

动态编排的视觉元素与翻页构成的应用研究

——以电子杂志设计实践为例

鞠 然

(鲁迅美术学院, 辽宁 大连 116650)

摘 要:目前市面上流通的一些电子杂志或多或少地存在着设计上的问题,如何能让读者快速无干扰地阅读,杂志的观点表达是否一矢中的,何种视觉形式更适合屏幕上的体验感受,都是设计师目前必须关注和解决的问题。版式设计编排动态化这个新的设计思维,不仅是电子出版日益规范化下必须注意的一环,同时它也适用于几乎所有在屏幕上显示的媒体信息。

关键词:动态编排;电子杂志;版式设计

中图分类号:G237.6

文献标识码:A

文章编号:2096-5079(2021)01-0162-03

一、引言

本文从视觉传达设计的角度上,针对数字媒体中的字体、图形图案、色彩等基础元素,探讨如何突破传统印刷版式编排和局限;并通过研究电子杂志中的封面、目录、内页等翻页结构,尝试用动态的阅读体验和方式来应对新的出版需求。

电子杂志能使读者着迷,在很大程度上是因为它的设计与讲故事有关。讲故事是指恰当的使用好的排版、分析、策略、思考、阐释、包装、肖像、结构和颜色。再决定讲故事时所要用到的工具和使用它们的方式。每一个工具和设计都应该与故事和要讲的东西有关。每一期杂志的版式也许会根据主题的不同而自由设计,但是杂志整体的段落安排、字体设置等版式设计都必须具有统一性,形成该杂志的独特视觉风格。为此,成功的设计者都会转向杂志出版业一贯的自由准则,这就是杂志设计的“四个F”:

(一) 形式 (Format)

确定每期之间的间隔时间,确定杂志的整体外观,并确定版式。包括标志、封面标题、杂志的大小、栏目标题以及页数。

(二) 准则 (Formula)

准则包括了杂志社论内容的方案、特写文章的字体和长度、封面和封底上的专栏、照片风格以及所有支持准则的插图。

(三) 框架 (Frame)

框架是指外层书页的页面距和装订线。有些杂志全书都是采用相同的页边距;而有些杂志各页的页边距并不一致,例如为特写文章使用较高的顶边距以为其留出空间。页边距的使用规则一旦创建好就必须在各期中保持一致。

(四) 功能 (Function)

简单的说,功能就是杂志所要达到的目标以及它所传达的信息。像《Real Simple》这样一份介绍如何生活得更雅致的入门杂志,其目的就和《Entertainment Weekly》(《娱乐周刊》)这样以炫目多变的娱乐新闻为主的杂志截然不同。^①

而当这些元素有“动”的可能时,又该如何互相搭配,就需要考虑动态编排应遵循杂志最轴心的设计目的——用于阅读。“要事先设计的完美,并不是要思考加入一些设计元素,而是应该考虑去掉那些无用的设计元素。”^②就动态版面设计而言,电子杂志为了让读者可以更好的阅读,设计时应屏蔽桌面上干扰阅读的元素,引导读者进入纯粹、轻松、心无旁骛的阅读状态,更好的辅助读者沉浸内容和进入思考,将交互手段应用到一个更实际的层面。

二、基础视觉元素

(一) 字体

动态编排中的字体元素可以分为两种:一种是以运动的方式出现字体,但字体最终仍以静止的状态供观者阅读;另一种是字体元素成为播放的对象,始终以运动的方式传达信息。如果最后以静止方式呈现的字体元素过量或占据过大篇幅,则会让观者感觉枯燥拖沓,容易视觉疲劳。而始终以动的状态呈现的字体元素,如果字体运动过于灵活,不仅不会凸现即时信息的重要,反而会让版式繁杂凌乱;相反如果字体运动过于单调,设计的主题挖掘不够深刻和制作粗糙,则会造成传达的信息不到位。

在动态编排中,运动的字体是有时间维度的,这就意味着文字的传达具有时间的限制。因此,动态编排中要求文字的传达要比印刷媒体中的文字传达更有效、更精准、更具有视觉吸引力。字体层级是针对动态编排中文字信息处理的一种有逻辑性的、有组织性的视觉导引体系。尤其对于出现大段正文的电子杂志来讲,字体层级可以很好的平衡阅读质量和版式美观这两个要求。字体层级的字形切换、磅值大小、字体风格、面积比例等都直接影响着读者感官刺激的强弱程度,如,杂志的标题通常使用与全书整体不同的字体,但是同一级的标题、副标题和正文等要使用规范下的字体、字号和灰度,才能建立阅读的顺序。除了以字体大小来区分字体的层级关系,还可以运用色彩、空间、运动频率等方式使观者的视觉自然而然的按照设计者的预想依次获得信息。

