

《Axure RP 6原型设计精髓》

图书基本信息

书名：《Axure RP 6原型设计精髓》

13位ISBN编号：9787560987576

10位ISBN编号：7560987575

出版时间：2013-5

出版社：华中科技大学出版社

作者：Ezra Schwartz

页数：436

译者：七印部落

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

《Axure RP 6原型设计精髓》

内容概要

《Axure RP 6原型设计精髓》内容简介：即使你不懂任何编程语言，无法控制项目管理、预算和进展计划，也可以通过《Axure RP 6原型设计精髓》掌握Axure，让你的设计更具创造力和高效。

《Axure RP 6原型设计精髓》先介绍Axure的界面、术语、功能，然后以一个中型示例项目为背景依次探讨UX项目的创建流程和Axure的使用技巧。出于简洁性考虑，《Axure RP 6原型设计精髓》对原型设计过程进行了简化，但依旧由易到难完整地阐述了一个UX项目的要素，如定义商业和技术需求、建立用例和流程图、构建高（低）保真线框图、设计交互、编注说明、产出详细UX规格文档及追踪迭代。

《Axure RP 6原型设计精髓》

作者简介

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成功集成，帮助客户采用UCD（user-centered-design，以用户为中心的设计）方法和进行最佳实践。他成功领导了重要用户体验项目，包括金融、航空、医疗、移动、出版、媒体研究、制造、学术研究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经常在一些大会上和个人博客www.artandtech.com上讨论用户体验相关的主题。

书籍目录

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
9.1.3 建立一个共享仓库	377
9.1.4 从一个共享仓库进行加载	382
9.1.5 共享菜单	384
创建和加载	

384	
更新整个原型	
385	
更新单个页面或模板	
386	
管理共享项目	
386	
浏览共享项目历史	
388	
重新指向被移动的共享目录	
391	
清理本地副本	
392	
9.2 UX团队的Axure最佳实践	
393	
9.2.1 UX团队的属性	
393	
9.3 反馈意见	
396	
9.3.1 托管于AxShare的讨论功能	
397	
9.3.2 不托管在AxShare的讨论功能	
401	
第1步：打开网页AxShare.com	
402	
第2步：打开Axure	
402	
第3步：打开浏览器	
403	
9.4 总结	
403	
索引	
405	

精彩短评

- 1、每一步标示的小相当清晰，不仅仅教你如何使用Axure也教会你工作中的思维方式，需要反复看!一遍显然不够!
- 2、实用性很大，虽然我只是个半吊子的爱好者。不过现在已经7.0的axure有了一个很重要的中继器，希望有7.0的版本啦~~
- 3、我的入门书
- 4、系统学习axure RP的第一本书。我是从头到尾照着做了一遍，后来又快速复习了一遍。后来又自己设计了一个移动app，对axure很熟悉了。
- 5、好书，以项目的名义去说设计，而不仅仅是软件!
- 6、Axure 工具的使用手册。。主要偏向UX方面
- 7、很实用，外国人写书很有条理
- 8、学习Axure入门不错，但是当产品经理最重要的还是自己的思想，而不是工具。
- 9、我靠 翻译太坑了吧
- 10、不可拘泥于工具
- 11、没必要买一本书来学。
- 12、入门佳作，但千看不如一练
- 13、原型设计的良心软件，也几乎是仅有的一本中文版Axure教学书。
- 14、太啰嗦，不是彩印
- 15、软件教材类
- 16、经实践证明，看这本书不如上网上的社区里直接边学边操作。
- 17、在听过很多交互设计的分享与培训后，读这本书，很喜欢。
- 18、对于没有学过Axure的人来说，快速浏览一遍的确很有帮助。书写的也很好，翻译也很到位。除了Axure的使用方法，这本书还针对项目的场景，讲到如何协作。并且还时常强调，要去评估高保真原型的成本，对保真度的期望。意思是说，没必要什么功能都用高保真来仿真。
- 19、都axure 8了
- 20、看完这本，IOS的UE基本是没问题了。。网页的应该会更复杂点。。感觉AXURE就像是高级视图无代码版的FRONT PAGE。。
- 21、粗略翻了一遍，介绍很详细。“我们塑造了工具，工具又塑造了我们。”
- 22、pdf啦
- 23、很基础，非常适合入门
- 24、很好的工具介绍书~
- 25、产品狗的枪!
- 26、指导性很强。axure这个东西吧，低保真超简单，高保真永无止境。看项目要求，够用就行。
- 27、继《随意搜寻》《即兴的智慧》之后，这本Axure教学是我读到七印部落的第三本书。“充分诠释个人哲学又不失实践指导”的选书原则+准确流畅的翻译，已完全被俘获为七印死忠粉XD
- 28、读了一部分，没读下去。
- 29、还不错，能学到一些东西
- 30、作为入门必备的一本书，大大降低入门门槛，有人说上级技巧不多...不过其实AXURE其实本身没什么上级技巧啦
- 31、学习axure软件非常不错的入门书
- 32、这本书写得挺不错的，对入门很有帮助。
- 33、对于有一定Axure基础的人来说有些鸡肋，对于完全新人来说适合入门。不过里面对于一些UX的讲解还是值得学习的!
- 34、目前为数不多的Axure的教材之一，介绍的还比较全面，讲了Axure的使用，交互的发展，如何协同工作等。对于软件的使用以一个项目为例进行教学，读过本书就完成了完整规范的原型(作为交互设计师你该有的所有交付物都有了，包括UI文档)，这种形式很容易被新手接受，而且配图很详细、完整，书看起来比较厚可是读起来异常的快~
- 35、有点过时，但是整体思路有一定指导性，顺便扫了下盲。比国内几本Axure教程要靠谱得多。

