

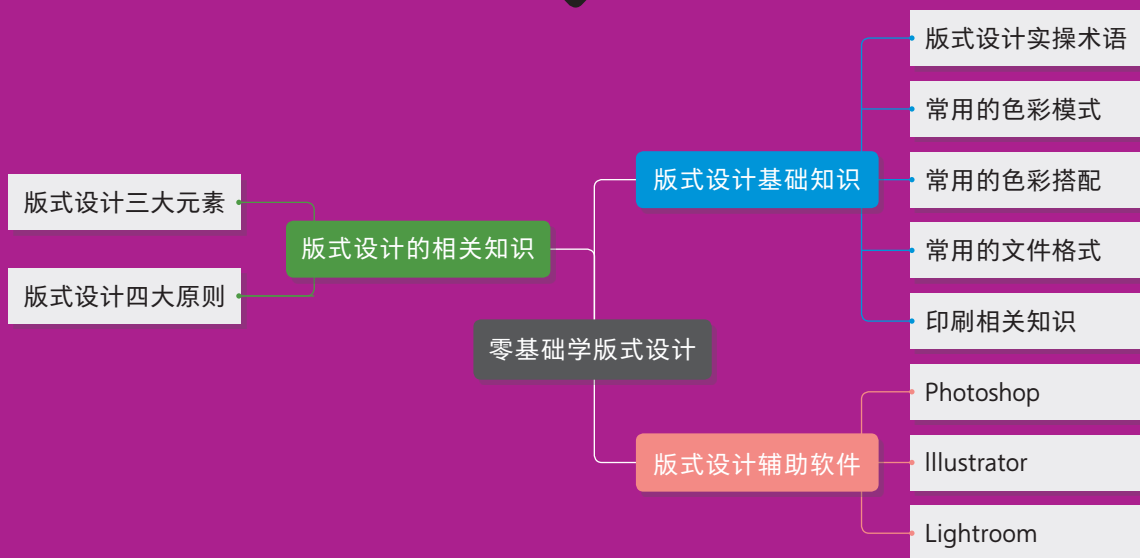
第1章

零基础学版式设计

内容导读

本章将针对零基础的读者，讲解关于版式设计的知识。通过学习本章内容，使读者可以了解版式设计的实操术语、色彩模式、色彩搭配、图像文件格式等，熟悉版式设计的三大元素和四大原则，并能了解版式设计的辅助软件。

思维导图



1.1 版式设计基础知识

版式设计涉及书刊、报纸、产品样本、挂历、展架、海报、招贴画、网页页面等平面设计的各个领域。在学习版式设计之前，首先要了解一些版式设计的基础知识。

1.1.1 版式设计实操术语

下面介绍版式设计中用到的部分专业术语。

- **开本**：开本指书刊幅面的规格，即一张全开的印刷用纸裁切的张数。常见的有32开（多用于一般书籍）、16开（多用于杂志）、64开（多用于中小型字典、连环画）。
- **版面**：书籍报刊每一页的整面，包括版心及其四周空白部分。
- **版心**：页面主要内容所在区域。
- **书眉**：排在版心上方的文字及符号统称为书眉，包括页码、文字和书眉线。一般用于检索篇章。
- **天头**：版心上方的留白。
- **地脚**：版心下方的留白。
- **封面**：封面是对订联成册后的书芯在其外面包粘上的外衣称呼，封面也称书封、封皮、外封等，又分封一、封二（属前封）和封三、封四（属后封）。一般书刊封一印有书名、出版者和作者等，封四印有版权信息等。
- **书芯**：将折好的书帖（或单页），按其顺序装配成册并订联起来的称呼，也称毛书，即不包封面的光本书。
- **扉页**：指在书籍封面或衬页之后、正文之前的一页。扉页上一般印有书名、出版者和作者等。
- **书脊**：书脊是指连接封面和封底的部分，相当于书芯的厚度。书脊上一般印有书名、期号和其他信息。
- **插页**：书刊中插入的印有图片的单页，一般为1~2张。
- **订口**：靠近书籍装订处的空白叫订口，另一边叫切口。
- **转曲（轮廓化）**：将文件中文本格式的文字、符号等转为矢量格式的图形称为转曲，或称轮廓化，转曲后文字不可编辑。
- **出血线**：避免印刷时裁切到页面内容而设置的标识线，常规尺寸为3mm。
- **印刷色**：就是由不同的C（青）、M（洋红）、Y（黄）和K（黑）的百分比组成的颜色，通常称为印刷四原色。
- **四色印刷**：是指用红、绿、蓝三原色和黑色色料（油墨或染料）按减色混合原理实现全彩色复制的平版印刷方法。
- **专色印刷**：是指采用黄、品红、青和黑墨四色墨以外的其他色油墨来复制原稿颜色的印刷工艺。

