

Form动画基础 之 让图标动起来

原创文章 分类：教程 版权：👤💰

👁 1417 ⭐ 3 📄 6 💬 2 ⌚ 2016-07-19

🔥 8.7°

交互原型工具Form初级教程，详细讲解做一个简单而精致的动画。

目录：

1. 先动手玩连连看

2. 导入图片并适配Retina屏幕

3. Form Patch
1. Image View

2. Switch

3. Spring

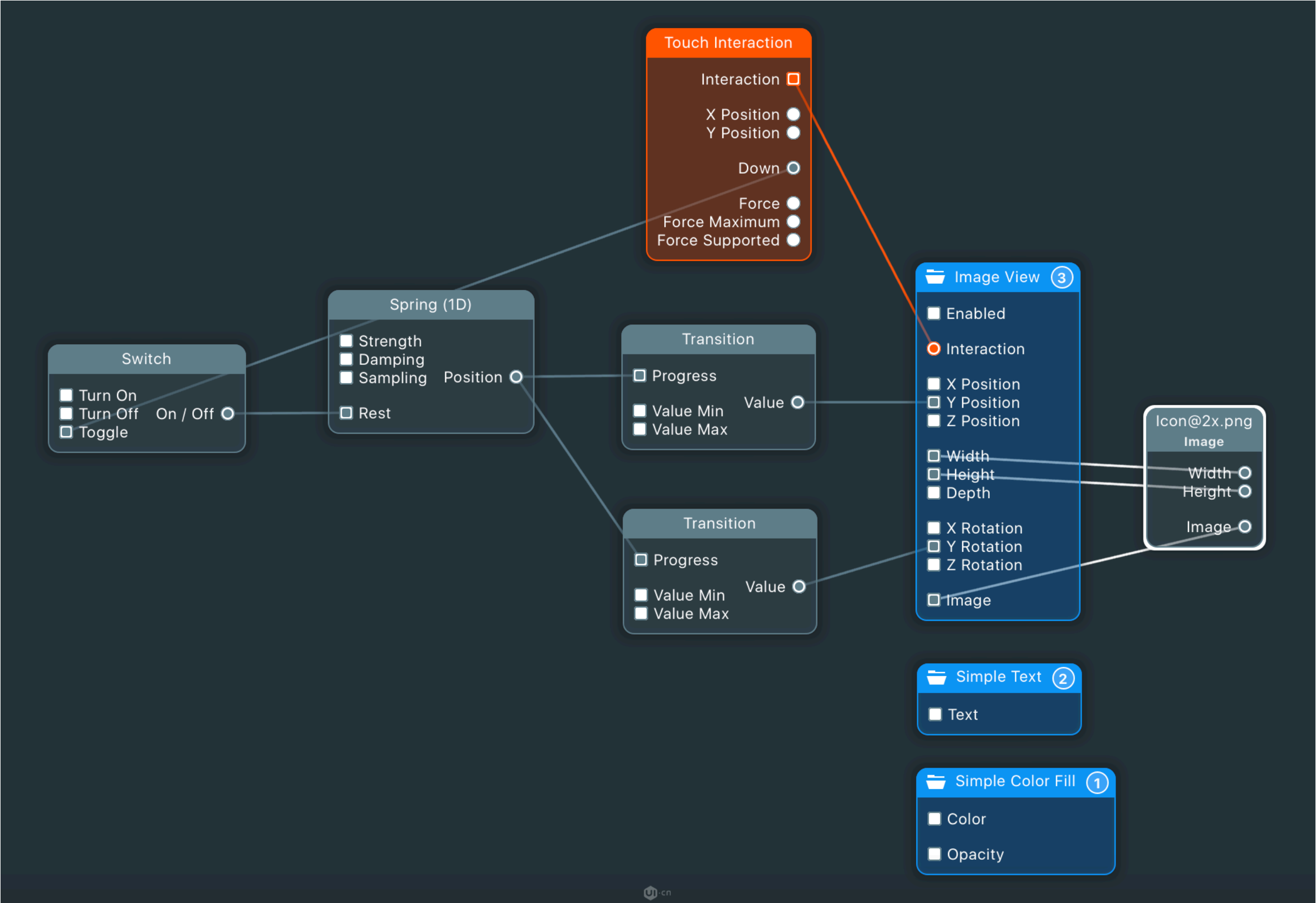
4. Transition


5. Touch Interaction

1. 先动手玩连连看

任何事情如果没有兴趣或者面对巨大的阻力时容易放弃，这样很有可能与优秀的软件擦肩而过，所以先以玩游戏的心态玩一下此软件。

