

第 1 章

版面设计概述



| 本章导读 |

InDesign 是一款由 Adobe 公司研发的，用于替代 PageMaker 的专业排版设计软件，是面向公司专业出版方案的跨媒体技术平台。InDesign 以其人性化的界面和强大的功能，可以使设计工作者在版面设计领域轻轻松松大展身手。在熟练掌握 InDesign 软件操作的同时，与 Photoshop、Illustrator 两大软件协调运用，即可驰骋于任何版面设计领域。在学习软件操作之前先来了解一下版面设计的基础知识。

1.1 版面设计基础知识

1.1.1 什么是版面设计

版面设计是平面设计中的核心组成部分，优秀的设计作品都离不开优秀的版面设计，如卡片、书籍、杂志、报纸、折页、海报等，都会用到版面设计。版面设计又称版式设计，主要运用造型要素及形式原理，对版面内的段落、字体、图形、图像、线条、表格、色块等要素，按照一定的要求进行组合排列、创意设计，并以不同的视觉方式艺术地表达出来，通过对这些要素的编排设计，使读者能够准确地感受到设计作品所要传达的意思。

1.1.2 版面设计的目的

版面设计运用艺术的手法，对所有文字图片等材料进行艺术加工，向读者传达准确的信息，方便读者观看、阅读，并带给读者不同的艺术享受和美感。

1.1.3 版面设计的原则

在现代商业社会，广告无处不在地充斥着人们的各种感官，电视和网络上视频广告铺天盖地，大街上、商场里广告牌更是高低错落、鳞次栉比。无论广告设计和制作得多么精美，大多受众的内心都潜意识地“回避”。如何在纷杂的广告世界中独树一帜，跳出平庸，使受众由抵制、回避的心理转为主动接受，优秀的版面设计功不可没，下面介绍一下版面设计的原则。

好的版面设计要注重以下四大原则：思想性与单一性、艺术性与装饰性、趣味性与独创性、整体性与协调性。

□ 思想性与单一性原则

成功的版面设计首先要“主题鲜明”，受众者第一眼就能抓住重点。要想使主题鲜明离不开对主题内容的深入了解、调查和研究，其次才是有思想的创意。设计师应该明确地知道，版面设计本身并不是目的，设计是一种艺术的表达手段，是依附于主题内容的形式，版面设计要体现内容的主题思想，用以增强读者的注意力与理解。版面设计的最终目的是为了使信息更好地传播，实现其商业、文化、艺术等价值。只有做到主题鲜明突出，一目了然，才能实现版面设计的最终目标与最佳体现，切忌画蛇添足、主题不明，让人不知所云。

在信息量如此庞大的今天，想在有限的篇幅内让读者过目不忘、一目了然，版面表现就必须单纯、简洁。单纯不是单调，简洁也不是简单，要对信息进行高浓缩处理，精炼内容表达，一定要在新颖独特的艺术构思上，进行合理而又大胆的创意。因此，版面的单纯化，既包括诉求内容的规划与提炼，又涉及到版面形式的构成技巧。

□ 艺术性与装饰性原则

用最佳版面设计语言，达到最佳诉求，才能使版面构成更好地为版面内容服务。一个案子拿过来，确立主题、构思立意是设计的第一步，待主题明确后，版面色彩、图文布局和表现形式则成为版面设计艺术的核心，这也是一个复杂而又艰辛的创作过程，可能会进行数次更改，甚至推翻重来。要达到创意与形式的高度统一，取决于设计者的文化素养和创意技巧，软件技术可以更好地展现与发挥创意才能，但如果设计者思想空洞、缺乏艺术修养，再好的技术也难以完成版面设计佳作。因此，版面构成是对设计者思想境界、领悟能力、艺术修养、技术知识

的全面检验,在努力掌握软件技术的同时要不断地提高个人的艺术修养。

版面的装饰性是色彩、图文等元素通过点、线、面的组合方式排列而成,常采用夸张、比喻、象征的手法来体现视觉效果。不同类型的版面信息具有不同的装饰形式,它不仅起着排除其他、个性自我、突出版面信息的作用,又能使读者从中获得美的享受,从而变被动接受为主动接受。

□ 趣味性 with 独创性原则

版面构成中的趣味性,是能够体现活泼与趣味的版面视觉语言,是设计者赋予版面形式的一种性格。如果版面本来没有多少精彩的内容,靠制造趣味也能取胜,这也是构思中的艺术手段。版面充满趣味性,可使传媒信息如虎添翼,起到画龙点睛的传神作用,从而更吸引人、打动人。趣味性可采用寓言、幽默和抒情等表现手法来获得。

独创性原则实质上是突出个性化特征的原则。鲜明的个性,是版面构成的创意灵魂,可使受众的大脑皮层兴奋,提高记忆度,甚至过目不忘,从而出奇制胜。因此,要敢于思考、勤于思考、别出心裁,才能独树一帜、鹤立鸡群,在版面构成中多一点个性与独创性,脱离平庸,跳出大众化的圈子,才能赢得消费者的青睐。

□ 整体性与协调性原则

版面的设计与构成是信息传播的桥梁。主题思想是内容,是先决条件;版面设计是形式,根据主题可以确定多种形式,但所追求的任何一种完美形式必须符合主题思想,这是版面构成的根基。只讲表现形式而忽略内容的版面设计是空洞的,只求内容而缺乏艺术表现的版面设计是乏味的,这两种版面设计都不是成功的版面设计。只有把形式与内容合理地统一,强化整体布局,才能取得版面构成中独特的艺术效果,才能使受众以最快的速度了然于心,有一个整体的把握和感受,从而有效完成设计目的。

版面的协调性原则,也就是强化版面各种编排要素在版面中的结构以及色彩上的关联性和衔接性。通过版面的图文、元素的整体组织与编排,使版面更具有秩序美、条理美,从而获得良好的视觉效果,切忌所有版面内容各自孤立、前后不搭、语言不统一。

1.1.4 版面设计的视觉流程

视觉流程,也就是一个视觉导向的问题,是读者注意力跟随版面设计的元素指向变换而改变方向的过程。版面设计中的视觉导向是指在平面二维空间内,设计师有意识地编排组合各个视觉元素后,设计作品能自然地引导观众的视觉注意力,跟随设计者的意图在设计作品中游走。视觉导向处理有助于设计作品以一个连贯的整体和一种艺术化、个性化的视觉传达方式表达主题思想,并最终达到信息传播和思想沟通的目的。

□ 单向视觉流程

单向视觉流程,顾名思义就是在有限的版面空间内,针对某一个方向的最直接的注意力导向。它的特点是使版面显得简洁有力,视觉冲击力强,诉求主题直接。这种方法在现代设计中运用得很广泛,特别是在需要极短时间内最大限度地吸引受众注意力的海报设计中尤为普遍。

单向视觉流程一般表现为3种方向关系:

- 竖向视觉流程——沿Y轴方向,向上或向下的视觉导向,给人坚定、有力、直观的感觉。
- 横向视觉流程——沿X轴方向,向左或向右的视觉导向,给人稳定、从容、恬静的感觉。

- ▶ 斜向视觉流程——沿 X 轴与 Y 轴夹角方向进行的视觉导向，以活跃、求险、不稳定的动态效果引起读者注意。

□ 曲线视觉流程

曲线视觉流程是指在版面空间内针对某一个方向的曲线（如圆形、弧线、波浪线等）注意力导向。它的特点是版面构成更加丰富，趣味性更强，富有形式美感，给人以节奏韵律、优雅柔美的感受，营造轻松的阅读气氛。这种方法在女性、儿童题材设计中运用比较广泛。

□ 发散视觉流程

发散视觉流程是指版面中各元素之间形成一种自由、分散、无序、没有明显方向性，比较感性、个性的编排设计形式。这样的阅读过程常给人以活跃、自在、随意、有趣的视觉体验。发散式视觉流程适用于广告内容较多的画面构成，比如杂志、画册、报纸等，属于慢生活节奏的版面形式，受众视线可根据构成的情况，产生不同的流动方式，是一种平衡稳定的构成形式。

□ 诱导性视觉流程

诱导性视觉流程最明显的特点是通过诱导元素，或直接的形象符号，进行间接的心理暗示，主动引导读者视线向一定方向进行顺序运动，由主及次，把版面设计各构成元素串联起来形成一个整体，使重点突出、条理清晰，发挥最大的信息传达功能。

□ 重心视觉流程

重心是指在有限的版面空间内所形成的视觉心理焦点，每个版面空间中都有一个视觉焦点，这是需要重点处理的位置点。重心视觉流程就在于准确而又艺术地处理空间重心，使其成为画面焦点，迎合受众心理，进而快速捕捉受众眼球。重心是否突出，与页面版式的编排、图文的位置、色彩的运用等有很大的关系。在视觉心理作用下，重心视觉流程的运用使主题更为强烈、鲜明、大气、稳重。在一些重大事件和活动的海报中，此种方法得到淋漓尽致地发挥。

