

艺术构成大图库

版式构成

柴智 阎宏 编著

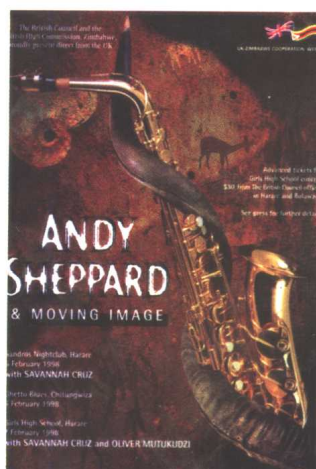
福建美术出版社

BS

32 D T G H A I S T D D T O
[sonterPuloketiblok/2n03
[AKA R T a 1 4 3 5 0
tel FAX 021 6507515
ema 1 1 andisb@bnnnetid
a dverti singKaphitadsign
d 1 CIT Alllost F A TION
digitalMag eManiPulation
Special F/X phOlogra phY
W e B S I T E d e s i g n
m o d e l m e d i a
electroniK res en latio n
d i g i t a l w i d e o
digitalpostProd-De 1 1 on
computergraphitanimation

艺术构成大图库

版式构成



福建美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

版式构成/柴智 阎宏 编著.——福州:福建美术出版社,
2003.8

(艺术构成大图库)

ISBN 7-5393-1298-X

I.版… II.柴… III.版式-设计 IV.TS881

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第065668号

艺术构成大图库

版式构成

柴智 阎宏 编著

福建美术出版社出版发行

(福州东水路76号)

福州彩虹制版印刷有限公司印刷

开本:889×1194mm 1/16 10印张

2003年9月第1版 第1次印刷

印数:0001-5000

ISBN 7-5393-1298-X/J·1272

定价:42.00元

主要参考书目

《COVERS&JACKET》

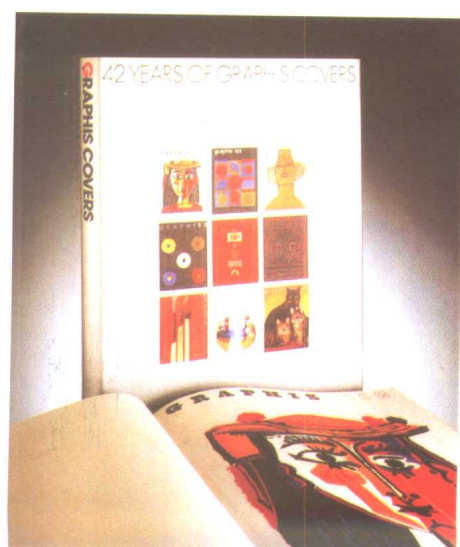
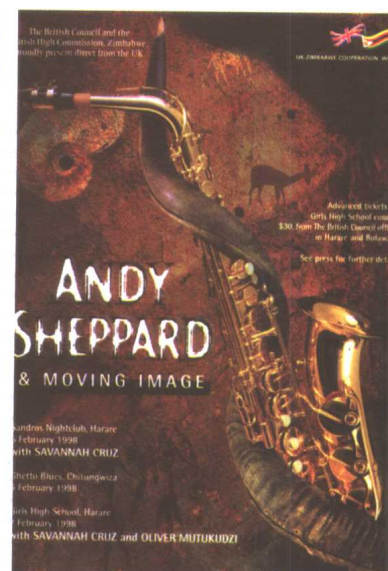
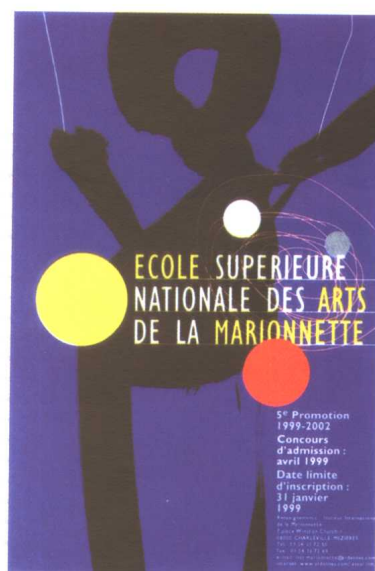
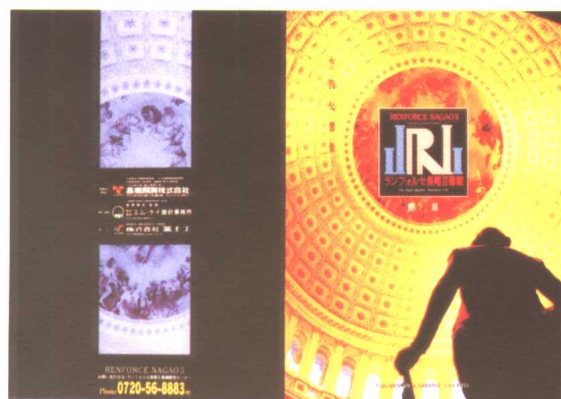
《PACKAGE DESIGN IN JAPAN BIENNIAL VOL.10》

