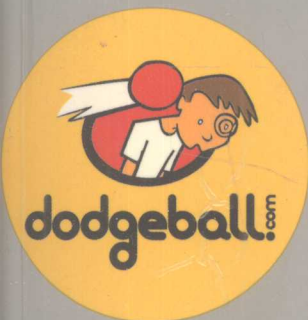




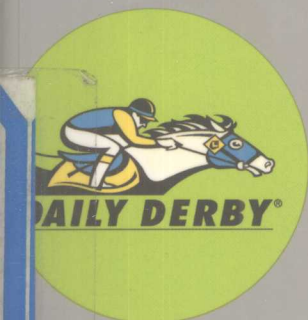
矢量商业标志

— 矢量中国 · 设计素材系列丛书 —

· 湖北美术出版社 ·



超值光碟
包含所有
矢量文件



图书在版编目(CIP)数据

矢量商业标志/李林, 潘垚编著.
-武汉: 湖北美术出版社, 2005.7
(矢量中国·设计素材系列/郭岚主编)

ISBN 7-5394-1728-5

I. 矢…
II. ①李…②潘…
III. 商标-设计-中国-图集
IV. J524.4

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第061918号

责任编辑: 向冰

装帧设计: 泛克

督印: 李国新

注: 本出版物中的所有素材均由“矢量中国”提供, 仅作参考资料与学习之用, 严禁翻版以及商业用途。

VECTORCHINA
矢量中国 .com

www.vectorchina.com

矢量商业标志

©李林 潘垚 编著

出版发行: 湖北美术出版社

地址: 武汉市雄楚大街268号

湖北出版文化城C座

电话: (027)87679520 87679521 87679522

传真: (027)87679523

邮政编码: 430070

http: www.hbapress.com.cn

E-mail: fxg@hbapress.com.cn

印刷: 武汉精一印刷有限公司

开本: 787mm × 1092mm 1/16

印张: 5

印数: 1-4000册

版次: 2005年7月第1版 2005年7月第1次印刷

ISBN 7-5394-1728-5/J · 1344 ②

定价: 36.00元

随书光碟使用特别提示:

本光碟已作特别防复制处理, 使用时请先查看书中的文件代码, 在光碟中查找到文件后使用“另存为”(save as), 即可将文件复制。任何批量拷贝与复制均是无法实现的。更多精彩矢量文件请访问“矢量中国”www.vectorchina.com。



www.vectorchina.com



矢量中国·设计素材丛书
www.vectorchina.com

【矢量商业标志】





Contents

前 言	003
矢量 VS 点阵	005
TIFF VS EPS	011
IT 科技通讯类	013
交通运输旅游类	020
军事武装类	027
卡通动画类	034
传媒类	040
一般商业类	047
社会综合类	053
日常生活类	060
体育竞技类	066
文化教育类	072

+++++ 矢量图形是由矢量定义的直线和曲线组成，Adobe Illustrator、CorelDraw、CAD 等软件是以矢量图形为基础进行创作的。矢量图形根据轮廓的几何特性进行描述。图形的轮廓画出后，被放在特定位置并填充颜色。移动、缩放或更改颜色不会降低图形的品质。矢量图形与分辨率无关，可以将它缩放到任意大小和以任意分辨率在输出设备上打印出来，都不会影响其清晰度。因此，矢量图形是文字（尤其是小字）和线条图形（比如徽标）的最佳选择。矢量图形自诞生之日起，就在平面设计、网络设计中发挥着重要的作用，它特有的平面化特征受到新一代设计师的大力推崇。在本书中，我们将近 4000 个优秀矢量图形分为人物、动物、物件、标识等类别。呈现在读者面前的，是一个多姿多彩的矢量世界。同时，为了便于读者的深入研究与学习，随书附带的光碟中包含所有图形的矢量原文件。希望大家能通过这本书对矢量图形有一个全面的了解，也希望你能创作出属于自己的作品。+++++



