

Art & Design

通俗、系统、精细
教学可操作性强
超大信息容量
近500经典案例展示
原理性研究
与实战高度融合

BANSHI SHEJI 版式设计

艺术与设计的
新世纪高等美术系列教材
基础教学
刘春明主编
四川出版集团 四川美术出版社

最新
版本

art
design
art
design
art
design
art
design

BANSHI SHEJI

版式设计

艺术与设计基础教学

新世纪高等美术系列教材·刘春明主编

四川出版集团 四川美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

版式设计 / 刘春明主编. --成都:四川美术出版社, 2011. 1

新世纪高等美术教材

ISBN 978-7-5410-4445-8

I. ①版… II. ①刘… III. ①版式-设计-高等学校-教材 IV. ①TS881

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第250564号

新世纪高等美术教材

XINSHIJI GAODEN MEISHU JIAOCAI

版式设计

BANSHI SHEJI

刘春明 主编

出品人: 马晓峰

责任编辑: 何启超 陈娟

特约编辑: 武婵娟 徐一文 梅少云

装帧设计: 刘春明

责任印制: 曾晓峰

责任校对: 任希瑾

出版发行: 四川出版集团 四川美术出版社(成都市三洞桥路12号)

邮政编码: 610031

经 销: 新华书店

印 刷: 成都经纬印务有限责任公司

成品尺寸: 185mm×260mm

印 张: 9

版 次: 2011年5月第1版

印 次: 2011年5月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5410-4445-8

定 价: 38.00元

著作权所有. 违者必究

本书若出现印装质量问题, 请与工厂调换

务实 * 前瞻 * 系统 一套别具特色的系列美术教材

中国美术家协会理论委员会委员 林木

随着近年来的教育大扩招，美术教育成为大学教育最重要的扩招领域，过去一个班几个人、十几个人的美术精英教育模式，已为大众的普及性教育模式所取代。这种全新的大众化美术教育现状，为当代美术教育提出了全新的课题。创造新的美术教育模式，成为当代美术教育的当务之急。如果说一个教师面对几个学生，或十多个学生可以一一口手相授，可以不要教材，那么，在当代美术教育中，面对众多的学生集中授课，学生下课后还得复习与自习，则教材的需要又无疑是十分迫切的。

作为以科学规范为特色的现代美术教育与以前师徒相授的传统教育的重大区别，就是要以教育科学、教育规律为基础，形成以普遍的教育科学规范和教师个人实践经验相结合的现代授课模式，杜绝授课教师纯粹个人经验的感性和随意偶发式的教学方式，这无疑是现代科学教育的重要特征。为此，以前在各地美术学院流行的不需要教材，而纯粹由教师口手相授的教育模式，应该说不符合现代教育规律的。这自然也是在当今教育质量评估体系中，使用教材以及使用何种质量教材要被列入评估的重要原因。

美术教材的编写，应能真正深刻领悟当今社会对美术的现实需要，深刻把握当代美术教育对现实的适应。把美术自身的创造规律与此种特定的现实需求相结合，当为美术教材编写的重要原则。

那么，什么是美术教育的现实需求？这就要求美术教育必须从服从市场，服务社会出发。传统美术教育中那种对个性创造的高度强调，在今天已演化成为艺术设计中把个性融入社会需求的共性创造中去的大趋势。了解市场，了解民众的审美需求，了解产品出口中的国际审美需求。这些，都使美术设计教育的每一步都有着服务市场，服务社会的明确目的。而在国、油、版、雕等纯美术，以及美术

学（美术史、论、评论）的教育中，洞察国内外当代美术的现状，把握民族美术传统的本质与要素，了解艺术家个体经验、创作个性与当代生活、民族共性、人类共性间的关系，也是当代艺术创作中必须把握的关键，当然也是当代美术教育的需要。

本套丛书的编纂者们有一个突出的特点，即他们都是来自美术教育第一线富于教学经验的教师，他们对市场、对教育、对国内外需求都有最真切的了解和把握。他们或者是活跃于当代画坛，知名于国际的著名画家、理论家，或者是活跃于当代设计界，蜚声于国内外的行家里手。他们知识结构新颖合理，熟悉本行国内外学术研究的最新成果。在他们的著述中，有着大量对当代艺术思潮，对当代设计时尚，对当代优秀艺术家、理论家、设计家及其作品的介绍。这对学生们了解美术创作、美术设计及市场要求是十分重要的。同时，理论与实践，书面知识与可操作性的相互结合与促进，也是本系列教材的重要特征。书中的图例多为编纂者及学生们优秀的设计及作品，这可使学生们亲切地感受到同龄人的成果，感受到这些作品中自己的目标、差距，生发某种亲切、自省与自信。这种来自真切示范意义上的现实性、实用性、可操作性，无疑是本系列教材另一重要的特点。

同时，本教材编写的系统性亦是一大特点。此种系统性表现在对当代美术教育的全方位包容上，几乎包括了当代美术教育的各门类、各学科。充分体现了这套美术教育丛书的完整性、系统性。另外，丛书编纂者们在各自专业门类的知识介绍中又都十分注意系统性阐述。他们注意课目与课目间，专业与专业间的相关联系。对这种学术间系统性的关注，使此套系列教材显得生动活泼，充满知识趣味，适应当代复合型人才培养的需要。这也使本系列教材在相关丛书中突显出自己鲜明的特点。

设计专业毕业的大学生,进入社会,遇到的最大问题是学校里学的知识同实际工作要求有较大差距,一般都不能较快进入设计市场实践工作状态,往往需要相当长的时间,才能适应工作。各类平面设计从版面构成的角度来讲,最核心的是版式设计,而平面设计专业的学生在设计实践中,版式设计的能力是最薄弱的环节之一,这个问题其实在学校时就反应出来了。笔者在教学中注意到,同学们在完成各种平面设计作业时,本来有很好的创意构思,但由于版式设计上存在较大问题,而导致最后设计的失败,这种情况有一定的普遍性。另外,课堂设计作业往往不考虑制版印刷工艺流程,也不按照制版印刷的标准化作业要求,导致学生到了工作岗位后,甚至不懂如何进行正规的标准化设计作业。以上问题都涉及到版式设计教学,可见版式设计教学的重要性。

