页头		
Footer	页脚		

### 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？

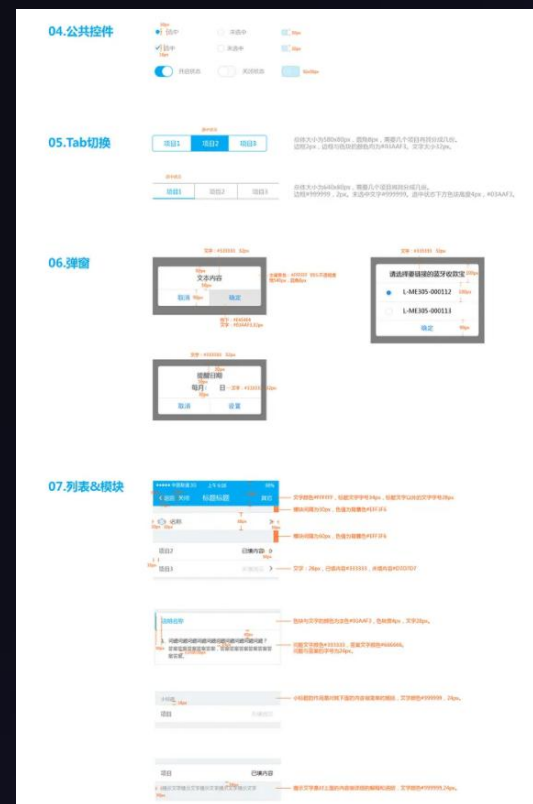
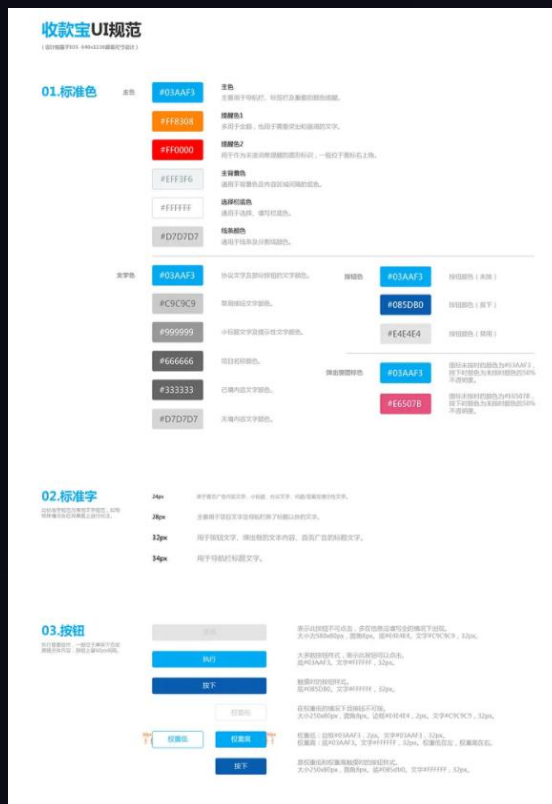
#### (1) 设计规范总结及完善。

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。

# 3、界面设计完成后还有哪些工作

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



来自花瓣网

# 3、界面设计完成后还有哪些工作

## (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、界面设计完成后还有哪些工作

## (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





The background features a dark blue gradient with several large, overlapping, liquid-like shapes in shades of blue, purple, and pink. These shapes have a soft, glowing appearance. Scattered around these larger forms are numerous smaller, glowing circles in various sizes, some with a thin white outline, creating a bokeh effect.

THANKS.