

# 《Web界面设计》

## 图书基本信息

书名：《Web界面设计》

13位ISBN编号：9787121091674

10位ISBN编号：7121091674

出版时间：2009年7月

出版社：电子工业出版社

作者：Bill Scott, Theresa Neil

页数：340

译者：李松峰

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)

# 《Web界面设计》

## 内容概要

当前的Web已经进入崭新的时代！本书涵盖了在基于独一无二的Web环境下、在创建丰富体验的过程中设计Web界面的最佳实践、模式和原理。UI专家Bill Scott和Theresa Neil在他们多年实践经验和不懈探索的基础上，总结提炼出了Web界面设计的六大原理——直截了当、简化交互、足不出户、提供邀请、使用变换和即时反应，并以这六大原理为依托，以当今Web上各类开风气之先的流行网站为示例，向读者展示了超过75种基于富交互构建Web界面的模式，并以简单明了的语言，阐明了数以百计行之有效的最佳实践。同时，书中还给出诸多反模式，即在Web界面设计过程中应该避免的做法。本书是迄今为止一部专注于富Web界面设计的经典之作。

本书既是一本Web界面设计指南，又是一本Web界面实例参考，适合Web界面设计、开发、研究人员、爱好者，以及Web项目管理人员阅读。

## 作者简介

Bill Scott居住在美国加利福尼亚州洛斯盖多斯，目前是Netflix公司的UI工程总监，他在这个职位上发挥着自己在界面工程和设计方面的专长。此前，他是雅虎公司的Ajax技术推广专家，并负责管理Yahoo! Design Pattern Library (Yahoo!设计模式库)。

Bill的IT从业经历漫长而耐人寻味，他对设计可用性产品的技术和创意具有独到的见解。通过[www.looksgoodworkswell.com](http://www.looksgoodworkswell.com)可以了解他广泛的爱好和思想发展脉络。

Theresa Neil是一位居住在美国得克萨斯州奥斯汀市的用户体验咨询师，她的职业是为创业型公司和财富500强公司设计互联网应用程序。访问[www.designgenie.org](http://www.designgenie.org)可以欣赏她的设计作品。

## 书籍目录

序

前言

原理一：直截了当

第1章：页内编辑

1.1 单字段行内编辑

1.2 多字段行内编辑

1.3 覆盖层编辑

1.4 表格编辑

1.5 群组编辑

1.6 模块配置

1.7 选择编辑模式的原则

第2章：利用拖放

2.1 趣味瞬间

2.2 拖放的用途

2.3 拖放模块

2.4 拖放列表

2.5 拖放对象

2.6 拖放操作

2.7 拖放集合

2.8 实现拖放的挑战

第3章：直接选择

3.1 切换选择

3.2 集合选择

3.3 对象选择

3.4 混合选择

原理二：简化交互

第4章：上下文工具

4.1 上下文交互

4.2 费茨定律

4.3 上下文工具

4.4 实时可见工具

4.5 悬停即现工具

4.6 开关显示工具

4.7 级联递进工具

4.8 二级菜单

原理三：足不出户

第5章：覆盖层

5.1 对话框覆盖层

5.2 详情覆盖层

5.3 输入覆盖层

第6章：嵌入层

6.1 对话框嵌入层

6.2 列表嵌入层

6.3 详情嵌入层

6.4 标签页

6.5 嵌入层与覆盖层

第7章：虚拟页面

- 7.1 虚拟滚动
- 7.2 内置分页
- 7.3 滚动分页：传送带
- 7.4 虚拟摇摄
- 7.5 伸缩式用户界面
- 7.6 分页与滚动
- 第8章：流程处理
- 8.1 Google Blogger
- 8.2 魔法原理
- 8.3 交互式单页
- 8.4 嵌入式部件
- 8.5 对话框覆盖层
- 8.6 配置程序
- 8.7 静态单页
- 原理四：提供邀请
- 第9章：静态邀请
- 9.1 引导操作邀请
- 9.2 漫游探索邀请
- 第10章：动态邀请
- 10.1 悬停邀请
- 10.2 预期功能邀请
- 10.3 拖放邀请
- 10.4 推论邀请
- 10.5 更多内容邀请
- 10.6 邀请的优点
- 原理五：巧用变换
- 第11章：变换模式
- 11.1 加亮和减暗
- 11.2 扩展与折叠
- 11.3 自恢复式淡出
- 11.4 动画效果
- 11.5 聚光灯效果
- 第12章：变换的目的
- 12.1 增添魅力
- 12.2 增进沟通
- 原理六：即时反应
- 第13章：查询模式
- 13.1 自动完成
- 13.2 实时建议
- 13.3 实时搜索
- 13.4 微调搜索
- 第14章：反馈模式
- 14.1 实时预览
- 14.2 渐进展现
- 14.3 进度指示
- 14.4 定时刷新
- 尾声：富交互的原理和模式
- 索引



## 精彩短评

- 1、开眼界
- 2、：
- 3、很不错的一本最佳实践的书，只是有点贵
- 4、Web界面设计的六大原理——直截了当、简化交互、足不出户、提供邀请、使用变换和即时反应
- 5、非常棒的界面设计书籍
- 6、失眠的好处是可以读完一本书。
- 7、交互就是更好的解决用户在使用界面中遇到的问题
- 8、《Web界面设计》B座五层艺术文献、计算机文献 TP393.4/1081  
读了8个小时。周一上午十点半到十一点半+下午两点到四点+周四上午十点到十一点半+周一下午一点半到五点。指导评测系统的需求。
- 9、如果你之前就清楚的书里面讲的那些操作流程的话，才会有一些“道”上的收获
- 10、案例分析瞬间值得深思
- 11、翻译确实一般
- 12、看上去有点过时了
- 13、产品设计
- 14、培养了自己一颗交互的心
- 15、不错的，很多已经被应用到各个网站的设计中。感觉，实用价值会逐渐变低。
- 16、很多想法还是可以借鉴的，作为入门级别的书，确实有用到的实处。
- 17、纯操作书，有很多实例能开拓你的思路，一些建议也能避免你在交互细节上走一些弯路，但全书的所谓六大原理完全不知所谓，重复混乱，不知道是翻译的问题还是作者本身逻辑有问题
- 18、讲web交互界面设计的。总的来说还可以，就是有点晚了。原版是09年出版的，中文翻译版我看到写着15年3月第一次印刷。所以看起来觉得有点晚了。快速过了一遍，还可以。
- 19、书是本好书，理论总结的不错，案例也很生动，很多地方写的非常之细，可见作者确实用心在写。但绝大多数理论已经渗透了互联网的诸多应用，网站看多了、用多了，原型画多了，里面很多东西都已不知不觉的知道，很多注意点都在潜移默化的了解，所以这本书对于已经入行的人来说，意义有限，通读即可。
- 20、书如作者的设计理念——直截了当简单明了
- 21、好好学习，逆水行舟！
- 22、目前看过交互设计的书里，最好的一本了，每个人都值得一看。
- 23、很快能刷完的一本书，虽然岁月有点久远，但确实很实在解决了当下我的一些困惑，交互初级入门很合格的书。就是翻译有点不太尽如人意。
- 24、讲细节，也有点太细了
- 25、非常全面必读也很细致还图文并茂，必读
- 26、本书描述了6个原理：即直截了当、简化交互、足不出户、提供邀请、使用变换、即时反应。
- 27、原理五：巧用变换//动画效果
- 28、了解什么是交互设计，由此开始
- 29、挺好的书，不错。
- 30、依照6个原理：“直接了当、简化交互、足不出户、提供邀请、使用变换、即时反应”探索WEB交互设计模式的方法与实践应用。为初涉交互设计以及WEB产品体验不丰富的人提供较全面的介绍，遗憾的是，书本写成时间较早，引入的设计方法、理论以及实例，在今天看来，都早已普及到主流WEB产品中。如果把这本书当作抛砖引玉，那块玉已经在我们生活周围了。所以要是能够广泛地体验不同产品的界面交互，已不需要再读这本书。
- 31、整一个交互的 case book，按不同的操作罗列有哪些处理方式，很琐碎，没有像一般的设计书那样是principle，更多的是best practice。案例都太老啦，上古级别的，理解例子里的产品是做什么操作还要花一定的时间。如果不是公司要求，完全不想读。发现很多交互方式，很早就用了。/如果不是公司要求，大概都不会静下来读书，这次其实读得也不细。上次读完一本书都是4个月前了啊。