从学校学习到社会工作要有一定过程,这是必然的,但能不能将这一过程尽量缩短,解决此问题要从多方面着手,第一要有合理可行的设计教学课程体系,第二要有与市场接轨的设计教学方法,第三是要求担任设计课程的教师具有较强的市场设计实践能力。真正很好地具备这三个条件并不容易,涉及到方方面面的复杂问题,不是一朝一夕就能解决的。但这个问题还是可以从技术层面得到一定程度解决。既然平面设计专业的学生在设计技巧的学习中的难点是版式设计,那么,除加强版式设计课的教学力度,改进版式设计课的教学方法外,有一本实用、系统、完整、精细、可操作性强的版式设计课程教材很必要。

为了写好这本教材,笔者在几年前就开始特别关注国内外版式设计教学的动向,注意相关书籍的出版,收集相关的资料,研究版式设

计的基础理论和设计技巧,构思策划这本教材,作了一些准备工作。但由于平时教学工作任务较重,教材的撰写工作时断时续,直至2008年底,教材的文本写作才基本完成。后又经过若干次修改和完善,而每一次修改都会找到问题,深刻地体会到,要做到尽善尽美,实在太难。接下来是亲自进行书籍的版式设计工作,所以教材至今才出版面市。

本教材力求较好地解决理论和实践的结合问题,在重实践技巧的前提下,将版式设计的基础理论进行较深入而通俗的剖析,并将这些理论和实际案例紧密结合。让学生能够在掌握版式设计技巧的同时,能够明白为什么要这样做,从而加深对版式设计的理解。

在开始写这本书时,笔者的另一本教材《平面构成》已经出版。平面构成是研究各种元素在二维空间里的构成法则、规律、技巧,是一个学习构成基础理论和注重练习性的课程。而版式设计也是研究各种元素在版面空间里的构成法则、规律、技巧。二者的区别在于,版式设计是将各种元素具体化为文字、图形和色彩,更加注重对平面设计的实际应用技能的学习。版式设计是各个领域应用性平面设计的基础,构成的基础理论要通过版面设计实际运用在各个平面媒体的设计上。这些应用性平面设计包括:平面广告设计、包装设计、书籍设计、VI设计、杂志设计、报纸设计等等。不同领域平面媒体的版式设计,虽然各自具有不同的特点,但基本理论是一致的。《平面构成》《版式设计》两本教材好像一根环环相扣的链条,有着密不可分的前后呼应关系。

由于笔者长期从事各种各样的平面设计实践,总结了不少很实用的经验,本教材在对这些实践经验进行归纳总结的同时,特别对印前



前言	001
版式设计的定义	002
第一章 版式设计的基本原理、法则及应用	
一、骨骼与分割是版面构成的基本构架	004
二、版面骨骼与分割的类型	005
1. 数理型	005
2. 自由型	005
三、网格系统	008
四、版式设计形式法则	014
1. 对比与统一	014
2. 对称与均衡	014
3. 节奏与韵律	015
五、版面的对齐与错位原则及应用	016
六、版块集群与分组的原则及应用	016
七、黑白灰关系原则及应用	018
八、最佳视域(视觉中心)与视觉流程	020
1. 版面视觉中心与视觉流程的关系	022
1) 视觉中心是视觉流程的起点	022
2) 视觉中心是视觉流程的中转站	022
3) 视觉中心是视觉流程的汇聚点或终点	022
2. 建立版面视觉流程的技巧	022
1) 对线法是最基本的技巧	022
2) 利用图形图片的造型特点	022
3) 利用线或其他指向性元素作导向	023
3. 视觉流程的种类	023
1) 常规型视觉流程	023
2) 对角线型视觉流程	024
3) 曲线和折线型视觉流程	024
4) 放射、汇聚型视觉流程	024
5) 单纯性视觉流程与复杂性视觉流程	025
九、版面的空间关系原则及应用形态	026
1. 版面构成元素的前后重叠遮盖	026
2. 版面的透视表现法	027
3. 版面构成元素的面积大小	028
4. 构成元素的明度、饱和度、冷暖度、锐利度	028
5. 版面构成的矛盾空间	029
十、版面构成的动静关系	030
十一、版面构成的聚合与分离关系	030

第二章 版面构成的基本元素及表现技巧	
一、点线面是版面构成的基本造型元素	032
二、版面设计的应用要素	034
(一) 文字	034
1. 字体	034
1) 优秀的常用中文字体	035
2) 手写体	035
3) 经常使用的标准中文字体	036
4) 要谨慎使用的中文字体	036
5) 最好不用的中文字体	036
6) 常用的优秀外文字体	036
2. 文字大小的常用标准对照表	037
3. 版面文字的大小	038
4. 字距和行距	039
5. 文字编排基本格式	040
1) 左右对齐	040
2) 齐中	040
3) 齐左或齐右	040
4) 段落文本形态填充	041
5) 文字绕图	041
6) 齐左、齐右、齐中综合格式	042
7) 斜排格式	042
8) 文字分栏	042
9) 自由格式	042
6. 文字版面编排上的版块群组	044
(二) 图形	045
1. 摄影图片	046
1) 印刷制版工艺对摄影图片的技术要求	046
A. 图片的分辨率	046
B. 图片的色彩模式	046
C. 图片的格式	047
2) 摄影图片在版面设计上的应用形式	048
A. 矩形图片的直接应用	048
a. 重复型矩阵	048
b. 对称型矩阵	048
c. 图片严格在版心边框线内的矩阵	048
d. 自由型矩阵	048
B. 退底图	048
C. 多图片的合成	048
D. 图片的特效处理	048
E. 图片的分割重组构成	048
F. 图片的剪裁与局部特写	048

