

所谓设计,即“以假定之观念及思维先行处理后,透过某种表述方法,订定其拟施行之策略”,通常指有目标和计划的创作行为、活动,在艺术、建筑、工程及产品开发等领域起着重要的作用。

最简单的关于设计的定义、就是一种“有目的的创作行为”。同时设计的过程是要经历情报的收集及分析,再将不同的情报筑起一件作品,故设计又可以叫作“情报的建筑”。

——中文维基百科

在我看来,只要是表现艺术的手法,就是设计。“设计”和“创作”其实并不存在什么明显的差别。有些人认为“创作”是产生内容,而“设计”是修改产生的内容,这应该是稍微狭义的“设计”了。

## Chapter0:设计之于大众

设计不同于程序。如果说程序只存在“正确”或者“不正确”的分类(即能否完成指定的任务)的话,那么设计就“众口难调”了。接下来你看到的,都可以被认为是“设计”。

所谓大家喜闻乐见的艺术形式:



### 哥特式艺术

哥特式艺术推崇文艺复兴时代的黑暗面。充斥着神秘、阴森、恐怖的气氛。

在现代的很多游戏中常常出现这种风格。由此还衍生出“哥特次文化”,例如“哥特萝莉”就是其中的代表。



### 涂鸦

涂鸦是一种街头艺术,来源已久。

涂鸦原本是人们不分场合、出于不同目的、随意取材、信手涂抹的行为状态。

虽然有可能会被看作是犯罪行为,但是放荡不羁的风格还是吸引年轻人参与其中。



### 小清新

小清新是一种音乐风格。就是人们常说的Indie Pop,独立流行。很清爽的曲风和随意的创作。

现在也被用来描述清新的,文艺的,让人焕然一新的事物。比如左边的这位姑娘。

清新的事物往往能让人感受到放松与缓解。这让沉浸在感情和事业中的人精神一振。

以上这些艺术风格，在很多 Web 站点都有体现。我们也可以说，是“风格”决定了设计的基调。很难想象在一个小清新的页面中，出现了涂鸦会是什么样的效果。我们来看几个具体的网站。

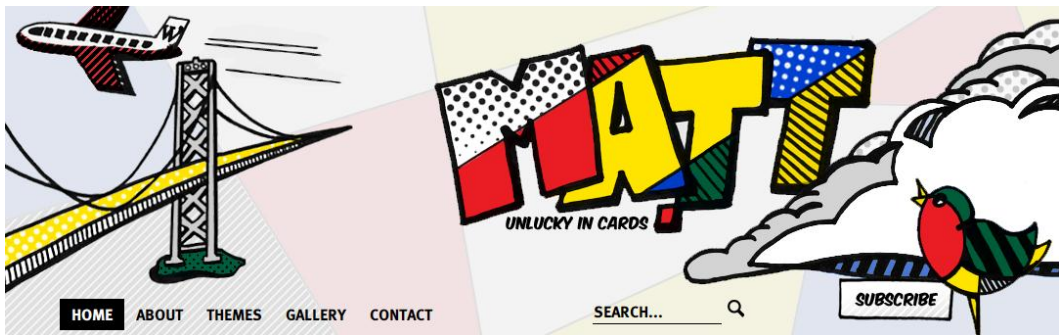
哥特式网站风格：

Official DotA Website <http://www.playdota.com/>



涂鸦式网站风格：

Matt Mullenweg - aka Photo Matt - on WordPress, Web, Jazz, Life, and Photography <http://ma.tt/>



小清新式网站风格：

豆瓣电台 <http://douban.fm/>



我说过了（请注意我说的不一定是对的），任何一种创作都可以被认为是设计。那么以下这些存在，也都可以被认为是设计（抑或说是艺术更好，即设计是一种艺术）：



## 非主流

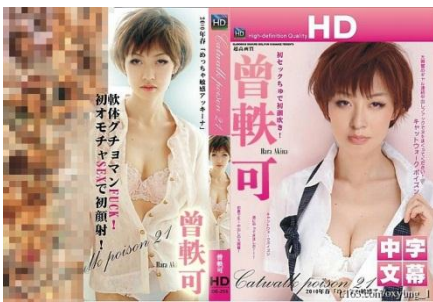
非主流的定义来自于“视觉系”，然而在视觉系之乡日本，更多的视觉系是由男人演绎的。