- 32、一本不错的设计规范书，做规范很值得参考
- 33、实用型书籍，以前读过，现在想拿出来和我们cgwang的同学分享
- 34、信息量好大啊囧，实践最重要！！
- 35、这是 Web 设计师入门必读的一本书
- 36、部分样章 感觉不错 有用
- 37、书中图片太小了。有些案例图片要看好一会才能知道要讲啥
- 38、从交互细节入手进行考虑，往往让产品设计更完整。
- 39、其实也就那样。。
- 40、简直不能更全 有设计经验了看着比较好 yahoo的交互真心感觉做的不错但是公司不行了你交互做得好也没用啊
- 41、UI交互最高境界就是让用户发现不到它们的存在，但事实上有了它们的存在促进了用于体验的提升，书中很多实例在如今网站上也在广泛运用，但是我们往往没有足够的细微的眼光觉察他们，本书将这些不可或缺的细节一一展示，分析，挖掘给我们，是本好书，可我草草读完一遍，打算抽空写个读书笔记
- 42、怎么说呢，乍看这本书好像讲的都知道，你都在用了，但看出版年份，2009，说明你现在习以为常的东西正是人家当年归类总结并推荐的东西，至今不衰。  
这本书说下来就说了个中心，让用户在上你的网站的时候能high起来，因此你的网页界面要直接，要轻，要简单，要实时，做到了，就得到了
- 43、本书介绍了各种内容的情况下，如何展现内容并实现交互，然后总结了多条基于交互的展示经验；  
前端开发，交互，视觉，PD都应该阅读
- 44、浅显易懂,实例丰富的工具书,深度不太够
- 45、有点过时
- 46、UI其实是一个没有太大技术意义的东西，因为你都可以转换成命令完成。但是对于用户而言，界面设计在你不能提供足够没有替代性产品的时候是有革命意义的。除非你是12306这样的公司否则还是做好界面设计，这里可能就和心理学这类的科学搭界了。这不是一个技术不技术的问题，而是一个综合考虑用户的问题。当然这本书这个编辑也是垃圾，估计是直接照着英文标题翻译的。其实更加准确的说这本书是讲了交互界面的设计，不是更广泛使用意义上的UI。
- 47、不错
- 48、介绍得还不错，但是太少了。
- 49、中秋回家的大巴上闲着无聊，居然默默地读了一半。虽然是09年的书，但是依旧对现在的web界面设计很有指导价值。完全看不出过时的痕迹啊。全部彩印比较贵，就先借图书馆的来看了。
- 50、想不到第100本书还是技术书，弱爆啦.....此书很赞！



