

<<触动人心>>

图书基本信息

书名：<<触动人心>>

13位ISBN编号：9787121144974

10位ISBN编号：7121144972

出版时间：2011-10

出版时间：电子工业出版社

作者：Josh Clark

页数：336

译者：包季真

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：<http://www.tushu007.com>

<<触动人心>>

内容概要

本书是《Tapworthy: Designing Great iPhone Apps》的中文翻译版。

可能你设计网站产品或软件界面早已得心应手，可是遇到了iPhone，却感觉无从下手。

无论你是产品经理、设计师、创业者还是程序员，本书都能告诉你如何从iPhone的角度来思考应用设计。

本书能帮助你理解如何设计iPhone应用，要创建一款触动人心的应用，需要如何去综合思考设计、心理、文化、人体工程和可用性问题。

在书中，你会看到大量的真实应用的设计实例和思考过程。

除大量实例外，本书用通俗易懂的语言，对整个iPhone应用设计方法也做了系统的阐述。

<<触动人心>>

作者简介

译者序

遥想六年之前，交互设计在大陆刚刚兴起，UCD的概念开始慢慢被大家所认识。那时正和Ryana等同学建起UXStudy（油茶会）。市场上能找到的交互设计书籍少之又少，像宝贝似的，我抱着《交互设计精髓》每天啃一点。那时我渴望每一本能买到的交互设计书籍，希望将它快快读完。

六年后的今天，触屏手机已经风靡全球。iPhone的App Store带来了手机应用的浪潮。手机微博和LBS更是让国内各大互联网公司、团队都一拥而入。很荣幸在大众点评网有了这样的机会设计了iPhone和Android上的客户端。可是当我需要补充知识的时候，突然发现市场上仅有的中文读物是网上一些组织自愿翻译的《iPhone人机界面设计指南》。感谢电子工业出版社的侠少及其同事给予了我这个机会能够将Josh Clark的这本书为我们中文读者所读到。

感谢Josh等人为iPhone应用设计师，为触屏手机设计领域，也是为我们不辞辛劳地写出了这本作品。书中语言通俗易懂，案例非常丰富，让我在翻译的同时也迅速成长，学到了很多曾经不曾发现的问题。在图书的翻译过程中，Josh也给了不少的建议，同时他也非常高兴作品能与中国读者见面。

翻译终究是个体力活儿，本书的翻译花费了超过600小时的时间。第一次翻译图书，水平肤浅，为给各位尽量译出至少能看得懂的作品，避免贻笑大方，我寻求了很多行业内的同学一同审阅。他们指出了拙译中近千处讹误或不通顺之处，为能译出本书做出了相当大的贡献。他们是丁宇（Flex Ding）、朱坤（Kent Zhu）、陈莹（Elya妞）、余子翼（Zerg Yi）、彭永霞、王万林（老三）、坏人。尤其是丁总能在百忙之中还仔细对每处的翻译错误、错别字甚至标点符号都做了详尽的批注，对本书的翻译质量有很大提升。

最后感谢我的妻子李玲娟及家人，在半年多的翻译过程中，为我分担了许多事，包括婚礼筹备。

——老包（包季真）

关于作者

Josh Clark，设计师、开发者，同时也是一位作家，帮助扫清创意人士向全世界分享想法中遇到技术困难。

他作为演讲者兼顾问，帮助了许多公司创建触动人心的iPhone应用和有效的网站。

他不会光说不练，有时他会把独创的设计和人性化的软件自己做出来。

Josh创造了“Big Medium”，这是一款让常人能轻松管理站点的友好软件。

在投身互联网之前，Josh在美国波士顿制作公司，为许多美国公共广播公司里的节目所工作。他曾向前苏联总统米哈伊尔戈尔巴乔夫分享过对俄国的看法，曾和美国前总统里根的妻子南希里根在农场里漫步，和美国洛克菲勒家族有亲密交往，也曾为电视问答比赛节目写过一些琐碎的问题。在1996年，他创建了名噪一时的“Couch-to-5k”跑步计划，该计划已帮助了数百万懒于锻炼的民众开始慢跑。

<<触动人心>>

Josh在其网站www.globalmoxie.com上，会发表文章，给出建议并撰写代码。
你可以在Twitter上关注他：www.twitter.com/globalmoxie。
此外，Josh也是Best iPhone Apps和iWork ' 09: The Missing Manual两书的作者。
这两本书都已由O ' Reilly Media出版。

致谢

很多情况下，做一款iPhone应用只需要一个人，但是写一本关于iPhone应用的书，却需要很多人。
非常感谢所有花费不少时间，给我分享他们的设计过程的智者们。
他们包括：Facebook的Joe Hewitt、Iconfactory的Craig Hockenberry和Gedeon Maheux、Gowalla的Josh Williams、Cultured Code的Jürgen Schweizer、Mercury Intermedia的Rusty Mitchell、TLA Systems的James Thomson和ShadiRadio的Shadi Muklashy。

