

《界面设计模式（第2版）》

图书基本信息

书名：《界面设计模式（第2版）》

13位ISBN编号：9787121204067

10位ISBN编号：7121204061

出版时间：2013-9-1

出版社：电子工业出版社

作者：[美]泰德维尔（Tidwell,J.）

页数：514

译者：蒋芳

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.tushu111.com

《界面设计模式（第2版）》

内容概要

模式意味着重用。

好的模式建立在对人与事物的深刻认知之上。

本书开篇即总结了“与人有关”的各类问题，为读者提供了界面设计总体思路上的指引，帮助读者举一反三。

接下来，本书收集并分析了很多常用的界面设计模式，帮助读者理解在实现级别的各种常用解决方案，将它们灵活地运用到自己的设计中。

同时，随着网络和技术不断发展，本书在第1版的基础上，更新了几乎所有的模式示例和说明，并新增了两章全新的移动应用和社交媒体设计模式，帮助读者在这两个新的领域从更高的起点开始设计。

有效的界面设计，从本书开始。

《界面设计模式（第2版）》

作者简介

Jenifer Tidwell是一位交互设计、信息架构和设计前期分析方面的咨询师和作家。她曾经为很多著名的公司（如Google和MathWorks）设计和建立用户界面。

书籍目录

第2版介绍	xii
前言	xvi
第1章 用户做些什么	1
1.1 达到某种目的的手段	2
1.2 用户研究基础知识	4
1.3 用户的学习动机	6
1.4 模式	8
安全探索	9
即时满足	10
满意即可	10
中途变卦	11
延后选择	12
递增构建	13
习惯	14
小片时间	15
空间记忆	16
前瞻记忆	17
简化重复工作	19
只支持键盘	20
旁人建议	21
个性化推荐	22
第2章 组织内容：信息架构和应用结构	23
2.1 从全局出发	23
2.2 模式	27
主题、搜索和浏览	28
新闻流	32
图片管理器	38
信息板	43
画布加调色板工具条	48
向导	52
设置编辑器	57
可选视图	62
多工作空间	66
多级帮助	69
第3章 到处走走：导航、路标和找路	75
3.1 不要迷路	75
3.2 导航的代价	77
3.3 常见的导航模型	78
3.4 网站设计习惯用法	83
3.5 模式	84
清楚的入口点	85
菜单页面	88
金字塔	92
模态面板	95
深度链接状态	98
逃生舱	101
胖菜单	104

页脚站点地图	108
登录工具	113
序列地图	116
面包屑层级结构	119
注释滚动条	122
动画转换	124
第4章 组织页面：页面元素的布局	127
4.1 页面布局基础知识	127
4.2 模式	136
视觉框架	138
中央舞台	142
对等网格	146
带标题的区域	149
模态Tab	152
手风琴模式	156
可收起面板	160
可移动的面板	165
右/左对齐	170
对角线平衡	173
响应式展开	175
响应式允许	179
流体布局	183
第5章 列表	187
5.1 列表的使用场景	187
5.2 回到信息架构	188
5.3 一些解决方案	190
5.4 模式	193
双面板选择器	194
单窗口深入	198
列表嵌入	202
缩略图网格	206
传送带	211
斑马行	215
分页	219
条目跳转	223
字母表滚动条	225
级联列表	227
树表	229
新列表行	231
第6章 完成任务：动作与命令	234
6.1 扩展边界	237
6.2 模式	239
按钮组	241
悬浮工具	244
动作面板	247
突出“完成”按钮	251
智能菜单项	255
预览	257
进度提示	259

可取消性	262
多级撤销	265
命令历史	269
宏	271
第7章 显示复杂数据：树、表格及其他信息图形	275
7.1 信息图形基础	275
7.2 模式	289
总览加细节	290
数据提示	293
数据焦点	297
动态查询	302
数据刷	306
局部缩放	310
可排序表格	314
径向表	317
多Y值图	322
多个小对象	325
树状地图	330
第8章 获取用户输入：表单与控件	335
8.1 表单设计基础	335
8.2 控件选择	338
8.3 模式	350
容错格式	351
结构化的格式	354
填空	356
输入提示	358
输入提醒	361
密码强度计	364
自动完成	367
下拉选择器	372
列表构造器	375
良好的默认值	377
同页错误信息	379
第9章 利用社交媒体	384
9.1 本章不涉及的内容	385
9.2 社交媒体的基础	385
9.3 模式	388
编辑混合	389
个人声音	393
转帖和评论	397
发起会话	401
倒置纳米金字塔	403
择时策略	406
专用流	409
社交链接	413
共享组件	416
新闻框	420
内容列表区域	424
新近谈话	428