- 1、挺不错的，但是呢，对于我这种新手来说就只能观摩了，里面很详尽的说明各种界面使用方式，就是怎么去设计让人感觉到好，却没有制作这种操作的详细方法，可能是我接触还不够多，总觉得里面的东西要实现出来，以我的水平还很有限，不过是一本不错的参考书
- 2、本书书名其实应该叫做《web交互界面设计》更贴切一些。可见，这是一本介绍交互的书。与《about face》不同，这本书基本不涉及交互原理及概念的介绍，而是focus on 一系列具体的交互组件和交互方式，所以说他是一本纯粹的工具书，教你：目前有哪些流行的交互控件；各自有何特点；应该何时使用，如何使用；以及应该避免哪些错误。如果你希望读到一本叫交互设计理念的书，这本书应该不是你想要的，如果你希望了解互联网比较流行的交互组件，just it!
- 3、1.在互联网上尽量不要有割裂感，即在哪里输入，就要让用户在哪里输出。2.页面要直接地响应用户的操作，接下来的3章来讨论这些模式。1.页内编辑2.利用拖放提供邀请静态邀请巧用变换变换的目的
- 4、满分，哦也，满分，哦也满分，哦也满分，哦也满分，哦也这评论还短呀满分，哦也，满分，哦也满分，哦也满分，哦也这评论还短呀满分，哦也，满分，哦也满分，哦也满分，哦也这评论还短呀满分，哦也，满分，哦也满分，哦也满分，哦也这评论还短呀满分，哦也，满分，哦也满分，哦也这评论还短呀
- 5、如果说UI设计是UE的福音的话，那《Web界面设计》这本书就是UI设计的福音，这本书让很多人受益匪浅，当然我也不例外。我的这些作品中[<http://www.jiaohucn.com/jiaohucn/uidesign/icon/2012/1122/3772.html>]有很多《Web界面设计》这本书的影子。
- 6、这个书说实话不是用来入门的,里面的提供了茫茫然多的实例和一些经验准则.实在是设计时候不可多得的参考书.
- 7、住院期间读完了整本书，可以说是非常喜欢，理论清晰明确，样本案例解释的很彻底。结合自己平时所遇到的问题，可以说是给出了很多解答或者提示。不同于那些讲了很多空泛概念的书，本书更适合想要具体明确交互设计和界面设计的人来读。读完之后不会晕头转向，不会不知所云。总的来说很喜欢，推荐大家读。之后也会继续关注相关作者和O'RELLY出版的书。
- 8、书里总共介绍了6个交互设计的原则，依次是直接了当、简化交互、足不出户、提供邀请、巧用变换、即时反馈（有图版[http://blog.sina.com.cn/s/blog\\_7b9385b00101jy5l.html](http://blog.sina.com.cn/s/blog_7b9385b00101jy5l.html)）1直截了当：从哪里输出就从哪里输入1.1页内编辑注意易发现性如果易读性比易编辑性更重要，则应该在用户与内容交互时在给出可以编辑的提示，否则，应该隐藏相应提示 注意易访问性为行内编辑功能提供备用方案，即允许用户在另外一个页面中编辑，也可以增进易访问性。在多字段行内编辑的情况下，显示的内容与编辑时所需要的字段会存在比较大的差异。理想情况下，应该把显示和编辑两个模式完全连续地混合在一起。把编辑表单加载到页面中，势必会影响页面中原有的内容。要从视觉上消除这种影响，可以巧妙地利用动画。Backpackit采用的方式就是在淡出显示视图的同时，淡入编辑视图。覆盖层编辑如果有必要占用专门的屏幕空间放置编辑窗格（需要用户更多地关注被编辑的项），而且页面的上下文对编辑任务也不重要，就可以考虑使用覆盖层编辑。表格编辑不要轻易通过鼠标悬停启动单元格编辑。否则，不仅会让用户有进入“地雷阵”之感，更会干扰到正常的界面交互。应该立即切换到编辑模式，让用户在编辑之前等待切换动画没有任何意义。进入与退出编辑模式通常应该采用同样的交互风格。这样才有助于发现相反的操作，而这就是所谓的对称性交互原则。1.2利用拖放：趣味瞬间用户怎么知道可以拖动？拖放对象的目的是什么？在哪里可以或不可以放置拖动的对象？通过什么视觉元素来表示拖动能力？拖动期间，怎么样表示有效和无效的放置目标？是否允许用户拖动实际的对象？还是只允许用户拖动实际对象的幻影？还是拖动一个小缩略图？整个拖动与放置期间，要对用户给出哪些视觉反馈？1.3直接选择。注意显示选择了几项2简化交互2.1上下文工具（放在页面内容上下文中的相关工具）如果某个操作非常重要，就采用实时可见工具，否则使用悬停即现工具，必须综合考虑视觉干扰和易发现性在显示上下文工具时，要保证页面各个部分的布局不变尽量使用熟悉的方式帮助用户发现隐藏工具2.2级联递进工具如果不想基于鼠标悬停显示上下文工具，可以使用级联递进工具在可能的情况下，最好避免使用级联。为了使用下一级菜单而执行过多鼠标操作，很容易导致用户反感尽可能把操

作放在距离激活点最近的位置上3足不出户：心流3.1覆盖层在激活后，不要使用长时间动画或效果延迟显示详情覆盖层。如果单击对象会调用其他操作，则使用悬停。在yahoo news中，单击链接会打开新闻页面；而悬停则可以为用户提供快速预览如果想让用户通过更明确的方式获取更多信息，可以使用单击。3.2嵌入层使用嵌入层既可以调整页面，又可以同时看到结果为了消除在页面中嵌入的突兀感，可以使用快速的滑动动画使用嵌入层来联系触发它的元素和对话框使用嵌入层显示不太重要、不属于页面主流程的工具3.3交互式单页3.4嵌入式部件4提供邀请悬停邀请、预期功能邀请、拖放邀请、推论邀请5巧用变换1加亮和减暗2扩展和折叠3自恢复式淡出4动画效果减少一半规则为避免过分强化加亮效果或计时变换，应该把效果的值减少一半因为人们很容易为淋漓尽致地表现某种动画而沉迷其中，结果往往会忽略想要得到的整体交互效果。6即时反应6.1查询模式自动完成、实时建议、实时搜索、微调搜索对自动完成而言，须直接给一个值，建议就是可能的匹配项，可以直接用TAB选取。对实时建议来说，则须要尽力给出适当的查寻条件，而不应该直接给予匹配值，而给出每个建议的上下文。

6.2反馈模式实时预览、渐进展现、进度指示、定时刷新

9、虽然我现在才看第一张，但是他里面的例子非常有用，他的书本框架也很合理，一个实例+一个解剖+多个经验总结！

10、封皮上是这样描述本书的：想知道怎样在今天的Web上创造伟大的用户体验吗？……本书以当前最流行的Web站点为例，介绍了两大行之有效的Web界面设计模式。如果你想构建或重构站点，并希望站点以丰富的交互为特色，那么本书就是你出奇制胜的宝典。首先，这是一本工具书。其次，这是自认为一本比较糟糕的好书。好书，因为它提供了大量思路与操作办法（“最佳实践”的部分）；糟糕的是平庸的用例和花里胡哨的组织（重复与滥用）。鉴于此，我废弃书中巧言令色、不知所云的“六大原理”，按功能重新组织。另外，这本书定价80元，有点离谱。正文之前，必须强调：“伟大的用户体验”并不等同于原理和模式的叠加，而是有选择、有特色地按需部署。现在的互联网富交互技术已经呈现泛滥之势了。——未完——查看全文：<http://cuikai-wh.com/blog/702>

