

UI交互动效必修课



[UI交互动效必修课 下载链接1](#)

著者:Uegood 雪姐

出版者:清华大学出版社

出版时间:

装帧:

isbn:9787302501541

本书是花瓣网人气设计师、UEgood优蝶教育雪姐倾情打造的第一本关于UI交互动效的图书，书中结合了作者丰富的工作经验，通过大量交互动效的案例，从零开始全面阐述产品交互与动效表达的技术与方法。

全书共10章。第1~5章分别讲解交互设计概念、交互设计师必备知识、交互设计需要掌握的工具、产品交互实用文档、交互设计原则等；第6、7章分别讲解After Effects交互动效表达的基础与案例；第8章讲解响应式网站和H5动画的实现；第9章讲解Sketch工具的学习和应用；第10章讲解当前最流行的VR（虚拟现实）和AR（增强现实）中的交互设计逻辑。同时，书中相关案例的动效图，读者都可以扫描书中相应二维

码进行查看，方便读者学习使用。

本书还赠送MG动效+APP动效视频小动画、260分钟UI交互动效基础操作视频、780分钟软件教学视频、教学用PPT课件以及全书案例素材文件，除此之外，还有专业团队为读者答疑解惑，方便读者学习。

本书不仅适合从事UI视觉设计、GUI设计、平面设计、交互设计、用户体验、产品经理等专业的朋友阅读，也可以作为高等院校平面设计、网站设计、艺术设计、工业设计、游戏设计等相关专业的教辅图书及相关培训机构的参考图书。

作者简介:

UEgood 雪姐

毕业于上海交通大学计算机科学与技术系，2006年进入UI设计行业，至今已有近12年的UI交互设计经验，UI中国产品交互版版主，曾任UI视觉设计师、APP产品交互设计师、高级用户体验设计师、3D UI引擎设计师、VR硬件软件项目经理等职务，参与过20余家国内外知名公司手机品牌项目，多年网站建设和运营工作。编写《潮流UI设计必修课》一书，广受UI新人学习者的好评及喜爱，擅长把知识点化繁为简，写作风格条理清晰，简洁易懂。

