

# 关于网站艺术设计的探讨

黄凇奇 杨双飞

内容提要：当前，由于网站艺术设计人才的培养跟不上网络媒体突飞猛进的发展速度，大部分设计人员认为网站不过是电子化的报刊而已，着眼于目前网站的艺术设计仍停留在页面的版面设计安排范畴。对于网站所进行的设计活动与网站互动的特点相脱节，设计效果不能很好的达到预期目标。针对网络环境下网站艺术设计的特点，提出了基于网站的图形交互设计模式：以用户浏览网站的活动为中心，从三方面分析条件要素展开设计活动。

关键词：图形交互界面；以活动为中心；可用性

当代信息社会，互联网已经成为人类互相交流的标志性传媒模式。在诸多方面，互联网已经替代传统媒体成为人们获取信息的重要途径。在互联网的环境下，人们获取信息的方式也发生了很大的改变，但是对于网站的艺术设计仍然存在着一种片面认识，即网站艺术设计仍然停留在对网站首页的版面设计安排上，局限于颜色的搭配、字体和字号的选择、图片的编辑处理以及对于网页视觉风格的安排等方面。这反映了一个问题：网站艺术设计人才的培养跟不上网络媒体突飞猛进的发展速度，艺术设计人员不能很好的区分基于传统媒体设计和基于网络媒体设计的差别，大部分设计人员认为网站不过是电子化的报刊而已，这种思想指导着他们进行设计。在这样的情况下，对于网站所进行的设计活动与网站互动的特点是相脱节的，网站仅作为设计的载体而存在，并没有将网站的功能特点融入到设计过程中，其弊端是设计效果不能达到预期目标，甚至带来反面效果。

本文探讨了在网络环境下，基于适应网站艺术设计的特点，提出了一种网站图形交互设计模式，并进行了深入研究。

## 一、基于网站的艺术设计特点

### （一）网络环境下艺术设计必须基于网络技术基础之上

基于网站的艺术设计除了要考虑传统设计因素之外还必须包含互联网络技术因素。这是因为网站的构架是建立在网络技术基础之上，对于网络技术的掌握不但有利于设计人员更有效展开设计，而且在网站艺术设计过程中，很大一部分问题的解决必须通过技术手段来实现。这意味着网站艺术设计必须建立在现有的网络技术发展水平上，完全脱离技术基础来谈网站设计无异于纸上谈兵。

### （二）网络媒体的特点

网站是一种全新的媒体传播方法，它与传统媒体有很大不同，这主

要体现在：用户通过传统媒体渠道获取信息都是单向模式，如电视、广播、杂志、报纸等，用户无法实时反馈自己的需求，一直是处于被动接受的地位。而网络媒体的出现，有效的解决了这些问题，它采用双向互动模式和网络用户进行交流，一方面网络媒体面向用户提供信息，另一方面用户可以通过输入设备对计算机网络用户端发出相关反馈指令，并在显示设备上浏览自己需要的信息。在这过程中，存在用户和网络媒体之间的双向交互，这个交互过程是以可视的图形界面形式呈现在用户面前。基于网站的艺术设计应当以建立友好便捷的网站图形交互界面为目的。

### （三）、网络环境下艺术设计的中心问题

网站是一种全新的媒体传播方法，它与传统媒体有很大不同，这主要体现在：用户通过传统媒体渠道获取信息都是单向模式，如电视、广播、杂志、报纸等，用户无法实时反馈自己的需求，一直是处于被动接受的地位。而

网络媒体的出现,有效的解决了这些问题,它采用双向互动模式和网络用户进行交流,一方面网络媒体设计是人类为实现某种特定目而进行的创造性活动。[1]网站图形交互界面设计目的何在,它面临的问题是什么?它应当以什么为中心?在设计界,以人为中心的设计理念已经处于当代设计潮流的主导地位,经常是界面和应用设计人员不加思考地加以采用。Don Norman在《以人为中心的设计是有害的》一文中提出了重新思考对于以人为中心的设计方法基本原理:以人为中心的设计一个基本信念是由技术来适应人,而实际情况往往相反,对于很多活动来说人们确实是在适应技术,他认为过分以用户为中心会带来一些问题,提出了以活动为中心的设计(ACD)代替以人为中心的设计(HCD)。需要注意的是Don Norman提出以活动为中心的设计并不是对人为中心的设计的全盘否定,实际上,以活动为中心的设计仍然很像以人为中心的设计,以人为中心设计的一些优点都被传承了下来。活动,说到底还是人类的活动,对于人本身的深入了解仍是以活动为中心的设计重要的组成部分,以活动为中心的设计从本质上说可以被看成是站在更适当的角度来诠释以人为中心的设计。在以活动为中心的设计中,设计对象用来从事的活动是经过深入理解的,它能够完美地融入到所进行的活动的需求中,并以人们能够理解的方式来支持这种活动,这使得设计能更有效的解决问题。因此,网站图形交互界面必须以用户浏览网站获取信息的过程为中心,实现信息的有效传达是其最主要的目的。良好的图形交互界面能积极有效地满足网站及其用户需求,对网站及其用户所发出的指令给予正确而及时的信息反馈,并对网站及其用户的问题提供有效帮助。