11、本书描述了6个设计原理，即直截了当、简化交互、足不出户、提供邀请、使用变换、即时反应。一、直截了当（alan cooper:“在哪里输出，就要允许在哪里输入”）1.1行内编辑和覆盖层编辑的最佳实践通过使用业内编辑，用户在修改页面显示的内容时可以观察到上下文的变化。以下是一些相关的最佳实践：对单个字段使用行内编辑。当编辑多个项中的一个时使用行内编辑。这样可以保持视图中的上下文。尽可能保证显示和编辑模式的大小相同。这样可以避免页面抖动，同时减少两个模式间切换对用户造成的干扰。尽可能让显示与编辑模式之间的变换平滑而连续。在主要考虑易读性时，通过鼠标悬停邀请用户编辑。不要让用户通过双击切换至编辑模式。如果用户频繁编辑某个项的可能性较大（即可编辑性与易读性同等重要），或者须要编辑的项比较少，可以再被编辑项旁边放一个加方括号的“[edit]”链接。这样既可以从视觉上区分链接与显示的文本，又不至于分散用户注意力。在编辑系列中的某一项时，应该在原地显示编辑链接（以便保持上下文）。如果须要用户更多地关注被编辑的项，可以使用覆盖层。这样可以消除意外修改关键值的可能性。不要针对多个字段创建多个覆盖层。如果想通过复杂的表单编辑一系列元素，应该使用一个覆盖层。在使用覆盖层时，尽量使用最轻量级的样式，以减少显示与编辑状态切换造成的干扰。如果隐式地提交编辑结果不明显，可以使用按钮。在空间允许的情况下，要让用户通过按钮来保存和取消编辑。只要可能就要允许用户拖动覆盖层，以便看到被遮住的内容。1.2表格编辑的最佳实践要格外关注表格数据显示的可读性。不要通过鼠标悬停启动单元格编辑。否则，不仅会让用户有进入“地雷阵”之感，更会干扰到正常的界面交互。要通过鼠标单击启动编辑功能。尽管使用鼠标双击也并非完全不能接受（因为这会让人感觉像在使用Excel），但单击更方便一些。注意要为编辑操作提供稍大一些的空间，例如使用下列编辑框或增大编辑单元格。尽可能模仿用户已经熟悉的常规性单元格切换操作（例如使用Excel的惯例）。1.3群组编辑与模块配置的最佳实践如果有一定数量的项须要编辑，应该使用可切换的编辑模式；否则，直接显示编辑元素会造成视觉干扰。启用和禁用功能要尽可能相似（对称性交互）。进入和退出编辑模式的操作应该更像是切换。在将配置作为重要功能的情况下，应该让模块支持行内编辑式的配置。如果模块配置没有显示内容重要，则应该以全局方式开启/关闭模块配置。选择编辑模式的原则：如果页面中有一个字段须要编辑，应该优先使用单字段行内编辑。对于多个字段或更复杂的编辑，可以使用多字段行内编辑。如果编辑时的上下文无关紧要，或者用户在编辑时应该全神贯注，则使用覆盖层编辑。对于网格编辑，应该遵循表格编辑模式。在处理页面中的多个项时，群组编辑是平衡视觉干扰与易发现性的有效方案。如果想让用户直接配置模式，则应该使用模块配置模式。2.1拖放模块的最佳实践

如果在拖动期间清晰地展示预览效果很重要，应该使用占位符目标。如果想避免页面抖动（保持布局稳定），应该使用插入条目标。要使用被拖动对象的中心点来确定放置位置。要使用稍微透明的被拖动对象（幻影），不要使用不透明的版本。如果让用户拖动表示模块的缩略图，应该使用插入条目标。

2.2拖放列表的最佳实践只要可能，就应该实时拖动列表项并使用占位符。要使用鼠标位置来确定拖动目标的位置。如果目标是保证拖动速度，或者被拖动的项很大，应该考虑使用插入目标。因为呈现插入条与动态重排列表相比，更容易实现。由于列表中的拖放功能不容易被发现，应该考虑提供重排列表的替代方式。当用户使用替代方式重排列表时，再借机通过一次性提示，告知下次可以使用拖放。

2.3拖放对象的最佳实践如果对象间的视觉关系很复杂，要使用插入目标来表示放置位置（以便降低拖动对页面布局的干扰）。对于父/子关系，突出显示父对象也可以表明放置位置。只要有可能，就要在鼠标悬停时显示拖动提示，以表明可以拖动。在对象被拖动3像素或鼠标按下超过0.5秒时启动拖动。与光标同步直接定位被拖动的对象。偏移拖动对象会让人感觉它与拖动操作不相关。鼠标悬停在可以拖动的对象上时，要通过改变光标表明可以拖动。

2.4拖放操作的最佳实践在WEB界面中使用拖放操作必须有所节制，因为该项功能不容易发现，有时甚至达不到期望的效果。为完成相同的操作提供一种可替代方案。将拖放操作作为一种快捷机制。不要使用拖放来设置简单的属性。应该使用更直接的方式设置对象属性。不要仅仅为了实现拖放而创建人造视觉元素。拖放应该符合对象在界面中的自然表现。在鼠标悬停时提供明确的邀请，以说明可以执行的操作。

2.5拖放集合的最佳实践要提供归集项目的可替代方式（例如，提供向购物车中添加商品的不同方式）。在拖动开始时，突出显示有效地放置区域以提示用户可以把项目放在哪里。要提供备用提示，以告诉用户也可以使用拖放归集项目。关于拖放的最佳实践在拖动对象时尽量保持页面抖动最小化。在用户按下鼠标并拖动了3像素或按住鼠标超过0.5秒时启动拖动。通过拖放执行直接操作应该作为界面中更直截了当方式的替代方法。应该关注拖放过程中的所有趣味瞬间。记住，必须让用户在整个过程中随时能够得到必要的信息。使用邀请来提示用户可以使用拖放。

3.1切换选择的最佳实践在选择位于行中的元素时，使用切换选择。为便于选择非连续的元素，要使用切换选择。在列表中，除了复选框之外再突出显示行能够明确选择状态。在分页显示内容时，应该只把操作应用于当前页中的选中项。如果提供“选择全部”选项，则还应考虑跨越多个分页选择全部元素的方式。对选中了多少个元素给出清晰地反馈。只要可能，就在没有选中项的情况下禁用无法使用的操作。如果不禁用相关操作，必须添加其他界面元素说明为什么不能执行该操作。

3.2集合选择的最佳实践如果允许用户在多页中选择项，应该把（从每一页）选择的项归集到一个独立的区域。这样，即使用户在不同页面间切换，也会保持明确的选择状态。在同个界面中，可以通过集合选择来混合切换选择和对象选择。要注意通过集合选择归集的项目与在当前页面中选择的项或对象可能带来的二义性。

3.3对象选择的最佳实践在可选元素能够被拖动时使用对象选择。在模仿桌面式交互的Web应用程序中使用对象选择。支持标准的修改键扩展（Shift扩展选项；Ctrl用于非连续选项）。在浏览器能力有限的情况下，应考虑将对象选择降级为切换选择。混合选择的最佳实践使用复选框选择对象可以不必打开对象。使用对象选择来选择并打开对象。

二、简化交互

4.1实时可见工具的最佳实践如果上下文工具涉及邀请用户执行非常重要的操作，则应该保持其始终可见。保持视觉干扰最少化。保持可见项目最少化。

4.2悬停即现工具的最佳实践如果操作不太重要且希望突出内容的易读性（或还有其他更重要的可见工具），应该把上下文工具隐藏于鼠标悬停之后。在显示上下文工具时要避免使用覆盖层。覆盖层有可能导致悬停与遮挡反模式，而且用户为执行最基本的操作还会过多使用鼠标。在显示上下文工具时，要保证页面各个部分的布局不变。避免任何元素出现几像素的偏移，以及页面元素的移位。这样会把用户的视线从真正应该关注的地方转移开。确保显示的图标清楚且容易理解。如果可能，只使用文本标签。工具覆盖层应该即刻显示。与信息覆盖层不同，用户须要使用其中的工具尽快执行操作。