《GRAPHIS》

《装潢设计——世界著名平面设计家专集》刘乙秀 毛德宝

《版面构成》王汀

《最新国际名片设计》艺术与设计杂志社



目录

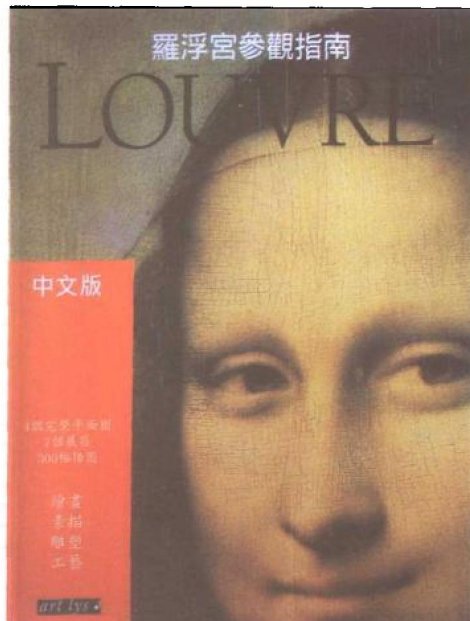
概况	1
一、版式编排设计法则	4
二、图形版式设计	9
三、杂志、报纸、广告版式设计	17
四、招贴版式设计	49
五、包装版式设计	63
六、书籍版式设计	95
七、卡片版式设计	129
八、网页版式设计	141



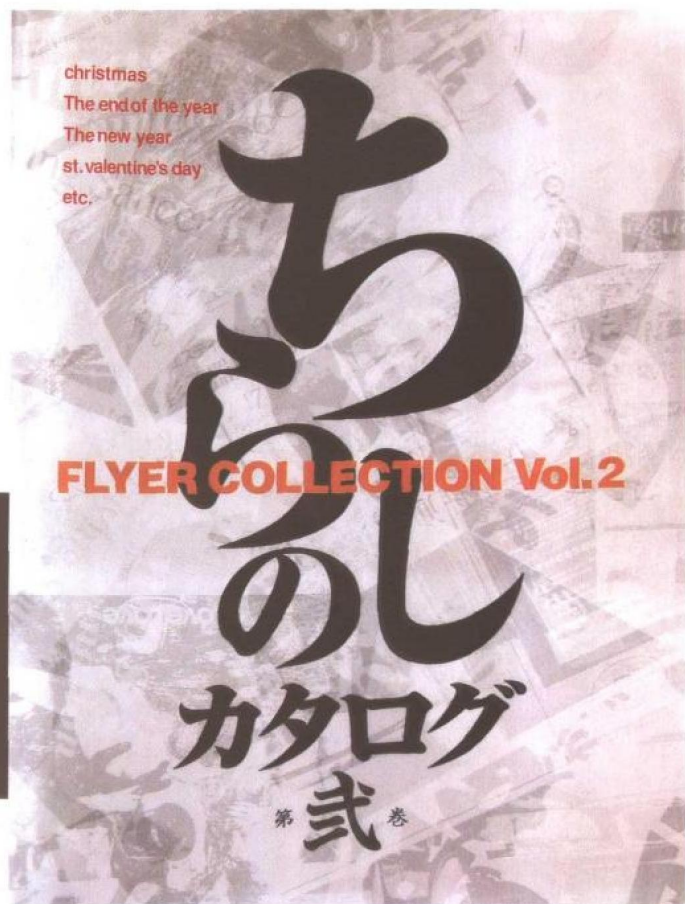
传统意义版式设计是指出版物版面的排列格式及其设计。包括了出版物的封面设计、扉页版式设计、前言版式设计、目录版式设计、内页版式设计等。

