

《从无到有制作一款APP》之

使用 ProtoPie

制作App交互原型



回顾第一讲

- 交互=触发+反应+对象
- Studio和Player的连接
- Sketch的导入

触发动作

01 单击 TAP	
02 下击 TOUCH DOWN	06 拖拽 DRAG
03 抬起 TOUCH UP	
04 双击 DOUBLE TAP	
05 长按 LONG PRESS	

反应动作

	01 移动 MOVE
05 透明度 OPACITY	02 大小 SCALE

第二讲

- 容器层的概念
- 滚页和滑页
- 联动
- 多触点手势

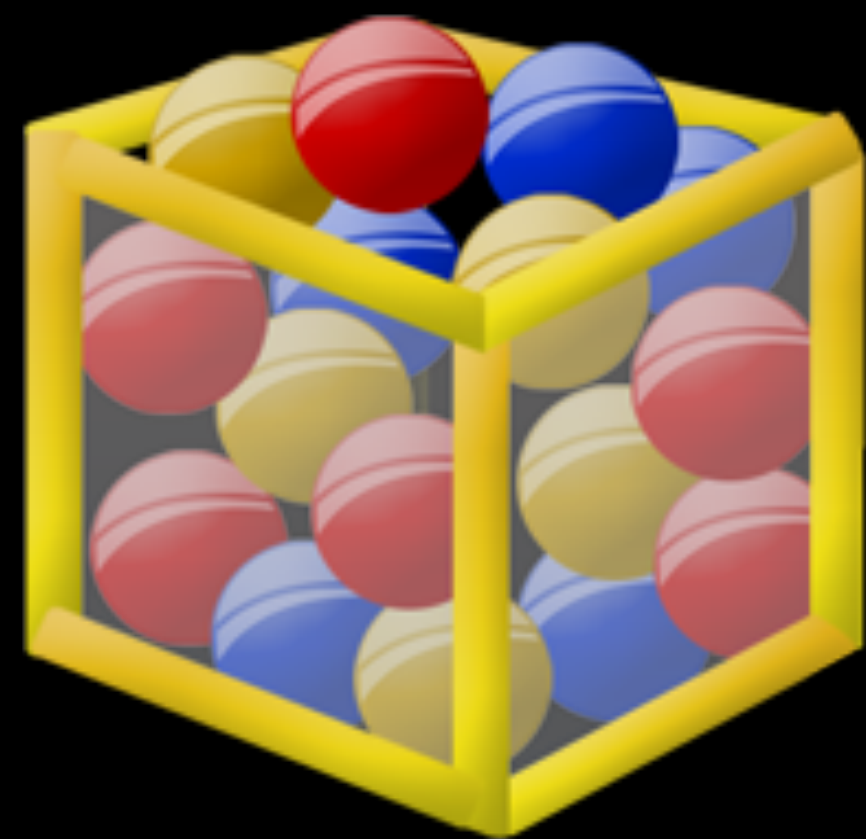
触发动作

01 单击 TAP		
02 下击 TOUCH DOWN	06 拖拽 DRAG	
03 抬起 TOUCH UP	07 夹捏 PINCH	
04 双击 DOUBLE TAP	08 旋转 ROTATE	11 联动 CHAIN
05 长按 LONG PRESS		

