

《基于Material Design的A》

图书基本信息

书名：《基于Material Design的Android用户界面设计》

13位ISBN编号：9787121300346

出版时间：2016-11

作者：【美】Ian G. Clifton

页数：460

译者：郑磊

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《基于Material Design的A》

内容概要

《基于Material Design的Android用户界面设计》以木工工具应用为例，演示如何确定产品目标，接着利用现有视图等要素从零开始搭建整个应用，然后使用高级功能进一步优化代码及资源，以达到“精心设计”的目的。另外，《基于Material Design的Android用户界面设计》附录提供了应用推广所需物料等细节。《基于Material Design的Android用户界面设计》内容覆盖面广，结构合理，涵盖产品经理、设计人员、开发工程师及市场推广人员所需的基础理论、实战技巧和精彩案例，适合但不限于以上人群阅读。

《基于Material Design的A》

作者简介

Ian G.Clifton 是一名专业的Android 应用开发人员、用户体验倡导者，也是本书的作者。他与很多开发人员、设计师们一起工作，领导着Android 开发团队，开发出一些著名的应用，诸如Saga、CNET News、CBS News 等。

书籍目录

前言	XIII
致谢	XIV
序言	XV
第1部分 Android 用户界面基础	
第1章 Android界面和Material Design	1
Android设计简史	2
Material Design	4
基本概念	4
交互和动画	7
字体	8
测量和对齐	9
Android设计站点	10
核心原则	10
做一件事并把它做好	10
与其他应用友好相处	12
视觉、视觉、重要的视觉	13
简单但强大	14
平台一致性	15
适应用户	16
标准组件	17
系统栏	17
通知系统	18
应用栏	19
Tab 和侧边式抽屉导航	20
FAB	20
支持多种设备	21
避免让人痛苦的错误	22
菜单键	22
长按	22
通知图标	22
来自其他平台的样式	23
小结	23
第2章 理解view——用户界面的构架模块	25
什么是view	26
View ID	28
理解view 尺寸	29
显示文本	33
显示图片	38
背景	38
聚集用户输入的view	40
其他值得关注的view	44
事件的监听	47
其他监听器	48
小结	48
第3章 用ViewGroup与Fragment创建全布局	49
理解ViewGroup以及常见的实现方式	50
其他值得关注的ViewGroup	61

- 用Fragment封装view逻辑 63
- Fragment 的生命周期 64
- 给予 Fragment 数据 65
- 与Activity 进行通讯 66
- 执行Fragment 的事务 69
- 争议 70
- 支持库 70
- CardView 库 72
- Design 库 72
- GridLayout 库 73
- Leanback 库 73
- MediaRouter 库 73
- Palette 库 73
- RecyclerView 库 73
- 注解支持库 74
- 小结 74
- 第4章 添加应用的图形和资源 75
- Android中资源的介绍 76
- 资源限定符 76
- 理解密度 81
- 可支持的图片文件 82
- 栅格图片 83
- 矢量图片 84
- 9-patch图片 84
- XML可绘制对象 86
- Layer List 87
- State List 88
- Level List 91
- 其他资源 101
- Strings 102
- 数组（Array） 103
- 颜色（Color） 104
- 尺寸（Dimension） 105
- 动画（Animation） 105
- ID 105
- 菜单 106
- 小结 107
- 第2 部分 完整的设计和开发过程
- 第5章 开始一个新的应用 109
- 设计方法 110
- 常用方法 110
- 以用户为中心的设计 110
- 确定目标 113
- 用户目标 114
- 用户模型 115
- 产品目标 116
- 设备和配置支持 116
- 概要流程图 117
- 线框图 120