第10章 迈向移动设计	431
10.1 移动设计的挑战	432
10.2 模式	437
纵向堆叠	439
胶片	442
触摸工具	444
底部导航	446
小图片加文字的列表	449
无限列表	452
宽边界	454
文本清除按钮	456
加载提示	458
应用互联	460
精简品牌形象	463
第11章 修饰外观：视觉风格和美感	467
11.1 相同的内容、不同的风格	469
11.2 视觉设计基础	478
11.3 这对桌面应用来说意味着什么	486
11.4 模式	488
深色背景	489
少一点颜色、多一些价值	493
角落处理	497
边界回应字体	499
发丝	502
粗细字体对比	505
皮肤和主题	508
参考文献	511

《界面设计模式（第2版）》

精彩短评

- 1、就是设计原型的字典，设计的时候根据需求查然后再套用就好噜！
- 2、很适合自学
- 3、灰常不错的工具书！
- 4、先读书再按图索骥和先实（chao）践（xi）再读书的感触是不一样的。在亲自画了100多个原型之后我再看这本界面设计模式，首先是产生不少共鸣，另外当个工具书显得更顺手了，顺便感觉用作和别人吵架这会是个不错的武器
- 5、记不住啊。。。
- 6、常见界面表现形式的介绍，没什么营养。
- 7、大杂烩，入门级
- 8、将导航，页面元素布局，列表，表格，表单，社交媒体等网站设计中用到的元素都分门别类的罗列出来，很不错的设计参考书，如果设计的时候拿不定主意，可以拿出来翻一翻对比几种模式的优劣，然后决定选择哪一种。
- 9、长假大半的时间都在翻这本书，其实它算是工具书，500多页看完有（fei）点（chang）累的，总算是积累了点理（chui）论（xu）知（zi）识（ben）。一到八章写的都还满清楚的，包括了各个模式的应用场景和示例。最后三章关于social，mobile和visual的，我想说，还是让专业的来，就一个章节其实也讲不清楚。现在看完这本书的一个后遗症就是看到随便一个网站都不自觉的要去想一下人家用了哪几个pattern。。。 = =
- 10、本周末根据这本书做了个思维导图，包含各个结构化的模式，有简介有案例图。既可以当做工具书查阅，又可以闲来无事阅读普及知识。链接<http://pan.baidu.com/s/1nticLdf>。（没有用过思维导图的同学戳链接<http://pan.baidu.com/s/1ntIA8tz>
- 11、工具书
- 12、案例有点老 而且很多是软件界面，描述方式很真空，我读着特别困 = =
- 13、比第一版可读性好多了，第一版的渣翻译，还有恶心的铜版纸

《界面设计模式（第2版）》

精彩书评

1、这书评分8.3，你们的良心在哪里在哪里明显应该9.0以上好么书系统地总结了用户界面的常用控件模式，优缺、使用方法，有点类似百科全书性质。让人对界面设计有了更系统的把握。而且就这本书详细地讲了各种模式，专业度很高，评分居然这么低，还比不上国内写的设计睡前读物，你们的良心在哪里啊在哪里.....

章节试读

1、《界面设计模式》的笔记-第1页

1. Safe Exploration
2. Instant Gratification
3. Satisficing
4. Changes in Midstream
5. Deferred Choices
6. Incremental Construction
7. Habituation
8. Microbreaks
9. Spatial Memory
10. Prospective Memory
11. Streamlined Repetition
12. Keyboard Only
13. Other People's Advice
14. Personal Recommendations

2、《界面设计模式》的笔记-第334页

3、《界面设计模式》的笔记-第14页

当一些工具能很好地支持创造性的活动时，这些创造性的活动可能会引发用户的“心流”（flow）状态。这是一种全神贯注、全心投入的状态，在这个过程中，人们会忽视时间的流逝，忽略其他的干扰，从而让人持续工作好几个小时——这个过程的乐趣本身就是它的汇报。艺术家、运动员、程序员都对这种状态深有体会。

这一段最近在哪看到过

4、《界面设计模式》的笔记-第430页

其实是说与社交媒体交叉的那个部分的设计

5、《界面设计模式》的笔记-第40页

像 Youtube 和 Flickr 那样的公共服务有时候会把整个首页都设计成浏览界面。这样的网站常常会面临一种有趣的选择：当一个自己有内容的登录用户来到首页的时候，她应该看到她自己的内容还是其他人能看到的特色内容？或者两者兼备？

11年原书更新到第二版时 Flickr 还没进行之后那次著名的改版，Youtube 的样子记不清楚了。现在 Youtube 和 Flickr 对登录用户首页的内容编排是两个方向，大概是与它们所分享的不同内容类型有关系。

