

レイアウトデザイン
基本マニュアル

版式设计 基础教程

为什么要进行版式设计？
如何流畅地传达信息？
版式设计有哪三个基本原则？
客户对版式设计有哪四个基本要求？
如何引导读者阅读详细信息？
如何留住读者视线？

〔日〕南云治嘉 编著

学习日本知名教育家四十年精粹；领悟版设计的意义；
掌握版设计的基础知识；提高版设计的能力。



版式设计 基础教程



律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由日本Graphic-sha授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB、图书名称、出版社、购买地点”发送至10669588128。客服电话：010-58582300。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 010-65212870
<http://www.shdf.gov.cn>
中国青年出版社
010-59521012
Email: law@cypmedia.com
MSN: chen_wenshi@hotmail.com

レイアウトデザイン

LAYOUT DESIGN

by HARUYOSHI NAGUMO

© 2009 HARUYOSHI NAGUMO

© 2009 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2009 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Simplified Chinese edition © 2010 China Youth Press

This simplified Chinese edition was published in China in 2010 by:

China Youth Press
Room 2-9A02,
Dacheng International Center,
No. 78 Dongsihuan Zhong Rd.,
Beijing 100124 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

ISBN:978-7-5006-9382-6

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means – graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems – without written permission of the publisher.

First printing: Aug. 2010
Printed and bound in China

版式设计基础教程

[日] 南云治嘉 编著

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电话：(010) 59521188/59521189

传真：(010) 59521111

企划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：郭光 赵媛媛

封面设计：刘娜

印刷：北京顺诚彩色印刷有限公司

开本：787×1092 1/16

印张：8

版次：2010年8月北京第1版

印次：2010年8月第1次印刷

书号：ISBN 978-7-5006-9382-6

定价：49.00元

版权登记号：01-2010-2851

图书在版编目(CIP)数据

版式设计基础教程 / (日) 南云治嘉编著；武湛译
— 北京：中国青年出版社，2010.7

ISBN 978-7-5006-9382-6

I. ①版… II. ①南…②武… III. ①版式—设计—
教材 IV. ①TS881

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第119763号

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体
封面：方正兰亭黑 方正兰亭纤黑

版式设计 基础教程

〔日〕南云治嘉 编著
武湛 译

序

设计师的大部分工作都与版式设计有关。虽然版式设计只是图片或文字的排列组合工作，好像与设计无关，但是当遇到“应该怎样排版”的问题时，设计就成为一个必需的步骤了。

在一定程度上，人们可以根据感觉来进行文字或图片的安排，不过，这其中也有一些关于基本排布技巧的规律。即使不了解这些规律，任何人也都能够进行版式设计，只是效果就不可能让人觉得舒服了。从注意到这个问题开始，你才会感到版式设计的困难，这是年轻设计师从业三年左右时都会遇到的低迷期。但是这种低迷却正是“证明设计师已经发现了版式设计的困难”的证据。

如果心情急切地急于补救，很多人往往会因为这个时期的低迷，而倾向于认为自己缺乏从事设计工作的能力。这当然是错误的，这种问题的产生只不过是版式设计的基础知识掌握得不足而已。

很多人都会在超越这个阶段之后再次获得成长。换言之，低迷期是成长的契机，而本书就是为了能够对这一转变有所帮助而策划编写的。

从事版式设计工作的人很多，但不具备版式设计基础知识的人，常常会因为无法确定自己的作品是否真的没问题而感到不安。不，甚至有时候会无法判断自己的作品是不是“好的设计”。

为什么那些经过认真处理的版式设计，很多时候还是会显得效果不好呢？虽然精心地处理了每一个细节，可是为什么整体效果却显得呆板生硬呢？任何人都曾经抱有这样的疑问。希望您能够从本书中了解到以上这些问题的答案，并且能够从中学习到如何进行精准设计的版式设计基础知识。

为什么自己所从事的工作会让自己感到不安？原因显而易见，因为设计师的工作是为其他人服务的。“人们能够理解自己的作品吗？”这就是造成困惑的原因。

掌握了版式设计基础知识的人是不会有这种困惑的。希望您能够认真学习版式设计基础知识而不是那些雕虫小技。我正是抱着这样的目的投入了本书的写作。本书介绍的是版式设计的基础知识，在任何时代这些知识都是版式设计的基础。

与版式设计相关的优秀图书已经有很多了，但是，能够作为版式设计教材的书却从未出版过。在本书的写作中，我坚信在版式设计技巧的基础上，再详细讲解相关的补充基础知识，一定能够对设计师的业务学习有所帮助。

本书能够对设计师的学习以及工作有所帮助是我最大的心愿。

南云治嘉

本书的使用方法

●学习版式设计的基础知识

与版式设计相关的书，大多是收录以往的各种技法或案例。而本书是以版式设计的“原点”——“为什么要进行版式设计”为立足点编写的。人们看到这些设计时，内心到底发生了什么？本书将详细地讲解这些内容。

