

White Space is Not Your Enemy

A Beginner's Guide to Communicating Visually through Graphic, Web & Multimedia Design, 2nd Edition

人人都是设计师

[美] Rebecca Hagen Kim Golombisky / 著 王沛 / 译

菜鸟的平面设计入门书

涵盖网络媒体与平面媒体
无艺术背景，零设计经验，也能设计出好作品！



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



人人都是设计师

[美] Rebecca Hagen Kim Golombisky / 著 王沛 / 译

人民邮电出版社
北 京

图书在版编目 (C I P) 数据

人人都是设计师 / (美) 丽贝卡·哈根
(Rebecca Hagen), (美) 金姆·戈洛姆比基
(Kim Golombisky) 著; 王沛译. — 北京: 人民邮电出
版社, 2016.8

ISBN 978-7-115-42917-9

I. ①人… II. ①丽… ②金… ③王… III. ①平面设
计 IV. ①J506

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第152861号

内 容 提 要

本书是一本为没有艺术背景的普通人所写的平面设计指导书, 作者通过图文并茂的典型案例分析了解设计的主要原则和规则, 主要内容有: 什么是设计, 设计前的调查研究和头脑风暴, 设计的元素和原理, 版式的有效原则和 13 条规则, 为什么需要网格, 布局、字体和色彩的选用原则, 如何使用照片、插图和信息图, 多媒体组件, 网页的输出和印刷输出等。

本书适合平面设计初学者及对设计感兴趣的读者阅读。

◆ 著 [美] Rebecca Hagen [美] Kim Golombisky

译 王 沛

责任编辑 岳新欣

执行编辑 张 曼

责任印制 彭志环

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京方嘉彩色印刷有限责任公司印刷

◆ 开本: 880×1092 1/16

印张: 14.75

字数: 360千字

2016年8月第1版

印数: 1—4 000册

2016年8月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2015-5655号

定价: 89.00元

读者服务热线: (010)51095186转600 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广字第 8052 号

站在巨人的肩上

Standing on Shoulders of Giants



iTuring.cn

版 权 声 明

White Space is Not Your Enemy: A Beginner's Guide to Communicating Visually through Graphic, Web & Multimedia Design / by Rebecca Hagen and Kim Golombisky / ISBN:978-0-240-82414-7.

© 2013 by Taylor & Francis.

Authorized translation from English language edition published by Focal Press, part of Taylor & Francis Group LLC; All rights reserved. 本书原版由 Taylor & Francis 出版集团旗下 Focal 出版公司出版，并经其授权翻译出版。版权所有，侵权必究。

Post & Telecom Press is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese (Simplified Characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout Mainland of China. No part of the publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher. 本书中文简体翻译版授权由人民邮电出版社独家出版并限在中国大陆地区销售。未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized and illegal. 本书封面贴有 Taylor & Francis 公司防伪标签，无标签者不得销售。

致我们的学生，
是你们让我们盼望着周一的到来——还有周五。

前言

本书为视觉传达设计的初学者而作。不论你已经是还是希望成为一名媒体专家，我们都假定这是你学习平面设计和布局的入门书。我们还假设你是个大忙人，因此会尽量快速介绍基础知识，避免内容太过乏味。

我们的思路

尽管这本书不能解决每个人的所有问题，但我们确实计划将几个通常分开讲述的事情结合到一起。

1. 新闻、公关、广告和营销传播

我们把不同的传播职业放在一起讲，就好像它们在现实世界中有实际互动一样。今天的传播行业从业者都必须懂得视觉设计，即使作家也不例外。然而，有关视觉的基础知识对于所有初学者来说都是一样的。同时，新闻业以及战略传播艺术之间存在严格的差异，我们尊重这些差异。

2. 网络和平面媒体

本书涵盖了新媒体和传统媒体的设计，因为前者将会继续存在，后者也还没有远去。因为传播行业从业者对两者都要熟稔于心，所以我们关注各种平台以及格式的视觉实践。

3. 视觉传达、设计和布局

视觉传达、设计和布局这三者传统上是相互割裂的，现在我们将它们整合在一起。初学者需要了解基本的规则（布局）。但是如果没有认识到规则所具备的传递信息的功能（视觉传达），并且没有锻炼出好眼力（设计能力），那么规则就会沦为死记硬背的规矩，要么很快就被遗忘，要么在应用时非常死板，缺乏创新和创意。

