

## <<設計的法則>>

### 图书基本信息

书名：<<設計的法則>>

13位ISBN编号：9789866408304

10位ISBN编号：9866408302

出版时间：原點出版社

作者：威廉·立德威（William Lidwell），克莉汀娜·荷

页数：272

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>

## &lt;&lt;設計的法則&gt;&gt;

## 前言

推薦序 了解設計中的人性方程式 「鈴林藝術設計學院」圖像暨互動傳達系主任金柏麗?伊蘭姆Kimberly Elam 在我唸大學和研究所的時候，設計教育根本不包含心理學與人類學的課程。

人類行為受到漠視，幾乎沒人想去深入了解，也沒人想要用比較學術的方式去理解設計。離開學校時，我對如何創造形式懂得不少，但對人類如何感知世界和如何創造意義，則是毫無所悉。《設計的法則》是填補這道缺口的一大資源，它可幫助我們破除迷思，並為許多知其然但不知其所以然的現象，提供合理的解釋。

這幾年來，我一直是「居家和庭院電視」(HGTV)買屋 裝潢 整修節目的忠實觀眾，我從沒聽哪個人說過，他喜歡矮天花板、小窗戶或視野很差的房子。

《設計的法則》引導設計師去了解，究竟是哪些原因讓人們偏好高大寬敞的天花板(大教堂效應，見P.38)，以及可以看到自然美景的大窗戶(親生命效應，見P.36)。

誰會猜到，答案是高天花板可以激發創意，而自然景觀有助於恢復身心健康？

我從沒真正搞清楚，為什麼有些人可以和大多數人產生共鳴，有些人則沒辦法；我也不知道，原來有一些方法可以計算人們的反應。

直覺上，我總認為，好設計加上好品質，就能所向無敵，這兩點雖然佔了很大的比重，但還是有許多更深層的象徵和意義，值得我們思考。

例如第190頁「命題密度」法則，便從形狀、意含和假想的類比性，仔細探究意義這件事。

它提供一道公式，讓設計者可以計算出產品設計與民眾產生共鳴的能力。

更重要的是，它提供設計者一種溝通方法，讓客戶願意支持設計師的決定。

《設計的法則》讓我深入了解設計中的人性方程式。

設計不只是以表面風格來討好民眾的眼睛，設計比這複雜多了。

人類的動機神祕難解，與潛意識的本能、感知和作用密不可分。

《設計的法則》讓我們看到是哪些力量在背後驅動人類的行為，讓設計師更加了解直覺的面貌。

這些法則可不是臆測，每一條都是建立在扎實的研究基礎之上，真實而且有效。

前言 增加成功設計的可能性 不久之前，設計師是兼容並蓄的通才。

他們研究藝術、科學與宗教，以便了解自然的基本定律。

之後他們再利用所學，解決問題。

久而久之，這些陳年知識的份量與複雜性，增加了設計師專業分工的種類。

知識的廣度，逐漸取代知識的深度，而這種潮流一直延續到今日，結果造成設計師愈是專精於某項目，他們愈是不注意其他專業領域的發展與新發現。

這種無法避免的情況是相當不幸的，因為我們可以從別的設計學科學到許多知識。

從來沒有人能簡單地擷取跨越各設計學科的知識。

一個對其他專業領域有興趣的設計師，必須研究許多不同設計學科的工具書。

他的第一項挑戰，就是要決定學科裡的哪一本工具書是值得研究的，第二項挑戰是破解書中的專有名詞，第三項挑戰是耐心研究詳細的內容。

他花了很大的精力，結果只是在不熟悉的領域，走馬看花，去尋找他所要研究的特定問題。

本書的目標，就是要幫助這些身負挑戰的設計師，輕鬆地學習跨越各學科的主要設計規則。

本書所提及的概念，一概用「法則」來稱呼。

其內容包括守則、指導方針、人的偏見，以及一般設計的考量。

這些「法則」的選擇，是基於如實用、誤用與誤會的程度，以及有力的證據等幾種狀況的設計原則而挑選出來的。

本書擷取的一百個概念，不應該被解釋成只有一百個適當的設計法則，因為很明顯的，在設計的世界裡還存在著許多其他的法則。

本書是根據英文字母編排，因此讀者可以用名稱，迅速容易地找到參考法則。

如果你對某一特別設計問題感興趣，本書也用設計師常見的問題來編排(請見P8)。

## <<設計的法則>>

每項法則都是兩頁的格式。

左頁包括了簡短的定義、法則的詳細描述、範例，以及使用指導方針。

註解則出現在本文的右邊，提供了細節與參考資料。

右頁包括了圖例與相關圖解，讓讀者對法則有更進一步的了解。

不只是少數有特殊才華的人，幾乎所有的設計師都可以設計出合用的設計。

使用卓越的設計法則，會增加設計成功的可能性。

使用《設計的法則》，你可增加跨越學科的知識、了解設計、為設計問題提供腦力激盪與意見，並重新想起不常用的設計法則。

最後，你可以利用本書來檢視你的設計過程與成果。

對這一點，威廉·史壯克（William Strunk）一段有名的告誡，說得很好：「最好的設計師有時並不理會設計法則。

但當他們這麼做的時候，通常會因為違反法則，而做出一些補償性的措施。

除非你能確定你也能做得這麼好，否則你最好還是遵守這些法則。

」 威廉·立德威 William Lidwell 克莉汀娜·荷登 Kritina Holden 吉兒·巴特勒 Jill Butler

