

B E C O M I N G A D I G I T A L D E S I G N E R

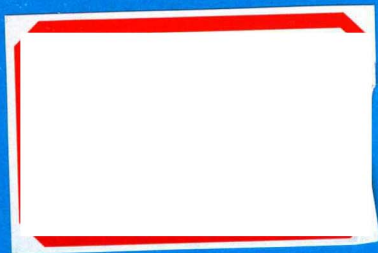
|| 成为设计师丛书 ||

如何成为 数字化设计师

[美] 斯蒂芬·海勒 戴维·沃马克 著
文璐 李文瀚 译

互联网 / 影像 / 广播 / 游戏 +
动画设计等的职业指导

中国建筑工业出版社



成为设计师丛书

如何成为数字化设计师

互联网 / 影像 / 广播 / 游戏+动画设计等的职业指导

[美]斯蒂芬·海勒 戴维·沃马克 著

文璐 李文瀚 译

中国建筑工业出版社

著作权合同登记图字：01-2014-4033号

图书在版编目（CIP）数据

如何成为数字化设计师：互联网／影像／广播／游戏＋动画设计等的职业指导／（美）斯蒂芬·海勒，（美）戴维·沃马克著；文璐，李文瀚译．—北京：中国建筑工业出版社，2016.12

（成为设计师丛书）

ISBN 978-7-112-20046-7

I. ①如… II. ①斯…②戴…③文…④李… III. ①产品设计—数字化 IV. ①TB472-39

中国版本图书馆CIP数据核字（2016）第260476号

Becoming a Digital Designer: A Guide to Careers in Web, Video, Broadcast, Game and Animation Design/
Steven Heller and David Womack, ISBN-13 978-0470048443

Copyright © 2008 John Wiley & Sons, Inc.

Chinese Translation Copyright © 2017 China Architecture & Building Press

All rights reserved. This translation published under license.

Copies of this book sold without a Wiley Sticker on the cover are unauthorized and illegal.

没有John Wiley & Sons, Inc.的授权，本书的销售是非法的

本书经美国John Wiley & Sons, Inc.出版公司正式授权翻译、出版

责任编辑：李成成 董苏华 唐 旭

责任校对：王宇枢 姜小莲

成为设计师丛书

如何成为数字化设计师

互联网／影像／广播／游戏＋动画设计等的职业指导

[美]斯蒂芬·海勒 戴维·沃马克 著

文 璐 李文瀚 译

*

中国建筑工业出版社出版、发行（北京海淀三里河路9号）

各地新华书店、建筑书店经销

北京京点图文设计有限公司制版

北京中科印刷有限公司印刷

*

开本：889×1194毫米 1/20 印张：16 $\frac{3}{4}$ 字数：497千字

2017年2月第一版 2017年2月第一次印刷

定价：78.00元

ISBN 978-7-112-20046-7

(29369)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题，可寄本社退换

（邮政编码 100037）

目录

contents

20-79 第一部分 理解数字化

9
谁想成为一名数
字化设计师?

23-29 第一章 会说话的计算机

24
“是”还是“否”

26
语言和社区

28
像我们一样交谈

30-37 第二章 作用 / 反作用

34
定义互动的
特性

36
案例研究

36
卢克·沃特金斯和
卡森·斯隆
(Luke Watkins & Carson Sloan)

38-55 第三章 信息可视化

44
行业访谈

47
案例研究

44
陈超美
(Chaomei Chen)

47
安吉拉·格林和埃德
温·施罗斯伯格
(Angela Green & Edwin Schlossberg)

50
吉尔·马汀
(Jill Martin)

53
约书亚·赫斯特
(Joshua Hester)

56-67 第四章 为发展而设计

58
好的办法与足
够好的办法

59
整合

60
找到你的位置

63
案例研究

63
汤姆·泰尔切克
(Tom Tercek)

68-79 第五章 为多设备设计

69
清楚地表达

71
你在看我吗?

