

<<版面设计的原理>>

图书基本信息

书名：<<版面设计的原理>>

13位ISBN编号：9787508628998

10位ISBN编号：7508628993

出版时间：2011-10

出版时间：中信出版社

作者：(日)伊达千代

页数：160

译者：周淳

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<版面设计的原理>>

前言

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

<<版面设计的原理>>

内容概要

本书内容简介：以条理分明的章节及浅显易懂的文字，有层次地说明设计的各个环节。作者从建立条理、添加变化、强调重点、设计技巧和设计中的色彩几个方面将自己实际操作经验与心得全部记录下来。以系统化的内容向读者说明自己所建立的“设计原理”的基本原则，为设计入门奠定了扎实的基础。

书中没有太多不实用的理论.而是提供具体可遵循的原理和实际案例，让设计新手的设计质量大幅提升：同时也提醒对设计心怀憧憬的人们：任何设计都不是随意完成的，而是存在着既定的原理只有掌握了这些原理，才能够做出好的设计作品。

<<版面设计的原理>>

作者简介

作者：(日本)伊达千代 (日本)内藤孝彦 译者：周淳

伊达千代，日本知名专业平面设计师。

于2007年设立TART

DESIGN，并从事与平面设计相关的教学。

著有《设计的原理》等多种设计相关书籍。

拥有“基础训练师”(basic

trainer)资格，也从事与平面设计有关的教授课程。

著有《Mac Fan Special 8 Adobe Illustrator

8.0实践技巧》《Mac Fan Special, 11 Adobe Illustrator 9.0》《Mac Fan Special

14 Adobe Photoshop 6.0》等等。

内藤孝彦，专业平面设计师、专业杂志撰稿人。

曾任职于设计与出版社，创业后至今为独立设计师，并为《Mac Fan Special》与《速效图解》等杂志撰稿。

周淳，1983年生于北京。

电子信息专业本科毕业，后就职于某日企从事半导体设计开发至今。

曾多次被派往日本工作学习，2006年取得日语一级证书。

<<版面设计的原理>>

书籍目录

Step1 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

Step2 添加变化

- 留白
- 粗细度
- 尺寸
- 跃动感
- 退底
- 边界
- 点缀
- 立体
- 专栏：黄金比例法则

Step3 突出强调

- 反差
- 明暗
- 差异
- 孤立
- 放射
- 软硬
- 面孔
- 专栏：费茨法则

Step4 设计技巧

- 节奏
- 比例
- 数量感
- 夸张变形
- 质地感
- 图案
- 拟态
- 印刷加工
- 增加故事情节
- 专栏：爱德马法则

<<版面设计的原理>>

Step5 颜色配搭

颜色的基本知识

颜色的视觉辨认性

色调和谐的配色

配色塑造形象

强调色的用法

索引

<<版面设计的原理>>

章节摘录

版权页：插图：放射放射状的图形，有突显位于中心要素的作用若要在各种各样的要素中强调特定的项目，可以试着将该项目编排在版面中央，然后以此为中心，将其他要素作放射状的编排（图1）。若把代表版面结构的重要项目编排在中心，就能引导视线向中心聚集，即使视线时而转向周边，也会再次回到中心位置。

视线多次移动到中心使得位于此处的项目被强调。

并且，如果把中心项目与其他项目的颜色、大小作出有效变化，还能提高强调的程度。

中心并不一定是版面的中心，设定在图像的中心等位置也没有问题。

另外，追加要素并使之得到强调也是集中视线的方法。

将想强调的要素设定在中心位置，把其他要素都向这一点集中，就能引导视线朝中心移动，起到强调的效果（图2）。

这种方法在漫画中叫做“集中线”，作用是把寻找中心点的视线流畅地引导到想要强调的项目上。

在背景中加入同心圆状的图案也能得到同样的效果（图3）。

上述手法的共同特点是都具有突显中心的作用。

追加类似箭头一样带有强烈方向性的要素，也是引导视线的方法（图4）。

由于箭头有引导视线的作用，因此可以利用它的这个特性。

此外，还可以追加能使移动视线停止的要素（图5）。

<<版面设计的原理>>

编辑推荐

《版面设计的原理》：日本知名设计大师倾囊相授！

日本平面设计界列为新手必备的设计工具书！

日本年度畅销的设计原理书籍！

诚品书店年度选书！

超级简单的设计入门书！

常常看设计，却几乎不能察觉设计的痕迹，想超越业余水平的设计，从看懂设计，到欣赏设计，继而自己动手做“好”设计！

那些学校里和设计前辈没有教过你的实战技巧，不管想从事设计、刚从事设计、设计遇到瓶颈，或是身为设计的指导者或决策者《版面设计的原理》都超级实用！

<<版面设计的原理>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>