反应动作

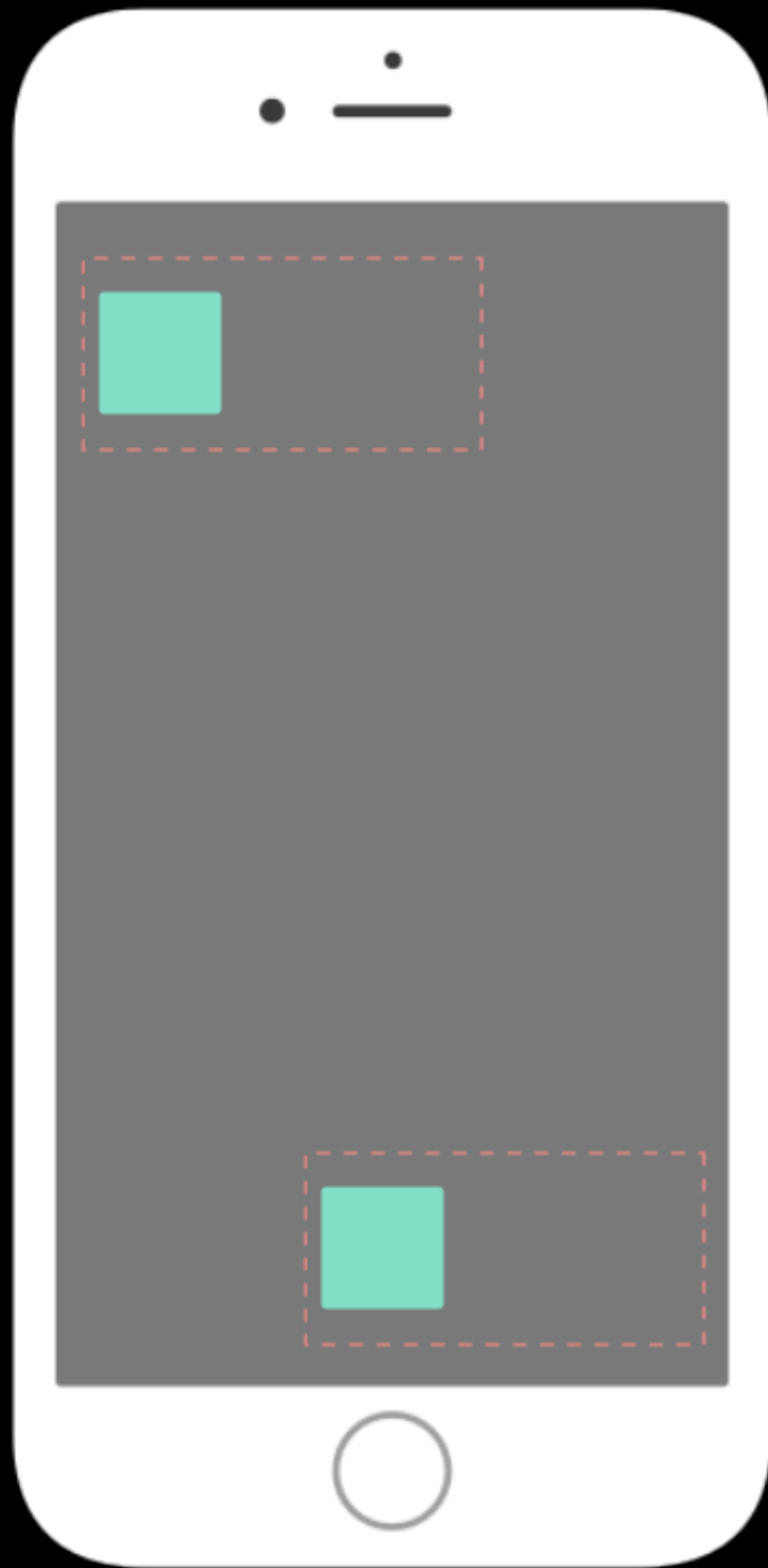
	01 移动 MOVE
05 透明度 OPACITY	02 大小 SCALE
	03 旋转 ROTATE