1.1.2 常用的色彩模式

色彩模式是数字世界中表示颜色的一种算法，也可以理解为记录图像颜色的一种方式。常用的模式包括RGB模式、CMYK模式、Lab模式、位图模式、灰度模式和索引模式等。各种色彩模式之间存在一定的通性，可以相互转换，它们之间又具有各自的特性，不同的色彩模式对颜色的组织方式有各自的特点。

1. RGB 模式

RGB模式是一种加色模式，是最基本、使用最广泛的一种色彩模式。绝大多数可见光谱，都是通过红色、绿色和蓝色这三种色光的不同比例和强度的混合来表示的。在RGB模式中，R（Red）表示红色，G（Green）表示绿色，而B（Blue）则表示蓝色。在这三种颜色的重叠处可以产生青色、洋红、黄色和白色。

2. CMYK 模式

CMYK模式为一种减色模式，也是Illustrator默认的色彩模式。在CMYK模式中，C（Cyan）表示青色，M（Magenta）表示品红色，Y（Yellow）表示黄色，K（Black）表示黑色。CMYK模式通过反射某些颜色的光并吸收其他颜色的光，从而产生各种不同的颜色。

3. HSB 模式

HSB模式是人眼对色彩直觉感知的色彩模式。以人们对颜色的感觉为基础，描述了颜色的三种基本特性，即HSB。其中，H（Hue）表示色相，S（Saturation）表示饱和度，B（Brightness）表示亮度。

4. Lab 模式

Lab模式是最接近真实世界颜色的一种色彩模式。其中，L表示亮度，亮度范围是0~100，a表示由绿色到红色的范围，b表示由蓝色到黄色的范围，a、b的范围是-128~+127。该模式解决了由不同的显示器和打印设备所造成的颜色差异问题，这种模式不依赖于设备，它是一种独立于设备存在的颜色模式，不受任何硬件性能的影响。

1.1.3 常用的色彩搭配

图像处理很大部分是对图像中色彩的处理，在学习图像处理之前，需要先了解色彩的相关知识。

1. 色彩的三原色

三原色是指色彩中不能再分解的三种基本颜色。三原色可细分为色光三原色、颜料三原色以及印刷三原色。

- **色光三原色：**红、绿、蓝。
- **颜料三原色：**红、黄、蓝。
- **印刷三原色：**青、品红、黄。

2. 色彩的三大属性

- **色相**：色相是指色彩所呈现出来的质地面貌，主要用于区分颜色。在 $0\sim 360^\circ$ 的标准色轮上，可按位置度量色相。通常情况下，色相是以颜色的名称来识别的，如红色、黄色、绿色等，如图1-1所示。



图 1-1

- **明度**：明度是指色彩的明暗程度。通常情况下，明度的变化有两种情况，一是不同色相之间的明度变化，二是相同色相的不同明度变化，如图1-2所示。在有彩色系中，明度最高的是黄色，明度最低的是紫色，红、橙、蓝、绿属于中明度。在无彩色系中，明度最高的是白色，明度最低的是黑色。要提高色彩的明度，可以加入白色，反之加入黑色。



图 1-2

- **纯度**：纯度是指色彩的鲜艳程度，也称彩度或饱和度。纯度是色彩感觉强弱的标志，其中，红、橙、黄、绿、蓝、紫等的纯度最高。图1-3所示为红色的不同纯度。无彩色系中的黑、白、灰的纯度几乎为零。



图 1-3

3. 色相环

色相环是以红、黄、蓝三色为基础，经过三原色的混合产生间色、复色，彼此都呈一个等边三角形的状态。色相环有6~72色，以12色相环为例，主要是由原色、间色、复色、类似色、邻近色、互补色、对比色组成。下面进行具体的介绍。

- **原色**：色彩中最基础的三种颜色，即红、黄、蓝。原色是其他颜色混合不出来的，如图1-4所示。
- **间色**：又称第二次色，由三原色中的任意两种原色相互混合而成，如图1-5所示，如红+黄=橙，黄+蓝=绿，红+蓝=紫。三种原色混合出的是黑色。

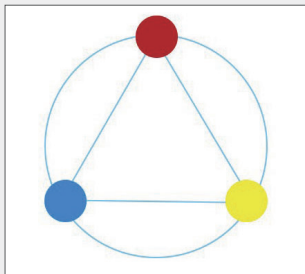


图 1-4

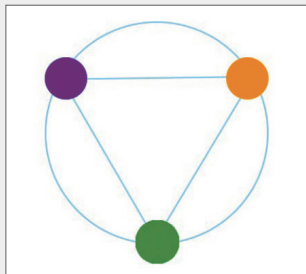


图 1-5

- **复色**：又称第三次色，由原色和间色混合而成，如图1-6所示。复色的名称一般由两种颜色组成，如黄绿、黄橙、蓝紫等。
- **冷暖色**：在色相环中根据感官可分为暖色、冷色与中性色，如图1-7所示。暖色能让人产生热烈、温暖之感，如红、橙、黄；冷色能让人产生距离、寒冷之感，如蓝、蓝绿、蓝紫；中性色是介于冷暖之间的颜色，如紫色和黄绿色。