3) 图片的质量直接关系到版面的传达效果	050
2. 非摄影插图	051
1) 写实性插图	051
2) 中国传统绘画性插图	052
3) 抽象性插图	052
4) 卡通漫画插图	053
5) 民族传统图案	054
3. 版面上图片组构的设计技巧	056
1) 图片大小比率	056
2) 版面上图片的对位及版块关系	057
(三) 色彩	058
1. 色彩的种类	058
1) 有彩色	058
2) 无彩色	058
3) 特殊专色	058
2. 色彩的属性	060
1) 色相	060
2) 明度	060
3) 饱和度	060
3. 颜色的混和	062
4. 色彩的心理感受及象征性	064
1) 色彩的冷暖	064
2) 色彩联想	064
3) 宗教信仰	066
4) 时代	067
5) 国家民族	067
6) 历史文化	068
7) 风俗习惯与色彩禁忌	069
8) 年龄与性别	069
5. 色彩关系	069
1) 对比与调和	070
2) 类似色	070
3) 色调	071
4) 黑白灰关系	073
6. 色彩的通感	074
(四) 文字、图形、色彩在版面中的相互关系	076
1. 图文混排	076
2. 图片与文字之间的关系	077
1) 图片与文字在版面上的版块分割	077
2) 文字与图片的对位关系	077

第三章 版面构成设计的基本形式	
一、并列型	080
二、重复型 1) 绝对重复 2) 相对重复	081
三、对角型	081
四、对称型	082
五、斜构型	083
六、S型	083
七、边角型	083
八、曲线型	084
九、放射型	084
十、涡旋型	084
十一、自由型	084
十二、混合型	085
十三、版面设计发展趋势	085
第四章 杂志的版面设计	
一、杂志版面设计概述	088
二、杂志的结构要素	088
三、杂志的开本、纸张及装订	090
四、杂志封面设计	090
五、杂志的书脊及封底设计	093
六、封袋设计	094
七、杂志版权页和目录页设计	094
八、正文页设计	096
第五章 报纸的版面设计	
一、报纸设计概述	104
二、报纸的设计定位	108
三、报纸的导读系统	108
1. 目录导读	109
2. 内容提要及图片导读	109
3. 报眉导读	109
4. 标题导读	109
四、报纸的图片	109
五、报头设计	110
六、报纸内文设计	114
1. 报纸内文标题设计	118
2. 报纸内文的字体、字距、行距、分栏	120
七、报眉设计	121
八、报纸广告设计	122
附录	
参考作业练习	124
纸张常用开数及成品尺寸	125
四色混合色表	126

设计工艺技术规范要求作了必要介绍。各个不同平面媒体的版式设计大多与印刷相关,印前设计有许多规范的技术要求,因此,设计师在作印前设计时,必须按制版印刷工艺要求,进行规范的标准化设计。不然,花了很多时间辛苦作成的设计文件,可能连制版都没法完成。笔者将与这方面相关的内容,结合版式设计教学,也作了一些必要的介绍。并要求学生在完成课程作业时,每一个步骤,都必需按照制版印刷工艺技术要求,进行标准化的设计作业。

由于平面设计专业的版式设计课程属于专业基础课范畴,一般课程时间段安排在二年级上期,这时,主要的专业设计课程都还未展开。作为一门重要的设计基础课程,课时量约64学时,学时量略偏少,而课程的知识体量很大,内容很多。因此,我认为版式设计的教学应该着眼于基础,不应好高骛远,去讲太多设计主题的创意方面的知识,将课程内容主要定位在版面元素的构成基础理论和实际应用技巧的学习上。通过版面设计课的学习,为后续的广告设计、包装设计、书籍装帧设计、VI设计、网页设计等一系列应用性平面设计专业课程在版面构成设计方面打下良好的基础。因而,关于应用性平面设计课程的另一一些重要内容,如,市场调研、市场定位等知识,以后还要在各门专业设计课中学习,所以不在本教材中重点介绍。

学习版式设计必须要结合具体的平面设计媒介,但在版式设计课之后还有广告设计、包装设计、书籍设计、VI设计、网页设计等应用性平面设计课程,为了避免了和这些后续课程内容的重复,本教材在讲授如何在具体平面媒体中应用版式设计技巧方面,只用专门的章节

着重对杂志和报纸的版面设计作了相对详尽的介绍。杂志和报纸的设计是大多数学校的平面设计课程安排上所忽略了的内容,杂志和报纸设计涉及了许多重要的图文综合编排的知识内容,在版式设计上很有代表性,本教材正好弥补了对这些重要的知识的学习。在作业练习内容方面,也是遵循这一原则,重点布置了杂志和报纸版面设计的作业练习。但在本教材的大部分章节中关于版式设计的案例介绍方面,案例力求丰富、全面,几乎涵盖了平面设计所有领域。

另外,作为一本版式设计教材,本书封面及内页的版式设计应该成为生动的教学范例,以便诠释书中的一些基本原理及设计手法。如果一本版式设计教材,连书籍自身的版式设计都不符合教材中讲的那些道理,怎能让学生信服。所以,笔者亲自承担了本书从封面到内页的全部装帧设计工作,力求能够现身说法,使本教材更具实践性、生动性。

由于本教材对版式设计的一些理论和技巧进行了探索性的研究,在书中提出了一些新的概念和观点,难免会有失误,希望设计界同仁和专家学者们批评指正,以便进一步使版式设计的理论和技巧更加完善,使版式设计这门课程能达到更好的教学效果。

本书的出版还要感谢四川美术出版社何启超与陈娟两位老师的鼎力支持和辛勤工作,也要感谢成都黑蚁设计公司的傅斌总经理和干韵总经理,他们为这本书提供了不少黑蚁设计公司近年的优秀版式设计案例,丰富了此书的内容,使本书更贴近我国平面设计的市场现状。

刘春明 2011.3.

