



Axure RP 6 原型设计精髓

Axure RP 6 Prototyping Essentials

[美] Ezra Schwartz 著

七印部落 译



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

Axure RP 6 原型设计精髓

[美] Ezra Schwartz 著
七印部落 译

华中科技大学出版社
中国·武汉

内 容 简 介

Axure 是创建线框图、快速原型和规格文档的优秀 UX 工具,已经快速成为世界上成千上万从业者的首选工具。虽然 UX 社区已涌现出越来越多的仿真工具,但目前还很少有工具能与 Axure 相媲美。

本书全面介绍如何在整个界面设计周期中使用 Axure,并结合 UX 过程的固有迭代特性,为线框图和原型的创建指明方向。本书以一个示例项目为背景依次探讨 UX 项目的创建流程和 Axure 的各项功能,如解决业务和技术需求、处理用例和流程图、创建高(低)保真线框图、命名约定、创建交互、编写注释、生成详细 UX 规格文档和跟踪需求。

Copyright © Packt Publishing 2012. First published in the English language under the title 'Axure RP 6 Prototyping Essentials'. The Chinese translation edition Copyright © HUAZHONG UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY PRESS 2013.

湖北省版权局著作权合同登记 图字:17-2012-178 号

图书在版编目(CIP)数据

Axure RP 6 原型设计精髓 / (美) Ezra Schwartz 著; 七印部落 译.

— 武汉:华中科技大学出版社,2013.4

ISBN 978-7-5609-8757-6

I. A… II. ①E… ②七… III. 网页制作工具 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 056607 号

Axure RP 6 原型设计精髓

[美]Ezra Schwartz 著
七印部落 译

策划编辑:林 航

责任校对:朱 霞

责任编辑:陈元玉

责任监印:周治超

出版发行:华中科技大学出版社(中国·武汉)

武昌喻家山 邮编:430074 电话:(027)81321915

录 排:武汉金睿泰广告有限公司

印 刷:湖北新华印务有限公司

开 本:787mm×960mm 1/16

印 张:27.25

字 数:563 千字

版 次:2013 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

定 价:88.00 元



华中科技大学出版社

本书若有印装质量问题,请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线:400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

译者序

自从事软件/互联网行业以来，我们就一直很喜欢用原型法来表达设计理念和方案。事实证明，用可视化和交互式方法提前模拟和讲解设计方案，可以非常高效地探索和评估需求、发现问题并不断改进。2008 年之前，我们会根据不同的情况使用不同的工具，如 Visual Basic、Flash、PowerPoint、Visio 等进行原型设计，直到 2008 年接触 Axure，便从此迷恋上 Axure，所有与原型设计有关的工作（包括用例图、流程图、线框图、交互设计、规格文档等）都可在 Axure 中一体化完成并进行维护。

刚开始利用 Axure 进行原型设计时，我们是通过 Axure 官方网站来进行学习的。虽然存在语言的限制，但是，由于 Axure 本身延续了 Windows 软件的操作习惯，加上我们较好的可视化软件（如 Visual Basic、Photoshop 等）使用经验，所以上手还是比较快的。

由于 Axure 简单易用且功能强大，其官方网站也有大量详尽的功能介绍资料，所以掌握 Axure 软件的使用并不困难。然而，掌握了 Axure 软件功能并不等于就能设计出优秀的原型，就好像掌握了 Word、PowerPoint 等软件的功能操作并不等于就会编写出优秀的文章和制作出优秀的演示文档一样。

本书的出版旨在填补利用 Axure 进行系统化原型设计的知识空白，它绝不仅仅是 Axure 软件的功能介绍，而是从项目完整生命周期的角度，系统地阐述如何使用 Axure 来帮助项目成功。书中详细介绍了作者从 UX 视角系统使用 Axure 的全过程，分享了作者在此过程中遇到的问题和解决这些问题的宝贵经验。

本书的翻译工作和难度超出了译者最初的想象，因为原作者在许多地方不仅仅只是讲解 Axure 本身，还广泛涉猎西方历史、哲学、建筑、用户体验等，原计划用 6 个月时间完成全部内容的翻译工作，结果却用了差不多一年时间。

抱着对 Axure 原型设计的无限热爱，我们试图把作者的原意完美地传递给读者，希望本书不仅能帮助大家掌握 Axure 工具本身的使用，还能超越 Axure 工具自身，去领略用户体验设计中原型设计的无穷魅力。

