

【分分钟制作demo】principle简单操作

Hi 我是菁菁。

在我们项目组做web端产品的交互设计后，为了保证交互设计方案的质量，降低开发返工的成本，需要尽快在用户侧做验证，让用户提前体验交互效果，发现问题。为了收集到更准确的用户反馈，自然是拿着可交互demo做验证比对着交互稿页面口述给用户做验证要准确的多。

但我们项目组往往项目时间紧迫，给予交互设计师的时间非常有限，在这样的条件下，可交互demo的制作成本成为一个问题。

我们最常用的工具是Axure，但制作demo总觉着不够快捷，有些效果在实现上也是不尽人意，比如某些流畅的过渡效果，可能需要通过写脚本去实现。

可能有些朋友会提议直接用sketch制作demo，但此时交互设计师的设计工具还未完全切为sketch，制作demo的前提是把所有效果页面准备好，重新sketch的成本还是会有点高。

如何在使用Axure出设计稿的条件下，快速制作效果较好的交互demo呢？

我之前简单使用过一款工具叫principle，发现学习成本低，制作效率较高，且效果也比较良好。简单来说，你只需要准备好设计好的界面图，导入principle中，添加关键操作或补间动画就可以了。

下面，我以运管中心的软件总览中添加级域功能为例，简单描述如何快速制作可设计验证的交互demo。

主要包括以下几点内容：

1. 基础介绍
2. 两个关键操作
3. 制作demo

一 . 基础介绍

使用平台：

因为开发者基于mac开发，所以目前只支持mac端应用。

操作基础：

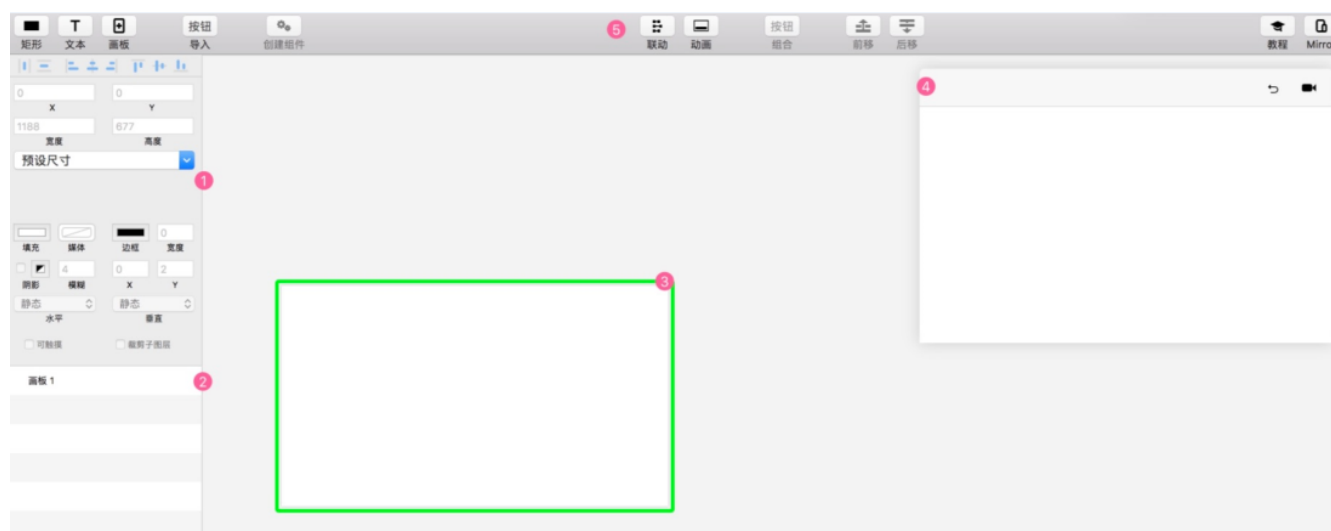
面板、操作逻辑、快捷键等几乎跟Sketch如出一辙。

操作区：

主要的操作区域，跟PS/Sk类似，看一眼或者试着点点几乎就懂了。

工具界面：

Principle的界面与Sketch基本一致，如下图。



1.属性区：

在这个区域，你可以对选中的图层进行各个属性的调节。如位置、大小、透明度等等。

其中，你可以选择要演示的界面的大小，点击“Size Presets”即可。或者直接拖动界面调整大小。