版式设计的定义

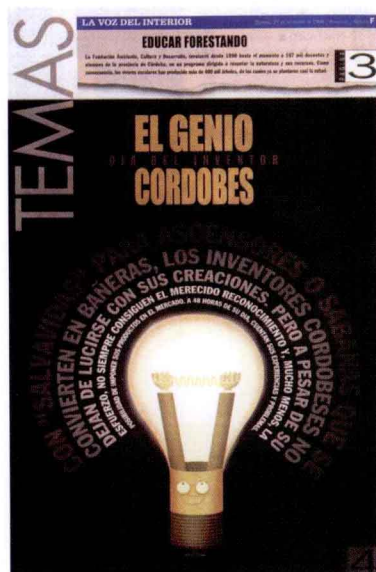
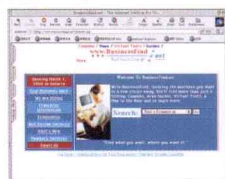
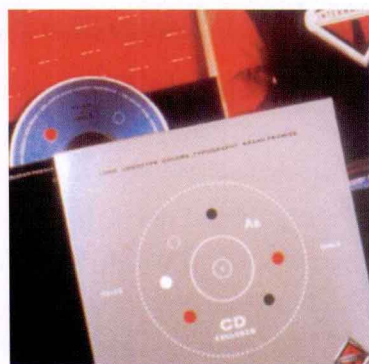
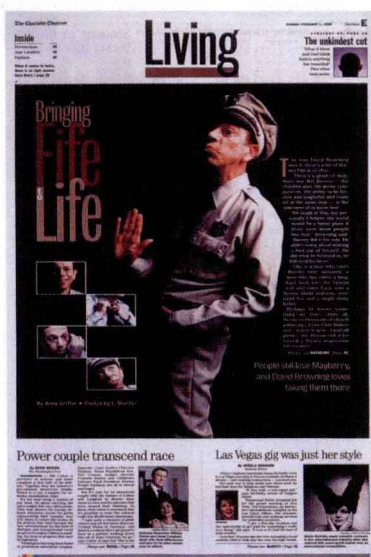
所谓版式设计,就是将文字、图形、色彩等版面构成元素在规定尺寸的版面上,按照一定的功能目的,并遵循视觉美学规律和法则,进行创造性的规划和布局,以期达到既美观和谐又符合内容要求的视觉效果和功能目的。版式设计的涉及面十分宽泛,它涵盖了所有应用性平面设计领域,主要指书籍设计、广告设计、包装设计、VI设计、报纸杂志设计、网页设计,电视广告中的某些平面性质的版面设计,电影的字幕设计也应归属于版式设计范畴。包装严格来讲属于三维空间,但在作具体的表面装潢设计时,一般需要展开成平面,才方便设计操作,所以,包装设计一般也归属于平面设计范畴。

在每个独立的版面中,建立空间观念也很重要。要在限定长宽尺寸的二维版面空间中,将需要传播的信息转化为设计的元素,将这些元素通过精心设计、安排布局在版面空间之中。这些元素在版面空间中构成的相互关系,如在什么位置,是什么形状和颜色,占有多大的面积,各个元素之间的相互联系,各元素在空间中的占有的比例,空间的剩余量(空白的多少)这些都是建构版面

空间形态需要解决的问题。另外,在版面的二维空间之中模拟三维空间的方式已成为人类在生产实践、科学技术、艺术创作各个领域工作中的重要手段和方式。在版面空间中模拟三维空间关系也是设计师面临的重要课题,所以,版式设计这门课程既要研究如何在版面上建构视觉上完美的二维空间又要学习如何在二维空间中模拟三维空间的原理和方法。另外,所有二维空间的版面,都要在三维的空间中进行展示,多个二维的平面也可能构成三维空间的立体形态;在信息时代,多元化的新媒体的不断涌现,也拓展了版面设计的领域;因此,才有所谓“平面设计不平”之说。

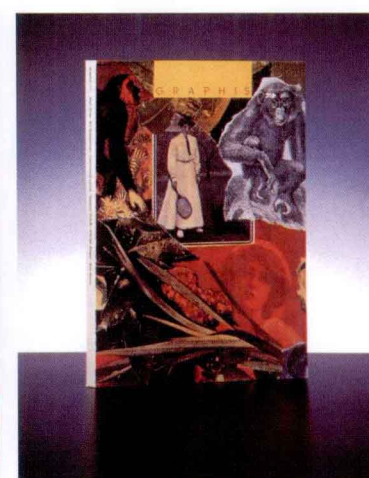
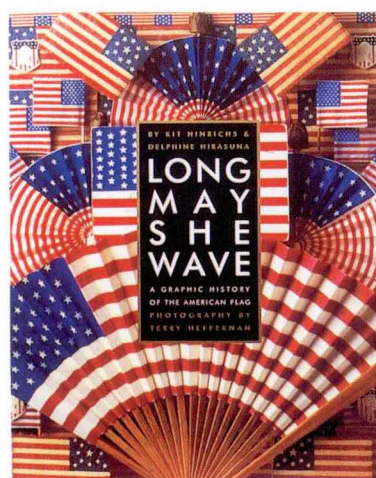
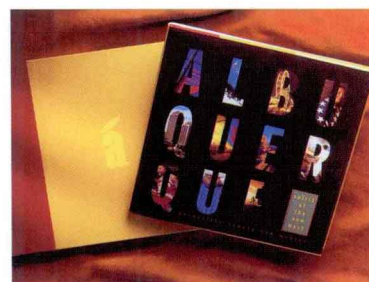
纵观现有的教材,大部分称为“版式设计”,也有部分称为“版面设计”,总体来说是一个概念。从字面上讲“版式设计”就是版面形态样式的设计,“版面设计”就是在限定了尺寸范围的二维空间中进行设计,版面二字的含义更基本,某些时候更便于在书中进行表述,所以本教材在进行相关的阐述中经常会使用“版面设计”这个概念。





版式设计定义：
就是将文字、图形、色彩等元素
在规定尺寸的版面上，
遵循视觉美学规律和法则，
进行创造性的规划和布局，
以期达到既美观和谐又符合
内容要求的视觉效果和功能目的。

