

创造舒适手感——键盘的差别化设计

ForeIDEA.COM 李茂



自熟悉电脑以来，我们使用最频繁的输入设备，键盘，给人的印象似乎也就只是键盘，不过，除了我们所需要所使用到的标准键位之外，键盘设计者也正在逐步的细化产品，包括对多媒体按键的附加，以及在人体工学上的逐步改进，这些看似可有可无的新设计实际上也正在改变着我们对传统键盘的观念，在不知不觉中，我们手指下面的键盘开始让人使用起来更舒适，更人性化，更符合人体工学的设计标准。

和电脑上的其他周边组件相比，键盘的变化似乎不怎么容易得到广大电脑用户的关注，但是，正是这些体现在细微之处的变化，使得我们的输入更具有效率，不容易使得手腕和手指疲劳，工作起来更为便利。其实这些变化，我们都可以归结到一点上，被称之为人性化设计。

一、键盘在设计上的细化

按键的设计改进

[在新窗口中浏览该图片]



和之前的键盘键位相比，现在如果细心观察的话，大家应该能够在不少设计出色的键盘上看到一些更符合人性化的设计，比如键盘表面的键位设计曲线更符合人们的使用习惯，不是生硬的直板，而是按照人手的使用习惯做适当的弯曲。在键位表面的处理上，更容易让使用者感觉连贯，舒适不易疲劳。关于这方面，键盘制造商明基已经明确的提出“手感”的概念，并表示会一直坚持这样的设计理念。手感，虽然我们在实际使用的时候会真切的感觉到其中的重要性，但是在实际选择的时候，并没有更多的用户去关注，以及重视，不过，随着厂商的重视范围逐渐扩大，以及更多用户对键盘要求的提高，手感或许会在今后成为一个键盘的必要标准，成为大家关心的重点。

当然，除了所提及的键位高度之外，实际上，键程也是应该包括在其中的，一个键盘在键程设计上的理解，不需要用户在键帽的按下过程中消耗过多的手指力度，避免没有必要的凭空损耗，也不能无节制的缩短键程，使得手指按下的过程显得过于生硬，这同样不怎么会产生舒服的感觉，关键还在于设计者对键盘键程的有效控制，达到键程和力度都大小适中，至少要符合大多数使用者的习惯，这在有的时候是无法用语言和文字来表达的，更多的，还是需要使用者亲自用手指去感受，也更造就了设计和制造上的难度，但是，这方面的表现如何，也正是体现出了人体工学的设计水平，是否体现出更多的人性化。

键盘整体高度的控制

[在新窗口中浏览该图片]



在大多数情况下，如果因为不适应当前的键盘整体高度，不少使用者会借助键盘的前部支撑脚对键盘进行抬升，以满足自身的使用习惯需求。不过，部分设计不过关的键盘在这方面的表现并不怎么如人意，过于节省的成本导致支撑脚的力度非常脆弱，不仅受力面积过小，难以稳定支撑，而且很容易“自动”收缩，使得敲击力度较大的用户不堪其扰。

幸好已经有不少设计师注意到了这方面的细节处理，从上面两款键盘的支撑脚照片来看，一款采用正面的适当支撑角度，另外一款则采用了倾斜侧面式的三角支撑设计，同时，支撑脚的转轴部分还细化了卡扣设计，具备一定的弹力强度，不容易因为键盘的晃动而发生支撑脚收缩的状况。

另外，也有键盘产品推出了全新的支撑脚设计，不仅可以满足一般的用户使用需要，而且在特殊情况下，也能够根据使用者的需要，将键盘进行整个抬高，特别是在键盘位置高度低于手腕放置高度的情况下，这样的设计更具有实际意义，而不只是为了漂亮。

附加手托设计

[在新窗口中浏览该图片]