视觉流程运用得好坏，是设计师设计技巧是否成熟的重要表现之一。

1.1.5 视觉流程规律

人的视觉很容易感知和捕获较强刺激的信息，继而形成有意识的注意，然后沿着一定的视觉导向流动。

- 一般来说人的视线会最先到达刺激力最强之处，然后按照视觉对象各构成要素的刺激度，由强到弱进行流动，形成一定的顺序。
- 由于眼睛的水平运动比垂直运动快，因而在感知物象时，容易先注意水平方向的物象，然后才注意垂直方向的物象。
- 视线流动的顺序，会受到人的生理及心理的影响。由于人们的视觉运动是积极主动的，具有很强的自由选择性，往往首先选择感兴趣的视觉物象，而忽略其他要素，从而造成视觉流程的不规划性与不稳定性。
- 组合在一起具有相似性的因素，可以引导人们视觉的重复性导向流程，如形状的相似、大小的相似、色彩的相似、位置的相似等。

1.1.6 最佳视域

最佳视域是指版面所要表达的重点位置，也就是人们关注画面的中心位置。基于现代的教育方式，在视觉上，人们习惯了从上到下、从左到右的观看次序，这与现代常见的文字排列方式、右手执笔书写的次序是一致的。这样就形成了在有限的页面区域里观看者视线的落点顺序也是先

左后右、先上后下的，也就相应地形成了人们习惯的最佳视域。据其吸引力大小，依次为左上部、右上部、左下部、右下部，所以在一个正常平面中，左上部和上中部可以称为“最佳视域”。

按照最佳视域的位置分配版面的轻重主题，在报纸、杂志、画册等主题较多的版面设计作品中使用极其广泛。

1.2 版面设计的构成要素——点、线、面

点、线、面是构成视觉空间的基本元素，也是版面构成的主要语言。版面设计实际上就是如何经营与管理点、线、面。不管版面如何复杂，最终都可以简化到点、线、面。

一行文字、一行空白，均可理解为一条线。

多行文字、一张图片或一片空白，都可以理解为不同形状的面。

版式设计就是在有限的版面空间内处理和协调好点、线、面之间相互依存、相互作用的关系，组合出各种各样的形态，构成有创意的、符合审美意识的版式。

1.2.1 点在版面上的构成

点在造型要素中是最基本的形态，也是最小的单位。

一个较小的形态，例如，字母、图形可以称为“点”，两条或几条线的交叉处也可以称为“点”。点在版面设计中不是孤立存在的，它必然会依附或联系在另一个图形图像上。

点的性质是由空间环境所决定的，在空间环境中只占有极小的面积。点具有张力作用和紧张性，在大空间的衬托下，点很容易吸引和聚集受众视线。

1.2.2 线在版面上的构成

线与点相比，线有着截然不同的形态，具有长度、位置和方向感，线比点更具感情色彩。线有直线和曲线两种基本类型，这两种不同类型的线有着不同的性格，在读者心理上形成的感觉也各不相同，直线表示静、曲线表示动、折线表示不安定。从生理和心理角度看，直线具有男性的刚强性格暗示，曲线具有女性的温柔性格暗示。

线条可以积极地引导人们的视觉流程，线条的好坏关系到设计的整体效果，它可以改变版面的风格，也直接影响到版面的美感。

1. 线条的常见种类有垂直线、水平线、斜线、曲线和各种线条的组合等。

(1) 垂直线

垂直线有引导人们视觉向上、向下延伸的作用，产生上、下拉长的效果。当两根垂直线接近时，比单独一根线更为有力。垂直线并不是越多越有力，相互接近的垂直线数量越多，线条本身的特性就会越弱，会丧失其上、下滑动的特性，从而诱导视觉向左右移动，最终产生宽阔的感觉而形成一面。

(2) 水平线

水平线具有诱导人们视觉向两侧延伸的作用。水平线与垂直线一样，若是在同一个面上增加邻近线的数量，其性格、效果就会随之改变，延伸演变成一个面，最终丧失其原有的特性。

(3) 斜线

斜线与垂直线、水平线不同，它具有流动、活跃、不平稳的感觉。在图形图像中应用斜线，能够使呆板的效果萌发活力。

斜线可以构成各种角度，不同的角度所产生的效果也不相同。斜线越接近垂直线，就显得越高，反之，它越接近横线，就显得越宽。斜线的长度对装饰效果也会产生重要的影响。

(4) 曲线

曲线的种类很多，可以形成圆、半圆、弧线、波形线、螺旋线等。曲线在形象设计中应用得很多，它具有温和、顺滑、优美、女性化、富有立体感等特性。曲线的恰当应用，能使形象设计增加动感，反之，如果应用不当，则会造成紧张感。

2. 线在版面构成中除了在心理上起的作用外，还有一些其他的重要作用。

封闭后能构成各种不同的形状，或形成点，或形成面。

线有引导和指示作用，在版面构成中，常用线来引导读者的视觉流程。

线具有很强的分割作用，在内容较多的情况下，版面构成常常采用线条进行分割，形成不同板块，使版面更有条理，便于阅读。

3. 线的性格。

(1) 垂直线：富于生命力、力度感、延伸感。

(2) 水平线：稳定感、平静、呆板。

(3) 斜线：运动感，动向、方向感强。

(4) 折线：方向变化丰富，易形成空间感。

(5) 曲线：随意、丰富、柔软，具有女性要素。

(6) 圆弧：最能体现可爱、丰满的气质，适宜表现活泼、开朗的形象效果。

(7) 细线：柔弱、精致、挺拔、锐利。

(8) 粗线：壮实、敦厚、豪放。

1.2.3 面在版面上的构成

凡不具备“点”、“线”特征的形象就是面，面具有长、宽两度空间，没有厚度，但能给人以厚重感，面也称为形，是设计中的重要元素。

面与线一样有着丰富的感情色彩，在视觉上比点和线更丰富、强烈、充实，面的形式千变万化，具有鲜明的个性特征。

1.3 版面设计色彩基础

1.3.1 色彩构成

在各种表现形式中，色彩对于事物的表现能力有着其他形式无法比拟的超强效果。色彩无处不在，是各种各样的色彩构成了我们绚丽多彩的生活环境。一旦生活失去色彩，那将不可想象。设计工作者也在用色彩创造丰富的视觉作品，用视觉色彩语言与社会进行沟通。

色彩构成即色彩的相互作用，是从人对色彩的知觉和心理效果出发，用科学的分析方法，把复杂的色彩现象还原为基本要素，利用色彩在空间、量、质上的可变幻性，按照一定的规律去组合各种关系不同的构成，再创造出新的色彩效果的过程。

物体有颜色，这取决于它对不同波长光线的吸收、反射和透过能力，是由物体本身的特性决定的，所有的色彩都来自于物体本身对各种色光的反射。太阳光和灯光看起来似乎没有什么

独特的颜色，只是一束“白光”而已。但是，如果使光线通过三棱镜，就可以发现光线实际上包括了所有的颜色：红、橙、黄、绿、蓝、靛、紫。比如一张干净的白纸，它能够反射所有的色光，这些色光混合在一起成了白光，所以看到的是白色。树叶之所以看起来是绿色的，是因为树叶只反射光线中的绿色光并吸收了其他色光。

自然界的色彩虽然各不相同，但任何色彩都具有色相、明度和饱和度这3个基本属性。

1. 色相

色相是色彩的基本特征，也就是色彩的相貌，是指各种颜色之间的区别，是色彩最显著的特征，是不同波长的色光被感觉的结果。光谱中有红、橙、黄、绿、蓝、靛、紫等基本色光，人的眼睛可以分辨出约180种不同色相的颜色。

2. 明度

明度是指色彩的深浅、明暗，它取决于反射光的强度，任何色彩都存在明暗变化。其中黄色明度最高，紫色明度最低，绿、红、蓝、橙的明度相近，为中间明度。另外在同一色相的明度中还存在着深浅的变化。如绿色中由浅到深有粉绿、淡绿、翠绿等明度变化。

3. 饱和度

饱和度是指色彩的鲜艳程度，也就是色彩的纯度。饱和度取决于该色中含色成分和消色成分（灰色）的比例。含色成分越大，饱和度越大；消色成分越大，饱和度越小。

1.3.2 色彩模式：RGB模式与CMYK模式

InDesign CS5.5 中提供了 Web（RGB 色彩模式）和打印（CMYK 色彩模式）两种文档颜色模式。RGB 颜色模式是最基础也是最重要的色彩模式，电视机和计算机的监视器都是基于 RGB 颜色模式来创建颜色的。RGB 是一种加色法模式，由红（R）、绿（G）、蓝（B）3种波长不同的颜色组成，自然界中所有的颜色都可以用红（R）、绿（G）、蓝（B）3种颜色的不同强度组合出来，这就是所谓的三基色原理，也叫三原色、添加色。因为 RGB 颜色模式中每两种或3种色添加都会得到更加明亮的颜色。把3种基色交互重叠，就产生了次混合色：青（Cyan）、洋红（Magenta）、黄（Yellow）。这便引出了互补色（Complement Colors）的概念，基色和次混合色是彼此的互补色，即彼此之间为差别最大的颜色，例如，蓝色和黄色是互补色，绿色和洋红是互补色。R、G、B 的取值范围是 0 ~ 255，颜色依次减弱变亮，三色色值均为 0 时，颜色便是黑色；色值均为 255 时，颜色就变成了白色。如图 1-1 所示的色环说明了光源色组合成其他颜色的原理。