## &lt;&lt;設計的法則&gt;&gt;

## 內容概要

全新增訂版，經典100則 + 全新25則。  
原譯文全新大修訂，設計院校教師一致推薦！  
第一本跨領域設計專書，設計概論最佳教材。  
全球熱銷百萬冊，發行10種語言版本。  
完整揭露「好設計，如何好？」

」的125個秘密。

避免致命錯誤，專業人做出好作品的必備常識 適用性最高，涵蓋平面、建築、網頁、工業設計及廣告行銷及展示規劃。

2011年全新增訂版 Revised and Updated Edition 經典100 + 全新25則 暢銷 & 長銷全球的不敗法則 為什麼有的設計，就是比較好看、好用，甚至成為經典？

好設計，如何好、好視覺，如何棒？

的關鍵配方 好設計，真有法則可遵循嗎？

《設計的法則》自出版以來廣受國際口碑好評，獲得設計權威界一致推薦，被認為是參考性高、適用性廣、專業必看的設計工具書。

在台灣、日本及歐美皆創下設計類圖書最暢銷紀錄。

2011年重新增訂改版，除了原有100則外，更新增25則，並將原譯文全面修訂，提供讀者更豐富的內容。

本書是第一本跨越各專業領域的設計書，當中羅列的125個設計法則，試圖找出好設計，為什麼好的決定關鍵。

這些法則的適用範圍，廣及建築設計、工業設計、網頁設計、平面設計、展場規劃，甚至廣告與公關宣傳。

為什麼有些設計，就是搶眼，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？

每個設計的背後其實都有很多看不到的力量，牽引著使用者的認知、情緒、好惡和使用習慣，例如：

「外觀較美的設計，會被認為比不美的設計更好用。

「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。

「去飽和度、明亮的色彩，會被視為友善又專業。

「書封面、網站首頁、商店入口，這些『進入點』障礙越少越好；還要設計『全貌點』與『漸進的引誘』，引導人潮完成後續行為。

「在設計『時間就是關鍵』的作品時（例如煞車系統、路標），就要把選項降到最低，以減少反應時間，降低錯誤機率。

「腰到臀比例是決定男女迷不迷人的主要因素，男性偏愛介於0.67至0.80的女性&hellip;&hellip;，這是健康及繁殖潛力的指標。

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，所有專業工作者，都不斷思索的問題：如何增加視覺吸引力？

如何增強功能並方便使用？

如何影響使用者認知？

如何增加美感？

如何做出最好的設計決定？

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）等通則，書中以豐富的插圖及清晰易懂的圖表加以解說。

讀者可從這些法則中，快速地吸收寶貴經驗，避免犯錯，更可啟發許多新靈感與創意。

這本重要的設計法則書，是設計師、工程師、建築師，以及正在學習設計專業的學生必備工具和實用對策寶典。

## <<設計的法則>>

而任何一個消費者，也可以用這本書看懂設計的門道，培養出判斷「好設計為什麼好？」的眼光與能力。

## <<設計的法則>>

### 作者簡介

威廉·立德威 (William Lidwell) 以設計和工程心理學為主題，從事寫作、演講與諮詢，對跨學科的設計、組織達到創新的方法，以及如何讓創新制度化，特別感興趣。

文章常見於熱門設計雜誌及報紙。

目前定居美國德州休士頓工作。

克莉汀娜·荷登 (Kritina Holden) 現為美國太空總署詹森太空中心「使用性測試與分析設備」(UTAF) 的技術指導兼代理經理，負責提案、專案規畫、人員任務分配與監督，以及確保UTAF的產品品質。

她也以專家身份，為獵戶座太空船駕駛艙小組提供人因工程學支援，協助需求開發、任務分析、成員評量等作業，時在休士頓大學明湖分校 (University of Houston-Clear Lake) 擔任副教授。

吉兒·巴特勒 (Jill Butler) 得獎的平面設計，興趣涵蓋訊息設計、使用者經驗設計、插畫和造紙工程。

2002年成立「創造東西設計工作室」(Stuff Creators Design Studio)。

曾於休士頓大學和金武德社區大學 (Kingwood Community College) 教授設計、桌面出版和字體設計。

目前在德州休士頓定居、工作。

譯者簡介 呂亨英 (原100則) 靜宜大學英國語文學系畢，現任專職譯者。

與先生Ronald Brown合作，一起把介紹國內文化與傳統建築的作品如《澎湖天后宮》、《神岡筱雲山莊》、《認識古蹟日手冊》等書譯成英文。

英翻中作品有《戴安的日記》、《第三死罪》。

吳莉君 (新增25則) \*\*台灣師範大學歷史系畢業，任職出版社多年，現為自由工作者，譯有《觀看的方式》、《我們在此相遇》、《霍布斯邦看二十一世紀》、《建築的法則》、《留住一切親愛的》、《設計是什麼？

