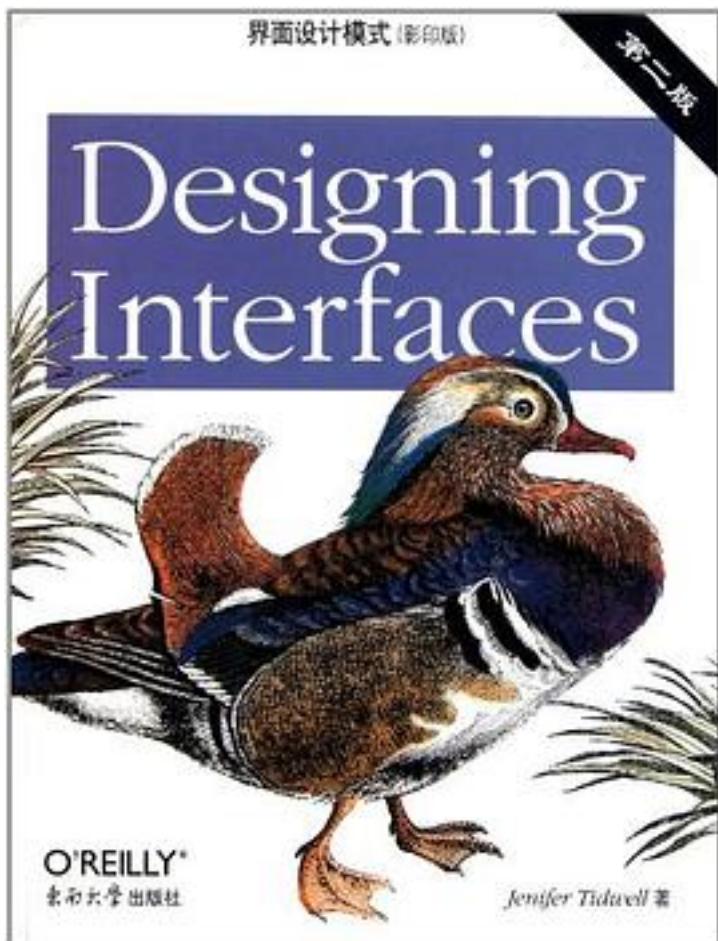


# 界面设计模式



[界面设计模式 下载链接1](#)

著者:Jenifer Tidwell

出版者:东南大学, O 'Reilly

出版时间:2011-5

装帧:

isbn:9787564126841

尽管目前已经存在了各种各样的用户界面设计工具，设计良好的应用界面仍然不是一件容易的事情。这本畅销书是极少数可以信赖的资料，它能帮助你走出设计选项的迷宫。通过把捕捉到的最佳实践和重用思想体现为设计模式，《界面设计模式》提供了针对常

见设计问题的解决方案，这些方案可以被裁减以适用于你的具体情况。本修订版包括了手机应用和社交媒体的模式，以及web应用和桌面软件。每个模式包含了用全彩方式展现的运用技巧，以及你可以立刻取用的务实建议。有经验的设计人员可以把这本指南作为思想的源泉，而新手则可以通过它发现一条通往界面和交互设计世界的大道。

