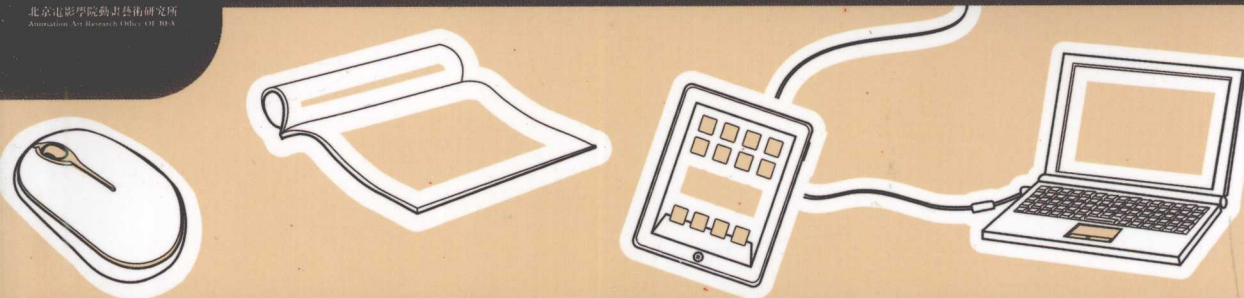




北京电影学院中国动画研究院推荐优秀动漫游系列教材

北京电影学院动画学院研究所
Animation Art Research Institute of BFA



ANIMATION

电子杂志设计与配色



蒋永华 著



中国科学技术出版社
CHINA SCIENCE AND TECHNOLOGY PRESS

电子杂志设计与配色

蒋永华 著



中国科学技术出版社

· 北 京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

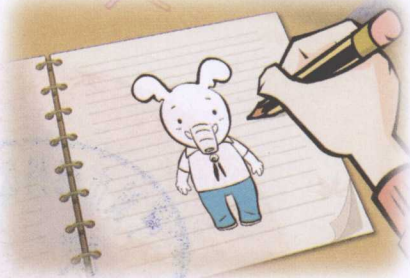
电子杂志设计与配色/蒋永华著. —北京: 中国科学技术出版社, 2011
ISBN 978-7-5046-5043-6

I. ①电… II. ①蒋… III. ①电子期刊-设计 ②电子期刊-配色
IV. ①G255.75

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 062953 号

本社图书贴有防伪标志, 未贴为盗版

策划编辑: 肖 叶
责任编辑: 胡 萍 邵 梦
封面设计: 阳 光
责任校对: 张林娜
责任印制: 马宇晨
法律顾问: 宋润君



中国科学技术出版社出版
北京市海淀区中关村南大街 16 号 邮政编码: 100081
电话: 010-62173865 传真: 010-62179148
<http://www.kjpbooks.com.cn>
科学普及出版社发行部发行
北京盛通印刷股份有限公司印刷

*

开本: 700 毫米×1000 毫米 1/16 印张: 19.5 插页: 4 字数: 340 千字
2011 年 6 月第 1 版 2011 年 6 月第 1 次印刷
ISBN 978-7-5046-5043-6/G·558
印数: 1-2000 册 定价: 69.00 元

(凡购买本社的图书, 如有缺页、倒页、
脱页者, 本社发行部负责调换)

序

在现代社会，计算机技术与网络技术正以日新月异的速度影响着人们的生活，新技术的快捷性、广泛性与互动性使人们的生活习惯逐渐改变。纸质出版物在人类历史中一直占据着重要的位置，人类文化很大一部分以纸为媒介来进行传播和发展。随着计算机技术与网络技术的不断提升与应用，许多新型的数字出版物出现在人们面前。数字出版物的出现给人们的阅读带来了更多的选择。人们逐渐被新媒体多样的展现形式和网络的方便、快捷的传播特点所吸引，传统的纸质媒介阅读受到了前所未有的挑战。

