

用户至上

的数字媒体设计

[美] 杰森·泽林提斯 / 编著



THE GRAPHIC DESIGNER'S ELECTRONIC-MEDIA MANUAL

中国青年出版社

CONTENTS

目录

序言: 有关数字媒体的 几点思考	006
引言: 12条基本守则	009
1 了解素材	
2 了解受众	
3 了解项目范围	
4 了解最终产品	
5 折叠页面	
6 适应性	
7 草稿	
8 文字与图片	
9 使用网格	
10 对比! 对比! 还是对比!	
11 界面的统一	
12 界面的多样化	

Chapter 1

数字领域	022
在线体验	024
用户	030
交互性	034
导航和象征	036

Chapter 2

设计管理	050
团队角色	052
设计过程	054
结构和序列	058
概念和测试	066

Chapter 3

版式与布局	072
版式设计	074
构图基础	080

构图工具	090
视觉关系和对比	100
动态特征	106

Chapter 4

字体编排	114
初识字体	116
排列和大小	122
利用字体样式	
进行设计	128
细微差别	140

Chapter 5

色彩和图案	158
了解色彩与创造色彩	160
色彩的使用	170
纹理和图案	176
视觉属性	181

Chapter 6

图像与插图	192
图像工具	194
图像的世界	198
图像的语意	206
打破界限	218

Chapter 7

网络品牌	224
品牌的基础	226
外观和感受	228
参与性	233

附录

附录	246
术语表	246
参考	249
投稿者	250
索引	252

用户至上

的数字媒体设计

[美] 杰森·泽林提斯 / 编著



THE GRAPHIC DESIGNER'S ELECTRONIC-MEDIA MANUAL

©2012 Rockport Publishers

First published in the United States of America in 2012 by Rockport
Publishers, a member of Quayside Publishing Group

策划编辑 赵媛媛 冯莹
责任编辑 易小强 张军
封面设计 六面体书籍设计 彭涛

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由美国 Rockport 出版社授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室	中国青年出版社
010-65233456 65212870	010-59521012
http://www.shdf.gov.cn	E-mail: cyp_law@cypmedia.com
	MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号：01 - 2013 - 5438

图书在版编目(CIP)数据

用户至上的数字媒体设计 / (美) 泽林提斯 (Tselentis, J.) 编著; 傅江, 张茫茫译. — 北京: 中国青年出版社, 2014. 2

书名原文: The graphic designer's Electronic-Media manual

ISBN 978-7-5153-1017-6

I. ①用… II. ①泽… ②傅… ③张… III. ①数字技术-多媒体-设计 IV. ①TP37

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 024061 号

用户至上的数字媒体设计

(美) 杰森·泽林提斯 / 编著, 傅江、张茫茫 / 译

出版发行: 中国青年出版社
地 址: 北京市东四十二条 21 号
邮政编码: 100708
电 话: (010) 59521188 / 59521189
传 真: (010) 59521111
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
印 刷: 广东省博罗县园洲勤达印务有限公司
开 本: 787×1092 1/16
印 张: 16
版 次: 2014 年 4 月北京第 1 版
印 次: 2014 年 4 月第 1 次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-1017-6
定 价: 79.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系
电话: (010) 59521188 / 59521189
读者来信: reader@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: www.cypmedia.com

用户至上

的数字媒体设计

[美] 杰森·泽林提斯 / 编著 傅江 张茫茫 / 译

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中国出版

CONTENTS

目录

序言: 有关数字媒体的 几点思考	006
引言: 12条基本守则	009
1 了解素材	
2 了解受众	
3 了解项目范围	
4 了解最终产品	
5 折叠页面	
6 适应性	
7 草稿	
8 文字与图片	
9 使用网格	
10 对比! 对比! 还是对比!	
11 界面的统一	
12 界面的多样化	