## 作者介绍:

Jenifer

Tidwell是交互界面设计、信息架构和预设计分析方面的作家和顾问。她为很多公司，比女[IGoole并[IMathWorks，设计和搭建过用户界面。

目录: Introduction to the Second EditionPreface1. What Users Do A Means to an End  
The Basics of User Research Users' Motivation to Learn The Patterns Safe Exploration  
Instant Gratification Satisficing Changes in Midstream Deferred Choices Incremental  
Construction Habituation Microbreaks Spatial Memory Prospective Memory  
Streamlined Repetition Keyboard Only Other People's Advice Personal  
Recommendations2. Organizing the Content: Information Architecture and Application  
Structure The Big Picture The Patterns Feature, Search, and Browse News Stream  
Picture Manager Dashboard Canvas Plus Palette Wizard Settings Editor AlternatNe  
Views Many Workspaces Multi-Level Help3. Getting Around: Navigation, Signposts, and  
Wayfinfling Staying Found The Cost of Navigation Navigational Models Design  
Conventions for Websites The Patterns Clear Entry Points Menu Page Pyramid Modal  
Panel Deep-linked State Escape Hatch Fat Menus Sitemap Footer Sign-in Tools  
Sequence Map Breadcrumbs Annotated Scrollbar Animated Transition4. Organizing  
the Page: Layout of Page Elements The Basics of Page Layout The Patterns Visual  
Framework Center Stage Grid of Equals Titled Sections Module Tabs Accordion  
Collapsible Panels Movable Panels Right/Left Alignment Diagonal Balance Responsive  
Disclosure Responsive Enabling Liquid Layout 5. Lists of Things Use Cases for Lists  
Back to Information Architecture Some Solutions The Patterns Two- Panel Selector  
One-Window Drilldown List Inlay Thumbnail Grid Carousel Row Striping Pagination  
lump to Item Alphabet ScrolUer Cascading Lists Tree Table New-Item Row6. Doing  
Things:Actions and Commands Pushing the Boundaries The Patterns Button Groups  
Hover Tools Action Panel Prominent "Done" Button Smart Menu Items Preview  
Progress Indicator Cancelability Multi-Level Undo Command History Macros7. Showing  
Complex Data: Trees, Charts, and Other Information Graphics The Basics of  
Information Graphics The Patterns Overview Plus Detail Datatips Data Spotlight  
Dynamic Queries Data Brushing Local Zooming Sortable Table Radial Table Multi-Y  
Graph Small Multiples Treemap8. Getting Input from Users: Forms and Controls The  
Basics of Form Design Control Choice The Patterns Forgiving Format Structured  
Format Fill-in-the-Blanks Input Hints Input Prompt Password Strength Meter  
Autocompletion Dropdown Chooser List Builder Good Defaults Same-Page Error  
Messages9. Using Social Media What This Chapter Does Not Cover The Basics of Social  
Media The Patterns Editorial Mix Personal Voices Repost and Comment Conversation  
Starters Inverted Nano-pyramid Timing Strategy Specialized Streams Social Links  
Sharing Widget News Box Content Leaderboard Recent Chatter10. Going Mobile The  
Challenges of Mobile Design The Patterns Vertical Stack Filmstrip Touch Tools Bottom  
Navigation Thumbnail-and-Text List Infinite List Generous Borders Text Clear Button  
Loading Indicators Richly Connected Apps Streamlined Branding11. Making It Look  
Goof: Visual Style and Aesthetics Same Content, Different Styles The Basics of Visual  
Design What This Means for Desktop Applications The Patterns Deep Background Few  
Hues, Many Values Corner Treatments Borders That Echo Fonts Hairlines Contrasting  
Font Weights Skins and Themes ReferencesIndex

· · · · · (收起)

## 界面设计模式 [下载链接1](#)

标签

交互设计

设计

用户体验

UX

网页设计

web

产品设计

互联网

评论

我觉得就是一堆模式的堆列，几乎所有的模式在日常使用中都遇到过，缺乏启发性，没有不正确的示例，对我的用处感觉不是很大

---

提高一下自己的知识水平

---

UI设计模式的“字典”，适合设计时当作参考书来翻，但内容比较浅显。

-----  
設計標杆

字典式工具书，整理了各种常用界面设计模式。

挺不错的界面设计模式探讨，就是太泛泛而谈，模式太乱

D1-2：已阅读2013年「电子工业出版社」的第2版。

-----  
翻完... 都是些基础性的东西，可以放桌旁当字典书用

略浅

去年看过，今年也偶尔翻翻，真的希望早点看到，虽然不一定有什么立刻的改变，但是对思维方式的影响还是很实际的

-----  
[界面设计模式 下载链接1](#)

书评

译者序

身处在软件的世界里，一切和现实世界有些相同，又有些不同，例如，用tab页来组织内容，对内容进行快速索引和对空间进行扩展，这和现实中tab标签的使用是几乎完全相同的。而有些方面，例如软件屏幕的布局，和纸质页面的布局，就不尽相同：单拿屏幕尺寸来说，有点象横过...

本书最重要的创新是提出了模式这种概念和思维方式。  
模式其实是很常见一个概念，软件开发中的类或者窗体、控件都是一种抽象的模式。  
在十年前研究用户界面的时候，我曾经提出过积木原则（针对控件和典型界面的抽象）。  
后来发现，国外也有类似的提法。其中，德国的一个Pattern...

本书原来是作者的一个项目，意在效仿经典的设计模式概念，总结出交互设计中的“模式”，以现有理论为基础，将交互设计中经验性的东西提炼出来并将其系统化。  
这个令人钦佩的项目的最终成果，就是这样一本极具价值的交互设计模式参考书——如同经典设计模式的作用一样，本书让...

（多图预警 多图预警 多图预警，使用流量注意）  
花了2天的时间，把整本书都看了一遍，边看边做思维导图。  
总的来说，这是一本强大的关于常见界面设计模式的介绍，特别适合初中阶设计师的学习。  
整本书主次分明、条理清晰，每类模式组都按照（1）理论基础、（2）模式应用，两个  
...

这本书的原文和中文我都看了，也比较过。本书的原版，作者遣词用句似乎过于力求准确，导致阅读起来多少有些拗口。Windy在翻译的时候也没有使用符合中文的语言习惯，所以即使是中文版读起来也是很费力的。相比起来Windy之前翻的《don't make me think》和《交互设计之路》就远...

Windy在开始讲到，很多软件界面和交互的设计，都是和现实世界相对应的。同时，又根据电脑的特性加以改进和创新。比如页签就是一个现实中的一个传统应用，被移植到软件中形成一个页签控件。  
模式最早应该来自于人类对自然界事物的直观认识。比如看到一棵树，我们就定义...