矢量 VS 点阵

+++++ 电脑图形格式虽然五花八门，但主要可以分为两大类：点阵图与矢量图。如果你从事平面设计、印前制作或者印刷工艺方面的职业，你就必须对这两种图形有充分的理解，并对它们的优势与弱点有着足够的认识。

通常来说通过扫描仪输入电脑的图形是点阵格式，而在电脑软件例如 Corel-Draw 或者 Illustrator 中直接绘制的图形则一般是矢量图形。但是你可以将两种格式通过某种途径转换，甚至将它们混合在一个文件中。需要提到的是某些绘图软件是为点阵图而开发的，例如 Photoshop 和著名的绘画软件 Painter，它们所创作出来的图像同样是点阵图形。

点阵图 (Bitmaps) 正如它的名字一样，是由无数个点组成的。这些一个个带有色彩或灰度的点组成的矩阵，就形成了丰富多彩的图画。

让我们通过实例来证实这一原理：



左图是图片的原始形象，而右图则是放大 1600 倍后的局部效果。正如你所看到的，图像由无数个色块组成，它们都有着独立的颜色，类似于马赛克的效果，每一个色块被称作一个像素 (Pixel)，在扫描图片时我们需要选择分辨率的高低，这里的 PPI (Pixel Per Inch，每英寸中的像素数量) 就是代表分辨率，每英寸中的像素点越多，则代表图像越清晰，随之所产生的电子文件也越大。我们的肉眼并不能分辨出每个像素点，因此当图片处于 1:1 的显示状态下，我们所看到

的物体边缘是平滑的。确定每英寸中像素点的多少取决于图片用在什么样的环境中，例如在网络与印刷中，它们的分辨率就是大相径庭的。

+++++ 点阵图的形态

点阵图可以包含上千万种颜色，但是主要分为四类：

1：线状图（Line-art）。这类图形只有两种颜色，通常是黑与白。它们有时被归于点阵图范畴，因为电脑使用了一个比特（1 = 黑，0 = 白）来描述它。



2：灰度图。包含深浅不一的灰色层次，当然也包括纯黑与纯白。



3：多通道图。此类图像包含两种以上的色彩通道。最常用的形式是包含黑色与另外一种色彩（从印刷的角度讲，一般是另一种潘通专色）。下面的图例既包含黑色与潘通暖黄。

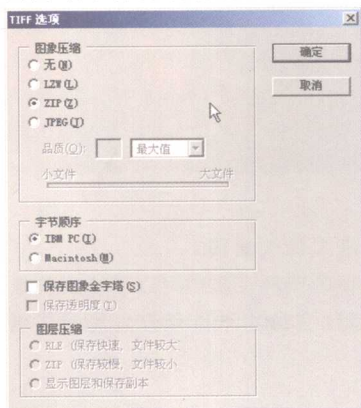


4：全彩模式。根据不同的色彩组成方式，全彩模式又可以细分为 RGB、CMYK、LAB 等模式。它们有着不同的用途，因此必须被恰当地使用。例如我们绝不可在网页设计中包含有 CMYK 模式的图片，因为 IE 并不支持这一显示模式，而在印刷中必须将图片严格规范为 CMYK 模式，否则印刷出来的效果会大大偏离你的预想。



+++++ 点阵图的特性

点阵图会占据比较大的空间。一张 A4 尺寸、CMYK 模式的 TIF 格式图片在中等印刷质量下 (300DPI) 可以达到 40M。压缩可以减小图片的尺寸, 在印前设计中, 我们建议你使用 ZIP 的压缩方式, 虽然 JPG 可以获得比较好的压缩效果, 但是它是以牺牲图片细节作为代价的。



点阵图的弱点在于不能无限地放大, 一旦超过一定比例 (在印前制作中, 这个比例不能超过 110%), 图像会显得不自然, 边缘开始产生锯齿, 采用 JPEG 的压缩方式同样会产生此问题。

点阵图形在输出方面相当简单, 只要你的打印机拥有足够内存。老式的 PostScript 打印机在处理被翻转过的图像时, 或许会出现解析上的困难 (尤其是被翻转过的线状图), 不过新型的 PostScript Level 2 打印机已经拥有足够的能力保证输出正常。