CMYK 颜色模式是基于油墨印刷色的成色模式。CMYK 颜色模式在本质上与 RGB 颜色模式没有什么区别，只是产生色彩的原理不同，在 RGB 颜色模式中是由光源发出的色光混合生成颜色，而在 CMYK 颜色模式中则是由光线照到含有不同比例 C、M、Y、K 油墨的纸上，其部分光谱被吸收后，反射到人眼的光而产生不同的颜色。由于 C、M、Y、K 在混合成色时，随着 C、M、Y、K 4 种油墨成分的增多，反射到人眼的光会越来越来少，光线的亮度会越来越低，所以 CMYK 颜色模式产生颜色的方法又被称为色光减色法，符合减色法混合规律。青（Cyan）、洋红（Magenta）、黄（Yellow）、黑（Black）模式实质指的是再现颜色时印刷的 C、M、Y、K 网点大小，因此 CMYK 的数值范围为 0% ~ 100%，C100、M100、Y100、K100 为全彩黑色。如图 1-2 所示的色环说明了印刷色组合成其他颜色的原理。

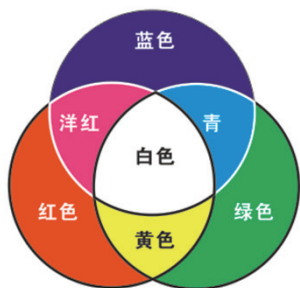


图 1-1 光源色加法混合色环



图 1-2 印刷色减法混合色环

技巧

以上相关介绍，目的是让读者掌握两种最基本的色彩模式原理。我们在 Web 设计时一般选择 RGB 颜色模式进行创作，但是设计作品如需出稿印刷，例如，书籍、画册文件等，请务必将颜色模式设置成 CMYK 模式。印刷制版是通过 CMYK 4 种颜色进行的，电脑软件会自动地将色彩分成四色，再通过 CMYK 4 种油墨印刷。而且还有许多 RGB 屏幕显示色，是没有办法付诸印刷或打印的，RGB 的颜色范围非常大，有 16777216 种颜色，屏幕显示绚丽多彩，而 CMYK 的颜色范围比 RGB 颜色范围要小得多，也就是说在 RGB 颜色模式下打印时，某些颜色信息在打印油墨中是无法生成的，打印出来的色彩也会发生改变，偏色、缺色严重。

1.3.3 版面设计中的配色方案

色彩是视觉中最敏感的东西，版面色彩处理得好，可以锦上添花，达到事半功倍的效果，相反，如果选择了一个错误的配色方案，那么一个好的版面也经常被破坏掉。因此，一个好的配色方案是升华一个版面结构的有力武器。色彩总的原则应该是“总体协调，局部对比”，也就是说，版面的整体色彩效果应该是和谐的，只有局部的、小范围的地方可以有一些强烈色彩的对比，使版面产生活泼与跳跃感。在色彩的运用上，可以根据版面内容的需要，分别采用不同的主色调。因为色彩具有象征性，如嫩绿色、翠绿色、金黄色、灰白色就可以分别象征春、夏、秋、冬 4 个季节的色彩。色彩还具有职业的标志色，例如，军警的橄榄绿、医疗卫生的白色、国旗的红色等。色彩还能表现明显的心理感受，如冷、暖、进、退等感觉。另外，色彩还具有民族性，各个民族由于生存环境、传统文化、风俗习惯的不同，对于色彩的喜好也存在着较大的差异。充分运用色彩的这些特性，可以使我们的版面具有深刻的艺术内涵，从而提升版面的文化品位。

下面介绍几种常用的配色方案。

- 暖色调：即红色、橙色、黄色、赭色等色彩的搭配。这种色调的运用，可使版面呈现温馨、和煦、向上、积极、热情、高亢、火热的氛围与感觉。
- 冷色调：即青色、绿色、紫色等色彩的搭配。这种色调的运用，可使版面呈现宁静、清凉、高雅、健康、冰冷、冷漠的氛围与感觉。
- 对比色调：即把色相完全相反的色彩搭配在同一个空间里。例如，红与绿、黄与紫、橙与蓝等，这种色彩的搭配，可以产生强烈的视觉效果，给人亮丽、鲜艳、喜庆、跳跃的感觉。对比色调如果用得不好，适得其反，会产生俗气、刺眼、不协调的不良效果。因此要把握“大调和，小对比”这一重要原则，即整体色调统一和谐，局部可以有小的强烈对比。

如果版面本身设置了底色，还要考虑版面底色的深、浅，用对比的方法将文字或图形凸显出来，底色厚重，文字的颜色就要浅淡，以深厚的背景色衬托浅色的内容（文字或图片）；反之，如果底色浅淡，文字的颜色就要浓郁，以浅色的背景衬托较深颜色的内容（文字或图片），这种深浅的变化方式在色彩学中称为“明度变化”。例如，版面底色是黑色，但文字却选用了深红色，由于黑色与深红色的明度比较接近，读者在阅读时，眼睛就会感觉吃力，容易产生视觉疲劳，影响阅读效果，进而产生消极回避心理，这种配色设计自然也就是失败的。要适当控制版面，使色调、明度协调起来，尽量让眼睛舒服，所谓过犹不及，色彩的明度也不能变化太大，否则，反差太强，读者的眼睛同样也会受不了。

1.3.4 版面设计中的配色原则

颜色的搭配也是一种品位和技巧的体现，尽管每个人对颜色的喜好不同，但也可以掌握一些共通的配色原则和技巧，使版面设计产生生动、丰富的效果。以下是经常会用到的配色技巧，熟练掌握这些技巧，可以使设计师在版面设计时轻松地搭配各种色彩，提升版面效果。

- 色调配色：是指具有某种相同性质，如冷暖调子、明度、纯度相同的色彩搭配在一起，色相越全越好，最少也要3种色相以上。如，同等明度的红、黄、蓝搭配在一起。大自然的彩虹就是很好的色调配色，这种搭配方案可以使画面亮丽、鲜艳、跳跃感强，使人产生积极、兴奋、乐观向上的感觉。
- 相近配色：选择相邻或相近的色相进行搭配。这种配色因为含有三原色中某一共同的颜色，所以很协调。因为色相接近，所以也比较稳定，如果是单一色相的浓淡搭配则称为同色系配色。根据许多设计师的经验搭配：紫配绿、紫配橙、绿配橙，此种配色方案的特点是颜色过渡舒服、协调、稳重，让人挑不出毛病。
- 渐进配色：按照色相、明度、纯度三要素之一的高低次序排列颜色。这种配色的特点是色调沉稳，也很醒目，尤其是色相和明度的渐进配色。彩虹既是色调配色，也属于渐进配色。此种配色方案的特点是过渡顺畅、颜色协调而又不失变化。
- 对比配色：用色相、明度或纯度的反差进行搭配，有鲜明的对比。其中，明度的对比给人明快清晰的印象，可以说只要有明度上的对比，配色就不会太失败，如红配绿、黄配紫、蓝配橙，此种配色方案跳跃性强、对比大，很难控制整个版面颜色的协调性，因此也要注意控制颜色的面积对比，确定主色与配色。
- 单重点配色：让两种颜色形成面积上的大反差。“万绿丛中一点红”就是一种单重点配色。其实，单重点配色也是一种对比配色，相当于一种颜色做底色，另一种颜色做陪衬。
- 分隔式配色：如果两种颜色比较接近，看上去不分明，可以将其他的颜色置于这两种颜色之间，添加分隔，增加强度。最简单的分隔色是无色系的黑、白、灰和米色等中性色。此种配色方案在加入分隔色之后会产生对比和跳跃，也是一种个性的配色方法。
- 夜配色：是一款很有用的配色技巧。比如采用高明度的鲜亮冷色与低明度的暖色搭配，称为夜配色或影配色。该种配色方案的特点是神秘、遥远，充满异国情调和民族风情，如皂色配勃根第酒红，翡翠松石绿配黑棕。

颜色的选择取决于“视觉感受”。比如，女性相关主题的颜色通常使用粉色、淡紫色或桃红色。儿童相关主题的颜色通常使用暖黄色、天蓝色、橙黄色、红色、嫩绿色等。医学相关主题的颜色为海水绿、翠绿色、蓝色、暗色和灰色阴影。自然相关主题，或与社会传统相反的特殊配色方案可以使用一些暖色，比如红色、黑色、亮黄色等，配色时应根据不同主题选择不同方案。

1.4 版面设计中文字的运用

文字是一种特殊的社会性的功用视觉符号，它清晰而又准确地记录和传达人类的思想、文化、历史、科学技术等知识，是如实表达一切事物的视觉阅读语言（讲话则是文字的声音语言），文字必须规范，使人看得懂、读得懂，才能达到传达信息的目的。

文字设计是版面设计中最重要设计要素，一切没有文字的版面设计都很难进行下去。在许多版面设计中可以不使用图形，但绝不能没有文字，无论包装、广告、样本、挂历、书籍、唱片封套等设计产品，文字总是处于十分重要的地位，很多设计甚至完全靠文字支持构图，形成形式美感。

