

电子杂志版面编排与网格设计

蒋永华¹, 陈昱西²

(1. 北京工商大学, 北京 100048; 2. 北京联合大学, 北京 100101)

摘要: 分析了电子杂志的概念、分类和优点, 阐述了网格设计的发展, 结合实例论述了网格设计在电子杂志版面中的应用, 进而分析了网格设计中“破格”的表现方法。提出了网格设计对于电子杂志版面编排的重要性, 即电子杂志的版面编排需要网格设计, 并且需要多个网格来进行规范; 同时, 网格设计需要和其它编排方法相结合, 才能使电子杂志的版面编排达到既专业又个性的视觉效果。

关键词: 电子杂志; 版面编排; 网格设计; 破格

中图分类号: J524.5 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2011)12-0022-04

Layout and Grid Design of Electronic Magazine

JIANG Yong-hua¹, CHEN Yu-xi²

(1. Beijing Technology & Business University, Beijing 100048, China; 2. Beijing Union University, Beijing 100101, China)

Abstract: It analyzed the concept, classification and advantages of electronic magazine, and expounded the development of grid design. It discussed the grid design application in the layout of electronic magazine, and then analyzed on breaking the grid rule. Based on this, it put forward the grid design was important for layout of electronic magazine. Layout of electronic magazine need grid design, and need multiple grids to regulate. At the same time, the grid design need combine with other layout method, then the layout of electronic magazine will be achieve professional and individual visual effect.

Key words: electronic magazine; layout; grid design; break the rule

随着数字技术和网络技术的不断发展,人们的生活有了很大的变化。大量新的媒介形态和产品不断涌现,而报纸、广播和电视等传统媒介存在的物质形态也基于数字化进程发生了巨大的演变^[1]。传统的纸媒阅读正逐渐被多样化的数字阅读所取代。中国出版科学研究所的《2010年中国数字出版年会年度报告》表明,截至2009年底,中国数字出版的总产值已经达到799.4亿元,相比2008年增长了50.6%,总产值首次超过传统书报刊出版物总值^[2]。

电子杂志在近些年发展很快,多媒体互动杂志的制作技术也逐渐发展成熟,先后出现了一些电子杂志发行平台,并且出版的电子杂志种类非常全面。电子杂志的设计正处于良莠不齐的局面。虽然精良的设计层出不穷,如《PocoZine》、《InterPhoto 印象》、

《newwebpick》等,但也有一些电子杂志反映出了策划粗糙与不够重视设计的缺点,过于依赖动画模板的套用,缺乏有序化、个性化的设计。在电子杂志中使用网格来辅助版面设计,可以简化几十页、上百页的多页面编排工作,使电子杂志设计看起来大气、有序、美观。一个优秀的版式设计,不论何种形式,都应该是可以将复杂的信息编排得十分合理,以便读者迅速找到自己所需要的内容^[3]。网格设计与一些偏重感性的编排方法相结合,可以使电子杂志版面编排既表现出理性、专业性,又表达出独特的个性。

1 基于数字技术和网络传播的电子杂志

电子杂志是以互联网为传播渠道的一种数字杂

收稿日期: 2011-02-22

作者简介: 蒋永华(1977-),女,湖南人,硕士,北京工商大学讲师,主要从事艺术设计和广告摄影的教学与研究。

志,已经发展到第3代,即多媒体互动杂志。多媒体、互动电子杂志是通过Flash的制作技术,将声音、图像、动画、视频等手段融为一体,在表现形式上实现了大跨步超越的一种数字杂志^[4]。电子杂志在前些年主要有2种形式,一种是传统印刷杂志的电子化,它和印刷版杂志的内容大致一样,只在版式设计和发行上有些不同;另一种是网络信息的杂志化。技术进步催生了多媒体互动杂志,这类电子杂志包含了多种媒体元素,带来了阅读的新体验。目前,电子杂志主要有PDF电子杂志和多媒体互动杂志2种。PDF格式是很多国外电子杂志的选择,它们版式设计精美,设计方法成熟,但绝大部分PDF电子杂志都没有超级链接和音频。中国的电子杂志大部分是多媒体互动杂志,它包含了文字、图像、音频、视频、动画和互动游戏等多种元素,翻页效果模拟现实阅读的形式,像是一张张页面在屏幕上被翻动。

与传统的纸媒杂志相比,电子杂志具有不少优点。电子杂志的成本低,存储和阅读方便,节约了大量资源。它包含着超级链接,可以快速地查找文章。它还包含了多种媒体元素,可以进行互动操作和互动交流。它的传播空间很广,可以跨越国家的界限,传播时间长,往期的杂志可以方便地在网络上下载。并且电子杂志能够进行较为准确地分众,将杂志投递给明确的读者。另外,电子杂志还可以选择多种阅读模式,可以用浏览器进行在线阅读,也可以用平台提供的阅读软件进行投递、阅读,还可以直接下载杂志文件,再在本地阅读。电子杂志包含了生活、时尚、电影、音乐、文学、教育、艺术与设计等各个类别,读者可以方便地找到感兴趣的内容。

