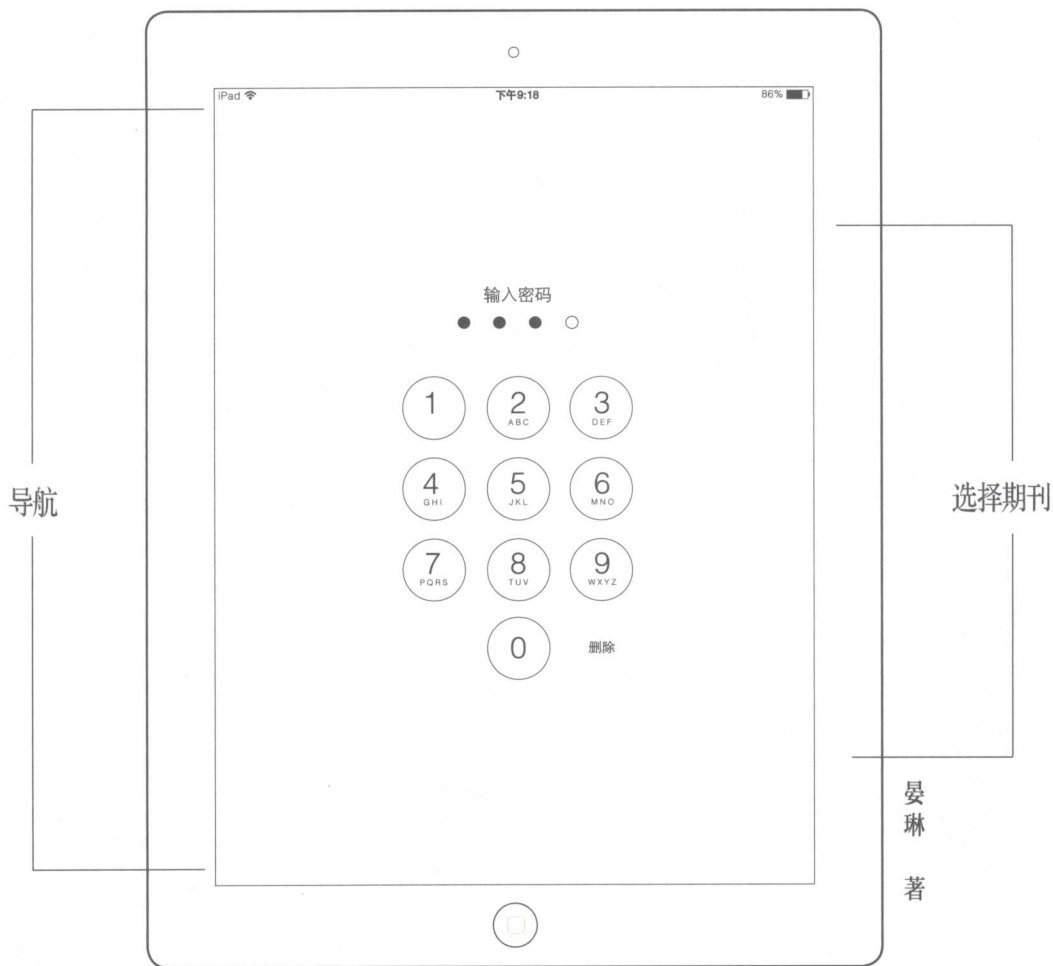


云端创意

——数字出版解密



导航

选择期刊

晏琳
著

云端创意

——数字出版解密

晏琳 著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书作者利用丰富的时尚类杂志设计和宝贵的数字出版方面（iPad交互杂志）的经验为我们展示了不需要编程的知识，如何使用平面软件设计制作iPad交互杂志以及其他数字出版物，从技术方面详尽地讲述如何一步一步实现交互方法，运用大量实例图解技术过程。另一方面，作者从设计角度讲述了如何实现从平面到数字的设计思路转换，运用完整实例分解设计思路过程，详尽讲述从制作到上传的各个过程，让新手可以成功地实现从设计、制作到上传到Apple App Store去出售的全部过程。同时读者还可以在App Store中免费下载作者同步上线的应用程序，供读者查看书中提及的动态实例。