- 36、思路非常清爽的书，架构和细节都不错，看完感觉自己立马从野路子升级成正规军了！
- 37、拖拉了好几天，不过还是按时看完了。剩下的就是先做跟着教程做一版练习，然后自己再写两版做实践了。不管结果怎么样，足够用心，就对得起自己了。
- 38、Axure的入门书，浅显易懂，但Axure的博大精深还得自己慢慢摸索。
- 39、chapter 7后面的没看了(还有5.11.1专家技巧)。前面的基础知识应该够用了！很赞，通俗易懂，循序渐进的学习
- 40、中文版的比较坑，省略了很多图片，导致看不太明白~~
- 41、里面讲得很好。一个星期的时间，就能看完这本书。一个月做了两个项目的原型。第一个做的很臃肿，大量的用复制粘贴大法。第二个能够灵活的运行模板和事件，9个人的队伍保持界面风格统一不是件容易的事，完成的还算不错，感谢此书。
- 42、干了个活
- 43、果真是essential, 没句废话。相当细致。
- 44、高级部分没有研究下去。我希望不要再用axure的高级功能做高保真的动画效果，我觉得那是意义不大的一件事情，如果原型足够有价值，我会指着说此处应有duang的一声。
- 45、对于新手来说，是一本能让人读的下去的好指导书
- 46、400页的说明书和4页说明书并没有什么区别。
- 47、什么狗屁翻译
- 48、适合初学者，基本框架解释的还行（但是，配图为什么要用英文？），但真的不值这点钱~~
- 49、老美写的，目前axure最好的教材！四百多页典型的美式大而全，细致入微，每步流程都有截图，非常人性化，完全能够满足入门和进阶才的需求。不是单纯的教你如何使AXURE，而是将axure所有的功能，细节，限制，属性，操作过程中会遇到的问题，作者自己的经验，建议，小技巧 and 如何做出优秀的产品原型，写好需求等等完全剖析，细化通俗化的分享给读者。按由浅到深逐步深入，从线框图到高保真交互，超高保真交互在到团队协助，手机原型制作甚至团队建设涵盖几乎方方面面；只要用心看完全不成问题。之前买了中国人写的网站蓝图，差距真不是一般大，中国真不缺好的设计师和PM；缺的就是能够将这些好的东西整理并且站在用户角度用心无私分享的人！
- 50、软件看书还是用处不大

