

# UI 设计工具-----Sketch

## 一、开发者

Bohemian Coding 在 2008 年成立，主要专注于开发 Mac 软件。Bohemian Coding 最初几年是个 one man company。创始人 Pieter Omvlee 是一位很有干劲的 Mac 开发者，在公司创立之前几年他一直利用大学课余时间开发一款矢量绘图工具 DrawIt。他创立 Bohemian Coding 的初衷是制作界面精致又好用的 Mac 应用。

## 二、下载地址

<http://www.sketchs.cn/download.html>

## 三、主要功能

Sketch 是一款适用于所有设计师的矢量绘图应用。矢量绘图也是目前进行网页，图标以及界面设计的最好方式。但除了矢量编辑的功能之外，我们同样添加了一些基本的位图工具，比如模糊和色彩校正。我们尽力让 Sketch 容易理解并上手简单，有经验的设计师花上几个小时便能将自己的设计技巧在 Sketch 中自如运用。对于绝大多数的数字产品设计，Sketch 都能替代 Adobe Photoshop，Illustrator 和 Fireworks。

## 四、适用环境

Mac os

## 五、工具特点

①sketch 更多的是对于 UI 界面设计的使用，在图片处理上很差，但是能够进行矢量图形制作，导出的文件也能够保持最大的清晰度。最大的好处是在 UI 设计中不管是切图还是标注还是导出素材文件，都能够很快捷的完成。

②sketch 所有 artboard 平铺在一个 page 里，尤其在移动版的界面绘制的时候，所有 artboard 平铺更利于设计者纵观全部面板效果以及方便对比，方便拷贝等等；sketch 基于矢量的绘制，一个尺寸可以输出不限制的大小各种版本；切图方便，可以一键导出自定义的各种尺寸，1X 2X 3X 4X 图，再多尺寸也只需要导出一次，还自带@1X 后缀。

## 六、应用案例

(<https://sanwen8.cn/p/L78sf8.html>)

### 案例研究：Fleet Feet Sports

Fleet Feet 是一家跑步鞋店，在全美有 80 多家加盟店铺，我去年曾经为他们的新网站做设计。与老网站不同,Fleet Feet 的新网站要加入线上销售的电商元素，并且要求响应式设计。这个巨大的项目经历了为不同设备做的超过 15 个模板的设计和好几轮的修改。

在 Photoshop 中，保持所有文件和修改稿有条理、有组织，是件非常艰巨且耗时的任务，但是，使用 Sketch，从项目开始到完成整个项目，我都能够比使用其他软件更顺畅、更容易、更快速的工作。接下来看如何使用 Sketch 极大地改善响应式网页设计的流程。

## 基础知识

打开 **Sketch**，你会立即发现一个干净、轻快的界面。相比其他软件，**Sketch** 的工具栏内容很少，因为它只包含了 **HTML** 和 **CSS** 能重现的效果。没有多余的照片滤镜，**3D** 工具或其他能够减慢程序的功能。它只提供做网页和 **ui** 必须的功能，使设计流程更快速。

另外，**Skech** 中有插件弥补它所欠缺的功能。**Sketch** 插件与 **Photoshop** 插件类似，从描边与填充色彩互换到内容生成器等，应有尽有。我等了几个月才开始使用插件，因为我想先完全掌握它。但其实完全没必要，**Sketch** 中很多插件非常节省时间，并且已经成为我工作中不可分割的一部分了。

开始用 **Sketch** 时，我推荐的第一件事情是下载 **Sketch Toolbox5**，这个插件管理器方便你直接浏览、安装各种插件，并能查看追踪你正在使用的插件。

第二点值得注意的是，**sketch** 中创建的所有元素都是矢量的。在响应式设计时代，能够创建矢量文件是关键。设计师们需要时刻思考高清显示屏与一般显示屏，宽屏与窄屏等多种因素。创建能够缩放、适应所有设备的文件是非常必要的，但为每个尺寸分别做设计非常繁杂耗时，而 **Sketch** 能自由缩放设计，非常节省时间和精力。