Youtube 最近一次改版大概是在12年底（？），首页左侧列表分出主菜单、播放列表和订阅帐号三大块，默认选中的首个主菜单项是 What to Watch，右侧内容也分出多个不同栏目，大致是 Recommended、Watch it again，和订阅账户最新视频。右侧这部分内容可以无级载入多页内容。

Flickr 最近一次改版好像是去年春天，这次改版和成书时相比改变就比较大了。登录后首页变成填充

《界面设计模式（第2版）》

满左侧2/3屏幕的友邻更新图片，与之前用小图展示友邻更新和与自己相关的提醒，同时还可以通过标签切换不同板块展示不同内容的更新。

久不写这方面的东西，居然连描述个首页都这么不利索，反思。

6、《界面设计模式》的笔记-第466页

本书最有看点的一章（

7、《界面设计模式》的笔记-第20页

到底有没有人用，那些不得不用的人用的到底有多痛苦才是最首要的问题。厚厚一本书把用户的感受放到第一章来写，真是感觉自己平时做工作的时候太不上心。

客户让做的155个field的表单也没去跟客户争到底，到底什么样的用户才会填这种表单呢.....

而且提出的每个模式都正中我作为用户（而不是开发人员）的那部分心理。

1. Safe Exploration
2. Instant Gratification
3. Satisficing
4. Changes in Midstream
5. Deferred Choices
6. Incremental Construction
7. Habituation
8. Microbreaks
9. Spatial Memory
10. Prospective Memory
11. Streamlined Repetition
12. Keyboard Only
13. Other People's Advice
14. Personal Recommendations

8、《界面设计模式》的笔记-组织内容：信息架构和应用结构

Theresa Neil 在富互联网应用（RIA）中关于应用结构的部分工作成果，在这项研究中，基于用户的主要目标，她定义了三种主要的结构类型：信息、过程和创建。

9、《界面设计模式》的笔记-第274页

10、《界面设计模式》的笔记-第186页

页面布局：视觉层次、视觉流、动态显示

11、《界面设计模式》的笔记-第2页

界面设计真正的艺术在于：解决正确的问题。

12、《界面设计模式》的笔记-第383页

13、《界面设计模式》的笔记-第126页

最好的旅途就是没有旅途：

- 良好的标记。
- 环境线索。
- 地图。

常见模型：

- 中心和辐条
- 充分连接
- 多级导航
- 渐进模型
- 金字塔模型
- 平移和缩放
- 扁平导航
- 模态面板
- 清楚的入口点
- 书签
- 逃生舱

导航、路标

网站常见模式：

- 1.清楚的入口点
- 大门

2.菜单页面

- 访问者们知道这个网站或是应用是做什么的
- 他们知道自己来做什么，怎样找到自己想要的內容
- 他们不会对新闻、更新和其他功能感兴趣
- 给链接设置合适的标签，提供上下文信息
- 考虑链接类别的可视化组织方式
- 提供搜索框

3.金字塔

- 缩略图网格
- 上一页、下一页
- （卡片式）

4.模态面板

- 用户注意力所在位置（灯箱效果）

5.深度链接状态

- 记录、跳转、保存URL

6.逃生舱

- 跳转到安全模式

7.胖菜单

- 渐进展开
- 切换页脚站点地图

8.页脚站点地图

包含主要内容有：

- 主要的内容类别
- 关于网站或关于公司的信息
- 合作网站或关联网站
- 社区链接
- 帮助和支持
- 联系信息
- 当前的促销信息
- 募捐或者志愿者信息

9.登录工具

包括：

- 退出登录的按钮
- 账户设置
- 个人设置
- 网站帮助
- 客服信息
- 购物车
- 私人消息或其他通知消息
- 收藏夹
- 首页

10.序列地图

位置指示器功能：

- 前进、后退按钮
- 明确的步骤编号

11.面包屑层级结构

12.注释滚动条

需要弄清楚用户最可能在寻找什么？

13.动画转换

- 动画时间要短（300微秒的平滑滚动最理想）
- 很酷的感觉
- 转换类型：
 - 变量和变暗
 - 展开和收起
 - 淡入淡出和交叉淡化
 - 自修复
 - 滑动
 - 探照灯

14、《界面设计模式》的笔记-第10页

为用户争取更多的利益：

- 1.安全探索：不会产生可怕后果；
- 2.即时满足：立刻看到结果；
- 3.满意即可：满意+够用(不是最佳)；

举例：一点点的产品改进，其实并不值得用户付出更多的时间和精力成本。不成熟的软件(比如Photoshop的升级)，往往会做出如此的选择，成熟的软件是实用交互上的细化，并非大动手脚。