精彩书评

1、用起Axure，我不仅想起当初学CSS、HTML，和再之前学PS，以及再再之前玩犀牛等3D软件的时候的事儿~刚学这些软件前，我们似乎都不自觉的会去问前辈一个问题：这个东西学起来麻不麻烦？有没有用~所有此类问题都有一个终极的答案“入门容易精通难~”Axure这个原型制作工具，依旧是一样的道理。在我看过这么多团队使用各种原型制作工具、使用各种项目管理工具、使用各种时间管理工具~我发现所有这些项目的发展速度里有一个至关重要的瓶颈——协作问题~可能学管理的同学会过于注重交付物，但是交付之前的协作呢？这是很多团队所忽视的~《Axure RP 6原型设计精髓》这本书，不厌其烦的在点点滴滴上强调，你的原型与文档交付过程中一定要用沟通去弥补，UX人员和设计师、程序员之间的断层~这从很多小的细节中会体现出来，爱不爱做参数注释？对元件的命名规范的重视程度有多高？动态面板和页面之间的选择？在给Boss们或者项目组相关同事做展示时，可能同样的效果展示，但是在项目评审会后，大家仔细端详你的原型，以上细节中，那种人文关怀就体现出来了~你好好对待那些细节，你的同事们就更愿意和你合作，甚至还愿意给你好评哦，亲~我们在用Axure制作高低保真的模型时，绝对无法忽略的就是反复修改，并不是把想法完全复原成一个Axure文件就完成了原型设计。原型设计的过程中，还承载着项目中，将所有项目干系人引入进来，进行预热的作用。Axure是一种很好的边际物件，它就那样矗立在项目组各种职能的同伴之间，每个人都对它有不同看法。设计师视之为布局线框，工程师视之为逻辑预演，项目经理视之为预算估算工具，产品经理视之为需求解决方案的推敲。Axure制作的交互原型是一种鲜活的方式，让以上不同人员之间的交流不再是隔山打牛。就像我们常说的“有图有真相”，在体验设计的时代，“可交互原型”所能展示的体验，才算是项目成功推进所需要的“真相”。这一切的故事是围绕沟通展开的，这就是这本书的最大价值。它不仅是一本工具书，也引出了如何使用工具，为何要这样使用工具的思考~它是UX从业人员的W3C——Where when what and condition！

2、读了有一段时间了，这本书吧，入门很好，讲了很多基础知识，都是一步一步教你怎么做，跟着书慢慢的做能够大体了解Axure有些什么功能，但是全书毕竟只有一个案例，还是感觉比较的死，你看完后如果不继续学习其他东西的话就根本对你没什么帮助。所以我推荐大家看了这本书后再去找相关的视频学一下，你就会发现原来Axure还能实现这么多有意思的原型。

3、就一句话，书好不在字数多，你大爷！我去，太短了还不让发表了。。。只能继续开骂什么破翻译啊什么破软件啊。外国人用的，你就不能自己上图了么？七印部落懒逼啊！别说版权破解问题，其他书都行就你不行！你到底行不行？

4、老美写的，目前axure最好的教材！四百多页典型的美式大而全，细致入微，每步流程都有截图，非常人性化，完全能够满足入门和进阶才的需求。不是单纯的教你如何使AXURE，而是将axure所有的功能，细节，限制，属性，操作过程中会遇到的问题，作者自己的经验，建议，小技巧 and 如何做出优秀的产品原型，写好需求等等完全剖析，细化通俗化的分享给读者。按由浅到深逐步深入，从线框图到高保真交互，超高保真交互在到团队协助，手机原型制作甚至团队建设涵盖几乎方方面面；只要用心看完全不成问题。之前买了中国人写的网站蓝图，差距真不是一般大，中国真不缺好的设计师和PM；缺的就是能够将这些好的东西整理并且站在用户角度用心无私分享的人！唯一的缺点就是版本偏低，现在已经出了AXURE7.0,不过目前要做出优秀的高保真交互原型，应用到工作上还是没有问题；特别是变量和触控事件非常有用。如果想进BAT等巨头，必看此书

5、作为一枚0岁的产品经理，身边备这样一本书，是很有必要的。这本书除了介绍了Axure这个软件，更介绍了整个团队的分工与协同工作关系。对于从来没有用过Axure的人来说，只要有一定的办公室软件使用基础，大致也就能明白这款软件的使用方式。如果会用一些PS的软件，在打开的时候就会对它的界面感到十分熟悉，从而可以自行摸索。只是，自行摸索总是会遇到一些问题。比如，可能会错误使用，更多地是，软件设定好的一些高级功能，不经过指点，便无法得知。这本书就正好弥补了这些困扰着大部分第一次接触这款软件的从业者。同时，正因为这款软件的使用群体很庞大，书中特意面向各种不同分工的从业者，详细解释了各类不同的使用功能。项目经理可以用它来画流程；产品经理可以用它来画原型；视觉设计师可以用它来完成交互的初稿；更有提供给架构师使用的架构规划功能。这么多的功能、图例如果没有这样一本书来详细分解一下，恐怕是会让人摸索晕了的。如果这只是功能介绍的总和，这本书的生命周期可能就会非常短了。想来作者也清楚知道，工具只是工具。工具不会说话，不会协调，不会沟通。于是，作者花了全书一半的笔墨来谈一个其实是老生常谈的问题