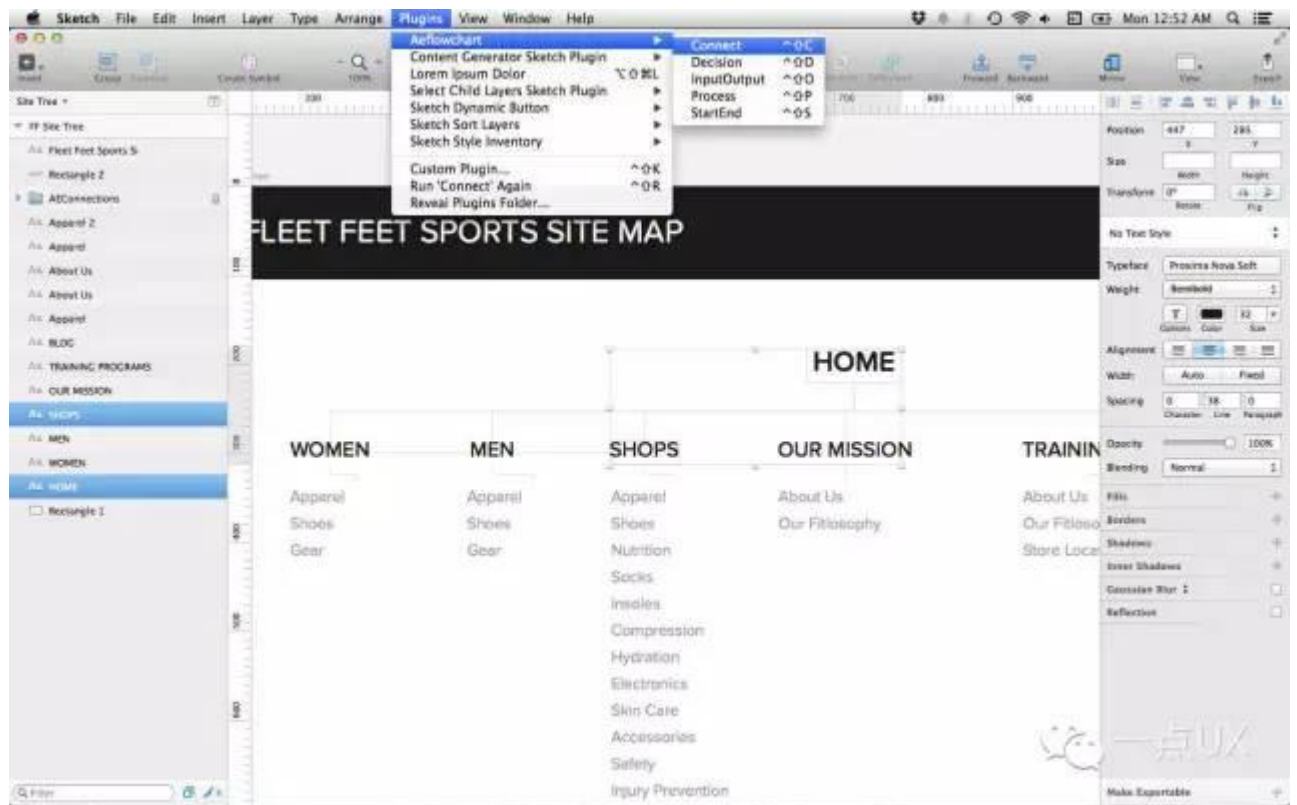
另外，**Sketch** 优于其他矢量制图软件的原因是，**Sketch** 能够捕捉像素，用户画的图形能够一直与最近的像素对齐，使用户不用担心有半个像素或者模糊线条的情况出现。因此对于界面设计来说，**Sketch** 是非常完美的应用。

## 准备开始

接下来我将通过 **fleet feet** 新网站的设计来展示我是怎么使用 **sketch** 的。在响应式设计中，很少有人忽略前期策略，直接跳到 **mockup** 设计过程中。

由于 **fleet feet** 的新网站要加入新部分，所以首先要做内容策略。早期我参与了很多关于新网站如何布置的会议。在这阶段，我喜欢使用 **Sketch** 的流程插件 **AEFlowchart8** 来创建网站地图，尤其对于这个项目来说，创建网站地图对时刻了解新网站的组织架构，与整个团

队保持同步，并对整个项目流程都很有帮助，而且为了节省时间，我不需要到其他软件中制作。



AEFlowchart plugin in action

Sketch 也可以更简单的制作情绪版，并且有非常丰富的资源。

在 Sketch 中，首先注意的是你所有的内容可以放到一个文件中，在侧边栏中有页面抽屉，你可以快速的在不同文件中切换。像 fleet feet 这样的大项目，能够快速的在网站地图，情绪版和 mockup 中前后跳跃切换，对我做设计和更改非常有帮助。

我们可以先看下 fleet feet 的其中一个最早的版本 style tiles （这个版本的 Sketch template 已经可以下载了）。能够创建排版元素非常重要，因为你可以创建表单内的文字风格，例如标题和文字块，之后可以将这些元素应用在其他文档中。如果你的客户在设计过程的后期决定不适用 h1 的字体库，你只需要更新一个案例的样式，你的整个项目文件中所有相同元素都会被更新。另外，Sketch 使用本地文字渲染（抗锯齿），所以浏览器中