本书能够顺利出版，得到了众多人的帮助和华中科技大学出版社的大力支持，在此一并表示真诚的谢意。

阅读本书过程中，若发现错误或不妥之处，恳请读者批评指正。

七印部落

2013 年 4 月

作者简介

About the Author

Ezra Schwartz 是一名信息和用户体验架构师，擅长研究复杂用户界面框架的逻辑。他专注于研究全球化企业应用程序、团队协作策略、UX 需求追踪，并为多版本分步实施的项目制定规格文档。

Ezra 帮助客户将快速 UX 原型设计、验证、测试和开发文化进行集成，帮助客户采用 UCD（**user-centered-design**，以用户为中心的设计）方法进行最佳实践。他成功领导了重要用户体验项目，涵盖金融、航空、医疗、通信、出版、传媒、制造和软件开发等多个行业，Ezra 还为非营利性组织提供无偿服务。

Ezra 是 *AxureWorld.org* 的创始人和组织者，这是一个免费的国际化讨论社区，专注于快速 UX 原型设计。Ezra 经常在一些学术会议和个人博客 (www.artandtech.com) 上讨论用户体验相关的主题。

致谢

Acknowledgement

许多我的同事和朋友为本书的编写做出了直接或间接的贡献，我想特别感谢 Oren Beit-Arie、Udi Arad、Carl Grant、Dino Eliopulos、Frank Torbey、Robert Albrecht-Mallinger、Dennis Connolly、Jirka Kende、Helena Porczak、Loren Baxter、Jerry Smith、Tim Robb、Marco Mastrapasqua、Vince Torres、Jim Hobart 和 Victor Hsu 多年来对我的支持和鼓励。

十分感谢我的同事 Elizabeth Srail、Michael Blakely、Jeff Harrison 和 Mark Johnston 为本书初稿所做的工作，感谢他们细致、真诚、博学、周到和慷慨的意见。

衷心感谢 Packt 出版社的编辑和工作人员 Susmita Panda、Jovita Pinto、Azharuddin Sheikh 和 Wilson D'souza 的耐心指导和不断鼓励。

感谢我的家人和朋友，Julia、Hillel 和 Eitan Gauchman，Eda 和 Hedva Schwartz，Ruth 和 Doron Blatt，Christine 和 Scott Marriott，Ayelet 和 Alon Fishbach，Galila Spharim 和 Yigal Bronner，谢谢你们给我的鼓励。特别感谢 Lisa Comforty 提出的忠告，以及 Barbara Drapchow 的黑管培训课程给我提供的创作灵感。

最后，由衷感谢 Orit、Ben 和 Yoav，你们的耐心等待让我感受到家庭的温暖。

关于试读人员

About the Reviewers

Michael Blakely

Michael Blakely 是首席用户体验专家，擅长优秀解决方案的设计。作为一个自由职业者，从大型网站到企业级 Web 应用程序，均有他的设计成果。在 15 年行业经验中，他为许多知名客户提供服务，其中包括 Disney、Cisco Systems、Bloomberg、Ernst & Young 和 Walgreens。他目前的工作还涉及使用 Axure RP 进行移动应用程序设计，与客户及利益相关者交流解决方案和用户体验。

Michael Blakely 就读于犹他州州立大学（Utah State University），获得了教育技术硕士学位。Michael 是一位 Axure 专家和培训师，是一位全身心投入的 Axure 资深用户和 Axure 社区的活跃分子，也是本书的初稿试读者和技术审核者。

他的个人信息页面为 www.behance.net/michaelblakely，也可以通过 www.blakelyinteractive.net 深入了解他。他的 LinkedIn 页面为 <http://www.linkedin.com/pub/michael-blakely/1/67b/5a0>。

Jeff Harrison

Jeff Harrison 是美国明尼阿波利斯市 Evantage 咨询公司的一位高级用户体验顾问，专门从事交互设计、信息架构和数据可视化等工作。此外，Jeff 还是 Axure 培训师和 Axure 论坛的活跃贡献者。

Jeff 和他的妻子 Jenna 与两个孩子 Evelyn、Eli 生活在美国双城(Twin Cities)。

Mark Johnston

Mark Johnston 有十多年的软件和互联网设计开发经验，他从印刷、Web 开始起家，现在热衷于用户体验设计。在此期间，他不断探索各种技术和技能，涉及视觉设计、HTML、CSS、JavaScript、可访问性、交互设计、信息架构和可用性等多个方面。