Chapter 1

数字领域	022
在线体验	024
用户	030
交互性	034
导航和象征	036

Chapter 2

设计管理	050
团队角色	052
设计过程	054
结构和序列	058
概念和测试	066

Chapter 3

版式与布局	072
版式设计	074
构图基础	080

构图工具	090
视觉关系和对比	100
动态特征	106

Chapter 4

字体编排	114
初识字体	116
排列和大小	122
利用字体样式 进行设计	128
细微差别	140

Chapter 5

色彩和图案	158
了解色彩与创造色彩	160
色彩的使用	170
纹理和图案	176
视觉属性	181

Chapter 6

图像与插图	192
图像工具	194
图像的世界	198
图像的语意	206
打破界限	218

Chapter 7

网络品牌	224
品牌的基础	226
外观和感受	228
参与性	233

附录

附录	246
术语表	246
参考	249
投稿者	250
索引	252

序 言

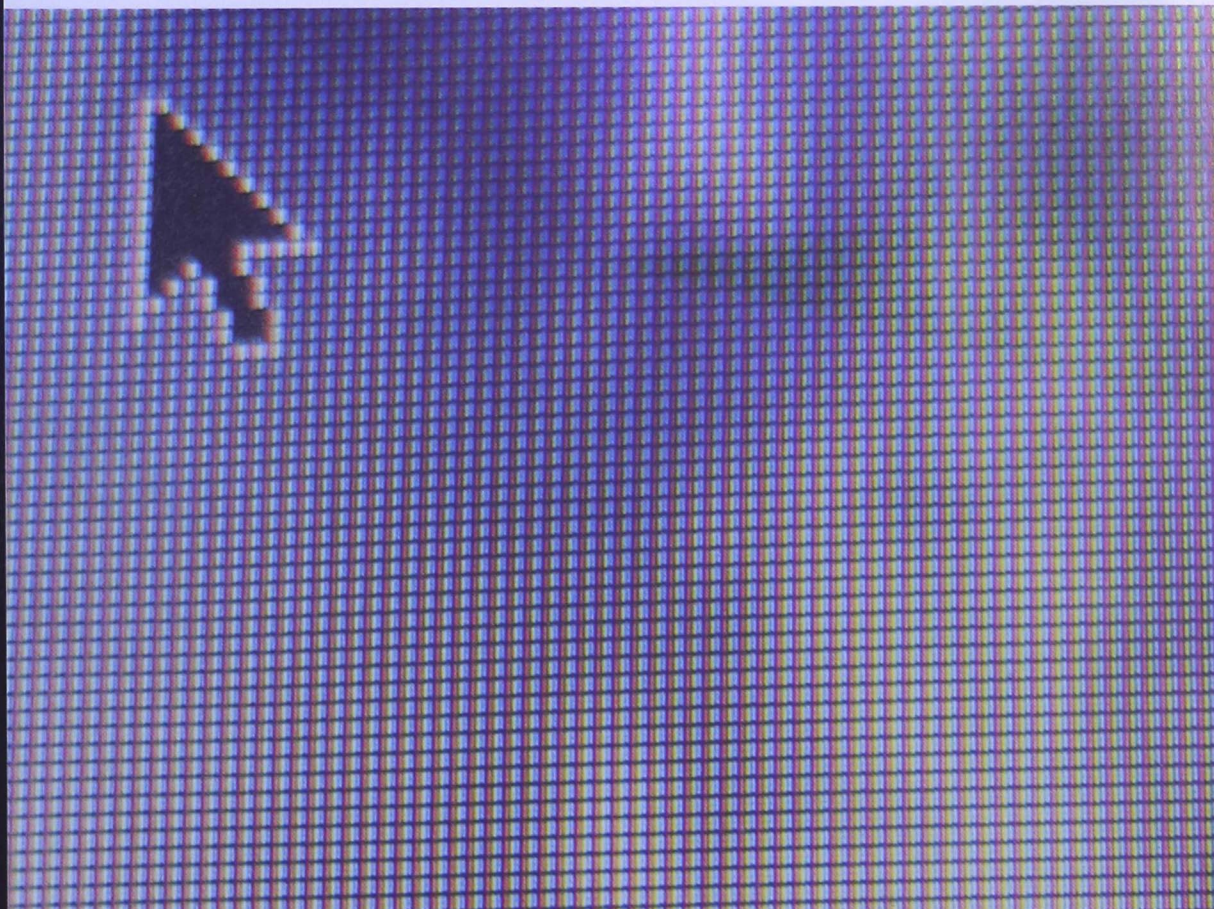
有关数字媒体的几点思考

当Apple公司在1985年发布第一台搭载了PostScript^①技术的激光打印机LaserWriter^②时，几乎没有设计师愿意借此机会学习PostScript语言。尽管PostScript语言能使激光打印机输出高分辨率的图形，但很多计算机用户已经习惯使用传统的点阵打印技术，没有人觉得学习该语言将会带来更多竞争力或是创意上的优势。那个时候，设计师在学习怎样操作另一个革命性的工具——台式电脑，并已在学习电脑的过程中疲于奔命了。但有了麦金塔^③电脑，过去那些只有通过学习计算机语言、编程，甚至是命令行指令才能让计算机做你想做的事情的日子已经一去不复返了。现在你只需要滑动鼠标单击一下即可。

① PostScript简称PS，是由Adobe公司倡导的、主要用于电子出版领域的一种页面描述与编程语言。

② LaserWriter是Apple公司的专有打印机名称。

③ 麦金塔（Macintosh）电脑，Apple公司首批将图形用户界面成功商品化的个人电脑系列产品，一般泛指早期采用Mac OS操作系统的个人电脑产品。