72
物联网

74
设计无界限

75
案例研究

75
蒂莫西·什尔
(Timothy Shey)

80-305
第二部分
媒体和方法

84
最完美的作品集

88
进阶班 修·杜伯里
(Hugh Duberly)
的访谈

96-153
第六章
网页设计

98
行业访谈

98
齐亚·卡森 和道
格拉斯·劳埃德
(Tisa Carson and Doug Lloyd)

103
埃里克·罗
登贝克
(Eric Rodenbeck)

107
杰夫·奥尔曼
(Geoff Allman)

111
科尔·荣
(Khoi Vinh)

115
希尔曼·柯蒂斯
(Hillman Curtis)

120
克里斯·卡普佐
(Chris Capuozzo)

125
利兹·丹兹克
(Liz Danzico)

128
麦克·隋
(Mike Esst)

133
杰森·桑
塔·玛利亚
(Jason Santa Maria)

135
道格拉斯·鲍威尔
(Doug Powell)

154-183
第七章
动画设计

157
行业访谈

157
雅各布·托尔柏克
(Jakob Trolback)

159
加里·穆尼恩
(Gary Munion)

162
比阿特丽斯·海
伦娜·拉莫斯
(Beatriz Helena Ramos)

165
克里斯·杜利
(Chris Dooley)

172
格雷厄姆·埃
利奥特
(Graham Elliott)

184-195
第八章
游戏设计

187
行业访谈

187
罗德尼·阿兰·葛
林布雷特
(Rodney Alan Greenblatt)

191
埃里克·齐默尔曼
(Eric Zimmerman)

196-233
第九章
数字行业企业家

201
行业访谈

201
罗伯·格林伯格
(Robert Greenberg)

204
克莱门特·莫克
(Clement Mok)

207
塔里克·阿特里斯
(Tarek Atreissi)

211
布雷特·特雷勒
(Brett Traylor)

214
马歇尔·克莱门斯
(Marshall Clemens)

137
案例研究

137
格雷格·弗里欧和
帕特丽夏·贝伦
(Greg D' Onofrio and Patricia Belen)

142
安德鲁·斯塔福德
(Andrew Stafford)

146
尼克·比尔顿
(Nick Bilton)

150
耶西·威尔曼
(Jesse Willmon)

174
特里·格林
(Terry Green)

177
斯科特·斯托厄尔
(Scott Stowell)

180
弗雷德·塞伯特
(Fred Seibert)

231
案例研究

218
迈克·罗伯特
(Michael Roberts)

221
杰夫·麦克
费特里奇
(Geoff McFetridge)

226
大卫·沃格勒
(David Vogler)

231
邦妮·斯格勒
(Bonnie Siegler)

234-247 第十章 博客	237 行业访谈	245 案例研究		
	237 凯特·宾加曼·伯特 (Kate Bingaman-Burt)	240 吉米·古达尔 (Jim Coudal)	242 尼克·柯里 (Nick Currie)	245 斯图尔特·康斯坦丁 (Stuart Constatine)
248-269 第十一章 屏幕之外的数字设计	250 行业访谈			
	250 格林·菲尔德 (Adam Greenfield)	253 卡文·黄 (Cavan Huang)	255 丽莎·史坦菲尔德 (Lisa Strausfield)	259 马萨米奇·尤达加娃 (Masamichi Udagawa)
				262 基姆·明戈 (Kim Mingo)
270-285 第十二章 插画	273 行业访谈	283 案例研究		
	273 维克多·柯恩 (Viktor Koen)	276 瑞·巴特克斯 (Ray Bartkus)	281 米尔科·里克 (Mirko Ilic)	283 乔斯·戈斯菲尔德 (Josh Gosfield)
286-305 第十三章 印刷与平面设计	289 行业访谈			
	289 玛丽安·班杰斯 (Marian Bantjes)	293 理查德·特莱特布 (Richard Turteltaub)	295 乔纳森·普基 (Jonathan Puckey)	298 波比·马丁 (Bobby Martin)
306-324 第三部分 数字化教育				
308-324 第十四章 教育矩阵	310 本科教育	312 研究生教育	313 真实世界的经验	314 发展数字化设计师
				314 安东尼·唐恩 (Anthony Dunne)
				316 路易斯·桑德豪斯 (Louise Sandhaus)