他将所学到的知识应用在各种网站上，包括小型静态网站、大型富媒体动态网站、B2B 解决方案到行业应用程序。

他喜欢实际动手操作，为那些直接面对客户却被大公司所遗忘的人打造更好的体验，让他们的生活变得更轻松并能为客户提供更好的服务。他的目标是为客户创造更好的解决方案，而不是牺牲公司的需求。

Mark 工作在澳大利亚的澳星（Austar）公司，这是一家澳大利亚领先的区域收费电视供应商和 ASX200 公司。7 年前他就在该公司学习用户体验领域从业者的各种技能，同时他帮助澳星公司推动了以用户为中心进行思考、设计、程序开发的进程。

Mark 相信每个人的工具箱中都有一些强劲的工具帮助自己把工作做得更好。对他来说，Axure 是创建高级原型和获得直接反馈的重要工具。

我有幸与 Ezra 一起工作，也有幸参与了本书的试读。我要感谢 Victor 和他的 Axure 团队，这是我接触过的能提供最优秀服务和支持的软件公司，他们总能及时回复我的电子邮件。最后，同样要感谢澳星公司的同事和团队，他们通过自己的工作为客户带来了价值。

Elizabeth Srail

Elizabeth Srail 一直对研究“人”感兴趣。她被这个领域所吸引，致力于帮助企业高管在做出战略决策之前充分理解客户的行为和想法。Elizabeth 认为良好的用户体验是要有一个成熟的、可扩展的架构，良好且不会迅速过时的视觉设计和一个智能灵活的技术架构。Elizabeth 是一位能综合这些元素的 UX 设计师，赢得了育儿/家庭类网站的 Webby 奖¹。

1999 年以来，Elizabeth 先后在大型金融机构、市场营销/品牌机构和 UX 专业服务公司工作过。因此，她所做的 UX 工作涉及多个行业，包括金融、零售、教育、精神健康和保健。这些不同领域的经验帮助她在 UX 行业里取得了成功。她已经持续三年使用 Axure，并一直信任 Axure，是一位 Axure 高手。

Elizabeth 毕业于俄亥俄大学（Ohio University），获得了金融学和管理信息系统学士学位。

此外，Elizabeth 是阿斯汤加瑜伽体系（Ashtanga yoga）的一位虔诚的瑜伽习练者，她相信健康的身体能够带来灵活的大脑。

¹ 译注：Webby 奖，中文翻译为“韦比奖”，被誉为互联网界的奥斯卡奖。Webby 奖的评选标准注重创新和技术，而不注重商业模式和盈利。

目录

Table of Contents

推荐序	1
前言	3
第 1 章 原型基础	7
1.1 UX 原型艺术	10
1.1.1 交互式原型	11
1.2 原型要素清单	13
1.2.1 项目类型	13
简单网站	14
Web 应用程序和门户网站	14
移动应用程序	15
启发式评估	16
用户验证	16
1.2.2 交付物：原型和规格文档	17
1.3 平衡的艺术：利益相关者怎么说	19
1.3.1 业务利益相关者	19
管理人员	20
业务流程架构师	21
1.3.2 项目经理	25
1.3.3 视觉设计	27
1.3.4 开发人员	30
1.4 UX 相关人员怎么说	32
1.4.1 UX 从业者的观点	33
1.4.2 UX 团队领导的观点	35
面临的挑战	35
团队架构	35
项目过程	35
项目后续过程	36
Axure 的优势	36
Axure 的劣势	37
Axure 在大型项目中的使用建议	38

1.5	Axure 在世界各地	38
1.6	Axure 公司的观点	40
1.7	总结	42
第 2 章	初识 Axure	43
2.1	入门	44
2.1.1	同时打开多个 Axure 文件	45
2.2	Axure 工作区	46
2.2.1	自定义工作区	48
2.3	站点地图区	49
2.3.1	线框图页面	52
2.3.2	流程图页面	52
2.4	页面属性区	54
2.4.1	页面注释	55
	管理注释	56
2.4.2	页面交互	57
2.4.3	页面样式	57
	草图风格	57
2.5	控件区	58
2.5.1	线框图控件	59
2.5.2	流程图控件	60
2.5.3	自定义控件	61
2.5.4	第三方控件	62
2.6	控件属性区	63
2.6.1	控件注释	63
	注释字段	65
	注释视图	66
2.6.2	控件交互	67
	交互	68
	事件	70
	情景	70
	动作	72
2.6.3	样式页签	73
	位置和尺寸	75
	字体	76
	对齐和间距	77
	样式	78
	排列对齐	80
	填充、线条和边框	80
2.7	线框图编辑区	81
2.7.1	网格和参考线	83
2.8	模板区	86
2.8.1	模板行为	88
	普通	89
	作为背景	90

