

BASICS INTERACTIVE DESIGN

INTERFACE DESIGN

AN INTRODUCTION TO VISUAL
COMMUNICATION IN UI DESIGN

国际经典交互设计教程 界面设计

[英] 大卫·伍德 (Dave Wood) 编著
孔祥富 译

本书绝对可以让任何设计师对当下和未来的客户和雇主做出宝贵和策略性的贡献，内容很容易理解，并对界面设计过程中的各种问题有着深刻的见解，并有相关的适用内容。

——肖恩·布伦南 (Sean Brennan)，高级项目经理，哈内克设计，美国佛罗里达州坦帕市

BASICS INTERACTIVE DESIGN

INTERFACE DESIGN

AN INTRODUCTION TO VISUAL
COMMUNICATION IN UI DESIGN

国际经典交互设计教程 界面设计

[英] 大卫·伍德 (Dave Wood) 编著
孔祥富 译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

©Bloomsbury Publishing Plc 2010

All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without permission of the copyright holder.

Simplified Chinese Copyright© 2015 by PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY. Simplified Chinese language edition arranged with Bloomsbury Publishing Plc

本书简体中文版专有出版权由 Bloomsbury Publishing Plc 授予电子工业出版社，未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号 图字：01-2015-3063

图书在版编目 (CIP) 数据

国际经典交互设计教程：界面设计 / (英) 伍德 (Wood, D.) 编著；孔祥富译. -- 北京：电子工业出版社，2015.8

书名原文：Basics of Interactive Design: AN INTRODUCTION TO VISUAL COMMUNICATION IN UI DESIGN

ISBN 978-7-121-26640-6

I. ①国… II. ①伍… ②孔… III. ①人机界面-程序设计-教材 IV. ①TP311.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 138298 号

责任编辑：田 蕾

文字编辑：马 鑫

印 刷：北京顺诚彩色印刷有限公司

装 订：北京顺诚彩色印刷有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

开 本：720×1000 1/16 印张：11.75 字数：300.8 千字

版 次：2015 年 8 月第 1 版

印 次：2015 年 8 月第 1 次印刷

定 价：69.80 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：(010) 88258888。

视觉传达： 交互设计的标准 9

| | |
|-------------|----|
| 界面传达 | 10 |
| 交互流程设计 | 16 |
| 用户是王道(你不是) | 20 |
| ▶ 史蒂夫·克鲁格访谈 | 28 |
| ▶ 案例研究：在线打印 | 32 |

流程挖掘：交互设计 37

| | |
|----------------------------|----|
| 图形用户界面 | 38 |
| 信息结构 | 42 |
| 信息结构的全局导航和语境导航 | 46 |
| 层级结构 | 48 |
| 测试：初期设计测试 | 52 |
| ▶ 格雷·吉布森访谈 | 58 |
| ▶ 案例研究：韦德·普赖斯网站的 视觉层级测试 | 60 |
| ▶ 练习：流程挖掘 | 64 |

数字媒体的平面设计 67

| | |
|------------------|-----|
| 网格交互 | 68 |
| 界面字体 | 74 |
| 屏幕配色 | 80 |
| 图像和像素 | 86 |
| 图像和隐喻 | 90 |
| 动态效果 | 96 |
| ▶ 麦克·库斯访谈 | 100 |
| ▶ 案例研究：蓝光DVD界面设计 | 102 |
| ▶ 练习：交互视觉传达 | 106 |

| | |
|----------------------|------------|
| 用户审美 体验设计 | 111 |
|----------------------|------------|

| | |
|-------------------|-----|
| 设计与用户 | 112 |
| 内容副本和用户 | 116 |
| 界面符号 | 118 |
| 国际化 | 122 |
| ▶ 克里斯丁·克雷默访谈 | 126 |
| ▶ 案例研究：世界技能大赛交互设计 | 128 |
| ▶ 练习：解构界面符号 | 134 |

| | |
|---------------|------------|
| 与程序员合作 | 139 |
|---------------|------------|