现代社会已进入到一个“纸质媒介与数字出版物”并存的时代。电子杂志是近些年受到人们喜爱的一种数字出版物。与传统出版物相比，它具有很多优势，如节约制作成本、更环保、不受发行时间与地域的限制、分众发行等。近些年，电子杂志的发展速度较快，如今正处于产业的反思与不断整合当中。国外的电子杂志起步较早，电子杂志品牌与发行平台的发展较为稳定。国内也拥有著名的品牌电子杂志与发行平台，大多数以多媒体互动杂志为主。但是，技术的进步却并没有改变电子杂志以及有些新兴数字出版物设计良莠不齐的局面。新型数字出版物如果只沿用传统出版物的设计理念，是不完善的。多媒体互动杂志包含了多种媒体形式，若要关注其设计，我们既要从一本杂志的基本组成部分来考虑，也要关注其平面版面的编排设计，还要考虑视听结合的动画设计、音频设计与互动设计，以及版面的色彩搭配和配色。

全书共分为九部分。第一部分阐述了电子杂志的概述、特点、历史与现状，以及电子杂志的设计流程与设计原则。第二部分介绍了电子杂志的元素，包括开本设计、电子杂志的组成部分，以及杂志所包含的多种媒体元素的介绍与实例分析。第三部分主要分析了电子杂志设计的构成要素。第四部分主要关注电子杂志的编排设计，阐释编排设计的视觉流程，分析了感性的编排设计方法与理性的编排设计方法在版面编排中的应用，突出电子杂志设计风格化的重要性。第五部分主要关注了多媒体互动杂志的多媒体设计部分，运用实例剖析了动画设计、音频设计与互动设计的内容与设计重点。第六部分

主要分析电子杂志的色彩搭配，运用了较多实例来剖析电子杂志的色彩对比方法与色彩调和方法。第七部分给出了一些配色技巧和配色方案。第八部分运用实例来分析不同类别的优秀电子杂志设计。第九部分对未来的电子杂志创新设计进行展望。

设计一本电子杂志，它的内容应该符合网民的阅读习惯。网民需要短小精悍的文章，喜欢看图片而少看文字，电子杂志的内容应该多选择有利于网络阅读的内容。也可以考虑与传统品牌杂志合作来提高杂志内容的质量，依托传统品牌杂志可以有效地提升内容质量。电子杂志的设计应该是人性化的设计。如果设计师仅仅炫耀设计技巧，而不能保证互动的方便性与阅读的流畅感，读者会逐步失去阅读的兴趣。从读者的“人性化”阅读需求出发，才能使设计最终符合目标读者群的期望，使内容顺畅地传达给读者。一些电子杂志设计可以适当突出动画、互动效果的吸引力。虽然有些品牌电子杂志无任何动画设计，仅有的互动只是阅读工具按钮，但是另一些品牌电子杂志使用了具有情境感的动画设计和互动，让我们体验到了不同的视觉冲击力和阅读趣味性。在娱乐、时尚、休闲等类别的电子杂志中加入适当的动画、互动设计，可以增加杂志的交流性和吸引力。电子杂志制作软件的技术还可以更完善，使设计师可以加入缩略图、放大镜等功能，设计出的杂志功能更为全面。随着新兴移动终端的发展，设计师还可以考虑这些新终端的数字出版。中国数字出版的发展潜力很大，数字化是出版领域中书籍、杂志、报纸等媒体的未来发展趋势，随着技术的不断提升和创新，数字出版物的相关理论将得到不断的发展与完善。

最后，感谢在本书的写作过程中给予了作者大力支持的人们。因为时间关系，本书在一些方面的分析还不够成熟，对于电子杂志设计而言，只能起“抛砖引玉”的作用。电子杂志还处于不断发展和成熟的阶段，书中的不足之处欢迎专家和读者指正，以便共同探讨与研究。

蒋永华

2011年4月

目录

第一章 新兴的数字媒体出版物——电子杂志	1
一、数字出版物概述	1
二、电子杂志概述	3
三、电子杂志的特点	6
电子杂志主要通过互联网来发行,传播空间大、时间长	6
电子杂志的成本和价格低廉,非常环保	6
电子杂志的存储和阅读方便,信息量大,能快速查找文章	6
电子杂志包含多种媒体形式,视觉冲击力强	7
互动性是电子杂志的发展优势	7
电子杂志可以选择多种阅读模式	7
电子杂志的分众性更强,有更准确的客户数据收集能力	8
四、电子杂志的历史发展和现状	8
电子杂志的历史发展	8
电子杂志的分类	14
电子杂志的发布平台	16
多媒体互动杂志的制作软件	21
五、设计的流程	24
电子杂志的定位	24
目标读者群的需求分析	25
栏目结构设计	25
信息资料采集	25
草图设计	26
版面、动画、音频、互动设计	26
电子杂志的发布	27
六、设计的基本原则	27
易读性	27
个性化与风格化	27
跨页编排的版面	28