换句话说，本书更像是一本按照类似版式设计心理学之类的书来编写的，以学习版式设计基础知识为目的的书。

●绝非雕虫小技

在版式设计领域活跃着很多高手，杂志等媒体也对这些高手的版式设计技术有所介绍。这些技术都很好，但是对于初学者来说，一开始就模仿这些高手对自己的成长是不利的。

原因很简单，基础不扎实的人，即便使用再高级的工具或技术，往往也会把事情弄糟。本书就是从构成版式设计基础的那些基本技术的讲解开始的。

●自学

本书以图文并茂的方式讲解从版式设计基础到版式设计应用的所有内容，因此自学者通过本书也能够顺利地完版式设计的学习。书中刊载了很多作为参考作品的版式设计实际案例，通过这些案例的学习，即可掌握大部分版式设计技术。

此外，对于正从事设计工作的人来说，这本书也能够解除他们在版式设计基础知识方面的一些困惑。因为即便是专业人士，也会遇到很多始终无法向旁人咨询的与版式设计相关的问题。

●与媒介无关

版式设计的基础知识在不同的媒介中都是相通的，网络中也常常会用到纸媒的版式设计技巧。相比于简单地模仿版式设计形式，灵活应用版式设计的基础要素，能够更好地表现自己独到的创意。

为了让您灵活地运用本书

●本书的目的

掌握版式设计的基本能力

版式设计的意义

版式设计的基础知识

版式设计的应用案例

90个优秀案例
有效的作品讲解

■专业性学习的教材

- 排版或印刷工序（操作）
→《传单设计》
- 基础知识
→《视觉表现》
- 配色技法
→《色彩表现》
→《色彩设计》

*以上日文版为GRAPHICS社出版，中文版由中国青年出版社出版

●页面构成



■设计知识的深化

- 21世纪的设计
→《常用设计》（GRAPHICS社）
- 了解设计的本质
→《应对100种困惑的100种设计》（光文社）

●学习重点

Tips

相关信息简介

Check point

版式设计中的要点介绍

术语讲解

专业术语的讲解

以学习基础知识为目的
的心愿

本书的后半部分收录了版式设计的四原则和禁忌案例。不要在学习的开始阶段接触这些，请在掌握了版式设计的基础知识之后再考虑这些问题。

目录

序.....	2	03- 从客户角度来看的四个要点	34
本书的使用方法	3	希望看上去工整	35
目录	4	希望能高效率地阅读	36
常用设计与版式设计	6	希望读过之后能够受到刺激	37
希望从信息中有所收获	38		
第1章 什么是版式设计	7	第3章 版式的要素	39
01- 版式设计的诞生	8	01- 基本要素	40
版式设计的目的	10	文字	42
空间与版式设计	12	适合的行字数	44
空间的平衡与紧张	13	图片	46
媒介是由文字和图片构成的	14	图片的裁切	48
纵向排列与横向排列	16	如何处理留白	50
02- 媒介的种类及其版式	18	空间的统一产生美	52
杂志/宣传册	19	02- 有效的版面配色	54
海报/传单	20	色调的统一	55
DM/电视片头	21	基础色	56
网页/横幅广告	22	对比	57
第2章 为什么要进行版式设计	23	分割与平衡	58
01- 流畅地传达信息	24	强调色	59
替读者考虑	25	03- 边框线的重要功能	60
阅读方式上并不存在规则	26	边框线的种类	61
主角是想要传达的信息	27	边框线的效果	62
02- 版式设计的三个基本原则	28	有效的插入方法	63
直观	29	04- 充分发挥基础材料的特性	64
易读	30	纸	65
美观	32	显示器	66
		软塑料	67
		硬塑料	68

第4章 版式设计分类 69

- 01- 版式决定品质 70
 - 杂志 71
 - 自由版式 72
 - 网格设计 73
 - 具有诱目性的版式 74
 - 网页标准化网格版式 75
- 02- 背景设计的心理效果 76
 - 四方形 77
 - 圆角 78
 - 装饰性元素 79
 - 底纹和随意图形 80

第5章 诱目性和印象性的运用 81

- 01- 如何吸引读者视线 82
 - 广告语 83
 - 宣传画 84
 - 醒目的标志 85
- 02- 如何引导读者阅读详细信息 86
 - 标题类信息 87
 - 内容简介类信息 88
 - 导向类信息 89
 - 解说词类信息 90
 - 对话框内的信息 91
- 03- 如何使读者记住企业信息 92
 - 标明企业信息 93
 - 企业服务信息 94