比较清楚、一般简洁、不怎么引人入胜。一项一项地罗列设计模式，看得时候有一种翻词典的感觉，甚至比翻词典还要枯燥一点。当然这也没办法，此种工具书很难让人充满兴趣。不过《CSS实战手册》<http://www.douban.com/subject/2208550/>  
这本，却很通俗，也比较吸引人，更像是一本...

很早就知道这本书了。看到有不少人都有很高的评价，自然心里的期望值也比较高，但

是一直没找到书（只有英文电子版，我又不太喜欢看电子版的，而且英文看得要慢一些）。后来在一个偶然的机会在深圳图书馆被我找到了，不尽狂喜，有种如获至宝的感觉。当时还一起借了本Cooper的《...》

---

这是一本交互设计的入门书籍。作者Jenifer Tidwell以设计模式的方式向读者展示了如何设计出更优秀的交互系统。对于一个成员并不完备的团队在开发一个新产品时，经常会出现下面两种情况：  
1.以图形设计师为中心。常见的情况是开发Web站点，设计师和客户商量...

---

这本书就属于那种，新手应该放在手边常查阅的东西，作者把搜集来的案例汇集起来，结构化分门别类，不同的模式分别介绍它是什么、什么时候用、怎么用，实在是非常良心的。虽然可能不全面，但是还是很好用  
废话不多说，我这周末顺着作者的意做了个思维导图，把每个模式都附上简...

---

看过了交互设计之路，或者交互设计精髓，然后再来翻这本书，个人觉得还是蛮不错的。  
。这本书图文并茂，容易上手。同时也可以加深对理论的理解。  
没事拿出来翻一翻也行。可惜是在图书馆借的，80RMB，好贵……

---

这本书很不错的。英文版没有读过，我读的是中文版。书中的思想和思路非常清晰，每一章讲解还是很详尽的。整体结构的设计很吸引人，可以说这本书的交互设计就做得很不错。  
只可惜翻译的时候词汇并不是那么很专业。一开始看的时候有点别扭，例如”需要时展示“，可以翻译成”按需...”

---

看了这本书，有点难以名状的感觉。  
封面非常棒，简约而又独具特色。非常鲜明的工笔鸳鸯，体现了O'Reilly的一贯风格。  
内页是全彩印的，还在侧边有色条来区分章节。标号和区隔都非常醒目，读起来很舒服。  
。而此前看的《About Face2》完全是素面朝天，甚至一些图片还模糊不...

---

Designing interface  
这本书对一些我们常用的交互工具作者称之为“模式”进行了细致深入的分析，有助与加深我们对这些工具的理解。可以作为一个工具书来用。但如果真想在里面找到一些问题的答案或解决方案，几乎是不可能的。  
我的建议可以先通读一下没必要死扣，了解一下作者对...

内容上感觉过于浅显，一些页面模式比如翻页也讲，普通了点。  
描述上也有问题，一个界面模式有优点也有缺点，这本书很少提到缺点，或者说很少提到“反模式”。  
不过让人惊喜的是书上有提及到UNIX下的命令参数的界面（一般来说这算不上图形界面），显示出作者广阔的视野：界面...

这书评分8.3，你们的良心在哪里在哪里明显应该9.0以上好么  
书系统地总结了用户界面的常用控件模式，优缺、使用方法，有点类似百科全书性质。  
让人对界面设计有了更系统的把握。  
而且就这本书详细地讲了各种模式，专业度很高，评分居然这么低，还比不上国内写的设计睡前读物，你...

《界面设计模式》这本书是我近一年来读过的最好的一本书，没有之一。  
本书总结出很多常用的交互设计中的“模式”，将交互设计中经验性的东西提炼并系统化，对每种模式都进行了应用场景分析，结合实例，让读者能更深入理解为什么要使用这种模式的原因；其实阅读的过程也是梳理...

“模式是某个对象的结构和行为上的特点”，这是一本关于界面设计模式的书。为什么界面设计中模式很重要？因为——对设计师而言：  
模式捕捉了常用的结构，是关于best practice的总结和沉淀 -  
模式可以快速复用，提供设计的模块化素材 对使用者而言： - 界面的习惯用法在增...

1. 贵 2. 所以跑书城去看 3. 花了3个小时多一点点，只多了一点点 4. 比don't make me think少用1个小时，虽然后者比前者薄 5.  
如果读过后者，个人认为这本书基本可以忽略不计

看了80多页了，有点看不下去了。感觉远没有《设计模式》那本书经典。该书用词过于罗嗦，不简洁，所列的模式有点老生常谈，不新鲜，不惊奇，即使不看本书，要设计的时候也应该这么设计。  
翻译确实有点拗口，许多模式名称应该保持英文，翻译成中文有点怪，比如，面包屑模式。 ...

[界面设计模式 下载链接1](#)