



# Axure RP 8

金乌 著

## 网站和 APP 原型制作从入门到精通



官方推荐 必备参考

美国 Axure 官网推荐图书全新升级，新手 PM 进阶实力派产品经理的必修课。



顺应潮流 注重实战

兼顾网站原型设计与 APP 原型设计，通过大量实战案例摸透新版 Axure 精髓。



视频教学 自学无忧

27 个案例与 15 个挑战，便于读者边学边练，深入掌握知识要点和操作技巧。



中国工信出版集团



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS



# Axure RP 8

金乌 著

网站和 APP 原型制作从入门到精通

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

Axure RP8网站和APP原型制作从入门到精通 / 金乌

著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2016. 4

ISBN 978-7-115-41593-6

I. ①A… II. ①金… III. ①网页制作工具 IV.

①TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第039605号

## 内 容 提 要

Axure RP8 是一款快速原型设计工具, 本书深入讲解了使用 Axure 制作网站原型和 APP 原型的知识与技巧, 并结合作者多年工作经验详细介绍 Axure 在工作流程中的使用方法。

本书对互联网产品经理和用户体验设计师具有指导意义, 同时本书也非常适合 UI 设计类相关培训班学员及广大自学人员参考阅读。

---

◆ 著 金 乌

责任编辑 赵 轩

责任印制 张佳莹 焦志炜

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本: 720×960 1/16

印张: 31.25

字数: 458 千字

2016 年 4 月第 1 版

印数: 1—6 000 册

2016 年 4 月北京第 1 次印刷

---

定价: 89.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广字第 8052 号

# 前言

感谢所有读者对《Axure RP7 网站和 APP 原型制作从入门到精通》提出批评和改正意见。笔者将收到的反馈信息和读者们常见的问题进行归类分析后对本书的教学大纲进行了改进。

枯燥的内容会降低学习效率，而生动有趣的内容在学习过程中却可以起到事半功倍的效果。

本书在讲解枯燥的知识点的同时，结合了大量生动案例，并且在每个学习阶段都给读者提供了挑战机会。通过独立挑战，帮助读者夯实所学知识点和操作技能。除此之外，每个案例和挑战都提供视频教学，帮助读者更积极地学习，让自学过程变得更加轻松。

在编排本书目录时，笔者做了大胆尝试，使用难易结合的方式对 Axure 的工作原理和操作技巧进行全面讲解。在刚开始读本书时，读者会感到很轻松，难度逐渐提升，当遇到知识点总结与案例结合时也许会令读者感到难度跨阶段提升，甚至让读者觉得难以入手找不到头绪。遇到这种情况时，请不要沮丧，也不要停滞不前一直研究当前的问题。继续向后学习会详细讲解之前令你迷惑的知识点。这种学习方式的效率比一路平淡地学习效率更高，希望能让读者有耳目一新的感觉。

本书语言平实，适合用户体验设计师、产品经理、UI 设计师和互联网创业者等人群。书中包含诸多精彩篇章，衷心希望能够得到广大读者的厚爱。

原型制作是在正式开始视觉设计或编码之前最具成本效益的可用性跟踪手段。Axure RP8 是行业中最知名的原型设计工具之一。随着专业工具的出现，设计用户体验从未如此令人兴奋，设计原型也从未如此具有挑战性。

随着我国互联网行业的迅猛发展，互联网公司中不同职位的界定愈发清

晰，对员工的专业能力需求也愈发突出，熟练使用 Axure 也成为 UX 设计师甚至产品经理的先决条件。本书通过真实的案例和场景，循序渐进地帮助你将 Axure 集成到用户体验的工作流程中。

## 什么人适合阅读本书

- 用户体验设计师、业务分析师、产品经理和其他参与用户体验项目的相关人员。
- 互联网创业者或创业团队中的成员。

本书遵循以用户为中心的设计原则，从基础知识讲起，逐渐深入并配合大量案例与视频教程，适用于对 Axure 有一些了解，同样也适用于并不知晓 Axure 这款软件的读者。

