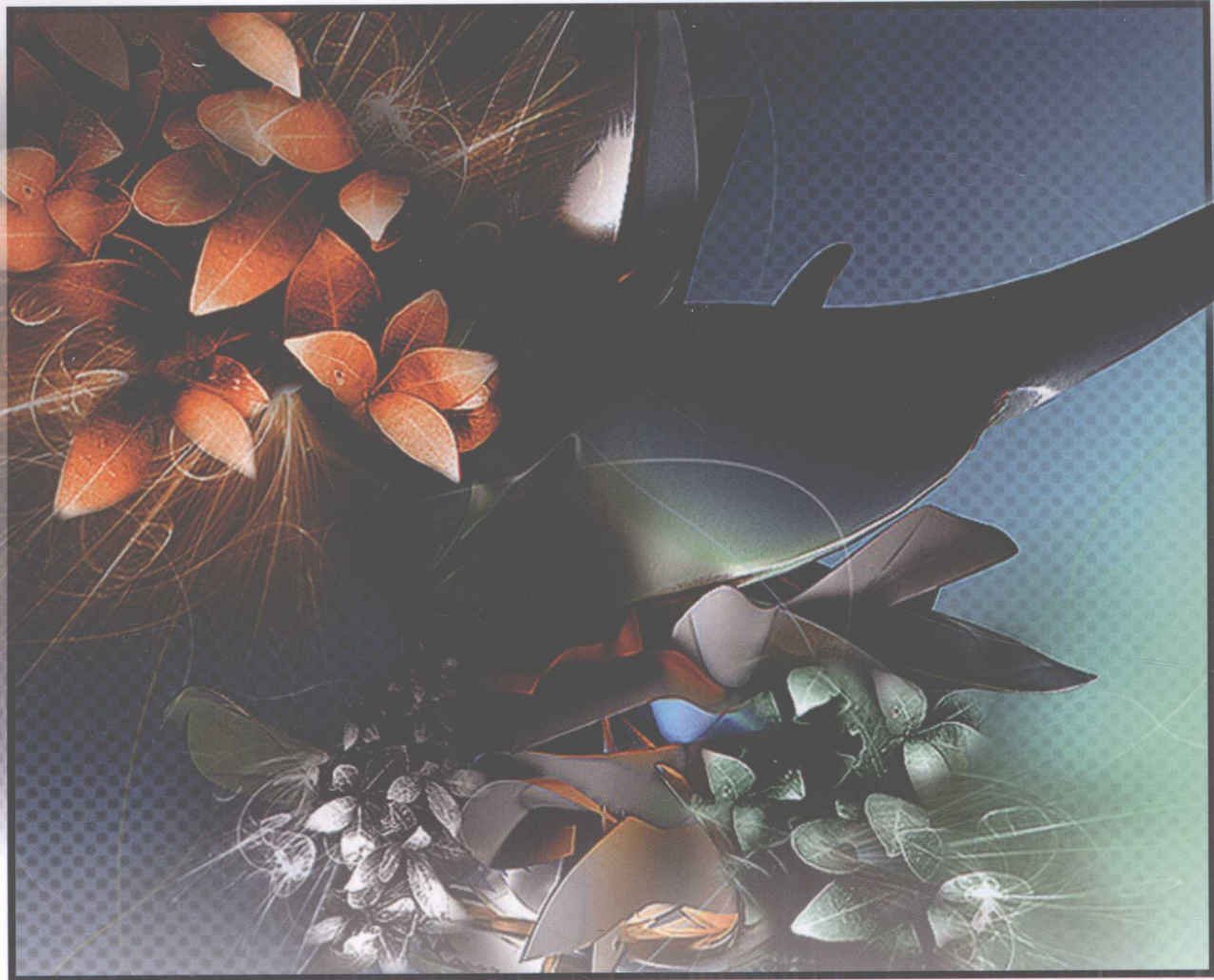




中文版
Illustrator CS5
平面设计



黄活瑜 编著

DVD

超值DVD多媒体
教学光盘

- 一流平面设计专家倾心打造，**经验+技巧**的完美结合
- 大型项目**立意、设计、制作**全过程展现
- **最实用的技术+最经典的案例**，助您完成上岗前的最后突破

教育部全国职业教育与成人教育教学用书规划教材
“十二五”全国高校计算机专业岗前实训教材



中文版

Illustrator CS5

平面设计岗前实训



YZLI0890122466

黄活瑜 编著

■ 经验+技巧

■ 立意、设计、制作

■ 最实用的技术+最经典的案例

海洋出版社

2011年·北京

内 容 简 介

本书是一本由资深平面设计专家精心策划与编写的创新型教材。以“制作分析+制作流程+上机实战+学习扩展+作品欣赏”的结构进行教学,有针对性地帮助有志于学习 Illustrator 平面设计知识的读者迅速掌握各种设计技巧,适应实际工作的需要。

全书共分为 12 章,第 1~5 章全面介绍了平面设计必备知识、Illustrator CS5 应用基础、图形的绘制和填色、文字与图表的应用、效果的应用,第 6~12 章通过企业 VI 系统设计、文化海报设计、展览会 DM 折页设计、家电 POP 广告设计、小说封面装帧设计、概念跑车设计、女性购物广场商业插画等大型项目,全面介绍了 Illustrator CS5 在平面设计领域的应用。配合本书配套光盘的多媒体视频教学课件,让您在掌握 Illustrator CS5 使用技巧的同时,享受无比的学习乐趣!

