

尹广磊

Axure中文社区创始人

张怀

豪杰联盟CTO

梁伟

百度资深产品经理

王超

互动吧联合创始人

共同

推荐

一线产品经理6年原型设计经验的总结，涵盖网站和APP两大领域的33个原型案例

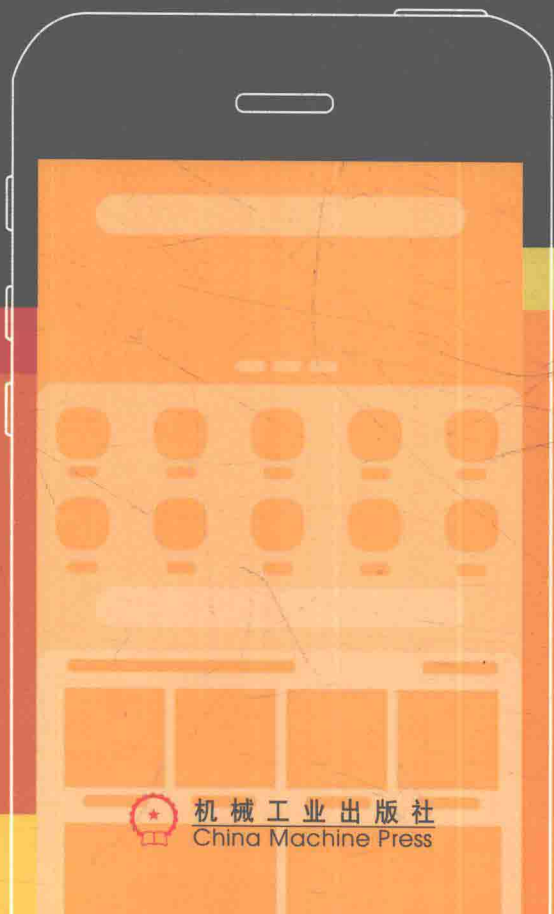
Axure RP

原型设计基础 与案例实战

冀托◎编著

150分钟同步配套教学视频 + 110个拿来即用的原型模板

33个配书案例源文件 + 122个真实案例原型库



彩色印刷

免费赠送
超值学习资源

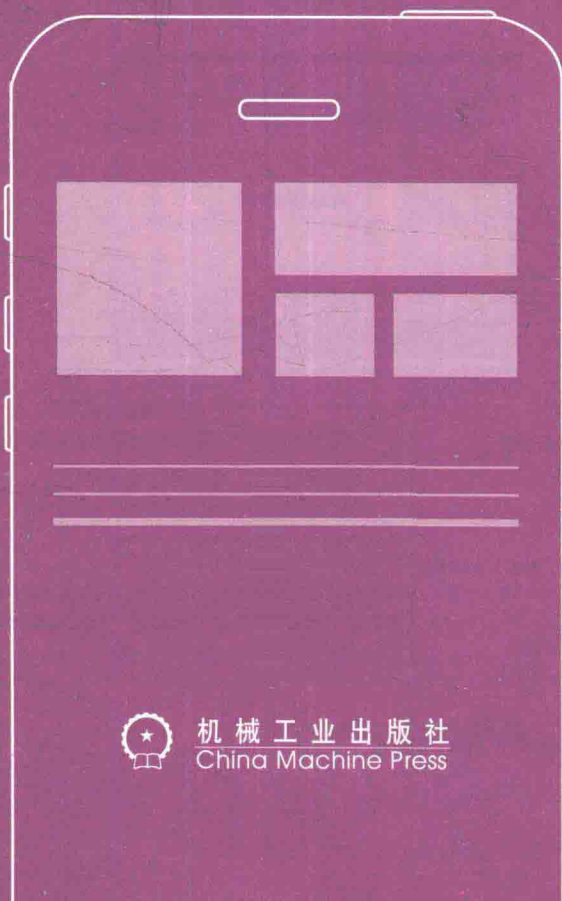


机械工业出版社
China Machine Press

Axure RP

原型设计基础 与案例实战

冀托◎编著



机械工业出版社
China Machine Press

图书在版编目 (CIP) 数据

Axure RP 原型设计基础与案例实战 / 冀托编著. —北京: 机械工业出版社, 2017.12

ISBN 978-7-111-58438-4

I . A… II . 冀… III . 网页制作工具 IV . TP393.092.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 278270 号