蒙太奇手法的运用	28
空间立体感的营造	29
第二章 电子杂志设计的元素	31
一、受屏幕制约的开本	31
二、电子杂志的组成部分	33
封面	34
封底	40
标识	42
杂志编辑部门页面	46
目录页	48
版权页	51
篇章页	53
后附页	55
阅读工具栏	56
背景	59
书脊	62
三、电子杂志的多种媒体元素	63
文字	63
图形	73
动画	77
视频	78
音频	78
互动元素	79
第三章 电子杂志设计的构成要素	83
一、构成要素	84
点	84
线	89
面	94

点线面结合	97
二、形的变化	99
三、群组	100
组合	101
层次	102
织体	104
四、肌理	105
五、实形与空白	107
七、节奏与韵律	108
六、动势	110
第四章 电子杂志的编排设计	113
一、编排设计的视觉流程	113
方向关系视觉流程	114
反复视觉流程	116
重心视觉流程	117
导向视觉流程	118
散点视觉流程	119
最佳视觉区域	120
二、感性的编排设计方法	121
对称	121
均衡	124
对比与调和	126
自由	129
感性编排设计的步骤	131
三、理性的编排设计方法	133
网格设计的方法	133
网格设计的种类	138
网格设计的造型手段	138

网格设计的“破格”	139
网格设计的一般步骤	140
四、电子杂志设计的风格化	142
五、中国古典元素的应用	145
第五章 多媒体互动杂志的动画、音频与互动设计	147
一、视觉与听觉的关系	147
二、多媒体互动杂志的动画设计	148
镜头角度	149
景别	151
固定摄影和运动摄影	154
接镜技巧	160
镜头组接与蒙太奇	161
节奏	162
三、多媒体互动杂志的音频设计	162
音频的作用	163
多媒体互动杂志中的音频	164
音频的运用形式	169
四、多媒体互动杂志的互动设计	171
如何进行互动设计	171
镜头效果互动	172
按钮互动	174
滑鼠互动	175
调查与留言互动	175
游戏互动	176
第六章 电子杂志中的色彩对比与调和	177
一、电子杂志设计中色彩的作用	178
色彩的作用	178
目标读者群的色彩心理	179

二、色彩的感觉与习俗性	180
色彩的感觉	180
色彩的时代性和习俗性	181
三、常用的基本概念	181
色相环	181
色立体	182
色彩模式	183
色彩三要素	184
色彩的基本概念	185
四、版面的色调	189
主色调	189
辅色调（突出色）	190
背景色（支配色）	190
点睛色	190
五、电子杂志中的色彩对比	190
色相对比	190
冷暖对比	195
明度对比	196
纯度对比	197
面积与位置对比	198
肌理对比	199
同时对比与连续对比	200
六、电子杂志中的色彩调和	200
主色调调和	200
面积比例调和	201
隔离调和	202
秩序调和	203
互相混合调和	204

第七章 电子杂志的配色方案 205

一、色彩的象征情感	205
红色的热情	205
橙色的华丽	207
黄色的明快	209
绿色的青春	210
蓝色的博大	211
紫色的高贵	213
黑色的深沉	215
灰色的内涵	216
白色的纯洁	218
二、无彩色运用	219
三、单纯色彩运用	222
四、二色和三色运用	223
五、三色以上和全彩色运用	224
六、不同主题的版面印象	228
时尚浪漫的印象	228
休闲生活的印象	229
自然清新的印象	230
手绘个性的印象	231
古典文化的印象	232
力量速度的印象	234
奢华高贵的印象	234

