

# 设计

BASIC KNOWLEDGE

# 入门

AND RULES OF DESIGN

# 1

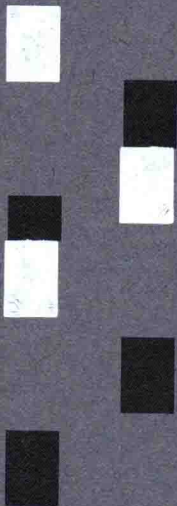
# 教室

# 版面设计

# 的原理

# l a y o u t

〔日〕伊达千代 & 内藤孝彦  
周淳 译  
著



中信出版集团 · CHINACITICPRESS

设计入门教室

1

# 版面设计的原理

[日] 伊达千代 & 内藤孝彦 著 周淳 译

layout

## 图书在版编目 (CIP) 数据

设计入门教室. 1 / (日) 伊达千代, (日) 内藤孝彦  
著; 周淳译. — 2 版. — 北京: 中信出版社, 2016.5  
ISBN 978-7-5086-5936-7

I. ①设… II. ①伊… ②内… ③周… III. 艺术—  
设计 IV. ① J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 037375 号

Design Rules

Copyright © 2006 by Chiyo Date, Takahiko Naito

Chinese translation rights in simplified characters arranged with MdN Corporation, Tokyo  
through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

ALL RIGHTS RESERVED.

本书仅限于中国大陆地区发行销售

## 设计入门教室 1

著 者: [日] 伊达千代 [日] 内藤孝彦

译 者: 周 淳

策划推广: 中信出版社 (China CITIC Press)

出版发行: 中信出版集团股份有限公司

(北京市朝阳区惠新东街甲 4 号富盛大厦 2 座 邮编 100029)

(CITIC Publishing Group)

承 印 者: 北京盛通印刷股份有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印 张: 10 字 数: 80 千字

版 次: 2016 年 5 月第 2 版 印 次: 2016 年 5 月第 1 次印刷

京权图字: 01-2011-1900 广告经营许可证: 京朝工商广字第 8087 号

书 号: ISBN 978-7-5086-5936-7/J·114

定 价: 45.00 元

版权所有·侵权必究

凡购本社图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由发行公司负责退换。

服务热线: 010-84849555 服务传真: 010-84849000

投稿邮箱: author@citicpub.com

## 目录

## CONTENTS

### Step 1 建立条理

信息的整理	10
贴近和远离	12
排列和对齐	16
视线的移动	20
构成和重复	26
直线与曲线的灵活应用	30
重心和平衡	34
字形和字体	38
易读的文字编排	48
统一线宽	56
对称带来稳定感	58
设定虚拟边框	62
网格的灵活应用	66
专栏：完全形态法则	70

### Step 2 添加变化

留白	74
粗细度	78
尺寸	80
跃动感	82
退底	86
边界	88
点缀	90
立体	92
专栏：黄金比例法则	94

### Step 3 突出强调

反差	98
明暗	102
差异	104
孤立	106
放射	108
软硬	110
面孔	112
专栏：费茨法则	114

### Step 4 设计技巧

节奏	118
比例	120
数量感	122
夸张变形	124
质地感	126
图案	128
拟态	130
印刷加工	132
增加故事情节	134
专栏：爱德马法则	136

### Step 5 颜色配搭

颜色的基本知识	140
颜色的视觉辨认性	142
色调和谐的配色	144
配色塑造形象	148
强调色的用法	152

索引	156
----	-----

设计入门教室

1

## 版面设计的原理

[日] 伊达千代 & 内藤孝彦 著 周淳 译

layout



# 前言

听到“设计”这个词时，大多数人可能会联想到拍摄漂亮的照片，用电脑制作文字或者符号等工作。憧憬着设计出好看的海报或者精美的杂志，立志成为一名设计师！留给人们印象深刻的美术作品，无一例外都是新颖且具有很高艺术性的。任何平面设计作品，都不是在“无意中想象”“偶然”中创造出来的，这其中存在很多类似于规则或者法则之类的“设计原理”。

可是，在美术院校或者专业学校里都无法学习到这些原理。因为这些原理是要在实际工作中才能体会到。大家都是效仿前辈设计师的技巧或是受到美术指导的严格训示，在这样的过程中才慢慢领会的。

遗憾的是，随着电脑在设计中的不断应用，很多情况下没有能够效仿的前辈和严格的美术训练。因为有了电脑，无论在家中还是在办公室里，即使只有一个人也能轻易做平面设计作品。