第6章 图文排列的四个基本方式 95

- 01- 图文左对齐排列 96
- 02- 图文居中排列 98
- 03- 图文右对齐排列 100
- 04- 图文“装箱式”排列 102

第7章 如何引导读者视线 105

- 01- 利用读者视觉心理引导视线 106
 - 自上而下移动 107
 - 从大到小移动 108
 - 向相邻物体移动 109
 - 趋向相同形状 110
 - 趋向相同颜色 111
 - 向下一号码移动 112
 - 沿箭头移动 113
- 02- 如何留住读者视线 114
 - 利用“压角” 115
 - 利用“屏障板” 116
 - 利用“视线流” 117
- 03- 版式设计禁忌集 118
 - “切腹” “泪别” 118
 - 填充过满 贴边 119
 - 黑色是逃避色 框架过多 120
 - 跳读 参差不齐 121
 - 异常接近 花样文字 122
 - “烟囱” “侵入” 123

资料集 版式设计的基本术语集 124

常用设计与版式设计

常用设计是指那些“任何时间、任何地点、任何人”都能够做到的设计。同时，对于受众来说，常用设计也是指“任何时间、任何地点、任何人”都能够阅读或使用的的设计。常用设计的概念揭示了21世纪设计发展的方向性，同时与国际设计趋势相呼应。

电脑技术的进步，使得曾经属于专业领域的工作变成几乎任何人都可以胜任的事情。其结果是，设计的绝大部分工作都变得可以通过电脑来实现，于是设计师需要更专注于设计的本质来进行工作了。

版式设计至今还属于设计的专业领域，设计中的大部分工作都与电脑出现之前的基础知识相关。这与操作电脑软件（Illustrator、Indesign等）的能力不同，是设计师必须具备的基础能力。

换句话说，操作排版相关软件与进行版

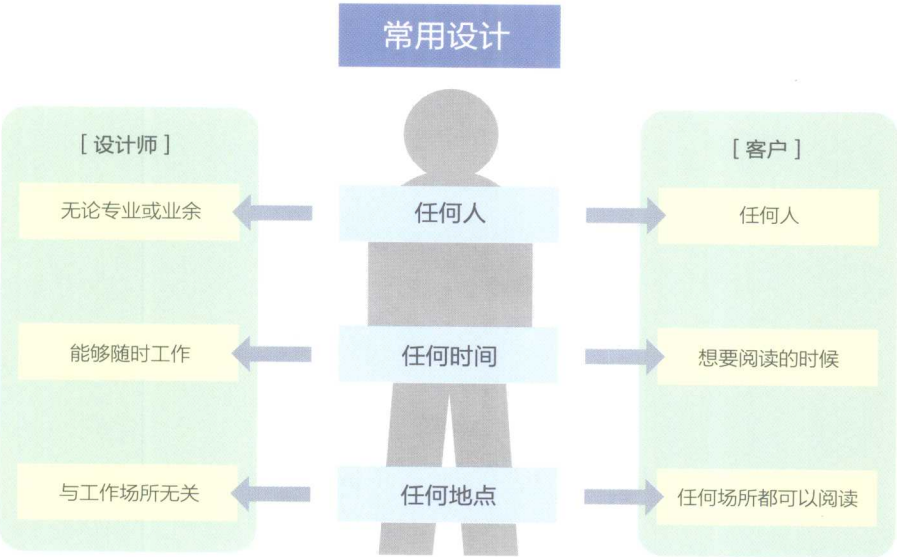
式设计是两种完全不同的技术。

本书在常用设计的精神内涵基础上，以使读者了解版式设计的基础知识为目的撰写而成。因此，为了强调“一步步帮助读者设计出更好的版式”这个意图，我们将本书命名为“版式设计基础教程”。

如果我们称排版为一种才能，那么它并非人人都能掌握，但如果说它是一门技术，则任何人都是可以掌握的。

版式设计并不是一种抽象的知识，而是运用人体工程学和视觉心理学来进行的一种基础设计，其目的是使想要传达的信息对于大多数人来说都更易于辨识和理解。

常用设计与版式设计的关系



版式设计并不是一项特殊的工作，只要记住基本规则，任何人都可以做到。
这是常用设计的本质。

第1章

什么是版式设计

当对那些因版式设计而烦恼的设计师提出“什么是版式设计”这个问题时，无法正确作答的人竟然出奇的多。也就是说，了解版式设计的含义是通向“不烦恼”的基本准备。在学习版式设计的过程中，必须首先正确地理解版式设计的含义。

01- 版式设计的诞生...P8

02- 媒介的种类及其版式...P18

/////////
这期新潮社杂志《旅》的封面，将最大号字的
特辑标题放在了页面正中。“唯有杂志这种媒
介形式才能够传达的效果”被象征性地安排
在了封面上。街道拐角处的温暖景象（照片）
让人心中升起一种对旅行的向往。这款封面设
计非常出色。

提供 = 新潮社



《旅》2009年3月号

01 版式设计的诞生



●唐朝的都城规划

唐朝是繁盛于公元618年~907年的中国王朝。李渊灭隋之后建立了唐朝。公元7世纪唐朝迎来了它的鼎盛时期，其势力远至中亚地区的沙漠地带，同时也对朝鲜半岛、日本等地造成了政治和文化上的巨大影响。日本曾向唐朝派出过遣唐使。