主题

本书贯穿了三个主题。为了强化概念、加强实践，各章会反复提及这三个主题。

1. 有效的平面设计做四件事情：捕获注意力、控制视线移动、传递信息和激发情感。
2. 所有设计都使用三种基本元素：图形、文字和负空间。
3. 初学者要先学习常规原则，然后才有能力打破常规。

语气、措辞与风格

本书以轻松的会话形式写成。我们使用了非正式的语气和措辞，免得读起来像传统的教科书。大多数人感觉教科书毫无吸引力，我们的学生也不会费心去读它们。

我们的目标是让读者能够迅速地、毫不费劲地把这本书读下来。我们用平实的语言传递信息，不会用高人一等的口气与读者对话。我们还使用了幽默的语言，避免书里的内容或者我们自己太严肃。

鉴于本书侧重于应用实践，除了采用创作授权的地方，其余都参照了美联社的写作风格。

各章预览

尽管每一章的内容都是承前启后的，但是通过巧妙的设计，各章也自成一体，即使乱序阅读也无碍于理解。我们希望这本书可以用作初级教材抑或辅助资源。我们还将其视为媒体写作和编辑相关课程的补充阅读材料。

第1~4章就自成一书。读完第4章，技能就会显著提升，比较随意又没耐心的读者可以读到此为止。

□ 第1章回答了初学者反复提及的问题：“什么是设计？”

□ 第2章提醒新设计师们在进行“调研与头脑风暴”的设计前期工作时，“远离电脑”。

□ 第3章介绍了“百用百灵的布局”，这使我们在教授使用图形、文字和负空间的入门规则的同时，可以用最普遍的形式来描述西方的布局。

□ 第4章列出了“外行错误”的清单，里面有最常见的图形、文字和构图的“布局十三宗罪”。

读完第4章，读者已经具备了足够的基础技能，可以开始执行课堂或公司布置的任务了。因此，第5、6章用来夯实一些基础细节。

□ 第5章将读者送到“迷你艺术学校”去学习“设计的元素、原则和理论”，从而锻炼一副好眼力。

□ 第6章介绍了“布局”格式及构图，包括宽高比、网格、焦点、视觉层次，以及单个、复杂和多屏/页模块化设计的相关知识。

接下来，读者可以深入研究更多有关文字、色彩和图形的高级规则。

□ 第7章详述了“文字”的规则与使用，包括以文字为主的格式和项目以及艺术创意字体等内容。

□ 第8章讲解了“选择和使用色彩”，包括色彩灵感的源泉以及色彩作为文化、科学和技术的各项知识。

□ 第9章详解了使用“图片或插图”进行设计的技巧、技术和规范。

剩余章节探讨更为复杂的设计工作。

□ 第 10 章是一堂有关“信息图”的速成课，讲述了如何“在最小的空间里传达最多的信息”。

□ 第 11 章描述了“故事板入门：规划视觉叙事”的基本概念，可用于动态图像（如视频、电影和动画）的设计。

□ 第 12 章讲述了如何将视觉传达作为“多媒体组件”，包括幻灯片和音频片段。

□ 第 13 章介绍了“网络设计”领域中存在的视觉传达问题，包括糟糕的字体和颜色、直觉式导航和图形用户界面（GUI）的设计等。

□ 第 14 章详细说明了机械印刷的各个方面，包括纸张、开本、装订，以及商用打印机的使用。

□ 第 15 章先总结了全书，然后以对读者的致谢收尾。

每一章结尾处都有一些练习，只不过我们用“试试看”作为节名，以显得不那么严肃。

本书最后是一个术语表。

读者还可以访问本书的配套网站：www.whitespacedesignbook.com。

无论你的职业轨迹如何，视觉传达的设计和布局规则都是一样的。我们将本书视为面向包含传统与新媒体格式的任何传播专业、职业和学习路径的综合入门图书：一份面向任何平台以及任何人的简明实用的学习资料。

