

# 《通用设计法则》

## 图书基本信息

书名：《通用设计法则》

13位ISBN编号：9787511717184

10位ISBN编号：7511717187

出版时间：2013-9

出版社：中央编译出版社

作者：威廉·立德威尔（William Lidwell），克里蒂娜·霍顿（Kritina Holden），吉尔·巴特勒（Jill Butler）

页数：272

译者：朱占星,薛江

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)

# 《通用设计法则》

## 内容概要

\*为所有设计师提供的一站式参考书与资源宝典

\*详解常用设计概念，配以图示实例

\*跨学科跨领域的设计思想、解决方案与创新思维

\*涵盖平面设计、建筑设计与用户界面设计各领域核心理论

不论是举办营销活动、设计海报、筹划博物馆展览、设计计算机游戏，还是更复杂的控制系统的设计，我们看到的最终设计作品实际上是诸多设计领域里的概念与实践的融合。直到今天，仍然没有人能做到对这些领域全部精通，因此设计师要设计一个作品，就要在各领域不断搜寻和借鉴。

而本书是第一部跨越各专业领域的设计著作，图片丰富，使用方便。用清晰易懂的语言解说设计概念，且配有将概念用于实践的图示实例。从“80/20法则”、“意元集组”、“娃娃脸偏见”、“奥卡姆剃刀”、“自相似性”到“讲故事”等通用法则。读者可从这125条法则中，快速地吸收宝贵经验，避免致命错误，开启更多、更好的沟通与创意。

这本重要的设计法则书，是设计师、工程师、建筑师，以及正在学习设计专业的学生的必备工具和实用宝典。任何一个读者都可以通过这本书看懂设计的门道，培养出判断“好设计、好物件、好视觉如何好”的眼光与能力。

自2003年初版以来，受到全世界三十多个国家近百万读者的信赖。这是十年来首次更新的版本，对第一版的内容的进行了大量的充实与修改，新增了25条法则。

本书官网：[www.universalprinciplesofdesign.com](http://www.universalprinciplesofdesign.com)

# 《通用设计法则》

## 作者简介

威廉·立德威尔 (William Lidwell)

主要从事以设计和工程心理学为主题的写作、演讲与咨询工作。对跨学科的设计、组织创新方法及制度化创新尤其感兴趣。另著有《解构产品设计》(Deconstructing Product Design)和《卓越管理准则》(Guidelines for Excellence in Management)。经常为热门设计类报刊撰写文章。目前在美国德克萨斯州休斯敦市定居和工作。

克里蒂娜·霍顿 (Kritina Holden)

现任美国国家航空航天局约翰逊太空中心“使用性测试与分析设备”(UTAF)的技术指导与执行经理,负责提案、项目规划、人员任务分配与指导及UTAF技术质量监督。她也以专家身份,为猎户座宇宙飞船驾驶舱小组提供人类因素工程学支持,协助需求开发、任务分析、成员评估等工作。她目前在休斯敦大学明湖分校担任副教授。

吉尔·巴特勒 (Jill Butler)

曾绘制、设计与创造的作品多到连她自己也记不清了。在多家组织担任设计师与设计顾问。2002年成立“本质创造者设计工作室”(Stuff Creators Design Studio)。曾于休斯敦大学和金武德社区大学教授设计、桌面出版和字体设计等课程。作为一名获奖无数的平面设计师,她的兴趣涵盖信息设计、用户体验设计、插画和纸艺。目前在美国德克萨斯州休斯敦市定居和工作。

