



电脑美术设计专业教材

广告作品设计与制作

沈大林 主编



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

电脑美术设计专业教材

广告作品设计与制作

沈大林 主编

卢正明 赵艳霞 徐天雪 郭世鹏 等编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书通过大量实例全面讲解了利用当今流行的图形图像软件进行广告设计与制作的创意、方法及技巧。全书共分为三个部分：第一部分讲解了利用 CorelDRAW 进行广告设计及制作的方法；第二部分讲解了利用 Photoshop 进行广告设计及制作的方法；第三部分讲解了利用 3D Studio MAX 进行广告设计及制作的方法。全书将基本操作和设计技巧结合在一起，通过实例进行讲解，有很强的实用性和可操作性。

本书适合各类学校及培训班作为工艺美术、电脑美术设计或电脑广告设计课程的教材。

版权所有，翻版必究。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

图书在版编目 (CIP) 数据

广告作品设计与制作 / 沈大林主编. — 北京: 电子工业出版社, 2002.1

电脑美术设计专业教材

ISBN 7-5053-6825-7

I. 广... II. 沈... III. 广告-计算机辅助设计-教材 IV. J524.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 047069 号

丛 书 名: 电脑美术设计专业教材

书 名: 广告作品设计与制作

主 编: 沈大林

编 著: 卢正明 赵艳霞 徐天雪 郭世鹏 等

责任编辑: 吕 迈

排版制作: 电子工业出版社计算机排版室

印 刷: 北京兴华印刷厂

装 订: 三河市双峰装订厂

出版发行: 电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×980 1/16 印张: 21 字数: 432 千字 彩插 1 页

版 次: 2002 年 1 月第 1 版 2002 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6825-7
TP · 3853

印 数: 6000 册 定价: 28.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系调换。电话 68279077



Photoshop广告设计





Photoshop广告设计



前 言

随着计算机技术日新月异地发展, 计算机应用已经深入到社会的各个领域, 并逐渐与人们的工作和生活密不可分。利用计算机系统来进行美术设计与制作已成为当今国际及国内广告宣传、出版印刷、产品造型、包装装潢、商业展示、视觉艺术、服饰设计、建筑设计及环境艺术设计等领域的潮流。借助计算机这种先进的工具, 许多用传统美术设计方法难以表现的设计思想如今得以实现。在计算机日益强大的设计功能面前, 设计师们只会感到自己想像力的贫乏, 而再也不用担心自己的设想无法实现。

本书的作者都是计算机公司的培训工程师、学校的计算机教师和图形图像制作公司的创作人员。

长期在工艺美术、美术设计以及计算机教学第一线的教师、电脑培训工程师, 面对“电脑美术设计教学”这一全新的知识与应用领域, 进行了多年积极有效的探索和研究, 积累了丰富的、宝贵的教学及实践经验。他们不仅具备丰富的教学经验, 还具有过硬的创意本领和制作能力。通过长期的教学与实践, 他们总结出一套理论联系实际的实例教学方法, 就是学生在计算机前一边看书实例的操作步骤, 一边进行操作, 在制作实例的过程中学习各种操作和绘图技巧, 从而提高学生的灵活应用能力和创造能力。用这种方法学习的学生比用传统方法学习的学生掌握知识的速度要快, 希望大家都能喜欢这种学习方法。

CorelDRAW 是矢量绘图与图文排版软件中的佼佼者, 被广泛应用于产品包装、广告、办公、印刷出版等领域, 是目前国内外市场上最流行、功能最完善的图形设计工具之一。目前 Corel 公司推出的最新版本是 CorelDRAW 10 中文版。

Photoshop 是位量绘图软件中的佼佼者, 被广泛应用于上述领域, 是目前国内外市场上使用最广泛、功能最完善的图形设计工具之一。目前 Adobe 公司在我国推出的最新版本为 Photoshop 6.0。

3D Studio MAX 是三维绘图软件中的佼佼者, 被广泛应用于上述领域, 是目前国内外市场上使用最广泛、功能最完善的三维图形设计工具之一。目前 Autodesk 公司在我国推出的最新版本为 3D Studio MAX 4.0。