- 第一步，下载附件并打开 Icon Animation.form 文件
- 第二步，按照下图从每个Patch的白圆圈拉出连接另一个Patch的白方框





夏尔猫叔

User Centered Design

+

粉丝

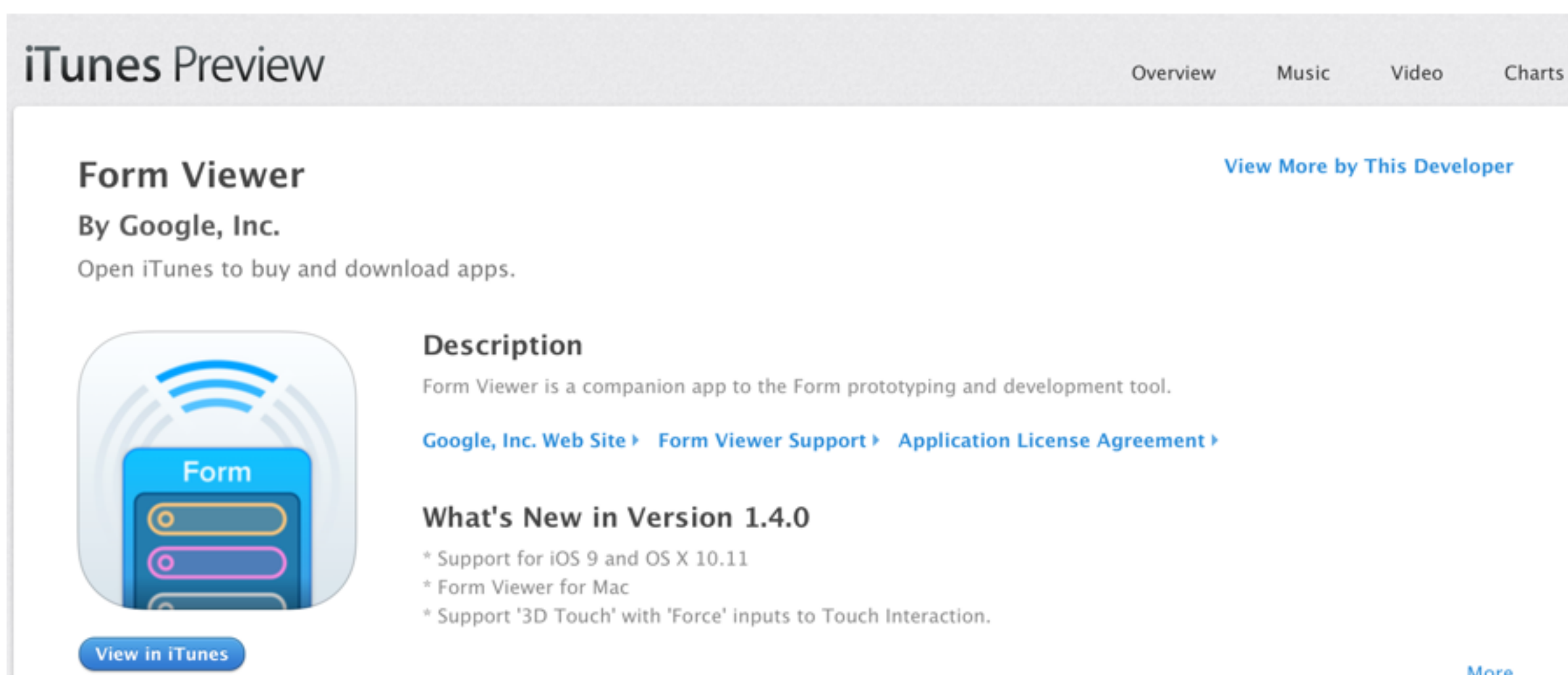
26

赞

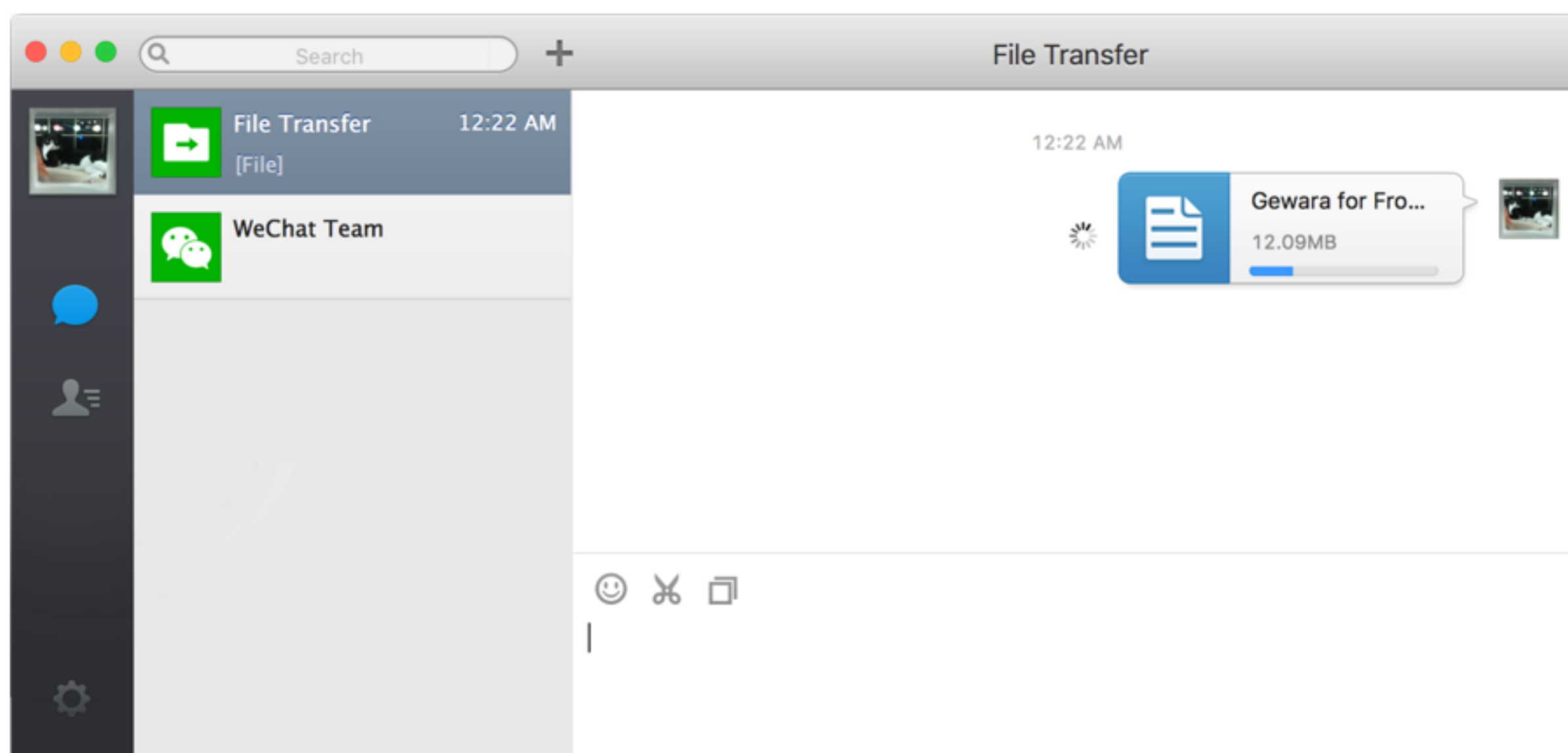
6

## 用手机看效果

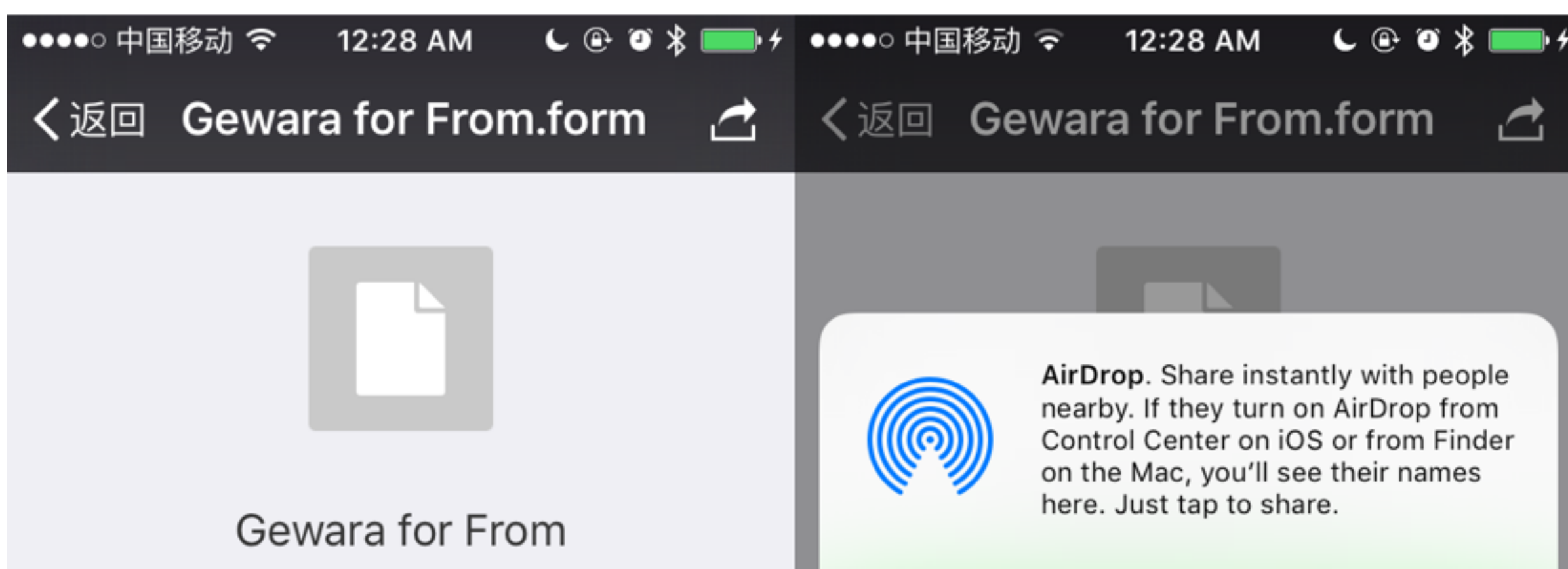
### Step 1 下载播放器

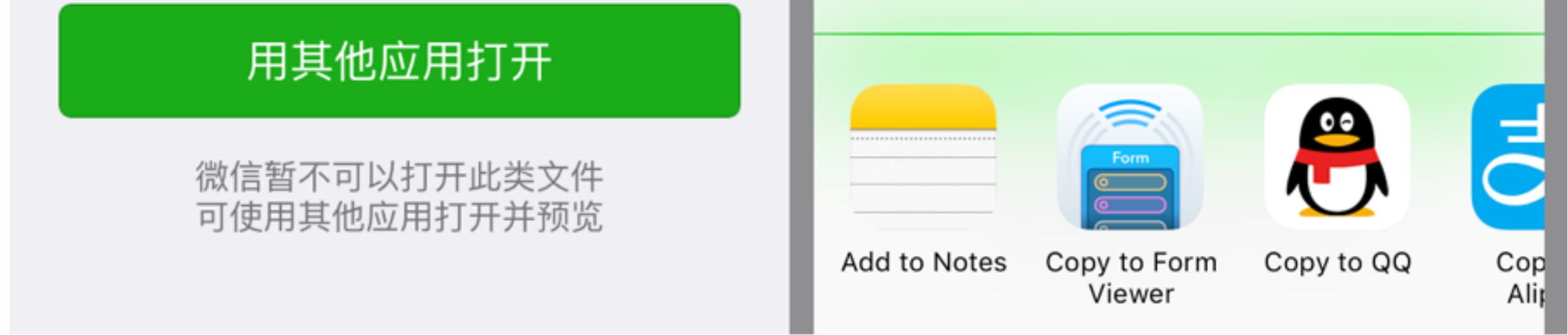


### Step 2 文件发送到手机



### Step 3 打开文件





Prototype Design Tools Compare

	Efficiency	Mobile Sensor & Filter	Dynamic parameters	Assets	Designer Started	Who Should?
Form I Love It.	High	Yes Cam, G-Sensor, Vibrator more	Yes	Image	Middle	IxD Designer F2E Developer
Pixate Studio	High	No	No Fatal Weakness	Image, Audio, Video	Easy Like Photoshop	GUI Designer
FramerJS	Middle html5 slower than OC	No	Yes	Image, Audio, Video	Hard	F2E Developer
QC Origami	Low Slow unbearable	No	Yes	Image	Middle	Now No Wait Alone Origami

@夏尔猫叔

\* 实际效果为下面GIF图



@夏尔猫叔

\* 如果还是不清楚怎么运行可以参考另一个教程  
( <http://www.ui.cn/detail/140685.html> )