## 读者反馈

欢迎广大读者对本书做出反馈，让作者知道本书中哪些部分是您喜欢的或者哪些部分内容需要改善。如果您对本书有任何建议，请发送邮件至 [yuanxingku@gmail.com](mailto:yuanxingku@gmail.com)。

## 案例下载

书中所讲解的案例文件都可以到论坛下载。此外，在学习本书过程中遇到任何疑问都可以到论坛中相应的板块进行讨论：<http://www.yuanxingku.com>。

## 勘误表

虽然笔者十分用心以确保内容的准确性，但是错误依然难以避免。如果发现书中出现了错误，非常希望您能反馈给我，请将错误详情发送至

试读结束：需要全本请在线购买：[www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)

yuanxingku@gmail.com，这样不仅能够帮助其他读者解除困惑，也可以帮助我们在下一版本中进行改善。

## 关于汉化

Axure RP 官方并没有发布中文版，不熟悉或不习惯使用英文原版 Axure 的读者可以到如下网址下载汉化包，或者百度搜索“Axure8 汉化包金乌纠正版”。本教材也是使用中文汉化版 Axure 进行讲解的。

汉化包和软件下载地址：

<http://yunpan.cn/CxXJKb7a3JR94> (提取码：5e09)

在此特别感谢汉化原作者 best919，他的辛勤劳动与无私奉献为 Axure 在中国的普及扫清了语言障碍。

## 光盘激活说明

假如 DVD 无法读取或者没有光驱，可以到以下网址下载视频，然后输入光盘上的自助激活码即可。

百度网盘：链接：<http://pan.baidu.com/s/1sjXJVn> (密码：vnim)

360 网盘：<http://yunpan.cn/c3YS9knsdVCWG> (提取码：80ab)

# 目录

## 第一部分 设计过程

### 第1章 设计过程概述 2

1.1 设计过程 .....	3
1.2 典型的设计过程 .....	4
1.2.1 研究 .....	5
1.2.2 信息架构 .....	9
1.2.3 视觉设计 .....	16
1.2.4 交付 .....	18
1.3 总结 .....	20

### 第2章 电商网站设计过程 22

2.1 投资人采访 .....	24
-----------------	----

2.2 竞争分析 .....	25
2.3 角色模型 .....	25
2.4 权衡并制定功能的优先级 .....	27
2.5 信息架构 .....	30
2.5.1 站点地图 .....	30
2.5.2 绘制页面和内容的 线框图 .....	31
2.6 创建模型 .....	52
2.7 交付 .....	52
2.8 评审开发工作 .....	53
2.9 总结 .....	53

## 第二部分 进入 Axure 原型世界

### 第1章 Axure 基础交互 68

1.1 欢迎界面 .....	69
1.1.1 Axure 的文件格式 .....	71
1.1.2 团队项目 .....	71
1.1.3 工作环境 .....	72
1.1.4 自定义工作区 .....	73
1.2 页面 ( 站点地图 ) .....	73
1.3 部件概述 .....	74
1.3.1 部件详解 .....	75

案例 1: 图像交互样式 .....	78
案例 2: 图像选项组的交互 应用 .....	86
挑战 1: 进一步熟悉部件交互 样式 .....	90
案例 3: 添加一个自定义部件 样式 .....	94
案例 4: 使用动态面板部件制作 简单的轮播广告 .....	115
挑战 2: 可单击交互的轮播 广告 .....	119