：如何让沟通变得简单高效。沟通出现偏差，一是定义问题，二是方向问题。定义问题，首先体现在各个领域的从业者会习惯使用自己的术语；其次便是对工作流程上的歧义。而方向问题，更多时候，是因为各部门的想法无法图形化交流而导致。本书从软件的角度出发，使各部门各分工的同事们无论在定义上还是方向上都能第一时间达成统一，从而节省了沟通成本，提高工作效率。作为一个既要有创新，又要把控细节的产品经理，在这款软件、这本书的帮助下，理清思路，充分准备，快速执行，都能轻松完成。感谢这本书的出现，感谢作者。感谢译者。

6、一直没人来写书评，那我来简单评价一下这本书吧。好像是第一次写书评，写的不好大家勿拍:)Axure，不是制作原型唯一而必须的工具。但是，是很好用的一个工具。它的一个重要的优点在于高效，让不擅长程序的人可以快速实现页面交互效果，从而只需要专注于交互逻辑本身。正因为如此，熟练而系统的掌握Axure是必要的，否则高效快速这个优点就无从谈起。如果实现一个交互效果要摸索很长时间，说不定还要上网去发帖求教，还真不如让程序直接来做这个原型了，至少做好了还可以复用，不像Axure产物仅仅是原型。这本书的写作目的，用作者的话来说，就是教会读者“如何在整个界面设计周期使用Axure”，创建线框图和原型，通过一个具体的项目带领读者遍历“UX项目的创建流程和Axure的各项功能”，“逐步引导读者将Axure集成到UX工作流程中”。书的前三章介绍了Axure，并用一个在线图书馆的实例，引导读者快速体验了一遍用例图流程图和原型的制作过程。然后在四、五两章详细介绍了Axure的交互。这两章可以算是本书的重心，如果读者先前已经有了Axure的基本常识，但是苦于做不出复杂的交互模型，可以直接阅读这两章。看完再找一些例子练习下，两天之内熟练掌握Axure并不是很困难的事情（简单快速上手正是Axure的一个设计目的，为此设计的简化的轻量级交互功能）。如果你是计算机专业的学生，用过任意一款IDE（比如Visual Studio），对于变量、模板等概念、以及拖控件设置属性逻辑条件的方式是轻车熟路的。七、八、九三章结合Axure本身的特性，讲了管理原型变化、生成UX规范文档和使用Axure协同设计的知识。目前国内讲述Axure的书还有一本以实例为主的《网站蓝图》，我个人的看法是，对于新手，那本书如果照着所有例子做一遍，肯定会有收获。但是那本书缺乏系统性，读者难免知其然不知所以然，只能完成和例子相似的功能需求。授人以鱼不如授之以渔，这是《网站蓝图》做不到的。另外对于整个产品周期中，除了线框图和高保真原型，还可以用Axure来做什么，如何自动生成UX规格文档，如何多人协同设计，《网站蓝图》或是所书甚少，或者只字不提。说这些，并不是要说那本书写的烂，相反，做过国内第一本Axure题材的书，还是应该称赞一下（虽然定价有点坑）。那本书的目标本身就设定在“速成”，通过大量具体的，网站常见功能的原型实现，让新手就算不懂也可以照猫画虎。基本相当于《xxx编程100例》这样的书吧。如果新人想系统的学习如何使用Axure来工作，《Axure原型设计精髓》似乎是国内图书市场目前唯一的选择。Axure乃至其他的原型工具，它们都是手段，不是目的。不需要在上面沉迷过深。书中也明确提到了“不要盲目实现所有Axure可以做的效果。要对保真度细节讲究方法和策略”。熟练使用Axure是为了更有效的表达你的想法，更好的和整个团队交流沟通。千万不要以为熟练掌握了Axure你就是一位好的交互设计师或者PM了，路才刚刚开始。最后称赞一下译者，译的很细致，阅读也很流畅，很多地方为了帮助读者理解，翻译的同时保留了原文对照。鉴于目前国内无数技术书籍毁于机翻的惨痛现实，每一本好书遇到一个好译者都是让人感到万分庆幸的事情。