出现的文字和设计稿中的文字是一样的，因此，你选择细体字做标题在屏幕上也是可读的。



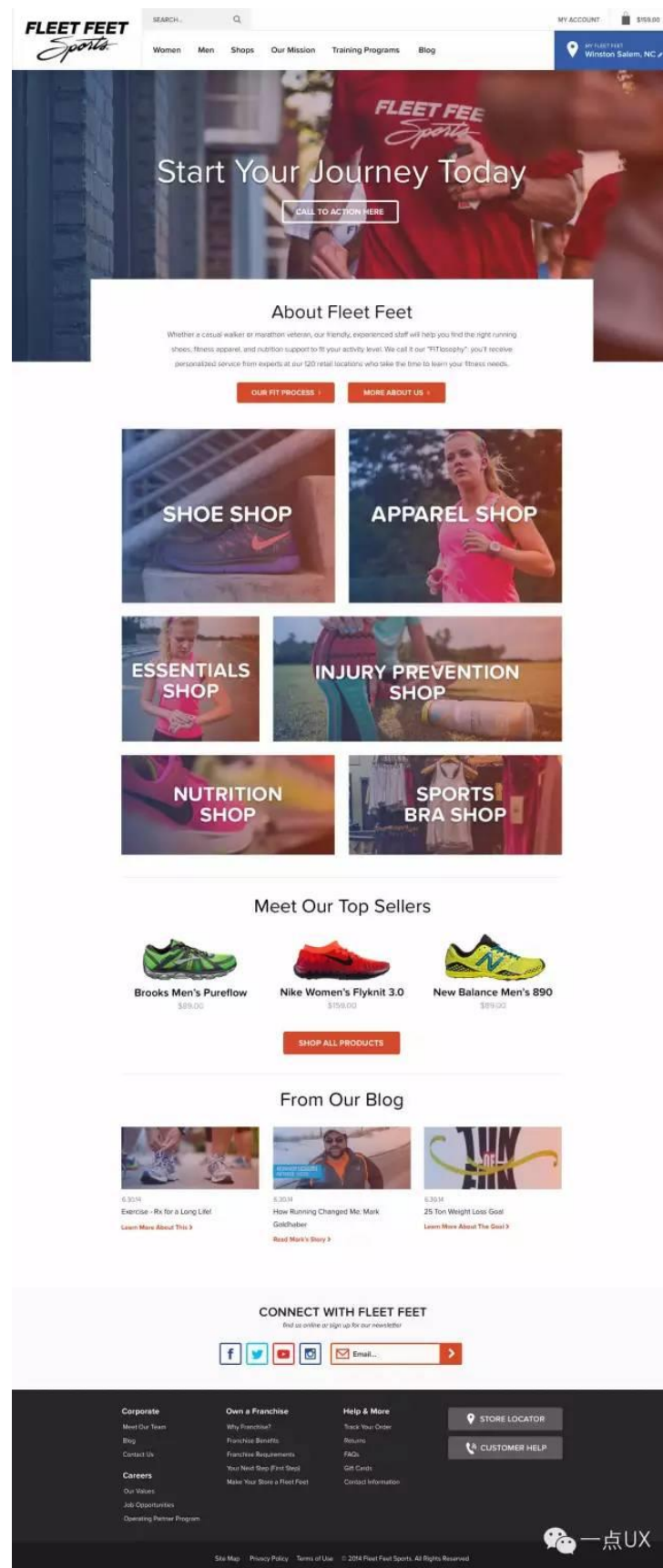
Text styles in Sketch app

Sketch 中的色彩管理也被简化了，在情绪版中创建色板，最常用的色彩会被突出在样本列表中，以便在设计过程中快速调用。除了常用色彩，更新的 3.1 版本允许用户在样本色中加入自定义色彩（参考 3.3beta 版本的更新记录，自定义色板也马上发布了）。

最后，正如你可以在一个文件中的每个文档切换，你也可以从一个文档复制和粘贴物体或物体样式（如渐变和色彩填充）到另一个文档，这个特征在 PS 中是不可能实现的，但是非常实用。你可以从情绪版中复制粘贴元素到初版 mockup 中，或者直接从一个 mockup 中直接复制物体到另外一个 mockup 中，这个特征超级棒。

## 设计首页

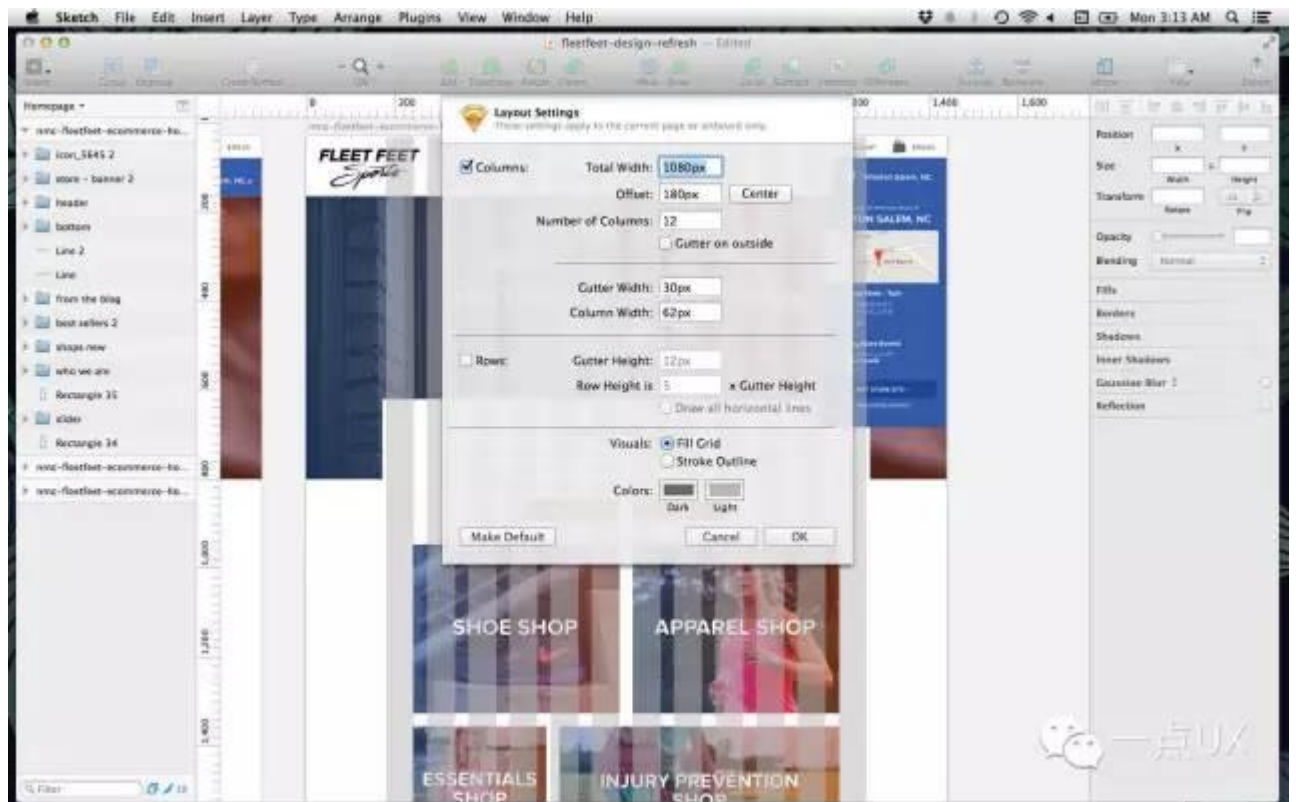
你已经了解如何在文件中创建基本元素和风格，现在来看我是如何在主页中创建元素的。



Fleet Feet's home page



Sketch 中我最爱的其中一个功能就是内置布局栅格，曾经在 ps 中，我必须依赖于插件，一系列参考线或者分层和临时的栅格并不容易编辑。在 Sketch 中，你可以轻易地开启透明参考线，并且可以快速更改纵向参考和间距的尺寸。要更改布局栅格，点击“view”》“layout settings”。我已经创建了 1080pixel，12 列栅格，30pixel 间距的默认参考栅格，并会随着项目的变化而更改设置。当我不想看到栅格的时候，只需点击 control+I 关闭即可。