## 书籍目录

- 11 序
- 12 前言
- 14 80/20法则
- 16 无障碍使用
- 18 导引手册
- 20 美即适用效应
- 22 功能可见性
- 24 对齐
- 26 拟人形
- 28 原型
- 30 面积对齐
- 32 魅力偏见
- 34 娃娃脸偏见
- 36 亲近生命效应
- 38 大教堂效应
- 40 意元集组
- 42 条件反射
- 44 意向整合
- 46 认知失调
- 48 颜色
- 50 共同命运
- 52 比较
- 54 确认
- 56 一致性
- 58 恒常性
- 60 约束
- 62 曲线偏见
- 64 控制
- 66 整合
- 68 成本效益
- 70 防卫空间
- 72 深度处理
- 74 集体式设计
- 76 偏好路径
- 78 开发周期
- 80 入口
- 82 错误
- 84 预期效应
- 86 曝光效应
- 88 面子主义比例
- 90 安全系数
- 92 反馈循环
- 94 斐波那契数列
- 96 正负形关系
- 98 费茨定律
- 100 五帽架
- 102 功能性与使用性取舍

104包容性  
106形式服从功能  
108框架  
110稳住—逃跑—对抗—认输  
112错误进—错误出  
114黄金比例  
116连续性定律  
118古登堡图表  
120希克定律  
122层次  
124需求的等级  
126强调手法  
128恐惧留白  
130男女孩行为差异  
132图像特征  
134完全忘我  
136干扰性视盲  
138干扰效应  
140倒金字塔法则  
142重复  
144布拉哥南斯定律  
146分类法  
148易读性  
150产品周期  
152映射  
154心智模式  
156模拟  
158记忆技巧  
160模块化  
162前卫与亲近性  
164最平均面孔效应  
166常态分配  
168闭门造车  
170推动力  
172奥卡姆剃刀  
174操作制约  
176定位感  
178效能负荷  
180表现vs.偏爱  
182个性化  
184美化效果  
186刺激作用  
188逐级展开  
190命题密度  
192全貌—庇护  
194初稿设计  
196接近  
198可读性  
200辨认比回想重要

202红色效应  
204备援  
206罗塞塔石碑  
208三分定律  
210满意法  
212大草原偏爱  
214规模缩放谬误  
216物以稀为贵  
218自相似性  
220序列效应  
222塑造  
224信噪比  
226相似性  
228吸引力  
230讲故事  
232结构形态  
234对称  
236威胁侦测  
238三维立体投射  
240由上而下光源偏见  
242恐怖谷  
244不确定性原理  
246同一连贯性  
248凡勃伦效应  
250可见性  
252视觉空间共振  
254梵雷斯托夫效应  
256侘寂之美  
258腰臀比  
260找路  
262最弱的一环  
264索引  
269图片来源  
271致谢

## 精彩短评

- 1、偶尔的翻译还是堪忧，时不时回去看看还是有启发的。
- 2、大部分内容都是冗余重复的，很多章节太类似，感觉就是作者不断的拿前面的章节重新修饰一下加两个图又是一个新章节。小部分内容还是很有参考价值的，像颜色，比较，强调手法，吸引力等等。比较喜欢的地方是每一个设计作者实际上都简短的阐述了为什么这样的设计会有某种效果，虽然大部分地方实际上是说通过实验表明。总结一下全文，好的设计就是简洁，亲近自然，有层次加考虑周到。
- 3、需要读原版
- 4、骗钱的好吗？！这么贵 根本不值！
- 5、设计
- 6、一页解说一页图表，非常清晰明了的排版。内容一般，台味翻译有些费解。
- 7、原来我看过.....
- 8、厚的一比，但感觉有点架空
- 9、系统地梳理了一下各种原则，有的知道，有的曾经知道，有的从没听说。汗颜
- 10、如其名，概念解释，有些东西了解了才明白原来是这样
- 11、大纲一样的工具书，每一个词条都可以继续补充
- 12、值得常常翻阅的好书
- 13、很好懂 半本心理学吧 解决了一点疑问 比较宽泛 看着玩玩可以（
- 14、一张图，一页文字说明，介绍一个设计原理；精炼而透彻。作为从小在美学教育的荒漠----中国长大的孩纸，我觉得非常有必要放在手边，尤其是你偶尔要做做PPT，设计一下宣传稿，画几个图的时候。。。
- 15、铜版纸的观感不是太好，但原理性的东西还是讲得比较实在的。
- 16、提升设计师专业度的一本工具书，适合先快速读一遍，遇到问题时再看具体词条。
- 17、这本书需要一定的基础。整本书更像作者自己的读书笔记。里面内容很抽象，如果之前没有看过某些理论的书籍，对提到的原则只能有非常浅显理解。