在文字设计中，字体、大小、粗细、疏密、明度、色彩等设置，必须具有明显的“可读性”，必须符合人体视觉的生理机能与规范，文字太小、文字明度与底色太过接近、排列杂乱不堪都会造成辨认难度；再者，字体设计太花哨，失去原形字的特征，也会使人产生错误认识，或者无法辨认。此外，文字设计也不能简单理解为写美术字，美术字有其规范性，所有文字遵循一个既定的规律，经过学习可以上手使用。文字设计的范围比美术字要广泛得多，在原有字体、字形的基础上进行二次创意设计，加以变幻、修饰、改造、加工，所以说会写美术字的人不一定具备文字设计的能力。

文字设计所包含的内容如下。

- 字体的选择和设计，如宋体、黑体、楷体等。
- 字形的选择和设计，可以根据需要进行必要的夸张，如拉长、压扁、倾斜等。
- 文字大小的选择和设计，可以根据字号及尺寸调整文字所占的面积大小和笔画粗细。
- 文字创意设计，在原有文字的基础上，进行图形化文字创意设计，使文字更人性化、夸张化、艺术化、个性化，从而达到加深受众对作品印象的目的。
- 文字位置的选择和设计，可以根据文字的用途，版面大小，合理安排文字位置。
- 文字编排形式的选择和设计，尤其是文字较多的设计，可在文字长、短、疏密、倾斜、左齐、右齐、水平、垂直、曲线等形式上下功夫。
- 字距行距的选择和设计，可以根据需要对文字与文字之间或行与行之间的距离进行重新设计。
- 文字明度的选择和设计，在文字与图形或有底色的版面进行搭配设计或划分主次时，可以调整文字的明度，设计特别的效果。
- 文字色彩的选择和设计，主要是指文字的色相和颜色纯度。
- 文字和底图及空间（虚实空间）的协调性设计。

要使文字和底图的虚实空间、创意、形式美感全面符合设计目标的要求，达到最佳视觉效果并不是一件容易的事，要不断揣摩、锤炼，提高对文字的创意能力，掌握文字的编排技巧，并对自己的艺术审美修养提出更高的要求。

注意

色彩对比强度大，会加强视觉冲击力，但也会影响文字可读性，比如红底上写蓝字或绿字、在蓝底上写红字，都会使人看得头晕目眩，对比度越强则产生视觉疲劳越快，影响文字阅读。对比色可以用，但一定要控制好面积、文字数量，否则会适得其反、徒劳无功。

1.5 版面设计的艺术规律

万物皆有规律，仔细观察即可发现并总结版面设计中存在的艺术规律，例如，对称均衡、比例适度、对比调和、节奏韵律与变化统一，抓住版面设计中的艺术规律并熟练应用，将有助于提高版面设计的艺术性、美观性和实用性，从而更容易引起受众的主观共鸣，达到设计目的。

1.5.1 对称与均衡

对称与均衡在自然界中无处不在，比如一片叶子、一朵花、狗的耳朵、兔子的眼睛，因为对称与均衡的存在，这个世界才显得和谐、稳定、有秩序。同样，在版面设计中，很好地遵循对称与均衡的规律，也会使版面产生优美、宁静、大气、稳定、庄严、轻松、安详的氛围，对称与均衡是平面设计中最重要的视觉法则。

1. 对称

对称是同等、同量、同形的平衡，其特点是稳定、整齐、庄严，但也显得比较单调、保守、呆板。

两个相同图形的并列与均等、对齐，就是最简单的对称形式，其特点是稳定、庄严、整齐、有秩序、安宁、沉静。对称的形式可以简单分为以下3种。

- 镜像对称：镜像对称的特点是，在图形的中心线处设想有一面镜子，那么图的一半就是另一半在镜子中的像，相应的对称性则称为镜像对称，这是最常见的对称方式。
- 放射对称：以对称点为源的对称称为放射对称。
- 反射对称：以对称面出发的对称称为反转对称。

2. 均衡

均衡是变化中的平衡，是不对称的平衡，它可以弥补对称的不足，既不破坏平衡，又在同形不等量或等量不同形的状态中使平衡有所变化，从而达到一种静中有动、动中有静的条理美和动态美。

均衡是一种有变化的平衡，其形式富于变化，有趣味性，具有轻松、含蓄、自由、灵巧、生动、活泼等特点。

1.5.2 比例与尺度

圣·奥古斯丁说：“美是各部分的适当比例，再加一种悦目的颜色”。在版面设计中，掌握合适的比例与尺度，将有助于控制整体，增加美感，提高欣赏性。

比例在设计中是指整体与局部、局部与局部以及整体与其他整体的大小、长短、宽窄、轻重和数量关系。成功的版面构成，首先取决于良好的比例。例如，黄金分割率给人以最舒服的感受。合适的比例必须符合设计对象和主体的要求及人们的习惯。

尺度与比例是相辅相成的，判断比例大小需要尺度来辅助。和谐、完美的设计效果依赖于合适的比例和尺度。

1.5.3 对比与调和

对比与调和是版式设计中整体与局部、局部与局部之间的配比关系。版面中相互依存的不同形象，因为不同的配比而更加突出所要表现的主体形象，提亮重点，增强艺术感染力。调

和是各组成部分之间的相互协调，多样统一。对比与调和也需要控制比例，达到一个平衡。

对比强调差异性，着意让对立的要素互相比较，产生大小、明暗、黑白、轻重、虚实等明显反差。调和则使两种或两种以上的要素具有共性、相辅相成，即形成差异面和对立面的统一。现代设计中的形式处理包括图形、形体、空间的对比，质地、肌理的对比，色彩对比，方向对比，表现手法对比，虚实对比等。局部的对比必须符合整体协调一致的原则。对比与调和规律的运用可以创造不同的视觉效果和设计风格。

1.5.4 节奏与韵律

节奏与韵律是来自音乐的概念。在版面设计中，有韵律的节奏是通过线条、色彩、形体、方向等因素按照一定的条理，比如渐变、大小、明暗、长短、形状、高低等构成规则，变化、起伏、重复、连续排列，最终形成一种看似律动的形式，从而引起受众的心理感受。相对来说，节奏是单调的重复，韵律是富于变化的节奏，是节奏中注入个性化的变异所形成的丰富而有趣味的反复与交替，能增强版面的感染力与艺术的表现力。

1.5.5 变化与统一

变化与统一又称多样统一，是形式美的基本规律，是对立统一规律在设计上的运用。艺术的普遍规律讲究整体的协调关系，变化和统一的结合是对立统一规律在版面构成上的应用，是设计构成中最根本的要求，是设计的总法则，也是艺术表现力的因素之一。

变化是一种打破常态与呆板的智慧，强调种种因素中的差异性方面，通常采用对比的手段，造成视觉上的跳跃，同时也强调个性。

统一是一种大局观手段，目的是达成版面和谐，语言统一，避免各个元素间各自孤立、格格不入。最能使版面达到统一的方法是保持版面的构成要素尽量少，而组合的形式却要尽量丰富。统一的手法可借助均衡、调和、有序等形式法则。

版面设计要有一个浑然一体的视觉效果，就要求版面内各个构成要素之间相互依存、彼此联系、紧密结合，具有不可分离的统一性。只有树立设计的整体观念，才能覆盖和包容一切形式美的法则——整体美、和谐美、均衡美、对比美、节奏美等。

1.6 版面设计常见类型

根据版面设计的原则和艺术规律，组合不同的内容素材，可以对版面进行各种各样的分割，总的来说，常见的版面形式有以下几种类型。

1. 规则型版面设计

规则型版面设计是一种比较常见的规范、理性、严谨的分割方法，常见于书籍、杂志、报刊等出版物。常见的骨骼有：纵向通栏、双栏、三栏（书籍、杂志、画册等），报纸中常见四栏、五栏、六栏的分割骨骼，一般以纵向分栏为多。该类型版面只能在页眉、页脚、页码和扉页以及标题上进行变化，在图片和文字的编排上，严格按照骨骼比例进行编排配置，给人以严谨、和谐、理性的美。骨骼经过相互混合后的版式，既理性有条理，又活泼富于弹性。

2. 满版型版面设计

满版型版面设计是用图形或图像充满整版，主要以大幅图像铺底或文字全面铺排，不留大量空白，视觉传达直观而强烈，从而达到充分传达大量信息的目的。满版型版面给人大气、稳

重、舒展的感觉。满版型版面不受边框限制,可以根据内容和构图需要自由发挥,编排形式灵活多变,能最大限度地体现设计师的意图,具有较强的时代气息,文字压置在上下、左右或中部的图像上,是商品广告常用的形式。满版型版面可以分为全文字型、全图片型或图文混排型3种类别。

3. 上下分割型版面设计

该类版面设计是将整个版面分成上下两部分,在上半部或下半部配置单幅或多幅图片,利用大幅图片吸引人的注意力,另一部分则配置文字。也有仅使用文字或图片进行分割的优秀作品,这是一种比较常见的版面设计形式,在分割上往往按一定比例进行,图片部分感性而有活力,文字部分则理性而文静,给人以严谨、和谐、理性的美感,上下分割容易形成平衡,结构稳定。但有的时候因为太过稳定,这种版面形式容易使画面显得沉闷、枯燥、欠缺新意而流于平淡,因此,具体设计中还需要在平衡中寻求变化,讲求对比,创造情趣,打破常规。