挑战 3: 带有状态指示器的 轮播广告 .....	120
挑战 4: 淘宝首页的轮播 广告 .....	120
案例 5: 使用【Value】来设置 动态面板状态 .....	121
案例 6: 使用内联框架部件加载 网络视频 .....	126
案例 7: 使用内联框架加载可 交互的百度地图 .....	128
挑战 5: 使用内联框架加载本地 视频 / 音频 .....	133
案例 8: 给中继器中的项设置 交替背景色 .....	142
案例 9: 同意协议方可继续注册 会员 .....	150
挑战 6.1: 密码输入框禁用 / 启用 的交互 (一) .....	153
挑战 6.2: 密码输入框禁用 / 启用 的交互 (二) .....	153
1.3.2 部件操作 .....	169
案例 10: 使用钢笔工具和改变形 状制作一个放大镜 图标 .....	182
1.3.3 页面样式 .....	191
1.4 交互基础 .....	202
1.4.1 事件 (Events) .....	204
1.4.2 用例 (Cases) .....	208
1.4.3 动作 (Actions) .....	211
1.4.4 交互基础案例 .....	217
案例 11: iOS APP 标签栏 视图切换 .....	217
挑战 7: TripAdvisor 应用的 用户登录和注册视图 切换 .....	227

案例 12: 知乎 APP 微博登录部件 显示 / 隐藏 .....	227
挑战 8: 知乎 APP 用户登录 / 注册切换效果 .....	233
1.5 总结 .....	233

## 第 2 章 母版详解 234

2.1 母版基础 .....	235
2.1.1 创建母版的两种方法 .....	235
2.1.2 使用母版 .....	236
2.1.3 母版的拖放行为 .....	238
案例 13: 母版在原型中的 应用 .....	239

## 第 3 章 动态面板高级应用 242

3.1 动态面板事件 .....	243
3.1.1 状态改变时 .....	243
3.1.2 拖动时 .....	243
3.1.3 滚动时 .....	243
3.2 拖动事件 .....	244
案例 14: 简单的滑动解锁 .....	244
案例 15: 完整的滑动解锁 .....	249
挑战 9: 滑动解锁评论 .....	257
案例 16: APP 可滚动内容的三种 常用实现方法 .....	258
案例 17: 回到顶部交互 效果 .....	268
挑战 10: 默认情况下 scroll2top 隐藏, 当浏览器滚动距 离大于 200 像素才显示, 小于 200 像素则再次 隐藏 .....	272
案例 18: 手风琴菜单交互 .....	272



- 挑战 11: 请根据案例 18 中所学的知识, 独立制作一个包含三个或更多菜单的手风琴菜单。…………… 284

## 第 4 章 流程图 285

- 4.1 创建流程图…………… 286
- 4.1.1 流程图形状…………… 286
- 4.1.2 连接线模式…………… 286
- 4.1.3 将页面标记为流程图类型…………… 287
- 4.1.4 连接线的使用…………… 287
- 4.1.5 给连接线编辑文字…………… 288
- 4.2 添加参照页…………… 289
- 4.3 生成流程图…………… 290

## 第 5 章 自定义部件库 291

- 5.1 自定义部件库概述……………292
- 5.2 加载和创建自定义部件库……………292
- 5.2.1 添加注释和交互…………… 294
- 5.2.2 组织部件库到文件夹…………… 294
- 5.2.3 使用自定义样式…………… 295
- 5.2.4 编辑自定义部件属性…………… 295
- 案例 19: 制作一个可交互 switch button 部件…………… 296
- 挑战 12: 请根据工作需求创建一套属于你自己的部件库…………… 304

## 第 6 章 高级交互 305

- 6.1 条件逻辑…………… 306

- 6.1.1 条件逻辑概述…………… 306
- 案例 20: 会员登录条件判断…………… 308
- 6.1.2 交互和条件逻辑……………313
- 6.1.3 多条件用例……………316
- 案例 21: 会员注册多条件判断……………316
- 挑战 13: 请尝试制作案例延伸中所描述的会员注册即时反馈交互效果…………… 328
- 案例 22: 使用下拉列表项控制动态面板状态 (翻水果)…………… 328
- 6.2 设置部件值……………333
- 6.2.1 设置文本……………333
- 6.2.2 设置图像…………… 336
- 6.2.3 设置选中……………337
- 6.2.4 设置列表选中项…………… 338
- 6.3 变量…………… 338
- 6.3.1 变量概述…………… 338
- 6.3.2 创建和设置变量值…………… 339
- 6.3.3 在动作中设置变量值…………… 340
- 案例 23: 全局变量的简单应用 (用户登录后的欢迎提示)……………342
- 6.4 函数…………… 347
- 6.4.1 函数列表…………… 347
- 案例 24: 账单计算器…………… 353
- 挑战 14: 制作一个可四舍五入且保留两位小数的账单计算器…………… 358
- 案例 25: 模拟手机按键输入…………… 358
- 挑战 15: 模拟 iOS 数字和英文键盘切换输入…………… 363