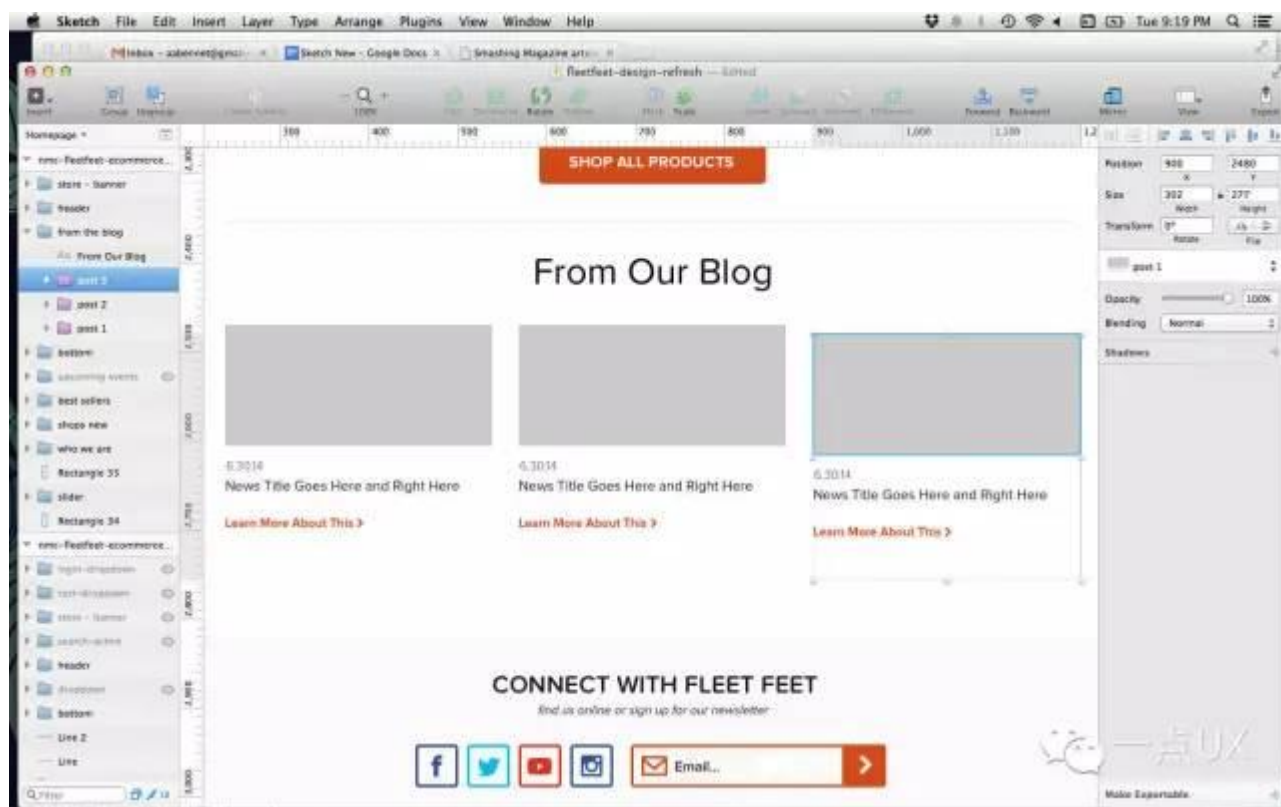
Working with grids in Sketch: easy!

刚刚提到过，CSS 中能实现的任何效果都能在 Sketch 中实现，在工具栏中创建操作按钮的圆角和调整圆的半径一样容易。只需一键即可在图片上添加渐变叠加效果，而不是仅仅依赖于样本色，并且所得的效果就是浏览器中能显示的效果。

CSS3 工具非常好，也有其他几个软件有同样地功能。而 Sketch 做的更好是使设计师能直接复制精确的 CSS 效果到其他元素上。设计师只需右键单击复制样式，包括样式、CSS 属性和名称都能一起复制。这使得设计和开发能更加无缝的衔接。

除了创建和复制 CSS 样式，在 Sketch 中复制内容也更简单，它允许你将一组物体设置为可复制和重复的 **symbol**，之后这个物体所做的任何更改，其所有相关物体也都会自动更新。

请查看本博客页面下方贴出的 **Feel Feet** 首页。因为对所有文件只有 3 处更改并没什么大不了的，但过程仍然很枯燥。使用 **symbol**，我们可以同时尽情地更改这三处的图像，文本和颜色。**symbol** 在不同模板间也有效果，因此如果我们想在博客文章列表页面使用同样地版式，那么我们只需要复制 **symbol**，所有文件即可同步。当你准备好加入正式内容，如加入发布图片或标题内容，你只需要右键解除与原 **symbol** 的关系即可。