这里会有一个比较突出的矛盾，很多时候产品改版并非是从用户本身出发，而是从业务战略出发，这种情况非常多，战略是老板的决策，执行和体验平衡是设计人员的职责，需要找到更好的平衡办法---此处希望有人可以讨论；

- 4.中途变卦：a.为中途变卦提供机会；b.便捷的方式再续前缘--“重新进入”；
- 5.延后选择：用户喜欢轻便、简单，复杂的东西就留到后面吧，当然可以做好口子的预留；
- 6.递增构建：便于小修小补，即时反馈；
- 7.习惯：用户习惯的一致性，在任何产品中应该得到延续；比如：返回按钮、复制粘贴、移动设备的手势、删除、确认取消等；
- 8.小片时间：便于用户进入和抽身，简单、直接，无身份识别；特别适合移动应用；比如：收邮件、twitter、新闻、小视频、小游戏、在线书籍等；
- 9.空间记忆：位子记忆优于名字，用户的空间依赖感很强；空间记忆同习惯关系密切；
- 10.前瞻记忆：用户在开启某个任务，没有完成的情况下，需要提醒自己，日后来处理；
这点在现实生活中比较常见，我把书跟钥匙放一起，出门就不会忘记拿；
outlook标红可以提醒我这个是重要的，或者需要紧急处理的；
浏览器保存日后还要看的网站；
- 11.简化重复工作：将用户从枯燥中释放出来，避免重复劳动，无聊也会出错；
axure软件中的“find all”；
word的“全部替换”，复制——粘贴；
photoshop的“动作”；
- 12.只支持键盘：有的用户很懒，或者在某些时候很懒，支持快捷键吧；
- 13.旁人建议：社会动物、人性的体现；请重视并给与别人的建议展示；
- 14.个性化推荐：很多时候人们分享的言外之意”我认为这个不错---它代表了我的一部分个人特质“，其追随者便获得了信息，他们相信发布者；病毒化传播、网络社交的雪球就是这样子越来越大。

15、《界面设计模式》的笔记-第508页

16、《界面设计模式》的笔记-第24页

页面是为了完成这件事：

- 1.显示一个对象
- 2.显示一个列表或一组对象
- 3.为创建某个对象提供工具
- 4.辅助完成一项任务信息结构图模式&技术分类：
 - 1.可选视图模式
 - 2.多工作空间模式
 - 3.深度链接状态模式
 - 4.共享组件模式
 - 5.移动应用模式

《界面设计模式（第2版）》

模式&容器：

1.主题、搜索和浏览模式：

-在一个固定位置方式搜索框。

-为专题文章、特殊商品、视频设定中央舞台模式。双面板选择模式：特色类别。

-面包屑层级结构模式：不同类别和子类别。

2.新闻流：

-每条信息包括：什么、谁、什么时候、什么地方（eg：标题、摘要、源内容链接、相对时间戳）

3.图片管理器：

-缩略图网格

-单个元素视图

-浏览界面

组件：

-双面板选择器

-Tabs和可收起的面板

-树或者大纲

-共享组件

-社交评论和讨论

-单窗口深入

-金字塔

-按钮键

-只支持键盘

-搜索框

4.信息版：

-单窗口深入模式

-数据提示（图形）

-斑马行模式（多栏）

元素：

-带标题区域

-可移动面板

-列表和表格

-斑马行

-信息图形

-tab和可收起面板

5.画布加调色板工具条

-一次性模态

-弹性加载模态

6.向导

-对任务进行分解

-物理结构：

双面板选择器模式

单个页面：带标题的区域、响应式允许、响应式展开

7.设置编辑器

-首先“好找”，

- 其次“分页分组”，
- 再次“显示方式”：tab、双面板选择器、单窗口深入、页面菜单，
- 最后“变更生效”。

8.可选视图

- 用户对于速度、可视化风格和其他因素的偏好不同，
 - 用户临时需要用不同方式查看
 - 用户在需要在编辑任务进程的过程中看到任务结果的展示
- 放置“切换”符于页面醒目位置，提供用户不同视图选择

9.多工作空间

- 利用多个tab
- 利用操作系统中的多个窗口
- 利用一个窗口中的多个横栏或者多个列
- 分割窗口，并且可以自定义调整分割线

10.多级帮助

- 页面直接的输入提示或输入提醒
- 工具提示
- 悬浮工具模式
- 可收起面板
- 另一窗口显示的帮助
- “实时”技术支持通讯
- 非正式的社区支持

17、《界面设计模式》的笔记-第232页

《界面设计模式（第2版）》

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.tushu111.com