+++++ 处理点阵图的软件

市场上存在上百种用来处理点阵图的软件。在印前制作中, Adobe Photoshop 占据着绝对的主导地位, 这并不意味着那些价格低廉的软件就应该被忽视, 例如 Corel 公司推出的 Photo-Paint 也有它独特的地方。需要注意的是, Photoshop 的强大在于它对图片的编辑功能, 如果你想在电脑中直接创作像素图画, Painter 是一个不错的选择, 它擅长模拟水彩、油画等肌理效果, 并可以存储为多种图片格式。

+++++ 主流点阵图图片格式

点阵图可以被存储为多种格式, 其中包括:

BMP: 主要用于 Windows 操作系统, 并不适用于印前制作。

EPS: 灵活多变的格式, 既可以保存像素图, 也可以保存矢量图。

GIF: 主要用于网络图像的格式。

JPEG: 同样是用于网络的图像格式, 印前制作中, 你可以在 JPEG 与 TIFF 之间自由转换, 但是每次“另存为”都会损失一定的细节与颜色层次。

PDF: 图像格式中的多面手, 既可以保存为点阵图形, 也可以保存为矢量图形, 甚至是包含字体、版面信息的电子读物文档。在现代印刷工业中 PDF 越来越多地被使用为印前最终保存格式。

PICT: 主要用于苹果机的图片保存格式, 类似于 EPS, 既可以保存像素图, 也可

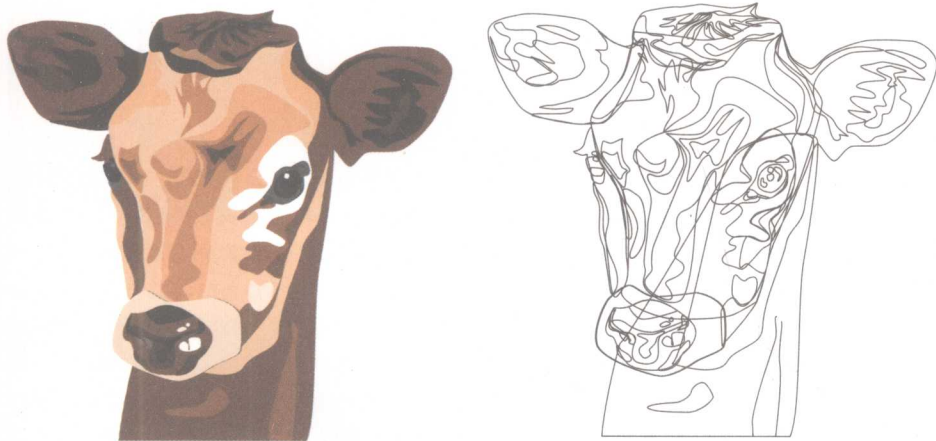
以保存矢量图。

TIFF：印前设计中最常用的图片格式。

+++++ 矢量图

前面一章我们讨论的主要是点阵图像，下面让我们来关注矢量图。

矢量图是一种完全用数学方式诠释的图形格式。从下面的图例中我们可以了解到矢量图的基本构成方式：左边是图像本身；而右边则显示出它的本来面目——由轮廓线组成的图形。



每一根线都是由众多的节点或者一些控制点连接起来的，我们把它称作贝塞尔曲线 (Bezier Curve)。贝塞尔曲线是众多矢量软件通用的绘图方式，因此熟悉掌握它的运用对于我们创作矢量插图是相当重要的一环。

+++++ 矢量图的特点

矢量文件通常很小，因为它们只包含曲线与色块。EPS 格式在通常情况下被作为矢量图形的最终存储格式，因为它在矢量文件的基础上包含了一个点阵浏览功能，因此我们可以在不打开文件的前提下在 WINDOWS 窗口预览图像。

矢量图的优点在于可以被自由缩放。对于公司标志、地图和大幅面路牌广告来说，这再合适不过了，因为标志与地图需要被频繁地缩放，而大幅面的广告会因为采用矢量文件而大大缩小文件尺寸，提高工作效率。需要注意的是，矢量图形并不是可以被任意缩放的，以下三种情况需要我们留心：