本书适合平面设计师或想从事数字出版的读者参考阅读。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

云端创意：数字出版解密/晏琳著. —北京：电子工业出版社，2014.5

ISBN 978-7-121-22786-8

I. ①云… II. ①晏… III. ①电子出版物—出版工作—研究 IV. ①G237.6

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第027099号



责任编辑：田 蕾

装帧设计：晏 琳

版式设计：晏 琳

印 刷：北京利丰雅高长城印刷有限公司

装 订：北京利丰雅高长城印刷有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

开 本：787×1092 1/16 印张：12 字数：307.2千字

印 次：2014年5月第1次印刷

定 价：69.00元

广告经营许可证号：京海工商广字第0258号

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。

质量投诉请发邮件至zlt@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。

序

随着越来越多的读者将更多的时间花在了移动终端，这就代表着我们的媒体，我们内容生产者们要把更多的时间放到这个新兴的平台上，这对于熟悉传统出版的人来说无疑是一个巨大的挑战。

之前我的一位熟悉的朋友，一本著名刊物的艺术总监开玩笑说：“以前我只需要掌握Photoshop、Illustrator、InDesign 和 PDF，我就可以成为一个不错的设计师，但现在看来，要学的东西还很多。”

如何发布内容到iOS/Android/Windows8平台？是不是还需要学代码做开发？如何加入音视频和互动内容到你的数字出版物？是不是所见即所得的设计环境？我想对于大多数从事平面设计的人来说，这个领域都显得非常神秘和陌生，而这本书恰恰可以回答这些问题，带你进入移动出版的领域。

作为Adobe新一代的数字出版平台，Digital Publishing Suite已经帮助越来越多的传统出版商和内容发布商成功转型到移动终端。如何在新的平台上成功，这不仅需要引人入胜的内容和体验，还需要平滑快捷的发布平台，这是必不可少的基础；当然如果越来越多地利用数据分析平台，指引你的内容创作和产品运营，那么你就像一艘装满高科技装备和武器的航母，指引你走向成功的彼岸。

VK是我认识最早的电子刊物设计专家，她的经验对于刚刚开始移动出版的新人来说是一笔珍贵的财富，如果你是一个传统平面设计师，这本书可以快速让你掌握移动终端内容制作和发布的方法，以及利用音视频和交互内容丰富你的出版物；当然如果你只是一个新手，不需要了解复杂的图文排版和印刷工艺，它也可以让你在平板终端得到成就感。

毛屹棣

Adobe数字媒体 / 营销方案咨询顾问

2014年3月1日

前言

写这本书的想法开始于两年前。三年前我还在从事纸质杂志的工作，机缘巧合进入了新的领域，简单地说就是从做“不动的设计”转而要做“动的设计”。经过短暂学习，很快就进入了状态，发现新的工作结合了太多我喜欢的东西：杂志、设计、新媒体技术、iOS产品、互联网……然后就陷入了疯狂的状态，进入了一段特别兴奋又特别辛苦的时期。

为了学习，我在 iPad 上下载了非常多的应用程序。多到什么程度呢？当时 16GB 的容量已经不够用了。想了想，我坚定地换了一个 64GB 的，然后用到现在。下载的 App 种类非常多，各种类型的数字杂志和其他的应用程序。它们给了我大量的思路和灵感。有时半夜看到一个有趣的交互设计，马上就想，能不能把这个思路用到工作上，就兴奋地不睡了，马上试试看能不能实现。

因为工作中会需要做一些创意视频的设计，我还看了大量的视频、动画资料，学习了解动画设计的思路，并进一步学习了视频软件的一些知识。后来我又发现，如果懂一点编程知识，能让更多精彩的创意在技术上有实现的可能。所以有段时间对程序开发非常感兴趣，进而了解了程序语言的基础知识，还想进一步学习编程。最走火入魔的时候，一度我不知天高地厚地觉得，下半辈子的职业生涯可能要往程序员方向发展了……

当时我幸运地与一些特别投缘的小朋友在一起工作，就是后面章节中提到的，为本书作出不少贡献的刘月洁、牟善超、吴硕等同学，在此深表感谢。我们在一起讨论思路，确认方向，碰撞灵感，努力工作。我们时刻保持对新媒体设计的敏锐性和高度的工作热情，完成了许多艰难而又有趣的项目。跟这些认真而又极有天赋的小朋友一起工作，我积累了许多宝贵的经验，开拓了许多前所未有的新思路，完成了从传统设计到新媒体设计的转变。