10年之后,互联网开始吸引计算机用户的注意力,而“网页”这种全新的交流平台的兴起,展现了其广阔的应用前景。文本和图形能够通过数字通信进行传输,不需要印刷,也就不再需要PostScript语言了。取而代之的是HTML语言^①成为了诸如Mosaic^⑤、Netscape^⑥和AOL^⑦等网页浏览器编写、传递视觉化信息的事实标准。在第一批精通HTML语言的人中,数学家占了大部分,因为早期标记语言的迭代需要一定的数学基础。随后,计算机科学家和工程师们逐渐掌握了HTML语言,万维网联盟^⑧的专家们也将HTML由数学语言转换为今天我们所熟知的标记语言。

和当年的PostScript语言一样,在整个20世纪90年代,只有很少的设计师会花时间和精力学习HTML语言,特别是当Adobe公司的Page-Mill软件和Gonet公司的GoLive软件(这个软件在1999年也被收入Adobe旗下)也允许设计师使用他们惯用已久的Illustrator、PageMaker、QuarkXPress和FreeHand等软件中的拖放功能之后。使用PageMill和GoLive软件,设计师能够很容易地调整文本位置,将图片拖拽到页面上,或者创建指向其他内容的链接。此时想要改变字体与颜色只需要点一个按钮并选择工具栏上的一个选项即可。与此同时,设计师们也开始意识到HTML语言的局限性,特别是当Macromedia Flash^⑨这样的软件可以帮助他们使用如Arial、Georgia、Times和Verdana等标准字体以外的字体来搭建漂亮的网站时。而且,只需要通过一组简单的点击和拖拽动作就可以轻松完成动态图像和文字编排。当一些设计师自己学习使用网页制作软件而无须编写代码来制作网站的时候,另外一些设计师则考虑将代

码工作外包给专业开发人员。这样做,他们能够向客户保证网站能根据需求正常运行。设计师也能够专注于用户界面——图形和视觉传达,而把后端的编程和开发工作留给另一部分人来完成。不过,由于把后台开发外包了出去,这会产生一笔不小的支出——设计公司 and 创意机构不得不放弃一大笔本可以由自己获取的收益,而分给外包服务公司。也许这不是最主要的原因,但这确实是很多人逐渐身兼设计师和开发者两职的原因之一,他们既是图形和视觉传达(前端)的创造者,也是实现必要内部功能从而使网站正常运作(后端)的程序员。