超值 1DVD 内容: 53 个综合实例的完整音视频文件+作品与素材

读者对象: 适应于全国高校平面设计专业教材;社会平面设计培训班用书,从事平面设计的广大初、中级人员实用的自学指导书。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Illustrator CS5 平面设计岗前实训/黄活瑜编著. —北京:海洋出版社, 2011.12
ISBN 978-7-5027-8136-1

I. ①中… II. ①黄… III. ①平面设计—图形软件, Illustrator CS5—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 221041 号

总 策 划: 刘 斌

责任编辑: 刘 斌

责任校对: 肖新民

责任印制: 刘志恒

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 房间)
100081

经 销: 新华书店

技术支持: (010) 62100055

发 行 部: (010) 62174379 (传真) (010) 62132549
(010) 68038093 (邮购) (010) 62100077

网 址: www.oceanpress.com.cn

承 印: 北京盛兰兄弟印刷装订有限公司

版 次: 2011 年 12 月第 1 版

2011 年 12 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 24.75

字 数: 594 千字

印 数: 1~4000 册

定 价: 45.00 元 (含 1DVD)

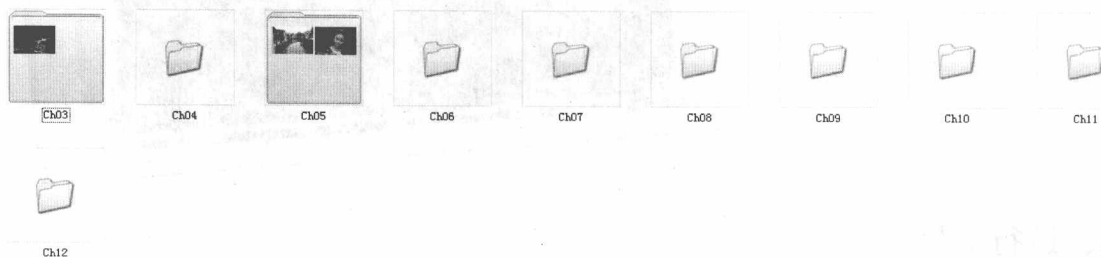
本书如有印、装质量问题可与发行部调换

光盘使用说明

一、光盘内容



1. **fscommand** 是本书各章的演示影片和练习影片。
2. **Example** 是本书所有的练习文件和成果文件，可打开与书同步学习。



3. **readme** 光盘说明文件。
4. **icon** 本光盘程序的图标。
5. **AUTORUN** 本光盘自动运行的文件。有此文件后，光盘插入光驱后会自动运行多媒体光盘。
6. **Play.exe** 本光盘程序的主播放文件。





二、运行环境

本光盘可以运行于 Windows 98/2000/XP/Windows 7 的操作系统下。

注意：本书配套光盘中的文件，仅供学习和练习时使用，未经许可禁止用于任何商业行为。

三、使用注意事项

1. 本教学光盘中所有视频文件均采用 Flash Player 8 播放器播放，如果发现光盘中的影片不能正确播放，请先安装 Flash Player 8 播放器。Flash Player 8 可以到 Adobe 公司官方网站上下载。
2. 放入光盘，程序自动运行，或者执行 Play.exe 文件。
3. 本程序运行，要求屏幕分辨率 1024 × 768 以上，否则程序可能显示不完全或不准确。

四、技术支持

对本书及光盘中的任何疑问和技术问题，可打电话至：86-010-62132549

或发邮件至相关编辑 474316962@qq.com，或登录出版网站：<http://www.oceanpress.com.cn/>，

或作者的网站：<http://www.cbookpress.cn/>

丛书序言

首先感谢您对海洋出版社计算机图书的支持和厚爱!

在长期的出版过程中,许多热心的读者反映,在他们所接触的计算机教材中,常常有学完之后依旧腹中空空的感觉,在实际工作中遇到问题依旧无法顺利地解决,不能做到学以致用。或者是有些教材编写晦涩,让人很难理解,这些都影响他们迅速地掌握相关的计算机技能。

“十二五”全国高校计算机专业岗前实训系列丛书,是通过我们对大中院校相关专业、企事业单位一线从业人员以及社会相关培训机构长达数年的调研基础上,精心组织了一批长期在一线进行计算机培训的教育专家、学者、工程师,结合企事业单位岗位需要以及培训班授课和讲座的要求编写而成的。

本套丛书内容通俗易懂,并且辅以大量的上机实战,易学易用,即使是初学者,也容易快速的上手,最大限度的调动读者学习的兴趣,同时知识点广泛,举一反三,环环相扣,意境深远,力图将最实用最完整的知识呈现出来,让读者轻松掌握操作电脑的技能。

我们编写这套书的立足点是“岗前实训”,在对职业要求深入研究的基础上,通过大量有针对性的实例练习、项目指导以及技能分析,让您了解职业特点,掌握职业技能,快速成为职场高手!