本书配套网站

请访问本书配套网站获取更多内容：

<http://www.whitespacedesignbook.com>

注册时请使用密码：space816。

致谢

再次感谢我们的丈夫 Guy 和 Greg，儿子 Ben 和 Karl，猫咪 Finn、Kylie、Salsa 和已故的 Whitey，以及狗狗 Duke，他（它）们都很有才，并为我们提供了大力支持。除了在社会心理方面提供支持以外，他（它）们还为本书充当模特、帮助设计等，他（它）们的贡献在整本书中有目共睹。

特别要对 Tim Price、Cliff Keller 和 Kristin Arnold Ruyle 致以谢意，他们提供了书中的照片。还要隔空向 Carrie Matteoli 和 Will Payne 喊声谢谢，他们为本书贡献了非凡的艺术才能；还有 Vidisha Priyanka，她在技术上提供了许多灵感和妙计。感谢我们永远的好朋友 Elizabeth Bell，她有一双火眼金睛。

以前的一些学生也为本书作出了杰出贡献，我们一直心怀谢意，他们是 Sarah Wilson、Susan Snyder、Meaghan Rose、Hunter Taylor 和 Michael Hardcastel。

我们也要对宽厚慷慨的审稿人致谢：

- 南卡罗来纳大学的 Scott Farrand
- 波尔州立大学的 Jennifer George-Palilonis
- 克莱姆森大学的 Lori Pindar
- 坦帕大学的 Juliet Davis

最后，我们要感谢 Focal Press 出版社为我们出版了本书平价、四色的第 2 版。

CONTENTS

目录

第1章 什么是设计

使图形和文字在空间中优美呈现

- » 在设计中，形式服从于功能
- » 设计驱动视觉文化
- » 平面设计为的是传达信息
- » 电脑使平面设计大众化
- » 万维网改变了所有规则
- » 平面设计是规划而成的
- » 让图片和文字在空间中协同工作
- » 了解规则，在有充分理由时打破规则
- » 试试看

第2章 远离电脑

进行调查研究和头脑风暴

- » 调查研究
- » 头脑风暴
- » 草图
- » 试试看

第3章 我今天需要完成这个设计

百用百灵的通用布局

- » 为什么百用百灵的通用布局每次都奏效

- » 百用百灵的通用布局的组成部分
- » 最后的考量
- » 试试看
- » 百试百灵的通用布局：示例

第4章 布局十三宗罪

外行易犯的13类错误

- » 第1宗罪：把每样东西都居中
- » 第2宗罪：变形的或裸露的照片
- » 第3宗罪：字体太多
- » 第4宗罪：笨重的边框
- » 第5宗罪：边距太小或根本没有边距
- » 第6宗罪：梯形排列
- » 第7宗罪：塞满四角、乱堆乱放
- » 第8宗罪：困在里面的负空间
- » 第9宗罪：乱糟糟的背景
- » 第10宗罪：用俗气的文字突出效果：反白、描边、全部大写以及加下划线
- » 第11宗罪：糟糕的项目符号
- » 第12宗罪：寡行和孤行
- » 第13宗罪：两端对齐的文本中出现过大的字间隙
- » 试试看

第5章 迷你艺术学校

设计的元素、原则和理论

- » 1号元素：空间
- » 2号元素：线条
- » 3号元素：形状 / 形态
- » 4号元素：尺寸 / 大小
- » 5号元素：颜色
- » 6号元素：质感
- » 7号元素：明度
- » 1号原则：焦点 / 强调
- » 2号原则：对比
- » 3号原则：平衡
- » 4号原则：运动
- » 5号原则：节奏 / 图案
- » 6号原则：统一
- » 格式塔理论
- » 试试看

第6章 布局

把图像元素和文字放在哪里以形成影响力

- » 怎样在布局中安放内容
- » 其他东西应该放在哪儿
- » 创建层次
- » 同一屏幕或页面上拥有多个话题的布局
- » 多页布局
- » 小结
- » 试试看
- » 你能直接拿来用的布局点子