| | |
|-------------------|-----|
| 模块化设计原则 | 140 |
| 火星与金星视角 | 142 |
| 美感模块化 | 144 |
| 设计师要提供什么？ | 148 |
| ▶ 阿兰·布莱吉访谈 | 150 |
| ▶ 案例研究：为程序员准备网站设计 | 152 |
| ▶ 练习：模块化概要 | 156 |

| | |
|-------------------|------------|
| 通过界面增强人的能力 | 159 |
|-------------------|------------|

| | |
|----------------------|-----|
| 二维码——印刷与交互相遇 | 160 |
| 增强交互 | 164 |
| 触屏世界 | 168 |
| ▶ 凯特·胡访谈 | 172 |
| 案例研究：史基浦机场的麦卡伦微软界面 | 174 |
| 练习：智能电话应用程序的增强现实概念设计 | 178 |

| | |
|--------|-----|
| 术语表 | 182 |
| 图片出处说明 | 186 |
| 致谢 | 187 |

BASICS INTERACTIVE DESIGN

INTERFACE DESIGN

AN INTRODUCTION TO VISUAL
COMMUNICATION IN UI DESIGN

国际经典交互设计教程 界面设计

[英] 大卫·伍德 (Dave Wood) 编著
孔祥富 译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

©Bloomsbury Publishing Plc 2010

All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without permission of the copyright holder.

Simplified Chinese Copyright© 2015 by PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY. Simplified Chinese language edition arranged with Bloomsbury Publishing Plc

本书简体中文版专有出版权由 Bloomsbury Publishing Plc 授予电子工业出版社，未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号 图字：01-2015-3063

图书在版编目 (CIP) 数据

国际经典交互设计教程：界面设计 / (英) 伍德 (Wood, D.) 编著；孔祥富译. -- 北京：电子工业出版社，2015.8

书名原文：Basics Interactive Design: AN INTRODUCTION TO VISUAL COMMUNICATION IN UI DESIGN

ISBN 978-7-121-26406-1

I. ①国… II. ①伍… ②孔… III. ①人机界面-程序设计-教材 IV. ①TP311.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 138298 号

责任编辑：田 蕾

文字编辑：马 鑫

印 刷：北京顺诚彩色印刷有限公司

装 订：北京顺诚彩色印刷有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

开 本：720×1000 1/16 印张：11.75 字数：300.8 千字

版 次：2015 年 8 月第 1 版

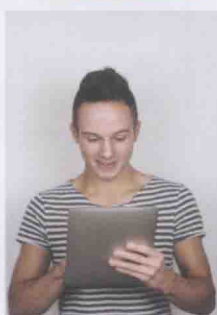
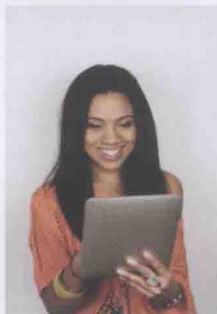
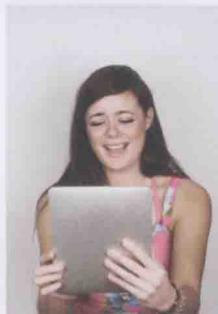
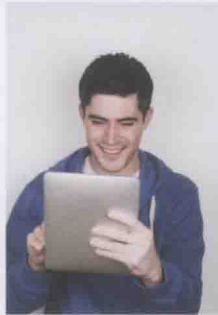
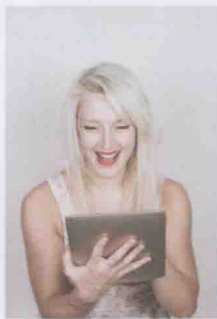
印 次：2015 年 8 月第 1 次印刷

定 价：69.80 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zllts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：(010) 88258888。



视觉传达： 交互设计的标准 9

| | |
|-------------|----|
| 界面传达 | 10 |
| 交互流程设计 | 16 |
| 用户是王道(你不是) | 20 |
| ▶ 史蒂夫·克鲁格访谈 | 28 |
| ▶ 案例研究：在线打印 | 32 |