版式设计的领域十分宽泛，
它涵盖了所有应用性
平面设计版面构成的范畴，
主要指书籍设计、广告设计、
包装设计、VI 设计、报纸杂志设计等。



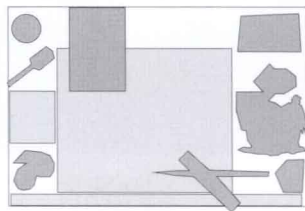
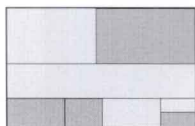
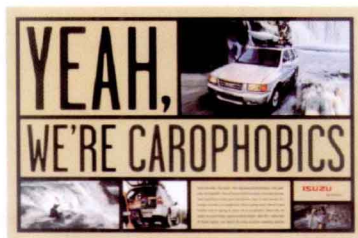
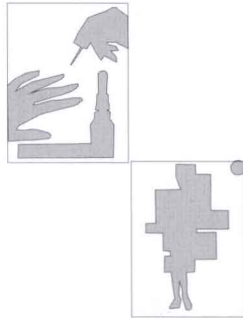
第一章 版式设计的基本原理、法则及应用

一、骨骼与分割是版面构成的基本构架

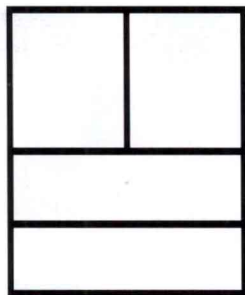
在平面构成课里我们了解到,所谓骨骼就是平面构成的框架结构。版式设计中,骨骼是构建规定范围的二维空间结构的基本框架,这同平面构成中的骨骼的基本概念是相同的。分割是版面中各个部分外形之间的切割关系。可以这样理解,版面是由各种各样形态特征的元素组合而成的,因而,版面就被这些不同元素的外形轮廓(或外形同背景之间的交界线)所切割,而产生不同板块,这些板块的组构关系就叫分割。版面在不同的分割状态下,产生不同的版面构成形态,给人不同的视觉感受。本质上,骨骼和分割共同界定了版面的形态架构,是有直接和紧密关联的两个概念,但又有不同的含义和区别的两个概念。骨骼是由

骨骼线和骨骼线之间的结点组成,分割是由分割线和分割的板块组成。骨骼和分割这两个概念的根本区别是:骨骼是框架,分割是板块。在一定条件下,分割线和骨骼线是重合在一起的;但有些情况下,骨骼线和分割线在版面上并没有完全重叠在一起,只是有内在联系而又各自独立存在于版面中。骨骼注重版面结构的基本框架,分割注重版面结构的基本外形。

骨骼和分割的理论适用于每一个版面构成形态,只要不是一张白纸,即便是最简单的版面形态也可以用骨骼和分割的原理来解释。可以说,骨骼和分割就是版面形态的基本结构,是研究版面构成形态结构的基本理论,它对所有平面设计构成形态具有普遍指导意义。



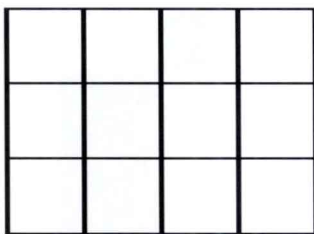
骨骼和分割的理论适用于每一个版面构成形态



等量型比例



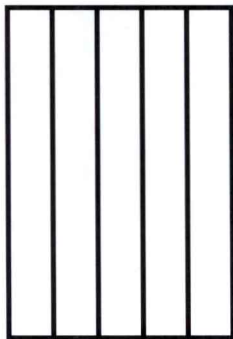
等比比例



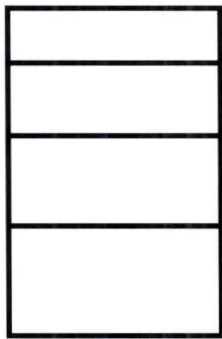
等分比例



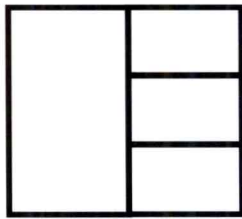
黄金比例为1: 1.618



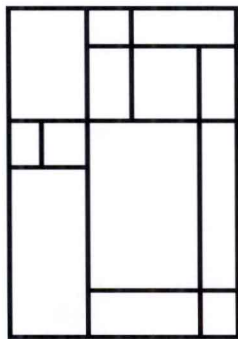
等分比例



等差比例



等形比例



自由型

二、版面骨骼与分割的类型

1. 数理型

古希腊哲人毕达哥拉斯把宇宙的本源归结为数，毕达哥拉斯学派认为：“数是一切事物的本质，整个宇宙的组织，就是数以及数的关系的和谐系统。”这是西方设计美学思想的本源与核心，西方的设计家正是在数理和谐关系理念指引下一路走过来，进而影响了整个世界的设计。版面的构成元素或构成的板块单元之间的大小关系应当尽量成简单的数理关系，这样的版面构成自然可以成为和谐秩序的整体。

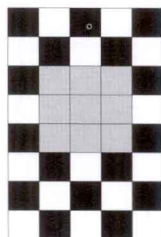
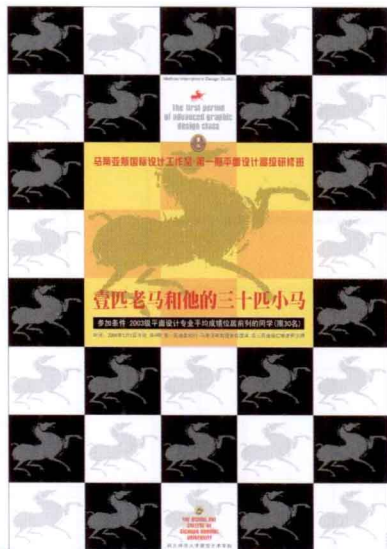
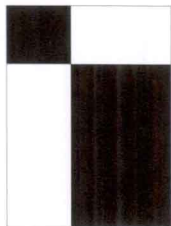
如果我们将版面的分割简化为矩形的分割形态，我们就可以将骨骼与分割合为一体来研究，这样更有利将版面的骨骼分割成数理形态。版面构成单元组合的数理关系可以分为很多种，如等分比例、等差比例、等比比例、黄金比例等等。大多数情况下，设计师在设计操作时并没有绝对严格按照这些比例关系来进行，但精确的等分比例关系是经常