现代视觉传达设计中,版式设计的概念有了进一步的衍生。在视觉传达设计概念中,包含了图形平面广告、招贴、包装、卡片以及网页的版式设计等。

好的版式设计能起到方便阅读更好理解内容,并能起到美观悦目,具有艺术效果的作用。



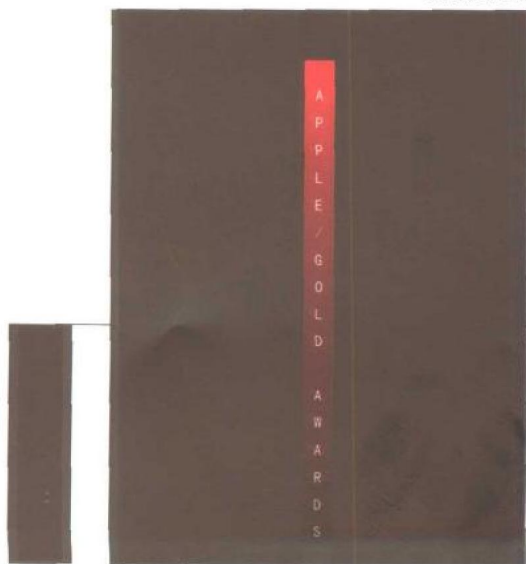
封面版式设计



封面版式设计

传统版式设计内容

- 封面版式设计
- 扉页版式设计
- 目录版式设计
- 内页版式设计

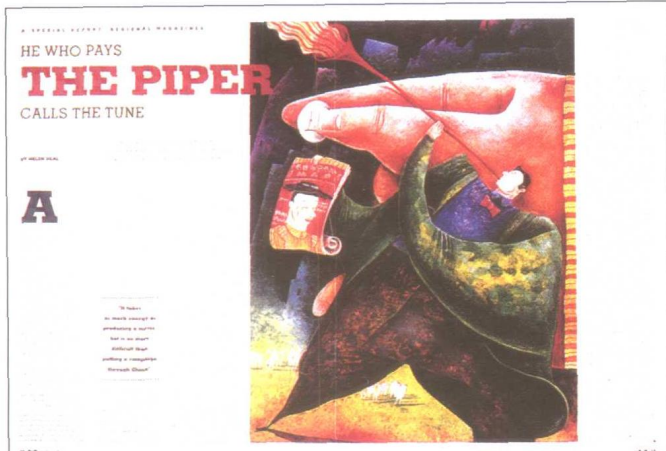


扉页版式设计

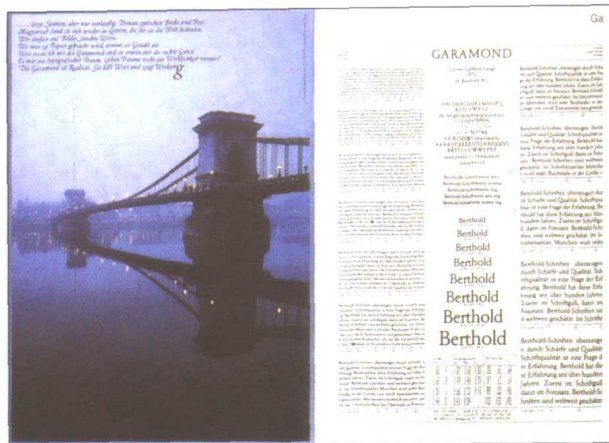
目錄

序言	1	
第一章 绪论	2	
第二章 设计基础	10	
第三章 设计实践	12	
第四章 设计实践	14	
第五章 设计实践	16	
第六章 设计实践	18	
第七章 设计实践	20	
第八章 设计实践	22	
第九章 设计实践	24	
第十章 设计实践	26	
第十一章 设计实践	28	
第十二章 设计实践	30	
第十三章 设计实践	32	
第十四章 设计实践	34	
第十五章 设计实践	36	
第十六章 设计实践	38	
第十七章 设计实践	40	
第十八章 设计实践	42	
第十九章 设计实践	44	
第二十章 设计实践	46	
第二十一章 设计实践	48	
第二十二章 设计实践	50	
第二十三章 设计实践	52	
第二十四章 设计实践	54	
第二十五章 设计实践	56	
第二十六章 设计实践	58	
第二十七章 设计实践	60	
第二十八章 设计实践	62	
第二十九章 设计实践	64	
第三十章 设计实践	66	
第三十一章 设计实践	68	
第三十二章 设计实践	70	
第三十三章 设计实践	72	
第三十四章 设计实践	74	
第三十五章 设计实践	76	
第三十六章 设计实践	78	
第三十七章 设计实践	80	
第三十八章 设计实践	82	
第三十九章 设计实践	84	
第四十章 设计实践	86	
第四十一章 设计实践	88	
第四十二章 设计实践	90	
第四十三章 设计实践	92	
第四十四章 设计实践	94	
第四十五章 设计实践	96	
第四十六章 设计实践	98	