第7章 字体

无有害己

- » 字体、字面、字体家族、字形
- » 字体类别
- » 选择和使用字体

37

38

39

40

40

40

41

42

43

46

46

47

48

49

49

53

54

55

61

64

65

68

68

69

70

74

75

75

79

» 使用额外的字体样式

» 长篇文案的排版

» 从报纸设计中拿来一页

» 文字：不再仅是用于阅读

» 锦上添花的技巧

» 试试看

» 关于 logo 设计你需要知道的几件事

第8章 关于颜色的基础知识

选择和使用颜色

» 色彩的力量：影响、组织与情感

» 色彩理论

» 如何选择颜色：使用色轮

» 如何选择颜色：文化

» 如何选择颜色：历史

» 如何选择颜色：自然

» 色彩设计的小窍门

» 色彩技术：那不是我选的颜色，怎么回事？

» 使用屏幕颜色

» 指定印刷颜色

» 色彩规则

» 试试看

第9章 增强视觉吸引力

使用图片和插图

» 图片内容

» 分辨率、文件格式和大小

» 选择不止一幅图片

» 摄影和编辑的职业道德

» 卓越技艺：多元化

» 到哪里去获取照片

» 不要从哪里获取照片

» 照片的替代方案

» 试试看

81

85

88

89

91

92

95

98

99

100

100

103

104

105

105

108

109

111

113

115

116

117

119

122

123

124

124

127

128

133

第 10 章 信息图

在最小空间中传达最多信息

- » 信息图简史
- » 需要用到信息图的情况
- » 信息图从何而来
- » 多媒体信息图
- » 图形包
- » 设计信息图
- » 试试看

第 11 章 故事板

规划视觉叙事

- » 准备工作
- » 镜头构图
- » 透视
- » 视点
- » 拍摄角度
- » 运动
- » 连续性
- » 转场
- » 打光
- » 文字
- » 音频
- » 故事板完成之后
- » 试试看

第 12 章 多媒体组件

有时候更多确实意味着更好

- » 缩略图、故事板和网站地图
- » 处理图片
- » 视频片段
- » 动画

135

- » 应用、插件和小工具
- » 多媒体故事叙述
- » 试试看

136

136

137

140

141

143

150

151

152

153

153

155

156

156

157

158

158

160

161

161

162

165

第 13 章 基于 Web 的设计

关注小屏幕

- » Web 设计应有的预期
- » 网站如何运作（5 秒钟版本）
- » 针对 Web 进行设计
- » 设计网页和网站
- » 网站不一定总是完成任务的最佳工具
- » 孜孜以求
- » 试试看

第 14 章 适合印刷的设计

纸张与印刷概览

- » 为印刷提前计划：选择纸张
- » 印刷和印刷机的类型
- » 印刷询价
- » 准备付印的文档
- » 要给印刷商哪些东西：一个检查清单
- » 接下来做什么
- » 印刷商可以做的其他事情
- » 试试看