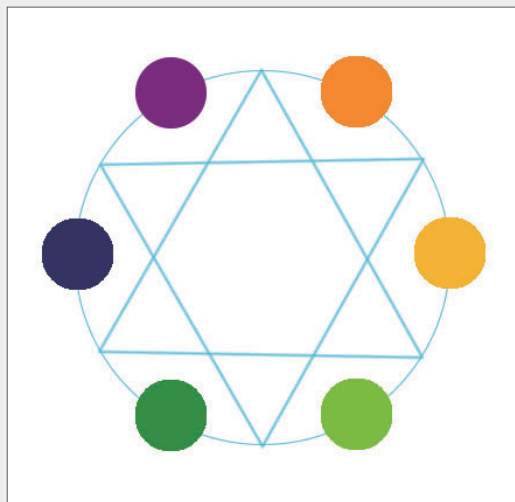


图 1-6



图 1-7

- **类似色**：色相环夹角为 60° 以内的色彩为类似色，例如，红橙和黄橙、蓝色和紫色，如图1-8所示。其色相对比差异不大，让人产生统一、稳定的感觉。
- **邻近色**：色相环中夹角为 $60^\circ \sim 90^\circ$ 的色彩为邻近色，例如红色和橙色、绿色和蓝色等，如图1-9所示。其色相彼此近似，和谐统一，让人产生舒适、自然的视觉感受。

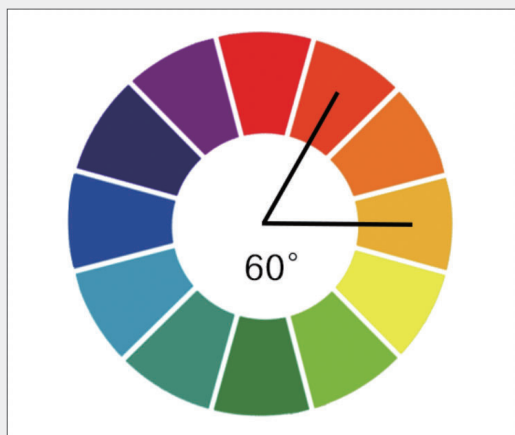


图 1-8

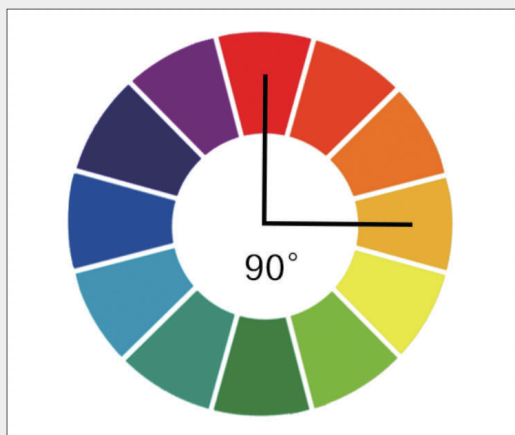


图 1-9

- **对比色**：色相环中夹角为 120° 左右的色彩为对比色，例如，紫色和黄橙、红色和黄色等，如图1-10所示。使用对比色可使画面具有矛盾感，矛盾越鲜明，对比越强烈。
- **互补色**：色相环中夹角为 180° 的色彩为互补色，例如，红色和绿色、蓝紫色和黄色等，如图1-11所示。互补色有强烈的对比效果。

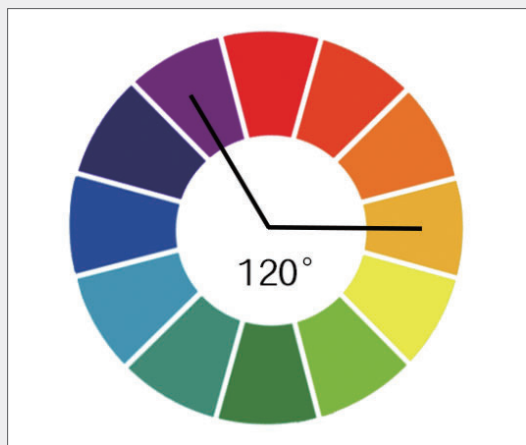


图 1-10

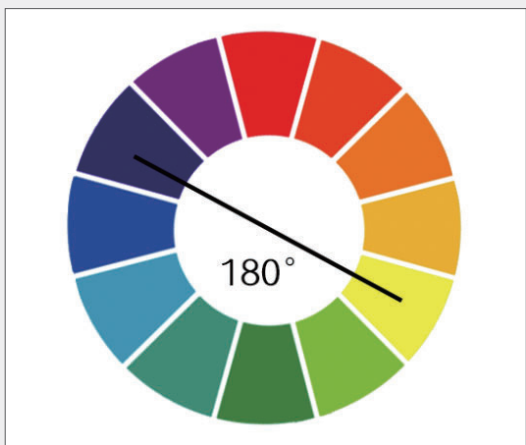


图 1-11

4. 配色原则

在色彩搭配中，占据面积最大和最突出的色彩为主色。主色是整幅画面的基调色，占比为60%~70%；仅次于主色，起到补充作用的是副色，也称辅助色，可使整个画面色彩更加饱满，占比为25%~30%；最后一个为点缀色，点缀色不止一种，可以使用多种颜色，主要起到画龙点睛与引导的作用，占比为5%~10%。图1-12所示为主色、辅助色和点缀色百分比表示的效果图。