辛苦的工作换来了丰硕的回报，我们工作组执行的项目得到了用户的肯定、

权威机构的荣誉：2013年7月12日在菲律宾马尼拉举行的“2013亚洲出版大奖（APA）盛典”中，我们的应用程序——“时尚”书架 App获得了亚洲数字出版大奖——“Best Multimedia Integration to Engage Audience 金奖”；我们制作的《华夏地理》iPad 数字杂志，被苹果应用程序商店评为2012年度最佳报刊杂志；《时尚·Comso》iPad 数字杂志一直以来都得到了用户的高度认可和肯定……

后来我们逐渐有了更多的任务，渐渐有许多年轻的新同事加入了我们的团队一起工作。因为我们使用的Adobe DPS工具是非常新的技术，所以除了最开始的时候，毛屹槟老师为我们做了入门培训，平时只能自己学习和研究。新同事们也基本上是一个一个地入职来的，基本上只能依靠传统方式，一个一个地教。这任务很多时候落在我这儿了。平时我话不多，可一跟同事讲起交互技术、创意方法，说得比我一周的话都要多，时常感觉嗓子要冒烟儿啦。

我也有想到过使用Adobe官方网站的帮助文件。因为DPS当时还未正式进入中国，较早的时候帮助文件是全英文的，后来有了中文版本，但基本上还是从技术角度出发更多。想把它们作为新人培训教程，可能实用性会比较有限。我搜索了市场上出版的相关书籍，买了几本关于发布电子书、制作交互杂志的教程，发现基本上没有对DPS技术较完整和系统的描述。更重要的是，我渐渐觉得，我们最有价值的工作是创意方法，就是如何把技术用好，服务于艺术。这么宝贵的经验，如果不记录下来，是非常大的浪费。

在这种情况下，我萌生了要把它记录下来的想法。当时想法真的很简单，就是想偷点儿懒，不希望每新来一位同事，就从头到尾讲一遍。我比较希望能写出一个教程，能帮助新同事快速了解工作思路和方法，最快地进入工作状态。

但当我真正开始着手做这件事情以后，发现这件事居然变得非常困难。

首先，因为从事的不是文字工作，写作不是我的强项。虽然我母亲的话讲，本来我还挺有文学天份的。人生第一篇作文就被老师惊为天人，成为全年级的范本。当时她还以为我长大了没准儿能成个作家什么的。没想到人生无常啊，技能一直不用，就会枯萎。没有经常写字的结果就是突然要开始写，感觉很困难。难免会觉得辞不达意，语句不通顺，反复修改。

其次，我有一份不算轻松的全职工作，只能利用工作之余的时间来写。所以工作比较忙，加班比较多的时候，写作的进度只能说确实很慢。

第三个原因是，我是那个被黑得很厉害的星座。不幸的是，我很符合这个星座的主要特点，就是总想做得十全十美。书稿我就是用InDesign写的。当初有这个想法的时候是基于想偷懒，想稿子写完了，设计、排版的工作也一并完成了

(Xiang De Mei)。所以在写稿过程中经常中断，写着写着内容，又开始改设计。

诸多周折，其实最重要的原因还是，一直在质疑自己是不是真能写好这个东西，是不是真有这个能力？是不是能把创意方法真正讲清楚，对同行有所帮助？

感谢我的领导杨磊先生，您永远都那么乐观、积极，笑声感染力极强，工作遇到困难的时候您总能给到有力的支持；感谢李宏斌老师，您的鼓励、帮助我铭记于心；感谢《时尚·Cosmo》的吕丽红老师，是您的高标准、严要求才让我们创作出这么多高水准的作品。感谢我所在的公司——时尚传媒集团给了我非常好的发展空间和平台。另外，我最想感谢的一个人是廖敏女士，从2006年开始，一路走来您的关心、鼓励和支持，铭记于心，无言感激。