可以当成个清单吧，对某些原则感兴趣的话，可以找其他书进一步扩展阅读。

- 18、从其他地方摘录下的二手资料编成一本技巧书，内容浅显、重复，不够系统性，简陋的介绍。卖这么贵，真不值得。
- 19、给人灵感 值得一读
- 20、设计类科普读物
- 21、不错，比较功利的常识介绍，至少整理还算清楚。未必值4星，但相比那种长篇大论言之无物的玩意儿，这个还是值得读。
- 22、跨界通吃型设计参考指南
- 23、对于非设计专业的人来说，有一定参考意义，毕竟一本书介绍125个法则，内容不会很有深度。作为工具书对待。
- 24、超级棒的目录书！！！沿着这个可以找好多方向学习
- 25、实用的设计宝典，给一些设计倾向做出了简明扼要的解释
- 26、科普向，按照首字母排序组织的方式太不合理了
- 27、工具书，想卖掉了
- 28、还有什么可说的，一本在手，世界全有
- 29、<泛读>最有感触的概念——视觉空间共振（Visuospatial Resonance）由于影像的空间频率，让观看者和影像之间的距离产生共振，使得该影像达到最佳清晰度。就是名画蒙娜丽莎微笑的原理，远看似乎在微笑近看却没有，其实是嘴边的阴影远看的时候虚化跟整体融合造成微笑的假象，书中用的例子是爱因斯坦和玛丽莲梦露的混合头像（前几天看到类似人脸的火星岩石也是一个道理，后来获得了清晰的图片一点都不像人脸了）。其它几点：1、80/20法则，80%的效果由20%的关键因素决定。2、意念集组：把不同信息分组归纳，便于理解记忆（电话号码里的横杠）。3、希克定律：当选项增加，做决定的时间也增加。4、倒金字塔法则：按重要性递减顺序呈现资料。5、信噪比：不相关信息的

## 《通用设计法则》

比例越少，信噪比越高，设计越理想。6、侘寂之美。

30、基本是把心理学的文献做了一个索引然后配上图例进行解释说明，就像开篇所说：“优秀的设计师有时会无视设计法则。但当他们这样做的时候，通常会有一些补偿性的措施。除非你能确定你能做得那么好，否则最好还是遵守这些法则。”

31、简单入门的设计法制，可以一读，但中文翻译较一般。

32、设计方法。

33、總覺得不夠全，魯棒性就沒寫啊比四大設計原則那本差點



# 《通用设计法则》

精彩书评

## 章节试读

### 1、《通用设计法则》的笔记-第1页

#### 主要概念摘录

aesthetic-usability effect 人们会以为美观的设计更实用

affordance 功能可见性

factor of safety 多使用一些元素，超过必要的数量，来抵消未知变量的影响，防止系统故障

flexibility-usability tradeoff 如果设计的灵活性增加，则其使用性降低

forgiveness 设计应该能让人避免发生错误，并且一旦错误确已发生，能把负面影响降到最低。常见方式包括 良好的功能可见性 可逆性操作 安全网 确认 警告 帮助

form follows function 形式服从功能 (form follows fiasco:

<http://www.stevegrossi.com/on/form-follows-fiasco>)

garbage-in garbage-out 系统的输出品质取决于系统的输入品质

constraint 约束，限制在一个系统中可操作行动的一种方法

hierarchy of needs 功能性 可靠性 使用性 熟练性 创意

immersion 沉浸

mapping 控制及其效果之间的关系。控制及其效果之间好的映射会让设计更好用

mnemonic device 记忆手段

operant conditioning 强化行为

performance load 效能负载力

performance vs. preference 帮助人们达到最理想使用效果的设计，常常不是人们最喜欢的设计（Dvorak 键盘）

progressive disclosure 渐进展开（游乐场排队）

recognition over recall

scaling fallacy

top-down lighting bias

weakest-link 故意使其损坏以保护核心元件

## 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)