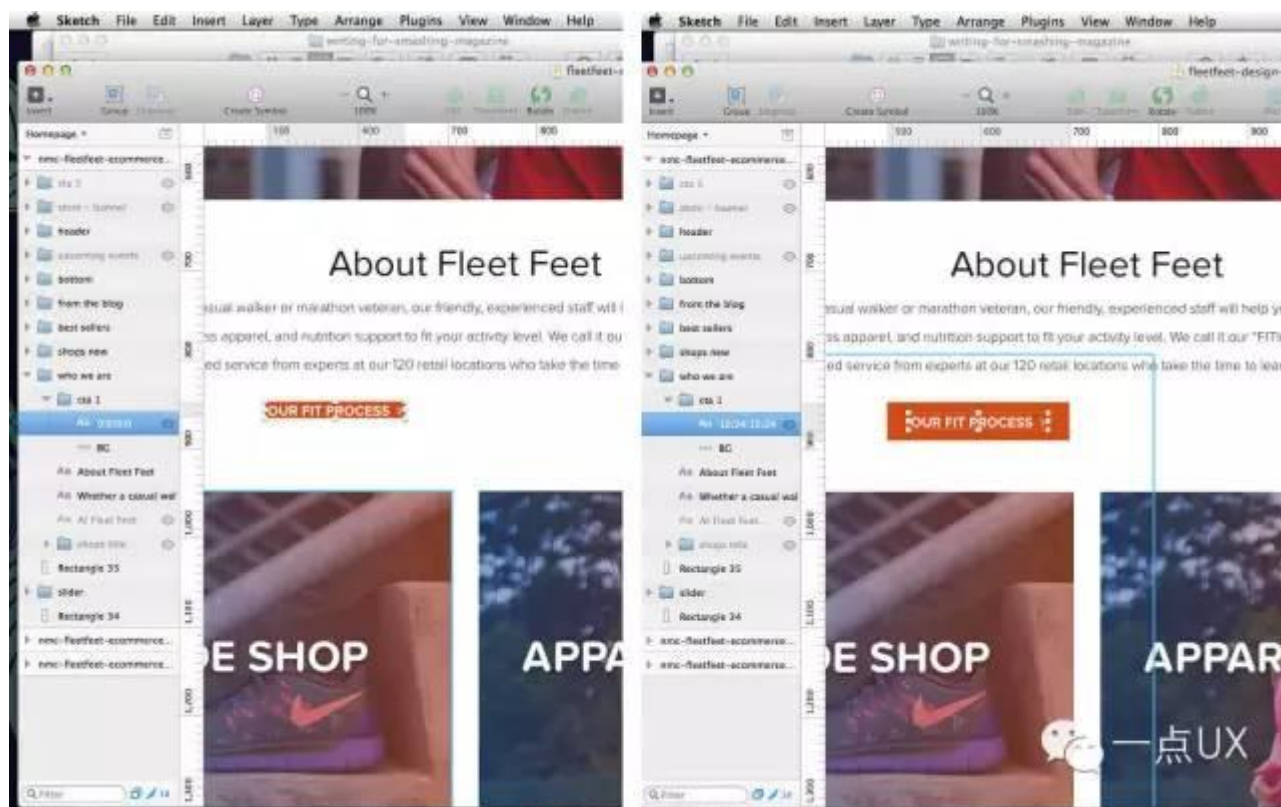


Symbols can simplify your workflow and save you time

对于我来说，在做博客帖子或产品列表的时候会用 **symbol**，我喜欢用 **Dynamic Button21** 插件来做界面上得按钮。这个插件主要用于创建按钮，但是按钮会根据文本长度自动调整边距。这对于有很多按钮的页面（如主页面）来说非常节约时间。只需要你根据起始按钮



文本创建文本层，选择插件，编辑能够显示按钮背景的图层名称（如 10: 20: 10: 20），点击 **command+J** 即可大功告成！现在你已经完成了一个动态按钮，你可以在整个设计中不断重复使用，只需要编辑其中的文本即可。