325-327 数字设计 / 数字艺术 相关高校信息	328-330 参考文献	331 接受采访者索引	332 译后记
----------------------------------	-----------------	----------------	------------

265 案例研究	265 米克·凡· 加斯特尔 (Mikon van Gastel)	268 安吉拉·格林和埃 德温·施罗斯伯格 (Angela Greene and Edwin Schlossberg)
-------------	--	---

301 派翠克·金恩 (Patric King)	304 艾米丽·金 (Emily King)
--------------------------------	------------------------------

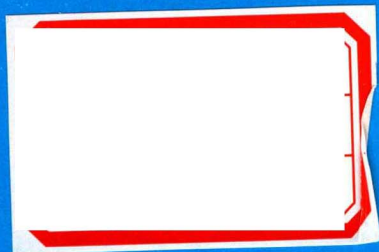
319 艾略特伯爵 (Elliott Earls)	322 布鲁斯·汪兹 (Bruce Wands)
---------------------------------	--------------------------------

致谢：

我们由衷地感谢我们的编辑 Margaret Cummins 对这个项目的关心和监督以及提供的美味的“午餐”。还要感谢我们的设计师 Rick Landers 精彩的设计，以及 Mike Olivo 为我们提了很多极具建设性的意见。为了紧跟我们的“口味”，我们还要感谢我们的“主厨”——所有的访谈嘉宾，它们让案例研究成为可能，以及所有那些帮助我们将这些精彩的见解和思维编织在一起的人。

还有一些：我们还要感谢对我们的项目表示特别关注并且提供额外内容的以下诸位：Ed Schlossberg, Hugh Dubberly, Khoi Vinh, Debbie Millman, Chris Capuozzo, Fred Seibert, Melina Rodrigo 以及 Randy J. Hunt。

斯蒂芬·海勒，戴维·沃马克



成为设计师丛书

如何成为数字化设计师

互联网 / 影像 / 广播 / 游戏+动画设计等的职业指导

[美]斯蒂芬·海勒 戴维·沃马克 著

文璐 李文瀚 译

中国建筑工业出版社

著作权合同登记图字：01-2014-4033号

图书在版编目（CIP）数据

如何成为数字化设计师：互联网／影像／广播／游戏＋动画设计等的职业指导／（美）斯蒂芬·海勒，（美）戴维·沃马克著；文璐，李文瀚译．—北京：中国建筑工业出版社，2016.12

（成为设计师丛书）

ISBN 978-7-112-20046-7

I. ①如… II. ①斯…②戴…③文…④李… III. ①产品设计—数字化 IV. ①TB472-39

中国版本图书馆CIP数据核字（2016）第260476号

Becoming a Digital Designer: A Guide to Careers in Web, Video, Broadcast, Game and Animation Design/
Steven Heller and David Womack, ISBN-13 978-0470048443

Copyright © 2008 John Wiley & Sons, Inc.

Chinese Translation Copyright © 2017 China Architecture & Building Press

All rights reserved. This translation published under license.

Copies of this book sold without a Wiley Sticker on the cover are unauthorized and illegal.

没有John Wiley & Sons, Inc.的授权，本书的销售是非法的

本书经美国John Wiley & Sons, Inc.出版公司正式授权翻译、出版

责任编辑：李成成 董苏华 唐 旭

责任校对：王宇枢 姜小莲

成为设计师丛书

如何成为数字化设计师

互联网／影像／广播／游戏＋动画设计等的职业指导

[美]斯蒂芬·海勒 戴维·沃马克 著

文 璐 李文瀚 译

*
中国建筑工业出版社出版、发行（北京海淀三里河路9号）

各地新华书店、建筑书店经销

北京京点图文设计有限公司制版

北京中科印刷有限公司印刷

*
开本：889×1194毫米 1/20 印张：16 $\frac{3}{4}$ 字数：497千字

2017年2月第一版 2017年2月第一次印刷

定价：78.00元

ISBN 978-7-112-20046-7

(29369)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题，可寄本社退换

（邮政编码 100037）

目录

contents

20-79
第一部分
理解数字化

9
谁想成为一名数
字化设计师?