4. 左右分割型版面设计

左右分割型版面设计是将整个版面分割为左右两部分,分别配置文字和图片或者进行相互穿插。左右分割型的版面,如果左右两部分对比悬殊,会造成视觉心理的重心不稳,感觉上失去平衡,不符合正常的视觉习惯,因此左右分割不如上下分割型的视觉流程自然。如果将分割线虚化处理,使版面产生更多的层次,延展空间,或用文字左右重复穿插,增加动感,则左右图文会变得自然和谐。

5. 中轴型版面设计

中轴型版面设计是将图形或图像按水平方向或垂直方向排列,仿佛一条轴线,文字则在上下或左右配置。水平排列的版面给人稳定、安静、平和、含蓄之感。垂直排列的版面,则显得活泼而有动感。中轴型版面设计可以造成强大的视觉冲击力,强化形象,尤其适用于一些创意性的设计,主体独特,联想丰富,能提高受众的视觉情趣,加深印象。

6. 曲线型版面设计

曲线型版面设计中图片和文字沿着既定的曲线排列,可以产生活泼的韵律和轻松的节奏。

7. 倾斜型版面设计

倾斜型版面设计是对主体形象或多幅图像以及文字作倾斜编排,产生强烈的动感和险象效果,引人关注。

8. 重心型版面设计

重心型版面设计根据人们的视觉习惯产生视觉焦点,使主体形象更加突出。

重心型版面分为以下3种类型。

- 中心:直接以独立且轮廓分明的形象占据版面中心。
- 向心:视觉元素向版面中心聚拢,形成运动假象。
- 离心:视觉元素犹如投入水中的石子激起一圈圈围绕中心向外扩散的弧线运动假象。

9. 对称型版面设计

对称型版面设计给人沉稳、平衡、祥和、理性的感受。对称又分为绝对对称和相对对称。一般多采用相对对称手法,以避免过于严谨、呆板、枯燥。对称型版面一般以左右对称居多。

10. 三角型版面设计

在圆形、矩形、三角形等基本图形中,正三角形(金字塔形)最具有安全稳定因素,也给人力量之感。

11. 并置型版面设计

并置型版面设计是相同或不同的图形图像采用大小相同而位置不同的并排方式排列。并置构成的版面有比较、解说、团结的意味，给予原本复杂喧闹的版面以有秩序、安静、调和与节奏感。

12. 自由型版面设计

自由型版面是无序、随意、轻松地编排构成，给人活泼、无压力的感觉。

13. 四角型版面设计

四角型版面常在版面四角，或者连接四角的对角线结构上编排图形文字，以突出版面中心，该版型给人严谨、规范的感觉。

1.7 印前、印后常用专业术语

版面设计作品完成之后需要交付印刷，然后制作，最后变成成品，进入需要流通的商业领域，从而完成设计的终极使命，以艺术的方式呈现于受众面前，传达给受众必要的信息，以引起受众的共鸣，引导受众走向主题指向。这一系列的过程可以分成以下3个部分。

(1) 印前设计：指印刷前期的工作，一般指摄影、搜索素材、文字整理、构思、创意、绘制、设计、制作、排版、预检、修改、文件整合交付等步骤。

(2) 印中：指印刷过程。设计文件交付印刷厂，通过印刷机将设计稿变成印刷品的过程，包括拼版、出片、打样、晒版、PS版、上墨、上版、调色、上机印刷、后期加工、检验等步骤。

(3) 印后：指印刷后期的工作，一般指印刷品的后期加工，包括覆膜（亮膜、哑膜）、上光、过油（局部、全部）、UV（局部、全部）、普通闷切（直角、圆角、圆、椭圆）、异形闷切、烫金（金、银）、起凸、装订（胶装、精装、骑马订、平订、筒装、粘面）或裱糊粘贴（信封、手提袋、包装盒、精装书封皮、卡盒）等繁杂的机器或人工操作步骤。

在版面设计中，常常会用到一些专业术语，充分理解这些术语，可以制作出更加规范和成熟的版面设计作品，并且会避免设计过程中出现不能交付印刷的错误。

1.7.1 版面设计须知专业术语

- 像素：像素是用来计算数码影像的一种单位，是组成点阵图像的基本元素，也是点阵图像构成的最小单位。像素越多，图像呈现越细腻、自然，所拥有的色板也就越丰富，越能表达颜色的真实感，当然，图像的体积也会越大；反之，像素越少，图像越模糊，会出现明显锯齿。
- PPI (Pixels Per Inch)：指的是图像分辨率，即在素材图像中，每英寸所包含的像素数目。分辨率是衡量图像细节表现力的技术参数，分辨率越高，成像越细腻、逼真。通常需要输出高端打印的图像分辨率要求标准为300PPI以上，用于报纸的图像分辨率可以为200PPI。
- DPI (Dots Per Inch)：指的是打印分辨率，是每英寸所能打印的点数，即打印精度。分辨率太低，噪点颗粒会比较多，清晰度降低。
- 出血：即为出血位，是印刷中的重要部分，它是指印刷品在裁切的时候所裁掉的周边部分，一般的出血设置尺寸为3mm，就是沿成品实际尺寸加大3mm的边，其主要作用是保护成品裁切时，有色彩的地方在非故意的情况下，做到色彩完全覆盖到要表达的地方。

- 扫描：是指通过专业扫描设备的电子束或无线电波等左右移动进行逐行扫描，对照片、杂志、书籍等实物画面进行复制、记忆，并在电脑屏幕上显示出图像或图形。在版面设计之前，需要进行素材的收集、整理。扫描是获取图像素材及其他资料的重要手段之一。
- 电分：是电子分色的简称，也称滚筒扫描。电子分色是一种运用现代高科技技术，采用光电扫描方法对原稿进行分解逐点扫描，将图像分解为 C、M、Y、K 独立的一种颜色，采用计算机对其进行处理，以获取原稿图像信息，满足各种制版条件和印刷条件的一种彩色图像复制技术。电子分色可以针对不透明原稿、正片、负片等进行专业的复制和再现。

小知识

相比通常用到的扫描仪，电分是一种更高级的扫描技术，采用逐点扫描方法，对图像无论是高光还是暗调部分的细节，都具有较好的响应，清晰度更高，且输出信号为印刷格式，可直接交付印刷。而扫描仪对原图的响应度较差，输出图像清晰度一般，成像模糊、有条纹，甚至有些失真，需要经过后期电脑技术的处理才可以交付印刷。

- P (Page)：如果版面设计作品有多页码，则会用到 P 这个说法，比如“骑马订，16P”中 16P 指的就是 16 页，Page 指印刷品的页数，与尺寸无关。
- 成品尺寸：指最终印刷完毕（或者装订完毕），裁切出血位之后的净尺寸大小，也称为净尺寸。
- 专色：专色是 CMYK 印刷色以外的一种预先混合好的特定彩色油墨，它与 CMYK 没有关系，不是用 CMYK 四色混合出来的。专色意味着颜色的准确性很高，不会有偏差。如明亮的橙色、暗沉庄重的深绿色、类金属金色、银色油墨等，或者可以是烫金版、凹凸版等，还可以作为局部光油版等。产品包装或要求比较高的手册、书籍封面等印刷中经常采用专色印刷工艺来印刷大面积底色。

小知识

专色的准确性、稳定性是 CMYK 无法超越的。另外专色的色域非常广阔，远超过 CMYK 颜色空间，专色可以很好地弥补 CMYK 四色印刷油墨无法呈现的可见颜色光的不足，另外在印刷一些足够小的网点时，专色还可以弥补 CMYK 套色的不准确，以及印刷不够完整均匀的缺点。

- 抠图：即是去除背景的意思。设计过程中的图片素材尤其是人物图、产品图等，经常需要去除照片背景，只保留人物或产品，从而更适合组合、设计、创意或更换其他背景，这就是抠图。
- 转曲：就是将文字描边转为矢量曲线图形，从而规避所有不可控变化的可能。转曲主要针对矢量软件而言，如 Illustrator、CorelDRAW 两大矢量软件。InDesign 中的文字也可以转曲，但是安全性较低，将 InDesign 文件转曲最好借助 PDF，在导出 PDF 时，将文本转为曲线。
- PDF：PDF 全称是 Portable Document Format，译为可移植文档格式，是一种电子文件格式，通用于各个系统平台。PDF 文件是以 PostScript 语言图像模型为基础，由 Adobe 公

司开发而成，PDF 最大的优点是忠实地再现原稿的每一个字符、颜色以及图像，无论在何种打印机上都可以保证精确的颜色和准确的打印效果，这一性能使它成为在 Internet 上进行电子文档发行和数字化信息传播的理想文档格式。目前越来越多的电子图书、产品说明、公司文告、网络资料、电子邮件开始使用 PDF 格式文件。