一、包含“补漏白”工序的矢量图形只能在正负 20% 之间伸缩。

二、过细的线会在大幅度缩小后消失不见（在屏幕显示中它依然存在，但无法被印刷出来）。

三、画面中的细小错误可能随着放大而被显现出来，这就意味着在作图前你最好按照画面输出尺寸来设定文件大小。

矢量图形看似简单，但是在输出上它遇到的麻烦有可能要比点阵图多很多。过多过密的阴影和笔刷、Corel Draw 自带的滤镜都会产生极其复杂的矢量图形，（虽然文件并不大，但是你会发现打开它们需要花很长时间）从而在输出中出现意想不到的问题。

+++++ 处理矢量图形的主流软件

市面上的矢量软件不计其数，但在印前设计领域，Adobe Illustrator、Corel Draw 和 Macromedia、Freehand 呈三足鼎立的状态。以下是笔者在 2003 年 11 月所作的抽样调查：

Question: "Which is your favourite drawing application?"		
Answer	# of responses	%
Adobe Illustrator	198	58
Corel Draw	81	24
Macromedia FreeHand	35	10
other	30	9

由此可见，大多数的设计师更愿意使用 Illustrator 来创作矢量图形，但是在亚洲，尤其是中国大陆地区，Corel Draw 也不乏大批的支持者，其中的原因主要是 Corel Draw 的简体中文版更新较快，而 Illustrator 在 8.0 的版本后就放弃了大陆市场（盗版问题是原因之一），其他一些 Illustrator 的汉化版本在稳定性上又得不到保证。

+++++ 矢量图常用文件格式

EPS：最常用的矢量图格式，可以在不同的矢量软件之间交互使用。

PDF：既可以保存为点阵图形，也可以保存为矢量图形。需要提醒各位读者的是，用 Illustrator 保存的 PDF 文件不可以被 Corel Draw 打开（至少 Corel Draw 9.0 之前的版本不可以），因此它不适宜被作为交互格式使用。

PICT：苹果机中使用的矢量格式。

WMF：Wmf 是 Windows Metafile 的缩写，简称 Windows 图元文件，它是微软公司专门定义于 Windows 平台之下的矢量图形格式。文件所占的磁盘空间比其他任何格式的图形都要小，也支持透明图像，并且被大多数 Windows 下的程序所支持。WMF 对矢量的渐变描述不好，轮廓描述也不好，并且会将某些软件的矢量曲线分解为由小直线构成的形态，如果你需要高精度的矢量格式，建议不要考虑 WMF。



TIFF VS EPS

扫描或在电脑中创作的图形可以被存储成多种格式，但是对于印前设计来说，通常只有两种格式是设计师使用的，TIFF 与 EPS。有些人只将设计作品保存为 TIFF，而有些人则死抱着 EPS 不放。

哪一种是最佳选择呢？

以下我们来谈一谈这两种格式的优缺点。

+++++ 文件大小

在 EPS 文档中，包含一个低分辨率的预览图像（除非在存储时选择不包含预览文件）。别看它小，却通常占据着不少硬盘空间，通常只比原文件小一点点。

类似于 JPEG 文件，EPS 格式具备高效率的压缩运算法则，但这并不总是一个优点，在印前分色的工序中，压缩过的 EPS 文件有时会遇到意想不到的麻烦。

优胜者：TIFF

+++++ 多样性

EPS 文件同时包含 PostScript 信息与点阵信息，这比单纯的点阵格式 TIFF 要胜出一筹。能被植入 EPS 的特殊数据包括：

印刷网线信息、曲线、色彩管理信息、基于矢量的蒙版（Mask，在 Photoshop 等软件中常见的部分遮蔽图片功能）信息。虽然 TIFF 格式也可以包含蒙版，但那不过是与图片相同分辨率的一张点阵图形，而 EPS 中的蒙版具有比图片原始分辨率高得多的蒙版。