第四十七章 设计实践	100	
第四十八章 设计实践	102	
第四十九章 设计实践	104	
第五十章 设计实践	106	
第五十一章 设计实践	108	
第五十二章 设计实践	110	
第五十三章 设计实践	112	
第五十四章 设计实践	114	
第五十五章 设计实践	116	
第五十六章 设计实践	118	
第五十七章 设计实践	120	
第五十八章 设计实践	122	
第五十九章 设计实践	124	
第六十章 设计实践	126	
第六十一章 设计实践	128	
第六十二章 设计实践	130	
第六十三章 设计实践	132	
第六十四章 设计实践	134	
第六十五章 设计实践	136	
第六十六章 设计实践	138	
第六十七章 设计实践	140	
第六十八章 设计实践	142	
第六十九章 设计实践	144	
第七十章 设计实践	146	
第七十一章 设计实践	148	
第七十二章 设计实践	150	
第七十三章 设计实践	152	
第七十四章 设计实践	154	
第七十五章 设计实践	156	
第七十六章 设计实践	158	
第七十七章 设计实践	160	
第七十八章 设计实践	162	
第七十九章 设计实践	164	
第八十章 设计实践	166	
第八十一章 设计实践	168	
第八十二章 设计实践	170	
第八十三章 设计实践	172	
第八十四章 设计实践	174	
第八十五章 设计实践	176	
第八十六章 设计实践	178	
第八十七章 设计实践	180	
第八十八章 设计实践	182	
第八十九章 设计实践	184	
第九十章 设计实践	186	
第九十一章 设计实践	188	
第九十二章 设计实践	190	
第九十三章 设计实践	192	
第九十四章 设计实践	194	
第九十五章 设计实践	196	
第九十六章 设计实践	198	
第九十七章 设计实践	200	
第九十八章 设计实践	202	
第九十九章 设计实践	204	
第一百章 设计实践	206	

目录版式设计



内页版式设计



内页版式设计

现代版式设计分类

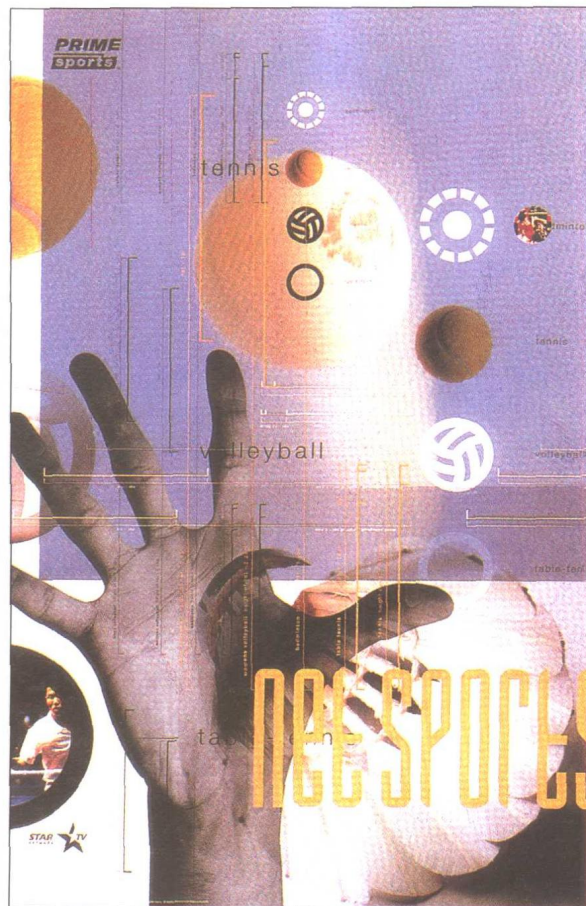
- 图形版式设计
- 招贴版式设计
- 包装版式设计
- 卡片版式设计
- 网页版式设计