本书通过丰富的实例, 全面地讲解了上述三个软件在广告领域的使用方法及技巧。在展现实例的制作过程中讲解了各软件的基本操作、创意技巧等知识点, 是一本强调实际操作的应用型教材。

本书实例使用的是中文 Photoshop 5.0、中文 CorelDRAW 9.0 中文版和英文 3D Studio MAX 3.0 软件制作的, 对于其他版本的软件也基本适用。

本书所附的 CD-ROM 光盘，包括书中所有实例的素材文件及最终效果图形文件，可供读者练习使用。本书实例中使用了多种方正字体，因此读者在按照本书实例练习时最好事先在系统中安装方正字库。

本书由沈大林主编，卢正明、赵艳霞、徐天雪、郭世鹏等编著，参加本书写作的还有金钧、霍建华、李军、刘清洪、郭志远、宋平、周淑敏、李浩、张中坚、马小刚、刘清云、尚志慧、付会刚、常宏。

需要特别说明的是本书实例中涉及的一些公司及商品的名称和形象，分别为各有关公司所有，本书引用纯属用于教学目的，也借此机会向有关公司致以谢忱。

虽然我们努力地工作，但不足之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

编著者

2001 年 4 月

目 录

第一章 CorelDRAW 广告设计	1
第一节 阳光别墅	1
第二节 联通电讯公司	13
第三节 电视机	35
第四节 洗衣机	37
第五节 联想电脑	42
第六节 台球	45
第七节 格威特服装	51
第八节 贝罗服装	54
第九节 邮政	57
第十节 新房销售	60
第十一节 住宅销售	63
第十二节 新荣家园	66
第十三节 房地产	70
第十四节 花园	74
第十五节 网站	76
第十六节 中友百货公司	81
第二章 Photoshop 广告设计	86
第一节 手机	86
第二节 计算机键盘	92
第三节 太空婚礼	97
第四节 赏雪旅游	100
第五节 旅行社	106
第六节 网站	112
第七节 电脑设计作品展	124
第八节 咖啡	131
第九节 餐馆招牌画	135
第十节 店庆	139

第十一节	KTV	146
第十二节	保险	151
第十三节	房地产	157
第十四节	宝马轿车	166
第三章	3D Studio MAX 动画广告设计	174
第一节	绘制手机商标	174
第二节	绘制手机外形	188
第三节	分离手机机身及顶盖	211
第四节	绘制天线及插入商标	226
第五节	绘制顶盖	241
第六节	绘制手机机身	271
第七节	绘制展台环境	296
第八节	设置灯光及摄像机	311
第九节	制作手机动画广告	320

第一章 CorelDRAW 广告设计

第一节 阳光别墅

一、实例分析

这是一个阳光别墅的广告，如图 1-1-1 所示。它的背景是一张海洋风景画，上面美丽的蜗牛代表海中的动物，一棵从水中长出的椰树代表海边的植物，背景的右下方有阳光别墅的半透明照片，使人联想到海市蜃楼，正中有一个静坐休息的女士，她下面半透明的倒影表明她是坐在海边上，左下边一个在水中看书的女士表现了休闲的气氛，左下角有一个玩降落伞的运动员，他那有波浪的倒影说明了他是在水中降落，中间有一副太阳镜，左边的镜片上反射出一幅帆船的影像，右边的镜片上反射出一幅在跳水板上休息的女士的影像。整个画面不禁让人想到这个广告的主题“住阳光别墅，感受海洋风情”。前景的右上角是一个阳光别墅的标志图案，四周有呈放射状的阳光，左边的阳光别墅的主题词，下面的阳光别墅的名称，并制作成了向外发射阳光的效果，突出地表示了别墅的名称“阳光”的含义。