还有一群编辑们，他们为我节省了很多时间，不厌其烦地指出书中的技术错误、不成熟的看法以及太多谬误。

感谢以Karen Shaner为首的编辑团队的努力，同时也感谢Louis Rawlins、Rob Rhyne、James Thomson和Shawn Wallace四位技术审核，他们慷慨地给出了建议，并富有诚意地给出严格的批评。

感谢我的朋友Peter Meyers、Jonathan Stark和David VanEsselstyn，他们提出了中肯的反馈，并一直鼓励着我。

我同时非常感谢Edie Freedman，他用他敏锐的眼力和温和的引导，极大地提高了本书的内页设计。同样，感谢Chris Nelson，是他让此书通过错综的商业市场，送到了你们的手中。

最后，特别感谢Ellen。

她在此书的撰写过程中，非但经起了比别人更多的考验，还不断地关心、支持我。

——Josh

<<触动人心>>

书籍目录

关于作者

致谢

入门

设计令人欣喜且易用的应用

等下.....先吸口气

阅读本书不需要专业知识

忠言

一切从点击开始 我们是如何使用iPhone应用的

行走中：一只手，一只眼睛，一直在抖动

尽快搞定

满满一箱工具，你只是其中的一把

无聊了，变卦了，于是换了

双击、缩放、旋转，这都是啥？

笨手笨“指”

那，难道我要为笨蛋而设计？

能触动人心么？

精心设计你应用的目标

前无古人

你的故事内容是什么？

你的应用为何是移动应用？

面对面：Josh Williams和“Gowalla”

移动用户的心态

“我有个微任务要做”

“我想看看附近的情况”

“我有些无聊”

如何独树一帜？

等等，等等，别走！

好歹不分，玉石俱焚

上网看不就好的吗？

小小触摸屏 为尺寸和触摸设计

物理现实的感觉

拇指的规律

神奇的数字44

别太挤了

面对面：James Thomson和“PCalc”

敏锐的设计

拿到上面去

基于44像素的设计韵律

<<触动人心>>

质疑滚屏

编辑、编辑、再编辑

秘密的面板，隐藏的门

面对面：Rusty Mitchell和“USA Today”

有条不紊 学着苹果做应用

信乔哥，得永生：乔教会怎么做？

穿行于页面：苹果的导航模型

平铺页面：就像一叠卡片（有时就一张）

标签栏：菜单上有啥？

树形结构：千张页面触手可及

组合使用导航模型

模态视图和导航的死胡同

乱麻般的网络

在纸上画出你应用的故事板

丑点没关系

面对面：Jürgen Schweizer和“Things”

标准控件 使用内置的界面元素

标准控件的威力

靠着导航栏指路

工具栏

把图标放到各种“栏”里……

搜索栏

表格视图是增强型列表

设置表格：索引和分组列表

编辑表格视图的工具

文本

编辑文本

修订勘误

本页还是新开？

别老弹键盘

多选控件：拨选器、列表和操作表单

按钮

是与否：开关

像收音机按钮一样的分段控件

在轨道上的滑动条

设置的那些事

还有什么？

与众不同 创建自己独特的视觉风格

你应用的个性是什么？

做好设计工作

弄得有档次

像真的一样

<<触动人心>>

设计自定义工具栏图标
用上隐喻
我的新发明，我叫它“轮子”
现在来搞点完全不同的东西
面对面：Craig Hockenberry、GedeonMaheux 和“Twitterrific”
第一印象 介绍你的应用
你应用的图标就是你的名片
创建你应用的图标
起名的学问
在等待的时候：启动图像
运行暂停的错觉
铺开迎宾毯
说明书不是万能的
首页
面对面：Joe Hewitt和“Facebook”
滑！
捏！
拂 用手势来操作
发现你所看不见的东西
沿着走出来的路铺上道
快捷方式和备用方案
扩充标准手势
只用一根好
不方便的自卫设计
手机的物理机制
了解横屏 屏幕旋转
大家为什么要转屏？

全新的横屏模式
高难度转身
别丢了之前的位置
礼貌的对话 警告、打断和更新
什么时候该打断
保持淡定，继续前行
推送通知
恶臭的主屏幕标记
对，我正运行着呢
时间变快：进度条和其他分散注意力的控件
吃没？
隔壁的兄弟 和其他应用打成一片
公共场所：通讯录、照片和日历事件
你就是组合中的一小块：把控制权交给其他应用
动起来：浏览器、地图和邮件
慢走不送了，邻居
术语表
索引

<<触动人心>>

<<触动人心>>

编辑推荐

由包季真编译的《触动人心——设计优秀的iPhone应用》是教你如何有“ iPhone的思维 ”。这不是一本关于编程的书，也不是一本关于营销的书。这是一本关于iPhone和iPhone应用的设计、心理学、文化、可用性和人类工程学的书。从想法到漂亮的设计，这本书诠释了如何创建完美的iPhone应用。

<<触动人心>>

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:<http://www.tushu007.com>