

基于 Axure 的手机界面交互设计与实现

杨亚晴 王晓燕

(山东协和学院 山东 济南 250109)

摘要: 随着科学技术的不断推进, 手机已成为广大人民群众日常生活中必不可少的工具, 界面交互成为手机软件设计的核心以及衡量智能产品好坏的重要指标, 人性化的操作和顺畅的界面切换尤为重要。利用 Axure 进行界面交互设计, 优化了界面的操作方式, 在理论方面丰富了以 Axure 为基础的手机界面交互设计方面的文献研究, 实践方面给予相关行业人员一定的参考, 同时为使用者提供更多的便利。

关键词: 界面设计; 智能手机; 交互性; 用户体验

1 引言

界面交互设计又被称之为人机交互设计, 自计算机问世起便一直存在, 是人与机器进行交流的途径。立足于 Axure 进行界面交互设计, 结合用户的实际需求, 以更加人性化的设计为指导理念, 使各个页面之间的切换更为流畅以及页面之间的互动更为连贯, 使得建成的软件操作更为简便和高效, 能够进一步推动产品的互动功能, 帮助使用者通过交互界面的使用, 以获取更优质的服务。

2 界面交互设计的发展和应用

(1) 国外的发展。计算机起步较早的是欧美等发达国家, 在 1999 年, Motorola (摩托罗拉) 在美国推出世界首款触摸屏智能机——摩托罗拉 A6188 天拓, 这款智能机一经问世便引起了世界各地的极大关注, 在界面设计的发展历程中起到了推波助澜的作用, 摩托罗拉 A6188 的出现是里程碑性的产物, 它的出现为后来的人机交互方式的发展奠定了基础。自此之后, 电子技术飞速发展, 新的时期出现了新的局面, 人机交互设计受到来自世界各地的越来越多的目光。

(2) 国内的发展。我国的界面交互设计正处在个在不断发展阶段, 越来越多的设计师开始涉猎这一行, 中国的设计公司也与日俱增, 文献资料也日益完整, 界面设计的网站和帖子也犹如雨后春笋般纷纷出现, 毫无疑问, 这些设计平台的出现和进步都在推动着国家设计行业的进步。

(3) 应用领域。界面交互设计的应用领域广泛, 只要涉及到人机之间的交互, 都需要交互设计来提供智能人性化的服务。

3 草图绘制

进行草图的绘制是进行设计的基础, 常用于产品早期阶段, 草图的绘制不要很强的绘画功底, 草图是初始化表达设计的阶段。草图具有快速, 表达清楚的特性, 可以在第一时间与他人交流想法和造型。在设计中, 可以通过草图快速集成概念, 勾画想法和布局, 草图作为设计的工具和技巧, 在设计中占有很重要的地位。

4 界面设计概述

智能化的生活产品越来越丰富, 人们越来越注重自身的参与感与产品体验的满足感, 寻求对功能性满足之上的心理满足, 使得人们的智能需求得到极大的激发^[1]。

(1) 屏幕适配。

(2) 图标设计。图形的元素相比于文字的限制更小, 传达信息更为直观, 能够适用于广泛的大众群体。图标的设计存在不同的特性, 如: 色彩, 形状等, 图标的设计应融入整体设计风格。在色彩元素的运用上, 较为单一的颜色往往显得过于单调, 较多的颜色则会使人眼花缭乱, 恰到好处的颜色能够为手机界面设计增分^[2]。保证图案、色彩、形状的协调, 确保尽量减少新元素的引入, 新元素越多, 用户使用起来就越复杂。

(3) 设计规范。考虑屏幕尺寸、色彩、字号、图标大小、分辨率, 布局等各因素之间的协调对用户感官的影响。并且文字也是一种文化, 是一种美, 在手机 UI 界面中的一些文字字体、文字线条等都能给使用者带来更好的视觉体验^[3]。

5 Axure 交互设计概述

利用 Axure 进行设计极大满足了用户的日常需求, 将真实空间中的内容进行压缩, 形成数字, 再通过文字的描述赋予动态的形式, 在无形中增添了用户的沉浸感和数字中本不具备的趣味

性。

(1) 交互设计的概述。人造物在特定情景下反应方式的相关界面, 它定义了两个或多个互动的个体之间交流的内容和结构, 使之相互配合从而达到某种目的, 由 Words 语言、Visual Representations (视觉再现)、Physical Objects or Space (物理交互或空间交互)、Time (时间)、Behavior (行为) 五部分构成, 交互设计具有连贯性、互动性, 多媒体性等特性。

(2) 低保真和高保真。

低保真原型又称为原型图或交互原型, 是产品的设计的初期蓝图, 通过线框图表达出产品的大致框架, 核心部分以及界面的跳转, 提供讨论目标, 适用于最初产品梳理功能。

高保真原型在低保真原型的基础上进一步完善, 插入图片、图标、添加元件属性, 交互事件配置交互动作作为原型增加保真度, 与上线效果相同, 仿真性最好, 高保真原型最接近于实物的原型, 包含各种产品的各种功能细节和交互动作, 可用于展示产品等情况。

(3) Axure 原型交互。Axure 原型设计是还原和仿真最接近实际的设计, 可以立体的还原应用程序的使用场景, 全方位的展示模型的各项功能, 使设计出的产品更易操作性, 可以真实全面的展示界面的主要工作流程和部分功能, 并有很强的交互性, 其中的高保真设计原型可以帮助设计者高度模拟使用手机应用界面的场景, 使设计者尽早对自己设计的产品有一个全方位, 更立体的了解, 帮助使用者根据模型展示的结果, 发现其中的不足并进行及时的修改, 不断完善交互界面, 提升用户体验。

结束语

设计的概念十分广泛, 并没有明确的定义什么是好, 什么是差。界面交互设计的难点在于创意的收集和独创的想法。现在的设计大部分是为了设计而设计, 缺乏自己的想法, 设计的理念和技术不够成熟, 设计要从根本上去改变, 从根本上去添加自己的想法, 而不是浅显的去模仿, 抄袭他人的作品, 并且要将艺术与数字媒体融会贯通, 突破固有的思维限制, 给作品带来更强的美感, 推进人与机器之间的积极、持续向上的发展。也许未来的智能手机不仅仅停留在一小块电子屏幕上, 手机操作系统也愈加多元化, 界面交互设计也需要与之相匹配, 逐渐转变为多元化设计, 动画操作界面、声音操作界面有望与之兼容^[6]。相信在不久的将来, 我国的人机交互设计将会实现质的突破, 界面交互设计的前景一片光明。

参考文献

- [1]高玉娇, 覃京燕, 陶晋. 手机 APP 交互设计中动态色彩的视知觉研究[J]. 包装工程, 2016(08).
- [2]夏霄萌. 在 UI 设计中的视觉表现浅析[J]. 中国民族博览, 2016(7):152-153.
- [3]徐一航. 移动端游戏的交互界面设计研究[J]. 数码设计(上), 2019(9):6-7.
- [4]张思南. 极简主义在扁平化风格 UI 设计中的应用与研究[J]. 美术教育研究, 2018(2):67.

作者简介: 杨亚晴, 女, 本科学士, 山东协和学院计算机科学与技术专业, 主要研究方向为: UI 交互等。

指导教师: 王晓燕, 女, 硕士, 副教授, 山东协和学院数字媒体教研室教师, 主要研究方向为数字媒体技术、三维动画