

移动应用界面设计



[移动应用界面设计_下载链接1](#)

著者:Steven Hooper

出版者:机械工业出版社

出版时间:2014-7-1

装帧:平装

isbn:9787111464785

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细节内容。

■ 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。

作者介绍:

Steven

Hoober，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。

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
• • • • •	(收起)

[移动应用界面设计_下载链接1](#)

标签

交互设计

UI

UX

移动互联网

产品经理

移动产品

设计

翻译业余

评论

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。

设计模式，参考文献，附录里的大量知识

学术性太强了，都是非常细节的设计模式

骗钱之作，翻译奇渣，看不下去

入门可以看看，附录有用

算是比较专业的界面设计，值得一看，模式比较一般

我努力了，真的。因为感觉里面似乎还有点干货，但是这个翻译实在令人难以下咽。

[移动应用界面设计_下载链接1](#)

书评

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

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的，由著名...

[移动应用界面设计_下载链接1](#)