23-29
第一章
会说话的计算机

24
“是”还是“否”

26
语言和社区

28
像我们一样交谈

30-37
第二章
作用 / 反作用

34
定义互动的
特性

36
案例研究

36
卢克·沃特金斯和
卡森·斯隆
(Luke Watkins & Carson Sloan)

38-55
第三章
信息可视化

44
行业访谈

47
案例研究

44
陈超美
(Chaomei Chen)

47
安吉拉·格林和埃德
温·施罗斯伯格
(Angela Green & Edwin Schlossberg)

50
吉尔·马汀
(Jill Martin)

53
约书亚·赫斯特
(Joshua Hester)

56-67
第四章
为发展而设计

58
好的办法与足
够好的办法

59
整合

60
找到你的位置

63
案例研究

63
汤姆·泰尔切克
(Tom Tercek)

68-79
第五章
为多设备设计

69
清楚地表达

71
你在看我吗?

72
物联网

74
设计无界限

75
案例研究

75
蒂莫西·什尔
(Timothy Shey)

80-305
第二部分
媒体和方法

84
最完美的作品集

88
进阶班 修·杜伯里
(Hugh Duberly)
的访谈

96-153
第六章
网页设计

98
行业访谈

98
齐亚·卡森 和道
格拉斯·劳埃德
(Tsia Carson and Doug Lloyd)

103
埃里克·罗
登贝克
(Eric Rodenbeck)

107
杰夫·奥尔曼
(Geoff Allman)

111
科尔·荣
(Khoi Vinh)

115
希尔曼·柯蒂斯
(Hillman Curtis)

120
克里斯·卡普佐
(Chris Capuozzo)

125
利兹·丹兹克
(Liz Danzico)

128
麦克·隋
(Mike Esst)

133
杰森·桑
塔·玛利亚
(Jason Santa Maria)

135
道格拉斯·鲍威尔
(Doug Powell)

154-183
第七章
动画设计

157
行业访谈

157
雅各布·托尔柏克
(Jakob Trolback)

159
加里·穆尼恩
(Gary Munion)

162
比阿特丽斯·海
伦娜·拉莫斯
(Beatriz Helena Ramos)

165
克里斯·杜利
(Chris Dooley)

172
格雷厄姆·埃
利奥特
(Graham Elliott)

184-195
第八章
游戏设计

187
行业访谈

187
罗德尼·阿兰·葛
林布雷特
(Rodney Alan Greenblatt)

191
埃里克·齐默尔曼
(Eric Zimmerman)

196-233
第九章
数字行业企业家

201
行业访谈

201
罗伯·格林伯格
(Rober Greenberg)

204
克莱门特·莫克
(Clement Mok)

207
塔里克·阿特里斯
(Tarek Atrissi)

211
布雷特·特雷勒
(Brett Traylor)

214
马歇尔·克莱门斯
(Marshall Clemens)

137
案例研究

137
格雷格·弗里欧和
帕特丽夏·贝伦
(Greg D' Onofrio and Patricia Belen)

142
安德鲁·斯塔福德
(Andrew Stafford)

146
尼克·比尔顿
(Nick Bilton)

150
耶西·威尔曼
(Jesse Willmon)

174
特里·格林
(Terry Green)

177
斯科特·斯托厄尔
(Scott Stowell)

180
弗雷德·塞伯特
(Fred Seibert)

231
案例研究

218
迈克·罗伯特
(Michael Roberts)

221
杰夫·麦克
费特里奇
(Geoff McFetridge)

226
大卫·沃格勒
(David Vogler)

231
邦妮·斯格勒
(Bonnie Siegler)