**第 7 章 团队项目 364**

- 7.1 团队项目概述 ..... 365
- 7.2 创建团队项目 ..... 368
- 7.3 团队项目环境和本地副本 ... 372
- 7.4 获取并打开已有团队项目 ... 374
- 7.5 使用团队项目 ..... 375

**第 8 章 AxShare 382**

- 8.1 Axshare 概述 ..... 383
- 8.2 如何使用 AxShare 生成原型 ..... 385
- 8.3 上传原型到 AxShare ... 386
- 8.4 在局域网中共享原型 ... 388

**第 9 章 自适应视图 389**

- 9.1 自适应视图概述 ..... 390
- 9.2 自适应设计与响应式设计 ... 391
- 9.3 创建和设置自适应视图 ... 392
- 9.4 编辑自适应视图 ..... 393
  - 9.4.1 编辑自适应视图 ... 394
  - 9.4.2 影响所有视图 ..... 394
  - 9.4.3 在自适应视图中添加或删除部件 ..... 395
- 案例 26: 制作一个简单的自适应着陆页 ... 398

**第 10 章 中继器部件 高级应用 407**

- 10.1 制作天猫商城商品列表页 ..... 408

- 10.2 过滤数据 ..... 418
- 10.3 过滤器中项的数量和中继器中所有项的数量 ..... 422
- 10.4 数据排序 ..... 426
- 10.5 按价格区间过滤 ..... 428
- 10.6 中继器分页和翻页 ..... 431
- 10.7 上一页 / 下一页交互 ... 439

**第 11 章 APP 原型模板 451**

- 11.1 概述 ..... 452
- 11.2 APP 原型模板 ..... 452
- 11.3 APP 原型的尺寸设计 457
  - 11.3.1 Viewport 概述 ... 458
  - 11.3.2 CSS 中的 px 与移动设备中的 px ..... 458
- 11.4 在真实的移动设备中预览原型 ..... 459

**第 12 章 用户界面规范文档 465**

- 12.1 规范文档概述 ..... 466
- 12.2 Axure 规范文档 ..... 467
- 12.3 生成器和输出文件 ..... 469
- 12.4 部件注释 ..... 471
- 12.5 部件说明 ..... 472
- 12.6 页面说明 ..... 474

**附录 A APP 原型尺寸速查表 476****附录 B Axure RP8 部件 操作快捷键 489**

# 第一部分 设计过程

第 1 章

设计过程

概述

用户体验设计是在网站或 APP 界面上进行艺术和行为创作。用户体验设计师是一个多学科集于一身的职业，不仅要有一部分视觉设计师的工作，还要熟悉开发者和项目管理者的工作并与他们紧密配合，也要掌握一些心理学知识。更重要的是，还要与产品的目标受众和投资人（老板）拥有强烈的同感，要清楚投资人想要什么、用户想要什么，才能设计出被用户认可甚至称赞的产品。

由此可见，用户体验设计师要负责几种不同的任务。不过，与任何多学科的职业相同，很难找到一个集多项技能于一身的全才。一些研究人员、心理学家、平面设计师、程序员还有运营人员正在转行成为用户体验设计师，填补日益增长的需要。这类人中的每一类都专注于某一方面的设计。无论这些独特的专注有何不同，都有一些普遍通用的规则和过程需要理解。

无论您想成为一名专业的用户体验设计师还是正想找一名这样的专业人士来帮你解决问题，本部分所讨论的原则和过程都将帮助您入门。

下面要介绍的用户体验设计可以描述为行业的标准设计过程。研究之类的基础工作应该在实际设计之前就展开行动。下文还会介绍几种行业专业人士常用的技术，并指出在设计网站和 APP 时针对特定问题的解决方案。