容器层



- 容器层曾自身带有属性
- 容器层属性 \longleftrightarrow 子层属性

容器层在交互中的应用



- 方便制作symbol交互
- 利于和开发者沟通

组

平面

自身没有属性

对组无法添加交互

容器层

动态

自身有属性

对容器层可以添加交互

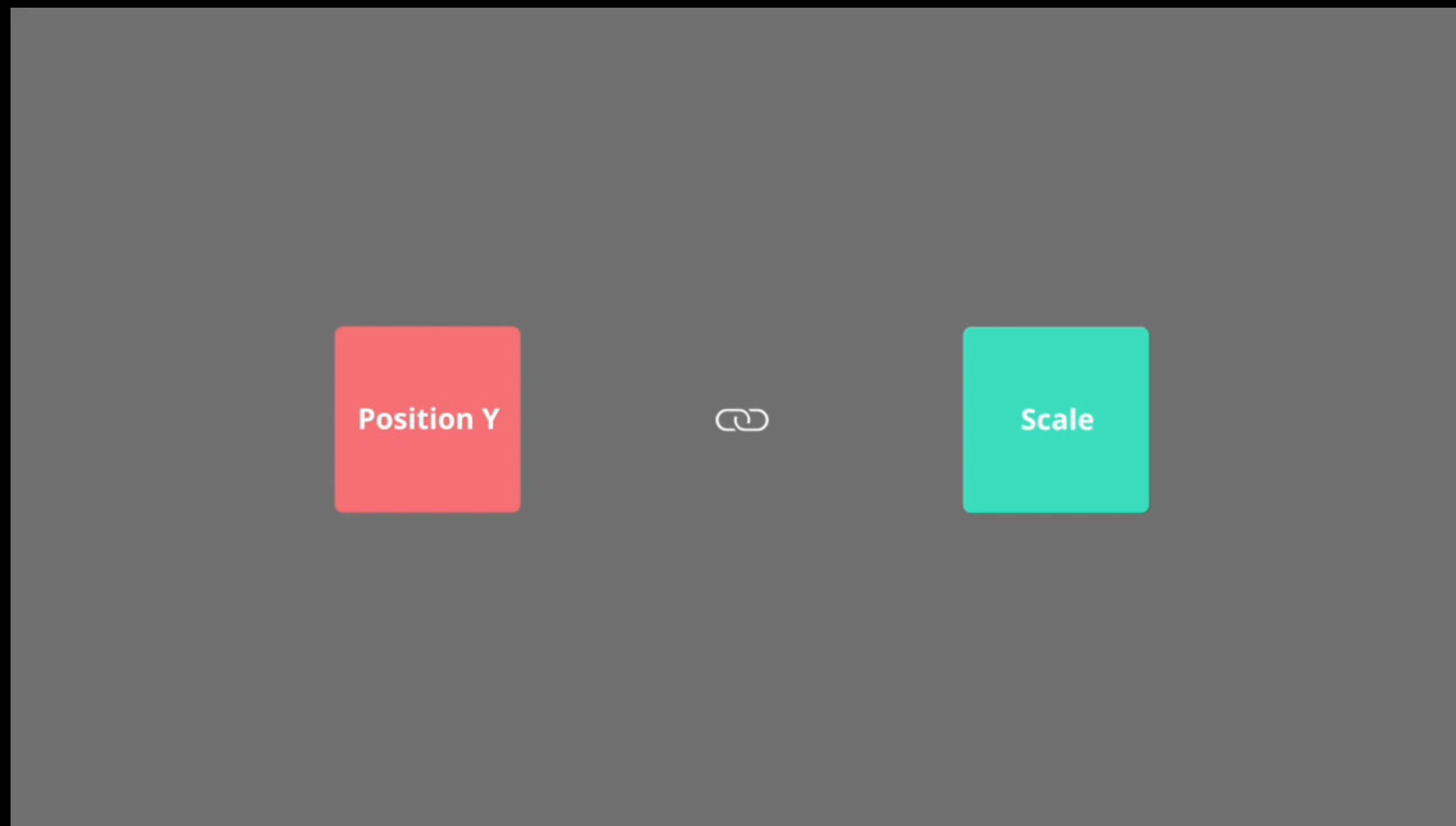


交互原型的制作

第二讲

- 容器层的概念
- 滚页和滑页
- 联动
- 多触点手势

联动



反应动作也可以成为触发动作



交互原型的制作

官网

<http://protopie.cn>



微博

<http://weibo.com/protopie>



QQ

320684572