虽然 EPS 的结构比 TIFF 丰富得多，但也导致了它的复杂性，每一位印前工作者几乎都有受到含有错误信息 EPS 文件干扰的经历，有些是错误的色彩信息，有些则是错误的网线信息。而 TIFF 文件则相对简单，很少出错。

优胜者：寸有所长，尺有所短

+++++ 兼容性

因为 TIFF 文件本身不带预览文件，所以在导入一些排版软件如 Quark Xpress、PageMaker 时，你必须等待软件为每一张 TIFF 图生成预览图像，当你设计一本数十页甚至上百页的印刷品时，图片将占据几千兆的空间，EPS 的速度优势便显现出来了。

优胜者：EPS

+++++ 排版文件大小

图片在设计中通常不是单独使用的，在平面设计中它需要结合文字，组合成版面，因此图片经常被置入排版软件中。在上一节我们已经谈到 TIFF 文件本身不带预览，当 Quark Xpress 或 PageMaker 导入这些文件时，就会创建一个预览，同时把这个预览文件植入排版的文件中，这就导致同样的一个排版文件，使用 TIFF 格式的体积要比使用 EPS 格式的体积大 3-6 倍。而体积越庞大的文件，输出就越慢，同时产生错误的可能性也越多。

优胜者：EPS

+++++ 打印机读取文件速度

当你在排版软件中裁剪一张 TIFF 图片后，软件不会发送被裁减的部分发送给打印机。所以如果你将一张图片裁减掉一半，那么就只有半张图片被光栅化（RIP，即打印机解读 PostScript 的过程）。而 EPS 则不具备这个功能，无论你在排版软件中把图片裁剪到多小，软件总是将整张图片，包含看不到的部分全部发送给打印机。

优胜者：TIFF

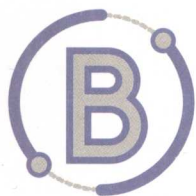
+++++ 光栅化（RIP）

光栅化是印前制作中的重要环节，简而言之就是把 PostScript 的版面语言解读给打印机，然后被打印或者印刷出来。TIFF 文件的结构相对简单，因此在光栅化的过程中会快一点，出错的可能性也比较小。

优胜者：TIFF

+++++ 结论

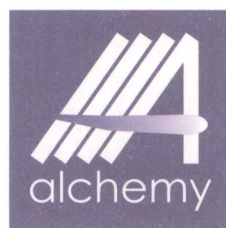
TIFF 与 EPS 都有自己的优缺点。作为个人来说，我更倾向于 TIFF 图形，但需要注意的是，作品中的字体一旦转成 TIFF 格式后，就失去了其矢量的特性而变成了点阵图形，因此很小的字体在印刷中容易显得模糊，而 EPS 文件因为可以包含矢量图形，所以字体在转化为曲线后依然可以保留其矢量特性，这样就保证了笔画的清晰度。



a p Birch



Airy Srl



Alchemy Systems Software



Alienbrain



Alta Vista



Anystream



Apple



Apple Ma OS



Aurora Software Development Unit



Avnet



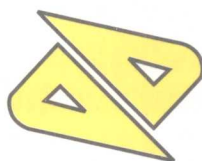
BCS



BlindWrite



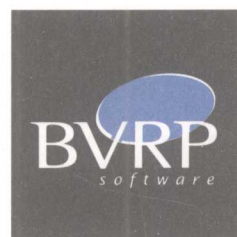
Bludata Software



Boost Mobile



Brockhaus



BVRP Software



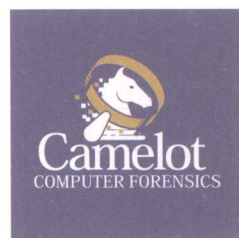
Byford



CA Smart



Calsoft



Camelot Computer Forensics



Centrino



China Mobile



Clear Apps



CloneDVD



Com



Computer Discount



Computer Inform



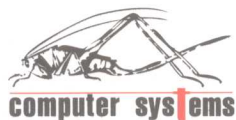
Computer Life



Computer Mechanics



Computer Shopper



Computer Systems



Computrace Plus