Axure RP 原型设计基础与案例实战

出版发行: 机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码: 100037)

责任编辑: 欧振旭 李华君

责任校对: 姚志娟

印 刷: 中国电影出版社印刷厂

版 次: 2018 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

开 本: 185mm×260mm 1/16

印 张: 20

书 号: ISBN 978-7-111-58438-4

定 价: 89.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

客服热线: (010) 88379426 88361066

投稿热线: (010) 88379604

购书热线: (010) 68326294 88379649 68995259

读者信箱: hzit@hzbook.com

版权所有·侵权必究

封底无防伪标均为盗版

本书法律顾问: 北京大成律师事务所 韩光/邹晓东

配套学习资源

本书免费提供了大量的超值学习资源。这些资源是读者从“初学者”成长到“资深产品经理”的各个阶段都需要的。其主要有以下 4 个部分：

- 同步配套教学视频——适合初学阶段；
- 书中的案例源文件——适合初学阶段；
- 原型模板——适合工作中拿来就用；
- “原型库”项目——适合工作中提升效率。

下面对这 4 个部分的学习资源作简单介绍。

1. 同步配套教学视频——适合初学阶段

作者按照本书的结构和内容，录制了“小明学 Axure”系列教学视频，如图 1 所示。该系列教学视频上线后，受到了很多读者的喜爱。

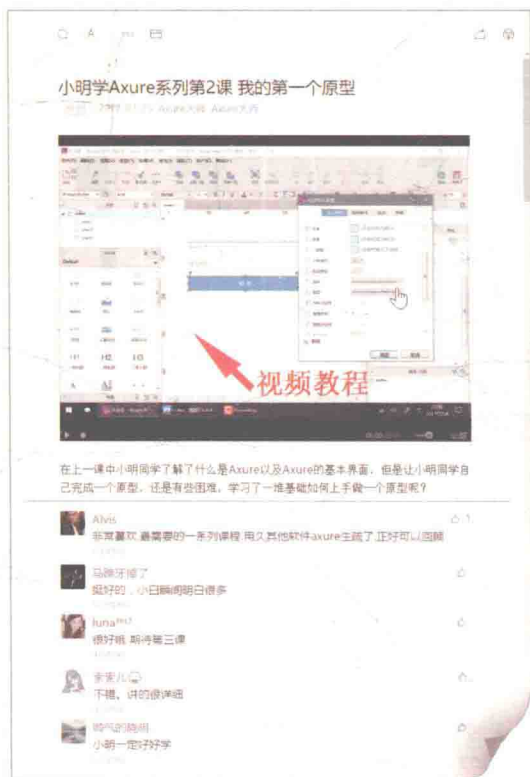


图 1 “小明学 Axure”系列教学视频

2. 书中的案例源文件——适合初学阶段

本书提供了书中涉及的所有案例的源文件，如图 2 所示。读者可以一边阅读本书，一边参照源文件动手练习，这样可以对书中的内容有更直观的认识，从而逐渐培养自己的产品意识。



图 2 本书案例源文件

3. 原型模板——适合工作中拿来就用

本书附带提供了大量的原型模板文件。这些模板是作者在多年的工作中自己原创并积累下来的，共分为 15 类，如图 3 所示。读者在今后的工作中可以修改后直接使用，从而大大提升工作效率。