会用到的。如版面的重复型构成形式就是等分比例关系，又如书籍、杂志、报纸内文版面设计的网格系统都会应用到等分比例关系。

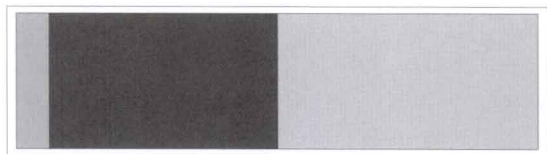
2. 自由型

自由型是指所有非数理型的骨骼分割，这是版面设计的一种很重要的形态结构类型。自由型的骨骼分割线在版面上不一定是水平和垂直线，但在实际的设计操作上，所有自由型的骨骼分割和数理型的骨骼分割都可以借助于水平和垂直的骨骼线来进行规范，实践证明，这样做简便快捷。这时的纵横骨骼线组成的框架类似数学中的坐标网格，有了这些坐标网格，就能比较容易地找到自由型分割的版面结构中各部分元素之间的对应关系，容易处理好复杂多变的自由型版面形态结构。这就是为什么网格在版面设计中具有应用的普遍性。关于这个问题，我们将在网格法的应用和对齐与错位原理的相关章节中详细讨论。

这套教材的封面设计采用了典型的矩形对角的版面分割方式，骨骼线和分割线是重合的。



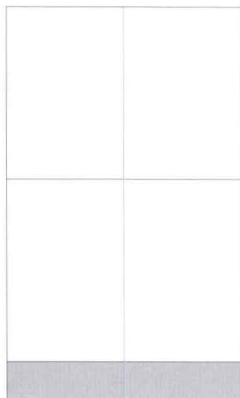
这是运用等分比例数理型版面分割设计的海报



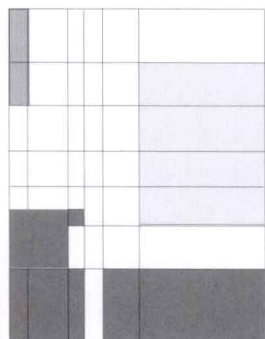
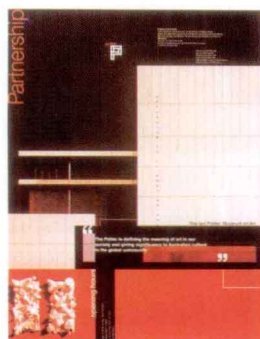
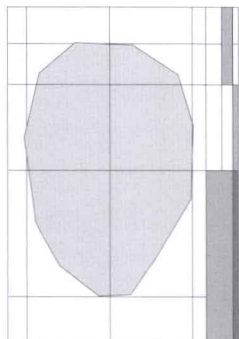
房地产项目现场路牌广告(成都黑蚁设计)

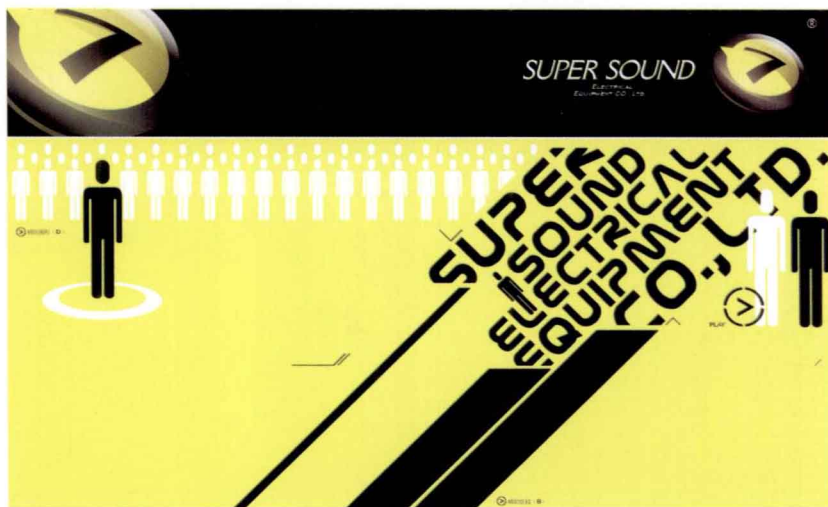


房地产报版广告(成都黑蚁设计)



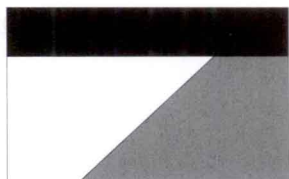
书籍封面设计





超音电气VI(成都黑蚁设计)

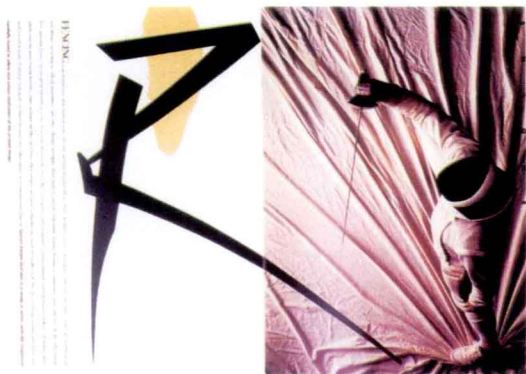
横平竖直的版面结构方式是版面设计的主要构成形式。正因为如此,打破常规,将版面分割线斜置,会有特别引人注目的视觉效果。



成都CD封面



超音电气CD封面(成都黑蚁设计)