感谢我的母亲，养育之恩和一路以来的帮助、扶持，我不知道怎样做，才能对她有那么一丁点儿的回报。感谢我的好朋友祝佳，每当我想偷懒，她就会毫不留情地提醒我、鞭策我。感谢赵嘉老师，总是能给我非常有建议性的意见并提供了大量实实在在的帮助。感谢李亚楠同学，提供了很多图片、文字素材和全新角度的建议。在这两年的时间里，我的写作数次都陷入困顿和停滞状态，没有你们，我没办法坚持到完成的这一天。

本人才疏学浅，内容中难免有错漏，请大家批评指正。

有任何意见、建议也欢迎写给我：cc8219@me.com。

晏琳

2014年3月，于北京



[DPS Showcase Gallery]



目录

第1章 / 开始之前

新媒体技术正在改变你的生活	2
数字出版的几种方法	4
传统媒体的思考	6
我所理解的新媒体名词	7

第2章 / 基本概念篇

什么是 InDesign	8
入门	10
开始	12
新建文档	12
添加页码	14
置入文字	16
置入图片	18
批量排列图片	20
出血	22
增加页面	22
查看结果	24
数字出版设置	24
在桌面和设备上预览	26
关于 Kuler 面板	28
Behance 社区	28
Useful Tips: 使用书籍管理完稿并自动生成目录	30
Useful Tips: 批量置入图片快速制作画廊式设计布局	31

第3章 / 交互技术篇

交互技术能做什么	32
基本交互方法	32
安装工具	32
什么是交互式叠加	34
良好的工作习惯	36
图层面板的用法	38
创建叠加的方法	40
全景图	40

超链接	44
幻灯片	46
音频和视频	54
图像序列	60
可滚动框架	62
平移和缩放	64
Web 内容	66
第 4 章 / 出版发布篇	
环境准备	70
设计作品集	72
生成应用程序	74
准备图片文件	74
发布	74
第 5 章 / 创意方法篇	
建立设计的基本逻辑	76
通读全文，理清结构	78
设置段落样式	80
确定基本颜色	82
确定基本风格	84
制作指南页面	84
设置边距和分栏	84
全景图创意方法 Panorama	86
图像序列叠加创意方法 Image Sequence	92
视频和音频创意方法 Video	112
Web 内容创意方法 Web Content	130
Edge 动画的基本方法	140
可滚动框架创意方法 Scrollable Contents	144
幻灯片创意方法 Slides	154
超链接创意方法 Hyperlinks	166
平移缩放创意方法 Pan & Zoom	174
附录：推荐的应用程序	178

超链接	44
幻灯片	46
音频和视频	54
图像序列	60
可滚动框架	62
平移和缩放	64
Web 内容	66
第 4 章 / 出版发布篇	
环境准备	70
设计作品集	72
生成应用程序	74
准备图片文件	74
发布	74
第 5 章 / 创意方法篇	
建立设计的基本逻辑	76
通读全文，理清结构	78
设置段落样式	80
确定基本颜色	82
确定基本风格	84
制作指南页面	84
设置边距和分栏	84
全景图创意方法 Panorama	86
图像序列叠加创意方法 Image Sequence	92
视频和音频创意方法 Video	112
Web 内容创意方法 Web Content	130
Edge 动画的基本方法	140
可滚动框架创意方法 Scrollable Contents	144
幻灯片创意方法 Slides	154
超链接创意方法 Hyperlinks	166
平移缩放创意方法 Pan & Zoom	174
附录：推荐的应用程序	178

第1章 开始之前

| 新媒体技术正在改变你的生活 |

也许你有注意到，新媒体技术正在渐渐改变我们的生活、生活方式以及工作方式。

你几乎不再看电视了，云服务越来越好用以后，你也许也不怎么使用你的移动硬盘以及U盘了；你已经越来越少地使用光驱了；你发现在电脑上写下关于工作或生活灵感的只言片语的文本文件，能瞬间同步到你的手机里；商场你也逛得越来越少了，因为在手机、平板电脑以及网页的几次点击之后，你心仪的物品就出现在你公司的前台了；也许你已不再从家门口的报刊亭去买你喜爱的但是非常重的纸质杂志，你开始习惯在Newsstand免费或付费阅读，因为昂贵的房价或年度的搬迁让你的每平方米都变得更加不易，你已不自觉地变得更多地购买电子书或电子杂志了……