2. 图层区：

一个“Artoard”即一个画布，或者理解为一个页面。画布中的图层按其列表中的上下顺序相互交叠，跟SK/PS一个道理。

“Artoard”可直接复制粘贴，以此来快速实现页面间的跳转效果。

▼ Artboard 1

仅展示下级域button


 仅展示本级域

▼ Artboard 2

 添加下级域tip

添加

添加下级域button

 左侧树

 添加面板

3.主舞台：

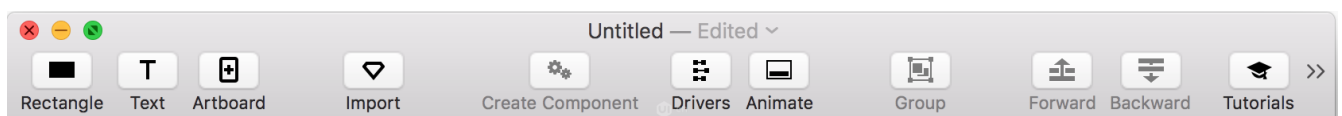
直接导入图片或者绘制图形到面板中即可。

4.演示区：

在这个区域可以直接演示页面效果，并可进行交互预览，其中还有“一键初始”与“录制”的功能，十分欢喜“录制”功能，因为我可以把我想要的效果录制输出给开发看，开发就明白了。

5.工具栏：

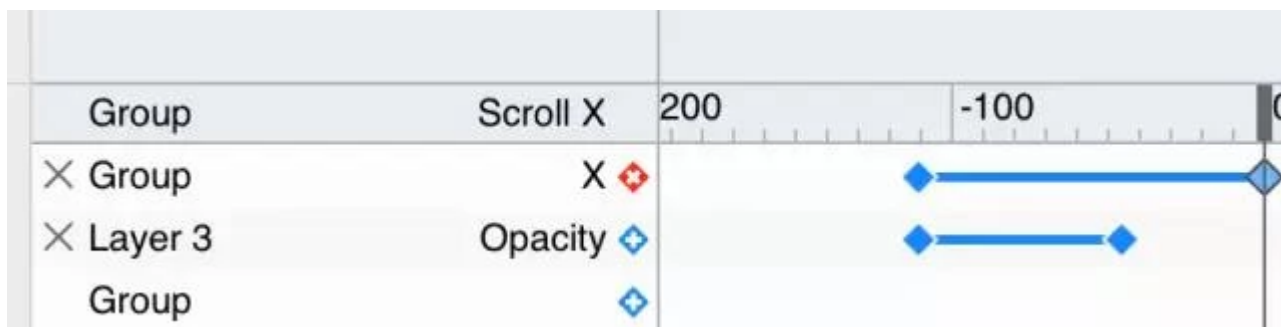
Principle的工具栏如下。



从左往右依次为：

- 【rectangle】：矩形工具-R

- 【text】：文字工具-T
- 【Artboard】：增加画板-A
- 【import】：导入工具，可以选择1x、2x、3x，无快捷键。
- 【CreateComponent建立组件】：类似SK的symbol及PS的智能对象。
- 【联动动画Drivers】：指**同一页面**内的不同交互元素 动作关联。使用方式类似“设置关键帧”，不是特殊动效，可以不用设置。



- 【补间动画Animate】：指**不同页面**内的同一交互元素 动作间隙自动补偿。主要用它来调整转场动画的效果，没有特殊要求，一般也可以不设置。

Artboard 6 to Artboard 7		0s	1s
Layer 3	Opacity	[Timeline bar]	
Layer 2	X	[Timeline bar]	
焦点图	X	[Timeline bar]	
Layer	X	[Timeline bar]	
内容	X	[Timeline bar]	