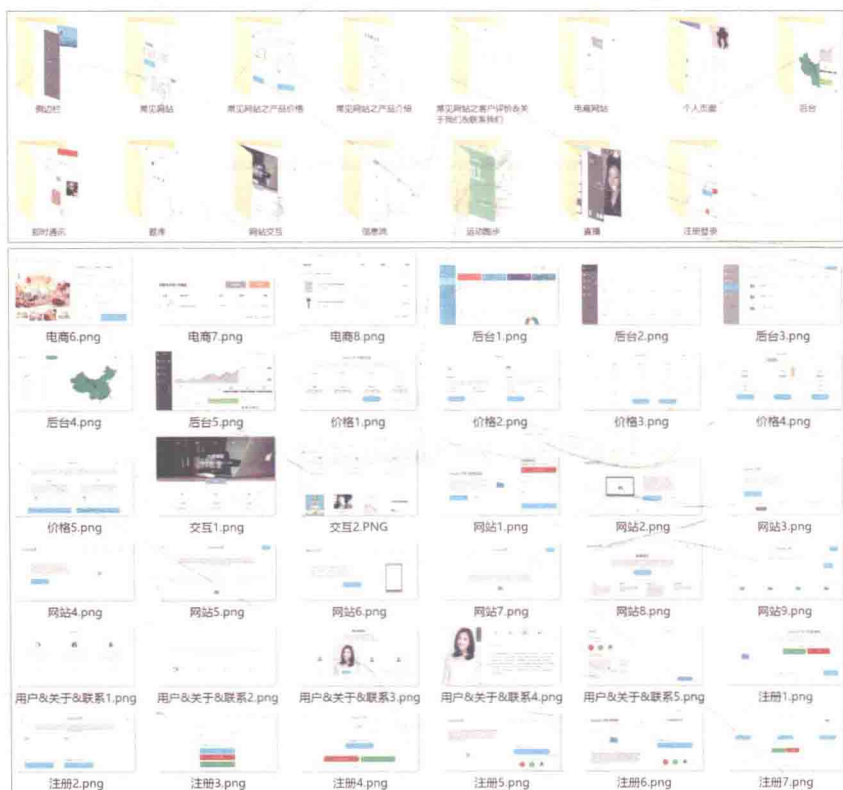


图 3 原型模板文件

4. “原型库”项目——适合工作中提升效率

当读者积累了一些工作经验之后，就可以参加作者的“原型库”项目。一方面，读者可以上传自己的原型作品给他人提供便利；另一方面，读者也可以免费获得他人共享的海量原型资源，如图4所示。这些原型资源都是实际工作中经常使用的，实用性很强。