## 二、以活动为中心的图形交互设计模式

在以活动为中心的设计模式下,设计的展开是以保证信息交流活动结果达到预期目的的条件要素为基础,而不是用户的需求。在用户浏览网站获取信息的过程中,通常可以从以下三方面来考虑:环境(客观)条件因素的影响、设计对象(图形交互界面)的可用性、人(用户)的内在情感需求。

### (一) 对于客观条件因素的分析

实现用户浏览网站活动,需要依赖于一些外部客观条件因素,深入分析起来它应包括:

1、输入设备和显示设备:用户在浏览网站时,通过输入设备向计算机发出指令,而信息的接受和反馈则通过显示设备来完成。在这个过程中,绝大多数用户采用鼠标和键盘来完成输入动作。现在几乎所有网站的输入动作都是以双键鼠标和QWERTY键盘为基准而设置,虽然苹果电脑公司一直坚持单键鼠标,但仍然提供了功能键以实现右键功能。当然,如果事先可以预见到较多的其它输入方式被使用时,如:触摸屏、光笔、小红点(track point)以及语音输入等,应对其进行专门的优化设置。与输入设备相比较,输出设备就显得多种多样了:一方面用户端显示设备从大显示器到小移动设备的多样性导致了显示器分辨率的巨大差异,有针对性地不同的显示设备重新设计每个页面可以创造出最合适、最好的品质,但这可能既花费大量金钱又要耗费大量时间。虽然新技术已经能够使设计人员在确定网页内容时,网页内容可以针对用户端显示设备不同分辨率,在一定的范围内进行自动转换,但让所有用户感到满意仍

是一件相当困难的事情。当所有用户的需求无法被同时满足时,多数人的利益应是设计人员最关注的;另一方面,对网站色彩的选择应用也应当遵循这个原则,因为大部分用户的显示设备对于色彩的表现与设计人员的显示器往往存在很大差异,当面临着大多数用户可能无法看到你对于色彩的微妙变化处理时,这个设计很可能是失败的。

2、用户上网方式:虽然当前高速(宽带)连接已经非常普及了,但是仍然有相当数量的用户仍在使用低速(拨号)连接,在这种情况下提供令所有用户都满意并且有效的网络服务,也是网站设计人员应当考虑的问题。在减少图片、音乐、动画甚至视频文件大小的压缩算法领域,人们已经取得了一些突破,但这还不够。需要一些新的技术支持预取(Pre-fetching)下载和按计划(Scheduled)下载。值得庆幸的是一些基于新技术的文件格式已经开始这样做了,对于用户特别是那些低速连接用户来说是个好消息,这可以使得他们看到更多的精彩内容。

### (二) 图形交互界面的可用性

用户在浏览网站的活动过程中,图形交互界面实际上处于工具的地位,这就对网站图形交互界面提出了可用性的要求。ISO9241标准中对于“可用性”的定义为:“一个产品可以被特定用户在特定的使用情况中,有效、高效并且满意得达成特定目标的程度。”这个定义过于抽象,无法对我们的设计起到具体指导作用。Whitney Quesenbery在文章中提出了对于可用性的定义维度:

\* 有效的(Effective)——用户达成目标的完成度和准确度

\* 高效的(Efficient)——在完成工作时的速度(和准确性)

\* 吸引力(Engaging)——使用界面时的快乐感、满意感和有趣的程度

\* 错误宽容度 (Error Tolerant)——产品如何更好得防止错误,并且帮助用户应对错误

\* 容易学习(Easy to Learn)——产品如何支持首次使用,和支持更深入的学习把握

上述定义对于我们设计提供了很好的指导,具体来说对于功能性的满足还需从以下几个方面考虑:

