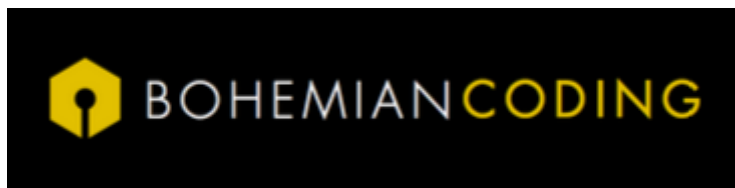


一、介绍

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，同样添加了一些基本的位图工具，比如模糊和色彩校正。

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。

二、开发者



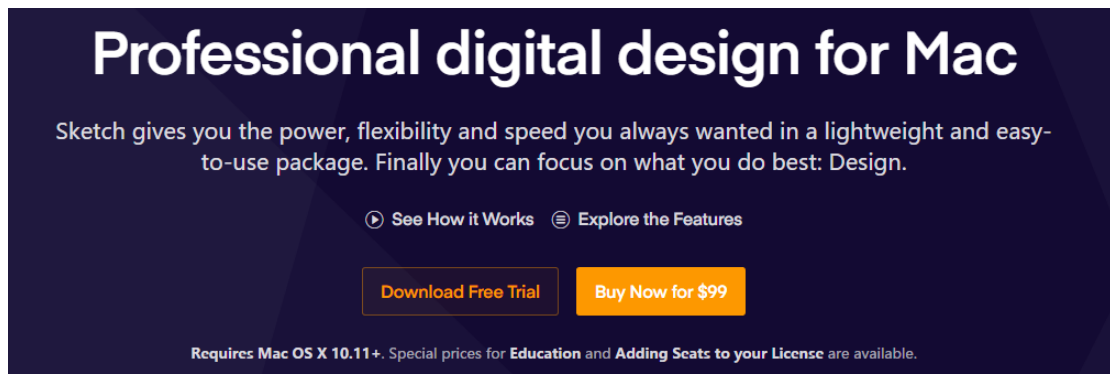
Bohemian Coding 是一个高效务实而且懂得做产品的小团队。但也因为团队小开发实力有限主打产品 Sketch 仍存在不少问题。

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。2008 年他联合优秀设计师 Laurent Baumann 打造了第一批产品：字体管理软件 Fontcase 及完全重设计的 DrawIt，于 2009 年初正式发布。随后 Laurent 入职苹果。Pieter 找到另外两位优秀设计师 Kevin Kalle 及 Emanuel Sá 合作继续开发新产品。2010 年 Bohemian Coding 推出了 Sketch（DrawIt 的进化版），Sketchpad（Sketch iPad 版），Review（用于在 iPhone 上预览设计稿），SlipCover（Mac 下管理电影、专辑、游戏封面的免费应用）。此时的 Sketch 主要定位于小巧的矢量画图工具，而不是专业设计工具，依然比较小众。之后 Bohemian Coding 一直把 Sketch 作为最核心的产品，经过近两年的打磨 Sketch 已经优化了许多，最近他们发布了更加优化稳定的 Sketch 3，并添加了一些好用的新功能。

总体说来，Bohemian Coding 的优点是团队小，执行效率高，而且所有团队成员都对如何做好产品有深刻的把握。缺点也是团队太小，一来 Pieter 长期单枪独马包办开发，一个人经验再丰富也能力有限，所以 Sketch 一直有不少程序上的硬伤无法解决，非常影响使用体验。二来因为他们是小团队无法进行全面的测试，而绘图软件使用情景又很复杂，一百个人用可能会遇到一百个不同的 bug，尽管 Sketch 改进速度很快，依然会给人感觉问题多多。

三、下载地址

下载地址：<https://www.sketchapp.com/>



四、主要功能

Sketch 是为图标设计和界面设计而生的。它是一个有着出色 UI 的一站式应用，所有你需要的工具都触手可及。在 Sketch 中，画布将是无限大小的，每个图层都支持多种填充模式；我们有最棒的文字渲染和文本式样，还有一些你一定会爱上的文件导出工具。必要的话，你可以用无限精准的分辨率无关模式来查看画布，或者打开像素模式来查看每一个像素导出后的样子。但是 Sketch 并不是一个位图编辑应用。也就是说如果你想修正一张照片或者用笔刷来画画，那么这不是你要找的应用。

1. 界面

Sketch 的界面设计的非常简洁。最顶端的工具箱包含了最重要的操作。你可以用右侧的检查器来调整被选中图层的内容，左侧的窗口则会列出文件中的所有图层，中间当然就是你正在创作的画布。Sketch 里没有浮动面板，检查器将会根据你选中的工具来显示所需控件，这样你能始终不受打扰的在画布上创作。

2. 图层

图层是 Sketch 中最基本的构成单位。不同于其他将图层和对象混为一谈的应用，在 Sketch 里每个对象都有自己的图层。所以在这个手册中，我们所说的“图层”和“对象”其实是一样的意思，这两个词是可以相互替换的。编组和画板能让你在 Sketch 里有效的管理内容，他们也会被视为多个图层的组合。要想添加新的涂层，你可以单击工具栏中的 *insert* 按钮。