第八章 电子杂志设计分析 237

一、艺术设计类	237
《Newwebpick》	237
《CGArt Style》	240
《Bak》	243

《Viziomag》	245
《Display》	247
《Ho! designer》	250
《Artz Mania》	251
《2D Artist》	253
《Castle》	255
《Y Sin Embargo》	256
二、时尚类	258
《PocoZine》	258
《InterPhoto 印象》	260
《瑞丽裳》	262
《Street》	264
《DIF》	265
《Me 爱美丽》	267
《H Magazine》	268
三、生活类	270
《开啦》	270
《澜》	271
四、旅游运动类	272
《行天下》	272
《黑孩子》	274
《Pop Magazine》	276
五、中国古典文化类	278
《鉴赏》	278
《观瓷》	280
六、作品点评	282
第九章 面向未来的设计	291
一、电子杂志的发展局限	291

读者尚未形成新的阅读习惯	291
缺乏有效的盈利模式	291
内容缺乏含金量	292
动画的过度使用	292
音乐的过多使用	292
二、电子杂志设计需要创新观念	293
内容应符合网络阅读习惯	293
依托于传统品牌杂志, 提高内容质量	294
电子杂志的人性化设计	295
突出动画、互动效果的吸引力	295
电子杂志制作技术的完善	296
考虑新兴移动终端的数字出版	297
参考文献	299



第一章

新兴的数字媒体出版物——电子杂志

一、数字出版物概述

数字出版物其实是我们目前熟悉的一些事物。数字出版物往往以程序、网页、Flash、PDF 或者游戏等数字形式呈现,是通过网络或光盘等数字媒介传递与销售,在用户计算机等数字设备上运行或显示的信息内容或产品。与印刷出版物相比,除文字、图片内容外,数字出版物还可以使用声音、动画、视频、影片等多媒体内容,具有许多优点。数字出版物可以将传统的出版物内容用数字的形式来呈现,也可以将互联网的信息进行出版物化,并通过互联网传播。随着新技术的不断发展,数字出版物的概念在不断完善,它的种类也随着技术的提升和创新而形成一些新的媒体形式。从广义来说,数字出版物可以包括电子书刊、数字期刊、网络广告、电子音乐等多个方面的内容,而从狭义来说,则指在互联网(包括移动互联网)中传播的电子书籍、数字期刊和互动杂志。

英国剑桥大学出版社的全球首席执行官潘仕勋先生表示,目前剑桥大学出版社约有 22% 的收入来自于数字出版。他认为,目前最大的挑战是发展一个既符合传统印刷出版,又符合数字出版的商业模式。在日本,虽然其数字出版业的总量很小,但数字出版市场在近几年的增长速度较快,从 2003 ~



2008 年的五年间, 总量增长了 20 余倍, 年均增长率接近 200%。日本的数字出版主要集中在漫画、小说、写真集和时尚杂志这四个领域, 其中漫画出版的份额超过 80%。

近些年, 数字出版一直是我国国家政策扶持的重点和方向, 数字出版物的发展一直处于较快的增长趋势。国家“十一五”文化发展纲要提出, 要大力发展以数字化内容、数字化生产和网络化传播为主要特征的新兴文化产业, 积极发展网络文化产业。数字化内容的出版受到了国家政策的大力支持, 获得了良好的发展环境。中国出版科学研究所的《2010 年中国数字出版年会年度报告》表明, 截至 2009 年底, 中国数字出版的总产值已经达到 799.4 亿元, 相比 2008 年来说增长了 50.6%, 总产值首次超过传统书报刊出版物总值。《中国出版蓝皮书》表明, 在数字出版领域里面, 手机出版的营业收入已超过传统的网络游戏, 位居数字出版的收入首位。数字技术、信息网络技术的发展对出版业产生了很大影响, 在新技术的不断提升中, 数字出版的新形式正在不断完善和更新。可以看出, 在目前与今后的发展时期, 数字出版与传统出版将构建共同发展的格局, 数字出版将具有与传统出版同样重要的地位。

数字出版已经逐渐成为出版产业的发展动力, 它不断融入人们的日常生活。技术的不断创新与变革给予了数字出版物许多未知的发展可能, 如 3G 网络的发展、手持终端的创新 (如图 1-1) 等。随着数字出版的相关法规逐步完善, 市场逐渐规范, 数字出版物将会获得更好的成长空间, 不断得到创新和发展。