流程挖掘：交互设计 37

| | |
|----------------------------|----|
| 图形用户界面 | 38 |
| 信息结构 | 42 |
| 信息结构的全局导航和语境导航 | 46 |
| 层级结构 | 48 |
| 测试：初期设计测试 | 52 |
| ▶ 格雷·吉布森访谈 | 58 |
| ▶ 案例研究：韦德·普赖斯网站的 视觉层级测试 | 60 |
| ▶ 练习：流程挖掘 | 64 |

数字媒体的平面设计 67

| | |
|------------------|-----|
| 网格交互 | 68 |
| 界面字体 | 74 |
| 屏幕配色 | 80 |
| 图像和像素 | 86 |
| 图像和隐喻 | 90 |
| 动态效果 | 96 |
| ▶ 麦克·库斯访谈 | 100 |
| ▶ 案例研究：蓝光DVD界面设计 | 102 |
| ▶ 练习：交互视觉传达 | 106 |

用户审美 体验设计 111

| | |
|-------------------|-----|
| 设计与用户 | 112 |
| 内容副本和用户 | 116 |
| 界面符号 | 118 |
| 国际化 | 122 |
| ▶ 克里斯丁·克雷默访谈 | 126 |
| ▶ 案例研究：世界技能大赛交互设计 | 128 |
| ▶ 练习：解构界面符号 | 134 |

与程序员合作 139

| | |
|-------------------|-----|
| 模块化设计原则 | 140 |
| 火星与金星视角 | 142 |
| 美感模块化 | 144 |
| 设计师要提供什么？ | 148 |
| ▶ 阿兰·布莱吉访谈 | 150 |
| ▶ 案例研究：为程序员准备网站设计 | 152 |
| ▶ 练习：模块化概要 | 156 |

通过界面增强人的能力 159

| | |
|----------------------|-----|
| 二维码——印刷与交互相遇 | 160 |
| 增强交互 | 164 |
| 触屏世界 | 168 |
| ▶ 凯特·胡访谈 | 172 |
| 案例研究：史基浦机场的麦卡伦微软界面 | 174 |
| 练习：智能电话应用程序的增强现实概念设计 | 178 |

| | |
|--------|-----|
| 术语表 | 182 |
| 图片出处说明 | 186 |
| 致谢 | 187 |

界面是人与机器联系的节点。计算机、智能手机、平板电脑或游戏机的用户界面（简称UI），由能够与程序性运行的后台进行信息传达的视觉交互前台组成，前台界面也称作“图形用户界面”。

一个成功的界面设计是在满足了用户需求和期望的基础上，拥有好的可用性、功能性，以及美感的综合体。所以，好的界面设计应以用户的需求和期望为核心，而不是程序员遵循的逻辑或设计师追求的酷炫效果。

正如开车的司机们不愿阅读复杂的操作手册，不愿去了解位于驾驶座位前面的发动机，也不愿被复杂的仪表盘搞得晕头转向。同样，当人们第一次面对一个全新的界面时，也想马上就能感受到好的设计带来的交互结果，这就意味着，为了创造非凡的用户体验，界面的美感和功能必须结合起来。

相关的在线资源可以访问：

<http://tinyurl.com/examplegrid>.

把链接复制到网页浏览器中，按照提示进入网站，遇到问题请通过companionwebsites@bloomsbury.com联系。

目标

本书在界面设计方面力求达到以下三点目标。

第一，从平面设计的视角让读者明确为什么要进行界面设计？如何设计？

第二，强调用户体验的重要性，设计师如何改善人的交互，而非机器的交互。

第三，本书还将对可用性的原则和重要性，及其与美感的协调进行论述，并备有实际案例。本书不是界面设计的技术手册，而是把视觉传达设计作为界面设计的有效标准。

更为重要的论述是，生动的用户体验可以产生更为便利的用户控制机会，好的用户交互并不意味着设计师将会放弃或远离美感。

尽管“视觉设计”或“视觉设计师”这类字眼常被用来描述界面设计的“角色”或“结果”，但在书中还是没有使用这两个术语，因为这两个术语无法表达设计师在界面设计中带来的“视觉传达”的本义。