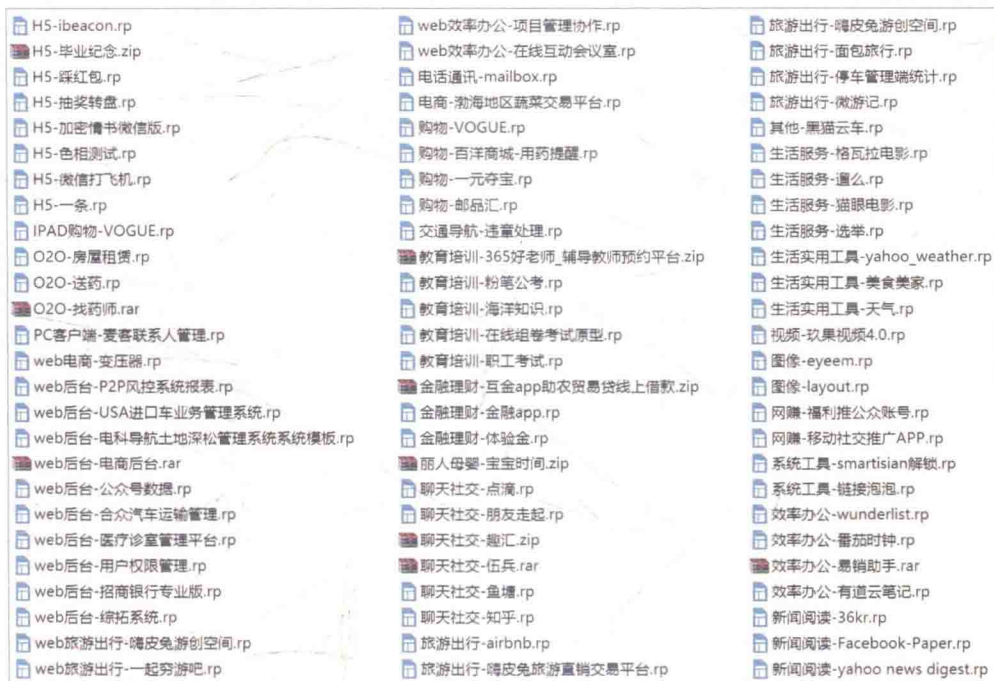


图4 “原型库”项目

5. 配套学习资源获取方式

本书提供的配套学习资源需要读者自行下载。有以下两种下载途径：

(1) 登录机械工业出版社华章公司的网站 www.hzbook.com，然后搜索到本书页面，按照页面上的下载说明下载即可。

(2) 关注并访问公众号“Axure 大师”，在公众号的相关模块中进行下载。



前言 FORWARD

为提高沟通和演示的效率，越来越多的产品经理利用原型设计工具来表达产品需求，这使得原型设计工具越来越普及。当产品经理设计出原型并演示出来后，不但可以更好地表达产品设计的想法和需求，还可以提高和团队成员沟通的效率。

Axure RP 软件是美国 Axure 公司的旗舰产品。因其强大的交互功能和操作的便捷性，目前已成为最流行的原型设计工具。作为一款专业的原型设计工具，它能快速、高效地创建原型，同时支持多人协作设计和版本控制管理。很多大公司专业人士都将其作为设计工具，包括产品经理、IT 咨询师、用户体验设计师、交互设计师、界面设计师、商业分析师及可用性专家等都在使用该软件，甚至连一些架构师和程序员也都在使用 Axure RP 软件。

本书从初学者的角度出发，结合笔者多年的产品实战经验，以“基础知识点 + 实战操作”的形式编写而成。书中不但注重 Axure RP 常用功能的讲解，而且在讲解过程中还穿插了大量的实战案例以提高读者的动手能力。

希望通过本书，可以帮助那些刚开始学习 Axure RP 软件的新手，以及刚成为产品经理或者希望将来成为产品经理的人，能全面、快速地掌握 Axure RP 软件的各项功能，并能利用该软件设计出各种精美的原型图，最终成为原型设计的高手。

本书特色

1. 免费提供大量的超值学习资源

笔者特意为本书录制了同步配套教学视频，以帮助读者快速、直观地学习。另外，笔者还分享了自己在工作中积累的大量原型模板。这些原型模板都是笔者亲自制作的，绝不会用“复制 + 粘贴”的不负责方式敷衍读者。这些资源的获取方式及使用方法在本文之前的“配套学习资源”中都有详细介绍。

2. 内容全面，涵盖 Axure RP 的各个方面

本书涵盖 Axure RP 原型设计的各个方面，包括样式设置、交互动画、变量和函数、动态面板、中继器、自适应视图、模板和元件库等，避免出现知识“死角”的情况。

3. 以“基础知识点 + 实战操作”的形式编写

原型设计有很强的应用性，所以本书尽量结合实用案例来讲解。在“做”中学习，在“做”中思考。

另外，对于必学知识点，笔者进行了精心甄选、优化和总结，并对原型制作背后的 Axure RP 软件运行机制与原理也做了深入剖析。

4. 大量采用来自一线的真实案例，选例多样

笔者是有多年原型设计经验的一线产品经理，手头积累了大量的一线原型设计实战案例。为了适应当前原型设计的实际需要，书中的案例特意选择了网站和 APP 两大领域。这些案例大多数是笔者花费了很多心血的原创作品，还有一些是笔者对精彩交互作品的借鉴。通过这些案例，笔者分享了大量很实用的设计技巧，以及比较前沿的设计理念。可以说，本书是一本实战性超强、“干货”特多的原型设计书。

