

《最佳设计100细则》

图书基本信息

书名：《最佳设计100细则》

13位ISBN编号：9787532244447

10位ISBN编号：753224444X

出版时间：2005-7

出版社：上海人民美术出版社

作者：利德威尔

页数：212

译者：刘宏照

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

《最佳设计100细则》

内容概要

本书按字母顺序编排，查阅方便，能迅速根据名称检索设计原则。对于有兴趣解决具体问题的读者，本书根据设计师常见的问题给通则作了分类。每一个原则均用双页的版式呈现。左手页包含原则简明的定义、详尽的描述、运用的例子以及运用的准则，文本的右侧有边注，提供详尽的说明和参考书目。右手页包含直观的实例和相关的图形，使读者对设计原则有更深入的理解。

完美的设计不只属于少数才华出众的人士，其实几乎所有设计师都能在设计上臻于完美。使用公认的设计原则能增加成功设计的概率。使用《最佳设计100细则》，把它作为增加跨学科知识和增强设计理解力的手段，能促发奇想，找到解决设计问题的方法，更新不常使用的设计原则的记忆。最后，还可把本书用作检查设计过程和作品质量的手段。

《最佳设计100细则》

精彩短评

- 1、【成本效益】只有在收益大于成本时才会从事某项活动。【加工深度】经过深层分析的信息比经过表层分析的信息记得更牢的记忆现象。【期望效应】由于个人或者他人的期望，感觉和行为发生变化的现象。【通用性-适用性协调】系统的通用性增加，适用性减少。【垃圾进则垃圾出】系统的输出质量依赖于系统的输入质量。【锡克法则】随着选项数量的增加，做决定所需的时间也延长。【简洁律】把模糊的图像阐释为简单、完整的而不是复杂、不完整的倾向。【奥卡姆剃刀原理】如有两个功能相等的设计，那么选择最简单的。【最小阻力信道原则】完成目标的努力越大，成功的可能性越小。【图片优势效应】图片比文字记忆更深刻。【视野开阔-隐蔽原则】一种喜欢视野开阔无遮挡但带有隐蔽区和隐退处环境的趋势。【识别优于回想】对事物的识别记忆比对事物的回想记忆要强。【冗余】使用超出必须的元素以使系统在一个或多个元素失败是继续运行。【三等分原则】把一个媒质划分成三等分，为设计中的重要元素创造具有美感的位置的一种布局技巧。【好原则的对头】确定一个令人满意的解决方法通常要比寻求一个收到最佳效果的解决方法更可取。【热带稀树草原前提】与其他环境相比倾向于热带草原般的环境。【大小谬误推理】以某一规模运行的系统同样可以以更小或更大的规模运行的一种假设倾向。【自相似性】事物是由互相类似的单元或与整体相似的单元组成的一种特性。【系列位置效应】出现在系列开头和最后的项目比在中间的项目更可能被记住的一种记忆现象。【自顶向下布光倾向】一种把物体的阴影区或黑暗区视为光源来自物体上方所产生的阴影的趋势。
- 2、也许读了以后并不会形成什么特别清晰的东西但是会让我了解到很多以前没有了解过的东西之外的，没有事情的时候或者有疑惑的时候看一看也许会让你发现自己面临的一些困扰迎刃而解。我认为是一本很值得一读的书
- 3、翻译确实不敢恭维呀~，但最后翻译者也做了说明的，哈哈，姑且原谅他们吧。很好的书，很细致，特别是实例经典~
- 4、一些容易被忽视，却又比较重要的注意事项。原以为只是些人机学的内容，后来认识到其实适用于设计的很多领域。
- 5、翻译很一般，几乎到了只可意会不能言传的地步.....不过配图非常好，所以基本上不用看文字都能大概意会每一条设计原则的含义。值得反复翻阅。
- 6、印象最深的是中文翻译太差，里面的内容还是不错的，两年前在龙之媒买的，断断续续看了个大概。还是很有帮助。
- 7、一本书容纳了100个观点，这么多的内容不可能详细，基本每一细则，用一页文字加一页图例来说明，有点像《一生必读的100本书》（真有这本书吗？）。细则的选择和阐述都很有趣，翻译的也不错，阅读起来很顺畅。还是有种大而全的感觉，就算不关心设计部分，在相当多的细则中也能感到科普的味道和趣味。全书看下来，启发性要大于实用价值。闲下来时翻几页是最好的阅读方式。---封面设计太失败了几张正文的照片 <http://picasaweb.google.com/taballa/100>
- 8、这本书涵盖了设计中的各个方面，读过之后，其实脑中一片混乱，因为信息量太大。总之，“细”是这本书值得一读的最大卖点。

章节试读

1、《最佳设计100细则》的笔记-第3页

1、80/20法则

在任何大系统中，高百分比的结果是由低百分比的变量产生的。

80/20法则有助于集中力量，实现更大的设计效益，例如：如果一个产品起关键作用的20%的特征使用了80%的时间，那么设计和检测力量就应该主要集中在产品的那些特征上80%的其他特征需要重新认识，以验证其在设计中的价值。

2. 可接受性

设计的物体和环境应当适用，无需改动，使用的人越多越好。

3. 先行组织者

根据已知信息理解新信息的一种教学技巧。

4. 美感适用效应

一般认为，美的设计比不够美观的设计更容易被人采用。

美观的设计还能促成与人的积极关系，使人们对设计存在的问题更加宽容。

5. 供给

物体与环境的特性影响其功能的一种性能。

只要可能，物体与环境的设计应该“供给”预定的功能，不“供给”不合适的用途。

6. 对齐

设计中的组成部分应该同一个或者更多的其他的组成部分成一直线排列。对齐排列产生整齐划一、相互衔接的感觉，这有助于设计的全面美学和感知的稳定。对齐还是引导人们完成设计的有效方法

7. 原型

让适当的原形与设计认同会发生联系会发生增加设计的成功率。

注意不同的文化对具体的原型反应不一，所以使用前必须对目标人口进行测试。

8. 魅力偏差

多数倾向认为有吸引力的人比没有吸引力的人更聪明、更称职、更有道德、更善交际。

9. 娃娃脸偏差

一种把具有娃娃脸特征的人和事物看作比具有成熟特征的人和事物更加天真、更加依赖性、更加诚实的倾向。

在营销和广告中，如果传达知识和权威，用成人的脸；如果传达证明信息和顺从，则用娃娃脸的人。

10. 组块

一种把许多信息组合成数量有限的单元或块、方便信息处理和记忆的技巧。

在需要人们记忆并记住信息或应用信息解决问题的时候，把信息组成更小的块。不要把要查找或浏览的信息组成块。在噪音和压力使人不能专心的环境下，考虑把关键的、用醒目字体排印的信息组块，已减少短期记忆的容量。运用组块技巧时，采用4+-1组块的当代估计值。

《最佳设计100细则》

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