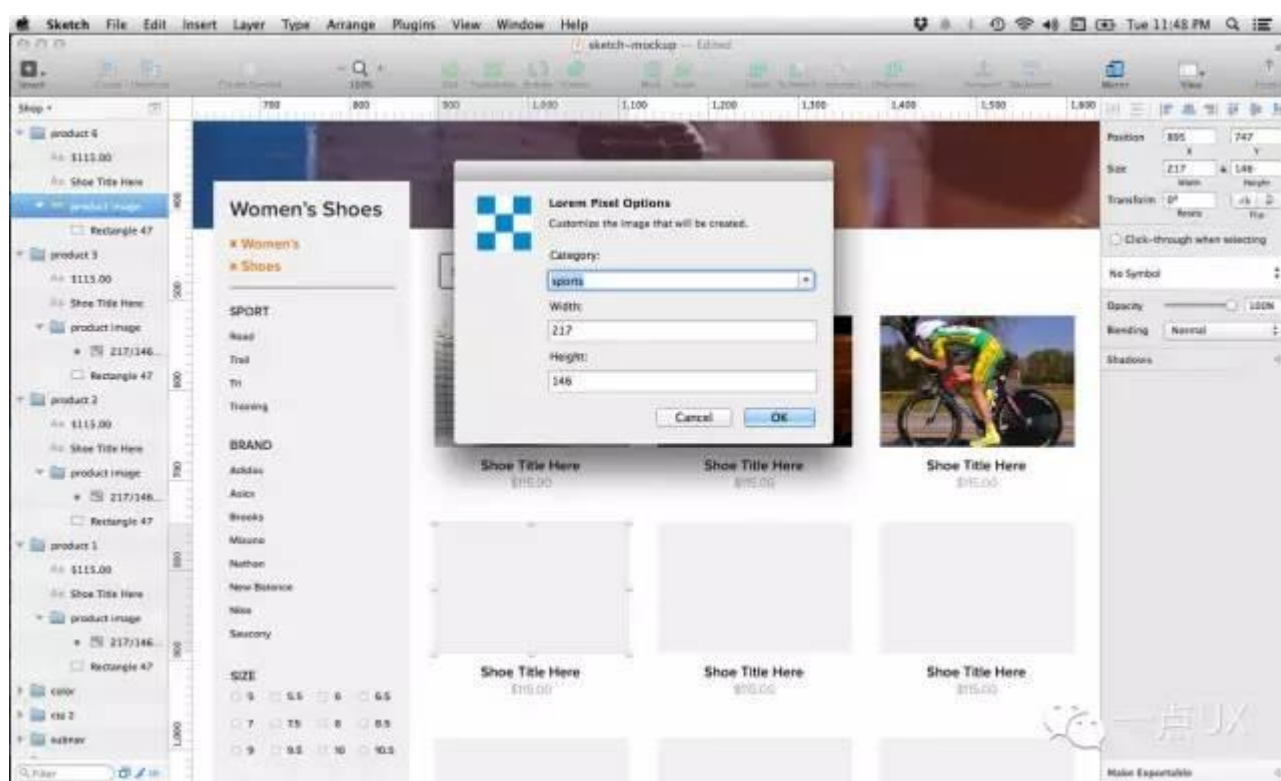
Dynamic buttons in Sketch

## 创建产品和团队成员列表页面

我简要提到了 **symbol** 在主页设计时如何帮助我工作的，但对于像产品和团队列表这样有很多重复内容的页面来说会怎么样呢？使用 **symbol** 创建列表中的独立条目会比较有帮助，这些条目最终会填充真实地内容来向客户展示。

在 **mockup** 中为超过 20 的条目添加内容也是很痛苦地工作，另外，客户常常没有足够的内容提供给设计，幸运地是，**sketch** 中有能够自动生成内容的几个插件可以使用。

对于像产品列表一样的页面，在第一版中我们不希望花很多时间搜索带白色背景的鞋子图片，而只需要图片占位符。**Day Player** 插件非常好用的是能使用各种不同的图片填充占位符。我喜欢使用 **Placeholder.it**，因为跟我一起工作的 **DEV** 使用，我还用 **Lorem Pixel** 获取特定的图片。使用方式是：选择要使用的插件和你喜欢用的图片服务工具，编辑图片占位符的各项选项，如尺寸和颜色，并将其\*\*产品群组。这样比你去 **Google** 上搜索图片作为占位符要容易多了。

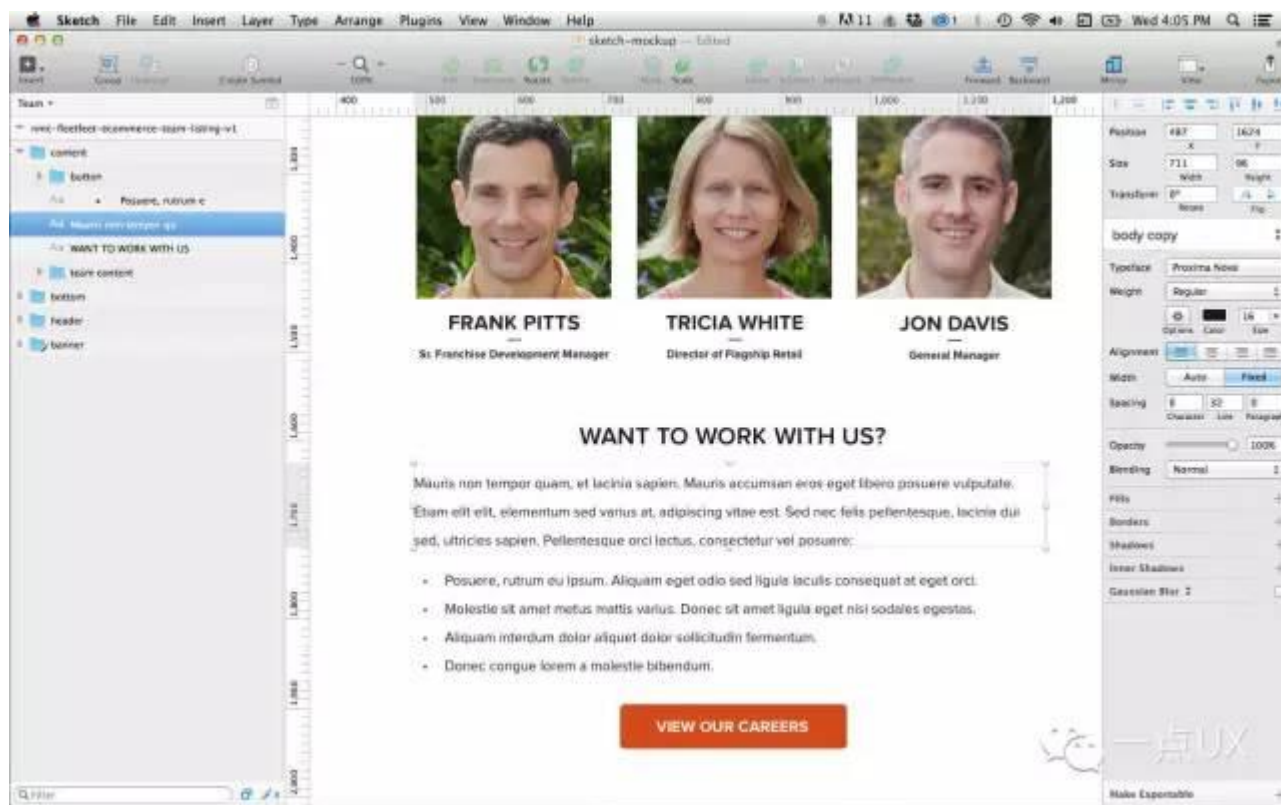


The Day Player plugin in action

对于需要很多填充内容的 **mockup**，我喜欢使用 **Content Generator** 这个插件。如团队列表页面，需要男性和女性图片，姓名，职称和很多联系信息，使用这个插件，我只需要为每个团队成员选择图片占位符，点击插件，选择男性和女性头像就好了。填充姓名，**email** 和电话号码也一样简单。