图 1-1 苹果 iPad, 具有逼真的木制书架界面, 可以阅读书架上的各种数字图书



二、电子杂志概述

电子杂志被称为“21 世纪的代表性数字媒体”，一般指完全依托于计算机技术、电子通讯技术和网络技术而编辑、出版和发行的杂志。电子杂志相关的叫法有网络杂志、数字杂志、数码杂志、多媒体杂志、数字互动杂志、互动杂志等，本书统称为电子杂志。电子杂志具备了平面与互联网两方面的特点，延展性较强。电子杂志目前已经发展到第三代，即多媒体互动杂志。多媒体、互动电子杂志是通过 Flash 的制作技术，将声音、图像、动画、视频等手段融为一体，在表现形式上实现了大跨步的一种数字杂志。多媒体互动杂志是国内目前主要的电子杂志形态，它拥有 Flash 动画、视频、音频、3D 和超级链接等元素，采用先进的 P2P 技术发行，内容丰富而生动，具有很强的互动性和视觉冲击力。

电子杂志在前些年主要有两种形式，一种是传统印刷杂志的电子化，由于电子杂志的前景和优势，所以就补充发行印刷杂志的电子版。其电子杂志和印刷版的主要内容基本相同，只是版面设计和发行手段稍有一些不同，如图 1-2 所示的《科学美国人》电子杂志。这类印刷杂志本身拥有高质量的文



图 1-2 《科学美国人》电子杂志



章和图片内容,具有相当高的品牌度,发行电子版是数字化时代发展趋势的需求。第二种是网络信息的杂志化。一些以电子邮件形式定期发给用户的电子杂志就是属于这一类,它是从互联网中搜索、筛选信息,并编辑而成的电子杂志。这种杂志以文字和图形为主,多媒体效果很少。

这两类可以说是第三代电子杂志的前身。随着计算机网络的不断发展,Flash 软件应用于网络动画和互动的技术不断完善,前几年,国内出现了电子杂志的快速发展局面,一些企业开发出基于 Flash 技术的多媒体互动杂志的制作软件,电子杂志不再是原来的静态平面形式,而成为集多种媒体效果于一身的“富媒体”,这就是第三代电子杂志。这种电子杂志包含了多种媒体元素,通过网络出版和发行,主要利用计算机阅读。

目前的电子杂志主要有 PDF 格式的电子杂志和基于 Flash 技术的多媒体互动杂志两种。Adobe Acrobat 的 PDF 格式是国外电子杂志经常使用的文件格式。这种电子杂志可以打印出与印刷版面一样的文章,并装订成一册杂志。PDF 格式是传统印刷杂志电子化的首选格式。但是,PDF 电子杂志也有一些缺点。和传统印刷杂志一样的版面很难在计算机屏幕中整屏显示,PDF 电子杂志在整屏显示时会因为文字太小而难以辨识,如果用实际尺寸来阅读,读者就必须上下翻页,分屏显示就破坏了原有的版式设计。另外,大部分 PDF 格式电子杂志没有超级链接,虽然用 Adobe Reader 阅读时有页面的缩略图排列在左边以供浏览,但还远远达不到自由查找文章的程度。

多媒体互动杂志是将相关文字内容和多种媒体素材经过编排,设计而成的包含文字、图像、声音、视频、动画和游戏等多种元素的电子杂志。多媒体互动杂志在计算机屏幕上展开时,其翻页效果就像一本真正的杂志在现实中被翻阅,丰富的多种媒体展示令人爱不释手(如图 1-3)。多媒体互动杂志是在 Web2.0 环境下诞生的新媒体。Web2.0 是前几年兴起的互联网技术,以博客、内容聚合、RSS、社会性网络、SNS 为主要表现形式,和以往的网络环境相比,它拥有很强的交互性,更具有真实性和个性化。多媒体互动杂志可以和读者进行互动,拥有超级链接,信息量非常丰富。它有多种阅读方式,可以用 IE 浏览器在线浏览,也可以下载到计算机本地离