

# 《好设计不简单》

## 图书基本信息

书名：《好设计不简单》

13位ISBN编号：9787115363439

出版时间：2014-8

作者：[日] 古贺直树

页数：192

译者：张君艳

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.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《好设计不简单》

## 内容概要

本书作者根据多年的从业经验，剖析用户的心理，从饮水机、门把手等日常生活中的常见物品出发，针对文字、图标、形状、颜色、动态效果等方面，就如何制作出友好的界面、如何通过UI设计避免人为失误等问题，给出了大量简单、易行的建议。书中列举的大量应用实例使枯燥的设计原理变得平易近人。

本书适合各行业的UI设计人员，特别是应用程序开发、web设计的技术人员阅读。

# 《好设计不简单》

## 作者简介

古贺直树

东京理科大学应用数学系毕业。1990年投身教育软件开发行业，创立FUNTECH公司，任董事长。从MS-DOS时代起就致力于图形界面设计的研究，曾制作了“游戏工匠”“童话工匠”等多款教娱软件。现主要从事业务系统顾问和设计工作。著有《系统学习计算机语言》（合著，日经BP社）等。

## 书籍目录

第1章 界面设计的重要性	1
1.1 用户界面中存在的问题以及对设计人员的要求	2
1.1.1 不易操作的用户界面	2
1.1.2 界面操作时产生的压抑感	8
1.1.3 对界面设计人员的要求	10
1.2 人为失误的增加及其带来的影响	12
1.2.1 什么是人为失误	12
1.2.2 由人为失误引起的重大事件	14
第2章 界面设计与效果	17
2.1 文字和图标	18
2.1.1 什么是文字	18
2.1.2 图标的应用及其效果	22
2.2 物体的形状	25
2.2.1 物体的形状	25
2.2.2 物体形状给人的直观感受	25
2.2.3 显示器显示的内容给人的感受	28
2.2.4 软件中的形状效果	29
2.2.5 黄金比例与稳定的形状	30
2.2.6 其他稳定的形状	33
2.2.7 可供性——物体形状产生的效果	35
2.2.8 物体形状带来的效果	38
2.2.9 视错觉效果	39
2.3 认识趋势与方向	42
2.3.1 人类视觉中水平与垂直的区别	42
2.3.2 上与下	44
2.3.3 左与右	46
2.3.4 向右转还是向左转	52
2.4 颜色	55
2.4.1 颜色的属性	55
2.4.2 不同颜色产生的不同效果	56
2.4.3 计算机的显示颜色	60
2.4.4 颜色的轻重、大小和层次	65
2.4.5 界面中颜色的活用	66
2.5 动态效果	68
2.5.1 动态表示产生的效果	68
2.5.2 鼠标单击效果	73
2.6 3D模拟视觉效果及相关问题	77
2.6.1 向用户界面引入3D嵌入式效果	77
2.6.2 按钮的设计与视线的移动	78
2.6.3 由3D组件引起的焦躁感	80
第3章 操作方法	85
3.1 人机接口	86
3.1.1 人机接口的历史与种类	86
3.1.2 了解鼠标的用途	87
3.1.3 易于操作的触摸屏	89
3.1.4 键盘操作的优点	91
3.2 操作顺序与功能流程	93

3.2.1	对话型与对象型的差异	93
3.2.2	两种操作方法的融合	105
3.3	操作习惯	107
3.3.1	学习效果与下意识操作	107
3.3.2	软件的操作习惯	109
3.3.3	错误的界面设计及应对方法	111
3.3.4	如何应对下意识操作	114
3.4	时间要素	118
3.4.1	向用户提供相关处理信息	118
3.4.2	障眼法——使用户对处理时间产生错觉	120
3.4.3	统一操作时间可以让人更放心	124
3.4.4	向系统中引入时间要素	125
3.5	目标用户的差异	127
3.5.1	不同用户级别对设计的影响	127
3.5.2	使用场所及使用时间对设计的影响	129
第4章	用心创建最佳系统	131
4.1	防止人为失误	132
4.1.1	防止人为失误的方法	132
4.1.2	软件操作中应对人为失误的方法	135
4.2	消除认知性焦虑	140
4.2.1	用户压力及其原因	140
4.2.2	明确操作位置	141
4.2.3	易识别的选项数	145
4.2.4	信息的分类组合	146
4.2.5	信息反馈	149
4.2.6	报错信息	152
4.2.7	充实帮助信息	153
4.3	舒适的界面设计	155
4.3.1	颜色的搭配	155
4.3.2	颜色的使用与配色示例	161
4.3.3	能提高辨识度和对比度的设置	164
4.3.4	便于用户搜索信息的小技巧	170
4.3.5	具有平衡感的设计	175
	参考资料	183

## 《好设计不简单》

### 精彩短评

- 1、很有意思，但是举得例子多是 CS 结构的桌面软件，很基础，适合初学者来研究。
- 2、很多生活的小例子，不经意间的设计
- 3、15分钟看完，从用户基本行为、认知中决定体验，有些交互是按照用户习惯来，有些是人为规定交互原则
- 4、电脑gui界面，内容太基础，不是太好
- 5、看着去了日本人写的
- 6、整体感觉比较失望。
- 7、PC端设计和工业设计的老例子，有点意思。  
【为什么我会觉得可以拿来撩妹子？！难道会有妹子听我说ATM机的设计么？！神经病啊！
- 8、这是买过的设计书里最让人后悔的一本，所列的例子过于陈旧，界面都是90年代的DOS系统界面，没什么可学习借鉴的地方，谁要的？我送他。
- 9、douban里对此书的ZB评论太多。。
- 10、案例有点陈旧了，但说的理在点上
- 11、写给初学者的人机交互设计学习目录，案例偏人机，展开来讲又偏UI，可能会显得乱，但这样随便翻翻的书写成这样已经很不错的吧。
- 12、不太好

# 《好设计不简单》

## 精彩书评

1、虽是2014出版的书，但是所举的例子都是很陈旧的，只是阐述了一些思想，让我有一种感觉是在阅读几年前的教材。作为一本设计师的书是不太行的，感觉很标题党。如果是作为理解何为交互的入门级教材还可以。不推荐购买此书

## 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.tushu000.com](http://www.tushu000.com)