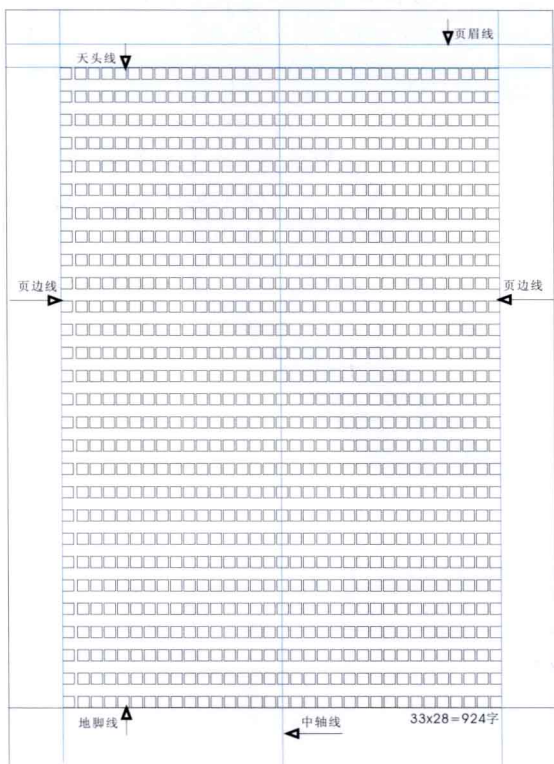


骨骼可以分为显性骨骼和隐性骨骼。显性骨骼的骨骼线在版面上有明确界定,甚至可能骨骼线本身就是版面的造型元素。而隐性骨骼的骨骼线大多不可见,隐性骨骼线在版面上只是一种理性的存在,只能起参考线的作用,用来框定版面组合结构,是研究版面构成形态结构的依据。在计算机辅助设计软件的页面上设置的辅助线通常属于隐性骨骼线。

在应用性平面设计的版面组构上,要运用骨骼和分割的原理来进行版面的组合布局,确定版面的形态样式。我们在学习研究一些优秀的平面设计作品时,也可利用骨骼和分割的原理,对这些作品的版面组合结构进行分析研究,理性地去探究它们的形态结构,发掘这些版面形态结构的深层次美学原理。只有这样,才能将先进的经验和技巧真正学到手,灵活地应用到自己的设计中。



房地产项目报纸广告(成都黑蚁设计)



在手工设计版面的时代，设计书籍内页时使用的出版社印刷好的标准网格设计稿纸

三. 网格系统

大部分版式设计的书籍都讲到“网格”，但有很多同学读了这些书后，还是不太明白网格的作用和重要性以及运用的技巧，很少有同学在设计作业中正确应用网格设计方法。基于这种情况，这里将尽量详细地介绍网格的原理，以及在不同版面设计中的实际应用方法，使同学们能够真正理解网格的重要性的必要性。

其实，网格设计法的产生和发展，是因为设计实践的需要，是一种极其实用的版面设计方法，不管是在过去的手绘设计和当代的计算机辅助设计都是如此。只不过，用计算机辅助设计软件来设计版面时，网格的应用更加简洁灵活。在版面设计中正确运用网

格方法，使设计有序规范、方便快捷。

在应用性平面设计的版面组构上，骨骼和分割的原理，主要是通过网格的形式来体现的。招贴、报纸、杂志、包装与书籍的设计都要用到网格法进行版面结构的定位和区域划分。网格法是实用而快捷的版式设计方法，在全世界都得到广泛运用。因为，任何构成形态的版面，都可用水平线和垂直线组成的网格作为版面结构的定位坐标。CorelDRAW设计软件中设定的导线(辅助线)就是起着定位坐标的作用，但它不同于数学中的坐标网格，数学中坐标的纵轴线和横轴线所形成的网格是绝对等分的。但版面设计的纵横网格不一定绝对等分，它是按照版面

的图文编排结构来设定的。划分版面基本框架结构的导线可能需要精确计算位置的数据,但大多数情况下,基本框架内部的定位导线是凭主观感觉,动态性的灵活设定。

古希腊的美学思想,认为宇宙间一切事物,长宽、大小、曲直的比例都是可以用数来量化。一切完美的形态的节奏韵律,都可用数的方式归纳总结出来,西方古代艺术家提出了黄金分割的准确数据是1:1.618。西方的版式设计正是沿着这条数理量化的轨迹必然发展成为现代版面的网格设计法。20世纪初,以德国包豪斯设计学院为代表的现代主义设计,具有代表性的荷兰“风格派”版式设计就已经可以算是网格设计法的雏形了,风格派的平面设计以垂直线和水平线来分割版面的方法,从本质上讲就是一种典型的网格设计方法。

二次大战结束时,由于各国均受战争影响,忙于恢复建设,还顾不上平面设计方面的研究和发展。而二战时期没有受到战争影响的中立国瑞士,在平面设计上有了空前的发展,形成了影响世界的“瑞士平面设计风格”。这种风格的特征就是,通过标准化的方格网络系统来规范版面结构,设定版面构成元素的位置关系,以达到设计上的统一和谐性。网格设计法首先在瑞士兴起,后又在美国得到推广运用,成为现代主义平面设计的标准化设计方法。

网格法的运用,在手工设计版面的时期,就对版面设计起到了巨大的作用,使得版面上的文字图形的安排组合更加有秩序,能够很容易地找到版面上各构成元素之间的有机联系,确立版面的结构布局,从而使版面设计更加方便而快捷。在计算机还没有应用到平面设计之前,设计书籍内页的时候,往往用的是出版社印刷好的标准网格稿纸来做设计。那时候,标准网格稿纸同数学中的坐标纸差不多,只不过是按照书籍的开本大小,来设定坐标网格尺寸,网格规范出书籍天头、地脚、左右页边距,在版心中细分出

以每个字为单位的网格线及行距线。但这种标准网格稿纸只适合设计非常规范的书籍版面,并不太适用于一些版面设计变化较大的书籍。自从有了计算机辅助设计手段,当代的平面设计可以很方便灵活地运用网格法,而不需要再用传统的近乎机械和繁琐的网格方法。