身为设计师的作者编写此书的目的，是要把自己从工作体验中领悟到的“设计原理”进行系统地解说。或许在书里看不到“设计”一词所联想到的华丽形象。但通过学习这些方法，进而使其成为你设计作品的基础，可以大幅度地提高作品的质量。作者编写本书目的就是期望它能够替代以往那些出色的前辈和美术指导训练。读过本书如果能使你在“设计”过程中体会到更多的乐趣，或者在“设计”中能够助你一臂之力的话，作者将感到非常荣幸。

伊达千代 & 内藤孝彦

2006年1月



## 目录

## CONTENTS

### Step 1 建立条理

信息的整理	10
贴近和远离	12
排列和对齐	16
视线的移动	20
构成和重复	26
直线与曲线的灵活应用	30
重心和平衡	34
字形和字体	38
易读的文字编排	48
统一线宽	56
对称带来稳定感	58
设定虚拟边框	62
网格的灵活应用	66
专栏：完全形态法则	70

### Step 2 添加变化

留白	74
粗细度	78
尺寸	80
跃动感	82
退底	86
边界	88
点缀	90
立体	92
专栏：黄金比例法则	94

## Step 3 突出强调

反差	98
明暗	102
差异	104
孤立	106
放射	108
软硬	110
面孔	112
专栏：费茨法则	114

## Step 4 设计技巧

节奏	118
比例	120
数量感	122
夸张变形	124
质地感	126
图案	128
拟态	130
印刷加工	132
增加故事情节	134
专栏：爱德马法则	136

## Step 5 颜色配搭

颜色的基本知识	140
颜色的视觉辨认性	142
色调和谐的配色	144
配色塑造形象	148
强调色的用法	152





Step 1

## 建立条理

信息的整理

贴近和远离

排列和对齐

视线的移动

构成和重复

直线与曲线的灵活应用

重心和平衡

字形和字体

易读的文字编排

统一线宽

对称带来稳定感

设定虚拟边框

网格的灵活应用

专栏

完全形态法则

# Step 1 建立条理



现就平面设计的种种规则（原理）进行详细地解说。所谓平面，简单地就是说“印刷品”。从车站或街道上看到的海报，到杂志、包装、报纸、宣传手册、明信片等，生活中各种各样的印刷品无处不在。这些都属于平面设计的对象，而且其中大多都是由专业设计师设计完成的。不过即使见到这些作品，仅凭感观也不知道设计的具体内容。也许你会对一些作品抱有“到底哪里体现了设计理念呢？”的疑问。如果只是单纯地站在看设计成品的角度，设计及其相关行业以外的人，几乎不能察觉到“设计”的痕迹。

如果立志成为平面设计师，或者想制作出超出一般业余水平的设计作品，就不能停留在“只是欣赏”平面设计上，而要提高到“做出成品设计”的阶段。要从信息的接收者变为信息的传递者。信息的接收者（就像现在的你一样），既没有心情去揣测传达者的意图，也不会过多欣赏自身需求之外的作品。为此，作为传达者的设计师，首先要正确整理理想传达的信息，使站在被动立场的接收者容易理解这些信息。

所以，“建立条理”的思想很重要。人的眼睛或者大脑都无法同时处理庞大的信息。所以要通过视觉化这一手段使作品具有条理性，不让多余的内容分散读者注意力，尽量在很短的时间内传达信息。

本章将为大家介绍关于如何建立作品条理的规则。



# 信息的整理

理解设计的意图、提取要素、正确布置是设计的第一步

设计不仅仅是为了兴趣或表现自我，如果是商业作品，必须要能鲜明地表现出设计所要产生的“效果”。因此，应先正确理解设计目的，然后整理即将设计的作品信息。

这个工作可分为“理解”“提取”和“布置”三步。含糊笼统地考虑难以让人理解，在此列举某个小组为通知圣诞晚会而设计传单的过程进行解释说明（图1）。

第一步是“理解”的阶段。确定设计作品的受众，考虑作品在什么地方以怎样的方式展现，设计这个作品的目的是什么，怎样才能达到这个目的，要讨论并解决这些问题（图2）。

第二步是“提取”的阶段。做好“理解”的工作后，接下来是“提取”的步骤。这里首先要明确作品内容中什么是最重要的，根据重要程度进行排序（图3）。

在“提取”的过程中，要把所有要素逐一深入思考。这个作品的目的是吸引更多的参加者，因此，把最重要的要素“晚会的举办”只是写成“办晚会”还不够。用“很有意思呀”“请来参加吧”这样的文案来召集活动，发挥平面设计（视觉效果）作用的方法会更好。这正是最能发挥设计效力时候（图4）。