5. 图文并茂，讲解细致

本书在讲解案例时，给出了明确的设计思路和详细的制作步骤，并提供了大量的图片来展示设计过程和实际效果，读者只要按照书中的步骤一步步操作，便可完成作品。

6. 利用最新的技术进行创新

本书在介绍将第三方平台的技术融入到原型制作中时，给出了一些独特而创新的原型制作技巧。例如，使用“百度地图”及“新浪云”等第三方平台制作原型案例。

7. 结合工作经验，介绍团队协作技巧

本书除了讲解 Axure RP 软件功能及其原型设计外，还介绍了实际产品研发过程中涉及的工作流程、团队配合、沟通技巧，以及交互设计的一些常识和行业惯例。这些知识将有助于读者成为一名合格的产品经理。

本书内容

本书共 12 章。书中的大部分章节由基础知识和进阶实战案例两个部分组成，便于读者在学习了 Axure RP 软件的基础知识后可以将其应用于实际案例中，从而加强对原型设计的理解。下面对各章的内容作一个简要的介绍。

第 1 章 Axure RP 基础，首先介绍了 Axure RP 的基础概念和软件界面，让读者对该软件有一个初步了解，然后带领读者开始实践——制作第一个原型。

第 2 章 样式设置，介绍了颜色、阴影、文字格式、绘制图形和交互样式等常用的设计原型静态样式的方法，最后应用这些方法给不同模块制作背景设计、网站原型和 APP 原型。

第 3 章 原型设计准则，参考笔者的产品实战经验，总结了一些原则性和方向性的建议。

第 4 章 交互动画，介绍了触发事件、用例、条件和交互动作的含义，并介绍了如何用动态面板做交互动画，最后通过几个精彩的交互案例加深读者对交互的理解。

第 5 章 数据操作，介绍了如何使用变量、函数和中继器操作原型中的数据，并通过案例带领读者学习如何在原型中实现数据的增加、删除、修改、查看，以及利用数据实现更加高级的交互动画。

第 6 章 复杂原型的规划，介绍了如何规划原型结构，让复杂的原型变得容易修改，从而实现

快速迭代。

第 7 章 带地图的原型，介绍了使用地图开放平台制作地图页面，并把地图页面加入原型之中。

第 8 章 响应式原型设计，介绍了使用自适应视图的方法，从而让读者形成响应式设计思维。

第 9 章 手机上可访问的原型，介绍了利用云平台分享原型，并介绍了如何设置原型尺寸及视图标签，从而让原型能在手机上展示。

第 10 章 母版，介绍了如何利用母版提升制作原型的效率。

第 11 章 元件库，介绍了如何使用元件库来制作自己的元件库。

第 12 章 团队协作，介绍了团队项目的创建和使用，并学习团队协作的方法。

本书读者对象

1. 完全没有基础的初学者

如果你完全不会使用 Axure RP 软件，更没有设计过原型，那么本书是你的理想选择。你可以通过本书一步步掌握 Axure RP 的基础知识，并能参照书中的案例来提高自己的软件使用水平和原型设计能力。

2. 简单接触过 Axure RP 的学习者

如果你在阅读本书之前简单接触过 Axure RP 软件，那么本书还可以帮你更加系统地学习 Axure RP 的各项功能。除了提升软件使用水平外，你还可以从本书中获得大量的产品设计实战经验，以及交互设计的实用技巧。

3. 正在使用 Axure RP 进行原型设计的产品经理

如果你是一个产品经理，那么本书也非常适合你在工作中随查随用。而且本书免费提供的大量学习资源也将是你工作中的得力助手，可以帮助你大大提升工作效率。

关于作者

本书由冀托主笔编写。另外，苏昊明等人也参与了本书的写作。本书主笔冀托曾经参与设计过多个原型产品，积累了大量的原型设计经验，还通过公众号“Axure 大师”分享了大量的 Axure RP 学习教程、案例和模板文件。