- 主页：主页类似于一个可以应用到其他页面的背景，如果手册、杂志、书籍等版面作品中，许多页面都有相同的元素，例如，徽标、页码、页眉和页脚等，要是逐一插入这些元素到每一页中将非常麻烦，使用主页则可以将主页上的元素快速应用到其他页面上。
- 样式：将字体、字号、行距、段落、对象、颜色等做好属性预置，使它能方便快速地改变文本或对象的格式。当更改样式包含属性时，将同时更改所有应用了该样式的文本或对象的属性。
- 预检：在文档打印或转交给客户之前，需要对文档进行一次详细的品质检查，包括字体、链接图像，颜色等相关信息，预检是这个过程的行业标准术语。预检程序会警告文档中现存的可能影响文档或书籍正确输出的问题，例如，缺失文件或字体、图像分辨率低、文本溢流及其他一些问题。此项功能可以及时发现错误，避免印刷事故。
- 四色黑底：在排版软件中，设置底色为四色黑底，称为黑色底。

小知识

四色黑是相对于单色黑而言的。CMYK 中，单色黑是偏灰偏红色的，也就是说并不足够黑，要加入 30% 的青色，才会使其显得厚重、饱满，在印制大片面积的黑色时，需要叠加一定 CMY 色值。对于文字，多通道的黑色因为需要多次套版，所以很容易糊掉，尤其是印小字时，最好用单色黑。

- 满铺：在设定背景颜色或背景图片时，将其铺满整个页面。
- 裁切线：是指设置在版面周边用于指示裁切部位的线条，常用日式和美式两种。为了使角线显示在 CMYK 各个菲林片上，角线需要做成四色黑（C100M100Y100K100），并在出血线外面给每个片子做好标记，说明是 CMYK 四色中的哪一色，如果输出作品中有专色，还要给每个专色片也做好角线。若专色片多于两张，也要给每个专色做个特殊标记。
- 单色：一般指 CMYK 4 种印刷颜色中的一种颜色。

1.7.2 印刷过程须知专业术语

- 拼版：拼版是指在印刷前，将各单独的页面拼接成符合印刷机大小、符合装订要求的一个较大的印版。
- 晒版：晒版即曝光，是将载有图文的胶片、硫酸纸和其他有较高透明度的载体上的图文，通过强光照射将图文影印到涂有感光材料的网版、PS 版、树脂版等载体上的过程。完成晒版工作的设备称为晒版机。
- PS 版：PS 版是英文 Presensitized Plate 的缩写，是印刷用的铝版，具体地说就是在 PS 版上晒菲林。PS 版分为光聚合型和光分解型两种。
- 菲林：即 film，是旧时翻译，也称为胶片。一套 CMYK 彩色的胶印版会包括 4 张菲林片，分别代表 C、M、Y、K 4 种颜色，如果设计作品中需要专色印刷，还要出专色片。菲林都是黑色的，边角会有编号注明是哪个颜色的胶片。

- 数码打样：数码打样是目前印刷领域一种先进的印前方式，以数字出版印刷系统为基础，在出版印刷生产过程中按照出版印刷生产标准与规范处理好页面图文信息，直接输出彩色样稿，速度快、时间短、费用低。打样的目的是在印前确认印刷效果，数码打样是相对于传统打样而言的。
- 传统打样：菲林出片后，让菲林公司打稿（用打样印刷机先试印6张成品）以确认印刷效果，这是最传统的做法。相对数码打样，传统打样价格高、速度慢，但效果好。
- 短版印刷：短版印刷是相对于传统胶印而言的，又叫数码快印或数字印刷，它是一种全新的、灵活、便捷的印刷方式，而且费用较低。由于设计→菲林→制版→四色套印等繁琐的过程，使得传统印刷厂只承接大量印刷，起印量3000以下一般不开机。短版印刷的出现填补了起印量少于3000份的市场空白，一旦将短版印刷与数码冲印打通，业务可以涵盖照片、幻灯片、POP海报、名片、台历、书刊、画册、贺卡、明信片、各类证卡、立体影像、电子相册等领域，前景十分广阔。短版印刷的特点是一张起印、无须制版、立等可取、即时纠错、可变印刷、按需印刷。
- 丝网印刷：丝网印刷即平常所说的网印，是孔版印刷术中的一种主要印刷方法。它是使用誊写版、镂空版、丝网版等印版的印刷方式，大多采用直接印刷。丝网印刷的成品，印刷油墨特别浓厚，有立体效果，用放大镜观察时，隐约可见有规律的网纹。丝网印刷也被誉为“万能印刷”，因为它的适应性强，操作简单，能在曲面、凹面、异形面以及金属、陶瓷、玻璃、织物等材料上进行印刷，这是在传统印刷和数字印刷领域无法完成的，且丝网印刷制作费用低、投资少、技术易掌握、便于推广发展，尤其是批量制作更是丝网印刷的强项。目前来说，丝网印刷是其他印刷方式无法取代的。
- 网点：网点是印刷工艺中表现图像阶调与颜色的最基本单元，印刷品中所有连续调和半色调图像都是通过网点来表现的。
- 陷印：陷印也叫补漏白，又称为扩缩，是一种专业的印刷技术，主要是为了弥补因印刷套印不准而造成两个相邻的不同颜色之间的漏白。实施陷印处理也要遵循一定的原则。常见的陷印处理方法有四种，分别是单色线叠印法、合成线法、分层法和移位法。
- 套印：套印是在同一版面上用颜色不同的版分次印刷的方法。两色以上印刷时，各分色版图文能达到和保持位置准确的套合。
- 套印不准：是指在套色印刷过程中，由于套版不准而形成的印迹重叠的误差。套印不准会出现重影或模糊，出现印刷事故，从而使成品变成废品。一般来说，每个菲林图像周围都会有用于准确套版的十字坐标线参考，套版时要严格对齐该十字参考线，以避免套印不准，当然还有另外一些因素，比如印刷纸张位置变化、堆码不齐等也会引起套印不准。
- 糊版：常解释为脏版、堵版或染色，其最终结果是造成承印物上的印迹不清晰，属于印刷事故。不同的印刷形式可能会出现原因不同的糊版，需要依据实际情况来解决。

1.7.3 后期工艺部分专业术语

- 覆膜：也称过胶。将透明（半透明）塑料薄膜通过热压，覆盖贴实到印刷品表面，起到保护页面及增加光泽的作用，一般有光（亮）膜和哑膜两种。光膜在光线照射下会产生镜面反光的现象，是最常见的覆膜方式，可以最大程度地保持版面的新鲜感；哑膜在光线照射下产生漫反射现象，有一层雾状表面，给人的感觉是细腻、耐看，相比光膜的普

通，哑膜更显高档，因此常用于高档包装盒或精美产品手册中。但哑膜也有致命的缺点，即对于划痕没有掩饰性，一旦使用，印刷品的表面很容易划花，时间久了，也容易显脏。

- 上光：也称过油或者叫上光油，是在印刷品表面涂上（或喷、印）一层无色透明的涂料，干后起到保护印刷品油墨、增加光泽的作用，这一加工过程叫做上光。一般印刷精美的书籍、画册封面、插图、挂历、大幅装饰、招贴画等印刷品的表面会进行上光处理。
- UV：是 Ultra-Violet Ray 的缩写，原意为紫外线。UV 就是在作品整张或局部图案上面过一层油，这层油就是能够在紫外线光波的照射下发生交联反应，瞬间由液态变为固态的油墨，故又称“UV”油墨。UV 可以增加产品亮度，保护产品表面，耐腐蚀摩擦，硬度高，不怕划痕、抓挠，但 UV 产品不易粘接，所以更多的应用还是局部 UV。
- 烫金 / 烫银：以金属箔或颜料箔为材料，通过加热加压的方式，将图案或文字转移到被烫印材料表面上的加工工艺，叫做烫箔，俗称烫金、烫银。烫金银部位富有金属感光泽，图案清晰、美观，色彩鲜艳夺目，效果显著。烫金银工艺广泛应用于烟标、酒盒、高档包装、画册、书籍封面等印刷品。
- 凹凸版：将印刷品的局部做出凸出或者凹陷的效果，使印刷品富有立体感。凹凸工艺通常与烫金、烫银工艺相结合，制作出更加美观的效果。凹凸版通常叫击凸、压凹，需要制作凹凸模。
- 装订：是指将印好的书页按照页码排序加工成册，或把单据、票据等整理配套的加工过程。书刊的装订，包括“装”和“订”两大工序，“装”是书籍封面的加工，就是装帧，“订”是指将书页订成本，是对书芯和封面的整体加工。常见的装订方式有骑马订装、环订、线装、胶粘等。
 - 骑马订装：指的是将对折成页的书，沿着折线装订的方式，形象类似骑上马背。骑马订装适合小本（页数较少）的书本装订，打上骑马钉后，对折，三面裁切成册。因骑马钉独特的装订方式，使用骑马钉装订的书册页数应为 4 的倍数。
 - 环订（塑环 / 铁环）：指的是在书册各个页面同一位置打孔，按页码顺序排列后，穿环成册的装订方式。环订书册可 180° 或 360° 翻转，也可平放，适用于经常翻动的台历、柜台手册等。
 - 线装：古书装帧形式。它是我国传统书籍艺术演进的最后形式，出现于明代中叶，统称“线装书”。线装书一般只打四孔，称为“四眼装”。较大的书，在上下两角各多打一眼，就成为六眼装了。因为线装书富于格调，目前还很流行，主要用于收藏。
 - 锁线装：是指将书册按照页码顺序先套贴，后配贴，按顺序用线订成书芯，书脊上胶后配上封面，裁切成册的装订方式。
 - 胶订装：指的是将书册按照页码顺序先套贴，后配贴，书脊上胶后配上封面，裁切成册。因其简单、快捷，价格低廉，成品整齐、美观，目前流行的平装书册主要采用这种装订方法。
 - 精装对裱：指的是将书册各页背对背裱糊，然后裁切整齐，与封面粘贴后成册的装订方式。适用于菜谱、邮册、卡书等，手工费用较高。
- 模切：是一种裁切工艺，把印刷品或者其他纸制品按照事先设计好的图形，制作成模切刀版进行裁切，从而使印刷品的形状不再局限于直边直角，还可以进行局部镂空、异形设计等。