作者简介:鞠然,女,汉族,山东荣成人,博士在读,讲师。研究方向:视觉传达设计。

动态编排中的字体基本上都是屏幕用字体,因此,在选择使用字体时不仅要注意在一个画面中的字体种类不要过多、要契合设计内容,同时字体的字型是否适合在屏幕上阅读也成为重要的条件。通常情况下,无饰线体要比有饰线体更便于在屏幕上阅读,如Eurostile、Helvetica、Verdana等字体。但是无饰线体字体在屏幕中过小或过多,其坚实的线条往往会使小字看起来像个小黑块,或者是字体较多的版式看起来沉闷厚重。

另外,有饰线体在屏幕上的使用也是有其长处的,如Times New Roman、Garamond、Georgia等字体,虽然最初它们是为印刷媒体而设计的字体,但它们在屏幕上的辨识度也相当不错。另外,屏幕上的字号相较于印刷物上的字号应大4、5个字号,比如印刷杂志中最小字号可达到6号,但在电子杂志中小于10号的字基本上就无法辨认了。

有一点需要注意,当动态编排需要双语排版时,在同一字号下中文字型总是会比英文字型大,包括字距也有明显的视觉差异;再加上同一语意下,拉丁文会比中文的字符长很多,如英文会比中文多7—8个字符,而德文则会比中文多出约15个字符。当两种语言字数较多时,大段的文字会使两种文字的视觉差异拉得更大。因此,当动态编排出现双语编排的情况下,调整两种文字的字号大小和色彩灰度可以起到平衡视觉的效果。

(二) 图片和图形

动态编排使图片和图形具有延展性,即由互动键引发图片图形的出现或者图片图形出现后有后续的相关动作(比如第一帧画面播放后一系列的图片一次播放等)。因此,当图片和图形不再呈静止状态时,它们与其他元素的联结和搭配必须经过周密的思考和安排,既不妨碍观者的浏览和阅读,还要使版面运动的巧妙而又合情合理。如视觉类杂志,为了强调视觉效果,版面中会应用到大量色彩艳丽的图片,必须要处理好图片的主次关系,考虑到版面的视觉要素之间的主从关系,确定一个视觉焦点。与此同时,图片出现的触发要与文章内容的契合,包括图片图形出现后如何播放以及播放效果等等也要一一考虑。

(三) 影像和动画

视频文件的出现,可以说使出版人员对信息搜集的范围更加开阔,内容上的设置也可以更加丰富。视频文件使电子杂志也具备了多功能播放器的特性,当然也可将这部分元素融入到杂志的剧情当中,应需要而出现和播放。

(四) 色彩

动态编排主要适用于屏幕显示,屏幕上的RGB色彩显像相对于印刷中CMYK色彩显像色域更宽,与人眼对色彩的反应情况非常相似且可重现大部分可视色彩,色彩饱和度和色彩纯净度高但视觉刺激性较大,阅读舒适度较低。与纸张不同的是人眼辨识的RGB色彩都来自于光,屏幕本身就是一个发光体,我们看着显像管犹如看着日光灯管,长时间的阅读对于视力的影响比纸

张上的阅读要大得多。因此,在编排时的色彩安排上既要保留RGB色彩模式的亮丽色彩视觉效果又要保证良好的视觉接受度和品质感。

在印刷平面媒体中,设计者需要考虑的是最后画面定格的色彩,因为考虑到杂志印刷,所以总以固定的颜色作为标准。而动态编排中,设计者要考虑到此时色彩具有运动变化这一特点。色彩的色相、饱和度、黑白灰关系等色彩性质都可发生切换、渐变等。动态编排则可以突破固定颜色的束缚,展现一个色彩斑斓的变化形态,并且在屏幕上可以使用传统载体所不能表现的高纯度色、荧光色、透明色等,这些颜色的表现形式具有独特的艺术风格和强烈视觉记忆感,加上听觉、情绪和感受的心理暗示则制造深度沉浸感和虚拟现实感。