如今对于设计师来说,网络遍及人们生活的各个角落。那么是否每个设计师都要懂得并且能够为网站做设计呢?未必如此,因为纸质印刷行业依然存在。不过如果看一下今天的职位需求,你就会注意到大部分工作都需要你拥有一些有关网站、用户界面设计、HTML和CSS语言的知识,了解一些流行的内容管理系统(CMSes)^⑩,如WordPress^⑪和Drupal^⑫。设计师们不愿意做网页设计工作的一个主要原因是他们觉得:“我已经不得不去了解Adobe软件、排版、字体和色彩理论了,如果还得再多学一样东西,那这就不是我的职位了。”但是,当如今市场上数以万计的设计师共同竞争一个项目时,多了解和掌握一些技能也就多一些胜算。

设计师经常不得不需要多学一些东西。对他们来说,多学一种工具、一种媒介,或者另一款软件应该不是什么难事。网页设计需要遵循的基本准则和印刷品设计基本是一样的,这样说并不是为了把事情简单化。尽管原理相同,但格式上会有些区别:相比印刷品相对平整、静态的表面,你面对的是一个显示屏幕。而屏幕可能

有各种不同的型号,有小、中、大,甚至是如宽屏电视一样的超大屏幕。这两者的色彩空间也不同:传统印刷是CMYK(相减混色)模式,而数字设计采用的则是色域更宽广的RGB(相加混色)模式。先抛开技术因素不谈,传统印刷与数字化设计都是建立在文字和图片之上的。对于网页设计的新手来说,遵循这些想法不仅会使网页设计变得更容易管理,也能使操作更加便捷。如果还需要设计师更加留意的事情,那就是他们所掌握的基础知识是可转化的。拥有能够解决横跨印刷、数字、环境等多个媒介领域问题的能力,已经并将一直成为我们的优势。

① HTML语言(HyperText Markup Language),即超文本标记语言,是一种为网页创建和其他可在网页浏览器中查看信息而设计的一种通用标记语言。

⑤ Mosaic是1993年由NCSA(国家超级电脑应用中心)发表的、互联网历史上第一个获得普及的网页浏览器。

⑥ Netscape是1994年Netscape Communications公司的产品,曾经一度是互联网浏览器的标准。1998年,该公司被American Online公司收购。

⑦ AOL(American On line)是著名的互联网服务提供商,曾推出自有网页浏览器产品AOL Browser。

⑧ 万维网联盟(World Wide Web Consortium, W3C),亦称W3C理事会,1994年在美国麻省理工学院计算机科学实验室成立。

⑨ Macromedia Flash是1996年由Macromedia公司发布的、用于网页的矢量动画设计制作软件。2005年12月,Adobe公司收购Macromedia公司后,该软件改名为Adobe Flash。

⑩ 内容管理系统(Content Management System, CMSes)是指在一个合作模式下,用于管理工作流程的一套制度。

⑪ WordPress是一个以PHP和MySQL为平台的、自由开源的博客软件和内容管理系统,是目前互联网上最流行的博客系统。

⑫ Drupal是一个自由开源的内容管理系统,以PHP语言写成。

设计师 + 制作人

用户体验设计师: 在20世纪90年代末期至21世纪初,一些设计师开始从图形设计师、交互设计师、环境设计师和包装设计师等职业中把自己脱离出来,并冠以这个头衔,以此来突出用户和设计之间交互的重要性。这个职业头衔已经逐渐超越了媒介和工具的范围限制而得到普遍应用。

开发者(程序员): 这些人创造了所谓的后台,以保证前端的设计功能或动画能在用户面前生动地展示出来。

交互设计师: 一般来说,自从用户开始使用界面设计师所创造的东西并与产品进行交互以来,可以说几乎所有的设计师都是交互设计师。然而,严格意义上的交互设计师不仅关注用户界面,而且还应关注人机交互过程。另外,他们中的很多人通常都在启发法¹³、心理学和认知科学领域有着强大的知识背景。