自定义控件.....	91
2.8.2 模板使用报告.....	94
2.9 动态面板管理区.....	95
2.10 工具栏和菜单栏.....	99
2.11 Axure 文件格式.....	101
2.11.1 .RP 文件格式.....	101
2.11.2 .RPPRJ 文件格式.....	103
2.12 总结.....	104
第3章 Axure 快速入门.....	105
3.1 原型设计原则.....	106
3.2 Alexandria 数字图书馆.....	106
3.3 三十分钟快速入门.....	107
3.3.1 初始需求和用例.....	109
3.3.2 用例图页面.....	110
3.3.3 保存项目文件.....	114
3.3.4 第一个线框图页面.....	115
3.3.5 任务流程图页面.....	116
浏览流程图.....	117
搜索流程图.....	118
3.3.6 用例链接到流程图.....	119
3.3.7 生成 HTML 原型.....	120
3.4 开始使用模板和动态面板.....	123
3.4.1 第一个线框图.....	123
快速且粗糙的方法.....	123
快速但结构化的方法.....	124
3.4.2 第一个模板: 导航系统.....	125
全局导航栏.....	127
次级导航栏.....	132
3.4.3 第一个动态面板.....	135
为动态面板添加状态.....	137
3.5 添加视觉效果.....	142
3.6 添加草图效果.....	145
3.7 修改任务流程图.....	145
3.8 从业者的实践——移动设备 Axure 原型设计.....	146
3.8.1 移动友好 (Mobile-friendly) Web 网站和移动 Apps.....	146
不同的设备分辨率和宽高比.....	147
使用 Viewport 标签.....	148
使用一个全屏浏览器.....	149
横向和纵向页面版本.....	150
事件和手势的兼容性.....	150
浏览器的局限性.....	152
使用控件库.....	153
在移动设备上加载原型.....	153

3.9 总结	154
第4章 初级交互	155
4.1 交互简史	155
4.1.1 20 世纪 50—60 年代	156
4.1.2 20 世纪 70—80 年代	156
4.1.3 20 世纪 90 年代和 21 世纪初	158
4.1.4 现在、未来和 Axure 交互	160
4.2 Axure 交互	161
4.3 示例	161
4.3.1 第 1 步：使用简单词语定义交互	162
4.3.2 第 2 步：Axure 交互界面	162
4.3.3 第 3 步：将需求转变成 Axure 交互	164
4.3.4 第 4 步：为交互添加注释（可选）	165
4.4 Axure 事件	166
4.4.1 页面加载事件	166
4.4.2 示例：更改默认的着陆页	167
4.4.3 模拟上下文导航	168
OnPageLoad 事件和动态面板	172
OnPageLoad 事件详解	174
4.5 用户触发事件	175
4.5.1 分步示例：登录	175
4.5.2 创建线框图	177
添加交互	179
编排动作	184
控件、事件和相互关联	185
控件事件详解	186
4.6 Axure 情景	187
4.6.1 分步示例：结构和交互	188
第 1 部分：调整线框图结构	188
第 2 部分：添加交互	193
Axure 动作	196
4.6.2 链接动作	197
4.6.3 动态面板动作	197
4.6.4 控件和变量动作	197
4.6.5 其他动作	198
4.7 总结	198
第5章 高级交互	199
5.1 条件	200
5.1.1 如果-则-否则	200
5.1.2 分步示例：条件和动态面板	201
第 1 步：定义交互	201
第 2 步：创建线框图	202
第 3 步：设置第一个条件	203