7、真够懒逼的！边看边做到第五章之后就各种省略了！指示的控件设置方法根本就不对！还是靠着编程的基础往下边猜边学的！短你妹啊！这评论还不够诚恳啊！总之这书翻译的够懒逼，够操蛋！翻译的有多努力，翻译成这德行也够可以的！

8、1.1 UX原型艺术在计算机科学发展的早期，人们发现它和建筑学有着明显的相似之处，并从中引进了一些术语和称谓1.2.1 项目类型制作Web应用程序和门户网站的原型最适合使用Axure不要假设任何事情。对于自己不理解的术语和流程，要问清楚。范围、预算和时间表3.3.5 任务流程图页面两个主要流程是浏览（browse）和搜索（search）一项是为浏览路径进行建模，另一项是为搜索路径进行建模。

9、当我们心中正在孕育一个交互概念时，通常心中会异常兴奋，越想越合理，认为自己真是天才异禀，喜不自胜。很不幸的，当我们要开始面对现实的时候，常常会面对缺东补西的窘境，因为坐在我们项上脑子的思考模式是无法同时做全面放射性的在细节分支上做评估。特别是初进一个新的idea时，人类就必需要靠孵化和孕育来完善细节。这个孵化和孕育的过程自古以来天天都在进行。做为一个设计师，打样和制作原型便是概念成熟过程中，人类第一次直接跟你的设计接触以及形成第一印象和直觉的媒介。对于天天在跟交互设计缠斗的同学们，Axure无疑是一个非常有用的工具，让大家能实

现自己理想中的交互动作并让焦点用户有机会对产品形成第一印象。刚开始，我有点担心类似这样的工具书很容易让涉入不深的设计师局限在书里所阐述的一些Axure能帮我们达到的效果，而忘掉了去跨出这些藩篱，花更多的精力在创造真正自然的交互模型。但是在深入的看过原作者在人文和心理方面的注解，我也就比较释怀了。特别是在今天中国的界面设计市场，在人力资源越来越昂贵的状况下，很多单位希望做体验的设计师们都有比较广泛的专业技能。而在这本书里，虽然不是真正传授大家如何成为一个前端工程师，但是里面却用了深入浅出的方式，让大家在不知不觉中更好认识了编程的概念和逻辑，这是很多做设计同学的弱项。在阅读当中，我同时发现了一个有趣的现象，那就是因为原著是英文，所以翻译过后很多章句还是沿袭着英文写作模式而来，对我而言，读起来非常顺畅，但是对于说写中文习惯的同学们，可能就会有点挑战。我建议同学们用下列的方式来读用这本书（如果中文是你的第一语言，这种方式可以应用在阅读任何英语翻译过来的书）：第一先选择你最有兴趣的章节（因为不是小说，从头开始读可能会让你后继无力），把这个章节中每个段落的第一句话先读一遍，第一句话就好。快速的把这个章节的精益都串联在一起做通盘的了解后，接下来才再从章节的开始把全文读了。因为英文的作文法第一句必先把整段的宗旨交代清楚，接下来才会开始阐述细节，跟中文作文方法大异其趣，大家不妨试试。最后，祝大家读后都有超越本书内容的收获，这不就是我们读书的目的吗？——UX总监 左梓佑欲成其事，先利其器，这本原型设计精髓帮互联网从业人员快速全面的掌握这一工具。同时这不光光是一本工具书，作者通过ucd的方法流程教导大家很多实战窍门，让你在工作中事半功倍。——UX经理 若汐

10、先是买了中文版的，看到第三章就发现变得各种看不太明白，找来电子版的英文原版对照，发现译者省略了很多图片和文字，很多地方翻译的也不对，及其不负责任，不建议购买中文版，因为买了你也看不明白，直接下载英文版原版看就好了。建议国内有实力的译者重新翻译这本书，之前的翻译太渣！=====再一次提醒：不要买这本书的中文版，前面很多都是翻译错的，照着做会让你和后面很多衔接不起来，慎重！垃圾翻译，害人不浅！！

11、工作前，学习Axure各种交互和精髓挖掘的相当细致。当真正工作后才发现，不是每一种力量都能让你真正能使用学习的内容。原本很想把Axure的方便和交互用到淋漓尽致，谁知道，现实的工作让你必须去适应领导安排的其他文档，我个人一直觉得PPT不能把交互完成到最好，而且简单的跳转和箭头就能表达的交互，用文字描述就显得苍白无力。喜欢这本书，工具就是工具，要把基本的能力学到漂亮才是我们应该做得。希望大家能好好学习到一门技术，给自己的工作添彩！~