唐朝定都于长安，并按照风水学说以皇城为中心规划了城市设施的基本布局。风水以阴阳五行为核心，按照沙盘的方格形状划分城市的区域分布。这种城市规划贯穿了唐朝长达三百年的历史。而且，我们从这份城市规划图中，可以看到关于版式设计的所有基本内容。

置

人类活动开始的“标志”，就是从外面搬运来石头并将其放置在某个地方，以此来表示“这是自己的地方”甚至象征“这是神祇居住的地方”。人们会在祖先安息的地方放置一块石头，表示这里是重要的场所。在日本的街道上，会放置石头来标明“一里塚”的距离。

“置”这个行为本身，首先就是创造行为的原点。英语中的set up也包含有放置、建立、组建、完成等意思。

也就是说，“置”是将某种意志确定为某种形式的重要行为。在日本还有“一目置”这样的词语，用来表示对人的重视。由此可以看出“置”字包含的意义之深。

版式设计源于国家规划吗？

“版式设计”的英文单词是layout，由lay和out这两个词结合而成。lay包含放置、铺设、区域划分、规划等意思，out则包含出现、兴起等意思。

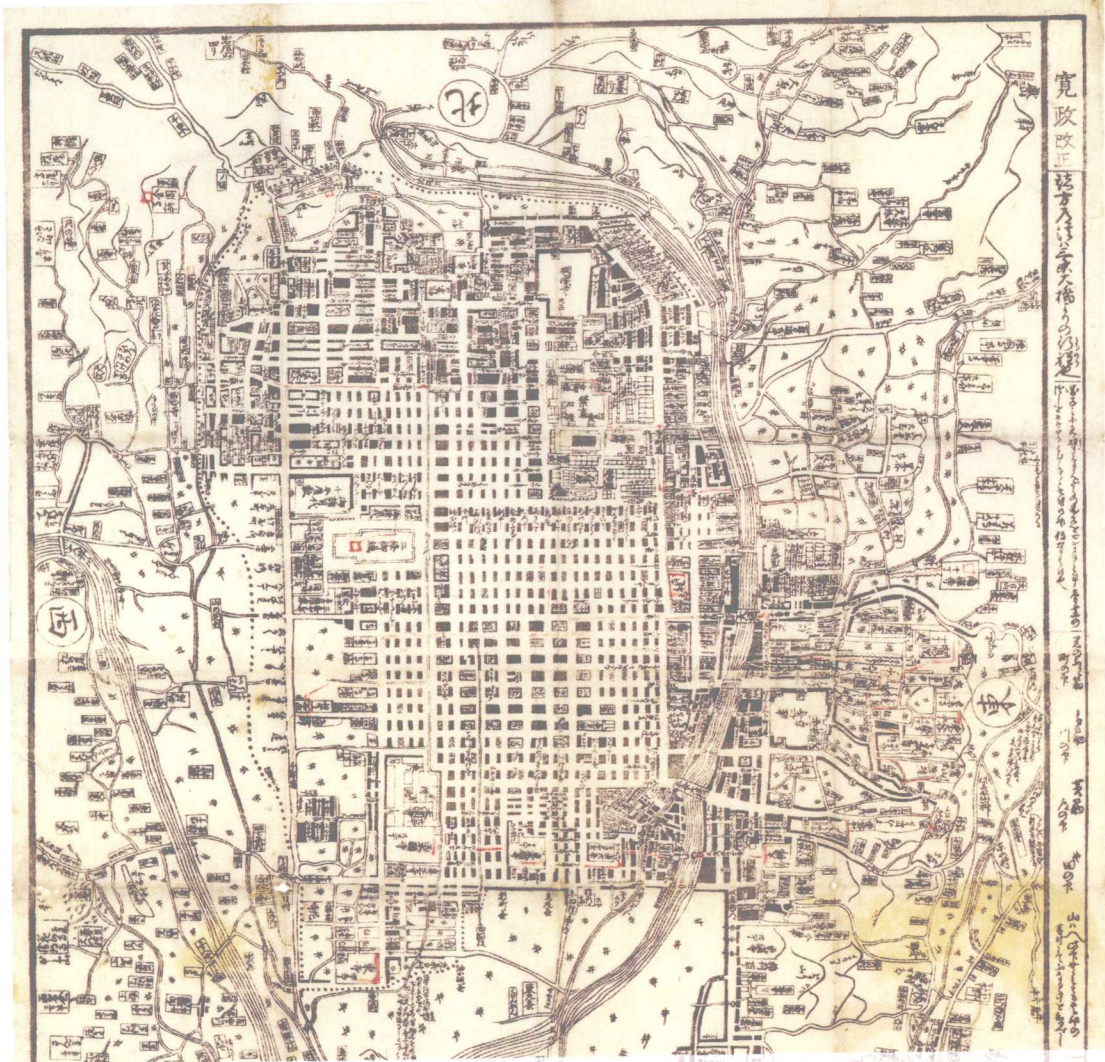
这两个词结合成layout一词，从而构成设计、配置、版面编辑等意思。日语中与之意思最为接近的词是“配置”或“区域划分”，它们都是指在某种目的支配下而发生的行为。