- 压纹：是一种印刷后期效果，也是一种使用凹凸模具，在一定的压力作用下使印刷品产生变形的艺术加工工艺。经过压纹后的印刷品表面呈现出深浅不同的图案和纹理，具有明显的浮雕立体效果，增强了印刷品的艺术感染力。
- 压痕：利用钢刀、钢线排列成模板，在压力作用下将印刷品表面加工出易于折叠的痕迹。适用于 200g 以上的铜版纸、卡纸等纸张，常与覆膜工艺配合，用于包装盒等需要折叠的印刷品类。此种方法可有效避免纸张折叠时出现裂痕。
- 打孔：通过压力在印刷品上打孔，以便于装订或配合其他工艺。常见的有方孔和圆孔，打孔可使印刷品易于装订，例如，铁环装或者穿绳等。
- 珠光印刷：是指使用珠光油墨的特殊印刷技术。珠光油墨有着蚌珠的天然光泽，能使印刷品呈现出珠光般的缤纷色彩。
- 裱糊：是指将印刷品的某些部分按需要粘合成所需形状，如信封、档案袋、包装盒、封套和手提袋等。
- 植绒：是指在印刷品局部上胶将细绒丝固定的工艺方法，该工艺使印刷品有了纺织品的质感，手感出众，有立体感，适用于包装精美的画册封面、贺卡等。
- 打龙：也叫打针眼，通过龙线刀闷切后在印刷品表面留下便于撕开的成排细孔，如邮票、门票及优惠券的正副券连接处等。

1.8 常见印刷品用纸

□ 凸版纸

凸版纸是凸版印刷书籍、杂志时的主要用纸。适用于重要著作、科技图书、学术刊物、大中专教材等正文用纸。凸版纸按纸张用料成分分配比的不同，可分为 1 号、2 号、3 号和 4 号 4 个级别。

纸张的号数代表纸质的的好坏程度，号数越大纸质越差。

凸版印刷纸主要供凸版印刷使用。这种纸的特性与新闻纸相似，但又不完全相同。由于纸浆料的配比与浆料的叩解度均优于新闻纸，凸版纸的纤维组织比较均匀，同时纤维间的空隙又被一定量的填料与胶料所充填，并且还经过漂白处理，这就形成了这种纸张对印刷的较好的适应性。与新闻纸略有不同，凸版纸的吸墨性虽不如新闻纸好，但它具有吸墨均匀的特点，抗水性能及纸张的白度均好于新闻纸。

综上所述，凸版纸具有质地均匀、不起毛、略有弹性、不透明、稍有抗水性能、有一定的机械强度等特性，其详细规格如下。

重量： $(49 \sim 60) \pm 2\text{g/m}^2$ 。

平板纸规格：787×1092，850×1168，880×1230 (mm)，另外还有一些特殊尺寸规格的纸张。

卷筒纸规格：宽度 787，1092，1575 (mm)，长度约 6000m ~ 8000m。

□ 新闻纸

新闻纸也叫白报纸，是报刊及书籍的主要用纸，适用于报纸、期刊、课本、连环画等正文用纸。

新闻纸的特点有：纸质轻松、富有弹性、吸墨性能好，这就保证了油墨能较好地固着在纸面上。纸张经过压光后两面平滑、不起毛，从而使纸张两面的印迹比较清晰而饱满。新闻纸有

一定的机械强度,不透明性能好,适用于高速轮转机印刷。这种纸是以机械木浆(或其他化学浆)为原料生产的,含有大量的木质素和其他杂质,不宜长期存放;若保存时间过长,纸张会发黄变脆,抗水性能差,不宜书写;必须使用报纸油墨或书籍油墨,油墨粘度不能过高,平版印刷时必须严格控制版面水分。

重量: $(49 \sim 52) \pm 2\text{g/m}^2$ 。

平板纸规格: $787 \times 1092, 850 \times 1168, 880 \times 1230$ (mm)。

卷筒纸规格: 宽度 $787, 1092, 1575$ (mm), 长度约 $6000\text{m} \sim 8000\text{m}$ 。

□ 胶版纸

胶版纸主要供平版(胶印)印刷机或其他印刷机印制较高级彩色印刷品时使用,如彩色画报、画册、宣传画、彩印商标及一些高级书籍封面、插图等。胶版纸按纸浆料的配比分特号、1号和2号3种,有单面和双面之分,还有超级压光与普通压光两个等级。胶版纸伸缩性小,对油墨的吸收性均匀、平滑度好,质地紧密不透明,白度高,抗水性能强。应选用结膜型胶印油墨和质量较好的铅印油墨。油墨的粘度也不宜过高,否则会出现脱粉、拉毛现象。还要防止背面粘脏,一般采用防脏剂、喷粉或夹衬纸。

重量: $50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, 150, 180$ (g/m^2)。

平板纸规格: $787 \times 1092, 850 \times 1168, 880 \times 1230$ (mm)。

卷筒纸规格: 宽度 $787, 1092, 850$ (mm), 长度约 $6000\text{m} \sim 8000\text{m}$ 。

□ 铜版纸

铜版纸又称涂料纸,这种纸是在原纸上平涂一层白色浆料,经过压光后制成的。纸张表面光滑,白度较高,纸质纤维分布均匀,厚薄一致,伸缩性小,有较好的弹性、较强的抗水性能和抗张性能,对油墨的吸收性十分良好。铜版纸主要用于印刷画册、封面、明信片、精美的产品样本以及彩色商标等。铜版纸印刷时压力不宜过大,要选用胶印树脂型油墨以及亮光油墨。要防止背面粘脏,可采用加防脏剂、喷粉等方法。铜版纸有单、双面两类。

重量: $70, 80, 100, 105, 115, 120, 128, 150, 157, 180, 200, 210, 240, 250$ (g/m^2)。

其中 $105, 115, 128, 157$ (g/m^2) 进口纸规格较多。

平板纸规格: $648 \times 953, 787 \times 970, 787 \times 1092$ (mm) (目前国内尚无卷筒纸), 889×1194 (mm) 为进口铜版纸规格。

□ 画报纸

画报纸的质地细白、平滑,用于印刷画报、图册和宣传画等。

重量: $65, 90, 120$ (g/m^2)。

平板纸规格: 787×1092 (mm)。

□ 书面纸

书面纸也叫书皮纸,是印刷书籍封面用的纸张。书面纸造纸时加了颜料,有灰、蓝、米黄等颜色。

重量: $80, 100, 120$ (g/m^2)。

平板纸规格: $690 \times 960, 787 \times 1092$ (mm)。

□ 压纹纸

压纹纸是专门生产的一种封面装饰用纸。纸的表面有一种不十分明显的花纹。颜色分灰、绿、米黄色和粉红色等,一般用来印刷单色封面。压纹纸性脆,装订时书脊容易断裂。印刷时纸张弯曲度较大,进纸困难,影响印刷效率。

重量：120 ~ 400g/m²。

平板纸规格：787×1092 (mm)。

□ 字典纸

字典纸是一种高级的薄型书刊用纸，纸薄而强韧耐折，纸面洁白细致，质地紧密平滑，稍微透明，有一定的抗水性能。主要用于印刷字典、辞典、手册、经典书籍及页码较多、便于携带的书籍。字典纸对印刷工艺中的压力和墨色有较高的要求，因此印刷时在工艺上必须特别重视。

重量：25 ~ 40g/m²。

平板纸规格：787×1092 (mm)。

□ 毛边纸

毛边纸纸质薄而松软，没有抗水性能，吸墨性较好。毛边纸只宜单面印刷，主要供古装书籍用。

□ 书写纸

书写纸是用墨水书写时所使用的纸张，要求书写时纸张不洇。书写纸主要用于印刷练习本、日记本、表格和账簿等。书写纸分为特号、1号、2号、3号和4号。

重量：45, 50, 60, 70, 80 (g/m²)。

平板纸规格：427×569, 596×834, 635×1118, 834×1172, 787×1092 (mm)。

卷筒纸规格：787, 1092 (mm)。

□ 打字纸

打字纸是薄页型的纸张，纸质薄而富有韧性，要求打字时纸张不穿洞，用硬笔复写时不会被笔尖划破。主要用于印刷单据、表格以及多联复写凭证等。在书籍中用作隔页用纸和印刷包装用纸。打字纸有白、黄、红、蓝、绿等色。