章节试读

1、《Axure RP 6原型设计精髓》的笔记-全部

良好的用户体验要有：可扩展的架构，良好不会迅速过时的视觉设计，智能灵活的技术架构。

前言：Axure可创建完整的项目（包括：线框图、交互原型、规格文档）

- * 解决业务、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
- * 生产详细UX规格文档
- * 跟踪需求

Axure可以服务于：UX从业者（产品设计师、用户体验设计师），商业分析师，产品经理，项目经理

第1章 原型基础

软件设计与建筑学和类似，有架构architect，构建build，配置configuration，就像建筑设计师一样。

交互式原型：

不同用户体验

1. 非注册用户：显示特殊优惠来吸引用户注册
2. 注册用户：依据用户以往所设置的偏好提供相应的信息
3. 付费用户：提供更多内容

可扩展性：根据优先级，可以精简和扩展功能

三、原型要素清单

1、简单网站（以下三点都是 否 才是简单网站）

- * 是否要根据“用户是否登录”来改变页面内容和功能
- * 是否有多种用户类型
- * 是否涉及事务处理（如“交易”）

2、wen程序和门户网站：

- * 不同部门利益
- * 要有全局观：平衡于务实与创新之间
- * 需要业务、技术人员加入

3、启发式评估：

- * 可以插入屏幕截图、网页链接
- * 在截图合适位置添加细节：下拉列表、表单字段、操作按钮，基于控件和图片混合的原型

《Axure RP 6原型设计精髓》

* 在相关注释字段上添加注释，生成一个HTML原型和一个WORD原型

4、用户验证：焦点小组focus groups，可用性测试usability tests (UT)

5、交付物：原型和规格文档prototype and specifications

* 规格文档的格式：word or html？

* 以前的规格文档的样例

* 用户角色：多种，还是一个主要角色？

* 线框图的规划构建：

* 根据保真度的要求来学习axure技能

* 哪些界面需要原型设计，哪些知识静态线框图？

* 注意业务需求、和技术限制

* 超级管理员

6、平衡的艺术：利益相关者：最终的设计体现-“业务流程架构师、产品经理、项目经理、视觉设计师、开发工程师”等人的观点

黑泽明《罗生门》

* 高管（管理人员）：

第一：流程高效、降低成本、巧妙的用户体验、可访问性

第二：时髦与实用设计之间的平衡——客户期望值，多设备需求（技术与资源限制的决策）

* 业务流程架构师：

UX要能理解用户交互场景，理解用户为什么要实用程序？程序怎么提高用户生产力？如何和抓住用户兴趣？如何激发用户好奇心？如何激励用户再次使用？

UX应该代表用户最佳利益，让用户感觉我们“为他们做了一个应用程序”

各个部门都希望：线框图、原型图、图形演示。大家都是视觉动物。加强可视化沟通：原型、模型、其他网站、线框图等等

不要错过旧系统中的好东西，以及用户痛点

要获取内部、外部人员的意见，了解他们生活中的一天，要从“最终用户”价值的角度进行设计

* 项目经理：

UX能识别用户问题，提出设计方案解决问题（通过访谈和观察来识别问题，并创建一个可以点击的原型用于用户测试来验证方案是否达到了预期）

给开发团队的文档要包含功能、流程的说明注释，对交互中没有实现的与其行为进行阐明。最好能实现原型的html/css代码可以利用

交互式原型可以获取用户反馈信息，避免开发阶段的大量修改，让开发人员专注于功能开发

要在技术上可以实现

* 视觉设计师visual design

早期的原型图是灰度的，因为增加的颜色和布局会对用户反馈增加噪音。

希望通过UX了解客户业务和ui需求，并参与创造人物角色、与用户进行访谈，参与用户体验的研究过程

ux应该仔细考虑线框图上每个元素，尽量不加颜色，要在线框图上的元素保持一致性，要能接受

视觉设计师的新的交互方法
页面上内容要少

* 开发人员：

期望UX保持开放心态、好奇心，
在Agile/Scrum方面的“最小可交付功能”，让产品在实际中学习
与开发一起规划有意义的迭代，建立起必要的反馈和测量来驱动业务前进