一、本系列教材的特点

1.理论与实践结合

本系列丛书从行业的基础理论与概念开始讲解,着重于实际问题的分析与解决,针对每个教学案例提供了详细的制作分析,从案例中引出教学 and 实际工作的需求,从而达到情景式教学的目的,让读者可以从实用的行业案例中了解更多的行业知识和设计技能。

2.完整的内容讲解

本系列丛书重点在快速掌握软件在实际工作中的应用,边讲边练、讲练结合,内容系统全面,由浅入深、循序渐进,知识点丰富而又有层次。每一节都有明确的学习目标,以及相关的重点难点释疑,每章后既有课后思考又有相应的上机实训,巩固成果、学以致用。

3.实用的学习扩展

每个章节讲解完成后,都在章后提供实用的学习扩展内容,从细节中分析项目的制作过程与技巧,以及与项目相关知识的延伸理解。同时针对项目应用的软件功能进行详细的讲解,让读者在掌握项目制作的同时,更掌握软件的应用。

4.丰富的辅助教学

本系列丛书在出版时多方面考虑读者在使用时的方便,书中范例中用的素材文件以及源文件都附在光盘中,重要实例都配备了语音视频文件,犹如老师在身边一般,手把手地教您学习!同时为方便教学需求,有些光盘中还配备了电子教案。

二、本系列丛书的内容

1.中文版 AutoCAD 机械绘图 100 例

2.中文版 Flash CS5 网站动画制作岗前实训

3.中文版 Dreamweaver CS5 & Asp 动态网页制作岗前实训

4. 中文版 Illustrator CS5 平面设计岗前实训

三、读者定位

本系列教材既是各大中院校计算机专业首选教材,又是社会相关领域初中级电脑培训班的最佳教材,同时也可作为广大初中级用户的自学指导书。

希望“十二五”全国高校计算机专业岗前实训系列丛书能对我国计算机技能型专业技术人才市场的发展壮大,以及计算机技术的普及贡献一份力量。

海洋出版社

前言 Preface

Illustrator CS5 是一款标准的矢量图形绘制软件，它主要用于制作打印、Web、移动以及动画设计的图稿，尤其擅长于商标设计、广告招贴设计、工业绘图与商业插画等矢量作品的设计工作。

本书采用新颖的教学模式，在每个商业案例开始前，先介绍该商业项目的特点、种类、设计原则与注意事项等基础知识，接着针对案例作品提供设计理念、设计流程、制作功能等设计概述。在进行详细操作分析后奉上经验总结、创意延伸与作品欣赏等学习扩展栏目，以便读者温故知新。

本书共分为 12 章，每章具体的内容安排如下：

- 第 1-2 章 先介绍平面设计的概念、特征与特点，接着介绍平面、色彩的构成与基本的配色方案，详细分析了平面设计的版面编排与输出前的准备工作，最后对 Illustrator CS5 的应用领域进行概述，并详述其操作界面、文件管理技巧与软件使用方法。
- 第 3-5 章 通过多个精彩实例讲解 Illustrator CS5 在图形的绘制与填色、文字与图表、滤镜与效果等方面的应用。
- 第 6 章 先介绍 VI 设计的概念、构成要素、设计原则与设计流程等基础知识，然后通过“旅游公司 VI”案例介绍了企业 VI 设计的方法。
- 第 7 章 先介绍海报的作用、特点、种类与设计原则等基础知识，然后通过“校园演唱会宣传海报”案例介绍了文化海报的设计方法。
- 第 8 章 先介绍 DM 的作用、特征、种类、使用时机等基础知识，然后通过“展览会 DM 折页”案例介绍了 DM 宣传册的设计方法。
- 第 9 章 先介绍 POP 广告的概念、功能、种类与设计要求等基础知识，然后通过“家电 POP 广告”案例介绍了 POP 广告的设计方法。
- 第 10 章 先介绍了书籍装帧的概述、分类、设计原则、装帧尺寸与设计形式等基础知识，然后通过“小说封面”案例介绍书籍装帧的设计方法。
- 第 11 章 本章先介绍工业产品绘图的要领念与作用、分类、特征、广告优势、表现形式、常见车型与尺寸等基础知识，然后通过“概念车绘制”案例介绍了工业产品的绘图方法。
- 第 12 章 本章先介绍了商业插画的概述、种类、特征与绘图要求等基础知识，然后通过“时尚插画”案例介绍了商业插画的绘制方法。