图 1-12

5. 配色技巧

下面介绍几个配色设计的小技巧。

- **无色设计**：使用黑、白、灰进行搭配。
- **单色配色**：在同一种色相上进行纯度、明度变化搭配，形成明暗变化，给人协调统一的感觉。
- **原色配色**：使用红、黄、蓝进行搭配。
- **二次色配色**：使用绿、紫、橙进行搭配。
- **三次色配色**：使用红橙、黄绿、蓝紫或者蓝绿、黄橙、红紫两种组合中的任意一种，并且在色相环上每种颜色之间距离相等。
- **中性配色**：加入一种颜色的补色或黑色，使色彩消失或中性化。
- **类比配色**：在色相环上任选三种连续的色彩或任一明色和暗色。
- **冲突配色**：确定一种颜色后和它补色左右两边的色彩搭配使用。
- **分裂补色配色**：确定一种颜色后和它补色的任意一边搭配使用。

操作提示

二次色即“间色”，由两种原色配合而成的颜色。三次色即“复色”，由三种原色调配成的色相。

- **互补配色：**使用色相环上的互补色进行搭配。

图1-13~图1-15所示分别为无色设计、单色设计以及冲突设计效果。

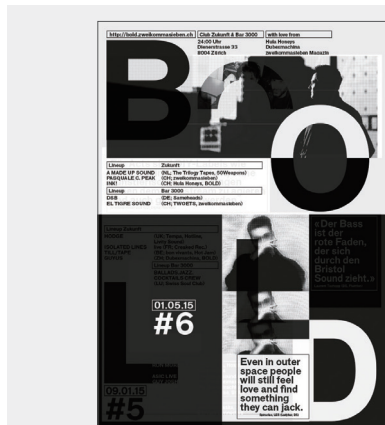


图 1-13



图 1-14

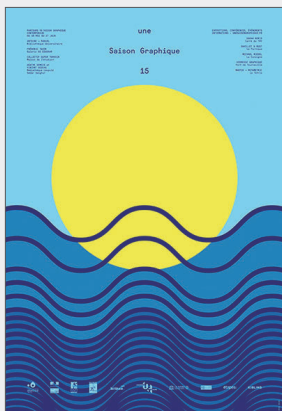


图 1-15

1.1.4 常用的文件格式

InDesign储存图像的文件和Photoshop、Illustrator有所不同。InDesign常见的文件格式主要有Indd、JPEG、PNG、PDF、EPS、EPUB、HTML、FLA、SWF、TXT。

1. Indd 格式

Indd格式是Adobe InDesign软件的专业存储格式。InDesign 是专业的书籍出版软件，可与Adobe Photoshop、Illustrator、Acrobat、InCopy和 Dreamweaver软件完美集成，为创建更丰富、更复杂的文档提供强大的功能，并可将页面可靠地输出到多种媒体中。

2. JPEG 格式

JPEG格式是常见的一种图像格式，文件的扩展名为.jpg或.jpeg。JPEG格式具有调节图像质量的功能，可以用不同的压缩比例对这种文件进行压缩。压缩越大，品质越低；压缩越小，品质越高。在大多情况下，使用“最佳”品质。

3. PNG 格式

PNG格式是一种可以将图像压缩到Web上的文件格式。不同于GIF格式图像的是，它可以保存24位的真彩色图像，并且具有支持透明背景和消除锯齿边缘的功能，可以在不失真的情况下压缩保存图像。

4. PDF 格式

PDF格式是一种可以将文字、字型、格式、颜色及独立于设备和分辨率的图形图像等封装在一个文件中。该格式文件还可以包含超文本链接、声音和动态影像等电子信息，支持特长文件，集成度和安全可靠性都较高。

5. EPS 格式

EPS格式是为PostScript打印机输出图像而开发的文件格式，是带有预览图像的文件格式，在排版中经常使用。

6. EPUB 格式

EPUB格式是一种电子书的文件格式。使用XHTML或DTBook来展现文字，并以ZIP压缩格式来包裹档案内容。

7. HTML 格式

HTML格式即超文本标记语言，是WWW的描述语言。HTML文本是由HTML命令组成的描述性文本，HTML命令可以说明文字、图形、动画、声音、表格、链接等。

8. FLA 格式

FLA格式是一种包含原始素材的Flash动画文件格式，可以在Flash认证的软件中进行编辑并且编译生成SWF文件。由于它包含所需要的全部原始信息，所以文件体积较大。