联系我们

虽然我们对书中所述内容都尽量核实，并多次进行文字校对，但因时间所限，加之水平所限，书中可能还存在疏漏和错误，敬请广大读者批评和指正。联系我们请发电子邮件到 hzbook2017@163.com。

目录

CONTENTS

配套学习资源

前言

第1章 Axure RP 基础 / 1

- 1.1 Axure RP 是干什么用的 / 2
 - 1.1.1 Axure RP 是原型设计软件 / 2
 - 1.1.2 Axure RP 原型案例 / 2
 - 1.1.3 使用 Axure RP 原型 / 5
- 1.2 基础概念 / 5
 - 1.2.1 软件界面概述 / 5
 - 1.2.2 画布 / 7
 - 1.2.3 坐标 / 8
 - 1.2.4 元件库 / 8
 - 1.2.5 站点地图 / 20
 - 1.2.6 母版 / 21
 - 1.2.7 属性 / 21
 - 1.2.8 元件地图 / 22
 - 1.2.9 发布原型 / 23
- 1.3 案例 1: 我的第 1 个 Axure RP 原型——注册页面 / 27
 - 1.3.1 创建原型文件 / 27
 - 1.3.2 添加元件 / 28
 - 1.3.3 设置页面样式 / 30
 - 1.3.4 预览原型效果 / 30

第2章 样式设置 / 31

- 2.1 颜色 / 32
 - 2.1.1 认识颜色窗口 / 32
 - 2.1.2 设置透明效果 / 33
 - 2.1.3 设置渐变效果 / 33

2.2	阴影	/ 35
2.3	文字格式	/ 36
2.3.1	文字样式	/ 37
2.3.2	调整文本的间距和填充	/ 38
2.3.3	调整文本的宽度、高度	/ 38
2.4	格式刷	/ 39
2.5	“钢笔”和自定义图形	/ 41
2.5.1	钢笔	/ 41
2.5.2	自定义形状	/ 42
2.6	处理图片的尺寸	/ 43
2.6.1	分割图片	/ 43
2.6.2	裁剪图片	/ 43
2.7	设置按钮的交互样式	/ 44
2.8	文本框样式	/ 46
2.8.1	文本框类型	/ 46
2.8.2	文本框提示	/ 47
2.8.3	文本限制	/ 48
2.8.4	“提交”按钮	/ 48
2.9	改变形状	/ 48
2.9.1	旋转	/ 48
2.9.2	翻转	/ 49
2.9.3	合并	/ 50
2.10	布局	/ 51
2.10.1	顺序	/ 51
2.10.2	组合	/ 52
2.10.3	对齐	/ 53
2.10.4	分布	/ 55
2.11	页面样式	/ 55
2.11.1	页面排列	/ 56
2.11.2	背景	/ 56
2.11.3	草图	/ 58
2.11.4	样式模板	/ 59
2.12	案例 2: 给不同模块制作不同背景	/ 60
2.13	案例 3: 绘制一个网站原型	/ 63
2.13.1	绘制导航栏	/ 63
2.13.2	绘制折线图	/ 64
2.13.3	绘制统计数据模块	/ 65
2.13.4	处理图标、图片	/ 65
2.13.5	总体布局	/ 66
2.13.6	设置页面样式	/ 66