本书特色

本书由资深平面设计专家精心规划与编写，其中出现了不少新颖的栏目与结构编排，下面将

本书的主要特色归纳如下：

- 结构新颖

本书各案例章由三部分内容组成，第一部分从不同案例类别的作用、特点、特征、设计原则与注意事项等方面着手，为您提供全面权威的行业咨询；第二部分先对案例的设计思路、制作流程与软件技术进行介绍，接着图文并茂、一步步地传授实战设计过程；第三部分先对案例的要点与操作技巧进行总结，接着提供更多的创意延伸，最后展示一些同类型的优秀作品并加以点评，在巩固知识之余举一反三地激发出创意。

- 设计流程图

以九宫图的形式精选九幅重点成果图，通过箭头的导引与步骤文字的诠释，将繁复的案例作品逐格解密，不但清晰了设计思路，更能提高学习效率与质量。

- 表格战略

本书所有案例均科学地划分为3-5个小节，在第小节开始前均提供了设计流程表，通过表格配合成果图的形式，可以大大增强学习的目的性。另外，在操作过程中相似的操作与属性设置，均使用表格的形式归纳呈现，避免了学习中重复操作的枯燥。表格的特点就是简洁明了，通过本书的学习，相信您可以充分体会到表格为学习带来的便捷与乐趣。

- 大量知识补充

通过“提示”形式的补充说明，从软件功能、操作技巧、设计理念、注意事项等多个渠道进行知识补充。

- 多媒体教学

随书光盘提供了全书的练习文件和素材，读者可以使用这些文件并跟随光盘中的教学演示影片进行学习。

本书适合从事广告设计、平面创意设计、网页设计、工业设计等领域的人员和Illustrator爱好者学习，也非常适合作为大中专院校平面设计专业课教材以及相关培训机构教材。

本书由施博资讯科技有限公司策划，由黄活瑜主编，参与本书编写及设计工作的还有苏煜、黄俊杰、黎文锋、梁颖思、吴颂志、梁锦明、林业星、黎彩英、刘嘉、李剑明等，在此一并谢过。在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

编者

目 录 Contents

第1章 平面设计必备知识..... 1

1.1 平面设计的概念.....	1
1.2 平面视觉元素的基本概念.....	2
1.3 平面的构成.....	4
1.3.1 平面构成的概述.....	4
1.3.2 平面构成的元素.....	4
1.3.3 平面构成的种类.....	8
1.4 色彩构成与基本配色.....	9
1.4.1 色彩的属性.....	9
1.4.2 颜色的心理暗示.....	10
1.4.3 基本色谱参考.....	11
1.5 平面设计的版面构成.....	18
1.5.1 版面构成的概述.....	18
1.5.2 版面构成的元素.....	20
1.5.3 版面构成的形式原则.....	20
1.5.4 版面构成的形式原理.....	22
1.5.5 版面构成的常见类型.....	24
1.6 平面作品输出前的准备.....	26
1.6.1 印前设计工作流程.....	26
1.6.2 印刷的开本.....	26
1.6.3 印刷折页.....	27
1.6.4 印刷出血.....	28
1.6.5 印刷分辨率.....	28
1.6.6 印刷专用色彩模式.....	29
1.6.7 分色与专色.....	30
1.7 本章小结.....	30
1.8 上机实训.....	30

第2章 Illustrator CS5应用基础..... 31

2.1 Illustrator CS5在平面设计中的应用.....	31
2.1.1 矢量图绘制.....	31

2.1.2 出版物制作.....	32
2.1.3 移动与动画设计.....	32
2.1.4 Web与交互内容设计.....	32
2.2 Illustrator CS5基本概念.....	33
2.2.1 矢量图与位图.....	33
2.2.2 常用图像文件格式.....	34
2.2.3 颜色模式.....	35
2.3 Illustrator CS5操作界面.....	36
2.3.1 欢迎屏幕.....	36
2.3.2 主程序界面.....	37
2.4 自定义操作界面.....	41
2.4.1 自定义工作区.....	41
2.4.2 工具箱的使用.....	41
2.4.3 使用面板组.....	42
2.5 文件的管理.....	44
2.5.1 新建文件.....	44
2.5.2 保存文件.....	45
2.5.3 打开文件.....	47
2.5.4 置入/导出文件.....	48
2.5.5 文档设置.....	49
2.5.6 打印文件.....	50
2.6 辅助工具的使用.....	51
2.6.1 标尺的使用.....	51
2.6.2 参考线的设置.....	52
2.6.3 网格的使用.....	54
2.7 文件视图的使用.....	54
2.7.1 选择视图模式.....	54
2.7.2 缩小与放大图像.....	55
2.7.3 改变视图位置.....	56
2.8 本章小结.....	56
2.9 上机实训.....	56

第3章 图形的绘制与填色..... 58

3.1 绘制标识图.....	58
----------------	----

3.2 绘制蝴蝶	60
3.3 绘制光晕效果的图形	63
3.4 绘制卡通小鲸鱼	65
3.5 绘制指南针图案	69
3.6 绘制趣怪表情	72
3.7 绘制艺术插画	74
3.8 本章小结	77
3.9 上机实训	78