手指在敲击键位的过程中，需要手腕的力度支撑，但是，由于键位本身和手腕的高度不在同一水平线上，支撑位置不一致的话，很容易导致手腕的疲劳。手托的应用则对用力的手腕部分起到良好的撑托作用，手托设计出现在更多的产品中，这也表明更多键盘厂商们对人体工学设计的重视。

附加的快捷功能多样化

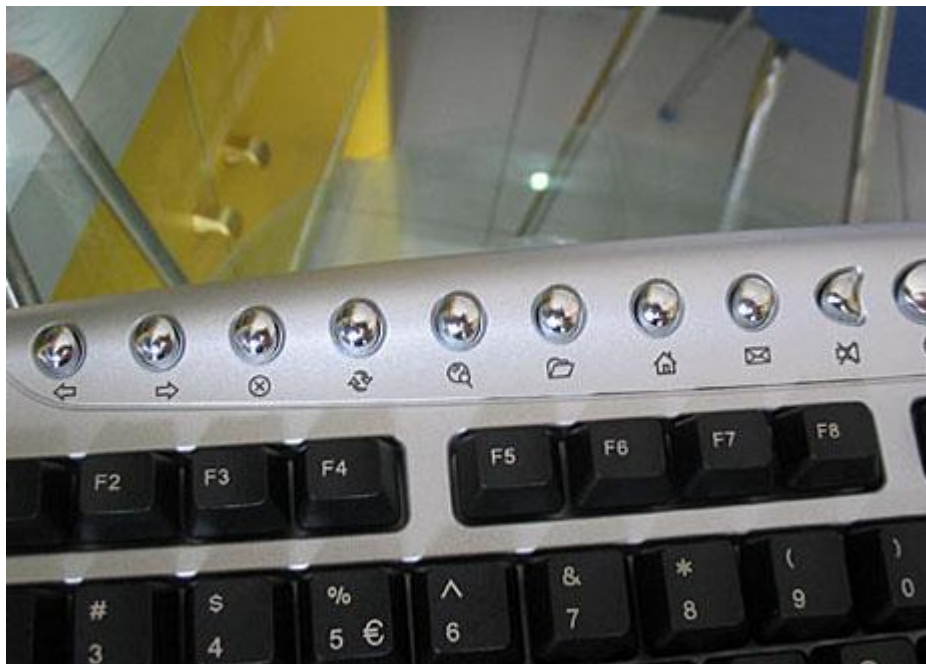
[在新窗口中浏览该图片]



我们所看到的键盘产品中，越来越多的设计采用了附加的多功能按键设计，这些功能的设计初衷看起来也很简单，为了让我们的工作更为简单快捷。

网络的盛行使得键盘上有关于网络快捷按键的设计趋于多样化，但是，附加的功能不一定是设计最出色的，不一定是最符合人们的使用习惯的。可以想象一下，我们的右手正握着鼠标，浏览网页的过程中，左手大多情况下正处于空闲中，如何更方便，体现设计结果的高效率，这是不少键盘设计者所需要考虑的问题。

[在新窗口中浏览该图片]



从上面这款键盘的网络快捷按键的设计上我们可以看到，设计者将这部分的快捷按键位置设置在了靠近最左边，F1~F4 的位置，这个位置实际上也是最接近左手的最上方，在不用直视键盘的情况下，用户完全可

以凭借感觉来伸手触动按键，这种位置的摆放正是体现了设计者对细节的重视和处理方式，而不是某些键盘，虽然也同样放置了网络快捷按键，却将这些键位放置在了键盘上边沿的中间位置，甚至是右边位置，不得不让用户尽量伸手，以至于不得不放下右手的鼠标来按动，如此还不如鼠标直接点击窗口中的按钮，这种设计不仅仅没有方便到用户，相反更为麻烦，不如没有。

[在新窗口中浏览该图片]



更多的网络快捷按键设计并不代表着更好，关键还是在于出色的设计，而这些设计都是以人体工学的角度，从最适用性为出发点的。微软在键盘上设置了应用于鼠标上的最新滚轮设计，使得不仅仅可以摆脱鼠标频繁上下滚动，也不再需要频繁左右滚动，位置很近的前进后退按键也无需使用者再频繁点击浏览器中的按钮，只需要空闲中的左手稍稍移动即可。