9. SWF 格式

SWF格式是一种基于矢量的Flash动画文件格式，一般用Flash软件创作并生成SWF文件格式，也可以通过相应软件将PDF等类型转换为SWF格式。

10. TXT 格式

TXT格式是一种常见的文本格式。在InDesign中选中文字，执行“导出”命令，可将文字导出为TXT格式文本。

1.1.5 印刷相关知识

印刷是指将文字、图画、照片等原稿经制版、施墨、加压等工序使油墨转移到纸张、织品、皮革等材料的表面进行批量复制原稿内容的技术。印刷有多种形式，最常见的有传统胶印、丝网印刷和数码印刷等。

1. 印刷流程

印刷主要分为印前、印中、印后三个阶段。

- **印前：**指印刷前期的工作，一般指摄影、设计、制作、排版、输出菲林、打样等。
- **印中：**指印刷中期的工作，通过印刷机印刷出成品的过程。
- **印后：**指印刷后期的工作，一般指印刷品的后加工，包括过胶（覆膜）、压纹、过UV、过油、啤、烫金、击凸、装裱、装订、裁切等，多用于宣传类和包装类印刷品。图1-16、图1-17所示分别为压纹和烫金。

2. 印刷要素

印刷的三大要素分别是纸张、颜色和后加工。

- **纸张：**纸张的选用包括选择种类、规格和质量等级等几个方面，不可只注重某一方面而忽视了其他方面。

- **颜色**：一般印刷品是用黄、品红、青、黑四色压印，另外还有印刷专色。
- **后加工**：后加工包括很多工艺，如过胶（覆膜）、过UV、过油、烫金、击凸等，有助于提高印刷品的档次。



图 1-16



图 1-17

知识点拨

纸张一般分为凸版印刷纸、新闻纸、胶版印刷纸、铜版纸、书皮纸、字典纸、拷贝纸、板纸（白纸）等。

纸张的定量俗称克重，指单位面积纸张的质量，一般以每平方米多少克重表示，单位为 g/m^2 。

纸张的规格是指纸张制成后，经过修整切边，裁成一定的尺寸。按照纸张幅面的基本面积，把幅面规格分为A系列、B系列和C系列，如图1-18所示为A系列示意图。其中，最常用的尺寸是A4（210mm × 297mm），也称为16开。

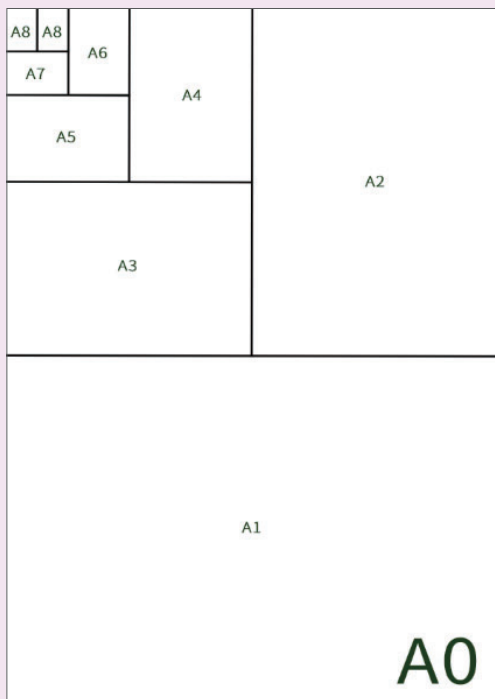


图 1-18

3. 印刷色

印刷色是使用四种标准印刷油墨的组合打印的，C、M、Y、K就是通常采用的印刷四原色，即青色（C）、品红色（M）、黄色（Y）和黑色（K）。当作业需要的颜色较多而导致使用单独的专色油墨成本很高或者不可行时（如印刷彩色照片时）就需要使用印刷色。在印刷原色时，这四种颜色都有自己的色板，在色板上记录了这种颜色的网点，这些网点

是由半色调网屏生成的，把四种色板合到一起就形成了所定义的原色。调整色板上网点的大小和间距就能形成其他的原色。

指定印刷色时，需要记住下列原则。

（1）要使高品质的印刷文档呈现最佳效果，可参考四色色谱中的CMYK值来设定颜色。

（2）由于印刷色的最终颜色值是它的CMYK值，因此，如果使用RGB（InDesign中为Lab）指定印刷色，在进行分色打印时，系统会将这些颜色值转换为CMYK值。根据颜色管理设置和文档配置文件，这些转换会有所不同。