“规划并安排某些东西的布局”这项工作的重要性，人们从很早以前就已经认识到了。从人类开始使用工具的时候起，就产生了版式设计的概念。有目的地考虑某些东西的安置方式，来源于人们希望生活能够变得更加方便和美好的潜在愿望。

最终，这种行为被作为在墓地或祭祀活动中，在确定各种设施或用品位置时的一种象征性的行为而发展起来。后来部落开始形成，人们开始考虑居住场所所包含的意义，而这一考虑的进一步扩大就带来了国家的产生。

一个国家中必须有一些功能性的设施，而拥有重权的国王必须将居所安排在最安全的地方。这个地方就是都城，它是国家的要害，既具有城市的功能又是国王居住的地方。

中国古代的都城，都是按照风水说来进行城市规划。唐代是在公元7世纪~10世纪之间大约三百年中一直统治着中国的王朝。日本曾向唐朝派驻遣唐使，学习各种政治文化知识。



这是宽政时代(1789年~1800年)的古老的京都地图。京都古时候被称为平安京,位于现在的京都府京都市的中心地区。这座都城为长方形,东西宽4.5km,南北长5.2km,其规划方式学习了隋代和唐代的长安城。

古都长安是方格式的布局

唐代的都城在长安。长安采用的是棋盘式布局。这种布局既能使城市功能合理化,居住者生活方便,又能表现威严和风格化的特征。棋盘网格式的布局方式被称为方格式布局。这是版式设计的源头。

长安的城市规划以皇城(皇帝居住的城池)为中心,分别设立各职能部门以及防卫设施和寺院。对水的运用是城市的生命线。河流是能够为毫无生气的棋盘网格增加动态的重要因素。

这种规划以风水学说为依据。至今风水仍然有其合理性。而现代日本的风水之说则完全是另外一番面貌。

版式设计是关于“如何安排重要的要素及相关的其他要素”的问题。根据各种要素的作用

和功能来确定各自的位置安排,人们就是这样懂得了有效利用有限空间的方法。区域划分本身就是版式设计的技巧。

区域划分与版式设计

我在前面写到过,版式设计的日语单词包含了区域划分的意思。区域划分略带窃国之意,是指将某些土地整合起来。围棋中的“围地”也就是区域划分的意思。

继而这个词的意思发生了转变,表示在建筑房屋之前对区域进行划分。在限定的场地上如何进行区域划分呢?这就是指所谓的版式设计。

欧洲的宫殿

说到欧洲最具代表性的宫殿建筑,首推凡尔赛宫。凡尔赛宫是公元17世纪时由路易十四建造的。它作为法国至高王权的象征性建筑而闻名于世,其豪华而精致的设计更是全世界宫殿建筑的典范。

建筑物与庭院的规划,采用了规整的左右对称结构,这一点与日本的宫城结构有所不同。



凡尔赛宫地图(1789年)

1 版式设计的目的

通过版式设计能够获得什么？对于从事版式设计工作的人来说，对这一问题的认识非常重要。如果答案很明确，那么就较容易考虑在版式设计中应该通过什么样的方式来获得预期的效果。

通过版式设计我们能够获得什么？这个问题可以换成另外一种表述，即版式设计的目的是什么？这两个问题是相同的。也就是说，通过版式设计到底能够预期什么样的效果？设计师不能简单地将给定的素材直接拼凑起来，版式设计的目的非常重要。