## 2. 导入图片并适配Retina屏幕

Form的单位设计非常合理，完全按照iOS的单位设计，没有任何像素px的影子。  
用Form时也需要遵守iOS图片尺寸规范适（如：iPhoneSE logo@2x.png, iPhone 6 Plus logo@3x.png），如果对iOS尺寸规范不清楚请做好功课。

第一步，拖拽Icon@2x.png到Form Workspace中，你会发现图片不清晰并且很大并不像 Icon Animation.form 中Icon那样精致，如下图。

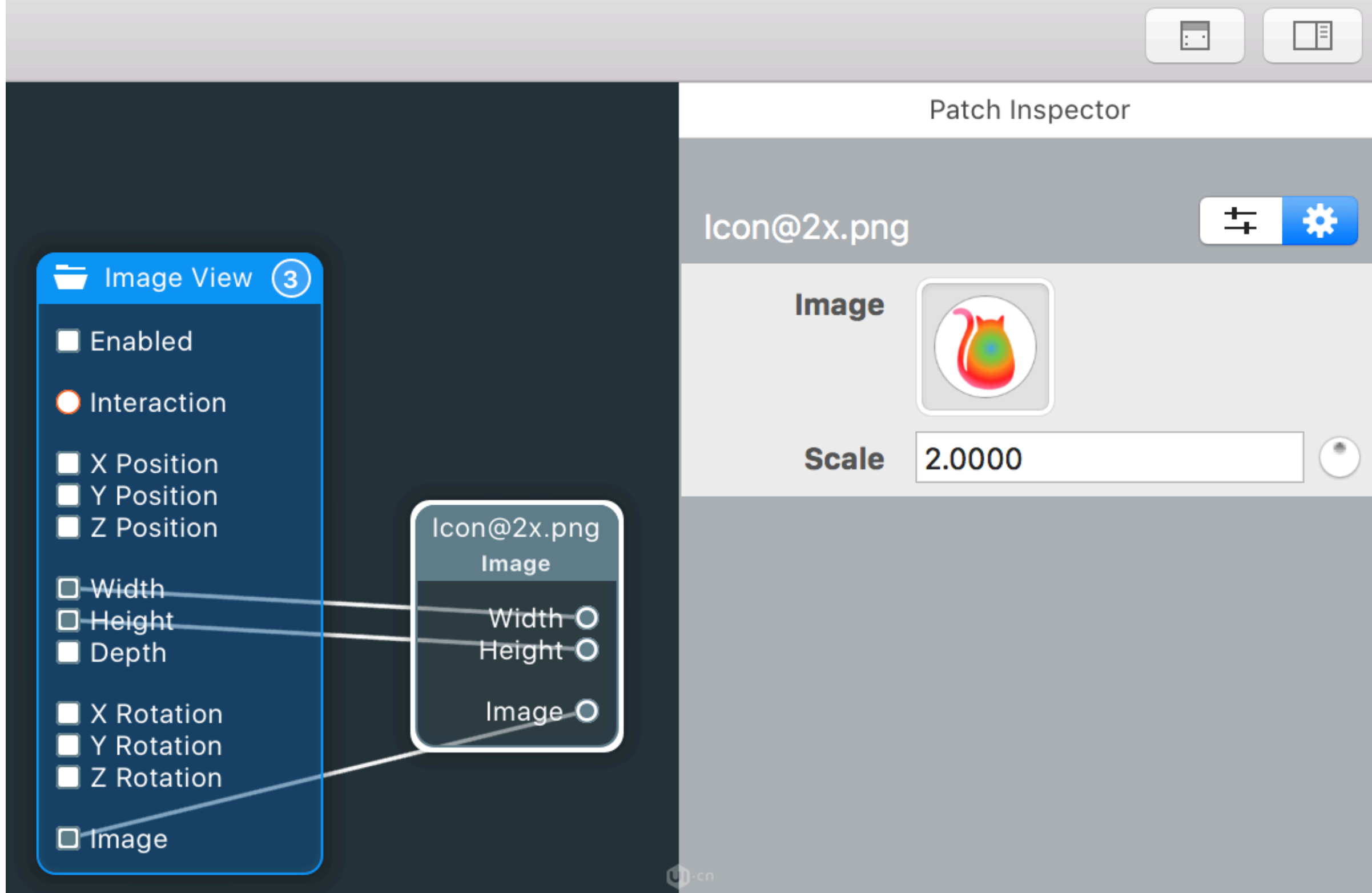


@夏尔猫叔

第二步，修改比例适配Retina屏幕像素

此教程的设备为@2x所以在此设置了数值2。如果是@3x设备请打开Sketch导出@3x图设置Scale为3





### 3. Form Patch

你可以把它简单想象成中的每一个模块，每个模块有不同颜色、不同接口形成了不同的功能。所有的效果、原型都是用Form Patch连接起来的，如乐高玩具那样。

Form Patch由三种颜色组成 **深色**、**蓝色**、**橙色**、**红色**。

- **蓝色** - 可在屏幕上显示的Patch
- **橙色** - 点击、3D Touch等操作事件
- **红色** - 滑动、双指、拖拽等手势事件
- **深色** - 包涵了数学、逻辑、开关等等Patch，是数量最多的Patch

此教程用到了**红色**以外的所有颜色Patch。

#### Image View

Icon@2x.png连接到此Patch，寓意着要在手机屏幕上显示出来。其中有诸多的属性可以调整。

#### Switch

这个Patch很重要 几乎90%的动画与这个Switch Patch有关，顾名思义是开关的意思。

开关只输出0或者1为什么与动画有关呢？带着疑问看一下下一个Patch。

#### Spring

此Patch是动画生成器，Switch Patch的输出连接到此Patch 的 Rest中，每一次开关的变化Spring都会输出0~1或者 1~0的小数值（如：0.0, 0.1, 0.2, 0.3 ... 0.9, 1.0）。

当然如果移动本教程中的Icon只用这些小数并不会产生大幅度移动，所以还需要一个及其重要的Patch，它叫 Transition Patch。