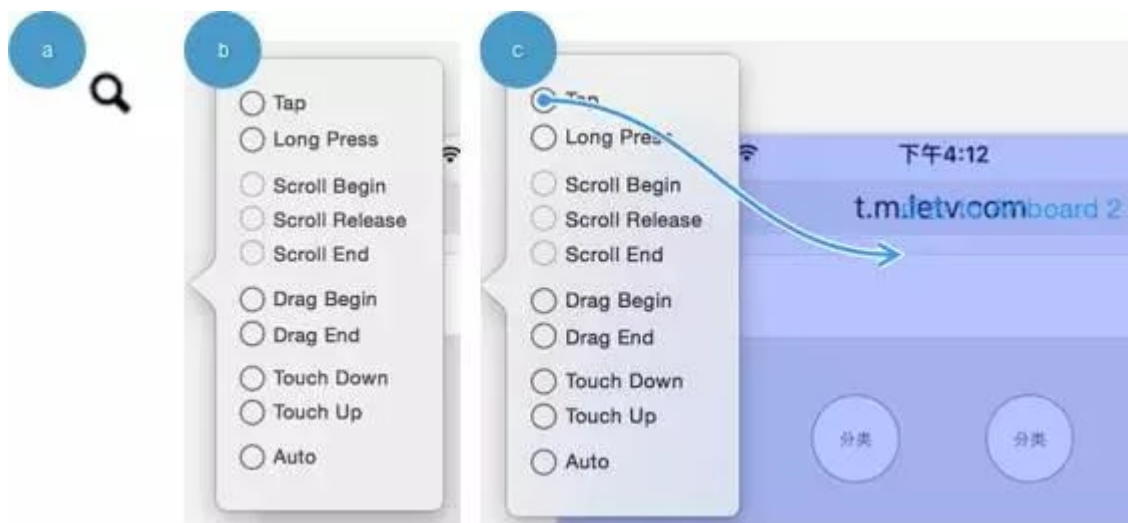
Tip 1：两个页面中的同一交互元素，必须保持命名一致，否则软件无法识别为同一元素。

Tip 2：可以补间的内容有（位置、宽度、高度、形状、透明度、圆角、颜色等）。

- 【打组】：快捷键Ctrl+G。
- 【上移一层】【下移一层】【官方教程】

二．两个关键操作

1.怎么实现页面间的交互？



a. 点选可交互控件，比如这个放大镜图标。如果要被选中，需要把这个元素独立出来，不能打组到界面中，否则选中的将是整个界面，实现的交互效果是对整个界面生效。

b. 在弹出的菜单中，选择你需要的交互方式，中文解释如下。

<input type="radio"/> Tap	点击
<input type="radio"/> Long Press	长按
<input type="radio"/> Scroll Begin	滚动开始
<input type="radio"/> Scroll Release	滚动释放
<input type="radio"/> Scroll End	滚动结束
<input type="radio"/> Drag Begin	拖动开始
<input type="radio"/> Drag End	拖动结束
<input type="radio"/> Touch Down	触摸按下
<input type="radio"/> Touch Up	触摸抬起
<input type="radio"/> Hover Inside	悬停在里边
<input type="radio"/> Hover Outside	悬停在外边
<input type="radio"/> Auto	auto

c. 按住选项并拖动到目标页面中（系统会用紫色给予用户反馈）。

2.怎么给同一元素设置转场动效？



- 找到需要有转场效果的元素，选中你要设置的转场动画。
- 在弹出的列表中，调整其变化的属性（包括大小、位置、透明度等）。若直接点击前面的“绿块”，代表停止这个属性的效果。
- 点击时间轴上某个蓝色条，可以修改动画效果。默认选“Default”，你也可以选择后面的缓入缓出等效果。选择效果后可以直接在界面中预览。