同时,设计者应始终清醒意识到色彩使用的服务对象。出版当中有“杂志色彩销售力”一学。绿色的杂志LOGO和蓝色的背景色总是会让杂志卖不出去。而可以刺激杂志销售量的色彩是红色,尤其是在西方的期刊出版业,然而在南非,红色则代表哀悼。蓝色通常在杂志的设计中很难起什么作用,奇怪的是在美食类杂志中却非常的奏效,等等。^③而在屏幕上经过实践,灰色调是众多色彩中比较适宜于在屏幕上长时间观看的色彩,是对人眼的不适感影响较小的色彩。当然无法把色彩在杂志上的使用特点定性,选用什么色彩要综合考虑杂志的风格和内容所需。

三、翻页构成

(一) 封面

“在报摊上,一份传统的印刷杂志必须在2.5秒的时间内吸引读者的注意。”^④杂志的名称和重要内容的标题要放在封面的上部,这样杂志摆放在书店的书架上时,杂志封面上的信息不会被摆放在前面的杂志遮挡住,影响读者购买。并且要在封面上将最有代表性的栏目和文章展现出来以吸引读者的兴趣。通常,微笑的年轻女子形象会刺激读者的购买欲等等。杂志的封面有其特定的形态,一方面是为了让读者在众多杂志中更快找到自己的目标,另一方面是出于印刷出版贩卖的特性。

而电子杂志身处的环境却不再是嘈杂的书报亭,读者们不再仅靠三秒钟的判断来决定是否买一本杂志。电子杂志的封面更像是剧情预告,达到“未见其人、先闻其声”的效果。动态编排中的封面元素与传统杂志可以相差无几,如杂志封面中的标题、刊号、主要目录等仍可以通过文字来表现;或者杂志的名称可以通过使用标识或搭配不同的颜色来与封面中其他标题和元素区别开,等等。不过,将这些封面元素融入具有时间维度和节奏的播放中,才是将动态的特点物尽其用。

(二) 目录

杂志的内容可以通过目录变得清晰明了,因此,目录的框架一定要有条理,才能便于读者阅读和理解。虽然电子杂志中有导航条,也可以起到引导读者选择页数的作用。但是就一本杂志而言,目录是不可或缺的,它可以归纳整本杂志的大体内容,使读者在完全没有

阅读的情况下,对整本杂志呈现哪些内容有个大概的了解,这个功能成为电子杂志目录中最重要的功能之一。设计者利用互动的技术,可以使读者在极短的时间内了解到更全面的信息。如当鼠标滑过标题时,立即显示图片的效果,可以让读者即读到文字也浏览到了图片。

(三) 内页

在浏览或阅读时,读者所能直接看到的页面可能只是15英寸或17英寸或者更小的显示器屏幕的一部分。因此,在动态编排的设计中必须要考虑到版式设计

与空间尺寸的关系。一般在设置内页的大小时,设计者就面临着一系列的问题。市面上电脑屏幕尺寸区间跨度很大,非制式的尺寸标准导致读者的阅读条件众口难调。例如,最小的笔记本电脑屏幕在7寸以下,如富士通5寸屏幕、SONY4.5寸屏幕等等,虽然小却一样可以装操作系统,形成电子杂志阅读平台;另外,国内较小的上网笔记本通常为分辨率是1024*600的10英寸屏幕;而较常用的14寸为1024*768、15寸本为1280*800(宽屏的尺寸),等等;再加上台式机显示器从17—27寸满足不同消费者的需要,最大的分辨率可达到2560*1440。

因此,根据屏幕使用时的距离、视角、宽高比、坐姿等等,屏幕的大小没有一个绝对尺寸。并且,通常杂志的内容区以外,还要留出一显示区域增加服务键。诸如翻页、关闭、缩小之类的功能,这些还会占去一部分显示像素。

设计作品的关键,首先是要考虑给哪些人看,读者们通常会用什么样的电脑,屏幕一般会多大。如果杂志是给大众看的,比如休闲类、生活类的,那就要保证在所有的屏幕都可以看,毫无疑问就要用最主流的尺寸了。目前内页常用的像素基本是750*550,这个大小能够保证10寸以上的屏幕都可以看。800*542这个尺寸也可以在小笔记本上看,不过加上了服务键的话就很拥挤了,还甚至有可能看不到服务键而影响使用。