4.3开关显示工具的最佳实践如果操作并不是主要目的，但又想为用户直接操作页面对象提供方便时，可以为页面或其中某个区域添加打开/关闭工具的开关。要尽量保证打开和关闭编辑模式的对称性。要保证显示与编辑视图的切换尽可能平滑稳定，从而为编辑提供一种“软模式”。

4.4级联递进工具的最佳实践如果不想基于鼠标悬停显示上下文工具，可以使用级联递进工具。利用级联递进工具确保用户能明确地激活上下文工具。在须要提供默认的常规操作和其他不常用的操作时，可以使用Mutton。在可能的情况下，最好能避免使用级联。为了使用下一级菜单而执行过多鼠标操作，很容易导致用户反感。尽可能把操作放在距离激活点最近的位置上。

4.5二级菜单的最佳实践可以把替代命令或快捷方式放在二级菜单中。可以考虑在用户按住鼠标1秒钟时激活二级菜单，让用户不必使用右键单击。应该为二级菜单应用不同于浏览器标准二级菜单的样式。不要通过二级菜

单显示除备用命令之外的操作。不要再与传统网页相似的地方使用二级菜单。可以使用二级菜单操作一组选中的对象。上下文工具的通用实践上下文工具是方便用户操作的有效手段。把工具放在接近焦点的地方，而且让它容易被激活，可以达到简化交互的目的。在不能选择元素并对它们集中处理的情况下，可以使用上下文工具。在想为用户操作页面中的项提供快捷方式时，可以使用上下文工具。如果想在焦点位置明确地邀请操作，可以使用上下文工具。要尽量做到让操作即时生效，不要让用户多浪费一步。当在通常认为不可能的地方提供操作时（悬停显示上下文工具），要尽可能运用常见技术（超链接、下拉箭头、按钮）。让操作明确而直接。除了公认的图标（如（X）或垃圾桶表示删除）之外，不要使用其他意义不明显的图标。通过按钮实现首要操作，通过链接实现次要操作。要确保用于打开菜单或扩展信息的目标足够大。千万不要使用8像素X8像素大的目标。要保证工具容易理解、容易定位，而且执行快捷。以使用户感觉既简单又容易。

三、足不出户5.1对话框覆盖层的最佳实践应该尽量使用对话框覆盖层，避免使用浏览器的弹出窗口。如果覆盖层中包含用户不能忽略的重要信息，或者应该使用模态对话框，则可以为覆盖层应用亮盒效果。避免使用不必要的对话框覆盖层（白痴对话框），以防打断用户的流程。在页内交互可以满足需要的情况下，就不要使用覆盖层。尽量不要使用JavaScript警告框，因为警告框在不同操作系统中的表现不一。

5.2详情覆盖层的最佳实践使用详情覆盖层显示更多的附加信息，以便减少不必要的页面变换。对于悬停激活的详情覆盖层，在激活之前设置短暂时间延迟（约0.5秒）。这样可以避免页面的行为类似捕获器。对于悬停激活的详情覆盖层，也提供一种简单的禁用方式（例如，鼠标移出）。设计详情覆盖层时，要保持激活和禁用操作的对称性（不要让关闭覆盖层比激活它还困难）。在激活后，不要使用长时间动画或效果延迟显示详情覆盖层。如果单击对象会调用其他操作，要使用悬停。在Yahoo! News中，单击链接会打开新闻页面；而悬停则可以为用户提供快速预览。在没有明确提供获取更多信息的方式时，要使用悬停。如果使用悬停激活覆盖层，则不必再添加用于激活的其他用户界面控件。如果想让用户通过更明确的方式获取更多信息，可以使用单击。在使用单击时，一般要提供“更多内容”链接或类似打开详细信息的按钮。如果要在覆盖层中提供其他链接，要使用单击。尽量在适当位置显示覆盖层（通过悬停来激活），并将单击其中的一个链接作为默认操作（即鼠标不用移动）。

5.3输入覆盖层的最佳实践使用输入覆盖层简化表单外观。将详细的帮助信息放在覆盖层中。在使用输入覆盖层时，要保证表单字段与覆盖层中字段的唯一区别是有意为之的（例如，为覆盖层中的输入字段应用加粗的边框）。在使用输入覆盖层时，要让用户单击任何地方都可以退出覆盖层。

6.1对话框嵌入层的最佳实践使用对话框嵌入层实现页面自定义。这样，既可以调整页面，又可以同时看到结果。为了消除在页面中嵌入对话框的突兀感，可以使用快速的滑动动画。使用对话框嵌入层来联系触发它的元素和对话框。使用对话框嵌入层显示不太重要、不属于页面主流程的工具。

6.2详情嵌入层的最佳实践可以使用详情嵌入层在上下文中显示附加信息，且不会遮挡其他信息。使用详情嵌入层可以避免悬停与遮挡反模式。关闭嵌入层的操作要简单。

6.3标签页的最佳实践使用标签页在当前页页面中显示附加信息。避免在一个页面上使用多组标签页。如果确实须要在一个页面中使用多组标签页，要让它们的内容区域在视觉上有所差别。把最重要的内容放在第一个标签页中。许多用户可能不会查看其他标签页。通过鼠标单击来激活标签页。如果其他标签页中的内容同样很重要，可以采用悬停来激活标签页——不过，这种方式必须谨慎使用，因为有可能引起用户的反感。

7.1虚拟滚动的最佳实践保证让用户随时知道自己所处的位置。无论使用工具提示条还是状态栏，总之要告诉用户他们滚动后呈现的数据范围。在用户等待数据加载期间给出反馈。对于既定的数据集，应该创造一个完全加载状态下的虚拟空间的假象。对于搜索结果，要随着滚动持续扩展虚拟空间。为了提供优雅的往返导航体验，应该在用户浏览搜索结果时保持有限的虚拟空间。

7.2内置分页的最佳实践使用内置分页来呈现自然地“分块”效果，同时还能保证切换页面时平滑流畅的体验。正确处理后退按钮。要让后退按钮也对分页有效。在使用内置分页时，要只更新“虚拟页面”，而不是整个页面。在使用内置分页时，要考虑以渐进加载方式向虚拟空间中加载更多的内容。