1、网站结构的合理安排:图形交互界面的设计不能从单张网页开始,对于网站的整体结构安排是至关重要的,结构混乱的网站容易导致用户在浏览过程中的盲目性。Elm和Woods(1985)研究发现,用户在网上“迷路”的程度与不熟悉结构有直接关系。一般来说网站的结构安排是以对网站主体内容和功能的分类为基础,并根据内容数量逐级向下分层。良好的网站结构不仅要网站内容和功能划分明确,还要清晰体现页面之间的层次关系。对于一些结构较复杂的网站,提供网站结构示意图来方便用户是一个不错的办法,如 <http://www.cssplay.co.uk/> 就在首页提供了网站结构示意图的链接。需要引起注意的是,保持页面大小和页面数量之间的平衡关系也很重要,单张页面过大会造成用户等待下载的时间过长和浏览不便,而过多页面又会使网站的结构复杂。

2、图形界面的一致性:界面设计保持高度一致性,用户不必进行过多地学习就可以掌握其共性,还可以把局部的知识和经验推广使用到整体范围,这有利于减轻用户的记忆负担。人机界面设计一致性的要求对构成易学易用极为重要,有效的做法是在网站布局中使主体内容、链接区域、导航元素等位置保持一致,并确保对访问率最高的区域进行明显的标

记,使它们易于被找到。对于重复多次出现的信息应该要求其显示方式保持一致,并将主要功能(例如,返回“主页”的链接或者执行一个搜索)放在每页的相同位置。在Microsoft公司网站上,黑色全局导航工具栏的位置在四十多万页上都是一样的。

3、各类信息的有效传达:网站图形交互界面中的信息主要包含内容信息、功能信息两大类。详尽的考察起来:内容信息特指网站主体内容,包括文字、图形、音频、视频等多种形式。内容信息的有效传达依赖于信息类别的管理、异类信息的主次区分、同类信息的分层关系,以及单一页面上的信息结构安排等诸多方面,在以往版面设计领域中,积累了大量宝贵的实践经验值得我们借鉴。值得一提的是,一些新IT技术地应用可以带来出人意料的效果,如在罗浮宫网站中就使用了全景虚拟技术([http://www.louvre.fr/11v/musee/visite\\_virtuelle\\_detail.jsp](http://www.louvre.fr/11v/musee/visite_virtuelle_detail.jsp)),这种技术允许观众通过鼠标对罗浮宫的部分展厅做360度全景浏览,犹如身临其境,大大加强了浏览的直观度,深受欢迎;功能信息特指除内容信息外,表示链接关系、功能按钮的信息,功能信息起到支撑内容信息的作用。功能信息的有效传达应当着重于对它的正确识别,当功能信息采用图形化的形式来表示时,要以国际通用的符号形象,或是用户所熟悉的图形符号为标准,来保证信息传递是有效的。另外,对于一些链接关系较为复杂的网站,清晰的链接层次关系也是很重要的。菜单式按钮是个很好的方法,它不仅清晰地反映了链接层次关系,而且节省了宝贵的版面空间。如图:

4、对于用户指令的有效反馈:用户指令的有效反馈有赖于基于标准的输入动作、响应及时性和有效



的信息提示这三个方面。许多研究表明,网站用户的满意度和他对系统的控制感有密切关系,而用户的控制感在很大程度上取决于系统的响应速度。[2]假如系统对于指令不能及时响应,应该提供有效的信息提示——进度条。一些进度条被设计成有趣的形式,打破了千篇一律的水平线,取得较好的效果。如图:

相对起进度条,感应式(对应鼠标指针的动作产生相应变化)按钮就显得不那么重要了,但是一些设计精良的网站仍然做了许多努力,这增加了用户的好感。如图:

5、辅助功能的设置:尽管已经做了大量关于交互界面设计的研究,用户在浏览网站过程中仍然会出现一些障碍或问题,有必要采用一些措施以提供有效地帮助:在界面中,设置导航元素可以帮助用户避免迷失在复杂的链接关系和海量的信息当中,在保持导航元素位置一致的同时,还应注意导航元素信息内容的有效传达,尽量避免出现无用的信息干扰(例如不断凸现的广告内容);查询功能可以使用户迅速地找到所需信息,假如网站提供了这项服务,应该放在显著的位置上让用户知道。一些网站还提供了高级查询功能以适应用户更高的需求;在面对使用不同语言的用户时,有必要提供多种语言版本。把所有语言全部放在同一版面中可能是个节省成本的好办法,但是当遇到语言种类较多(两种以上)的时候就无能为力了;针对残疾人士,老人、儿童的一些措施,如:允许用户改变字体

大小、背景颜色、提供语音服务等可以让网站赢得更多的用户。

(三)、对于用户内在情感需求的满足:用户在浏览网站过程中,用户的概念并不是“生物人”,除了对外部功能性的需求之外,还存在内在情感的需求,这主要体现在对视觉审美的需求,我们先来看看一些相关的讨论:

“对于网站质量来说,漂亮只可以用来加分,但不能打分;对于视觉体验来说,舒服是比漂亮更高层次的艺术。”[3]

