

版面设计 的原理

[日] 伊达千代 & 内藤孝彦 著 周 淳 译

设计前必须知道的事情

l
a
y
o
u
t

BASIC
DESIGN

1



中信出版社·CHINACITICPRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

版面设计的原理 / (日) 伊达千代, (日) 内藤孝彦著; 周淳译. — 北京: 中信出版社, 2011.10

书名原文: Design Rules

ISBN 978-7-5086-2899-8

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

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第133795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

本书仅限于中国大陆地区发行销售

版面设计的原理

BANMIAN SHEJI DE YUANLI

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: 中国电影出版社印刷厂

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 10

字 数: 80千字

版 次: 2011年10月第1版

印 次: 2011年10月第1次印刷

京权图字: 01-2011-1953

书 号: ISBN 978-7-5086-2899-8/G · 714

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

网 站: <http://www.publish.citic.com>

投稿邮箱: E-mail: author@citicpub.com

服务热线: 010-84849555

服务传真: 010-84849000

版面设计 的原理

[日] 伊达千代 & 内藤孝彦 著 周 淳 译

设计前必须知道的事情

l
a
y
o
u
t

BASIC
DESIGN

1

前言

听到“设计”这个词时，大多数人可能会联想到拍漂亮的图片，用电脑制作文字或者符号这些工作。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的人很多吧！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的艺术性的。不过任何平面设计作品，都不是“在无意中想象”、“偶然”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不教这些原理。因为这些原理本来就应该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厉斥责，在这样的过程中慢慢领会的。

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厉的美术指导。因为有了电脑，无论在家中或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”进行系统解说。或许在书里看不到从“设计”一词联想到的华丽形象。但通过学习这些方法，进而使这些方法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。读过本书如果能使你在“设计”过程中体会到比现在更多的乐趣、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·对齐	16
视线的移动	20
构成·重复	26
直线与曲线的灵活应用	30
重心和平衡	34
字形·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