（3）除非确定已正确设置了颜色管理系统，并且了解它在颜色预览方面的限制，否则，不要根据显示器上的显示来指定印刷色。

（4）因为CMYK的色域比普通显示器的色域小，所以应避免在只供联机查看的文档中使用印刷色。

（5）在InDesign中，可以将印刷色指定为全局色或非全局色。为对象应用色板时，会自动将该色板作为全局印刷色进行应用。非全局色板是未命名的颜色，可以在“颜色”面板中对其进行编辑。

4. 分色

印刷时的颜色必须是四色文件（C、M、Y、K），其他颜色模式的文件不能用于印刷输出，这时就需要进行分色。分色是指将原稿上的各种颜色分解为黄、品红、青、黑四种原色颜色。在电脑印刷设计或平面设计图像类软件中，分色工作就是将扫描图像或其他来源的图像的色彩模式转换为CMYK模式。在制作用于印刷的电子文件时，建议使用CMYK模式，避免使用其他颜色模式，以免在分色转换时造成颜色偏差。

5. 专色印刷

专色印刷是指采用C、M、Y、K以外的其他色油墨来复制原稿颜色的印刷工艺。专色印刷所调配出的油墨是按照色料减色法混合原理获得颜色的，其颜色明度较低，饱和度较高：墨色均匀的专色块通常采用实地印刷，并要适当地加大墨量，当版面墨层厚度较大时，墨层厚度的改变对色彩变化的灵敏程度会降低，所以更容易得到墨色均匀、厚实的印刷效果。包装印刷中经常采用专色印刷工艺印刷大面积底色。

6. 四色印刷

四色印刷是用C、M、Y、K四种颜色进行印刷。四色印刷得到的是网点的减色法吸收和加色法混合的综合效果，色块明度较高，饱和度较低。对于浅色系色块，采用四色印刷工艺，由于油墨对纸张的覆盖率低，墨色平淡，缺乏厚实的感觉。由于网点角度的关系，还会不可避免地让人感觉到花纹的存在。

7. 出血线

出血线是印刷业的一种专业术语。印刷中的出血是指加大产品印刷外尺寸的部分，在裁切位四周加2~4mm的延伸，防止因裁切或折页而丢失内容，或出现白边。默认出血线为3mm，可根据产品的不同进行调整。

1.2 版式设计的相关知识

版式设计是根据特定的主题与内容的需要,将文字、图片(图形)及色彩等视觉传达信息要素进行有组织、有目的的组合排列的设计行为与过程。

1.2.1 版式设计三大元素

点、线、面是构成视觉空间的基本元素,是表现视觉形象的基本设计语言。

1 点元素

圆点是比较理想的“点”,但设计中的点不仅是指圆点,所有细小的图形、文字以及任何能用“点”来形容的元素都可以被称为“点”。在有限的版面空间中,“点”可以作为画面的主题,起到画龙点睛的作用,也可以与其他元素组合,起到点缀、活跃画面、平衡画面、填补空间空白的作用,如图1-19所示,还可以将元素组合起来形成一种肌理,衬托画面主体,如图1-20所示。



图 1-19



图 1-20

2 线元素

线是一个抽象的概念,是点的发展和延伸。线可以串联各种视觉要素,可以分割画面和图像文字,可以使画面充满动感,也可以最大限度地稳定画面。短线常用于装饰和强调局部;而长线有延伸分割的效果。细线具有纤细的形态和柔软的质感;粗线更加鲜明,具有引导线的功能,如图1-21所示。直线可以营造版式的整体感,使版面视觉统一,并赋予版式运动感,如图1-22所示;曲线则使画面更加灵动,能给人一种流畅的视觉感受。



图 1-21



图 1-22

3. 面元素

面是点或线密集到一定程度所产生的，其形态可以是严谨规则的几何形态，例如矩形、三角形、圆形等，如图1-23所示；也可以是不规则的自由形态，例如不规则的面、动植物、人物的剪影等，如图1-24所示。在版式设计中，由点、线构成的面通常被称为虚面，而内部是实体的面被称为实面。面在空间上占有的面积最多，因而在视觉上会更加强烈、鲜明、生动。



图 1-23



图 1-24

在版式设计中，点、线、面往往是以组合的形式出现的，例如点线、点面、线面、点线面等，如图1-25、图1-26所示。元素之间的协调统一可以使版面简洁化，同时也可以避免版面生硬、呆板或杂乱无章。