图形版式设计



包装版式设计



招贴版式设计



网页设计



卡片版式设计

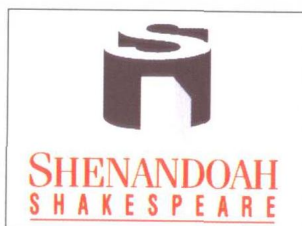
一版式编排设计法则

(1) 平面设计的发展过程

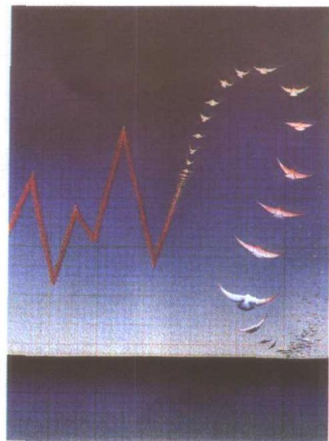
平面设计主要经历了图案设计 - 图形设计 (以包豪斯时代的设计风格为代表) - 视觉传达设计 (研究方向包括设计者和观看者双方感受) 三个过程。而这三个过程中的设计风格又不是相互对立的。在当今设计界中, 三种风格都展现出独立的魅力。



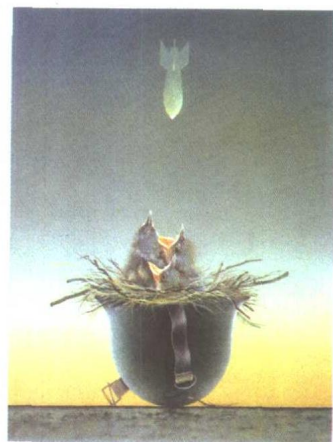
图案设计



图形设计



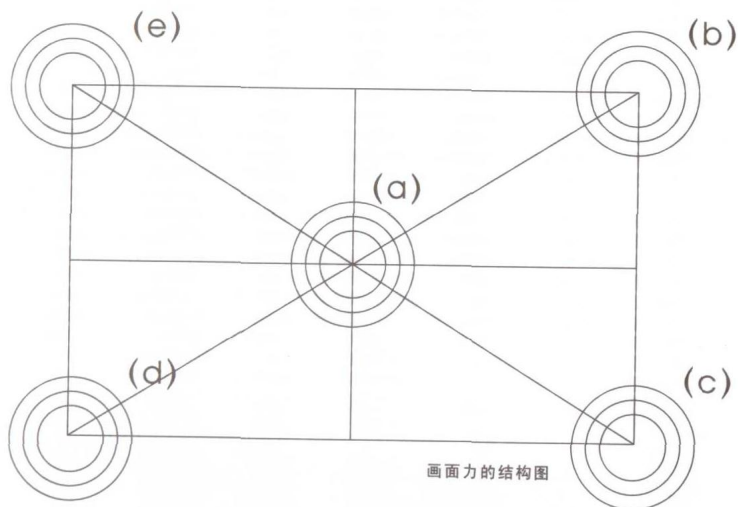
视觉传达设计



视觉传达设计

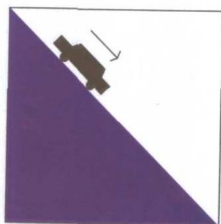
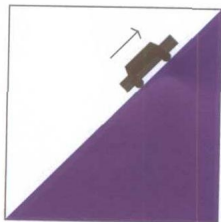
(2) 版式编排设计基本原理