7.3传送带的最佳实践传送带非常适合显示有明显视觉差异的内容。图像、cd封面、电影剧照，都非常适合。如果内容排列杂乱无章，用户使用起来容易迷惑。如果开始处的内容相关性高，越往后越低，则传送带也是一个不错的选择；因为它可以突出显示关系最紧密的项。如果要显示的内容很多，而传送带提供的窗口又太小，那么在实际查找内容时其实并不方便。由于所有内容共享有限空间，因此可以通过传送带把虚拟内容排成一行。如果传送带并不是循环传送内容，或者用户须要往返浏览内容，则在两端放置箭头可能会令人厌烦。把往返箭头放在一起虽然可以方便操作，但却不太容易被发现。换句话说，这种方案虽然解决了往返浏览内容的问题，但按钮却脱离了人们期望的位置。要保证内

容足够大，内容间的空白也要足够，以便区分。要支持部分显示下一项内容。这样可以吸引用户滚动内容，即通过部分内容查看完整内容。单击左箭头应该是从左向右滚动内容，单击右箭头应该是从右向左滚动内容。7.4虚拟摇摄的最佳实践将虚拟摇摄作为滚动无穷大的2D画面的替代手段。尽量在摇摄漫游过程中体现出惯性运动。7.5虚拟空间的最佳实践针对基于时间的内容使用混合的滚动分页。在移动画面时使用虚拟摇摄。使用ZUI显示包含丰富细节的大量信息。8.1交互式单页和嵌入式部件的最佳实践利用这两个模式来简化用户操作流程。利用这两个模式来增加交易机会。在上下文中显示预览。实时显示无效选项。这样可以体现用户注意自己选择的结果。尽可能以嵌入方式显示购物车。把购物车视为一类界面元素，而不是额外的过程。如果推荐建议与用户有关且重要，可以展示附加步骤。8.2静态单页最佳实践如果过程比较复杂，可以使用多页流程。如果想隐藏之前或之后的上下文，同时把用户注意力集中在多步中的一个任务上，可以使用多页流程。如果步骤较少，而且不想让用户因页面跳转而退出，可以使用静态单页。使用视觉处理技巧减少用户心理上的步骤数。在多步操作中，对用户当前位置所剩步骤给出提示。尽可能汇集默认选项，以简化整个流程。运用参照信息、颜色提示、互动手法及简单的视觉样式达到简化步骤的效果。把最简单的操作放在多步流程的前面。四、提供邀请9.1引导操作邀请的最佳实践针对主要操作使用引导操作邀请。针对简单的1-2-3步骤使用引导操作邀请。把引导操作的区域设计得容易吸引用户注意力。但不要干扰整个页面的视觉外观。可以利用空白区域来引导用户操作。可以利用（看起来）未完成的区域引导用户操作。人类的天性会促使用户想要“完成”它。9.2漫游探索邀请的最佳实践在重新设计站点或发布新站点并需要向用户介绍一系列功能时，可以使用漫游探索邀请。尽可能密切漫游探索邀请与站点本身的联系。要保持漫游探索邀请简明扼要，还要使其容易退出而且容易重新启动。不要指望通过漫游解决界面本身存在的问题。保持漫游过程简单。10.1悬停邀请的最佳实践当操作不如内容重要，而且希望界面整洁时，使用悬停邀请。在实现悬停邀请时，可以通过改变光标、改变背景和显示提示条共同配合表明所邀请的操作。在悬停邀请期间，尽力为用户提供单击后产生结果的预览。在交互的不同阶段，尽量点缀一些用户熟悉的元素。通过熟悉的概念引出新概念有助于用户快速理解新功能。最常见的元素是按钮、链接、下拉箭头和众所周知的图标。通过距离表明邀请操作作用的目标对象。当用户鼠标悬停于某个对象上时改变光标，意味着操作将作用于鼠标下方的对象。10.2预期功能邀请的最佳实践通过人们习以为常、司空见惯的概念引出新的、不熟悉的交互方式（例如，在上下文工具中显示一个执行操作的超链接）。使用可感知的预期功能来给出邀请提示（例如，用向下的箭头表示可以打开下拉菜单，而用向上的箭头表示可以关闭菜单）。把邀请安排在适当的上下文中，特别是要靠近交互的主体。10.3拖放邀请的最佳实践在拖放期间，尽可能利用多个瞬间确保用户理解每一次细微的邀请。在鼠标位于可拖动区域时，应该改变光标形状。在用户拖动明确提供一个可以抓握的空间。五、巧用变换变换的最佳实践变换是与用户沟通和交流的重要手段。虽然有可能被滥用，但也有可能用得其所。变化越快，表明事件越重要。快速移动看起来要比快速的颜色变化更重要。朝向用户移动看起来要比远离用户移动更重要。非常慢的变化可以用在不干扰用户注意力的处理上。移动可以表达对象的位置变换。看着对象从一个地方移动到另一个地方，用户就能记住它的去向，便于将来找到该对象。正常情况下，变换应该具有反射性。如果某个对象移动并收缩到了新位置，用户应该能够再次打开该对象，同时还应该看到相反的打开变换效果。如果用户删除的对象淡出页面，那么创建的对象就应该淡入页面。这就是对称性交互（Symmetry of Interaction）原理的实际应用。滥用效果的广告提醒我们，一定不要过度使用变换。尽量不要只依靠变换来表达界面的变化。让变换发生在用户视力的焦点区附近。这样变换就更容易被用户察觉，也更不像广告。花里胡哨的效果令人讨厌；只能干扰用户，不利于向用户传达信息。六、即时反应13.1实时建议邀请的最佳实践把实时建议作为辅助提示的手段，而不是直接的搜索关键词。在提供建议时，要注意给出每条建议的上下文。在合理的延迟（如输入中的暂停）之后再给出建议。界面应该能够帮助用户缩小目标选项，但不要过分限制用户。13.2实时搜索的最佳实践针对自由开放式搜索使用实时搜索。为返回的每个搜索结果提供适量的上下文。应该迅速返回结果。为帮助用户缩小查找范围，应该显示足够多的结果，但也不能因显示太多而分散用户注意力。在有条件的情况下，可以在一个界面中组合实时建议和实时搜索。13.3微调搜索的最佳实践具有多种特征（多个侧面）的商品，适合使用微调搜索来筛选结果。选用具有视觉冲击力的筛选控件。谨慎使用滑动条，因为滑动条不容易控制。使用动画效果来平滑每一次微调迭代。通过适当的时间延迟来避免不必要的微调搜索（等到用户设置完筛选条件再触发搜索）。14.1实时预览的最佳实践使用实时预览防止出错。使用实时预览唤起用户的参与感。即时给出反馈。把预览放在操作的上下文中。尽量让用户即时看到对象的变

化。使用实时预览避免页面切换。在性能可以接受的情况下，基于输入字段中每个字符的输入给出实时预览。否则，在焦点离开字段时触发预览。或者，提供明确的操作邀请按钮，让用户启动预览。