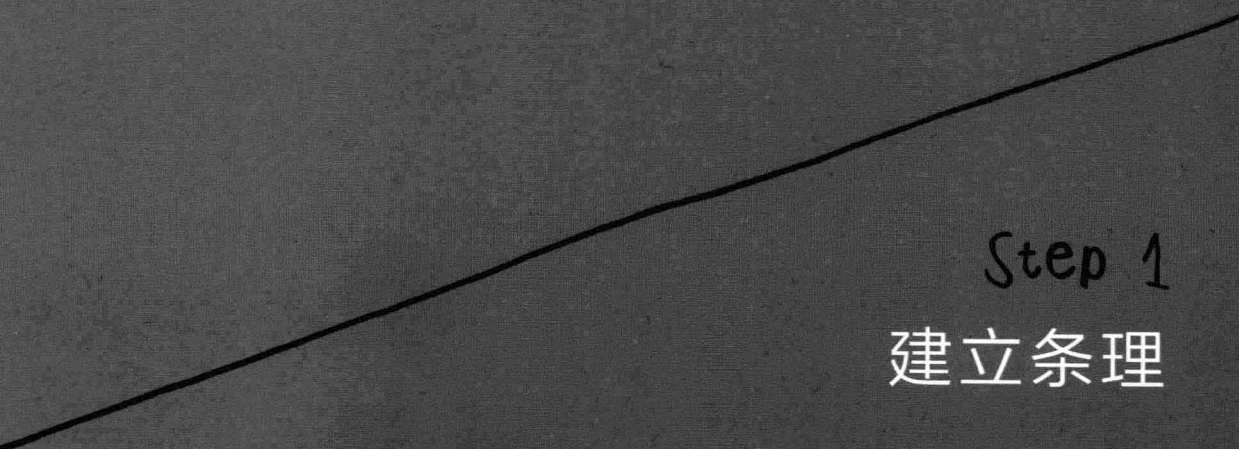
Step 4 设计技巧

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
----	-----



Step 1

建立条理

信息的整理

贴近和远离

排列 · 对齐

视线的移动

构成 · 重复

直线与曲线的灵活应用

重心和平衡

字形 · 字体

易读的文字编排

统一线宽

对称带来稳定感

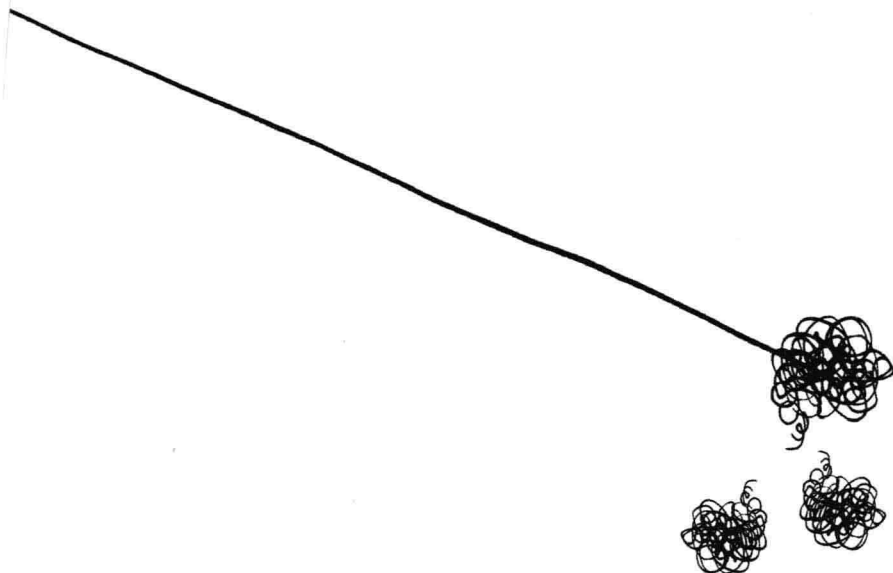
设定虚拟边框

网格的灵活应用

专栏

完全形态法则

Step 1 建立条理



接下来本书将对关于平面设计的种种规定（原理）进行解说。所谓平面，简单地说就是“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，光凭外观也不知道设计工作的具体内容。也许你会对一些作品抱有“到底哪里进行了设计呢？”的疑问。如果只是单纯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，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，首先要将想传达的信息正确整理，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不能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。

在这一章里，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，必须能鲜明地表现出设计所产生的“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，在此举某个小组为通知圣诞晚会而设计传单的过程为例来解释说明（图1）。

第一步是“理解”的阶段。将要设计的作品的受众是谁，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）。

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。但是比起用“很有意思呀”、“请来参加吧”这样的文案来号召，发挥平面设计（视觉效果）力量的方法会更好。这正是最能发挥设计力量的时候（图4）。



图1 看一下这个圣诞晚会传单的例子。需要通知的内容如上图所示。但是就这么摆着不加修饰是很难让人理解的。

いつ？	クリスマスの一ヶ月前
誰が？	サークルの仲間
どこで？	サークルの会合で
どのように？	手にとって
目的は？	パーティの告知と参加者の募集
どうなればOK？	参加者が増える

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，不能正确整理好这些信息就不能进行下一个设计步骤。



图3 排列图1中内容的重要度。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比较低。



图4 光凭文字很难表达作品意图，发挥“设计”的作用能一下子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，添加上地图或许更便于理解。这也是视觉化的一个例子（图6）。

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，但就单纯地摆在那会显得单调乏味（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。重要度低的要素尽

可能做小，让周围的空间多些。传单是拿在手中阅读的，就算使用了很小的文字应该也没有太大的关系。这样也使得纸面产生了留白。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）。

经过这三个步骤，设计的基本工作就完成了。和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。不但能更好地传达信息，还能成为烘托整个版面更显华美的设计要素。



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。

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是那么难。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的长方形时，在一个个长方形进入眼帘之前，首先注意到的是由长方形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”，也就是把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，必须考虑把哪个要素和哪个要素贴近摆放，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配置。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。