* UX人员

Axure主要用以设计线框图、注释说明、规格文档，
同时可以把一个交互原型化来测试设计问题，而且把设计概念做成原型可以推销给业务和技术方
，获得投资

模板优势，全局UI架构

有助于形成概念，创建气泡图bubble diagrams、流程图、草图-低保真原型

创建高保真原型

Axure没有图层的概念，如果有图层会更接近于photoshop和autocad（动态面板有类似效果）
对组件、动态面板正确命名，像模板一样重用。

* UX领导的观点

* UX在世界各地：

悠识数位顾问有限公司（userxper digital consulting co.）首席信息架构师蔡明哲

第2章 初识Axure

流程图页面：包含的主要的图表类型

- * 网站地图sitemaps
- * 业务流程图business process diagrams
- * UML图UML diagrams
- * 流程图flow charts
- * 维恩图venn diagrams
- * 任务流task flows

页面注释可以有多个，这样多个注释字段可以满足不同的不同期望：如开发人员对界面交互、技术信息感兴趣；业务人员对商业需求被满足。

注释可以分为几个部分：

- * 所参考的BRD
- * 可访问性
- * UX描述
- * 例外、个性化或本地化说明
- * 评审记录、后续问题，团队或个人的内部记录

Axure可以控制：

- * 注释区块的标题

- * 是否在html原型中包含注释
- * 是否在word规格文档中包含注释
- * 输出时包含哪些注释区块

页面交互：onpageload可以展示登录前、后的用户页面（详见第4、5章）

草图风格sketch effects：充满人情味、引人注目

控件交互：现代软件是动态的，根据用户的动作和手势来实现，界面上不同区域的数据可以独立异步更新，无需刷新整个页面。

因此，用户界面设计user interface design 慢慢变成了用户体验设计user experience design

如：mouseover

交互三要素：

- * 事件event：每种交互对应一种事件，例如onclick
- * 情景case：每个事件对应一个或多个情景
- * 动作action：一个情景对应一个或多个动作

benjamin franklin本杰明富兰克林说过：物有所归，各尽其用。（A place for everything and everything in its place.）

第3章 Axure快速入门

Axure用于制作原型以便证明概念（Proof of concept，POC）——高保真、精美、可点击用于推销让高层、投资者对新项目进行投资，因此POC包括：

- * 不要太多业务、功能、技术细节
- * 可交互的高仿真原型，突出创新的用户体验
- * 展现品牌与视觉设计的完美结合

UX要将需求转化为良好的用户体验

一、需求和用例

1、需求：好的需求可以拆分成简短句子，每句话由“用户，用户动作、交互结果”构成，一句话就是一个用例

2、需求到用例：

1. 浏览图书馆中的项目
2. 使用搜索，查找特定项目
3. 查看搜索结果
4. 查看项目详情

二、用例图、流程图：建议先完成结构和用户流程图后（反映用户宏观需求），再进行具体的设计具体线框图与交互

三、模板和动态面板：

- * 信息架构：如何在各个页面上对信息进行组织和被用户访问
- * 导航系统？
- * 各个页面的公共组件？

1、线框图三部分：页头header、页脚footer、主体body

2、《Axure RP 6原型设计精髓》的笔记-第178页

3、《Axure RP 6原型设计精髓》的笔记-第11页

4、《Axure RP 6原型设计精髓》的笔记-第102页

5、《Axure RP 6原型设计精髓》的笔记-第1页

一，axure是什么？

二，几种概念，

1手绘原型，创意快速迭代，纸上原型图。

2低保真原型，研发，视觉设计师，老板理解。

3,fireworks, axure PR

4,高保真，功能点，流程，用户测试，需求分析之后，细节设计，互动性，工作流程实用性。

三，原型图设计和产品设计流程。

需求——功能点——原型设计——讨论验证——完成上线（美工，程序）——迭代

四，axure功能区介绍

五，axure原型输出，生成html,f5.重新生成页面。

六，基本交互设计，

一个最简单也最容易被忽视的交互。登录。

事件，场景1，场景2，动作1，动作2

onclick,onmouse enter, onmouseout

七，常用

1，组合，group ‘

2，对统一的元素进行修改。 new master . 加强版group

3,12px 对应 10px 14px 对应10.5px

4,shift,平行移动。

5,970px,页面宽度，拉水平线，ctrl+c

6,slice 切图，右键——编辑图片——切图

7，ctrl+s,随时保存。

8.沟通才是王道。

《Axure RP 6原型设计精髓》

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