第4步: 添加第一个交互	204
第5步: 完成整个交互	205
5.2 条件编辑器	208
5.2.1 分步示例: 多重条件	210
第1步: 定义交互	210
第2步: 创建线框图	212
第3步: 交互调整	214
第4步: 计算多重条件	215
第5步: 完成整个条件语句	217
5.3 处理条件异常	219
5.4 触发事件	219
5.4.1 示例	220
第1步: 在模板上创建触发事件	221
第2步: 为触发事件添加交互	226
5.4.2 模板嵌套: 扩散触发事件	228
5.5 变量	231
5.5.1 示例: 基于变量创建不同用户体验	232
第1步: 定义交互	232
第2步: 构建方法: 动态面板还是页面	233
第3步: 调整已有条件	234
第4步: 变量和动作顺序	237
第5步 (a): 设置变量 (及可能存在的问题)	238
第5步 (b): 设置和初始化变量	241
第6步: 依据变量值判断使用哪种情景	244
5.6 变量类型	246
5.6.1 全局变量	247
Axure 内置的全局变量	247
自定义的全局变量	247
5.6.2 特殊变量	247
5.6.3 使用示例	248
5.6.4 局部变量和函数	249
5.7 函数	249
5.8 变量的命名	250
5.9 变量在可用性测试中的作用	251
5.9.1 分步示例——上下文相关的可用性测试	252
5.10 使用变量的利与弊	254
5.11 专家的方法技巧	255
5.11.1 隐藏和显示列表元素 (Jeff Harrison 提供)	255
创建步骤	256
第1步: 创建行模板	256
第2步: 把行移到一起	257
第3步: 依照需求进行重复	258
第4步: 增加控件	259
5.11.2 键盘快捷键 (Loren Baxter 提供)	261
高级交互	261
详细步骤	262

注意.....	263
5.11.3 Axure 窍门 (Fred Beecher 提供)	263
窍门 1: 调试你的逻辑	263
窍门 2: 在页面之间传递变量的值	263
窍门 3: 隐藏链接来清除变量	264
窍门 4: 文本输入框伪装成文本区控件	264
5.12 总结	264
第 6 章 控件库	267
6.1 Axure 的内置控件库	270
6.2 Axure 社区里的控件库	272
6.3 自己的控件库	274
6.3.1 分步示例: 使用控件库进行原型设计	274
第 1 步: 创建库文件	274
第 2 步: 创建自定义控件	277
第 3 步: 在项目文件中刷新库	278
6.4 把控件库扩展为设计模式	279
6.4.1 示例 1: 确认/警告框控件	279
第 1 步: 定义模式	279
第 2 步: 创建控件	281
6.4.2 示例 2: 增量搜索控件 (智能搜索提示)	282
第 1 步: 定义模式	282
第 2 步: 创建控件	284
第 3 步: 创建交互	285
6.5 管理控件库	286
6.6 使用内部模板还是外部控件库	287
6.6.1 使用 RPLIB	288
6.6.2 在 RP 或 RPPRJ 文件中使用模板	289
6.7 实践者的观点	289
6.7.1 为什么要做控件库	290
6.7.2 像素完美的图标	290
6.7.3 清晰的控件名称和提示信息	291
6.8 总结	292
第 7 章 管理原型变化	293
7.1 从愿景到现实	294
7.2 瞄准期望	294
7.2.1 UX 和软件开发模式	295
瀑布开发模式	296
敏捷开发模式	297
7.3 评估 Axure 工作	298
7.3.1 计算你的时间	300
7.3.2 对准期望	301

7.4 从概念到详细设计的过渡	302
7.4.1 从概念模式开始	303
7.4.2 从草图模式开始	303
7.5 基础和支架	304
确定线框图宽度	304
参考线（栅格）	306
网格	308
7.5.1 页面样板	309
页面样式编辑器	310
7.6 控件样式编辑器	314
7.6.1 默认控件样式	315
7.7 格式刷	316
7.8 项目样式指南和 CSS 的集成	319
7.8.1 样式指南	319
7.9 同步或不同步	328
使用已有视觉设计进行原型设计	329
7.10 总结	331
第 8 章 UX 规格文档	333
8.1 与开发团队协作	336
8.1.1 找准期望	338
8.2 捕获 UI 规格	339
8.2.1 全局 UI 规格文档	339
8.2.2 生成器：规格文档和原型	341
8.2.3 定制规格文档生成器	343
8.2.4 页面注释	344
一个注释字段 vs 多个注释字段	346
8.2.5 注释字段	347
8.2.6 注释视图	351
8.3 生成规格文档	353
8.3.1 常用设置	354
8.3.2 Pages（页面）设置	355
8.3.3 模板设置	356
8.3.4 页面属性设置	360
8.3.5 截图设置	362
8.3.6 控件属性设置	365
8.3.7 文档布局设置	368
8.3.8 Word 模板设置	369
8.4 总结	370
第 9 章 协同设计	373
9.1 共享项目	375
9.1.1 环境	375
9.1.2 签出和签入状态	376