漂亮和舒服并不矛盾,只是舒服更平民化一些!它是一种被大众都容易理解的一种极高明的艺术形式。[4]

“主观”源于人的意识,依赖于个人审美偏好,受到人生经历、价值观、情绪、环境等等因素不同程度的影响,是一个非常不确定、善变的东西。风格,就象被N条细线从不同方向扯着的木偶,哪条线紧一点,便会向那边倾斜一点。[5]

网站作为新媒体的媒介主体,具有更多与传统媒体不同的特征和特性。这些特征决定了网页设计的形式和使命,它的意义将与传统媒介的“设计”截然不同。[6]

由上述讨论可以看出对网站的视觉审美存在着许多方面的不同意见,给网站的视觉审美下一个准确的定义是一件很困难的事情,但是可以确定一些与其紧密联系的方面:

1、网站视觉审美的特殊性:网站的视觉审美与传统媒体有一定区别,它不是对于形式美的单纯追求,而应建立在充分满足功能需求的前提下。虽然传统媒体的视觉审美也有相类似的要求,但是在网站中视觉审美与功能需求之间的关系更加紧密,这是由网络媒体交互式的信息传达方式所决定的。从现状看,人们对于这种交互方式的熟练程度还远不及基于传统媒体传达信息的方

式,这使得人们对于功能性的需求更为迫切。当用户在面对一个拥有精美版面效果,但却提供糟糕功能的网站,或一个功能完善但版面效果普通的网站时,他们往往会这么想:“为什么没有更好的选择呢?”看来,如何把视觉审美与功能需求很好的结合起来是关键问题。

2、网站设计风格的问题:完全立足于用户角度去考虑网站的设计风格,会使设计师无所适从,因为网站面临的可能是多方面的,即使是同一个人的审美标准也是会产生变化的,标准的多样性使得设计无法展开,必须有一个立足于客观的基础。一些研究发现用户普遍存在对于网站风格和内容一致性的期望,这种期望也反映了用户对于信息有效传达的多种需求,一些受欢迎的网站设计风格很好的说明了这一点。如迪斯尼公司网站(<http://disney.go.com/home/today/index.html>)的设计风格就很好的与动画行业特征联系起来。在面对不同国家或地域的用户选择适当的隐喻和色彩,考虑不同文化的需求很有必要。例如,红色在中国传统文化中象征着吉祥、喜庆,喜庆日子要挂红灯笼、贴红对联、红福字;男娶女嫁时贴大红“喜”字等,而在西方文化中,红色却是一个贬意相当强的词,是“火”、“血”的联想,它象征着残暴、流血。

3、对于审美疲劳的考虑:心理学的研究已经确证了审美疲劳现象的存在。在后现代文化背景下,“经典”的概念已经不复存在,取而代之的是不断的更新,每个人都存在着对“新”的渴望,而在面对计算机技术的飞速发展和网络媒体海量的信息时,这种渴望变得更加强烈。一劳而永逸的方法已经不能适应时代发展,许多网站特别是商业公司网站往往定期更新网站设计风格以满足用户的需求。与其他媒体不同的是,对于网

站整体风格的更新,往往包含着大量适应新技术的应用,或立足于新技术的更新换代,它带来的不仅是视觉风格的变更,还有更多交互方式的全新用户体验。

总而言之,网页的艺术设计,既要进行理论的探索研究,又要注重在实践过程中总结经验,它的完善必须依靠设计人员的共同努力。□

注:

- [1] 尹定邦《设计学概论》,湖南科学技术出版社,2005年
- [2] 张德玄、许百华《关于电子商务网页设计的人机工程学思考》,《心理科学》,上海华东师范大学出版社,2003年
- [3] <http://www.rexsong.com/blog/>
- [4] <http://blog.sina.com.cn/u/1184669722>
- [5] <http://www.ucdchina.com/angela/>
- [6] 梁景红《Web Designer Idea——设计师谈网页设计思维》,电子工业出版社,2006年

参考文献

- 1、(美)Don Norman《以人为中心的设计是有害的》,《Communications of the ACM》,New York: ACM Press, 2005年。
- 2、(美)Ben Shneiderman、Catherine Plaisant《用户界面设计——有效的人机交互策略》(第四版),张国印、李健利等译,电子工业出版社,2006年。
- 3、(美)Whitney Quesenbery《可用性的维度:定义会话,推动进程》,UPA2003年会文献,2003年。

黄凛奇

厦门大学艺术学院美术系助教

361005

杨双飞

厦门大学艺术学院美术系助教

361005

(本文责任编辑 张 鹏)