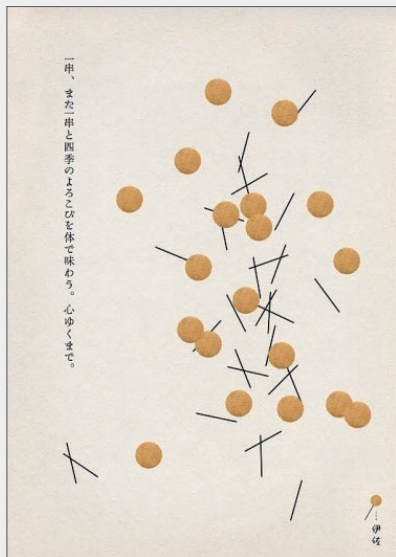


图 1-25



图 1-26

1.2.2 版式设计四大原则

在进行版式设计时，要遵循对比、重复、对齐、亲密性四大原则。各种排版形式与规则都是基于这四大原则衍生而来的。

1. 对比原则

对比原则主要是强调两个或者两个以上事物之间的差异性。将两种或多种元素按照一定的规则放在同一页面中，会产生大小、明暗、黑白、虚实、粗细、疏密、高低、远近、软硬、曲直、浓淡、动静、锐钝、轻重的对比效果，如图1-27、图1-28所示。



图 1-27



图 1-28

2. 重复原则

重复原则就是重复使用某些元素，可以是颜色、字体、图形、形状、材质、空间关系等，如图1-29、图1-30所示。使用重复原则既能增加画面的条理性，还可以加强统一性，让版面更富有层次感。



图 1-29



图 1-30

3. 对齐原则

对齐原则是指任何元素都不能在页面上随意放置，每一项都应与页面上的某个元素存在某种视觉联系。常用的对齐方式有左对齐、右对齐、居中对齐、顶对齐、底对齐、两端对齐等，如图1-31、图1-32所示。在对齐边缘时应以视觉引导线为准。

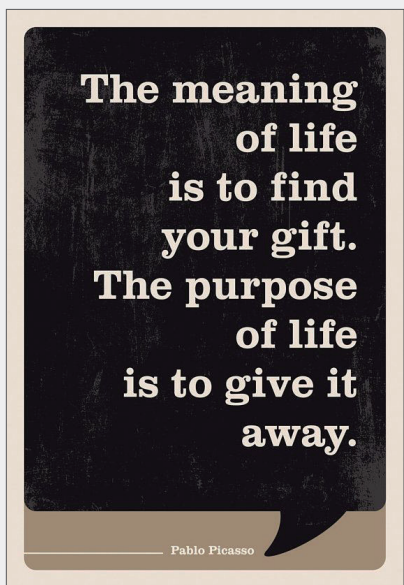


图 1-31

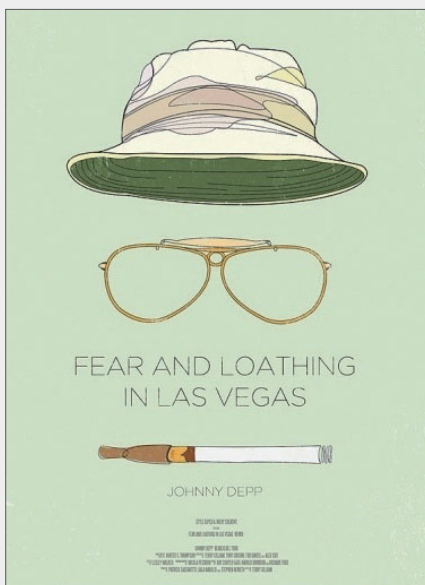


图 1-32

4. 亲密性原则

亲密性原则是指将关联元素相互靠近形成一个整体，以实现组织性和条理性，形成清晰的结构。亲密性原则在文字版式中的作用主要是通过字间距、行间距来梳理信息组织关系，从而形成视觉引导，建立阅读逻辑，如图1-33所示。除了通过间距进行信息关系的划分外，还可以使用线条分割、形状分割与色彩分割等，如图1-34所示。



图 1-33



图 1-34

操作提示

字间距建议不要超过当前字体大小的一半，否则会显得散乱。若字间距过大，则可以通过添加装饰元素弥补空白；行间距要大于字间距，建议使用字体大小的1.4~1.6倍，小于1倍或大于2倍会影响正常的阅读；段间距需大于行间距。

1.3 版式设计辅助软件

InDesign是用于印刷和数字媒体业界领先的版面和页面设计软件，可与同宗的图像处理 and 图形绘制软件以及调色软件搭配使用。

1.3.1 Photoshop

Adobe Photoshop是集图像扫描、编辑修改、动画制作、图像设计、广告创意、图像输入与输出于一体的图形图像处理软件。无论是日常社交发帖、修饰照片、影像编辑，还是制作海报、装饰网站、合成创意图像，Photoshop都可以满足。图1-35所示为Photoshop 2022软件的图标。



图 1-35

1.3.2 Illustrator

Adobe Illustrator是Adobe公司推出的基于矢量的图形制作软件。该软件被广泛应用于印刷出版、海报书籍排版、专业插画、多媒体图像处理和互联网页面的制作等领域,也可以为线稿提供较高的精度和控制,适合生产任何小型设计作品到大型的复杂项目。图1-36所示为Illustrator 2022软件的图标。



