

# 《移动应用界面设计》

## 图书基本信息

书名：《移动应用界面设计》

13位ISBN编号：9787111464788

出版时间：2014-7-1

作者：Steven Hooper, Eric Berkman

页数：532

译者：林敏

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)

# 《移动应用界面设计》

## 内容概要

在成千上万的移动应用中，如何使你的应用脱颖而出，立即吸引住用户，本书提供了非常实用的技巧，可以帮助你设计优秀的移动应用界面。通过阅读本书，你将了解用户界面设计的核心法则，以及一系列移动设备上常见的交互设计模式。

本书的两位作者是移动设备领域的设计专家，他们经过多年的研究和实践，总结并提出了76个设计模式，包括页面布局、信息呈现、控制与确认、深层获取、标注与指示符、信息空间、交互控件、声音与振动、传感器等移动界面设计的各个方面。对于每个模式，作者都从设计问题及解决方案的讨论开始，详细讲解各种模式的交互细节、呈现细节、变形处理，还揭示了适用范围和容易出现的问题。

精心布局页面，使得信息更易于定位和操作。

巧妙地使用标签与视觉提示。

使用信息控件帮助用户快速获取详细内容。

充分利用手势和其他传感器的优势。

采用特殊方式避免错误和用户输入数据的丢失。

使用户能够轻松完成选择、文本输入和操作控制。

用屏幕、光、触感和声音来传递信息，提升用户满意度。

# 《移动应用界面设计》

## 作者简介

Steven Hooper，从事交互设计工作超过15年，其中涉及各种行业、各种用户，涉足手机界面交互设计10年，包括设计文档的处理、规划设计原则和设计模式。

Eric Berkman，是著名的Digital Eskimo公司的交互设计师和体验架构师，该公司是业内领先的以用户为中心的设计公司，其设计领域广泛，设计的产品令人震撼。

## 书籍目录

### 第一部分 页面

#### 第1章 页面构成 27

1.1 一点儿历史 27

1.2 开始变革 27

1.3 页面构成的原则 28

1.4 包装皮的概念 29

1.5 情景是关键 29

1.6 页面构成的模式 30

1.6.1 滚动 31

1.6.2 通知栏 36

1.6.3 通知 40

1.6.4 标题 44

1.6.5 展现菜单 47

1.6.6 固定菜单 52

1.6.7 首屏 & 待机屏幕 56

1.6.8 锁定屏幕 60

1.6.9 加载页面 64

1.6.10 广告 68

第一部分总结 72

### 第二部分 组件

#### 第2章 信息的呈现 79

2.1 环顾周围 79

2.2 视觉信息的类型 79

2.3 信息分类 80

2.4 基于信息架构的组织 81

2.5 信息设计与数据排序 82

2.6 信息呈现模式 84

2.6.1 纵向列表 85

2.6.2 无限列表 88

2.6.3 缩略图列表 92

2.6.4 鱼眼列表 95

2.6.5 走马灯 98

2.6.6 网格 102

2.6.7 胶片 106

2.6.8 幻灯片 109

2.6.9 无限区域 112

2.6.10 选择列表 116

#### 第3章 控制与确认 121

3.1 请安静 121

3.2 那很容易 121

3.3 理解我们的用户 122

3.4 控制与确认概述 123

3.5 控制与确认模式 124

3.5.1 确认 124

3.5.2 登录 130

3.5.3 退出保护 135

3.5.4 取消保护 139

- 3.5.5 倒计时 142
- 第4章 显示更多信息 148
  - 4.1 这不是魔术 148
  - 4.2 情境是关键 148
  - 4.3 信息设计 151
  - 4.4 显示更多信息的模式 152
    - 4.4.1 百叶视窗 153
    - 4.4.2 弹出框 156
    - 4.4.3 分层列表 160
    - 4.4.4 返回结果 164
- 第二部分总结 167
- 第三部分 微件
- 第5章 横向访问 177
  - 5.1 真是一团糟 177
  - 5.2 横向访问与移动空间 178
  - 5.3 遵循寻路原则和诺曼的交互模型 179
  - 5.4 寻路 179
  - 5.5 诺曼的交互模型 180
  - 5.6 用于横向访问的模式 182
    - 5.6.1 页签 183
    - 5.6.2 揭页 187
    - 5.6.3 三维模拟效果 190
    - 5.6.4 分页 193
    - 5.6.5 内部定位 197
- 第6章 深层获取 201
  - 6.1 准备推车 201
  - 6.2 或许不需要推车 202
  - 6.3 深层获取信息与移动空间 202
  - 6.4 深层获取的模式 204
  - 6.5 何时使用链接、按钮和图标 204
    - 6.5.1 链接 205
    - 6.5.2 按钮 209
    - 6.5.3 指示符 212
    - 6.5.4 图标 215
    - 6.5.5 内容堆 219
    - 6.5.6 注释 222
- 第7章 标注与指示符 226
  - 7.1 搬到澳大利亚 226
  - 7.2 理解用户 227
  - 7.3 移动设备上的标注和指示符 228
  - 7.4 标注与指示符的模式 229
    - 7.4.1 有序数据 230
    - 7.4.2 工具提示 233
    - 7.4.3 头像 237
    - 7.4.4 等待指示符 240
    - 7.4.5 刷新/同步/停止 244
- 第8章 信息控件 248
  - 8.1 威勒一家，情境一 248
  - 8.2 威勒一家，情境二 249