#### Transition

这是一个小小的插值器，你可以把它理解成变速自行车的变速器齿轮，上面提到的Spring Patch则是自行车的脚蹬齿轮，随着变速齿轮的切换脚蹬转一圈时产生的后轮旋转度数是有差异的。

Spring Patch 0~1的数值变化会产生Transition Patch的变形动力。

例如: Spring Patch产生的 0~1对应到Transition Patch的200~400 并连接到Image View的Y属性上。Spring产生0~1变化时，图片会从200位置移动至400位置。

## 最后

如果你之前没用过Form或者QC Origami很难接受此软件，毕竟上面太多的线飞来飞去，每一个模块有多个输入输出看上去很难掌握。

但如果你希望在原型设计的道路上走很远的话，Form是非常适合的兵器。

还是那句话 “工欲善其事必先利其器”



Form relativewave prototype 原型设计 交互设计



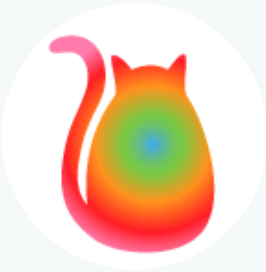
快给朋友分享吧！



392.44 KB

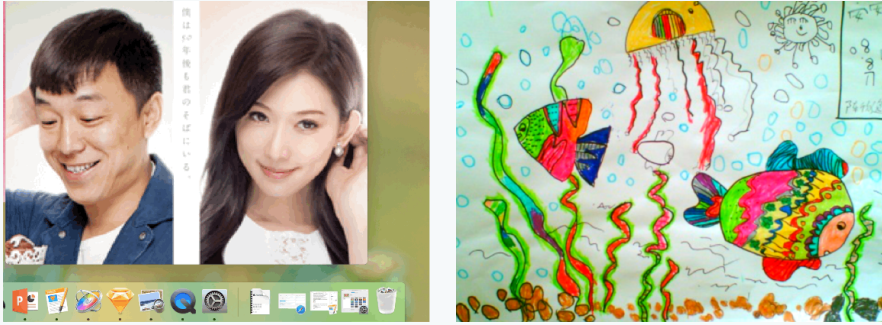


3人已收藏



夏尔猫叔 u

User Centered Design, I'm Player.  
26粉丝/6关注



还可以输入500个字

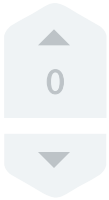
表情

Ctrl+Enter



夏尔猫叔 7-20 09:52  
@bilibe：没用过这些表示不太懂…  
😊 你可以按照 “1. 先动手玩连连看” 试一试，其它的先完全忽略，免得心烦。

回复 分享



**bilibe** 7-19 22:51  
没用过这些表示不太懂…

回复      分享



[商务合作](#)    [意见反馈](#)    [关于我们](#)    [联系我们](#)    [版权声明](#)    [隐私保护](#)

京ICP备14007358号-1 / 京公网安备11010802014104号 / Powered by © 2008-2016 UI.CN