(1) 画面的平衡

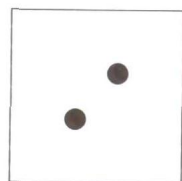


画面力的结构图

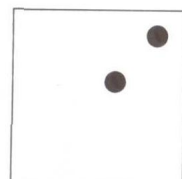
画面中(a)(b)(c)(d)(e)分别为画面中力的中心



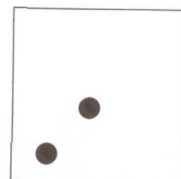
不同位置上的物体产生不同的运动趋势



(平衡)



(动感)



(动感)

(2) 画面平衡的产生

1) 重力

基于人们对于地球重力习惯性的理解,重力感对于画面的平衡有着重要的作用。

重力所产生的平衡问题

大小平衡

A\主次关系

B\视觉中心的影响

C\数量的影响

中心平衡

A\中心水平线上的平衡

B\中心垂直线上的平衡

C\中心水平垂直线上的平衡

对称平衡

A\全对称平衡

B\拟对称平衡

色彩平衡

A\明度平衡

B\色相平衡

C\纯度平衡

左右平衡

A\杠杆原理产生的平衡感

B\位置关系产生的平衡感

2) 方向

方向平衡

A\对角线平衡

B\特定形状的物体的自身方向性

C\物体排列形状的方向性



大小平衡练习



中心平衡练习



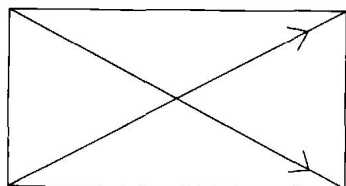
对称平衡练习



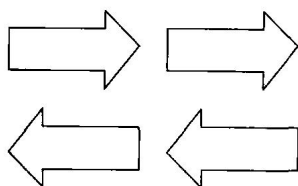
方向平衡练习



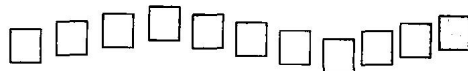
左右平衡练习



对角线力的结构图



物体自身方向性



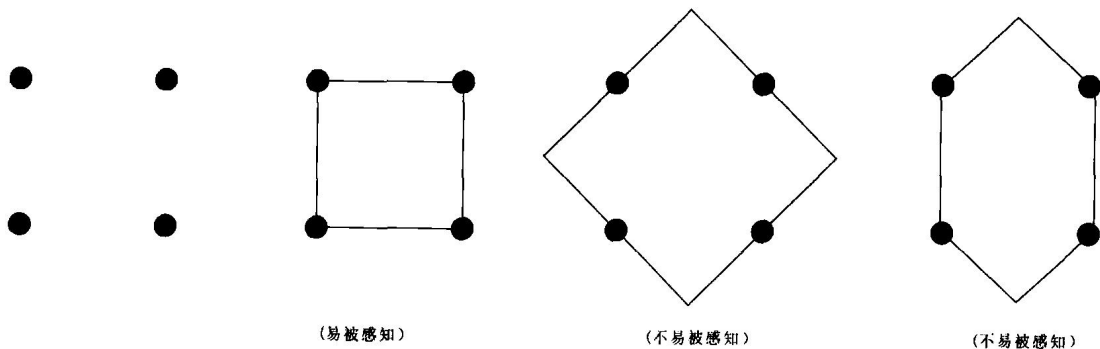
物体排列方向性

(3) 形状对于版式设计的影响

形状——就是物体的空间结构特征。

1) 简化原理

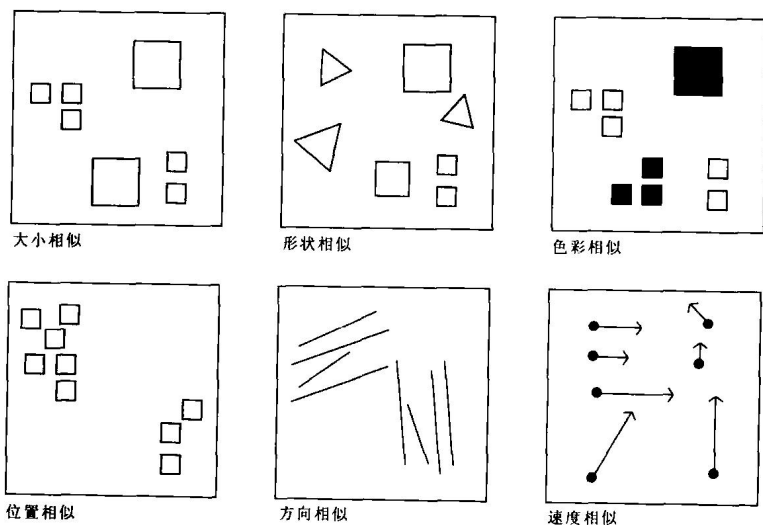
人们在看到东西时一般都是以最简单的形来感觉和记忆物体。如下图：当人们看到四个点时……