第 15 章 总结

其他注意事项

- » 一切都在变化
- » 太阳底下无新事
- » 有时候你确实需要雇一位专家
- » 鼓励的话

词汇表

174

177

178

181

182

182

185

187

198

199

199

200

201

204

207

209

211

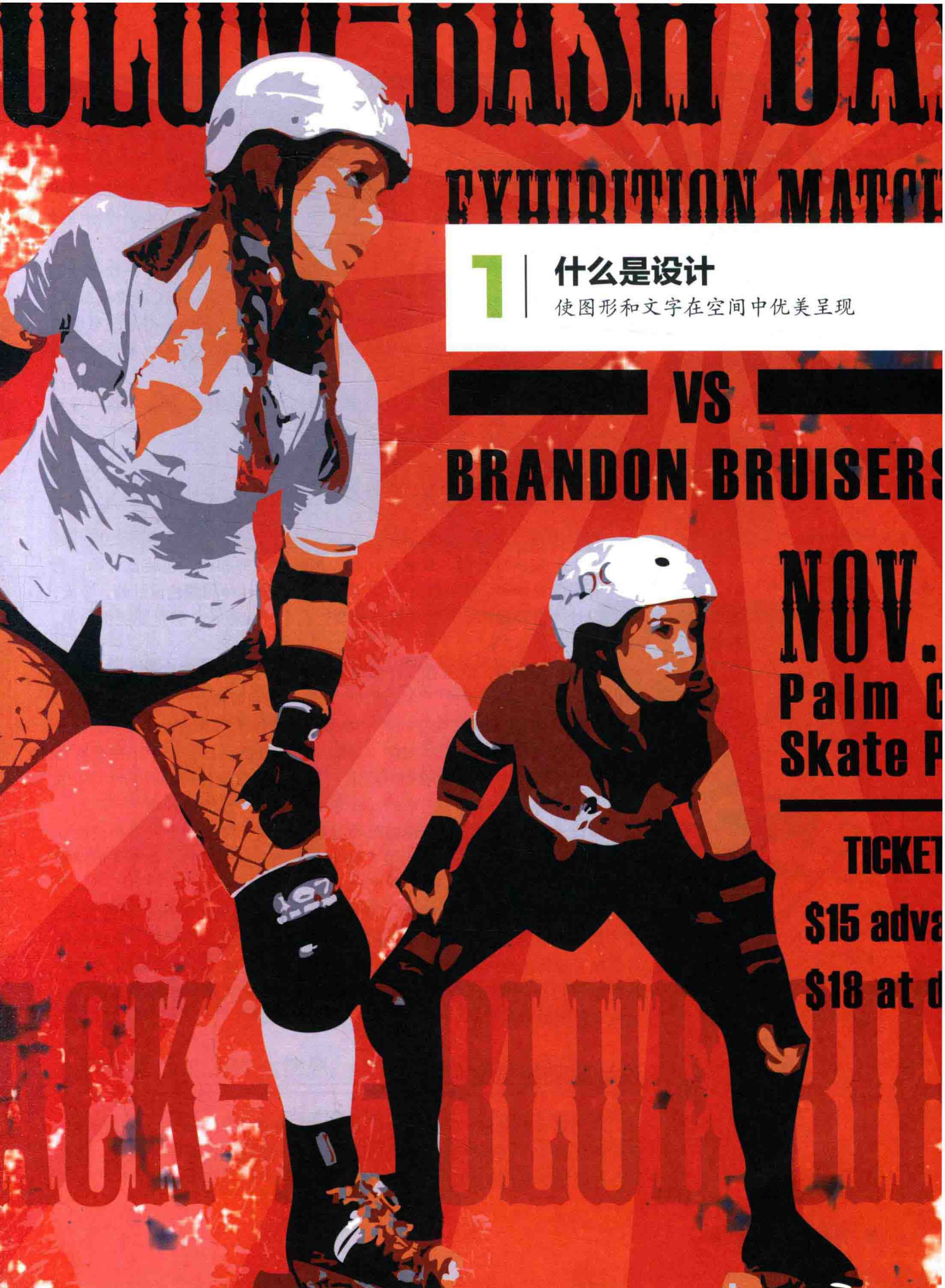
212

215

215

216

219



EXHIBITION MATCH

1

什么是设计

使图形和文字在空间中优美呈现

VS
BRANDON BRUISERS

NOV.
Palm C
Skate P

TICKET

\$15 adva

\$18 at d



视觉文化是一门语言，而且正如其他任何语言一样，它也要遵循规则才能使信息传达成为可能。

上图：有些设计已成为经典，如泰姬陵。另一些则变成了全球通用的设计，如国际通用符号集。

下图：这种类型的视觉传达强而有力，同时也打破了传统规则。



你

生活在一种视觉文化当中。每天从早到晚，你阅读的都是视觉文化中的信息，从T恤上的标识到交通灯，不一而足。除非你是盲人或有视觉障碍，否则你很少会在意它们，直到你碰到一则无法理解的视觉信息。

视觉文化是一门语言，而且正如其他任何语言一样，它也要遵循规则才能使信息传达成为可能。就像英语语法一样，你可能无法准确说出规则是什么，但是当有人打破它们时，你一定会发现！