第4章 文字与图表的应用 79

4.1 设计CD封套文字	79
4.2 制作光盘标签的弯曲文字	82
4.3 设计POP促销广告牌	86
4.4 设计博客LOGO	88
4.5 制作柱形数据图表	90
4.6 制作月销售额折线图	93
4.7 使用饼形图统计年销售额比率	96
4.8 本章小结	98
4.9 上机实训	99

第5章 效果的应用 100

5.1 制作水晶网页按钮	100
5.2 绘制城市月色美景图	102
5.3 制作动感足球效果	107
5.4 制作艺术相片效果	111
5.5 绘制艳丽的盆景	116
5.6 绘制3D花瓶	121
5.7 绘制立体魔方	123
5.8 本章小结	127
5.9 上机实训	127

第6章 VI设计——企业VI系统设计 128

6.1 VI设计的基础知识	128
6.1.1 VI系统的概念	128
6.1.2 VI系统的构成要素	129
6.1.3 VI设计的基本原则	134
6.1.4 VI设计的操作流程	134
6.2 旅游公司VI设计	135
6.2.1 设计概述	135
6.2.2 制作VI手册底稿与标志	139
6.2.3 设计信纸与信封	146
6.2.4 设计企业名片	156

6.2.5 设计会员卡	160
6.2.6 设计营业店面	165
6.3 学习扩展	167
6.3.1 经验总结	167
6.3.2 创意延伸	168
6.3.3 作品欣赏	169
6.4 本章小结	171
6.5 上机实训	171

第7章 海报设计——文化海报设计 173

7.1 海报设计的基础知识	173
7.1.1 海报的概述	173
7.1.2 海报的类别	173
7.1.3 海报设计的原则	175
7.1.4 海报设计的步骤	176
7.2 校园演唱会宣传海报设计	176
7.2.1 设计概述	176
7.2.2 制作海报背景并加入素材	179
7.2.3 制作3D闪烁装饰文字	185
7.2.4 制作海报标题并美化版面	190
7.3 学习扩展	196
7.3.1 经验总结	196
7.3.2 创意延伸	197
7.3.3 作品欣赏	197
7.4 本章小结	199
7.5 上机实训	199

第8章 DM折页——展览会折页设计 201

8.1 DM的基础知识	201
8.1.1 DM概述	201
8.1.2 DM形式	202
8.1.3 DM优点	202
8.1.4 DM设计的必要条件	203
8.1.5 DM设计技巧	203
8.1.6 DM的使用时机	204
8.2 展览会DM折页设计	204
8.2.1 设计概述	204
8.2.2 设计折页封面与封底	209
8.2.3 添加封面文字并制作标志	216
8.2.4 制作折页报名表	220
8.2.5 内页图文混排	227
8.2.6 绘制内页平面图与图表	236

8.3 学习扩展	242
8.3.1 经验总结	242
8.3.2 创意延伸	243
8.3.3 作品欣赏	243
8.4 本章小结	245
8.5 上机实训	246

第9章 POP广告——家电广告设计

9.1 POP广告的基础知识	247
9.1.1 POP广告的概念	247
9.1.2 POP广告的功能	247
9.1.3 POP广告的分类	248
9.1.4 POP广告设计原则	249
9.2 家电POP广告	250
9.2.1 设计概述	250
9.2.2 制作广告背景	253
9.2.3 制作风雪效果	257
9.2.4 设计标志并添加广告文字	262
9.2.5 制作水晶字与POP字体	268
9.3 学习扩展	274
9.3.1 经验总结	274
9.3.2 创意延伸	275
9.3.3 作品欣赏	275
9.4 本章小结	278
9.5 上机实训	278

第10章 书籍装帧——小说封面设计

10.1 书籍装帧的基础知识	280
10.1.1 书籍装帧的概述	280
10.1.2 书籍的类别与封面设计原则	280
10.1.3 封面设计的构思	282
10.1.4 书籍装帧的尺寸	282
10.2 小说封面设计	284
10.2.1 设计概述	284
10.2.2 制作封面与封底背景	287
10.2.3 美化海面细节	291
10.2.4 绘制云朵、草地与花朵	296
10.2.5 加入素材并设计标题	301
10.2.6 绘制纸飞机并添加封面其他元素	307
10.3 学习扩展	312
10.3.1 经验总结	312
10.3.2 创意延伸	313

10.3.3 作品欣赏	313
10.4 本章小结	315
10.5 上机实训	315

第11章 工业设计——概念跑车设计

11.1 工业设计的基础知识	316
11.1.1 工业设计的概念	316
11.1.2 工业设计的特点	317
11.1.3 工业设计的作用	317
11.1.4 工业设计的整体要求	318
11.2 概念跑车设计	318
11.2.1 设计概述	318
11.2.2 绘制车体外壳	320
11.2.3 绘制车窗玻璃与内饰	329
11.2.4 绘制车头大灯	334
11.2.5 绘制车轮	339
11.2.6 绘制倒车镜和车标	344
11.2.7 绘制背景与阴影	348
11.3 学习扩展	349
11.3.1 经验总结	349
11.3.2 创意延伸	350
11.3.3 作品欣赏	350
11.4 本章小结	351
11.5 上机实训	351