要应用的核心理念是：

- 用户体验设计是为了寻找视觉问题和逻辑问题的答案；
- 设计过程定义了问题需要被提起的顺序；
- 设计技术给你提出的问题提供解决方法。

我希望这些经验能够帮助读者避免陷入网站和 APP 设计过程的内在陷阱。

## 1.1 设计过程

设计网站和 APP 可以说是一段令人兴奋且愉快的经历。不过，它也可能成为一段令人混乱且沮丧的经历。当我们努力简化产品复杂性的时候会遇到

非常多的挑战，在简化过程中要对诸多想法进行慎重考虑和对比。比这更糟糕的是，一些同事（可能是临时的合作伙伴，也可能是团队成员）甚至会强迫我们接受他们的观点。有时候您也许完全找不到方向；有时候经过多次尝试也难以找到正确的解决方案；有时候产品的愿景是如此模糊，让我们没有线索来确定到底应该怎样设计。

面对上述情况，最好的防御措施就是一套定义良好的设计过程。这个过程并不是百分百精准的，它允许我们在创建网站和 APP 时包含一些混乱和困惑。保证成功的唯一可靠方法是通过合作的方式，以逻辑指导顺序解决一系列经过深思熟虑之后所定义的问题。

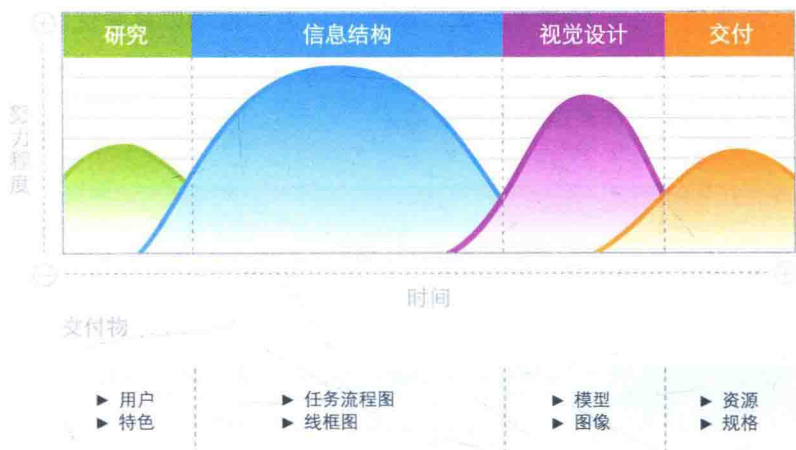
要部署和维护一个健康的设计过程，最关键的要素是理解我们正在做的项目需要哪些步骤。需要找出能够帮助我们找到所需信息的技术。我们还需要知道什么时候进入下一步是最恰当的。在我们评估每个新项目时，保持灵活是最重要的，要想成功，我们需要为每个新产品定制适用于它的设计过程。记录并传播我们要使用的设计过程不仅可以帮助我们设定预期效果，还能帮助我们估算出项目经理和客户所期待的交付日期。

本章包含以下内容：

- 研究在设计过程中的重要性；
- 如何制定网站或 APP 的结构和任务流；
- 绘制页面内容、布局和导航线框图来支持用户想要完成的任务；
- 从线框图转换到像素级模型的视觉设计指南；
- 设计完毕后，开发工程师需要什么。

## 1.2 典型的设计过程

典型的设计过程和需要付出的努力程度，见图 1。



(图 1)