一天工作结束，回到家，打开你跟电视机连接的Apple TV，开始一边吃饭一边看从iTunes Store购买的最新的电影；

吃过饭，你拿出你的iPad，很自然地打开了Newsstand，

想看看你喜欢的《Wired》iPad电子杂志是不是有了更新……

一会儿你感觉姿势有些僵硬，然后你换了个坐姿，又掏出手机，想想换季了应该为自己增添一点儿新季的单品；

更新一下微博，看看朋友圈里大家都在玩些什么……

然后，你发现自己不知道什么时候已打开了《华夏地理》，正在阅读它最新上线的iPhone杂志……

新媒体技术已无处不在，在你意识到和没有意识到的空间。

身为设计师的你，现在可能要想得更多一点儿、更远一点儿，本书将要讲述的是关于如何使用Adobe DPS 设计、发布你的数字出版物，让新媒体技术为你的生活增加惊喜。

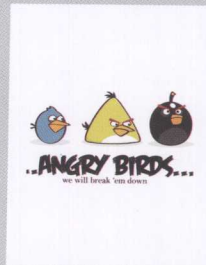
| 新媒体技术正在改变你的生活…… |



| 无处不在…… |



| 阅读、娱乐、购买…… |



| 数字出版的几种方法 |

说到数字出版，通常有这样几种比较流行的方式：

一、程序 + 页面设计：这种方法是指设计师做好静态页面并设计交互方式，然后与程序员沟通，将动态效果用程序的方法来实现。

通常使用这种方式的期刊从创刊号开始，出版几期以后会逐渐固定下来几种主要的交互模式，但形式会相对统一，这样比较容易培养用户阅读习惯。

二、程序 + UI 设计：这种方法可以说是一款优化为适合相对终端阅读的网页式的应用程序。这种方式更像互联网产品，所以也有着互联网产品的优势和不足。

三、PDF形态：传统媒体平面杂志做完以后，用InDesign自带的功能就能将其全部转化为PDF格式，然后封装上线。它的好处是成本低廉，坏处是比较死板，阅读体验比较有限。很多期待更快向数字出版转型的杂志在最初阶段都使用过这种方式；也有的公司会多样化经营：一方面发布自己多姿多彩的丰富交互体验的交互杂志，同时通过代理公司来出售PDF形态电子杂志。

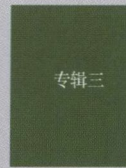
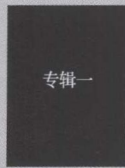
四、Adobe DPS: DPS是Adobe公司的一款强大的数字出版工具，全称为Digital Publishing Suite，它的工作方式是基于设计师都很熟悉的InDesign软件，在安装完成以后，以面板的形式出现在InDesign里，集成化的菜单式工作方式使用户无须掌握任何程序语言，让创意最大程度地自由发挥，创造出无限可能。上线以后的电子杂志无疑首先是一款应用程序，但有别于其他应用程序的是，DPS更精准地为数字出版物提供了更为可靠的方式。

当设计环节的工作完成以后，可以分部分地在iPad上直接预览交互效果；电子杂志的工作完成以后，再上传到Adobe的云服务器，由设计和制作人（Producer，有点儿像传统媒体里编辑的工作）一起完成修改，然后通过授权账号的方式让主编、美术总监、产品经理、客户等在各自的iPad设备上预览最终效果。最后提交Apple审核，到苹果应用程序商店（Apple APP Store）发布你的iPad电子杂志APP；也可以在Android Market 和 BlackBerry App World 创建和销售数字出版作品集。

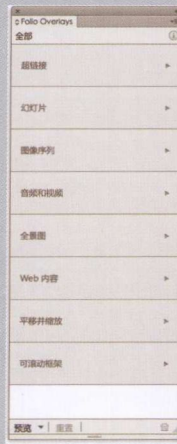
要了解DPS是怎么工作的，首先我们要来简单了解一下InDesign的工作方式，熟悉InDesign的用户可以跳转至第3章阅读“交互技术篇”。