14.2渐进展现的最佳实践使用渐进展现引导用户完成较长的过程。只在必要时显示必需的帮助信息。用户一离开输入字段就移出帮助信息。在适当的时候，对将要显示什么给出提示。

14.3进度指示的最佳实践使用进度指示改善感知性能。使用简单的指示器。把指示器放在接近发生操作的位置。如果焦点是用户输入框，则在输入框旁边显示进度指示器。如果焦点是输入或操作的结果，则在结果区域上方显示进度指示器。尽可能通过指示器显示实际的进度。否则，可以用循环动画代替（转轮图标、往复动画，等等）。

14.4定时刷新的最佳实践用定时刷新保持站点内容新鲜。使用定时刷新表明内容的关联度。刷新不能太频繁；要在易读性和关联之间寻求平衡。为用户提供控制自动刷新的手段。可以显示提供也可以隐式提供；通常隐式提供最好。一般来说：可以将在相应区域发生的事件作为暂停刷新的信号。

12、好想看，大家觉得这个数咋样，如果评论涉及电影和小说的结局和关键情节，请勾选“有关键情节透露”。豆瓣将显示提示，以免没有看过的人扫兴。如果评论涉及电影和小说的结局和关键情节，请勾选“有关键情节透露”。豆瓣将显示提示，以免没有看过的人扫兴。如果评论涉及电影和小说的结局和关键情节，请勾选“有关键情节透露”。豆瓣将显示提示，以免没有看过的人扫兴。

## 章节试读

### 1、《Web界面设计》的笔记-第52页

事例：

Gmail：邮件左边有一个表示可拖动的纹理视觉提示，鼠标只有经过那个地方时，由箭头变为抓住的小手，小手右侧出现你正拖动一个邮件的提示，这个提示左上角与鼠标位置对齐。

拖动邮件到左侧文件夹处，如果是可以放置的文件夹则这个文件夹显示被选中的颜色（如图），如果不可放置，文件夹无任何视觉变化。

QQ邮箱：邮件任何一处都可以直接拖动，需要移动几个像素后才会显示拖动提示，拖动到文件夹时，无论是否可以放置，文件夹都会显示出选中状态，在经过可放置的文件夹时，提示语会多显示一个绿色对勾表示可放置。鼠标放在邮件上时，光标没有变化来表明可拖动。

网易邮箱：基本同gmail，邮件左边有一拖动纹理暗示，鼠标经过时箭头变为十字型，经过文件夹时，文件夹都显示成鼠标经过状态，如果是不可放置的文件夹时，鼠标右侧提示为红色，有红色无效标记；如果是可放置的，鼠标右侧提示为绿色，有绿色对勾。

### 2、《Web界面设计》的笔记-第250页

根据比较通行的设计翻译，即时反应应该叫即时反馈比较恰当。

### 3、《Web界面设计》的笔记-第299页

本书全面深入的探讨了设计交互的内容，并总结6个简单的原理：直接了当、简化交互、Stay on the page、提供邀请、使用变换、即时反馈，每一个原理的背后都有很多详细的例子予以分析论证，很多很多都是我们日常上网中能够遇到的。

每一个交互设计的背后都有许多的趣味瞬间，都需要认真仔细的去思考每一个进程。任何一个交互瞬间都要充分的去考虑，这样才能拥有完美的交互。

书中很多都是雅虎的范例，很多案例现在都在被互联网使用，足见当时的雅虎是如此之强大。稳中求变，不断创新是根本，过去的成绩不能说明一切，需要稳固并发展之。

### 4、《Web界面设计》的笔记-知识要点

用户体验六原则《WEB界面设计》读书笔记

<http://www.cnblogs.com/trance/archive/2011/10/19/2217752.html>

《Web界面设计》读书笔记1

[http://blog.sina.com.cn/s/blog\\_71944a840100pclv.html](http://blog.sina.com.cn/s/blog_71944a840100pclv.html)

### 5、《Web界面设计》的笔记-第181页

### 6、《Web界面设计》的笔记-第26页

## 趣味瞬间

拖放过程涉及到大量细节。在拖放期间，须要处理许多特定的状态。我们反这些微状态称为趣味瞬间(interesting moment)。

- 1、用户怎么知道可以拖动
- 2、拖放对象的目的是什么
- 3、在哪里可以或者不可以放置拖动的对象
- 4、通过什么视觉元素来表示拖动能力
- 5、拖动期间，怎样表示有效和无效的放置目标
- 6、是否允许用户拖动实际的对象
- 7、还是只允许拖动实际对象的幻影ghost
- 8、还是拖动一个小缩略图
- 9、整个拖动与放置期间，要给用户哪些视觉反馈。

## 趣味瞬间网格

行是6个相关元素、列是15个事件。它就像一个备忘录，可以确保不遗漏交互期间要处理的任何情况。每个交叉点上，就是想要实现的行为。

iGoogle中拖放交互的趣味瞬间风格，处理了8种交互瞬间。

## 7、《Web界面设计》的笔记-第1页

一：直截了当（在哪里输出，就允许在哪里输入）

- 1、页内编辑
- 2、利用拖放
- 3、直接选择

（启动与关闭，进入与退出的交互应该是对称的）

二：保持简洁

- 4、上下文工具（恰当的弱化、隐藏）

三：减少跳转

- 5、覆盖层（浮层、弹出窗）
- 6、嵌入层（抽屉）
- 7、虚拟页面（Tab、悬停预览等）
- 8、流程处理（购物车下拉、浮层、新页面...）

四：提供邀请

- 9、静态邀请
- 10、动态邀请（使界面更具魅力，增进沟通，使用户容易理解）

五：巧用变换

- 11、变换模式
- 12、变换目的（如豆瓣购书单删除书时，使界面更具魅力，增进沟通，使用户容易理解）

六：及时反馈

- 13、查询模式（便捷操作，预防错误）
- 14、反馈模式（进度指示、渐进展示、及时反馈）

## 8、《Web界面设计》的笔记-第1页

可读性很差的记录

Interaction 09: Parti & The Design Sandwich

<http://www.lukew.com/ff/entry.asp?775>



讲到parti 构想的时候 提到了建筑学模型  
同时类比了web设计

## 设计原理

---

各种用途的  
能满足人们or组织交流、同学及工作需要的应用程序

---

## 设计注意事项

的三层Sandwich状物。。。

-----  
书中有很多反模式，很有趣，这种反模式现在在国内各大网站也比比皆是  
-----

## 书中资源

官网 <http://designingwebinterfaces.com/>

flickr上的图片资源 <http://www.flickr.com/photos/designingwebinterfaces/>

(顺便google的时候一道拖出来的<http://www.slideshare.net/billwscott/designing-web-interfaces-presentation>  
等等)