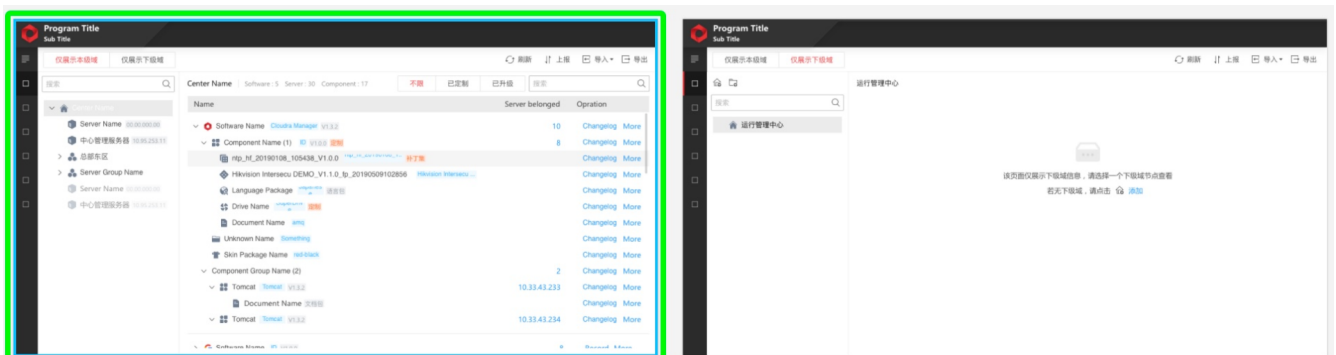
三 . 制作demo

在用Axure画完设计稿后，导出会用到的界面图（有时需要将对话框个体单独导出），贴入Principle。

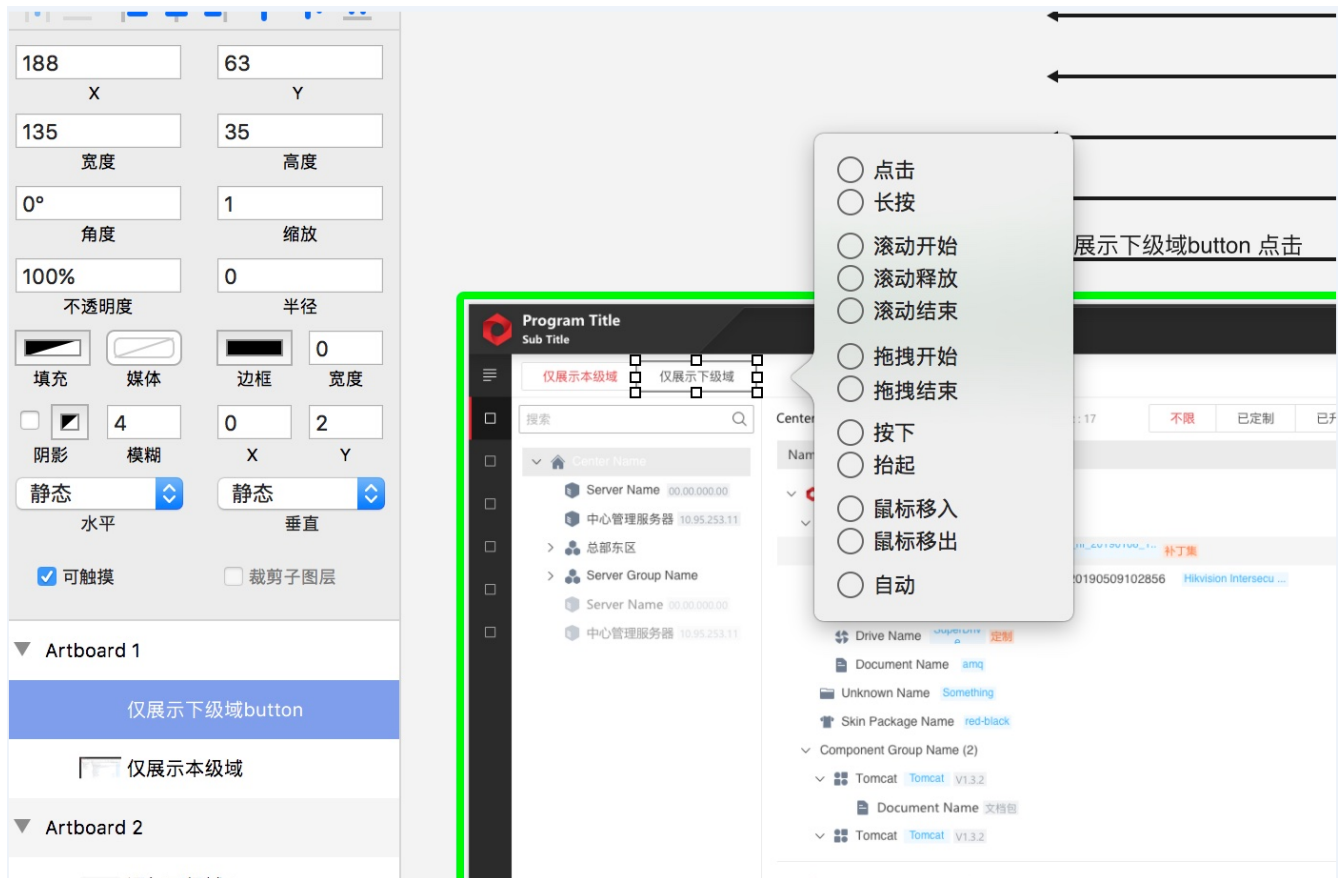
下面简单介绍几个常用效果，帮助设计师快速建立动效。相信尝试一次之后，你就能够举一反三，做出其他常用的交互效果了。