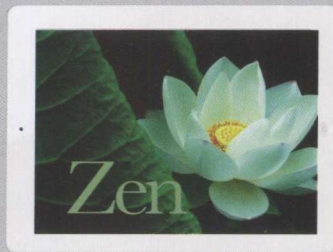
| 使用InDesign工作 |



| 完成视觉设计 |



| 使用 Folio Overlays 和 Folio Builder 完成交互设计 |



| 使用 Adobe Content Viewer 在设备上预览作品 |



| 传统媒体的思考 |

在过去几年中，数字出版物阅读人群有接近3倍的增长，用户花在富媒体内容上的时间，已大大超过了观看纸质载体内容的时间。传统媒体行业面临巨大转变。在过去的三年中，我所在的行业也发生了巨大的变化，大家都在讨论，新媒体到底是什么，新媒体到底应该怎么做。传统媒体在想有关产品形态的问题，关于一纸三屏都做什么[一纸三屏——同一内容通过4种途径来实现不同的阅读方式，纸质与手机、平板电脑（或电子阅读器）、电脑（网页）并存的新型形式]。

大家还在想，新媒体部门应该如何构建？这个问题有点大，以我狭隘的视角，恐怕说不出什么让大家信服的方案。我姑且说点个人认知吧。

产品经理：从某个角度来说，乔布斯就是一个伟大的产品经理。产品经理的工作范围可大可小，优秀的产品经理需要对新媒体产品的定位准确，有明确的见解，这个产品成型以后将是什么形态、能为出版商和广告客户带来什么样的价值；他还需要协调公司上下各个环节的工作，比方和设计师，和编辑协同工作、去说服决策层的一些可能偏离产品设计初衷的想法；他应该有技术背景，懂相关的新媒体技术，比方，HTML5技术。懂得如何把技术精确地用到工作中，让数字杂志在技术上保持高度领先。

新媒体设计师：新媒体设计师和平面设计师有些思路上的分别，主要是纸质杂志的重点在于设计精致以及表达编辑思路；新媒体设计师则需要对载体特质有更多的了解，还需要他对技术感兴趣，对动画思路有认识，对相关的更多软件（比方动画软件、视频剪辑软件、网页设计软件）感兴趣，以便能做出更好的交互设计。

新媒体动画设计：这部分工作是配合新媒体设计师来完成的，视工作量而定。如果工作量不算太大，可以采取外包或兼职的形式来完成。

新媒体编辑：他的工作和传统编辑工作的分别在于，需要他对不同的载体属性更加敏感。比方在文字方面的调整，为不同载体挑选适合的内容、提出新媒体思路，以便编辑在执行选题时实施，提升杂志的整体品质和影响力。

| 我所理解的新媒体名词 |

同样地，在过去几年中，听到了很多新媒体名词，有些词我喜欢，有些不。而对这些热门词汇的诠释也非常多。

在此我斗胆说说我的肤浅看法，与各位探讨，请大家指正。

互联网思维——高度概括，极致简约：

1. 用最简单的方式把话说清楚：高度概括；
2. 用最快捷的方式为用户提供服务：极致简约。

冗长的简历比起告诉目标雇主这些他最想了解的信息要来得干脆利落，也容易达到目的：我是谁？我现在在做什么？我以前做什么？我的优点是什么？我的兴趣在哪？我能为您做什么？与此相似的是信息图（Infographic），就能在最短的时间内给对方最准确的信息、提供最便利的服务。

用户体验——极度的、以用户为中心的产品设计。

我所理解的用户体验是真正把自己当作用户来考虑。比方你是做杂志的，你可能真需要静下心来，把自己当成一个真正的读者。当你累了一天了回到家，躺沙发上想看看iPad杂志的时候，你最希望杂志的形态是什么？它为你提供什么样的内容，提供什么样的服务？用户体验不是把用户当作藏在终端另一头的怪兽，而是把自己当用户来切身体会和感受。真正理解用户的需求和感受，能为你带来最多的用户。

交互设计——什么样的交互设计是最棒的？

交互设计是个宽泛的概念，我所理解的，最棒的交互设计是隐形的。就是你在不自觉中，已经按正确的方法去使用了。炫酷的交互设计令人印象深刻，成功的交互设计则无迹可寻。在我们数字出版物（交互杂志）中的交互设计则需要一个理性的态度，让技术为内容服务适当的技术手段会为内容添加吸引力；过度的交互设计有可能让用户产生阅读障碍。我个人的小小理想则是让技术为艺术服务，把设计之美和功能之美完整融合。