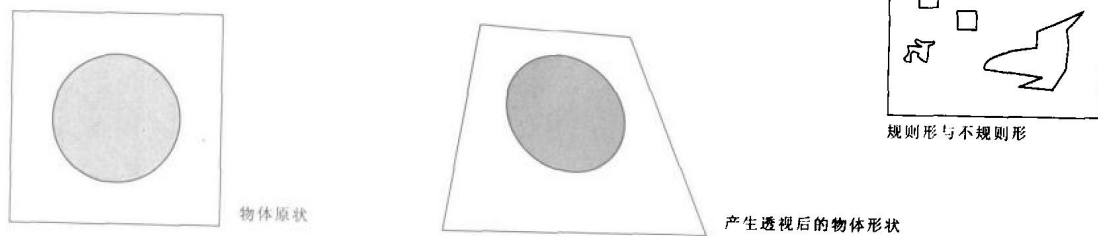
2) 组合原理

人们在看一组物体时，会自觉不自觉地吧物体进行分类。这也就影响着人们对于阅读某件事物的阅读流程。

大小相似的组合
形状相似的组合
色彩相似的组合
位置相似的组合
方向相似的组合
速度相似的组合
规则与不规则的组合



3) 形状的定向改变

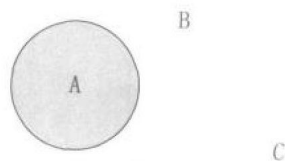


由于透视的影响。人们看到的物体往往不是原来的形状，但人们习惯上会还原物体原来的状态。

(4) 空间

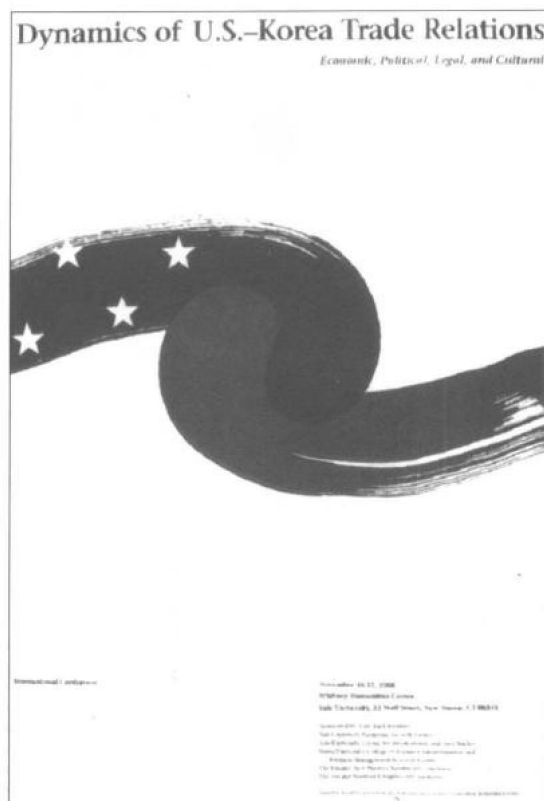
1) 空间的分裂

物体离轮廓线越近受轮廓线的影响越大



2) 共用轮廓

一个或一个以上的物体共用一个轮廓线的现象，通常是建立在视觉补偿的原理基础上。



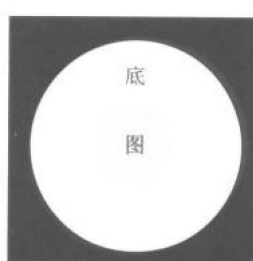
3) 图底关系

图底关系是设计画面产生层次感的重要因素。通常图底关系在设计画面中的转换能使画面产生丰富的变化。

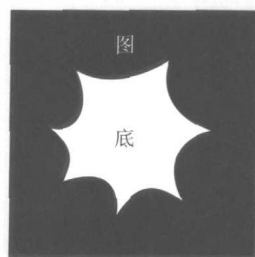
A\ 封闭的形体常被感知为图，开放的形状常被感知为底。



B\ 相对而言，小的封闭的形体常被感知为图，大的封闭形状常被感知为底。

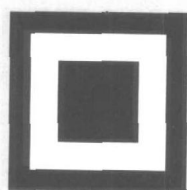