3. 图形

在你的文件中最常见的图层应该就是图形了。Sketch 提供了多种不同的基本图形供你选择：圆形，矩形，星型等等。这几个图形中会有几个有趣的额外选项，比如星型和圆角矩形。你只需单击工具栏中的 *添加(Insert)>图形(Shape)* 按钮，选择一个图形，便可以开始创作。当你的鼠标在画布上拖拽的时候，Sketch 会提示你这个图形的大小，松开鼠标，便会成功添加图形，右边的检查器上也会立即显示出这个图形的相关信息，又是也会出现相应的额外选项。

4. 文本

Sketch 使用操作系统原生的字体渲染，因此文本看起来都会很棒。使用原生字体渲染的好处就是当你进行网页设计时，你可以肯定作品中的文本都是精准的。Sketch 同时支持文本样式，所以你可以让多个文本图层使用共同的字体，大小，和字间距等等。

5. 图片

Sketch 不是一个位图编辑器，所以我们的图片编辑功能比较有限。但是 Sketch 3 改进了这一点，现在能更好的处理文件中的图片。值得注意的是，你可以将任何图层变成一个扁平的位图，通过进入 *图层 > 将选区变成位图 (Layer > Flatten Selection to Bitmap)*。

6. 符号

符号是 Sketch 3 里一个重要的新功能，它让你方便的在多个页面和画板中重复运用某组内容。但他们保存在某一文件中，并不能在不同文件中共享。符号本身其实就是一种特殊的组，在图层列表中也是以组的形式出现，但是不同于普通的组的蓝色图标，符号会有一个紫色的文件夹图标。

7. 式样

检查器会显示出所选图层的一切式样选项。从共享式样开始，接着是通用透明度、通用混合模式，再下面是填充、边框、阴影、模糊和镜像，我们会在本手册中分章节一一介绍，但是现在我们先讨论几个通用的小技巧。

8. 编组

除了图形、图片、文本这样的基本图层之外，Sketch 还有一些可以帮助你管理和展现导出的特殊图层。

9. 画布

Sketch 里的画布尺寸是无限的。你可以用无限精准的分辨率无关模式来查看画布，或者打开像素模式来查看每一个像素导出后的样子。如果你想在画布中设置一个固定的边框，你可以直接用画板 (Artboard) 工具创造一个新的画板。

10. 导出

想要导出你的文件，你可以从菜单栏进入 *文件 > 导出...* (File > Export...) 或者直接单击工具栏中的导出按钮。Sketch 的画布是无限的，所以导出文件时，你要告诉 Sketch 你想导出具体哪个部分。在 Sketch 3 里，我们极大改进了导出文件的流程。当你点击工具栏中的导出按钮时，Sketch 会为你列出画布、画板、切片中所有可导出的图层。你可以从中导出部分或全部的图层。值得注意的是，如果你事先选好了图层再点击导出按钮，那么 Sketch 会默认的只帮你导出那些图层。

11. 导入

支持导入的文件格式

Sketch 支持导入几种不同格式的文件，你可以将文件拖进 dock 上的 Sketch 图标，或者直接拖进一个已经打开的画布里。

- JPG: 照片文件所常用的格式，但并不支持透明度。
- PNG: 如果你画的内容中有透明的像素，这将是最好的选择。
- TIFF: 支持透明度，但这种格式的文件会更大。
- SVG: Sketch 支持导入 SVG 文件，但是可能并不是 100%，目前 SVG 有一些概念我们还不支持
- PDF or EPS: Sketch 支持导入 PDF 和 EPS 文件，但是和 SVG 一样，有一些概念无法支持，文件内容可能无法完整显示

不支持导入的文件格式

以下列出了一些平面设计中常用的，但 Sketch 暂时还不支持的文件格式。

- PSD: Sketch 只能以位图形式打开 .psd 文件。
- AI: Sketch 只能以位图形式打开 .ai 文件。

五、工具特点

1. 简单易上手

新的设计师上手 PS 比上手 Sketch 要难得多，这就意味着独立产品开发者，可以自己一个人用 Sketch+Xcode5 完成设计到开发的全过程。

2. 轻量不冗余

在 PS 中设计 UI，就像你要切纸的时候本来只需要一把剪刀，但你拿到的却是一把链锯。我们作为 UI 设计师根本用不到 3D 工具、漂亮的滤镜、或者内容感知填充。

3. 专注于设计

Sketch 让我们尽可能少的设计，将 UI 放在了首位，让我们专注于响应式的设计而不是照片的编辑，关注于交互和动画而不是人造的材质。

4. 图片处理能力差

sketch 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。

六、应用案例

Sketch 有多个活跃的国际社区，开发者可以在这里获取素材、帮助和灵感。

1. Sketch App Sources

有超过 400 个免费的 Sketch 资源下载，同时收录了一些使用技巧的文章

2. icons mind

四个人的团队，专注于设计精美的矢量 icon，提供你能想到的所有文件格式。

3. Brilliant Sketch

Dribbble 上一位印尼设计师分享自己的 Sketch 文件和创作技巧。

4. sketchgems

一个用 Sketch 创作 UI 套件和图标的团队网站，部分免费。

5. Sketch shortcuts

最全的 Sketch 快捷键集合，网站最底部还有自定义快捷键的方法。

6. Sketch tips

Sketch 的开发团队 Bohemian Coding 在 tumblr 上维护的一个官方技巧博客。

7. Sketch tricks

集合了一些 Sketch 的使用心得，同时提供针对 Android 的素材。

8. Sketch Plugings

Github 上由 Bomber Studios 制作的一系列插件，帮助你更高效地使用 Sketch。