章内容

1 界面设计中视觉传达的重要性，以及设计师对于用户的责任。

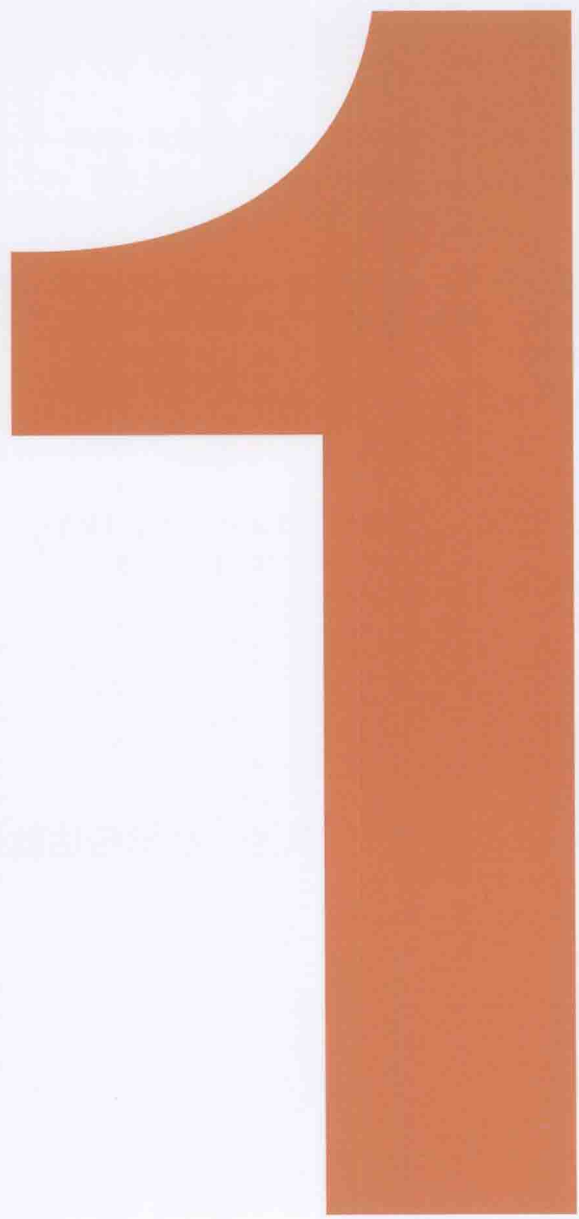
2 信息结构检查前的图形用户界面的交互设计。

3 为数字媒体的图形设计创建一个包括重要节点的框架，包括布局、色系、插图、意象，以及版式等。

4 创建框架，并运用这些视觉基本要素，创造良好的用户交互体验。

5 通过探讨设计师和程序员彼此的需求点，为改善设计师与程序员的沟通提供有效的帮助。

6 最后，我们将从感官和环境视角来探讨交互设计，并以此作为结束。



视觉传达： 交互设计的标准

为了给用户创造成功的交互体验，在界面设计时需要建立一个专家团队。国际著名的传达设计师约格·弗拉斯卡拉认为：视觉传达就是在将文本和图像变为图形结果的过程中，对方法（设计）、目标（传达）和媒介（视觉）的强调。所以，平面设计师的视觉传达技术，在保证用户界面美感的可能性中起着至关重要的作用，该作用将贯穿界面设计的整个过程。

本章把视觉传达看作设计范畴的一部分，并把它在合作性的界面设计团队内当作一条交互设计

界面设计是一个涉及设计团队、目标用户，以及项目客户的复杂过程。是包括了用户研究、创意构思、架构测试、模型构建，以及进一步测试等若干阶段的反复过程，最终目标就是为用户创造良好的交互体验。

平面设计师虽然在界面设计中占有重要的位置，但也仅仅是设计团队中的一员。他们不但要相信自己的美学素养，而且还要具有广博的知识来与团队的其他专业人员充分交流，并且这种交流需要在设计展开之前的构思阶段就要进行。