版式设计当然是为了与读者进行交流。也可以说，版式设计的目的就是传达信息。

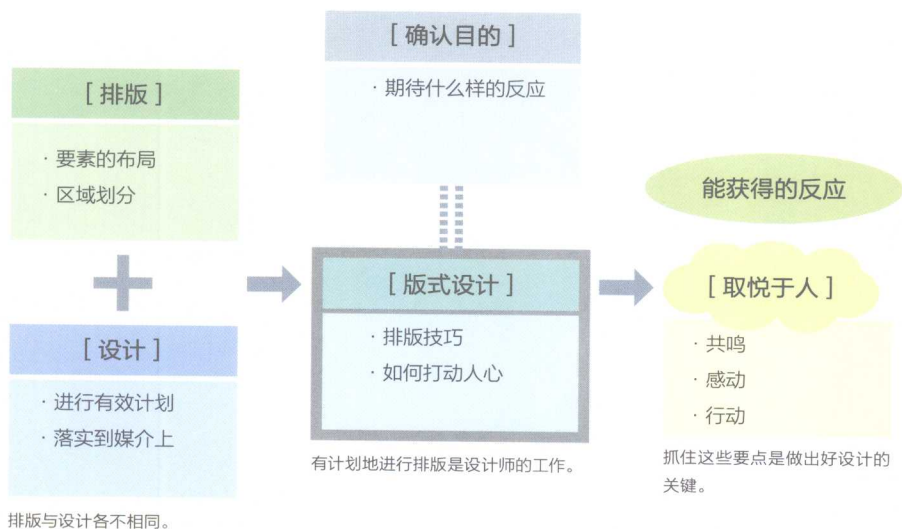
如果这种信息能够被准确地传达给读者，那么我们就可以期待读者做出相应的反应。

换言之，我们要通过版式设计来获取读者的明显反应。如果进一步追问这到底意味着什么，那就是版式设计要能够使读者动心。

使人动心的方法叫做版式设计技巧，利用了视觉心理学和人体工程学的原理。

如果设计师在工作中没有弄清的目的，就有可能导致最坏的结果：不但无法获得任何效果，还会给读者留下不好的印象。

■ 排版与设计的差异



排版与设计的功能和目的都不相同。

如果在充分认识两项工作不同功能的基础上进行版式设计，就能产生好的效果。

“言辞交流”

verbal communication

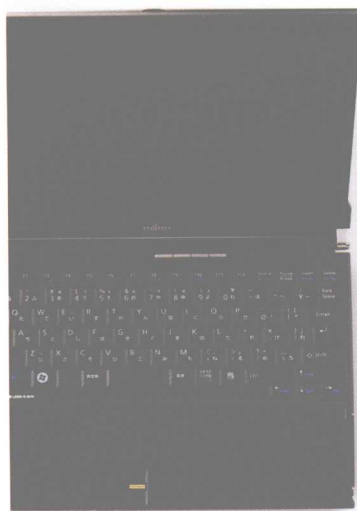
所谓言辞交流就是指通过语言来进行交流，也被解释为语言交流。不使用语言而进行的交流被称为非言辞交流，是指非语言性的交流。

会话、文字印刷品等都属于言辞交流。非言辞交流包括表情、说话方式、声音大小、眼神、身体行为、手势、体态等。体态又被称为肢体语言。

心理学学者艾伯特·赫拉别恩通过测定说话者对倾听者带来的影响，分析了交流过程中的各种不同构成要素。通过分析，艾伯特·赫拉别恩宣称，在影响说话者形象的各种关键要素中，非言语性要素占据了整体影响力的93%。

视觉信息 (Visual= 外表、仪态、动作、表情、眼神) 55%
听觉信息 (Vocal= 音质、声调高低、语速、音量、节奏) 38%
言辞信息 (Verbal= 所用词本身的涵义) 7%

也就是说语言性的要素只占了不到 10% 的比例。这一比例暗示了版式设计的重要性。相对于文字信息而言，如果不能有效地控制视觉信息，则信息传达的效果就会比较弱。



LOOX R SERIES

モバイル性能の、極み。

その他のおすすめポイント

タッチパッド 大画面モニター 無線LAN 液晶センサー 大容量メモリー 高速データ転送 大容量ストレージ 大容量バッテリー 大容量バッテリー 大容量バッテリー

www.fmworld.net/fmv/looxr/ 詳しいラインナップは P.33

09

《FMV BIBLO》2008 年秋冬样本 手册 内页 P9-10

这是介绍富士通 LOOX R 系列的页面。读者几乎能从这个对页上了解这个系列的所有信息。客户可以通过图片和照片来了解想要获知的内容。页面左下方的“其他建议”处设计得尤为用心。

提供 = 富士通（股份有限公司）

「Windows Vista® Business with Service Pack 1 正規版」を搭載

Windows® XP Professional
ダウングレード時に
リカバリディスクを添付

※ Windows XP Professional へのダウングレードは、
「Windows XP Professional」のインストールディスクが必要です。

インテル社製の最新
超低電圧CPUを搭載

すぐれた省電力に加え、3MBの2エントリキャッシュ、800MHzのシステムバスを備えた最新CPU「インテル® Core™2 Duo プロセッサー 超低電圧版 (E6500)」を搭載。さらに、高速データ転送を可能にする「DDR3メモリー (PC3-6400)」の採用により、安価ながら高性能を実現しています。

※ CPUの動作温度は、環境温度に依存します。

「Office Personal 2007 with PowerPoint® 2007 Service Pack 1」を搭載

全14種の辞書ソフトを搭載

※ 日本語版のみ

データをたっぷり保存できる
大容量約250GBの
ハードディスク

富士通がおすすめするWindows Vista® Business

外出先でも余裕をもって使える
長時間稼働を実現

超低電圧CPUやLEDバックライトを採用するなど省電力化を徹底して追求し、約11.0時間*の長時間稼働を実現。さらに、「省電力」ボタンを搭載し、使用環境に合わせてより効果的なバッチリ運用を可能にしています。