A 点击按钮，切换页面效果

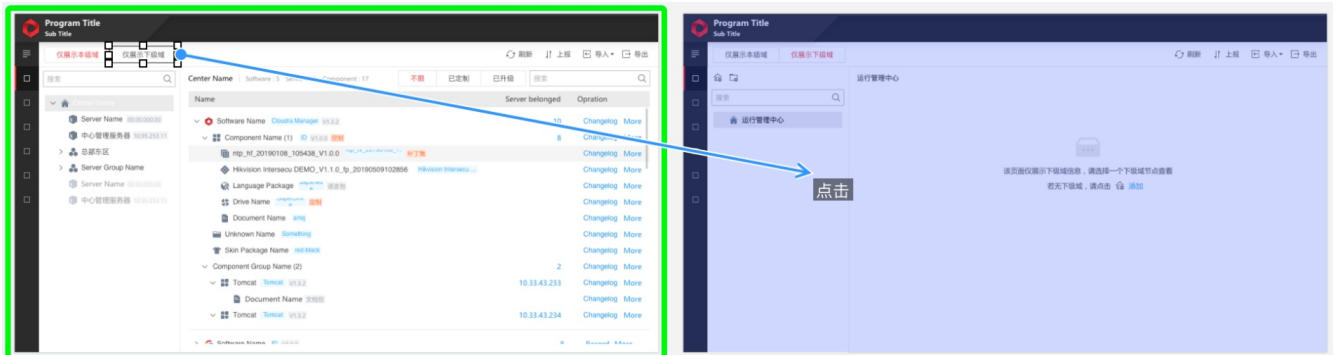
1.把切换前的页面贴到画布1中，把切换后的页面贴到画布2中。



2.设置动画，在画布1的页面上做一个透明的矩形作为触控点。把矩形的透明度调为100%，大小调成切换按钮的大小，并移到按钮位置。

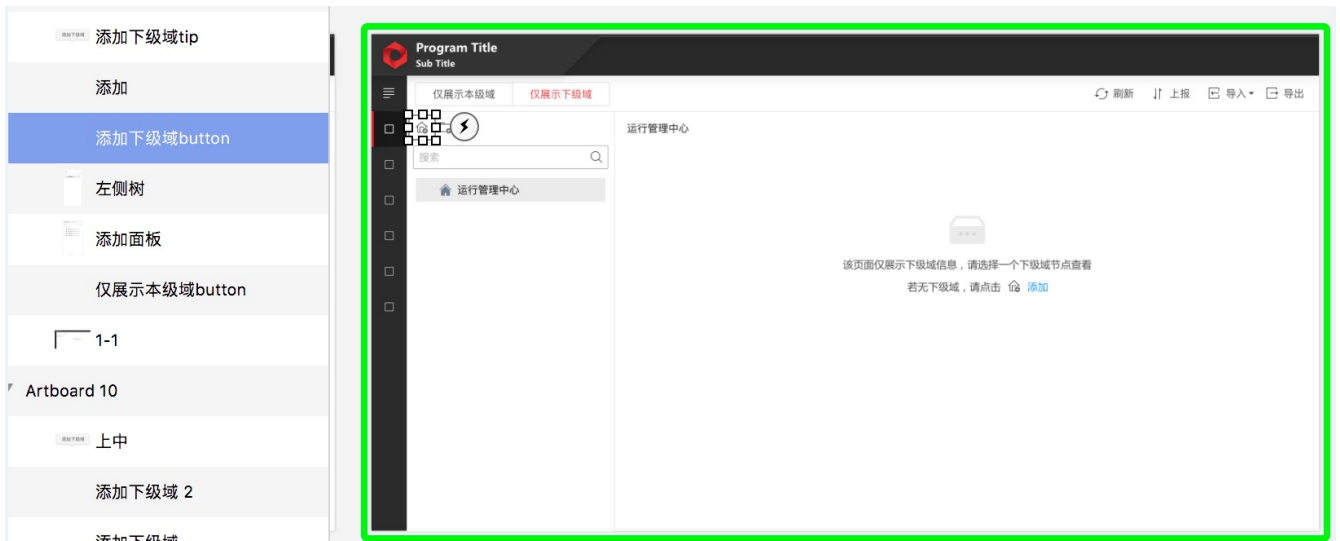


3.为矩形加一个动作，比如点击，链接到画布2中。完成。

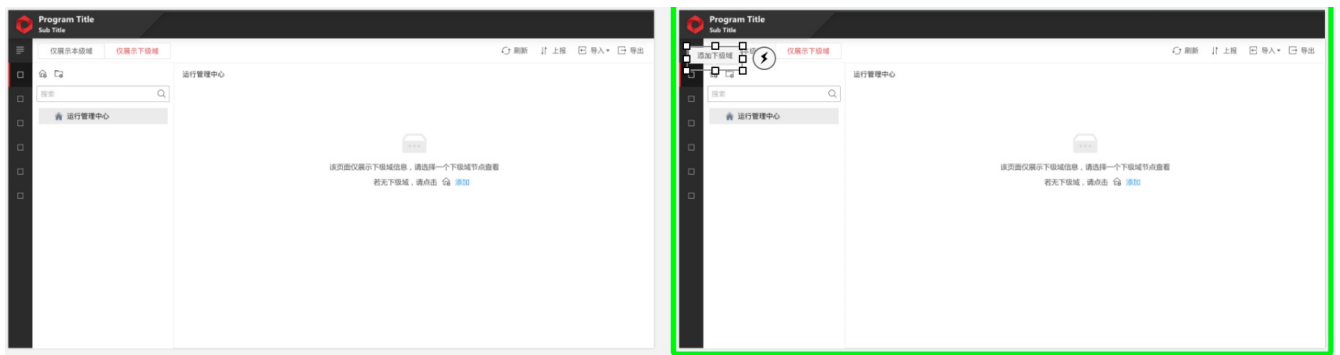


B 移入图标，显示tip

1.把web界面贴到画布1中，在图标的位置画一个透明的矩形，并取名，如“添加下级域button”。



2.复制这个画布，生成画布2，在复制的画布中会有一个同名的透明矩形。在画布2的页面上贴入“tip”，放到图标上方。



3.为画布1中的矩形设置动作，为“鼠标移入”，并链接到画布2。为画布2中的矩形设置动作，为“鼠标移出”，并链接到画布1。完成。





以上操作的效果在demo中比较常用，可以用我的方式试着完成，相信很好理解也非常容易上手。其实你还可以看出，通过一个透明矩形，就可以超级快捷的实现很多效果，极大提高设计师的工作效率，你不妨试一试，还能玩出新花样。

以上demo完整效果链接请看公共盘（文件需要Mac系统才能打开）：

//pc-publicgxrj17/Project/Bic/核心服务敏捷开发/设计验证/迭代二/软件总览&状态监控_20190909/1设计验证所用材料/添加下级域demo

*另外要注意的是，Principle比较适合做“大流程”演示，当你要梳理整体的产品架构或操作流程时，可帮助你快速创建交互动效，发现其中问题或不足。但是若你想做一些精准的动画效果，它则无法满足你的需求，建议使用Origami等其他原型制作工具。