第12章 商业插画——购物广场商业插画

12.1 商业插画的基础知识	353
12.1.1 商业插画概述	353
12.1.2 商业插画的种类	353
12.1.3 商业插画的形象	355
12.1.4 商业插画的整体要求	355
12.2 时尚插画设计	356
12.2.1 设计概述	356
12.2.2 绘制人物头部	358
12.2.3 绘制人物身躯	366
12.2.4 绘制手挎包	374
12.2.5 绘制背景图形和文字	377
12.3 学习扩展	379
12.3.1 经验总结	379
12.3.2 创意延伸	380
12.3.3 作品欣赏	380
12.4 本章小结	381
12.5 上机实训	381

第1章 平面设计必备知识

本章首先介绍平面设计的概念、特征与特点，接着介绍平面、色彩的构成与基本的配色方案，详细分析平面设计的版面编排与输出前的准备工作。

1.1 平面设计的概念

1. 设计的起源与含义

设计 (design) 一词是日文在翻译 “design” 这个字得来的，在翻译时除了具有 “设计” 的意思外，还曾有 “意匠、图案、构成、造形” 等词意。而英语中的 design 则源自拉丁语的 de-sinare，是 “作一记号” 的意思，在十六世纪意大利文 disegno 开始有如今 design 的含意，后经由法文转为英文所引用，成为现今英文中的 design，在英文中 design 有以下解释：

- ① 设计、定计划。
- ② 描绘草图，逐渐完成精美图案或作品。
- ③ 对一定目的的预定与配合。
- ④ 计划、企划。
- ⑤ 意图。
- ⑥ 用图章、图记来表达与承认事件。

另外，“design” 一词还包括广泛的设计领域与门类建筑，比如工业、环艺、装潢、展示、服装、平面设计等等。

2. 现代平面设计的含义

平面设计是设计的一种表现形式，从应用范围来讲，一般用于印刷设计作品的都可以统称为平面设计。从功能上可以解释为：通过人自身进行调节达到某种视觉程度的行为，又叫做 “视觉传达”，即指用视觉语言进行传递信息和表达观点的过程。常见的平面设计包括：形象系统设计、字体设计、书籍装帧设计、包装设计、海报 / 招贴设计等。设计的种类可以根据需求而定。

设计是一个具有目的性的策划过程，平面设计是一种与特定目的有着密切联系的艺术。在平面设计中根据设计师的需要用视觉元素传播其设想和计划，用文字和图形把信息传达给受众，让人们通过这些视觉元素了解设想和计划，这才是现代平面设计的真正定义。一个视觉作品的生存底线，应该看它是否具有感动他人的能量，是否顺利地传递出背后的信息，事实上它更像人际关系学，依靠魅力来征服对象。

3. 平面设计的特征

平面设计可以说是商业社会的产物，是科技与艺术的结合体。设计与美术的区别在于设计不但要符合美观性还要具备实用性，以人为本。设计不仅仅是装饰或者装潢，而是一种社会需求。

设计并没有结束的概念，需要设计者不断完成、精益求精，始终处于挑战自我的竞技姿态。设计的关键点在于发现，只有不断通过深入的感受和体验才能做到。设计要让人感动必须通过足够的细节、图形的创意、高品位的色彩以及动感的材质，把设计的多种元素进行有机的艺术

化组合。

平面设计是一门综合艺术,它涉及电脑技术、软件工程、艺术设计、展示设计等方面。设计者既要关注电脑科技的最新发展,又要为艺术建立坚实的人文基础,强调艺术的创造性与个性风格,这样才能使艺术作品更具有生命力。

4. 电脑平面设计的特点

电脑平面设计是指用一些特殊的操作来处理一些已经数字化的图像的过程,它是集电脑技术、数字技术和艺术创意于一体的综合设计,利用多种不同的电脑设备和软件来辅助完成平面设计工作,是一种具有美感、使用与纪念功能的造形活动。电脑平面设计包括文字、书写、图表、图形、绘画等多种设计内涵。

电脑平面设计改变了传统的视觉语言表达的方式,它使每一个对设计有兴趣的人都有机会成为平面设计师,从而在设计领域中展示无穷的艺术魅力。电脑平面设计的主要特点主要表现在以下方面:

(1) 替代传统设计工具

电脑是现代平面设计的主要创作与辅助工具,在电脑中运行的多种设计软件中,都结合了各种传统绘画工具的特点,体现多种新的艺术风格,使创作技巧不断推陈出新。常用的平面设计软件有Illustrator、Photoshop和CorelDRAW等,它们的出现极大程度地推动了印刷业、出版业和摄影业的发展。