制作人: 这些人负责电子媒体创作等各个方面的监督工作。制作人有可能是某个设计领域的专家,不过他们还可能在每个设计师对项目应尽的职责方面拥有丰富的经验。这个职位可以是管理职位,也可以是有关创意的职位,或者两者兼而有之。

传统设计师(平面设计师): 这是指使用印刷媒体作为输出手段的设计师们。这个头衔也指那些在本质上运用非数字化技术完成项目的设计师们。

网页设计师: 这些设计师设计、开发能够在台式电脑、平板电脑(如iPad)或者更小的移动设备(如手机)上运行的网站。

产品

后台(后端,也称编程、开发或产品): 这是指代码、指令、控制以及其他前端背后的操作流程。对于和媒介产生直接交互行为的终端用户来说,后台通常是看不到的。程序员在这一领域很专业,当然,有的设计师也会从事这方面的工作。

前台(前端,也称界面设计、用户界面设计): 这是指文字、颜色、按钮、图像、动画、电影、菜单,以及使用电脑、平板或手持设备的用户在浏览电子媒体时产生的交互内容。设计师在创建前端的时候会使用一系列软件。然而,平面设计师已经知道如何设计这些界面,而不用考虑后台的问题。

观感(也叫美感、样式或外观): 这是指网站为与其自身内容、主题或品牌相匹配所使用的呈现方式。平面元素,如颜色、图像、样式的选择和组合会形成一种理念,它传达的更多的是形式和功能,而不仅仅起装饰作用。

研究/测试

启发法: 这是一门有关评估一个设计成功与否的用户测试背后的学问。这种多元化的实践方式会使用很多度量指标,对网站、电脑软件和数字信息亭等电子媒介进行评估。

线框图(盒模型或原型): 这描述了一个模糊的、基于草图阶段的网站框架图,展示了视觉内容和框架之间的关系。线框图可用于对最初的设计进行审查和测试,以便在全部前端设计完成之前发现一切视觉问题。这些问题可以是有关交互、点击、导航和动画的,也可以是关于嵌入式软件的,比如Illustrator软件。

¹³ 启发法(heuristics,又称策略法、启发力),心理学中“启发法”指用于解释人们如何进行决策、调整和解决问题的一种简单、有效的规则。

引言

12条基本守则

009

引言
12条基本守则

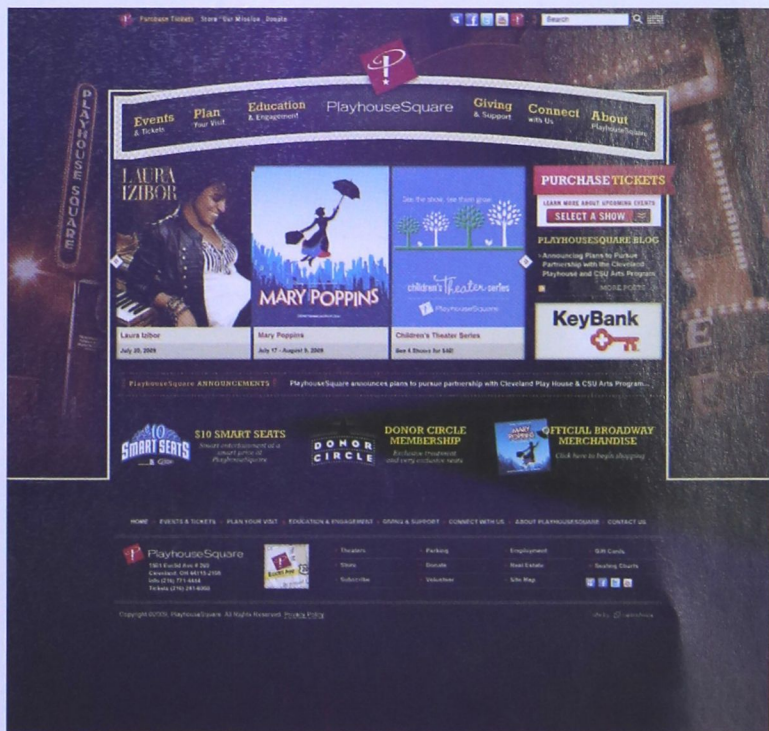
数量惊人的平面设计师竭力躲避承接网页等数字媒体方面的设计项目,因为他们惧怕制作和编程工作(即后台)。发生这种情况是因为他们将工作想得太复杂了,但多数情况下设计师们完成得还是很好的,他们能明确方案中的短期和长期问题。其实设计师很期待能够完成网站的制作,包括所有与网站建设相关的技术工作。可出于本能,设计师们往往会考虑让谁来承担后端开发和编程这个艰巨的任务。接下来,他们还会思考这个过程会给他们的创意带来哪些限制。这样就产生了一个恶性循环,设计师会在两种矛盾的想法中犹豫不前,即“我不明白后台程序到底对网页设计有什么影响”和“既然我不懂后端技术,那我也没办法知道该如何正确开展前端设计工作”。最终,设计师便会放弃该项目,因为他无法解决这些问题。