C\ 凸起的部分常被感知为图，凹下的部分被感知为底。



4) 空间层次

平面设计中依然有空间的存在。下图剖面分解的图例可以说明这一问题。



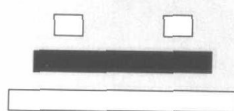
原图



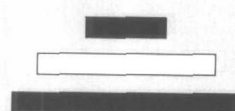
分解图一



分解图二

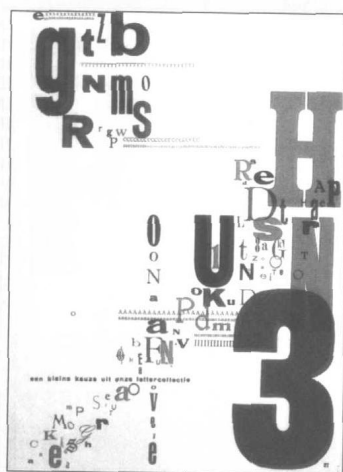


分解图三

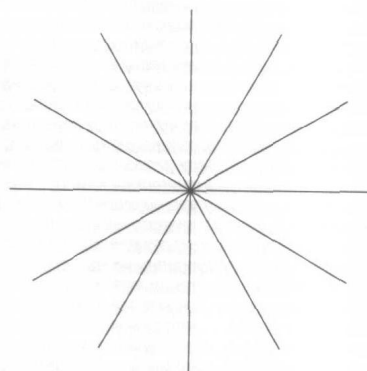


分解图四

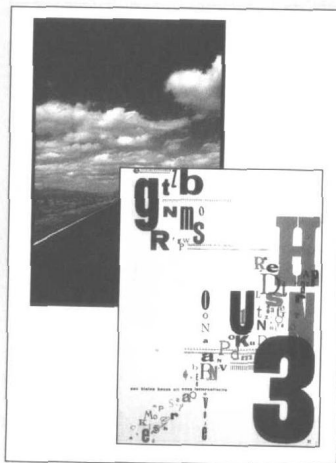
- A\ 形状的大小能产生层次
- B\ 简化的知觉原理能产生层次
- C\ 重叠达到物理上的空间距离
- D\ 平面上的透视能产生空间层次



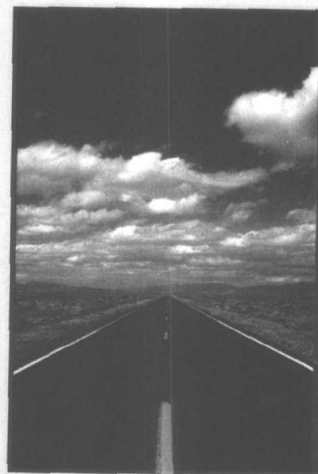
形状的大小能产生层次



简化的知觉原理能产生层次



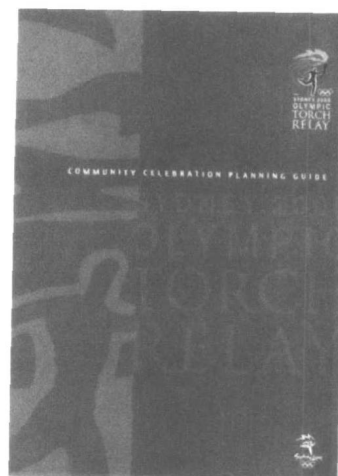
重叠达到物理上的空间距离



平面上的透视能产生空间层次

二、图形版式设计

艺术构成大图库 版式构成



画面中以图形和文字作为主要设计元素进行板式设计，其特点是：主题要单一、重点突出，能产生出强烈的视觉冲击力。