然而,如果是视觉类、创意类的杂志,给从事设计的、作图的读者看,那么这一部分的人因为职业的关系不会使用小屏幕的电脑,使用800*542这个尺寸,它适用于几乎大部分创意类杂志;若追求更佳体验,个人认为电子杂志的像素越大越好,如950*650的尺寸可以设计起来限制更少,看起来也轻松。

不过,如果对杂志的制作精益求精,那么还是要看受众和内容的多少来决定杂志的大小。为了让读者舒适的浏览页面,可标注“建议分辨率为800*542”等字样作为提示。

四、动态编排带来的设计思维转变

动态编排并不仅仅成为电子杂志迫切需要的设计思维,也适用于目前的媒体传播,包括电影片头、广告宣传、网站等一切需要以时间和屏幕为载体的传媒媒体。需要注意的是,任何事物都有它的两面性,我们应当辩证地看待动态编排带给我们生活的某些改变,当动态编排成为更普遍和更具活力的设计趋势时,我们

也绝不能过分夸大它的影响力,而忽视它的副作用。

首先,动态编排一方面大大地提高了人们信息接收的效率,但另一方面,也使现代人对于阅读产生了一种浮躁心理。

其次,动态编排作为最后的呈现,使设计者很容易过多关注技术表现而受到诸多约束,或是顾此失彼忽略其他设计因素,有的甚至沦为技术道具,让设计成了技术的堆砌。在最终达成动态之前,还有许多的步骤和过程需要斟酌,然而动态呈现的独特影响力,使人们对它的关注甚至超过了其他环节的经营,片面追求动态呈现使得作品成了信息含量少、无交流、无意义的动态画面。动态呈现仅仅是多元表达的一种手段,只有将动态呈现和其他一切会涉及到的有影响的设计元素有机结合,才是真正意义上的动态编排。

五、结语

设计的发展是基于市场需要而决定的,越来越多的设计师和艺术家涉足动态图形的设计与创造,但在形式规律上却没有可以依据与判断的规则与标尺,这难免是一个缺憾。作为设计师本身就要有新事物的接受能力和根据市场需要及时作出调整的能力。目前,我们不能说印刷就一定会被数码技术完全取代,这是截然不同的工作方法,谁也无法完全取代谁。而应该说,数字出版正在显示出更多的优势,也极有可能成为未来出版的趋势。作为设计师我们应该变得更为全面,来解决新的视觉问题。基于多媒体传达设计专业课程的构架与搭建这样的时机,动态图形形式语言研究在学科中的基础性地位应该引起足够重视。

注释:

- ① Stacy King. 杂志创意设计经典[M]. 任素珍等译, 北京, 中国青年出版社, 2003年版, 第21页。
- ② 安东尼·圣修伯里(Antoine de Saint-Exupéry), 转引自加文·安布罗斯 保罗·哈里斯. 国际平面设计基础教程—版式设计[M]. 詹凯, 张匡匡译, 北京, 中国青年出版社, 2006年版, 第67页。
- ③ ZAPPATERRA, Yolanda: Editorial design, London: Laurence King Publishing Ltd 2007, 第30页。
- ④ 牛津, 浅谈视觉传达设计要素在时尚杂志中的应用[J]. 科技信息, 2013年04期, 第30页。

参考文献:

- [1] 【美】Stacy King. 杂志创意设计经典[M]. 任素珍等译, 北京, 中国青年出版社, 2003.
- [2] 【美】威廉·瑞恩, 西奥多·柯诺瓦. 美国视觉传达完全教程[M]. 文英等译, 上海, 人民美术出版社, 2008.
- [3] ZAPPATERRA, Yolanda. Editorial design, London: Laurence King Publishing Ltd 2007.
- [4] 牛津, 浅谈视觉传达设计要素在时尚杂志中的应用[J]. 科技信息, 2013(04):30.
- [5] 梁家悦, 高锦翔, 张小波. 《逛摊记》——基于“地摊经济”的数字化生活方式分享平台的视觉设计策划方案[J]. 设计, 2020(16).
- [6] 孙学伟. 基于用户体验的老年健康APP界面视觉设计研究[J]. 明日风尚, 2017(01).
- [7] 姜文豪. 谈全媒体时代报刊编辑的视觉设计修养[J]. 环球市场信息导报, 2017(29).