虽然设计师们可能没有开发制作数字媒体的编程头脑,但他们确实具备合理布置一个页面所必须具备的视觉素养,并且他们也呼吁应将这些作为一个页面设计项目开始的第一步。以下12条基本守则既不是一个参考大全,也不是一个成功的定式。这些基本守则更具备描述性,而非指导性,它们只是告诉设计师该如何将他们已知的视觉原则应用到数字媒体的设计中。

1

了解素材

阅读内容是设计师设计一个方案时的首要工作,是解决所有视觉问题的关键。不论你是在设计一个包含很多内容的大型企业网站,还是只有少量内容的微型网站,对于所有应该使用、可能会使用或将要被使用到网站设计中的素材,你都应该去阅读和分析。做一些项目以外的扩展研究,或在指定素材的基础上进行研究是值得的,而且研究内容不应局限于营销素材、品牌定位、趋势分析和媒体应用方面,还应考虑使用SWOT(优势、劣势、机会和威胁)分析法来对整个项目进行全面的计划和评估。



14 carbonhouse设计工作室专为建筑客户设计宣传网站,其客户包括AT&T、美国航空中心体育馆(American Airlines Center)等。

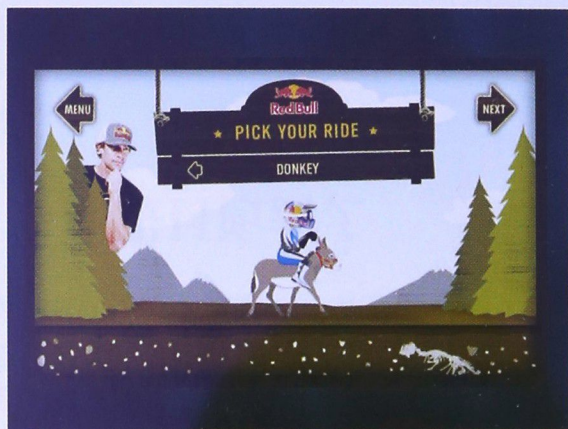
通过为运动、服务以及娱乐行业进行专业的营销和设计,carbonhouse[®]了解应如何为像孟菲斯的奥芬大剧院(Memphis Orpheum Theatre)和克利夫兰剧场广场(Cleveland Playhouse Square)这样的建筑场所设计网站,创造引人入胜的视觉表达

2

了解受众

设计师经常不得不去了解受众群体以及他们与素材之间产生的关系。了解用户行为、品牌忠诚度、阅读习惯、学习方式以及与这些问题相关的因素,可以帮助设计师们着手定义用户的人类学特征。