**Sketch** 的特性并不只是能方便创建重复内容的 **mockup**，也更容易创建标准的网页页面。以 **Fleet Feet** 为例，我们需要在团队页面底部添加文字，来解释 **Fleet Feet** 的服务，对于占位符，我们仍可以使用 **Content Generator** 插件来填充假文本，完全不需要重新去网上

搜索同样地内容。另外，你有注意到文本中的列表点符号了吗？**sketch** 的另外一个很好的功能是内置编号和项目符号生成器，这个功能在其他设计软件中都很难找到并且实现起来也很不容易（包括无所不能的 **Photoshop** 和以界面为主的 **fireworks**）。**Sketch** 能帮你将文本格式化成为未来在网页中呈现的方式，这点是非常棒的。



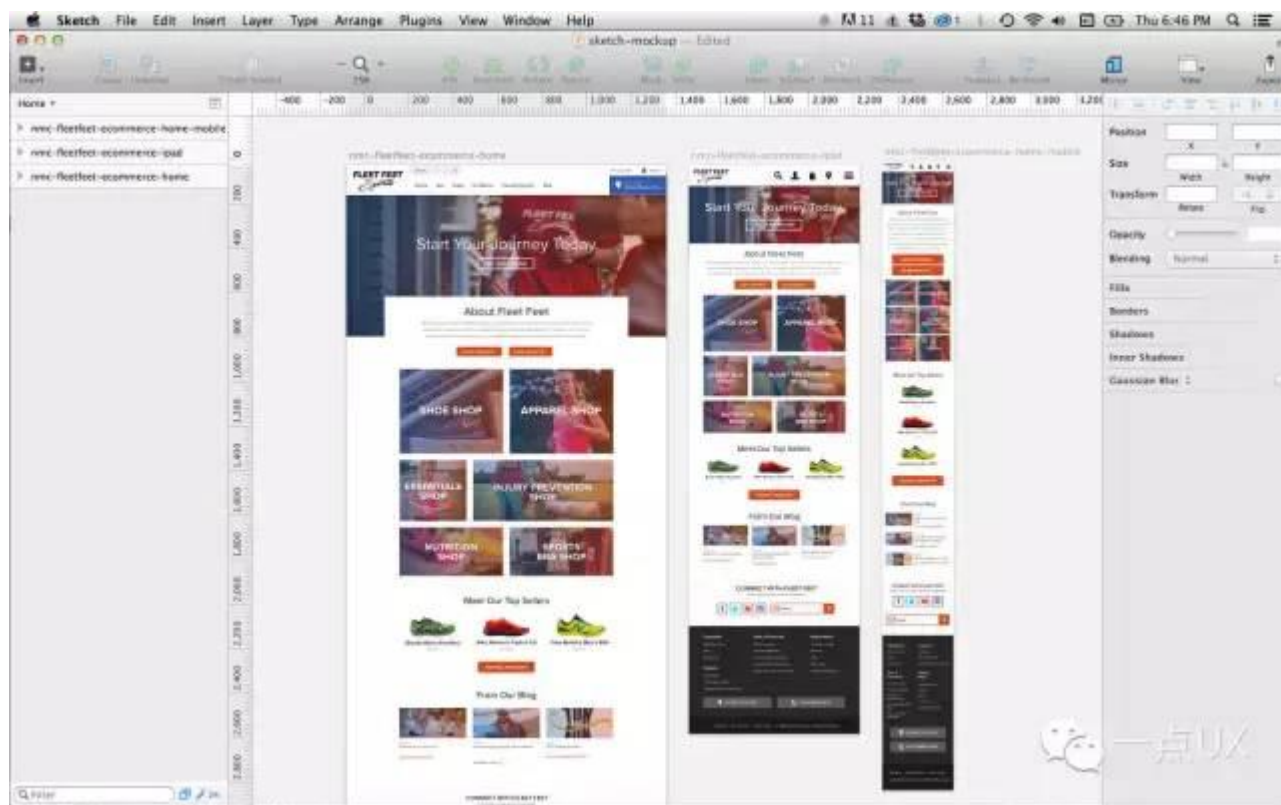
Bulleted lists in Sketch? Easy!

## 设计移动和平板 mockups

我已经讲过如何为标准的网页创建元素了，现在，我们来看到底为什么 **Sketch** 做响应式网页设计非常棒。

我最喜欢的 **sketch** 中的一个功能是一个画布支持多个画板，**photoshop** 强迫用户创建多个 **psd** 文件，不同设计页面需要在不同窗口切换。这种方式非常麻烦，我只在大项目中才会创建移动和平板两个版本。

在 **Sketch** 中，你可以在一个界面中查看桌面、平板、移动等所有 **mockups**，它允许用户同步的工作。尤其对于 **Fleet Feet** 这个项目来说，因为有大量不同的版式，多个画板同时工作非常有帮助。当编辑符号，文字风格和色彩的时候，我能一下看到所做的更改在这些页面中的影响是什么样的。这也能帮助设计师时刻掌握从桌面到移动端的流程和交互。



**Sketch** 中的多画板功能使你能同时在桌面，平板和移动页面工作

在 **sketch** 中创建多个画板非常容易。单击'A'创建新画板，**Sketch** 同时会列出 28 个常用的界面尺寸供设计师选择，包括“**Retina**”尺寸。对于创建响应式设计来说很好用，创建 **mockup** 时你完全不需要担心尺寸问题。

**Sketch** 中另一个优雅的功能是你可以在即将要发布的平台上预览设计。虽然它没有内置功能，但“**sketch mirror**”这个 **app** 同步文件后允许你在 **iPhone** 或 **iPad** 上直接预览设计所做的更改。这个 **App** 在最后调整阶段和向客户展示时非常实用。