※ 動作環境：室温20℃、電源オフ時の待機状態、ディスプレイ消灯時

軽快に持ち歩ける軽さ
約1.30kg*



※ 重量は、ディスプレイ消灯時の重量です。

すぐれた堅牢性を実現

様々なモバイルシーンを想定して、新しい評価試験を実施し、高い堅牢性を実現しています。



※ 試験方法は、JIS S 5013「電子機器の振動試験」に基づいています。

12.1型ワイド液晶を
10.6型ワイド液晶モデルと
ほぼ同じサイズのボディに搭載

左右約5.4mmの超狭液晶規格により、本体サイズを最大限に活用し、12.1型ワイド液晶を搭載。



コンパクトさと
ユーザビリティを両立

本体幅ギリギリまでキーボード部を広げ、キーピッチ約18mm/キーストローク約2mmのキーボードを搭載。



広い面積を確保したフラットポイント
を搭載し、快適な操作性を実現。

高速ワイレス接続が可能な
無線LANの最新規格
IEEE802.11n Draft 2.0 準拠
(Wi-Fi® 準拠)

多彩な機器と通信できる®
Bluetooth® ワイヤレステクノロジー
(Bluetooth® 準拠)

※ Bluetooth® 無線技術は、Bluetooth® 規格に基づいて開発された無線技術です。Bluetooth® 規格は、Bluetooth® 規格に基づいて開発された無線技術です。

※ Wi-Fi® 無線技術は、IEEE802.11n Draft 2.0 準拠の無線技術です。



※ 接続方法は、JIS S 5013「電子機器の振動試験」に基づいています。

※ 重量は、ディスプレイ消灯時の重量です。

Tips

所谓layout design指的就是版式设计。专门从事排版工作的人被称为排版师。但一般情况下多是由设计师来担任相关工作，因此，特别是那些负责排版工作较多的设计师，也可以被称为版式设计师。

接受者的便利

接受者的要求

希望了解想要的东西

希望被感动

对位置和场所的确认

希望了解接下来的计划

排版的注意事项

- 1 迅速获知那是什么
- 2 迅速了解特点和方便之处
- 3 能够迅速搜寻所需信息
- 4 整体上具有美感

接受者获得的东西

- 1 共鸣
- 2 完成感
- 3 满足
- 4 感动

当然，这里也包含了想买的要求。

这项内容也可以用来评判版式设计是否优秀。

结果，通过版式设计，接受方能够获得上述便利。

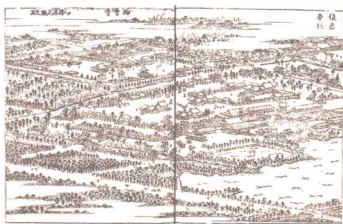
2 空间与版式设计

画报或网页的版式设计多采用二维化扩展的处理方式。二维就是平面。二维化的扩展在版式设计中被称为空间。空间原本是三维的，但由于版式设计虽然是在平面上工作，却可以进行能够让人感觉到厚度的扩展而被称为空间。

绘制草图等素描样张是版式设计的一种秘诀，对于以对空间的把握为基础来美化平面的分割比例来说非常有效。如果将平面化的扩展当作三维的体积来处理，确实有助于进行版式设计。因此，我建议设计师们要绘制草图。扩展的英文是space，其中原本就包含了空间的意味。本书中也采用空间（space）这一表述。



由于地图将立体的山川大地做了平面化处理，所以人们探索出了许多不同的地图表现方法。为了将地面情况表现得生动逼真，地图的表现方式分为立体的表现和重视位置关系而无视地表起伏这两种情况。



画面中包含了山的形状，并立体地将其呈现出来。这幅风景作品给观者带来一种身临其境的感觉。（秋里篱鸟著、竹原春朝斋等绘制的《摄津名所图会》卷一 / 宽政十年刊）

Check point!

如果写实地绘制道路反而会显得不协调，相对于曲线而言用直线表现更加合适。道路的拐弯处也要用曲线图表的技巧来描绘。



“Navigator” vol.15



道路以表参道为轴，以垂直线和水平线为制图标准来整体处理。尽量统一弯曲道路的角度，整合之后插入图中。

这份地图两侧列有辅助信息，对于发挥地图效果起到了帮助作用。在表参道两侧，只有商店等设施的位置是能够确认的。而大型建筑物内部的商店，则在地图左右的空白处以一览表的形式出现。这张地图是2008年12月用光照亮表参道时的样子。

01- 版式设计的诞生

3 空间的平衡与紧张

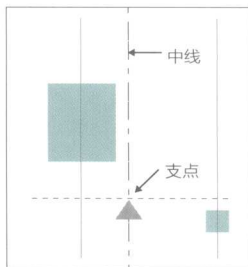
上一小节我们说明了对空间的把握是版式设计工作的基础。于是，“怎样获得空间的平衡”这个问题就成了设计师面临的首要任务。