2.14 案例 4: 绘制一个 APP 原型 / 67

2.14.1 绘制手机框 / 67

2.14.2 添加遮罩 / 68

2.14.3 添加阴影 / 69

2.14.4 设置页面布局 / 70

第 3 章 原型设计准则 / 71

3.1 原型做成高保真还是低保真 / 72

3.1.1 什么是高保真和低保真 / 72

3.1.2 如何选择高保真与低保真 / 72

3.2 原型中要使用真实的数据 / 73

3.3 产品流程应该尽量完整 / 74

3.3.1 考虑用户出错的情况 / 74

3.3.2 考虑系统出错的情况 / 74

3.3.3 考虑没有数据的情况 / 75

3.3.4 考虑每一步的状态 / 75

3.3.5 添加适当的提示 / 76

3.4 原型需要快速迭代 / 76

3.4.1 沟通原型的技巧 / 76

3.4.2 修改原型的技巧 / 77

3.5 页面应该尽量简化 / 78

3.5.1 精简用户输入内容 / 78

3.5.2 精简页面上的元素 / 79

3.5.3 合并重复的功能 / 80

3.5.4 避免过多的分支流程 / 80

3.5.5 减少确认环节 / 81

3.6 页面布局要随时优化 / 81

3.6.1 用图形替代文字 / 82

3.6.2 突出重点信息 / 82

3.6.3 把握页面节奏 / 83

3.7 要保持原型的一致性 / 83

3.7.1 遵从惯例, 保持外部一致 / 83

3.7.2 统一样式, 保持内部一致 / 84

第 4 章 交互动画 / 87

4.1 基础概念 / 88

4.1.1 了解 4 个概念 / 88

4.1.2 举例说明 4 个概念 / 88

4.1.3 触发事件 / 89

4.1.4	用例	/ 92
4.1.5	交互动作	/ 93
4.1.6	条件	/ 98
4.2	动态面板	/ 102
4.2.1	创建动态面板	/ 103
4.2.2	动态面板的状态	/ 104
4.2.3	调整动态面板的尺寸	/ 105
4.2.4	拖曳	/ 107
4.3	常用交互案例	/ 109
4.3.1	案例 5: 轮播图	/ 109
4.3.2	案例 6: 切换标签页	/ 112
4.3.3	案例 7: 侧边栏	/ 115
4.3.4	案例 8: 通知	/ 118
4.3.5	案例 9: 自动弹出键盘	/ 120
4.4	复杂交互案例	/ 121
4.4.1	案例 10: 优化的注册流程	/ 121
4.4.2	案例 11: 锤子开机解锁	/ 133
4.4.3	案例 12: 企业网站	/ 139

第 5 章 数据操作 / 147

5.1	变量	/ 148
5.1.1	使用变量	/ 148
5.1.2	全局变量	/ 149
5.1.3	元件变量	/ 153
5.1.4	局部变量	/ 157
5.1.5	页面、窗口和鼠标指针变量	/ 159
5.2	函数	/ 162
5.2.1	数字函数	/ 162
5.2.2	字符串函数	/ 162
5.2.3	数学函数	/ 163
5.2.4	日期函数	/ 163
5.2.5	布尔函数	/ 165
5.3	中继器 Repeater	/ 165
5.3.1	复制	/ 165
5.3.2	数据集	/ 166
5.3.3	样式	/ 167
5.3.4	触发事件	/ 168
5.3.5	中继器变量	/ 169
5.3.6	交互动作	/ 170

- 5.4 数据操作案例 / 178
 - 5.4.1 案例 13: 模拟制作“奇妙清单”APP / 178
 - 5.4.2 案例 14: Layout 图片编辑 / 191
 - 5.4.3 案例 15: 雅虎天气 / 200

第 6 章 复杂原型的规划 / 209

- 6.1 可维护性 / 210
 - 6.1.1 可理解性 / 210
 - 6.1.2 可修改性 / 210
- 6.2 巧命名 / 211
 - 6.2.1 使用有意义的名称 / 211
 - 6.2.2 命名规范 / 212
 - 6.2.3 页面的命名 / 212
- 6.3 善用“说明”功能 / 212
 - 6.3.1 元件的“说明” / 212
 - 6.3.2 对整个原型的“说明” / 213
 - 6.3.3 结构图、流程图 / 214
- 6.4 结构规划 / 215
 - 6.4.1 原型结构——选择“页面”或“动态面板” / 215
 - 6.4.2 减少重复的动作和数据 / 216
 - 6.4.3 分割用例 / 217
- 6.5 案例 16: Flappy Bird 游戏案例 / 217
 - 6.5.1 原型规划 / 218
 - 6.5.2 开场 / 218
 - 6.5.3 背景移动 / 219
 - 6.5.4 飞行控制 / 221
 - 6.5.5 碰撞检测 / 224
 - 6.5.6 结束 / 225
 - 6.5.7 得分 / 227