- 8.3 区别 250
- 8.4 移动领域中的信息控件 250
- 8.5 信息控件的模式 251
  - 8.5.1 缩放与比例 252
  - 8.5.2 位置跳转 256
  - 8.5.3 内部搜索 260
  - 8.5.4 排序与筛选 264
- 第三部分总结 268
- 第四部分 输入与输出
- 第9章 文本与字符输入 277
  - 9.1 慢点儿，你打得太快了！ 277
  - 9.2 现状 278
  - 9.3 使用最适合你的方法 279
  - 9.4 在移动设备上的文本和字符输入 279
  - 9.5 文本与字符输入控件的模式 280
    - 9.5.1 全键盘和小键盘 280
    - 9.5.2 手写笔输入 287
    - 9.5.3 模式切换器 292
    - 9.5.4 输入法指示器 297
    - 9.5.5 自动补全及联想 301
- 第10章 通用交互控件 306
  - 10.1 黑暗 306
  - 10.2 听上去是个不错的主意 306
  - 10.3 手势交互控件 310
  - 10.4 通用交互控件模式 312
    - 10.4.1 方向输入 313
    - 10.4.2 长按 316
    - 10.4.3 焦点及光标 320
    - 10.4.4 其他物理按键 325
    - 10.4.5 快捷键 329
    - 10.4.6 拨号器 333
    - 10.4.7 触摸手势 337
    - 10.4.8 动觉手势 342
    - 10.4.9 远程手势 348
- 第11章 输入与选择 354
  - 11.1 车轮子转啊转 354
  - 11.2 今天的移动趋势 355
  - 11.3 慢一点，年轻人！ 356
  - 11.4 在移动空间中输入和选择 356
  - 11.5 输入与选取的模式 357
    - 11.5.1 输入区域 358
    - 11.5.2 表单选择 362
    - 11.5.3 机械式样控件 367
    - 11.5.4 清除输入 373
- 第12章 声音与振动 377
  - 12.1 超级嘟嘟 377
  - 12.2 今天的超级嘟嘟 377
  - 12.3 声音的重要性 378
  - 12.4 声音的类别 378

12.5 移动设备的声音规范	380
12.6 移动领域的语音无障碍性	381
12.7 振动的重要性	382
12.8 声音与振动的模式	383
12.8.1 提示音	384
12.8.2 语音输入	388
12.8.3 语音朗读	392
12.8.4 语音通知	395
12.8.5 触感输出	398
第13章 屏幕、光与传感器	403
13.1 相恋	403
13.2 分手	403
13.3 我不是“所有人”	404
13.4 显示屏的使用情景	404
13.5 显示屏	405
13.6 手机显示屏技术	407
13.7 传感器	410
13.8 屏幕、光与传感器的模式	410
13.8.1 LED	411
13.8.2 显示屏亮度控制	416
13.8.3 方向	419
13.8.4 定位	423
第四部分总结	430
附录	
附录A 移动电话	441
附录B 设计模板及用户界面规范	459
附录C 移动设备的文字设计	475
附录D 人因工程	497
参考文献	509

# 《移动应用界面设计》

## 精彩短评

- 1、骗钱之作，翻译奇渣，看不下去
- 2、学术性太强了，都是非常细节的设计模式
- 3、算是比较专业的界面设计，值得一看，模式比较一般
- 4、翻译感觉像是机器翻译的，内容还是不错的，就是呗翻译糟蹋了。



# 《移动应用界面设计》

## 精彩书评

1、本书作者Steven Hooper 是4ourth Mobile公司 (<http://4ourth.com/>) 总裁。他领导设计了众多产品，包括浏览器、电子阅读器、搜索引擎、近场通信、手机银行、数据通信、位置服务和操作系统覆盖等。他的博客是<http://shoobe01.blogspot.com/>。这本书译者也是非常负责任的，由著名用户体验专家林敏领衔翻译，由于书厚，有多人参加，译者序里介绍了每一个译者，都是专业的设计人员：郑寒钢，三星（中国）设计研究所（第8章，第9章，第10章，第11章，附录B），简驾，百度MUX上海分部（第1章），李思宇，百度用户体验部（第5章，第7章），刘毅，广州美院工业设计学院（第2章，第3章），曲佳，百度用户体验部（第12章，第13章，附录C，附录D），杨勇，（附录A）赵斌，广州美院工业设计学院（第4章）。

2、幸好是从图书馆借的，奇渣的翻译举例：包装皮没有和原版对这看，估计是package或者pattern或者stencil。但是包装皮真的是看得云里雾里。翻译人员不是从业人员，一些名词翻译不到位可以理解，但一些语句翻译得像机器翻译那真是难以忍受。借来看看就好了

# 《移动应用界面设计》

## 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)