不过到了我们这儿变成了嘟嘴、45度角、黑丝之流，不过依然是一种风格。

广义的来讲，任何不符合规律，不循规蹈矩的事情都是“非主流”的。

PS：左边这人是男的还是女的？

其余的例子也不尽述。类似以下图片中的艺术，不用说，大家也都了解：感谢曾轶可和毕福剑的友情出演。



言归正传。既然任何一种艺术形式，都可以被称之为“设计”，那么我们信手乱搞，也可以说我是“搞设计”的了？

其实不然。因为您认为“很不错”的东西，往往被证实是“只有你才喜欢”。别人可能会觉得缺少可读性，色彩太过鲜艳/暗淡，文字过于繁杂/稀疏。就像一位故人说的：“一百个人眼中有一百个莎士比亚。”

很多艺术家说了：“我的作品只有懂我的人，才能看懂。”

我们很欣赏这种勇气和坚决，但是在互联网上，似乎行不通。因为没有人来看，自然就产生不了影响，除非你的想法就是“让懂的人来看”

比如说有一首歌叫“爱情买卖”。虽然很多人喷它说它如何恶俗，但是还是有人传唱，原因就是有更多的人觉得它还不错。

由此可见，只有掌握了多数人，才可以说是“成功的”。

所以，接下来我们谈的“设计”，会是一个很狭隘的说法，即“在保持艺术性和作者的原意的基础上，让更多的人接受并喜欢内容。”

从而，“创作”和“设计”成为了两个意义不同的名词。“创作”相当于房子，而“设计”则是装饰。

## Chapter1:从注意事项中寻找设计的基本原则

什么是设计中最应该重视的？很简单。一言以概，即“以人为本”。展开来说，一方面在体现了自己的设计思路的同时，也要注意不能有让人觉得不舒服的地方。

下面列出了几项我们最容易出现的问题，也是我们最应该注意的一些问题。

### 1：流畅的用户体验

当用户查看一个网页时，最不希望发生的大概就是无尽的等待。当然除了等待，还有可能会发生假死等等问题。如果你的页面出现了让用户的电脑负担过重的问题，那么，回炉再造吧。

### 2：一致的用户感受

用户访问不同页面的时候，该如何区分这两个页面是否是一个站点的呢？

没错，就要看这两个页面是否有相似的设计。

优秀的例子比如：



Google 的硬又黑导航栏，只要是 Google 的服务，每个页面都能使用户了解您还在 google.com 上停留。这是一种理念，即在相似的页面上使用相似的导航栏。类似 Microsoft 以及大量的其他大公司一般使用的这种方法。

(想一想，是不是很多网站都有导航条？)

还有其他优秀的例子：



这里并没有一致的导航栏，但是有一致的布局。所有基于 WordPress 的网站，每个页面的样式基本都是一样的，因此也就很容易让用户知道：我还在这儿。

我们回头看看略微糟糕的例子：

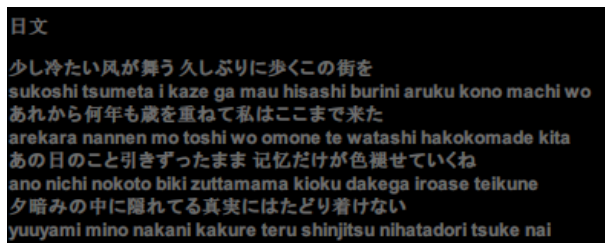




如果没有校徽, 估计诸位要花上一段时间来辨识这到底是不是一个地方的网页了。

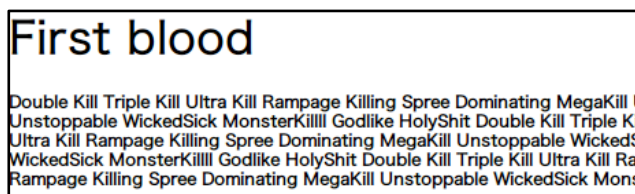
### 3: 内容清晰可见

如果一个页面的内容对于用户来说是很难读的, 那么这简直是灾难。白底黑字的页面一般来说不会出现这个问题, 但是有的时候还是会有一些特例:



文字太暗了。

再比如:



文字小到了辨识困难的程度, 这是很糟糕的。这种错误看上去很滑稽, 但是我们经常犯。

解决这个问题也很简单。在你清醒的时候, 用一个旁观者的眼光来看自己的作品, 往往就能找出这种问题。就像一些作家看了自己的作品还能挑出很多问题一样。

### 4: 没有突出重点

很多页面往往过于突出所谓的“设计, 反而喧宾夺主了。页面就算再繁复, 也要以让用户了解这是在干什么为主。看以下几个页面, 请问您的第一印象是什么?