设计的规则就相当于视觉文化中的语法。本书会教你一些平面设计和布局的基本规则，这样你就能开始讲这门已经阅读了很久的视觉语言了。你可以把本书看作平面设计的入门书。不必担心，这些语法都是很有趣的东西，而且希望我们能激起你的求知欲，去学习关于视觉文化和设计的更多知识。

在开始讲解规则之前，先让我们了解一点有关设计、视觉文化、视觉传达和平面设计的背景知识。

在设计中，形式服从于功能

很有可能，你现在正被时尚、家具和建筑界的设计师所创作的作品包围。世上有室内设计师、景观设计师、产品设计师和产品包装设计师，当然还有平面设计师。信不信由你，甚至还有字体设计师和颜色设计师。今天，网页设计师是新媒体技术的先锋试验员。这个列表很长，但是要点很简单，就是设计无处不在。

尽管种类繁多，但所有设计都遵从这样一个说法：“形式服从于功能。”好的设计是艺术的“形式”与实用的“功能”的完美结合。

“形式”指的是实实在在的艺术效果，即某样东西看上去什么样。由工业革命和大规模生产的资本主义（功能）所引发的设计，产生于视觉甚至行为艺术（形式），并且仍在继续受其启发。大多数设计师都有艺术背景或受过相关训练。了解关于艺术的一些东西能够提升你的设计眼光。但是人们在审美上认为优美甚至有趣的事物是随着时间、文化和个人差异而改变的。“美学”是哲学的一个分支，指的是美的表达和感知。你个人的审美情趣决定了你喜欢什么样的风格。

但是，与艺术家不同的是，设计师不能肆意地为了艺术而创造艺术，也不能完全听从个人品味。设计的永恒宗旨是要完成一个任务，而这个任务影响了设计的形式。设计一定是务实的。“形式服从于功能”中的“功能”指的就是设计的实用性，不论设计的是私家车中的人体工学控制面板，还是汽车厂商的网站。

设计驱动视觉文化

除了形式与功能，所有的设计还与流行趋势有关。从很大程度上讲，设计师们创造了视觉文化。如果你眼力过人，就能玩这样一个游戏：将任何一种设计与其产生的历史时期连线。



想想看,你可以根据数百个视觉线索确定一部电影的上映时间,这些线索包括车子、装潢、服装和片尾字幕上的叠加字体。尽管所有这些事物都有各自不同的功能,但如果它们差不多是在同一时期设计出来的,那么总体上看,它们在形式上就具有相似性。

日新月异的技术也影响着设计。20 世纪五六十年代的冰箱与同期的汽车所镀的铬一样多,这是因为它们源自相同的技术和设计时期。想想你见证了多少电视、电脑和手机的设计变迁。

有些设计经不起时间的检验,变成了过时、“老派”甚至受人耻笑的明日黄花。也许你听过这种说法:“那个还活在 80 年代的老古董想把垫肩再放回衣服里。”有些设计成为了不朽的经典,例如帕特农神庙和泰姬陵。另一些设计变成了世界通用的,例如国际通用的符号。然而,还有一些设计是在以前流行过的风格之上进行修改或更新。Cooper Black 字体像一阵旋风一样统治了 20 世纪 20 年代美国的广告业,随后人们对其失去了兴趣,结果在 20 世纪 70 年代,它又卷土重来。

以上这些都在说明视觉文化是随着设计的形式与功能的变化而变化的,而这两者都与技术和社会趋势有关。这对于平面设计而言也同样适用。

平面设计为的是传达信息

尽管平面设计有多种形式,但像所有设计一样,它也随视觉文化和技术的“风向”而改变。然而,平面设计的特定功能却永恒不变:通过视觉来传达信息。平面设计师必须是专业的信息传达者。他们懂得,不论是好