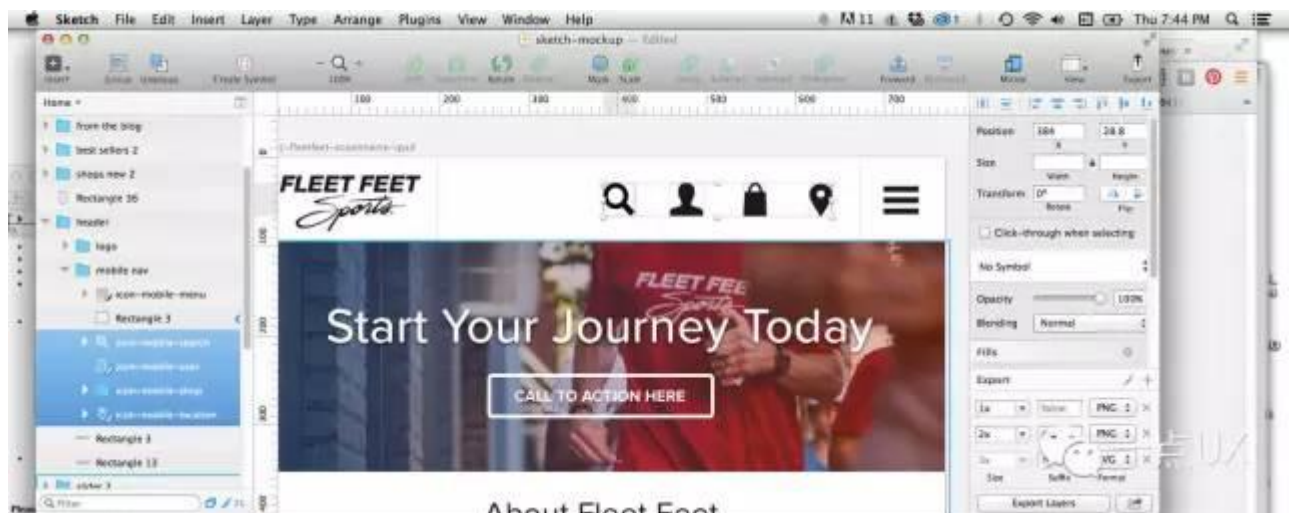


在 **Sketch** 中创建关键转折点的静态页面来给客户或开发展示如何交互是个不错的方法，但并不是最有效的方法。现在，网页设计师还需要提供流畅逼真的预览设计原型，展示响应式页面真实情况下如何交互。虽然 **Sketch** 中没有内置的原型功能，但幸好其他软件将 **sketch** 集成到了他们的模型中。众所周知的可交互原型工具如 **InVision**, **UXPin** 和 **Marvel** 可以直接使用 **sketch** 文件。**Sketch** 的原型插件似乎也即将问世了。**Sketch Framer** 使用 **FramerJS** 帮助你直接从画布创建可交互原型。目前可应用于 **Sketch** 的最新版本(3.3)。

## 提交给开发

一旦 **Fleet Feet** 的设计准备提交给开发了，也是需要切图的时候了。当我开始使用 **sketch** 的时候，我身边没有一个开发使用它，而且我也不想迫使他们去买一个我还在测试期的软件。因此需要我提供这个项目所有的切图。

万幸的是，**Sketch** 可以非常容易的导出所有切图。就拿我们在移动导航中使用的图标来说，只需要点击图标图层组，点击页面右下角的“导出”，我就可以将图标保存成 **web** 版本的 **SVG**、**PNG** 等各种格式，或 **PNG** 中针对于 **Retina** 屏幕的 **@2x** 格式。它覆盖了支持各个设备的切图形式。



在 **Sketch** 中导出切图

现在已经把切图交给开发了，那么接下来呢？不了解所有的色彩，字体，字号，他们怎么能够进行下去？**Sketch** 让这些变得很简单。使用 **Sketch Style Inventory**<sup>43</sup> 插件，点击一下就可以生成页面中使用的样本和色彩代码的清单。字体也是一样的。我喜欢使用这个插件创建文字风格清单来给开发提供参考。另外，还记得我提过你可以在一个文件中为任何元素复制 **CSS** 风格吗？想要把这些文字风格转变成开发可使用的格式，你只需要选择所有类型清单中的所有图层，复制 **CSS** 风格，粘贴到风格库中。通过 **Sketch**，你可以为开发者提供他们将会需要的所有切图和风格，而不需要他们掌握如何使用这个 App。

## 还有什么？

这篇文章中我谈了很多 **Sketch** 在我的工作中是如何有优势的，但是不好的地方是什么呢？这个 App 仍然不能作为你工具列表中的唯一一个设计软件。**Sketch** 中的位图工具仍然有很大改进空间，起码多数情况下对我来说是无效的，我需要到 **PS** 中修改编辑不需要的图片背景。另外，大量的矢量绘图可以在 **Sketch** 中完成，但通常会软件变慢。

另外一个不好的地方是它的插件。尽管我文中推荐了很多插件，但我还是希望很多功能可以直接在 **Sketch** 中实现。因为这些插件都由第三方创建，一个简单的 **Sketch** 或者插件的版本更新可能都会使插件无效。这意味着你完全不能依赖这些插件工作。

最后，这个软件还仅限于 **Mac** 用户，这不仅排除了使用 **windows** 的设计师，也使我们不可能给开发，产品经理，客户分享源文件。

## 总结

尽管 **Sketch** 仍在改进中，我还是会继续使用它做网页设计。它的工具和界面优化了网页设计。其中像预设的画布模板，**symbol** 和简单的导出功能极大地加速了我的工作流程，使我的设计过程变得简单一些。**Sketch** 也改善了我的整个工作流程，从情绪版到早期开发阶段，对于响应式设计来说，它是最优的工具。