图 1-36

1.3.3 Lightroom

Adobe Lightroom是Adobe公司研发的一款以后期制作为重点的图形工具软件,是数字拍摄工作流程中不可或缺的一部分。该软件可以轻松地提亮照片颜色、校正灰暗色调、删除瑕疵、拉直弯曲的画面等。图1-37所示为Lightroom 2022软件的图标。



图 1-37

1.4 版式设计在行业中的应用

版式设计和平面设计有着密不可分的联系,涉及书籍杂志、报纸、广告、出版物、海报广告、网页设计等领域。

1.4.1 版式设计对应的岗位和行业概况

掌握版式设计理论和操作技能,可以进入广告公司、网络科技公司、企事业单位、出版社、印刷公司等进行广告策划设计制作、平面宣传设计、插画设计、演示文稿制作、排版、校改打印出片等。

1.4.2 如何快速适应岗位或行业要求

新员工进入公司工作后,要端正态度、积极主动地融入新环境中。

- 尽快熟悉公司的各种规章制度并严格遵守。
- 以最快的速度熟悉所聘岗位的工作内容、工作流程。
- 尽快熟悉公司直属领导和同事,做好对接工作。
- 脚踏实地,端正态度,善于反馈,切勿耍小聪明应付工作。
- 保持学习的习惯,不耻下问,积极提升自我素养。

在此,以平面设计类工作为例进行说明,这一类工作常见的任职要求和岗位职责如下。

(1) 任职要求

提前了解任职要求,让自己能够正确对待工作。

- 有独立完成整个设计的能力。

- 具备良好的专业技能，富有创造力和想象力，具有完美主义精神。
- 对视觉设计、色彩有敏锐的观察力及分析能力，对流行趋势高度敏感。
- 工作积极主动，有高度的责任心和团队合作精神，有良好的沟通能力。
- 精通平面设计类软件，如Photoshop、Illustrator、InDesign等。
- 有一定的文案创意能力，对于平面设计有独特的理解，手绘能力优秀。

(2) 岗位职责

明确岗位职责，做好自己本职工作。

- 负责公司日常宣传品的设计、制作与创新。
- 协助其他部门顺利完成设计及美术工作，如公司网站风格、色彩搭配、版面安排、图片整理、公司Logo处理等。
- 积极与客户沟通，处理各种平面项目的质量问题和项目进度，并完成验收。
- 运用自己的行业背景和知识，在设计和生产中有效控制支出。
- 有团队合作精神，有较强的上进心，能承受工作带来的压力。
- 态度良好，能不断提高设计水平，以满足公司日益发展的要求。

课堂实战 分析作品中所用到的版式设计技巧

本章课堂实战主要是准备一张平面作品，分析该作品中用到的版式元素和设计技巧，如图1-38所示。



图 1-38

课后练习 分析在版式设计中“突出强调”的方法

准备几张设计作品，对比分析用于突出强调的方法，如图1-39、图1-40所示。



图 1-39

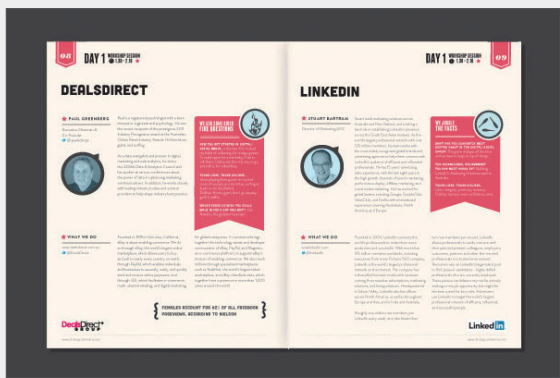


图 1-40

技术要点

- ①放大局部或是满版放置。
- ②大面积留白或是添加色块。
- ③图像/文字并置时对比排列。

读

书

笔

记

版式设计中网格的系统分类（一）

在版面设计中，我们常用构建网格系统的方式来排布图文，以使得信息传达更加清晰、页面布局更加美观、阅读更加顺畅。本节将介绍三种网格系统。

1. 单栏/手稿网格

单栏是最简单的网格样式，在版面中形成了一个没有分隔的标准区域来承载内容。多用于以文字为主的版面。单栏网格分隔出页面的页眉、页脚和边距，以一个方框的形式呈现，框内是版心部分，因此是其他各种网格的基础，如图1-41所示。



图 1-41

2. 分栏网格

分栏网格适用于图文混排的版面，是通过对整体版式垂直进行划分所得到的一种格式，文字内容一般编排在分栏网格之中。栏数以三栏最为普遍，分栏可以是等宽的，也可以按比例设置差异化栏宽。每一栏都可以独立使用，也可以跨过栏间距，将多栏联合起来形成更宽的区域，如图1-42所示。



图 1-42

3. 模块网格

模块网格是在分栏的基础上进一步分行，在版面上形成规律排列的方格。模块网格非常适合用来布置复杂多变的内容，规律化的方形网格为内容的排列方式提供了更多的可能性，灵活性很强，如图1-43所示。



图 1-43