(2) 强大的信息处理能力

电脑擅长文字录入、图像输入、图像编辑、特效处理、图像存储等多个方面的处理。另外,在图文混排、图像输出等方面的操作与效率也让人满意。

(3) 促使平面设计的产业化革命

电脑在平面设计中的应用极大地改变了平面设计的作业环境,使艺术创作逐步走向标准化、工业化、产业化。

(4) 激发设计创意

电脑革新了设计师的艺术语言与表现手法,同时促进了创意的萌发机制与深化过程,通过特效与滤镜等工具、功能,还可以制作出传统绘图工具无法实现的效果,许多以往想得到却做不到的事现在都能通过电脑轻易实现了。

1.2 平面视觉元素的基本概念

1. 造形与形态的概念

所有的视觉形象,不管是具象还是抽象的,都可以解析为形态要素及其组合原则。而造形是指应用形态要素并按一定原则组成美好的形态。“形态”是指可见物体的外形及特征,在造形基础理论中,主要是指现实物体能被感觉到,并可以转为造形要素的形。它包括所有视觉要素中形状、大小、明暗、肌理等元素组成的形。形态可以分为两大类:自然形态和人工形态。

(1) 自然形态

自然形态是指自然界中的一切形象,它是未经过任何人为意志和要求进行加工处理的自然形,有动物形态、植物形态、非生物形态等。自然形态是创作的素材和源泉,从设计构成学来说,它是一种最基本的形态资料。

(2) 人为形态

自然形态是靠自律形成的,而人造物则是按人的意志制造的,这就是自然形态与人为形态的

差别所在。人为形态包含着反映自然本体物态为内容并能给予自然形态进行分解组合的多种层次，只要反映了某些具体形象的特征，都属于人为形态，即根据人的意志加工过的东西或由人造出来的新产品，相对自然而言，称之为人为或者人工形态，在人为形态中可以看出它还保留自然形态的特征、特质，但它又不是自然形态的复制，也不是自然形态的模仿，而是通过设计思维加工的人为形。

人为形态在设计中通常概括为“具象形态”和“抽象形态”两大类。

具象形态：指写实的，具体像某一物象的形态，简而言之，是指“看得懂的”形态。

抽象形态：是指具体形态的构成元素的某种概念性的表现。抽象即是“概念”的，所谓抽象形态只是相对于具象形态而言，真正意义上的抽象形态是不存在的。对于视觉艺术来说，抽象形态指仅依赖于线条、点、块、色彩等可视的形象元素显现出来的不用来表示日常视觉经验中存在的具象物体的形象的形。

在现代设计中，抽象形态主要是几何形态的发展，这是造形的基础，几何形态在这里已不是几何学数学的概念，而是从美学的观念形成的一种抽象的艺术表现语言的“词汇”，也称之为几何图形。

抽象形态成形的过程是由具象到抽象，由感性到理性，又由理智到感情，是对具象的高度升华，并且由数理转入艺术境界。抽象形态构成正如抽象的雕塑一样，虽然不是直接传递给感官什么具体的形象，在抽象的形态思维中，它只是一种意象，一种感觉，一种美的形式，抽象形态的构成是训练设计构思的最好方法。

2. 形态构成的基本要素

可视的形态构成要素如表 1-1 所示。

表 1-1 形态构成的基本要素

构成要素	种 类	内 容
形象要素	形状	具象形、意象形、抽象形、积极形、消极形
	色彩	色相、明度、彩度、面积
	肌理	视觉肌理、触觉肌理
空间限定要素	点	相对占有面积小
	线	相对较长
	面	相对有较大的延展
	立体	三度空间
	空虚	空白地带
组合要素	编排组合	不同的排列方式导致不同的画面效果
心理性要素	意义	指组成的形态整体除去美好的形式之外，还应具有特别的含
	感情	一方面指作者要带有感情去创作才能有感人的作品，二是指作品必须是能表达一定感情的才能发挥其效用
	境界	环境气氛以及作品能带给人的身临其境之感

1.3 平面的构成

1.3.1 平面构成的概述

(1) 平面构成的概念与作用

平面构成是一种造型概念,其含义是在二维平面空间内,将点、线、面等视觉元素根据不同的形态、法则重新组合成为一个新的形体,并且赋予视觉化的、力学的概念,其目的在于创造新的形象,并展示抽象的思维方式。

(2) 平面构成元素

平面构成元素是指创造形象之前,仅在意念中感觉到的点、线、面、体的概念,其作用是促使视觉元素的形成,包括概念元素、视觉元素和关系元素,其中视觉元素上一节已经介绍过,在此不再赘述。而关系元素是指视觉元素(即基本形)的组合形式,通过框架、骨骼以及空间、重心、虚实、有无等因素决定的,其中最主要的因素骨骼是可见的,其他如空间、重心等因素则有赖于感觉去体现。