界面设计团队中的平面设计师

平面设计师（团队中的其他成员也一样）要对自己在界面设计过程中的角色有个准确的认识。团队中的其他成员经常会误解平面设计师——他们在界面设计中能干什么？一些人甚至认为平面设计师只能参与设计界面的“皮肤”，他们的视觉装饰设计应该等团队的其他工作完成之后再介入。

这种对于平面设计师只能参与“视觉设计”和“平面设计师能干什么”的误解源于“平面设计”这一称谓。平面设计不只是对于平面的设计，还要考虑有效的视觉传达过程，因此，这样的称谓不能准确描述平面设计师的工作。这一称谓没有考虑到传达过程，而传达过程是由平面设计师进行策划的，通过对文本和图像的有效控制，为目标用户创造恰当的美感。

美感是用户体验不可或缺的部分，通过它引导用户完成交互过程，确保界面的可用性，保证用户轻松达成使用目标。美感传达出的行为和将用户的内容和交互结果联系在一起。

通过平面设计师，视觉传达成为界面设计中的一条重要标准，它将设计导向更好的用户体验。美感在用户进行点击操作之前能够吸引用户注意力，其有效程度在字体、颜色，以及图像确定之前就应该确定下来。因此，平面设计师应在界面设计的整个过程都发挥作用，而不仅仅是在最后的“皮肤”设计阶段。同时，平面设计师也要确定本身在界面设计过程中的合作角色，这一点是与其在印刷设计中的角色所不同的。

好的设计师能够看到一个系统中的其他成员有技术局限，也有其他可能性，这是一个有机的过程。

——艾农 (Anon)



图 1.1

导航创新

强烈的视觉传达和迷人的编码能够创造非凡的用户体验。加拿大的GRIP设计公司深知这个道理，它的网站导航、内容发布非常新颖，强烈的视觉传达很有吸引力，并对内容进行了有效分割。网址www.griplimited.com

既非火星也非金星

界面设计团队中每个专业人士都有相应的作用。信息构建师创造交互结构；用户体验设计师规划用户体验；程序员负责程序编码；平面设计师负责视觉层级。一般来说团队内都会有张力，因此多数情况下就如何设计界面总会有不同的认识和观点。

一些在线论坛也都有关于界面设计团队的讨论，他们认为界面设计团队中设计师和程序员的张力尤其突出，就好像一个来自火星，一个来自金星，永远对立。这是一种陈旧的看法，是不正确的，也是毫无益处的。因为它贬损了团队中不同专业对于一个好界面设计的贡献，它只是从自己的角度来看整个项目，而没有认识到团队合作对于设计的重要性。

某种程度上，平面设计师也能进行编码工作，一些程序员也对视觉传达有自己的认识，至于他们能把这些工作做成啥样，就要看各自的基础了。设计师对于交互设计中视觉传达设计的任务不仅在于肤浅的表面装饰，因为界面设计中的美学不仅仅是视觉诉求，还有用户对于界面可用性的需要。

伟大的设计师要能够建立良好的视觉层级，以使界面具有恰当的风格和感觉，从而让用户明确哪里是内容，哪里是导航。设计师是在预算、可行性、目标用户，以及图像、文本的传达和导航技术等限制下完成工作的，这些限制条件能够激励设计师与团队的其他成员合作为目标用户创造新颖、创新的用户界面。

界面设计团队

理想的界面设计团队至少应包括：

- 负责规划交互结构的信息构建师
- 负责客户和用户可用性的用户体验设计师
- 负责界面美感的平面设计师
- 负责前台和后台编码的程序员

图1.2

火星与金星

并不是所有设计团队中的设计师与程序员之间都存在矛盾。阿斯龙公司（Athlon）的协作就是成功设计的例子。

网址：www.athlonproduction.com

图1.3

用户体验

德国程序员马丁·高尔就用出色的编码和高质量的信息传达创造了成功的用户体验。

网址：attackmart.in