⑮ 特拉维斯·帕斯特拉纳 (Travis Pastrana) 是一名著名的极限运动选手,在摩托车领域尤其出色,在小轮车、越野赛和拉力赛中均获得过相当好的成绩。

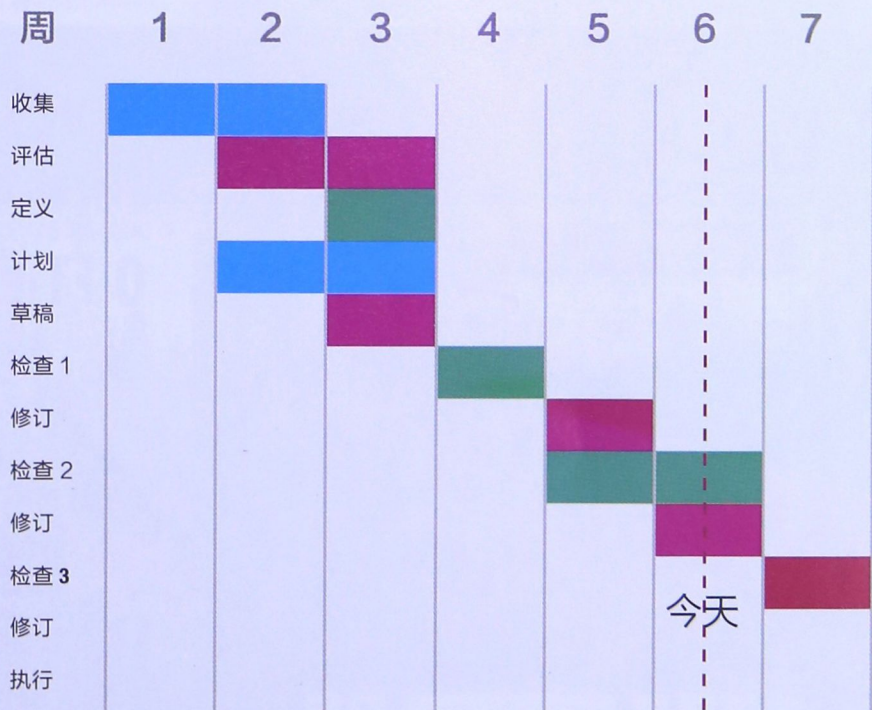


如果要在文字配静态图片的网站和在线互动游戏两者中进行选择,购买红牛饮料的消费者大多会选择后者。竞争对手们也明白这个道理,于是就开发了很多在线娱乐游戏来吸引用户关注他们的品牌,比如Travis Pastrana®的《Super Mega Nitro Jump》这个游戏。竞争对手将用户置于越野、快艇、毛驴、魔毯、高尔夫车,甚至是一些更荒唐的交通工具的驾驶情境之中



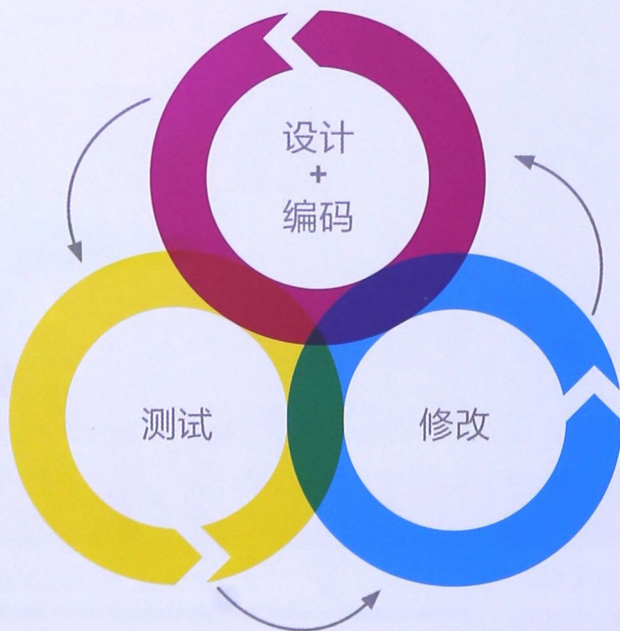
了解项目范围

为了确定项目的控制、执行和落实，我们需要在开始阶段提出很多问题。工作量有多大？设计包含多少文字和图像内容？谁来提供素材？素材怎样放置？如果未来要更新，内容会增加些什么？另外还有时间表该如何规划？有没有一些可预料的、会造成延误的因素？在分析的整个过程中，要始终把创作质量和团队构成，以及保证工程顺利进行的创意过程放在首要位置，还要注意不要向已经定义的工程中再添加内容，那会造成被称为“范围蔓延”（Scope Creep）的不良后果。