2 网格设计的发展

网格设计体系是印刷书籍、杂志、报纸经常采用的编排方法。埃及人最早将网格运用到设计中,之后,源于埃及的网格慢慢演变成构建完美“黄金分割”比例的工具,为西方文明的比例美奠定了基础。约15世纪末,阿伯里奇·丢勒在《运用尺度设计艺术的课程》中,运用了几何级数来设计版面。透视法后来逐渐形成了西方启蒙时期代表理性观念的网格。1637年,笛卡尔的《几何学》为现代解析几何构建了基础,使网格具有了全新的意义。从20世纪20年代开始,

一群设计师开始提出运用网格来进行设计,提倡新的平面设计风格。网格的辅助设计能使设计作品准确地传达信息,减少设计师的个人化特征,具有民主和大众的含义。1928年,简·齐乔德出版了《新式排版》,从中可以明显看出网格所带来的秩序性和理性,他采用了非对称的方式来使版面避免了人为感,版面的视觉张力很强。20世纪50年代,瑞士平面设计风格成为第二次世界大战后影响最大的风格运动,即国际主义平面设计风格,它的特点便是力图通过简单的网络结构和近乎标准化的版面公式达到设计上的统一^[5]。后来,网格设计得到了广泛传播。

3 网格设计在电子杂志版面中的应用

辞典给网格下的定义是安排均匀的水平线和垂直线的网状物。网格设计就是在书页上按照预选好的格子分配文字和图片的一种版面设计方法^[6]。网格可以规范版面上各种视觉元素的编排,使它们之间有一定关联,可以增加版面结构的内在联系性。网格的基本形式表现为用水平线和垂直线划分版面形成的等面积区域,以及区域之间的间隔。网格的垂直区域叫做栏,在垂直栏上使用水平线划分,就是网格。页面大小会影响网格的数目,所以,网格的形状、数目应和页面大小放在一起进行整体考虑。版面上的网格要适当进行分栏,不能一直是单栏设计,不然会显得毫无变化。栏限制了每行的字数,分栏数目太多也不好,应根据具体情况来考虑分栏数目。基本网格还可以进一步等分,这样的网格编排可以更为灵活。如《Bak》第14期版面的网格设计,见图1,图中红色线是



图1 《Bak》第14期版面

Fig.1 Layout of Bak Issue 14

隐形的网格,它采用竖向两栏、横向三栏的网格,左右两页的网格一样,这样版面的条理性很强,显得大方。《Display》第40期版面见图2,它采用了竖向两栏的网格。《YellowHub》第3期版面也运用了网格,见图3,



图2 《Display》第40期版面
Fig.2 Layout of Display Issue 40



图3 《YellowHub》第3期版面
Fig.3 Layout of YellowHub Issue 3

有序的文字搭配突破网格的插画,使电子杂志的版面看起来显得个性、专业。并且网格可以使多条信息的排列显得清晰有序,如《blanket》第13期版面,见图4,



图4 《blanket》第13期版面
Fig.4 Layout of Blanket Issue 13

当内容有多条信息时,网格可以使这些信息看起来一目了然。网格设计可以分为对称式网格设计、不对称式网格设计、模块网格设计和复合网格设计几种,它的造型手段有组合网格、水平(跨页)网格、垂直网格和成角网格等。

使用网格设计具有一定的优势。由于电子杂志的出刊周期短、页数多,因此运用网格可以简化大量设计工作,使页面呈现出秩序、不混乱的美感。在视觉上,网格还可以使不同期的电子杂志具有关联性,使设计的效率提高。运用网格设计也有不足之处,方

形网格形式容易造成男性化、不自由的视觉印象。网格设计需要与偏感性的编排方法结合起来,或者做“破格”设计,这样才能形成既理性、专业、大气,又自由、多变的设计效果。

4 网格设计的“破格”

运用网格的版面应进行适当的“破格”设计,这样可以使规整的版面看起来更有个性。运用网格来编排版面元素,容易形成统一的视觉印象,缺乏变化。如果依据信息内容,在局部进行一些不符合网格的自由编排,既可以使多页面的版面呈现出多样化的视觉表现,又可以因为网格的存在而具有一定的关联性。电子杂志设计师需要创造性地运用网格系统,才能使网格设计表现出应有的优势。《blanket》第13期版面见图5,它