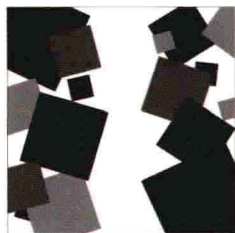


图1 在看到个别长方形之前，最先注意的是中央的空白部分。

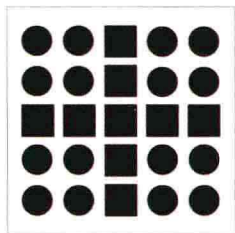


图2 比起逐个的图形来说，由相同形状集合组成的十字形更容易辨认。



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。

这是通知圣诞集会的海报。类似这个例子有很多信息罗列的情况下，必须巧妙地使用贴近、远离的手法。这个例子中，活动的主要信息都集中在上面的红色部分里，看起来和其他要素明确地分隔。而且把集会活动的内容逐项列出，让人能够快速找到想知道的信息。

White Christmas in NAKAKARU

11.26 (木) ~ 12.25 (木)
 期間中は町がイルミネーションで飾られます。
 また、町内の各ショップで
 様々なイベントが催されます。

オープニングセレモニー 11月26日(土)
 開場 PM2:30~
 料金 無料
 中山ホール 開場時に入場整理券を発行します。
 出演 コーラス隊
 古賀ハンドベルクワイヤー
 キッズ劇団
 中山クインテット

入場券の整理番号によりツリーのイルミネーション点灯者を抽選で決定します。
 また、抽選でサブライズプレゼントが当たります。
 シンボリックツリー点灯式が17:30~中山公園にて行われます。

キャンドルイルミネーション点灯式11月27日(日)
 時間 PM5:00~
 場所 中軽井沢駅前
 お菓子のプレゼントや、紅茶、ジュース、ワインのサービス等があります。

クリスマスコンサート 12月10日(土)
 時間 18時00分(開場)~20時30分
 出演 中軽井沢吹奏楽団・バードコーラス
 料金 無料
 場所 公民館

POINT

编排文章前，必须先认真阅读、理解把握文章内容。之后，就可以考虑把哪段文字和哪段文字或者图案作贴近处理。如下面的例子，把所有要素均等地排列出来则很难找出重要的资讯。和上面的范例对比，就能明显感觉到贴近或远离产生的效果。

White Christmas in NAKAKARU

11月26日(木) ~ 12月25日(木)
 期間中は町がイルミネーションで飾られます。
 また、町内の各ショップで
 様々なイベントが催されます。

オープニングセレモニー 11月26日(土)
 開場 PM2:30~
 料金 無料
 中山ホール 開場時に入場整理券を発行します。
 出演 コーラス隊
 古賀ハンドベルクワイヤー
 キッズ劇団
 中山クインテット

入場券の整理番号によりツリーのイルミネーション点灯者を抽選で決定します。
 また、抽選でサブライズプレゼントが当たります。
 シンボリックツリー点灯式が17:30~中山公園にて行われます。

キャンドルイルミネーション点灯式11月27日(日)
 時間 PM5:00~
 場所 中軽井沢駅前
 お菓子のプレゼントや、紅茶、ジュース、ワインのサービス等があります。

クリスマスコンサート 12月10日(土)
 時間 18時00分(開場)~20時30分
 出演 中軽井沢吹奏楽団・バードコーラス
 料金 無料
 場所 公民館

Step 1 建立条理

以旅行社介绍度假胜地的宣传小册子为例。页面整体分割为上下两部分，上面是重点的海岸介绍，下面是这个海岸上各个娱乐景点的介绍。虽然版面中的信息相对较多，但是只要将要素作巧妙的贴近处理，就不会让人感觉杂乱无章。



在这个例子中，各个娱乐景点的图片和解说之间的间隔缩小到1毫米的程度，要点就是尽可能缩短间距。虽然整体上的编排随意，但文字和图片相互贴近、密切相关，自然也就看出它们之间是一个整体。



并不是所有相关联的要素都需要进行贴近编排。还有一种方法是在要素之间留白，也能使图像和文章的关联更紧密。在右面的例子中，图片上下分开，通过将文字置于余白当中，不仅显现出文字和图片间的关联性，而且使图片更加生动，烘托出气氛。



いつか、王子様がやってくると
信じていたあの頃



上面的例子中，如果试着把文字放在其他位置会产生什么样的效果呢？为了保证文字和图片之间的条理性，把文字放在离图片近的地方看看。无论哪个版面，不仅显得枯燥，而且和上图比起来图片和文字的关联性还变差了。从这个例子可以看出，需要编排的要素较少时，在中间留白以建立条理也是一种设计手法，希望大家记住。

