

《設計的法則》

图书基本信息

《設計的法則》

內容概要

好設計，真有法則可遵循嗎？

為什麼有的設計，就是比較好看、好用，甚至成為經典？

完整揭露「好設計為什麼好？」的100個祕密。

深入淺出，圖解抽象的設計原理及關鍵的設計法則。

涵蓋平面設計、建築、工業設計、廣告行銷及使用介面設計。

避免致命錯誤，是消費者看懂好設計的必備常識，更是專業設計師作品升級的對策寶典。

為什麼有些設計，就是比較好看、好用、搶眼，而且可信度高；有些則比較難使用、容易被忽略，甚至讓人反感？它們做對了什麼，又做錯了什麼？

在這本全球設計人士一致好評推薦的書中，無論是設計師、工程師、建築師、廣告行銷、相關領域的學生及工作者，甚至是一個消費者，都可以立刻找到門道，培養出判斷「好設計為什麼好？」的眼光與能力。

不管是舉辦行銷活動、設計海報、籌畫博物館展覽、設計電腦遊戲或甚至更複雜的建築與工業設計，所有從事設計相關的工作者，都在不斷思索同樣的問題：

如何增加視覺吸引力、如何增強功能並方便使用、如何影響使用者的認知、

如何增加設計的美感，以及如何做出最好的設計決定。

困難的是，設計跨足了不同領域的專業知識，過程中還牽涉許多複雜的操作。本書是第一本跨越各專業領域的設計書。書中列出了100個放諸四海皆準的設計法則，從「80 / 20法則」(80 / 20 rule)、「意元集組」(chunking)、「娃娃臉偏見」(baby - face bias)、「奧卡姆剃刀」(Ockham ' s Razor)、「自相似性」(self - similarity)到「說故事」(storytelling).....，從這些法則中，你可以快速地吸收寶貴經驗，避免犯錯，開啟更多靈感與創意。

例如：

「外觀較美的設計，會被認為比不美的設計更好用。」

「腰到臀比例是決定男女迷不迷人的主要因素。」

「看到有魅力的人，會認為他們比普通人更聰明、能幹有道德，以及可親。」

「在設計角色或產品時，如果需要明顯的五官特性，就要考慮人們的娃娃臉偏見。」

「人們傾向偏愛大草原般的環境，而較不喜歡如沙漠、山脈等簡單的自然景觀。」

「所有的產品會相繼走過四個階段：發表、成長、成熟、衰退。」

「複雜的行為很難教會。最好分解成小一點、簡單一點的副行為，然後一個一個的教。」

本書目錄

- 1.80 / 20 rule 80 / 20規則
- 2.Accessibility 容易使用
- 3.Advance Organizer前導手冊
- 4.Aesthetic - Usability Effect美就是好用的效果
- 5.Affordance 功能可見性
- 6.Alignment 對齊
- 7.Archetypes 原型
- 8.Attractiveness Bias 魅力偏見
- 9.Baby - Face Bias 娃娃臉偏見
- 10.Chunking 意元集組
- 11.Classical Conditioning 古典制約
- 12.Closure 閉和
- 13.Cognitive Dissonance 認知失調
- 14.Color 顏色
- 15.Common Fate共同命運
- 16.Comparison 比較
- 17.Confirmation 確認