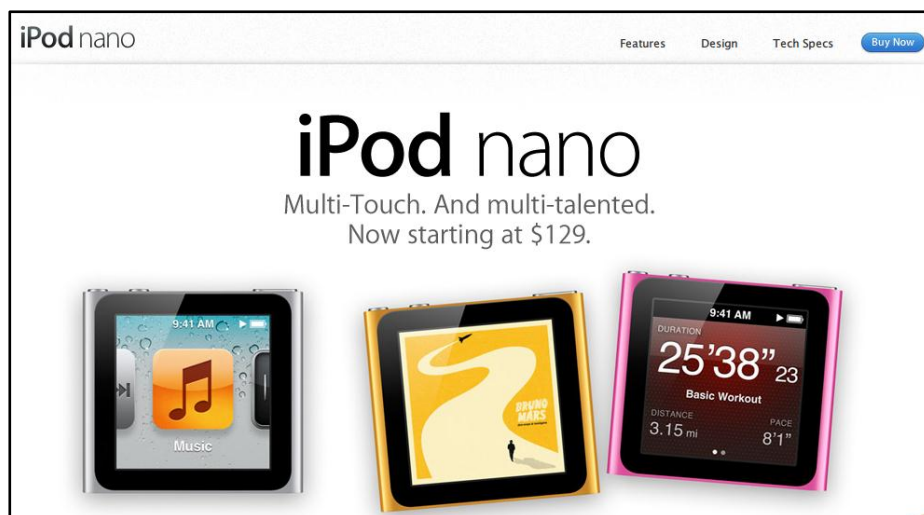
虾米 (<http://xiami.com>)



人人网 (<http://renren.com>)



Twitter Translation Center (<http://translate.twtr.com>)



iPod nano (<http://www.apple.com/ipodnano/>)

没错，页面要突出的就应该是人们最感兴趣的东西。比如“播放电台”，比如“查看站内信”。再比如 Twitter 翻译一定很希望大家参与进来，所以自然要大家快快登陆。而大家也一定很了解 iPod Nano 是什么样子的，Apple 用一个页面就让人们

把这个“小东西”和“iPod nano”这两个事物联系在了一起。

当然也有一些页面反其道而行之，这些网站主要是国内的。



Hao123 (<http://hao123.com>)

这些链接看上去他妈的，都他妈的一样。

百度为了推广一些网站，加红了一些链接，这是这个页面唯一突出的元素。这也是一种手段，为了让用户看遍整个页面的手段，但是这种成功很难复制。这种设计和用户的阅读习惯有关，用户一般会查看突出的内容，然后按顺序进行阅读。如果你的页面做不到上面的样子，用户更多时候会犯迷糊，进而放弃。

#### 5：没有条理：

很多页面能做到充满了内容，却有无数人抱着这种心理：

“这里的留白好多啊！那里也是！”

“矮油又不是我们缺墨水钱，干什么这么空啊！”

请比较接下来的两张名片：



我知道诸位阅读这张名片的时候眼睛会转一圈，但是似乎很多名片的设计都是这样的。即让所有看上去很空的角落都被填满了。



那这张呢？只需要从上往下读就可以了。

我不想说国人喜欢“高大全”什么的，但是实际上，一个页面应当有适当的条理，这要比一个充满了文字的页面更舒服。

就像刚才说的，如果我是阅读者，在查看第一张名片的时候，很有可能要让眼睛转一圈来完全掌握上面陈述的信息，而第二张，只需要从上往下读就可以了。

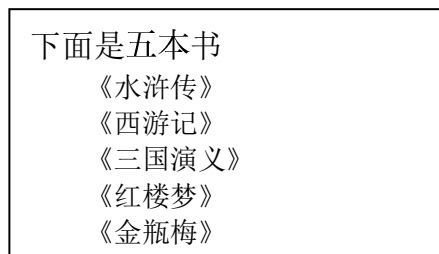
总而言之，设计好一个页面，就要达到流畅、一致、突出与整齐。这些都是为了提升用户体验而服务的。

而我说的以上几点，恰巧对应了设计的四大基本原则：对比、重复、对齐和亲密性原则。

## Chapter2:设计基本原则：亲密性

“彼此相关的项就应该靠近，归组在一起。如果多个相互之间存在很近的亲密性，他们就应该组成一个视觉单元，而不是多个孤立的元素，这有助于组织信息，减少混乱，为读者提供清晰的结构。”