- 从导航开始 123
- 接着进入内容模块 126
- 详情页面的线框图 128
- 支持多种设备 130
- 命名惯例 130
- 原始资源 132
- 小结 133
- 第6章 原型和开发应用基础 135
- 组织为Activity和Fragment 136
- 创建第1个原型 137
- Tab 138
- 抽屉导航 (Navigation Drawer) 140
- Tool 展示 143
- Tab Fragment 149
- Tool Details 163
- 评估第1个原型 168
- 与用户一起工作 169
- 完全开放 169
- 明确目标 170
- 动态目标 170
- 真实的用户反馈 170
- 下一步 173
- 小结 174
- 第7章 设计视觉效果 175
- 线框和图形设计 176
- 工具 176
- 风格 177
- 拟物设计 177
- 极简设计 178
- 扁平化设计 178
- Material Design 179
- 光源 179
- 颜色 180
- 相关科学 180
- 选择颜色 183
- 木工应用 187
- 文本注意事项 187
- 文本对比 188
- 文本尺寸、样式和大写 189
- 文本间距 189
- 文本阴影 190
- 自定义字体 190
- 易懂的用语 192
- 其他注意事项 192
- 变化的文本长度 192
- 图片的有效性和尺寸 193
- 透明度和3 × 规则 193
- 标准图标 194
- 导航和过渡 194

- 错误情况 194
- 设计步骤 195
- 小结 199
- 第8章 实现设计方案 201
 - 和设计师一起工作 202
 - 切出图形资产 203
 - 简单切图 203
 - 9-patch 图片 205
 - 生成可替代尺寸 208
 - 主题和样式 209
 - 把comp拆分为多个view 210
 - 开发木工应用 211
 - 主屏幕 212
 - 工具列表 222
 - 工具详情 236
 - 多种设备上的基本测试 240
 - 小结 241
- 第9章 用动画出彩 243
 - 动画的目的 244
 - view动画 (View Animation) 244
 - 属性动画 (Property Animation) 245
 - 控制Property Animation 247
 - 监听器 247
 - 类型Evaluator 248
 - Time Interpolator 251
 - 关键帧 253
 - ViewPropertyAnimator 254
 - 错误提示动画 254
 - 动画图标 259
 - 制作矢量图标动画 259
 - 动画化栅格图标 264
 - 简单的转场 265
 - 屏幕转场 266
 - Activity 转场 270
 - 圆形显现过渡 274
 - 小结 277
- 第3部分 Android 用户界面的高级应用篇
- 第10章 使用高级技巧 279
 - 识别Jank 280
 - 用Systrace理解Jank 281
 - 优化图片 288
 - 目录XI
 - 压缩图片 288
 - 正确使用图片的大小 290
 - 使用图片缓存 294
 - 额外的性能提高 300
 - 控制垃圾回收 300
 - View Holder 模式 301
 - 消除过度绘制 304

- Hierarchy Viewer 307
- 找到丢失的view 310
- 消除不必要的view 310
- 导出为PSD 文件 310
- 自定义字体 311
- 复杂的TextView 314
- 存在的Span 314
- 复杂文本的Span 使用 316
- RecyclerView 318
- 布局管理器 319
- 适配器 319
- 条目Animator 320
- 条目装饰 320
- 小结 320
- 第11章 处理Canvas和高级绘制 323
- 创作自定义Drawable 324
- 基本概念 324
- 其他的重要方法 325
- Paint 325
- Canvas 326
- 处理文本 326
- 一个简单的文本Drawable 326
- 更好的Text Drawable 329
- 处理图片 331
- 色彩过滤器 334
- Lighting Color Filter 334
- 色彩矩阵 335
- PorterDuff 图片合成 336
- 着色器 347
- 圆形图片 347
- 渐变淡化 350
- 小结 353
- 第12章 开发自定义view 355
- 基本概念 356
- 测量 356
- 布局 357
- 绘制 358
- 保存和恢复状态 358
- 创建一个自定义View 359
- 测量 361
- 处理布局Layout 362
- 建立Bitmap 363
- 保存和恢复状态 365
- 小结 373
- 第13章 处理输入和滚动 375
- 触碰输入 376
- 其他形式的输入 377
- 创建一个自定义View 378
- 创建初始自定义View 文件 378

测量 384

绘制 388

准备触碰输入 393

处理触碰输入 397

其他注意事项 414

小结 415

附录A Google Play资源文件 417

附录B 常用任务参考 433

《基于Material Design的A》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com