(3) 平面构成的框架

一切用于平面构成的可见视觉元素通称为形象,基本形即是最基本的形象;限制和管辖基本形在平面构成中的各种不同的编排,即是骨骼。基本形有“正”有“负”,构成中亦可互相转化;基本形相遇时,又可以产生分离、接触、复叠、透叠、联合、减缺、差叠、重合等几种关系。骨骼可以分为在视觉上起作用的有作用骨骼和在视觉上不起作用的无作用骨骼,以及有规律性骨骼(即重复、近似、渐变、发射等骨骼)和非规律性骨骼(即密集、对比等骨骼)。基本形与骨骼的上述特性,将相互影响、相互制约、相互作用而构成千变万化的构成图案。

1.3.2 平面构成的元素

图形视觉表现最小的单位就是点、线、面,它们通过不同的律动形式可以组成结构严谨并具有创造力的实用设计作品。在学习平面设计之前,了解上述视觉艺术语言的特性及组合规律,可以训练培养各种熟练的构成技巧和表现方法,培养审美观及美的修养和感觉,提高创作活动和造型能力,活跃构思。

1. 点

从几何学的角度来看,点只有位置没有任何形态和大小。但在平面设计的造型中,点必须有形态、大小、位置等视觉特征。

(1) 点的概念

点在几何学的定义里是无面积的,仅是标示其位置以及反映客观形象的棱角,它存在于线的始尾、交叉处、线和面的交叉部位以及直线的转折处。在平面设计中,点的意义不在于大小,而是在于位置。

在视觉表现上,“点”通常用来表现细小的形象。由于有了大小的要素,所以点也需要有面积和形状。另外,点具有一定的相对性。同样一个点,在不同的框架空间内其感觉是不相同的;如果点扩大,框架不变,点的感觉减弱而面的感觉加强。

(2) 点的形态与特征

点给人们的印象通常为无棱角、无方向的小圆形,而造型中的点有圆点、方点、长方点、椭圆点、三角点、梅花点等各异的形态。点的形状可以通过曲线形、直线形、曲直结合形三种形式

来表现。点的特征在于形状的大小,而非形状,点的面积越小就越具有视觉冲击,反之,越大的点就有了面的感觉。而对于点的形状而言,圆点最容易给人感觉。如图1-1所示为点的构成。

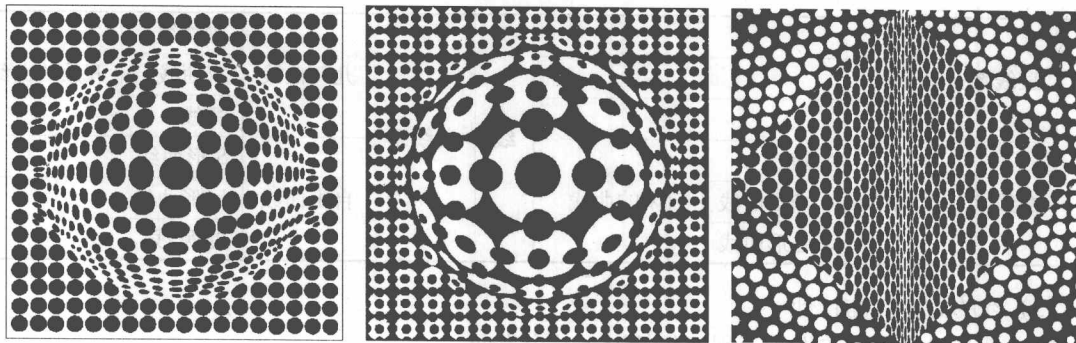


图1-1 点的构成

(3) 点与人的视线的关系

通过点吸引视线的特性,可以牵引组织线的发展方向,并在画面上产生形态感。如果画面上出现一个点时,可以吸引人们的视线,使他们都关注该点;若出现两个点时,就会产生视觉飘移。点以不同的数量或者形式出现时会有不一样的视觉效果;如表1-2所示。

表1-2 点的数量与视觉特性

点的出现形式	视觉特性
一点	使视线聚集于画面上的某处,点具有静止、固定的特性
两点	人的视线来回于两个点上,距离越近吸引力就越强
三点	通过金字塔形的排列产生虚面
多点	若根据规则排列可以产生不同的形状,并产生线的感觉与联系。
大小点	人的视线首先聚于大小,再流到小点,大小点的配合可以产生吸引力,并具有方向引导性
大小渐变的点	产生集中感或空间感
距离排列的点	营造一种平稳安定的视觉感
按大小比例排列的点	产生方向推移的视觉感

点的移动能够产生线,点的集聚产生面,同时点还具有时间和空间的概念,其大小疏密可以实现凹凸明暗的画面效果。设计者可以根据点的不同的形态、大小、数量进行合理排列组合,创造出富有空间感与节奏感的图形。

2. 线

视觉造型中的线有长度、粗细方向等特征。

(1) 线的概念

线在几何学中的定义是点移动的轨迹,它有长度和位置两个基本参数。而在视觉构成中,线与点一样具有视觉效果形态,它是由形状、位置、大小、方向、色彩和肌理等视觉元素组合而成的。

(2) 线的形状与分类

根据线的形状性质不同,可以将它分为直线和曲线两个大系。其中直线系包括水平线、直线、