- 18.Consistency 一致性
- 19.Constancy 恆常性
- 20.Constraint 約束
- 21.Control 控制
- 22.Convergence 聚合
- 23.Cost - Benefit 成本效益
- 24.Defensible Space 可防衛空間
- 25.Depth of Processing 處理深度
- 26.Development Cycle 開發週期
- 27.Entry Point 進入點
- 28.Errors 錯誤
- 29.Expectation Effect 預期效應
- 30.Exposure Effect 曝光效應
- 31.Face - ism Ratio 臉部主義比率
- 32.Factor of Safety 安全因素
- 33.Feedback Loop 反饋循環
- 34.Fibonacci Sequence 費布那西數列
- 35.Figure - Ground Relationship 形象 - 背景關係
- 36.Fitts ' Law 費茨法則
- 37.Five Hat Racks 五帽架
- 38.Flexibility - Usability Tradeoff 彈性 - 使用性替換
- 39.Forgiveness 寬恕性
- 40.Form Follows Function 形式追隨功能
- 41.Framing 框架
- 42.Garbage In - Garbage Out 垃圾進、垃圾出
- 43.Golden Ratio 黃金比例
- 44.Good Continuation 連續律
- 45.Gutenberg Diagram 古騰堡圖表
- 46.Hick ' s Law 席克法則
- 47.Hierarchy 層次
- 48.Hierarchy of Needs 需要的等級
- 49.Highlighting 強調手法
- 50.Iconic Representation 圖象表徵
- 51.Immersion 專心一制
- 52.Interference Effect 干擾效應
- 53.Inverted Pyramid 倒金字塔
- 54.Iteration 重複
- 55.Law of Pragnanz 布拉哥南斯律
- 56.Layering 分層法
- 57.Legibility 容易識別
- 58.Life Cycle 產品週期
- 59.Mapping 映射
- 60.Mental Model 心智模型
- 61.Mimicry 模擬
- 62.Mnemonic Device 記憶技巧
- 63.Modularity 模組化
- 64.Most Average Facial Appearance Effect 最平均臉型效果
- 65.Normal Distribution 常態分配
- 66.Ockham ' s Razor 奧卡姆剃刀

67. Operant Conditioning 操作制約
68. Orientation Sensitivity 定位感
69. Performance Load 效能負載力
70. Performance Versus Preference 表現對上偏愛
71. Picture Superiority Effect 圖優效果
72. Progressive Disclosure 進階展開
73. Prospect - Refuge 全貌 - 庇護
74. Prototyping 雛型設計
75. Proximity 接近
76. Readability 可讀性
77. Recognition Over Recall 辨認比回想重要
78. Redundancy 候補
79. Rule of Thirds 三分定律
80. Satisficing 滿意法
81. Savanna Preference 大草原偏愛
82. Scaling Fallacy 規模的謬誤
83. Self - Similarity 自相似性
84. Serial Position Effects 序列位置效果
85. Shaping 塑造
86. Signal - to - Noise Ratio 信噪比
87. Similarity 相似性
88. Storytelling 說故事
89. Structural Forms 結構型態
90. Symmetry 對稱
91. Threat Detection 威脅偵測
92. Three - Dimensional Projection 三維立體投射
93. Top - Down Lighting Bias 由上而下光源偏見
94. Uncertainty Principle 測不準原理
95. Uniform Connectedness 均質連結性
96. Visibility 可見性
97. von Restorff Effect 梵雷斯托夫效應
98. Waist - to - Hip Ratio 腰到臀比例
99. Wayfinding 找路
100. Weakest Link 最弱的一環

書籍目錄

- 1.80 / 20 rule 80 / 20规则
- 2.Accessibility 容易使用
- 3.Advance Organizer前导手册
- 4.Aesthetic - Usability Effect美就是好用的效果
- 5.Affordance 功能可见性
- 6.Alignment 对齐
- 7.Archetypes 原型
- 8.Attractiveness Bias 魅力偏见
- 9.Baby - Face Bias 娃娃脸偏见
- 10.Chunking 意元集组
- 11.Classical Conditioning 古典制约
- 12.Closure 闭和
- 13.Cognitive Dissonance 认知失调
- 14.Color 颜色
- 15.Common Fate共同命运
- 16.Comparison 比较
- 17.Confirmation 确认
- 18.Consistency 一致性
- 19.Constancy 恒常性
- 20.Constraint 约束
- 21.Control控制
- 22.Convergence聚合
- 23.Cost - Benefit成本效益
- 24.Defensible Space 可防卫空间
- 25.Depth of Processing 处理深度
- 26.Development Cycle 开发周期
- 27.Entry Point 进入点
- 28.Errors 错误
- 29.Expectation Effect预期效应
- 30.Exposure Effect 曝光效应
- 31.Face - ism Ratio脸部主义比率
- 32.Factor of Safety 安全因素
- 33.Feedback Loop反馈循环
- 34.Fibonacci Sequence 费布那西数列
- 35.Figure - Ground Relationship 形象 - 背景关系
- 36.Fitts ' Law 费茨法则
- 37.Five Hat Racks五帽架
- 38.Flexibility - Usability Tradeoff 弹性 - 使用性替换
- 39.Forgiveness 宽恕性
- 40.Form Follows Function 形式追随功能
- 41.Framing 框架
- 42.Garbage In - Garbage Out 垃圾进、垃圾出
- 43.Golden Ratio 黄金比例
- 44.Good Continuation 连续律
- 45.Gutenberg Diagram 古腾堡图表
- 46.Hick ' s Law 席克法则
- 47.Hierarchy 层次