234-247 第十章 博客	237 行业访谈	245 案例研究		
	237 凯特·宾加曼·伯特 (Kate Bingaman-Burt)	240 吉米·古达尔 (Jim Coudal)	242 尼克·柯里 (Nick Currie)	245 斯图尔特·康斯坦丁 (Stuart Constatine)
248-269 第十一章 屏幕之外的数字设计	250 行业访谈			
	250 格林·菲尔德 (Adam Greenfield)	253 卡文·黄 (Cavan Huang)	255 丽莎·斯坦菲尔德 (Lisa Strausfield)	259 马萨米奇·尤达加娃 (Masamichi Udagawa)
				262 基姆·明戈 (Kim Mingo)
270-285 第十二章 插画	273 行业访谈	283 案例研究		
	273 维克多·柯恩 (Viktor Koen)	276 瑞·巴特克斯 (Ray Bartkus)	281 米尔科·里克 (Mirko Ilic)	283 乔斯·戈斯菲尔德 (Josh Gosfield)
286-305 第十三章 印刷与平面设计	289 行业访谈			
	289 玛丽安·班杰斯 (Marian Bantjes)	293 理查德·特莱特布 (Richard Turteltaub)	295 乔纳森·普基 (Jonathan Puckey)	298 波比·马丁 (Bobby Martin)
306-324 第三部分 数字化教育				
308-324 第十四章 教育矩阵	310 本科教育	312 研究生教育	313 真实世界的经验	314 发展数字化设计师
				314 安东尼·唐恩 (Anthony Dunne)
				316 路易斯·桑德豪斯 (Louise Sandhaus)

325-327 数字设计 / 数字艺术 相关高校信息	328-330 参考文献	331 接受采访者索引	332 译后记
----------------------------------	-----------------	----------------	------------

265 案例研究	265 米克·凡· 加斯特尔 (Mikon van Gastel)	268 安吉拉·格林和埃 德温·施罗斯伯格 (Angela Greene and Edwin Schlossberg)
-------------	--	---

301 派翠克·金恩 (Patric King)	304 艾米丽·金 (Emily King)
--------------------------------	------------------------------

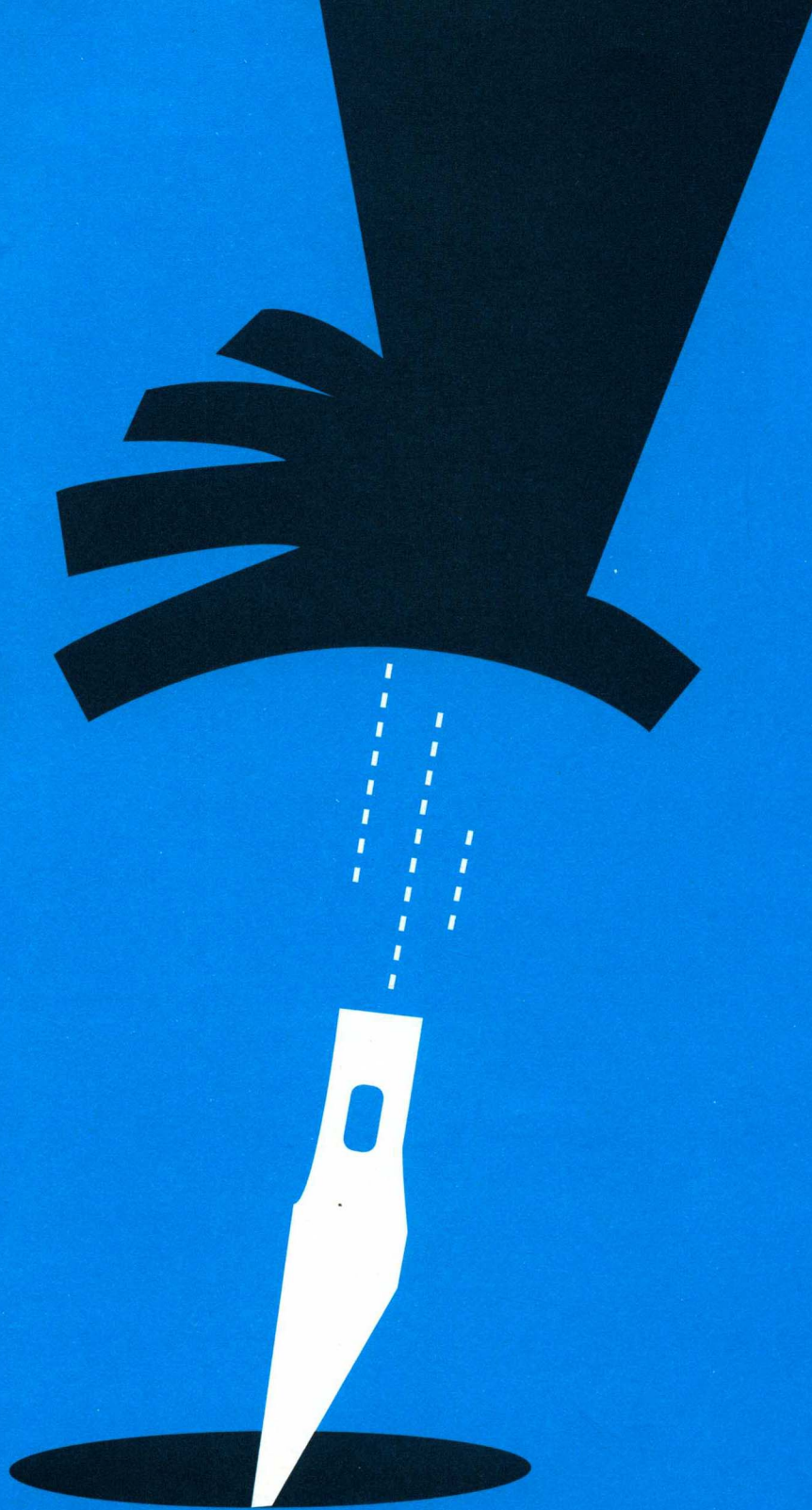
319 艾略特伯爵 (Elliott Earls)	322 布鲁斯·汪兹 (Bruce Wands)
---------------------------------	--------------------------------