最简单的例子，我要列举四大名著，以及四大奇书，我会如此列举：



当然，在一般的情况下，我们要把《金瓶梅》列出来。所以我们应该让前四项更亲密，让《金瓶梅》独立出来：看上去应该是下面这样的：



下面是五本书  
《水浒传》  
《西游记》  
《三国演义》  
《红楼梦》  
  
《金瓶梅》

一目了然：《金瓶梅》与其他的不尽相同。

再举一个具体的例子：

电脑组装·软件维护·硬件维修·笔记本显示器维修  
IT外包·网络维护·硬盘数据恢复·办公软件维护  
系统维护·打印机维修·同时回收二手电脑  
鼠标·键盘·U盘·摄像头·耳麦·游戏手柄·音响  
路由器·无线网卡·网线·及各种电脑外围设备  
本公司一向秉承诚实经营，踏实做人的风格，  
赢得了广大用户的认可。

这里包含了好多信息，服务业务，销售业务，店主的为人和风格。但是如果没有仔细查看，是无法一眼看出该名片店主的经营范围。

本公司一向秉承诚实经营，踏实做人风格  
赢得广大用户的认可

**硬件销售**  
鼠标、键盘、U盘、摄像头、耳麦、游戏手柄、  
音响、路由器、无线网卡、网线以及各种电脑外围设备、  
回收二手电脑

**设备维修服务**  
电脑组装、软硬件维护、数据恢复、IT外包、网络维护

这是经过调整之后的名片。我们可以很清楚的看出公司的服务范围以及公司的运营风格。不管怎么说，要比全是文字没有分类的页面好的多。

我们总结一下，亲密性原则的根本要义就是：

**亲密性原则**的主要目标是**组织信息**。你应该允许在文字周围很多的空白处和其他元素，以便你可以真正的看到条目组织在一起的效果。

相同的信息应该尽可能的保持亲密，同时保持一样的距离，而不同类型的信息，则要反其道而行之，尽量分散，隔开一定的距离。

让我们进入实战。

在进行操作之前，你可以记住一个 ABC 一样的步骤帮助你操作：

Step1：将相同的元素归为一类，为相同的元素取个名字作为标题

Step2：为相同的元素设计一个边距，隔开不同的元素

Step3：突出标题和文字的不同，使逻辑分块分开

下面是一段文字，摘自 MIUI 大本营。请问该如何进行亲密性处理？

**电话短信：为中国用户习惯深度优化 30 多项**

T9 智能拨号，简拼、混拼、数字，更快拨出电话

节日专用的短信群发

短信、联系人、通话记录打包备份

**隐私防打扰：绝对私密**

精准拦截骚扰电话和垃圾短信

桌面文件夹可加密，重要程序可以藏起来了

独特的访客模式，一键隐藏短信和通话记录

**主题换肤：百种个性风格随心换**

超过百款网友原创主题，不断增加中

独创第三方案程序换肤，一切都可 DIY

海量在线主题库，方便获取一键应用

**MIUI 大本营：每周更新的社区互动型开发**

超过 70 万人社区开发团队，零距离 Bug 反馈

每周自动更新，第一时间使用新功能

深度定制保持兼容，紧跟 Android 新版升级

结果请看 MIUI 首页 (<http://miui.com>)，和你的想法是否相似呢？

我们再试一个：

**Deepin Linux 社区介绍**

**科大网络启动服务介绍与开发蓝图**

张成，科大 LUG 前 CTO

**Swift Linux——Linux 下的快速部署**

顾昊，科大 LUG 副会长

**融入黑客社区**

姚欣宇，上海 LUG 组织者

**时间：9 月 17 日 下午 2:00**

**地点：西区学生活动中心**

**二楼 学术报告厅**

您会怎么做呢？

小结：

我们都在日常的生活中有意识无意的这么做了。但是，我们在设计的时候就要有意的这么去设计。当你在审视作品的时候，你要了解你是怎样阅读的，怎么样移动你的视线，从哪儿开始，到哪儿结束。

亲密性原理的根本目的是组织性，尽管其他原则也能达到组织性，不过这个方法最为简单也最为有效，而且还会产生美观的留白（要比填满整个页面好多了）。

如果你觉得页面中孤立的元素超过了 3-5 个（一般的来说），那么，我们就要考虑将鼓励的元素进行组合，从而达到亲密性的目的。

我们要注意：

1. 不要因为页面中有空白，就将元素放在角落或中央。
2. 避免一个页面中有太多孤立的元素。
3. 避免在一个页面中存在同样大小的空白，除非它们是一组的。
4. 不同一组的元素不能建立联系！如果元素彼此无关，请将他们分开。
5. 标题、子标题、图表标题等是否要纳入相关材料？请三思。