重量：24 ~ 30g/m²。

平板纸规格：787×1092, 560×870, 686×864, 559×864 (mm)。

□ 邮丰纸

邮丰纸在印刷中用于印制各种复写本册和印刷包装用纸。

重量：25 ~ 28 (g/m²)。

平板纸规格：787×1092 (mm)。

□ 拷贝纸

拷贝纸薄而有韧性，适合印刷多联复写本册，在书籍装帧中用于保护美术作品并起美观作用。

重量：17 ~ 20 (g/m²)。

平板纸规格：787×1092 (mm)。

□ 白版纸

白版纸伸缩性小，有韧性，折叠时不易断裂，主要用于印刷包装盒和商品包装衬纸。在书籍装订中，用于筒精装书的里封和精装书籍中的径纸（脊条）等装订用料。白版纸按纸面分有粉面白版与普通白版两大类。按底层分类有灰底与白底两种。

重量：220, 240, 250, 280, 300, 350, 400 (g/m²)。

平板纸规格：787×787, 787×1092, 1092×1092 (mm)。

小知识

(1) 国际标准 A4 尺寸为 210 mm×297 mm，在设计时除非客户特别要求，否则应该尽量设计成大 16 开，即 210 mm×285 mm，因为大度纸 16 开最大为 210 mm×285 mm，要开出 210 mm×297 mm 只能开 12 开，造成开纸浪费，增加成本。

(2) 设计非常规尺寸的印刷品时，一定要考虑到纸张的尺寸和开法，注意环保节约。

(3) 使用特种纸时，先要确定纸张的最大尺寸，因为特种纸的规格不一，且一般价格较高，开法不合理就会造成浪费，最好的办法是先与特种纸销售商或印刷厂取得联系，确认规格。

1.9 图书质量规范与管理

图书质量规范是依据国内图书现状所制定的标准和规范，是对新闻出版产品的基础性要求，对于标准、优质、高效、美观、健康地制作出各种复杂的图书有重要的指导意义，只有深刻理解和掌握与图书质量相关的标准和规定，才能制作出合格而又优秀的作品。

第一章 总则

第一条 为建立健全图书质量管理机制，使图书出版工作更好地为人民服务，为社会主义服务，为全党全国的工作大局服务，努力实现图书出版从扩大规模数量为主向提高质量效益为主的转变，促进图书出版事业的繁荣和发展，依据我国《出版管理条例》和有关图书质量的政策、法规以及标准，特制定本规定。

第二条 本规定适用于经国家正式批准的图书出版单位及其出版的图书。

第二章 图书质量的分级和标准

第三条 图书质量管理的范围，包括选题、内容、编辑加工、校对、装帧设计以及印刷装订等方面。为了便于管理，本规定将有连带关系的选题和内容，合并为内容项；将编辑加工和校对，合并为编校项。

第四条 图书内容质量、装帧设计质量分为两级，即合格和不合格；编校质量、印刷装订质量分为四级，即优质、良好、合格以及不合格。

第五条 图书内容的质量分级标准

① 在思想、文化、科学、艺术等方面，有一定的学术价值、文化积累价值或使用价值的，为合格。

② 在思想、文化、科学以及艺术等方面，没有价值，有严重问题，或违反国家有关政策禁止出版的，为不合格。

第六条 图书编校的质量分级标准

① 差错率低于 0.25/10000 的，为优质。

② 差错率超过 0.25/10000，未超过 0.5/10000 的为良好。

③ 差错率超过 0.5/10000，未超过 1/10000 的为合格。

④ 差错率超过 1/10000 的为不合格。

第七条 图书装帧设计的质量分级标准

封面（包括封一、封二、封三、封底、勒口、护封、封套、书脊）、扉页以及插图等，能够恰当反映图书的内容，格调健康；全书版式设计统一，字体和字号合理的，为合格。

封面（包括封一、封二、封三、封底、勒口、护封、封套、书脊）、扉页以及插图等，不能反映图书的内容，或格调不健康；全书版式设计不统一，字体和字号使用混乱的，为不合格。

第八条 图书印刷装订的质量分级标准

根据新闻出版署发布的中华人民共和国出版行业标准《书刊印刷标准 CY1—3—91，CY/T4—6-91，CY/T 7.1—7.9—91，CY/T 12—17—95》的规定。

图书印刷装订的质量全面达到优质品的为优质。

图书印刷装订的质量某一项或某两项存在细小斑点，其他各项均达到优质品标准的为良好。

图书印刷装订的质量全面达到合格品标准的为合格。

图书印刷装订的质量有严重缺陷，达不到合格品标准的为不合格。

第九条 成品图书的质量标准分为四级，即：优质品、良好品、合格品、不合格品。

第十条 成品图书的质量标准

① 图书内容、装帧设计的质量达到合格标准，且编校、印刷装订的质量达到优质标准的为优质品。

② 图书内容、装帧设计的质量达到合格标准，编校、印刷装订的质量达到良好标准（含其中一个项目达到优质标准）的为良好品。

③ 图书内容、装帧设计的质量达到合格标准，编校、印刷装订的质量均达到合格标准（含其中一个项目达到良好或优质标准）的为合格品。

④ 图书内容、编校、装帧设计、印刷装订四项中有一项不合格的为不合格品。

第三章 图书质量的管理

第十一条 出版社须设立由社领导主持的图书质量管理机构，指导和督促各部门、各环节以及各岗位的职工实施质量保证措施，对图书做出质量等级评定，对不合格图书做出处理。

第十二条 出版社须制定图书质量管理制度，建立质量管理和质量保证体系，使保证图书质量的工作落实到出书的全过程和全体职工，在制定图书质量管理制度时须体现保证图书质量的基本制度——选题的专项、专题报批制度；三级审稿制度；发稿达到“齐、清、定”要求；三校一读校对责任制度；生产督印制度；样书检查和成品检查制度。

第十三条 出版社每年1月31日前上报上一年度的图书质量检查结果和有关情况。上报的程序是：在京的中央国家机关各部门所属的出版社经主管部门审批同意后，报新闻出版署；各省、自治区、直辖市所属出版社由各省级新闻出版管理部门审批同意后，报新闻出版署；设在地方的中央各部门的出版社（军队出版社除外）经主管部门审批同意，并征得所在地省级新闻出版管理部门审批同意后，统一由省级新闻出版管理部门报新闻出版署；军队系统出版社由解放军总政宣传部审批后，报新闻出版署。

第十四条 地方省级新闻出版局和出版社的主管单位须设立专门机构或有专人负责指导所属或所辖出版社的质量管理工作；审核选题计划；审核批准重要稿件的出版；组织图书质量检查小组（或聘请图书质量审读员）对图书进行抽查；对不合格图书提出处理意见；对所属或所辖出版社的图书在内容等方面发生的严重错误和其他重大问题，承担领导责任。

第十五条 新闻出版署根据全国图书质量实际情况及读者的反映，每年选取部分出版社的

图书，组织审读员进行质量抽查。

第十六条 地方省级新闻出版局或新闻出版署对图书质量进行检查后，须将检查结果和审读记录以书面形式通知出版社。出版社如有不同意见，可在接到通知后的 30 日内提出申辩意见上报，请求复议。如有异议，报新闻出版署裁定。

第十七条 地方省级新闻出版局或新闻出版署对所检查图书质量的最终结果及处理决定，发出通报。

第四章 奖励与处罚

第十八条 对一贯注重图书质量工作的出版单位和个人，以及采取有力措施，在短期内提高了图书质量的出版单位和个人，新闻出版署、地方新闻出版局可以结合图书质量工作给予表扬和奖励。

第十九条 对于年新版图书品种有 10% 以上图书质量不合格的出版社、新闻出版署、地方省级新闻出版局可以视情节轻重，给予通报批评或处罚。根据《中华人民共和国行政处罚法》，处罚包括：警告、罚款以及停业整顿。对中央级出版社的处罚决定，由新闻出版署做出；对地方出版社的处罚决定，由地方省级新闻出版局或新闻出版署做出，罚款上缴当地财政。

第二十条 经检查为质量不合格的图书，须采取技术处理或改正重印，方可继续在市场上销售。如发现已定为不合格的图书在该图书定为不合格品的通报或处罚决定发布三个月后仍在市场上销售，由地方省级新闻出版局或新闻出版署对出版社进行经济处罚，除没收该书所得外，还要根据情节轻重处以罚款，上缴当地财政。

第二十一条 连续两年造成图书不合格的责任者，其年终考核应定为不称职；不称职的人员，不能按正常晋升级别晋升其专业技术职务和工资；连续三年经检查为不合格品图书的责任者，不能继续从事该岗位的工作。

1.10 本章知识点

- 版面设计的目的、原则、视觉流程及规律。
- 版面设计的构成要素。
- 版面设计色彩构成、配色方案及原则。
- 版面设计中的文字运用。
- 版面设计的艺术规律。
- 版面设计常见类型。
- 印前印后常用专业术语。
- 图书质量规范与管理。

1.11 练习与拓展

- 如何设计一个好的版面？版面设计应该遵循什么规律？
- 如何对一个版面确定配色方案？
- 熟悉相关印前印后的专业术语。
- 了解图书质量规范与管理。