- 48.Hierarchy of Needs 需要的等級
- 49.Highlighting 强调手法
- 50.Iconic Representation 图象表征
- 51.Immersion 专心一制
- 52.Interference Effect 干扰效应
- 53.Inverted Pyramid倒金字塔
- 54.Iteration 重复
- 55.Law of Pragnanz 布拉哥南斯律
- 56.Layering 分层法
- 57.Legibility 容易识别
- 58.Life Cycle 产品周期
- 59.Mapping 映像
- 60.Mental Model 心智模型
- 61.Mimicry 仿真
- 62.Mnemonic Device 记忆技巧
- 63.Modularity 模块化
- 64.Most Average Facial Appearance Effect 最平均脸型效果
- 65.Normal Distribution 常态分配
- 66.Ockham ' s Razor 奥卡姆剃刀
- 67.Operant Conditioning 操作制约
- 68.Orientation Sensitivity 定位感
- 69.Performance Load 效能负载力
- 70.Performance Versus Preference表现对上偏爱
- 71.Picture Superiority Effect 图优效果
- 72.Progressive Disclosure 进阶展开
- 73.Prospect - Refuge 全貌 - 庇护
- 74.Prototyping 雏型设计
- 75.Proximity 接近
- 76.Readability可读性
- 77.Recognition Over Recall 辨认比回想重要
- 78.Redundancy 候补
- 79.Rule of Thirds 三分定律
- 80.Satisficing 满意法
- 81.Savanna Preference 大草原偏爱
- 82.Scaling Fallacy 规模的谬误
- 83.Self - Similarity 自相似性
- 84.Serial Position Effects 序列位置效果
- 85.Shaping塑造
- 86.Signal - to - Noise Ration信噪比
- 87.Similarity 相似性
- 88.Storytelling 说故事
- 89.Structural Forms 结构型态
- 90.Symmetry对称
- 91.Threat Detection 威胁侦测
- 92.Three - Dimensional Projection三维立体投射
- 93.Top - Down Lighting Bias由上而下光源偏见
- 94.Uncertainty Principle测不准原理
- 95.Uniform Connectedness 均质连结性
- 96.Visibility 可见性

《設計的法則》

97.von Restorff Effect 梵雷斯托夫效应

98.Waist - to - Hip Ratio 腰到臀比例

99.Wayfinding 找路

100.Weakest Link 最弱的一环

《設計的法則》

精彩短评

- 1、真的非常仔細的一本好書!
- 2、台版，其实想换简体版。。。求转手
- 3、算是本好书，没有长篇理论，有一些好的例子。只是感觉有的东西挺老了，不够新锐。
- 4、不好说 大道至简吧
- 5、浓缩的精华，把上百本书，一本用一页文字加图片范例囊括了。还有推荐读物，对那个规则感兴趣还可以通过推荐读物深入了解。
- 6、需要电子版的话可以加我QQ734969993
- 7、有趣 有用 解惑
- 8、这本书所讲法则都是最基本且相当经典的，涉猎范围也比较广，图文并茂、法则的定义与实用举例也都详实。另外值得一提的是，书的编排有特色，有多重阅读的顺序，编者花心思了，赞！书很适合放在手边，时不常地翻开看看，提醒自己的设计不要跑偏。
- 9、不够系统

章节试读

1、《設計的法則》的笔记-第1页

我觉得不错

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