在计算机辅助设计软件中做版面设计,网格法运用非常方便容易,只需在计算机辅助设计软件的页面上,设置一些划分版面结构的水平和垂直辅助线就可以了。而这些纵横交错的辅助线从本质上讲就是网格。原则上,版面构成越复杂,划分网格越精细。

用CorelDRAW软件做版面设计,通常的做法是,根据版面骨骼和分割的形态,在版面上按照一定的尺寸位置,设定一些水平和垂直辅助线,以便框定版面各构成元素的区域、位置,规范版面结构。这些相互交叉的纵横直线,在版面上构成了一组网格线。这些网格线通常是以虚线的形式在电脑设计软件的页面上显现,在最后的設計成品中是没有的,除非这些线本身就是版面的构成元素,也就是属于显性骨骼线。

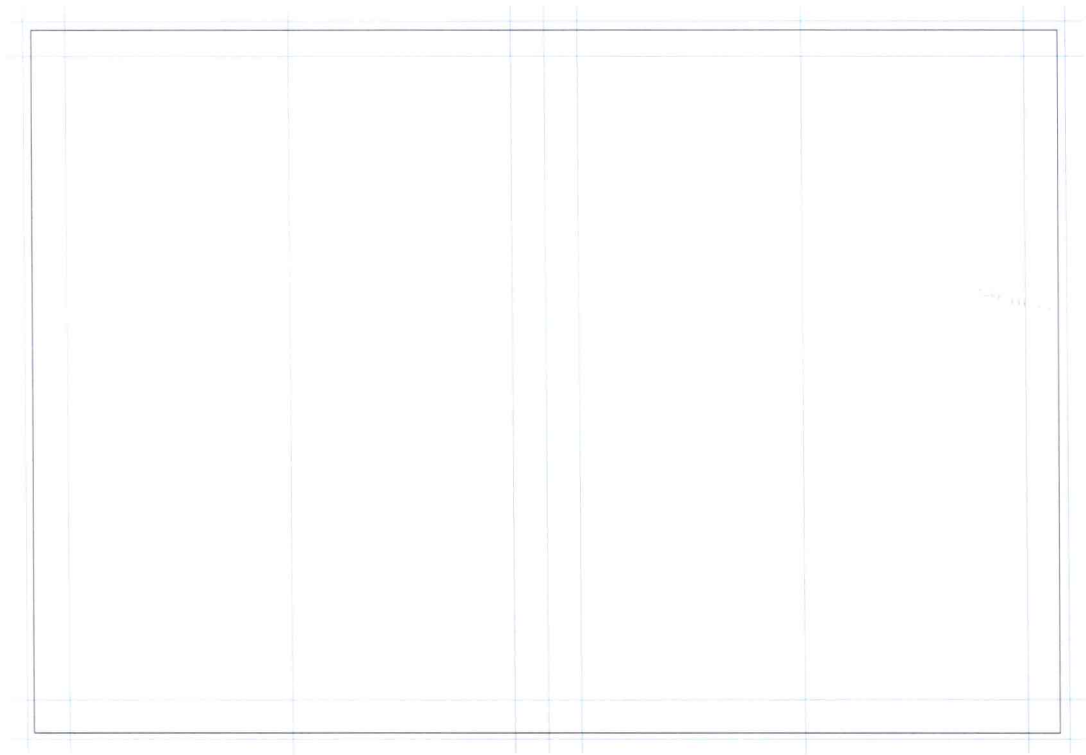
比如,我们作一本书籍内页的设计时,首先按书籍开本的准确尺寸,设置版面(页面)的大小。如果是大16开的书籍,尺寸是210mm X 285mm。在设置页面尺寸的时候要特别注意,出血的尺寸最好在设置时不计入页面尺寸,这样做在软件的操作上会方便一些。通常印刷设计规定的标准出血尺寸是3mm,而这3mm在版面上最好用辅助线的方法来表示(参见下页图例)。

图书内页的版面设计有两种方法:第一是单页设计法;第二是双页设计法(对页设计法)。如果我们用单页设计法,那么在书籍左页面上,左边的出血线在-3mm处,而右边因为直接同右页面相连不能够做出血,页面上边的出血线在288mm处,页面下边的出血线在-3mm处。而在书籍的右页面上,左边因为直接同左页面相连不能够做出血,页面

上下边的出血线同左页面。如果我们是用对页设计法，也就是左页面同右页面连在一起设计，那么，上下左右都要出血，左边在一3mm，右边在423mm，上下边出血位置同单页设计法。以上是大16开竖式书籍的页面及出血尺寸，横式书或其他开本的书籍可以此类推。有一点要特别注意，只要是书籍设计，不管版面的元素实际有没有出血，出血的3mm是必需设置的，因为书籍装订后都要修切掉3mm，书籍才能准确地做出来。但在做一些不涉及装订问题的印刷品设计时，如果版面上没有出血的元素，则可以不做出血，在印刷制作上可以用“一刀切”的工艺，如一些单页印刷品、招贴画等。

一般来讲，比较规范的、以文字为主的书籍，因为每一页面网格框架基本相同，可以用单页设计法。而每一页面变化比较大的

版面，以图片为主或图文混排的书籍使用双页设计法，如宣传画册以及各种杂志等等。因为图书翻开时左右两个页面是同时展现在读者面前，所以双页设计法有很大优越性。两个页面连在一起设计，两个页面上各个部分的元素都同时在一个版面上展现，就容易找到这些构成元素之间的相互关系，把握版面的整体感，有利于设计出既丰富多变而又和谐统一的版面。但用双页设计法制作的电子文件在拼版时，要遇到一个技术问题，会增加一点麻烦。因为书籍的内页一般都是对开印刷，装订时大多数情况都是对开为一手折页，一本书是由很多手折页装订在一起的。因此，我们用折页的方式编页码作为拼版依据。当我们展开折页，会发现这样的特殊现象，有些本来是连在一起的跨页版面，左页同右页在折页拼版上却分了家。这就要



在CorelDRAW软件中的书籍对页设计版面基本网格线设置方法