当然，实际的努力程度将取决于每个具体项目的复杂程度和整个团队间沟通协作的效率。不过，图 1 给我们列出了在每个不同的阶段所需的交付物都有哪些。

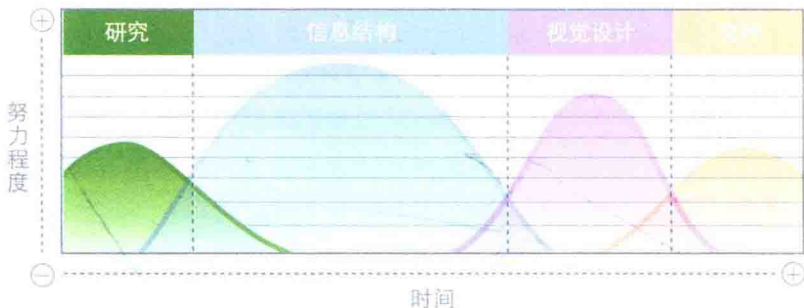
我们来进入细节，仔细检查每一步的设计过程。我会解释每个阶段的目标，提供一些有用的提示和常用的技术，并且描述应该在什么时候进入下一个阶段。

## 1.2.1 研究

设计的第一阶段不是设计，而是询问一系列问题（研究），见图 2。这听上去可能会令人惊讶，不过静下来思考两分钟，你会认识到设计之初本该如此。

如果要尽可能快地开始设计，总会面临压力，而压力主要来自效果。成熟的设计师、开发人员和项目管理人员都清楚研究时间是整个过程中必要的部分。事实上，这是开工的序幕。但是，当遇到以下这些情况时，即使是经验丰富的专业人员也经常忘记第一步的重要性。他们会陷入将要设计出

伟大产品的激情中（市场潜力巨大，想要尽快进入市场以寻求优势），以至于忽略某些看上去很简单但实际上却至关重要的研究。在开始动工前，获得几个关键问题的答案是至关重要的。



（图2）

如果是创建全新的网站或 APP，问题如下。

- 谁会使用这个网站或 APP？
- 用户想要完成什么任务？
- 网站或者 APP 的制作者（老板、投资人、客户）想用它来做什么？
- 网站或 APP 中要用到什么技术（指纹、声音识别、NFC 近场通信等，是否有技术限制需要考虑）？
- 用户为什么选择使用你的网站或 APP 而不是别人的？
- 是什么内容支持用户完成目标任务或需求？

如果是重新设计现有网站或 APP，找到下面问题的答案是很有价值的。

- 哪些现有功能或复杂性正在阻碍用户，或者说对用户体验产生了负面影响？
- 用户或者发行者（你）发现增强哪些附加功能（或增加新功能）对下一个版本有帮助？

要找到上述问题的答案，需要掌握一些研究方法。我们的研究工作可以采取竞争性分析的形式，通过采访预期的终端用户来确保产品具有正确的功能。



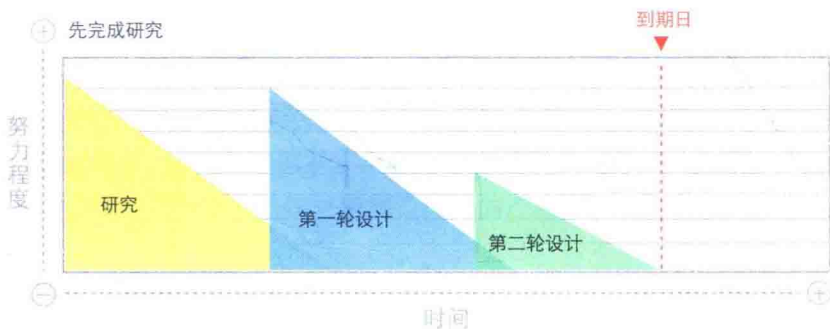
下面是一些最常用的研究技术和方法。

- 卡片分类
- 焦点小组
- 用户调研
- 投资人访谈
- 设计原则
- 创建人物角色和用户资料
- 情景调查
- 启发式教育
- 竞争分析

## 研究的重要性

研究的数量和质量也会直接影响到用户的需求，还会影响到完成设计所需要的时间。

为了描述这个问题，请参考图 3 和图 4。



(图 3)

图 3 显示了这个过程应该是怎样工作的。在设计工作开始之前，即便没有完成所有的研究工作，也要完成绝大多数必要的研究，这意味着一个相当明确的设计周期，设计师要明确并清晰地认识到所有需要解决的问题。第一回合的设计通常都需要一些改进，这样安排便于随时对照项目时间表，随