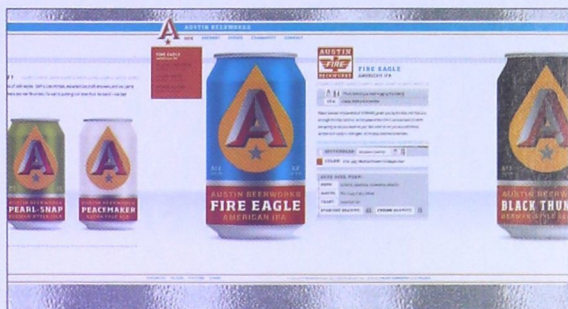


甘特图（Gantt chart）一般会将任务分配到每天，而在本例中则是每周，可用来将项目模块进行可视化展示。步骤可以总结为收集、探索、理解问题、制定日程、团队建设、设计、修改以及最终成型。特定的任务可以在标注颜色后分配给团队，某些关键任务可能会被标注为红色或橙色等鲜明色彩。为了更好地调整内部和外部因素，任务可能会提前或延迟。在某些情况下，最终成果并不一定与预期相吻合。

从事印刷媒体工作的传统设计师都知道该怎样建立一个可供印刷的文档细节,包括从最初选择适合的纸张、制定项目投标工作、监督管理到最终提交文件的各个流程。然而,电子媒体有自己的生产过程,在适当的阶段设置检查点,可保证最终目标和预期效果相符。除了视觉设计以外,五个关键的检查点包括实施、测试、文档、发行和维护。在实施的过程中,开发人员会编写代码使网站能够正常运行。测试是为了查看网站在浏览器中运行的效果,以及用户与网站的交互情况。文档会收集所有信息并加以分析,以便辅助后续的发行和维护工作。最终,设计师可能会纠结在“完结”这个词上,正如埃里克·卡查罗图(Eric Karjaluo)的解释一样:“设计师们会越来越习惯项目‘截至’这一概念。一项印刷工作完成就不会再做任何改动,但在网站设计中,似乎永远也不会有尽头”。因此,设计师们必须清楚地知道一个项目的规模扩展到何时可以告一段落,并意识到内容的更新、软件或媒体的升级应该作为独立的收费项目。



设计、开发和发行可能会导致不断编码和修改。由于用户需求、文本图像内容,甚至硬件和软件的不停变化,这种反复编码和修改的情况可能会重复发生



设计师克里斯蒂安·赫尔姆斯 (Christian Helms) 和开发人员大卫·吉约里 (David Guillory) 创建了Austin Beerworks 产品浏览器。他们应用了一种非传统的水平滚动机制, 可以不用滚动条就看到所有的内容

5

折叠页面

平面印刷设计师使用“折线之上”(above the fold)这个短语来特指位于折叠的报纸首页的特别报道或者封面图片。由于网页浏览器在屏幕底部会有类似明显的分界, 所以网页设计师就将这个短语变为己用, 并且由此衍生出了如“滚轮之上”(above the scroll)这样的说法, 其含义相同。浏览器中即时可视区域的内容对用户来说是最重要的。不过, 这一论点仍然存在争议, 尤其是在屏幕尺寸大小不一(如手机、平板电脑、笔记本电脑、台式电脑, 甚至是宽屏电视)的时候。



被引导进入啤酒厂网页的用户会发现一个更长的、纵向格式的版式结构, 他们需要滚屏到屏幕下方, 才能看到有关酿造信息的图片