第 7 章 带地图的原型 / 231

- 7.1 地图开放平台 / 232
 - 7.1.1 接口 / 232
 - 7.1.2 示例 / 232
 - 7.1.3 设置控件 / 234
 - 7.1.4 地图风格 / 235
 - 7.1.5 覆盖物 / 236

7.1.6 信息窗口 / 238

7.2 案例 17: 制作 LBS 应用“踩红包”的原型 / 239

7.2.1 初始化地图页面 / 239

7.2.2 在地图上添加红包 / 241

7.2.3 在地图上添加信息窗口 / 242

7.2.4 整合发布 / 244

第 8 章 响应式原型设计 / 247

8.1 响应式设计 / 248

8.1.1 响应式设计介绍 / 248

8.1.2 为什么做响应式设计 / 248

8.1.3 响应式设计思维 / 249

8.2 自适应视图 / 249

8.2.1 添加子视图 / 250

8.2.2 继承 / 251

8.3 案例 18: 响应式网站 / 256

8.3.1 自适应视图改变布局 / 257

8.3.2 窗口改变时调整元件宽度 / 259

第 9 章 手机上可访问的原型 / 263

9.1 让原型适应手机尺寸 / 264

9.1.1 设置适应手机的原型尺寸 / 264

9.1.2 通过视口标签, 让原型自适应浏览器 / 264

9.2 生成分享链接 / 266

9.2.1 注册 Axure Share 账号并分享原型 / 266

9.2.2 利用“新浪云”自建原型服务器 / 268

9.3 案例 19: H5 小测试——色彩感觉心理测试 / 270

9.3.1 制作测试题 / 271

9.3.2 制作测试结果 / 272

9.3.3 设置视口标签 / 273

9.3.4 发布 / 274

第 10 章 母版 / 275

10.1 创建母版 / 276

10.1.1 在母版栏直接添加 / 276

10.1.2 将元件转换为母版 / 277

10.2 使用母版 / 277

10.2.1 拖放行为 / 277

10.2.2 使用情况 / 278

10.3 案例 20: 利用母版, 解决“积分商城”的 重复建设 / 278

10.3.1 导航栏 / 279

10.3.2 弹出菜单 / 280

10.3.3 底部栏 / 282

10.3.4 使用母版 / 282

第 11 章 元件库 / 285

11.1 使用元件库 / 286

11.1.1 下载元件库 / 286

11.1.2 加载元件库 / 286

11.1.3 切换元件库 / 287

11.1.4 元件库的其他操作 / 288

11.2 创建元件库 / 288

11.3 案例 21: 自定义元件库 / 290

11.3.1 手机外框 / 290

11.3.2 按钮 / 290

11.3.3 搜索框 / 291

11.3.4 饼状图 / 291

11.3.5 评论 / 292

11.3.6 查看元件库 / 293

第 12 章 团队协作 / 295

12.1 团队项目介绍 / 296

12.2 创建团队项目 / 296

12.3 获取团队项目文件 / 297

12.3.1 查看团队项目 ID / 297

12.3.2 获取团队项目 / 298

12.3.3 查看本地文件 / 299

12.4 修改团队项目 / 299

12.4.1 签出 / 299

12.4.2 提交变更 / 301

12.4.3 签入 / 301

12.4.4 历史记录 / 302

01

第 1 章

Axure RP 基础

本章将介绍 Axure RP 的基础知识。首先介绍 Axure RP 的用途，通过一些案例，让读者了解 Axure RP 可以做出什么样的原型。然后开始介绍 Axure RP 软件界面。最后带领读者利用所学的基础知识动手做出第一个原型。