致谢：

我们由衷地感谢我们的编辑 Margaret Cummins 对这个项目的关心和监督以及提供的美味的“午餐”。还要感谢我们的设计师 Rick Landers 精彩的设计，以及 Mike Olivo 为我们提了很多极具建设性的意见。为了紧跟我们的“口味”，我们还要感谢我们的“主厨”——所有的访谈嘉宾，它们让案例研究成为可能，以及所有那些帮助我们将这些精彩的见解和思维编织在一起的人。

还有一些：我们还要感谢对我们的项目表示特别关注并且提供额外内容的以下诸位：Ed Schlossberg, Hugh Dubberly, Khoi Vinh, Debbie Millman, Chris Capuozzo, Fred Seibert, Melina Rodrigo 以及 Randy J. Hunt。

斯蒂芬·海勒，戴维·沃马克



谁想成为一名数字化设计师？

20 世纪 80 年代末，我得到了一台麦金托什机¹，并且被告知应该扔掉我那些熔化胶水的锅、尺子以及 Xacto 系列美工刀产品，因为数字时代已经到来。于是我老实地在我那米色盒子（指电脑）上开始学起了 Quark²，Illustrator³ 以及 Photoshop⁴，向过时的方法告别。不像其他那些守旧派，我对丙酮的气味和剪纸工艺没有丝毫的怀念；“所见即所得”的魔力及高清复制样品让那些拼贴工序和工业制品看上去好像老古董。

计算机无疑将设计师从以上的苦差事中解放了出来。但是在数字化环境工作中的类别设置、页面构成、对图像的裁剪及润色与我先前所做的基础工作表面上并无差别，只是用了一些不同的、更有效的工具而已。我在苹果电脑上创作的并不是真正的数字化设计。由此看来，尽管我正在做的可以算是传统设计版本的增强版，但我并不是一个真正的数字化设计师。

正如那些批判家命名的那样——真正的“数字化设计革命”，直到数年之后才发生。那时，声音、动作以及一些令人称道的计算机合成图形视觉辅助工具已经被设计师作为工具使用，但是个人的转变却是另一码事。预言家预知了台式计算机可以有多面化的潜能，但是像我一样的“半勒德分子”（“勒德分子”破坏因为工业革命而带来改变的织布机，他们认为是这些机器让他们失去工作，改变了他

1 译者注：麦金托什机：俗称 Mac 机、Mac 或苹果机，中国大陆也称作苹果机或麦金托什机，是由美商苹果公司设计生产的个人电脑系列产品。

2 译者注：Quark：一种专业排版设计软件。

3 译者注：Illustrator：全球最著名的矢量图形软件。

4 译者注：Photoshop：全球著名的图形处理软件。