我们经常会听到“这幅画的平衡很好”或者“版式设计最终具有了平衡感”等说法。这里所说的平衡到底是指什么呢？能够准确回答这个问题的人竟然出乎意料的少，大多数人只有一种模糊的感觉。

但实际上，从视觉心理学的角度来看，所谓的平衡是能够讲清楚的。形状或颜色都

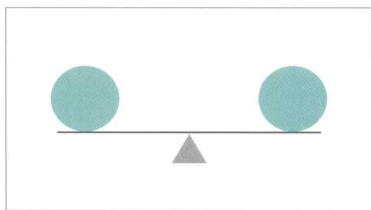
具有一种视觉重量，而视觉上的平衡正是基于这种重量感而提出的。所谓视觉性的重量就是指视觉上的轻重感受，很接近物理上的重量。

称量两个不同物体的视觉重量，就像把它们放在天平上称量一样。问题是，支点的位置在哪里？版式设计就是寻求平衡。如果打破平衡，版式设计就会失败。换言之，所谓取得了平衡，其实就是最紧张的状态。紧张产生视觉冲击力。平衡之所以重要，是因为作品的视觉冲击力正是因其而产生的。

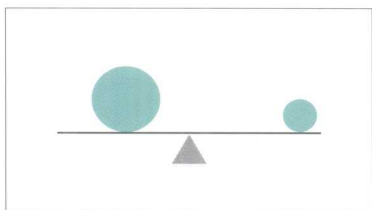


● 如何取得平衡

平衡的原理就是以下两项



视觉上的平衡基本上与物理上的平衡是一样的，如果两个物体重量相同，则支点位于两者的正中。这就是通过对称来获得平衡。



当其中一方偏重时，支点就要向这一方靠近。在排版中来看，支点的位置就会放到中间线上。

Q

为什么要取得平衡？

A

取得平衡就会产生紧张感。

Q

为什么必须有紧张感？

Q

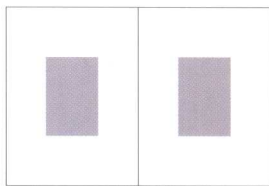
为什么必须有视觉冲击力？

A

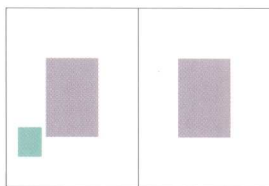
有紧张感的部分会产生视觉冲击力。

A

视觉冲击力能够打动人心。



当左右两侧分别放入相同的图形时，虽然画面具有稳定感，也呈现出一种品质或风格，但却略显乏味。



在一侧加入一个图形，对称结构被打破，从而使画面产生了动态。

4 媒介是由文字和图片构成的

媒介是通过对五种感觉的利用而制作出来的。设计师利用视觉、听觉、嗅觉、味觉、触觉各自不同的特性来塑造媒介的特征。通过“将信息传递给对方”的方式来分别利用五种感觉。

从视觉的角度来说,虽然不断出现新的媒介,结果其基本组成元素仍然还是图片(包括照片)和文字。绘画,开始于三万五千年前的洞窟壁画,逐渐演变产生了象形符号。而语法一旦确立,象形符号就成了象形文字,进而继续发展成为成熟的文字。

图文同根,二者本来就关系紧密。但是,图片是诉诸于看的,而文字是诉诸于读的,二者的功能各自独立。

网页、杂志、海报、电影、录像、手机等,这些媒介都由图片和文字构成。首先需要了解它们各自的特点。

■ 什么是媒介?



为了传达信息,使用能够使对方明了的媒介是很必要的。

■ 以交流为目的的媒介

利用五种感觉



通过五种感觉来进行交流。

采用了适合于各种器官的媒介。

视觉媒介由绘画、文字或肢体语言共同构成。

■ 运用了视觉特点的媒介

各种媒介

印刷类

海报
报纸
传单
宣传册
卡片
单行本
杂志
DM

电波类

电视
网页
手机

电子信息类

CD
DVD

大脑中的处理



据研究,在五种感觉的信息处理中,视觉信息占了90%。通过易于处理的图形来传达信息能够提高信息的传达效果。

效果

意义的理解

对信息所含意义的认知

美的感动

与兴奋等的共鸣

排版的基础

排版的规则就是,为了提高这两种效果,通过易于处理的图形来传达。

脑科学

人之所以能看、能听、能行动,都是源于大脑的活动。思考和成像也同样是大脑的活动。了解大脑的这种活动,“明辨大脑与心的关系”,就是脑科学。

各种技术的进步使人们可以通过图像化的方式用眼睛来确认大脑的活动了。通过数据观察和大脑成像技术,人们就能够了解大脑中到底发生了什么反应。观察的结果是色彩和视觉心理学的依据。今后,脑科学研究所获得的数据会给设计带来巨大的影响。