》、《光與影》、《建築的危險》等書。

吳佩芬 (原100則修訂) 法國第戎市IUP Denis-Diderot文化管理碩士，曾從事藝術行政多年，現為自由文字編輯。

## &lt;&lt;設計的法則&gt;&gt;

## 書籍目錄

推薦序前言1.80 / 20法則2.容易使用 3.前導手冊4.美即好用效應5.功能可見性 6.對齊 7.擬人形8.原型 9.面積對齊10.魅力偏見 11.娃娃臉偏見12.親生命效應13.大教堂效應14.意元集組 15.古典制約 16.閉合 17.認知失調 18.顏色 19.共同命運 20.比較 21.確認22.一致性 23.恆常性 24.約束 25.曲線偏見26.控制 27.聚合 28.成本效益 29.防衛空間 30.處理深度 31.委員會設計32.偏好路徑33.開發週期 34.進入點 35.錯誤 36.預期效應 37.曝光效應 38.臉部主義比率 39.安全係數 40.反饋循環 41.費布那西數列 42.圖形&mdash;背景關係 43.費茨定律 44.五帽架 45.彈性&mdash;使用性取捨46.寬恕性 47.形式追隨功能48.框架 49.僵住 - 逃跑 - 對抗 - 認輸50.垃圾進、垃圾出51.黃金比例 52.連續律 53.古騰堡圖表 54.希克定律 55.層次 56.需求的等級 57.強調手法 58.恐懼留白59.獵人 - 撫育者定像60.圖像表徵 61.渾然忘我62.不注意視盲63.干擾效應 64.倒金字塔 65.重複 66.布拉哥南斯定律 67.分層法 68.容易識別 69.產品週期 70.映射 71.心智模型 72.模擬73.記憶技巧 74.模組化 75.夠前衛又可親近76.最平均臉孔效應 77.常態分配 78.非我發明79.推力80.奧卡姆剃刀81.操作制約82.定位感 83.效能負載84.表現 vs. 偏愛85.人物誌 86.圖優效果87.促發作用88.進階展開 89.命題密度90.全貌&mdash;庇護 91.雛型設計 92.接近 93.可讀性 94.辨認比回想重要 95.紅色效應96.備援97.羅塞塔石碑98.三分定律 99.滿意法 100.大草原偏愛 101.規模縮放謬誤 102.物稀為貴103.自相似性 104.序列效應 105.塑造 106.信噪比 107.相似性 108.黏著性109.說故事 110.結構型態 111.對稱 112.威脅偵測 113.三維立體投射 114.由上而下光源偏見 115.恐怖谷116.測不準原理 117.均質連結性 118.范布倫效應119.可見性 120.視覺空間共振121.梵雷斯托夫效應122.侘寂之美123.腰臀比124.找路125.最弱的一環

## <<設計的法則>>

### 章节摘录

Aesthetic-Usability Effect 美即好用效應 美的設計，被認為比不美的設計好用。

1 「美即好用效應」解釋一個現象：人們認為比較美的設計，會比不美的設計好用，不管事實是否如此。

有好幾個實驗都出現這個效應，而且在設計物的接受度、使用度以及效能表現上，都強烈暗示美的設計比不美的設計好用。

2不管東西是不是真的比較好用，美的設計看起來就是比較容易使用，而且有較高的使用率。

好用但比較不美的設計，它的接受度可能就不高，讓好不好用的問題變的沒有意義。

這些認知偏見及後續的互動行為非常難改變。

比方說，在一個如何使用電腦的研究裡，研究員發現人們早期對電腦品質與使用的印象，會影響他們的長期態度。

類似現象也出現在許多討論「人的魅力」研究報告中，換句話說，我們對人的第一印象，影響了態度的形成，而且明顯影響到對一個人的觀感和對待方式。

3 美學在設計物的使用方面扮演重要角色。

美的設計比不美的設計，更能有效助長正面的支持態度，而且讓人對設計上的缺失更富包容力。

比方說，人們對於增進正面態度的設計，往往可以叫出名稱、發展出感情（例如叫出車名），但是對產生負面態度的設計，就很少出現上述情形。

這種與設計親密、正面的關係，能激發出喜愛、忠誠度及耐性，而這些因素，正好都出現在被長期使用的成功設計中。

這些正面關係，暗示了人們與設計的互動是多麼密切。

與設計物的正面關係所產生的互動，有助於催化創意思考及解決問題。

如果是負面的關係，會造成思想狹隘與扼殺創意的互動。

這一點在充滿壓力的環境尤其重要，因為壓力會增加疲勞，降低認知的表現。

4永遠要追求能創造出美的設計。

美的設計會被視為比較好用，容易馬上被接受並長期使用，也會增加創意思考與解決問題的能力。

美的設計還能助長跟人們的正面關係，讓他們比較能包容設計上的缺失。

<<設計的法則>>

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>