六大原则 1.直截了当 2.简化交互3.足不出户4.提供邀请5.使用变换6.即时反映

1. Make it Direct{1.直接编辑内容 ( flickr ) 2.利用拖放 ( igooglr ) 3.直接选择 }
2. Keep it Light weight{ Digg, Fitt's Law, 上下文工具(egDigg)}
3. 足不出户{心流(Flow : The Psychology of Optimal Experience),变化视盲,虚拟滚动 ( web应用程序越像桌面应用,就越容易利用用户已有的桌面应用程序操作经验。 ), 内置分页, 传送带, ZUI ( 很  
嗲HardRockCafe<http://memorabilia.hardrock.com/>, Aza概念视频演  
示<http://www.azarask.in/blog/post/firefox-mobile-concept-video> ), 流程处理 ( 魔法原  
理[http://www.cooper.com/#training:interaction\\_design](http://www.cooper.com/#training:interaction_design) ) }
4. 提供邀请{悬停邀请 ( 视觉提示, 动态响应&静态显示 ), 变换模式, lightbox effectlightbox effect  
( 通过加亮&减暗)用途 ( 1. 突出重点 2.表明活动状态 3 表明未就绪 ), 聚光灯效果, 改善感知  
性能Improve perceived performance}
- 5.6略

21世纪已经过了10年! 时光飞逝!

ps 有bug 竟然不能评论 提示页面不存在摔

## 9、《Web界面设计》的笔记-第1页

原作者 <http://www.douban.com/people/2196493/>

原作者书评: <http://book.douban.com/review/3586734/>

## Web界面设计

封皮上是这样描述本书的：想知道怎样在今天的Web上创造伟大的用户体验吗？……本书以当前最流行的Web站点为例，介绍了两大行之有效的Web界面设计模式。如果你想构建或重构站点，并希望站点以丰富的交互为特色，那么本书就是你出奇制胜的宝典。

首先，这是一本工具书。

其次，这是自认为一本比较糟糕的好书。好书，因为它提供了大量思路与操作办法（“最佳实践”的部分）；糟糕的是平庸的用例和花里胡哨的组织（重复与滥用）。鉴于此，我废弃书中巧言令色、不知所云的“六大原理”，按功能重新组织。另外，这本书定价80元，有点离谱。

正文之前，必须强调：“伟大的用户体验”并不等同于原理和模式的叠加，而是有选择、有特色地按需部署。现在的互联网富交互技术已经呈现泛滥之势了。

### 一、鼠标原理

涉及鼠标的“直接操作”分类到鼠标原理中。

悬停即现，基于悬停显示工具可以减少界面上的视觉干扰。设计时要避免任何元素的偏移；否则用户的视线就到了不该到的地方。“编辑”链接

页内单击编辑内容，一来，用户不用离开页面；二来，编辑时可以直接参考上下文。要么能让用户知道这里可以编辑，要么就加上“编辑”的字样或按钮。

书中貌似没提到这点，但用过网上地图的人（可能）知道，有“放大地图”的功效。关于此条的建议同下。

右键菜单，执行任务就像应用程序那么方便了。右键菜单一般不容易发现，所以一定得具有可替代性。

### 。 拖放布局

拖放排序、布局和拖放处理任务，符合用户的心智模型。要适时地提示可以拖放，算好启动拖放的距离单位（5像素）和时间单位（按住鼠标0.5秒）。拖放时，用户需要随时获得必要信息。滚动实时加载新内容

滚动实时加载新内容，脱离翻页的枷锁。基于个人所有的连续性内容用这个办法比较好。个人认为，还应该保证显示的流畅性。比如，谷歌阅读器和谷歌图片搜索很流畅，而人人网和QQ空间老给人一卡一卡的感觉。

### 二、键盘原理

归类方法同鼠标原理。

用户不用输完也许就能命中。一般而言，每输入一个字符显示一次反馈比较好。保证有足够的有用信息基础之上，选中建议条目也应提供多种办法：回车、上下箭头和鼠标单击。我认为，取消建议条目也应如此。

同上。个人认为，自动完成对条目的精确性要求更高，一次也不宜给过多条目。

比如用户密码强度。

### 三、显示原理

显示原理中包含的模式与鼠标和键盘没有直接联系，它作为一种辅助效果，简化交互，提升用户体验。

突显界面变化。个人认为，如果用得乱七八糟的话，还是别用了。扩展与隐藏

用不着的相关内容或其他面板可以隐藏起来。这是一种很古老的技术了，用的时候要注意切换时的连贯性，硬生生地割裂画面就不好了。菜单按钮

它提供默认的按钮操作，又有更多操作的提示，方便快捷。设计时，避免目标过小，另一方面，保证键盘和移动设备能正常访问。

书中写的是删除一条评论时应简化步骤，保证在一个页面之内。这个……唔，现在都是这样做的吧？什么，你还不是？

有了新功能（商品），或者网站改版，用静态（或动态）页面引导用户学习、认识。静态页面引导可以利用未完成的区域引导用户操作，人类的天性会促使用户想“完成”它。动态引导（比如小气泡什么的）则该简明扼要、过程简单。我认为，还要能屏蔽引导或再次打开引导。

个人认为，添加了这样部件（比如购物车或聊天窗口），能在访问多页面的同时，集中某个任务的操作。弹出层

书中用词是“覆盖层”，我认为“弹出层”更通俗。有了弹出层，便可以在文本流中处理任务，省去了跳转页面的麻烦。相比弹窗，它占用资源少，速度快，更容易控制样式。可以用作“确认对话框”、“详细信息”和“输入覆盖”等。

定时刷新无须用户介入就可以保持站点内容新鲜，极其方便。唯一需要注意的是，刷新不能太频繁，要在易读和关联之间寻求平衡。

这一点夹杂在书中各个角落，无非是淡入淡出、平移滑动之类的效果。适当的缀饰，网站的流畅性和用户体验肯定上一个档次。

## 10、《Web界面设计》的笔记-第73页

### 混合选择

#### 两种模型混淆

在同一个位置上有3种交互方式：

- 1 使用 切换选择 来选择，以便执行编辑，删除等操作；
- 2 使用 对象选择 来启动一次拖放；
- 3 通过鼠标单击打开。

事例：

Gmail

首先选中第一条：

拖动第二条：

yahoo mail

网易mail

QQ邮箱（同网易）

当拖放到文件夹再返回邮件列表区时，松开鼠标按键：

所有邮箱都会把选中状态返回到拖放之前的状态。

但是

QQ邮箱，鼠标返回到被点击启动拖放动作的邮件上方时，会打开该邮件，返回到其它邮件上方，即使是复选框被选中的邮件，也不会打开。

其它邮箱都不会打开任何邮件。

## 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)