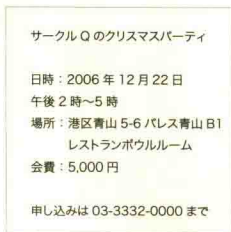


图1 看下一个圣诞晚会传单的例子。需要通知的内容如图所示。但是就这么平摆不加设计和修饰是很难引起人注意的。

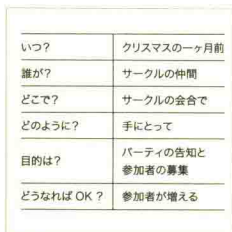


图2 为了正确理解作品的内容，整理列出张贴作品的时间、面向对象、地点、展现方式，以及设计这个作品的目的是什么，怎样才能达到这个目的，若不能正确整理好这些信息就不能开展下一步的设计工作。



图3 按重要性排列图1内容。这个例子里最重要的是举办圣诞晚会，其次是晚会的日期和时间，其余部分的重要度则都较低。



图4 光凭文字很难表达作品意图，发挥“设计”的作用能一下把欢快热闹的气氛表现出来。

同理，也试着把日期和时间一起作视觉化处理。这不仅能更加明确举办晚会的时间，作为小点缀也能起到渲染欢快气氛的作用（图5）。

接下来，关于地点的处理也不单单是将地址列出来，添加上地图或许更为直观。这也是视觉化的一个例子（图6）。

第三步是“布置”的阶段。提取完要素之后，最后是“布置”的阶段。虽说要做的就是陈列提取出来的要素，但只是单纯地摆放显得单调乏味（图7）。这里需要注意的是把重要的内容放大，不重要的内容尽量缩小。就像周围很喧闹的地方，即便使用很大的声音也不易让人听清楚。非

重要的要素尽可能放小，让周围留白多些。传单是拿在手中阅读的，就算用小字号文字也没有太大的关系。这样反而能营造留白效果。适当的留白能让人一目了然，更利于传达信息。同时如果添加图案或插画之类的其他要素，也能为其腾出空间。在这个例子中就加入了表现圣诞气息的华丽图案（图8）。

经过以上三个步骤，设计的基本工作就完成了。与开始的样子对比一下，应该能明显看出设计之后所产生的“效果”。



图5 这是为了让日期和时间中的重要部分引人注目而进行的视觉化设计。不仅能更好地传达信息，还能成为烘托整个版面其华美的设计要素。



图6 与其详细记载地址、路线，不如添加地图使目的地清楚了。用最简洁的信息绘制简明易懂的地图，需要比较高的设计水平。



图7 只是把要素单纯罗列出来还不够。繁多的信息被一股脑儿地加进版面，致使这个作品最想传达的信息显得模糊不清。



图8 将要素按重要程度区分出大小和次序，加上整理、配置布局，简明易懂的作品就做好了。这就是设计的基本作业流程。



## Step 1 建立条理

# 贴近和远离

将同类要素贴近配置，整理版面使其更容易阅读

让读者感觉版面有条理其实并不困难。因为人们会下意识地想从看到的東西中找出某些条理或意思。这种被称为“完形心理”的现象，是指人并不将映入眼帘的事物作为独立要素，而是视为整体或整体中的一部分去认识。

例如，当看到杂乱摆放着方形图案时，在一个个方形进入眼帘之前，首先注意到的是由它们的摆放所产生的整体形态（图1）。或者是从规律排列的图形中，下意识地辨认相同的图形，并看出由它们的排列所呈现出的形状（图2）。

为了在实际的平面设计中让人感觉出这种

“条理”，最简单的办法就是“贴近”，也就是想让人感到整齐有条理的同类要素贴近配置。例如，在配置名片中的要素时，必须考虑各要素之间的关联性，才能让读者感觉整齐有序。没有条理的配置会给人混乱的感觉，很难找到必要的信息（图3）。编排名片要素时，若将名字和称谓，地址、电话和传真号码分别贴近摆放，就容易显出条理性，易于获取信息（图4）。相反，无关的要素应该有意识地分散摆放。也许很多人会下意识地进行上述编排，而以设计为出发点的情况下，更要具备这种逻辑。

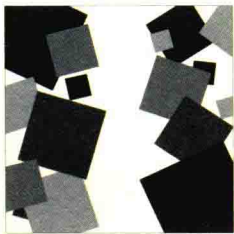


图1 在看到个别方形之前，最先注意的是中央的空白部分。

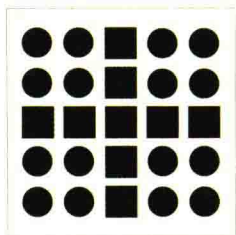


图2 比起每个图形来说，由相同形状集合组成的十字形更容易辨认。



图3 在这张名片中，为了找到必要的信息，视线需要到处移动。



图4 像这样将要素做适当的邻接排列，不仅方便寻找必要信息，而且显得整洁。