时间隧道。如果你眼力过人,就能玩这样一个游戏:将任何一种设计与其产生的历史时期连线。

上图: Minerva 电动车广告(约 1910 年)以及经典的蔬菜板条箱标签(约 1940 年)。

图片转载经多佛出版社许可。

是坏，在视觉文化中，我们就是通过外表做出评判或被人评判的。事实上，如果了解视觉传达中一些最不言而喻的规则，每个人都能有所获益。这被称为媒体素养。

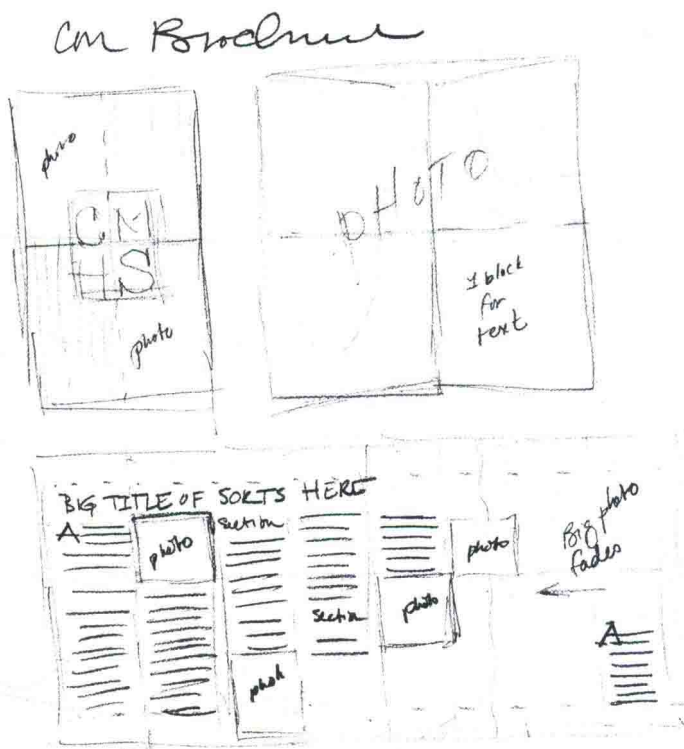
平面设计是规划而成的。设计师在正式开始设计之前会在纸上详细规划他们的项目。

被称为“缩略草图”的小型草图帮助设计师确立抓人眼球的焦点，并按照逻辑和有效顺序安排剩余元素的摆放位置。易读性、易用性和视觉感染力都至关重要。

设计糟糕、结构混乱的布局无法起到信息传达作用，白白浪费了设计师和公司的时间与金钱。

右图：为一个手册的封面、门式折页和内页跨页所画的缩略草图。

下图：制作好的手册内页跨页。



A Leader in Local Secondary Education...

Acclaimed by Sarasota Magazine as a finalist for "Best Private School" and selected by the Tampa Bay Business Journal Book of Lists as a "Top 25 Private School", Cardinal Mooney High School enjoys a reputation as a leader in local secondary education based on strong academic and moral leadership. In addition to our outstanding academics, our students are taught important life lessons - to care about one another, to reach out and to give back.

There is a reason that such a high percentage of Cardinal Mooney graduates are successful beyond high school and often achieve prominence in their chosen fields of endeavor. Teachers impart and students accept lessons in life as well as academics. We lead our students to see their true potential and offer them the means to reach it.

Philosophy & Curriculum

Philosophy: Established in 1939, Cardinal Mooney High School is the only all-boys secondary school serving the Sarasota-Manatee county area. Rooted in the Catholic tradition but open to all faiths and backgrounds who share our mission and values, we are dedicated to providing a values-based education for all families who desire it. Our motto "Serving God in the Community" is evident everyday as we emphasize a strong sense of family, personal responsibility and service to God and the community.

Curriculum: At Cardinal Mooney we remain committed to educating the whole person - mind, body and spirit through a challenging and enriched, college-preparatory curriculum. Included are honors and advanced placement courses as well as dual enrollment for college credit through area community colleges. Language studies include French and Spanish, with course offerings in leadership, physical education and a full complement of electives. We also remain responsive to our diverse learners through a strong Learning Strategies program.