除了网络快捷按键这样最常用到的按键，我们也会看到不少键盘上带有更多的多媒体按键，以及其他的多不同用途按键，这些按键通过单击即可完成之前需要鼠标多步骤确定的过程，另外也有允许用户自由定义的快捷按键，在使用上给用户带来更大的自由度，键盘已经给用户感觉从简单的输入设备变成了更强大的控制台，逐渐脱离鼠标不断点击的繁琐。

键盘开始更多采用防水设计

不少人都有在电脑前边工作边吃东西的习惯，包括饮料，但是也会因为液体不慎进入键盘电路部分而导致键盘的整个报废。目前上市的不少键盘产品中，也逐渐开始采用之前用在中高端产品上的防水设计，这种趋势变化对于选择低阶键盘产品的用户而言，在花费不多的支出上，可以获得更多的功能，无疑会更受到欢迎。

无线设计在键盘上的运用

和鼠标一样，键盘上也逐渐开始采用无线设计，从无线电到蓝牙。无线技术在键盘上的应用和鼠标略有不同，键盘通常情况下是固定不动的，因此不同用户对此也往往会持有不同意见，特别是蓝牙技术发展，到

目前还处于高端型号上，而在实际的操作系统支持程度上，目前即使是最新的 Windows xp 也没有内置对蓝牙输入设备的完备支持，往往还是需要传统的设备提供先行的安装准备。

二、键盘设计中存在的一些“不足”之处.

虽然我们已经能够看到键盘在做为基础输入设备上的不断细化，为满足人们更多的使用需求而不断进步中，但是，一些细节方面的处理，我们认为还是可以得到更进一步的改进，当然这里会带有更多的个人主观看法。有一些常见，又被制造商所忽视的问题，虽然习以为常，不过为什么不做的更好一些呢，例如，ESC 和 F1 功能按键的位置，在不影响整体布局的前提下，能否设置的远一些，在不经意间，使用者往往会误碰，导致系统或者软件帮助界面的弹出，让人感觉很是麻烦；BACKSPACE 按键也是一个需要经常用到的地方，在定位上如果也采用的普通小键位的化，在定位上可能会因为熟悉程度的问题而具有一定的困难，而旁边紧紧挨着的是 Insert 以及 Delete，也比较产生类似 ESC 的误操作；有些用户还是习惯 ENTER 按键原先的大小，这对使用者特别是一些初学者而言更易于定位，相反，如果采用单个键位的窄条设计，需要经过一定时间的熟悉，等等。

三、键盘的发展趋势

[在新窗口中浏览该图片]



从上面的一些实例介绍中，我们已经可以看到键盘的一些重点发展趋势，无线，快捷按键的集合，防水，以及更为人性化，等等，键盘在对细节方面的完善速度也正在加快，同时，键盘制造商也对产品进行了不同的设计定位，以满足不同应用需求的用户。从办公用户，到家庭用户，以及游戏玩家型的娱乐用户，大家几乎都可以找到不同的适用类型。

并且，从近期市场上刚刚上市的键盘产品中我们也可以看到，更多应用于之前中高端键盘上的设计也正在被越来越多的应用在百元一下的键盘产品中，例如罗技上市不久的标准键盘，在其中不仅顾及到了人体工学的手托设计，同时满足用户外观需求的圆润造型，而且也同时加入了防水设计，采用如此设计的当然也包括微软的灵巧键盘。即使在普通产品上，我们消费者也希望能使用到功能更为丰富，更体贴用户的设计，新产品的推出，也正好满足了消费者的这一普遍需求。

由此看来，看似简单的键盘产品实际上已经变得越来越丰富多彩，任何一个细节或者功能方面的设计变化，也正意味着人性化的逐步体现，而这正是一个好的设计所应当具备的。