目录: 第1章 交互设计是什么 001

1.1 人机交互设计概念 002

1.2 产品相关的各种岗位职能 003

第2章 交互设计师必备知识 004

2.1 交互设计师常用工具 005

2.2 产品硬件平台 005

2.3 信息架构学 006

2.4 用户角色建模 007

2.5 流程图符号意义 010

2.5.1 流程图符号 010

2.5.2 其他符号 012

2.6 手势与标签 012

2.7 网站线框图的信息层级 013

2.8 APP信息层级 013

第3章 交互设计工具和图 015

3.1 常见交互操作事件 016

3.2 头脑风暴和思维导图 018

3.3 交互设计师画的7种图 019

3.4 UML建模规范 023

3.5 任务及任务状态 024

3.6 用例设计 025

3.6.1 软件用例设计 025

3.6.2 用例中需要检查和定义的部分举例 025

3.7 原型设计中的用户可用性测试 027

3.8 缺陷反馈跟踪及版本迭代 030

3.9 四类不同的软件开发模式 031

3.9.1 瀑布开发模式 031

3.9.2 迭代开发模式 031

3.9.3 螺旋开发模式 032

3.9.4 敏捷开发模式 033

3.9.5 四类不同软件开发模式的优缺点 033

第4章 产品交互实用文档及功能分类	035
4.1 产品经理常见交付物	036
4.1.1 BRD (商业需求描述)	036
4.1.2 MRD (市场需求文档)	036
4.1.3 PRD (产品需求文档)	037
4.1.4 FRD (功能需求文档)	038
4.1.5 DRD (交互细节说明文档)	038
4.2 导航设计让用户不迷路	040
4.3 优化功能优先级的卡片分类法	044
4.4 布控数据采集节点及数据监测	045
第5章 交互设计原则	049
5.1 交互设计六原则	050
5.2 交互设计四要素	050
5.3 人类擅长归类	051
5.4 人的脑部结构和意识认知	051
5.5 用户需求分析	052
5.6 竞品分析	054
5.7 如何玩转运营	057
5.8 设计的价值所在	059
5.9 尼尔森可用性十原则	060
5.10 长尾理论和个性化设置	062
第6章 AE基础及MG动效	065
6.1 AE基础动画	066
6.1.1 导入素材输出格式	066
6.1.2 动态二维码的5个属性 (视频小动画)	074
6.1.3 常用工具栏及摄像机功能	081
6.1.4 GIF生成	093
6.2 MG小动画	097
6.2.1 海豚动态二维码	097
6.2.2 微信图标修剪动画 (视频小动画)	102
6.2.3 水滴融合动画 (视频小动画)	105
6.2.4 小球组字 (视频小动画)	111
6.2.5 蒙版水波 (视频小动画)	115
6.2.6 鲤鱼路径动画 (视频小动画)	118
6.2.7 汉堡走路 (视频小动画)	124
6.2.8 烟花 (视频小动画)	126
6.2.9 几何变形动画 (视频小动画)	134
6.2.10 边角定位 (视频小动画)	140
6.2.11 模糊效果 (视频小动画)	144
6.2.12 发光 (视频小动画)	145
第7章 酷炫插件及APP动效	147
7.1 酷炫插件	148
7.1.1 UEgood风景 (视频小动画)	148
7.1.2 樱花天气 (视频小动画)	163
7.1.3 宇宙星空 (视频小动画)	168
7.1.4 山川天气 (视频小动画)	174
7.2 APP动效	177
7.2.1 3D图层翻转 (视频小动画)	177
7.2.2 启动页动效 (视频小动画)	184
7.2.3 地图搜索 (视频小动画)	201
7.2.4 加载刷新 (视频小动画)	204
7.2.5 播放器翻页 (视频小动画)	211
7.2.6 外卖 (视频小动画)	217
第8章 响应式网站和H5动画	223

- 8.1 HTML 5的三个优势 224
- 8.2 HTML 5八大特性 225
- 8.3 HTML 5的应用及布局方式 226
- 8.4 CSS3视觉表现方面的新特性 227
- 第9章 Sketch学习捷径 233
 - 9.1 初识Sketch 234
 - 9.1.1 Sketch的安装 234
 - 9.1.2 Sketch的界面 235
 - 9.1.3 Sketch工具栏的自定义 236
 - 9.1.4 Sketch的快捷键及自定义快捷键的方法 237
 - 9.2 Sketch小试牛刀——界面 240
 - 9.2.1 新建画布 241
 - 9.2.2 图层列表面板的使用 243
 - 9.2.3 检查器面板的使用 247
 - 9.2.4 使用Sketch进行UI界面设计实例 253
 - 9.3 Sketch渐入佳境——图标 263
 - 9.3.1 布尔运算 263
 - 9.3.2 实例一：搜索图标的绘制 265
 - 9.3.3 实例二：星星的绘制 265
 - 9.4 Sketch大师之路——插件 267
 - 9.5 Sketch的切图、导出和资源推荐 274
 - 9.5.1 Sketch的切图 274
 - 9.5.2 Sketch的导出 275
 - 9.5.3 Sketch的导出小技巧 276
 - 9.5.4 Sketch的资源推荐 278
- 第10章 VR（虚拟现实）和AR（增强现实）交互 279
 - 10.1 VR技术及其发展历史 280
 - 10.2 VR的发展前景及体系 281
 - 10.2.1 VR的发展前景 281
 - 10.2.2 VR体系 282
 - 10.3 VR硬件及盈利模式 282
 - 10.3.1 VR硬件 282
 - 10.3.2 VR的盈利方式 284
 - 10.4 VR交互 284
 - 10.5 VR项目设计流程及应用领域 287
 - 10.5.1 VR项目设计流程 287
 - 10.5.2 VR应用领域 287
- 附录 动效逻辑原理 291
 - • • • • [\(收起\)](#)

[UI交互动效必修课 下载链接1](#)

标签

设计

艺术

绘画

动漫

动效

互联网

ui设计

uegood

评论

[UI交互动效必修课 下载链接1](#)

书评

[UI交互动效必修课 下载链接1](#)