Sports, Clubs & Activities

At Cardinal Mooney we encourage all students to be involved in some co-curricular activity. With over 30 athletic teams for boys and girls, we excel in sportsmanship and physical development. Through membership in one of our many clubs and organizations, students learn about leadership, working together, serving others, developing new friendships and talents and helping to increase self-esteem.

Athletics Baseball* Basketball Cheerleading** Cross Country Football* Golf Rowing Soccer Softball** Swimming Tennis Track and Field Volleyball** Weightlifting	Clubs & Activities Academic Olympics Art Club Chess Club Drama Club French Club Interact Club Key Club Literary Magazine National Honor Society Cougar Tracks Newspaper Paws for the Cause Pep Club Respect Life Robotics Club SADD Spanish Club Student Government
---	---

* Boys Athletics
** Girls Athletics

Faculty

Masters at the craft of teaching, Cardinal Mooney has an exceptionally talented faculty who seeks to instill confidence, strength of character and lifelong values in their students. More than half of our faculty hold advanced degrees and all are devoted to teaching. A small teacher/student ratio ensures individual attention and quality classroom time. Students value the close relationships they form with their teachers at this important time in their lives.

Parental Involvement

Cardinal Mooney parents give approximately 12,000 volunteer hours each year to our school. Strong parental involvement is proven to be a positive contributing factor in students' academic achievement level.

电脑使平面设计大众化

以前,只有专业人员才能进行平面设计。平面设计师要耗时数年学习视觉传达的艺术和技巧(顺便提一下,目前也还是如此)。然而今天,只要有一台电脑,任何人都有了创造视觉传达作品的工具。

不幸的是,并不是每个人在使用工具时都了解设计规则,其后果便是在视觉文化泛滥的大环境下产生了大量糟糕的视觉设计。一方面,丑陋的设计可能会让拥有良好品味的你大倒胃口,另一方面还会导致更加严重的功能性问题,即糟糕的传达效果。学习一些基础知识会显著提升你的视觉信息的质量,你可以把它们用到简历、多媒体网站或者演示幻灯片的设计中。

万维网改变了所有规则

要说万维网改变了平面设计师的一切,这种说法有些轻描淡写。正当他们刚开始搞清楚网络是怎么回事的时候,所有东西又都跑到智能手机和平板电脑上了。谁知道接下来会怎样?

科技巨变使我们在组织本书内容时进退两难。对于许多话题,在谈到网络方面时,总有个“是啊,不过”等在那里。是啊,不过对于网络来说,有另外一个完全不同的色轮。是啊,不过这些字体在网络上表现不佳。这种例子可以举出许多。然而,大多数针对网络的“是啊,不过”与技术和生产更为相关,与实际设计则不那么相关。

好吧,我们会好好应对这个窘境。生命中总是充满矛盾,而最好的做法就是欣然迎接冒险。

平面设计是规划而成的

从技术上讲,“平面设计”指的是在空间中组织视觉对象的规划。通常情况下,这一空间是一个二维平面,即某种平直表面,如纸张或电子屏幕。为了达到“传递信息”的目的,“规划”和“组织”是关键。如果要写一篇演讲稿或调查报告,你会将自己的思想按照逻辑和有效的顺序组织起来,先写个大纲出来。同理,在平面设计中,你需要将包括文案(文字)和图像元素(图片)在内的所有元素按照逻辑和有效的顺序组织起来。

优秀的平面设计做四件事情:捕获注意力、控制视线在页面或屏幕上的移动、传递信息以及激发情感。

因此,平面设计就是指你计划怎样去捕获读者的注意力,使读者不去关注其他有可能会吸引其注意力的事物。一旦读者看到了你的设计,那么设计的版式和布局应当控制读者的视线在纸张或屏幕上以一定顺序从一处移到另一处。整个引导读者眼球运动的过程是为了传递信息。想想怎样能让设计吸引眼球、观感流畅、妙趣横生又能产生情感共鸣吧。



Cooper Black 字体。该字体在 20 世纪 70 年代与 20 世纪 20 年代一样丑陋。



图片转载经多佛出版社许可。

优秀的平面设计做四件事情:

捕获注意力;

控制视线在页面或屏幕上的移动;

传递信息;

激发情感。