图5 《blanket》第13期版面
Fig.5 Layout of Blanket Issue 13

将网格与感性的编排方法相结合,版面既具有理性,又具有强烈的个性。《Bak》第14期版面见图6,它采用了



图6 《Bak》第14期版面
Fig.6 Layout of Bak Issue 14

“破格”设计,基于网格的文字段落与图像外形边缘契合得恰当好处,形成了一个整体。

在一本电子杂志中,可以设计多个网格来适应多样化页面风格的需要,只使用一个网格,会使电子杂

志看起来过于统一而缺乏新意。设计师可以先规划出适合使用网格设计的页面,其它页面则可以使用对称、自由等其它编排方式,这样,电子杂志的版面编排既具有一定联系性,又具有多样变化的视觉感受。在电子杂志中,网格设计只是一种使版面信息逻辑化的手段。使用网格设计,并不是说网格不可突破,相反,网格设计需要与其它编排方法结合起来,或者根据信息内容进行一些“破格”设计,才能达到个性、创意的版面效果。

5 网格设计对于电子杂志版面编排的重要性

设计的秩序性是指设计中各相关元素之间的标准化、系列化、秩序化问题,它常与网格设计的级数特性紧密联系在一起,是设计美感的重要核心^[7]。运用网格设计可以使版面形成秩序、规范的感受,它符合人们的设计审美需求。瑞士著名设计师约瑟夫·米勒·勃洛克曼在《图形艺术家及其设计问题》一书中认为,网格编排这一方法论在版式设计中具有非常明显的优越性,其最大特点是通过网格把杂乱无章的图片秩序化,使版面的图片、文字相互协调,既统一又有变化,并且运用起来快捷有效^[8]。电子杂志融合了多种媒体元素,容易形成杂、乱的感受,应重视网格在版面编排中的作用,特别是专业性电子杂志。网格设计可以使版面显得清晰、工整、美观,提升版面的易读性,带来有序、条理的阅读感受。

杂志的版面需要给人多样化的视觉感受,以保持阅读过程的新鲜感,这与书籍是不同的。一本电子杂志中,多个网格的结合运用才能达到多样化的视觉效果。同一个栏目的文章,既可以采用一种网格,也可以采用多个网格来设计版面,以寻求更有变化的版面效果。运用多个网格,可以使电子杂志获得更为多样化的视觉表现,增加版面的新鲜感。

理性的网格设计需要和其它编排方法相结合,才能带来更好的版面效果。在电子杂志中,运用感性的编排方法搭配网格设计的理性、规整,可以使版面的视觉效果更好。感性的编排方法主要依靠设计师的直觉判断力进行设计,如等形等量的对称方法,在不平衡中追求平衡的均衡方法,以及对比方法、自由方法等。在电子杂志版面编排中进行适当的留白,能使主体得到突出与强化,形成视觉空间的合理引导。版

面中的视觉元素根据一定条理、秩序甚至不断重复、连续的排列,可以形成节奏与韵律的美感。视觉元素的不同形状与编排可以带来不一样的心理感受,构建出不同的力场空间。另外,设计师还应注意版面编排的视觉流程,良好的版面隐性流程可以使各元素联系起来,使读者的视线进行预期流动,如方向关系流程、重心流程、导向流程、散点流程等。“破格”设计也是网格设计消除不自由、拘谨感觉的良好方式。在电子杂志版面设计中,网格只是编排方式的一种,设计师应同时考虑其它编排方式的结合与应用。

6 结语

在数字出版领域,杂志、报纸的发展趋势仍然是数字化趋势。随着 iPad 等新兴移动终端的出现和 3G 技术的提升,电子杂志将有更为广泛的发展和适应空间。在电子杂志中,一些版面设计混乱无序,再与动态的动画或视频放置在一起,更加显得杂乱。这种忽视版面编排的电子杂志容易给人以不专业的印象,影响信息的阅读,而网格设计可以使版面显得秩序化。基于网格设计的编排不仅看起来更有条理和逻辑,而且能节约大量的编排时间。电子杂志设计应合理运用网格设计的优势,结合其它编排方法和“破格”设计,才能更好地提升版面的易读性,使版面上各种媒体元素相得益彰。

参考文献:

- [1] 李四达. 数字媒体艺术史[M]. 北京:清华大学出版社,2008.
- [2] 新华网. 中国数字出版超越传统图书去年产值近 800 亿 [EB/OL]. (2010-08-02) [2011-02-14]. http://news.xinhuanet.com/newmedia/2010-08/02/c_12398591.htm.
- [3] 安布罗斯·加文,哈里斯·保罗. 国际平面设计基础教程——版式设计[M]. 詹凯,张匡匡,译. 北京:中国青年出版社,2006.
- [4] 曾凡斌. 多媒体互动电子杂志发展的瓶颈及出路[J]. 编辑之友,2007(1):59-61.
- [5] 张朵朵. 网格的艺术[J]. 艺术百家,2006(6):107.
- [6] 付珊. 基于网格设计在书籍版式中的空间游戏[D]. 南昌:南昌大学,2007.
- [7] 蔡顺兴. 论设计的秩序性[J]. 南京艺术学院学报(美术与设计版),2004(5):79-80.
- [8] 李长春. 书籍与版式设计[M]. 北京:中国轻工业出版社,2009.