图 1-1-1

二、制作方法

1. 绘制背景

- (1) 单击属性栏中的“横向”按钮，将画图页面的方向变为横向。
- (2) 单击“文件”→“输入”菜单命令，将一幅风景画输入到屏幕上，如图 1-1-2 所示，其文件名为 024。
- (3) 单击工具箱中的“矩形工具”，在屏幕上绘制一个与风景画一样大小的矩形。
- (4) 单击“效果”→“图框精确裁剪”→“置于容器内”菜单命令，将风景画置于矩形中。
- (5) 单击工具箱中的“外框工具”→“无外框”工具按钮，将矩形外框取消，这样背景就制作完成了，如图 1-1-2 所示。



图 1-1-2

2. 绘制前景图形

- (1) 单击“文件”→“输入”菜单命令，输入一幅贝壳照片，如图 1-1-3 所示，其文



件名为 Shell02.psd。

(2) 单击属性栏中的“水平镜像物件”按钮，将贝壳照片水平镜像。

(3) 单击工具箱中的“互动式透明度工具”，并在属性栏中设置“透明度类型”为“标准型”，并设置“透明度中间点”为 50%，使贝壳透明。

(4) 单击工具箱中的“互动式下落式阴影工具”，并在属性栏中设置“下落式阴影透光度”为 50%，“下落式阴影羽化功能”为 5，“下落式阴影羽化方向”为“向外”，“下落式阴影的色彩”为白色，所以贝壳有一个白色的阴影。

(5) 单击“效果”→“图框精确裁剪”→“置于容器内”菜单命令，将贝壳置于矩形外框中。

(6) 单击“效果”→“图框精确裁剪”→“编辑内容”菜单命令，将贝壳置于矩形的左上角。

(7) 单击“效果”→“图框精确裁剪”→“结束编辑此层次”菜单命令，完成贝壳图像的编辑，这样在背景的左上方就产生了一个透明的带白色阴影的贝壳图形，如图 1-1-4 所示。

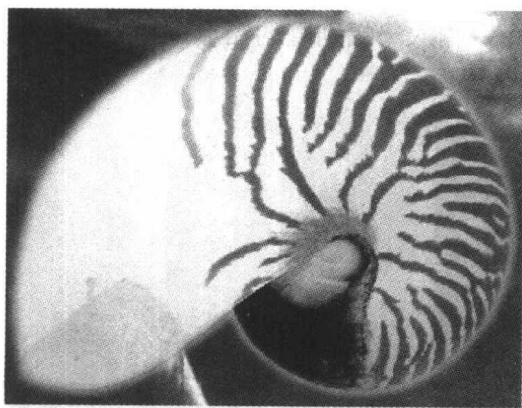


图 1-1-3

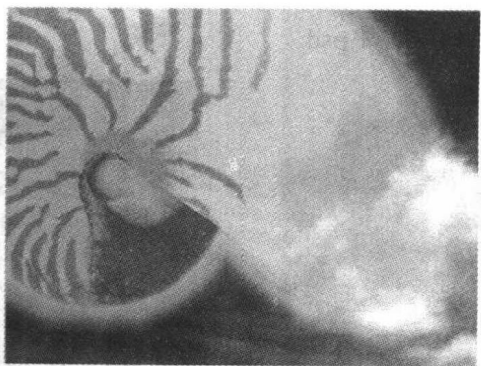


图 1-1-4

(8) 单击“文件”→“输入”菜单命令，输入一幅椰树的图形，如图 1-1-5 所示，其文件名为 Tree1.psd。

(9) 在属性栏中单击“水平镜像物件”按钮，将椰树图形水平翻转。

(10) 单击属性栏中的“平衡点阵图色彩”按钮，这时屏幕上会出现一个“色彩平衡”对话框，如图 1-1-6，在“色频”一栏中将“青—红”色频值调整为 70，再单击“确定”按钮，这时我们看到屏幕上的椰树变红了，就像有阳光照耀一般，如图 1-1-7 所示。

(11) 单击工具箱中的“互动式透明度工具”，用鼠标在椰树上由左上方向右下方拖曳出一个箭头，形成由左上方向右下方的线性渐变透明效果。

(12) 单击“效果”→“图框精确裁剪”→“置于容器中”菜单命令，将椰树放置于

矩形的右边，形成一棵从海水中长出的椰树，如图 1-1-8 所示。



图 1-1-5

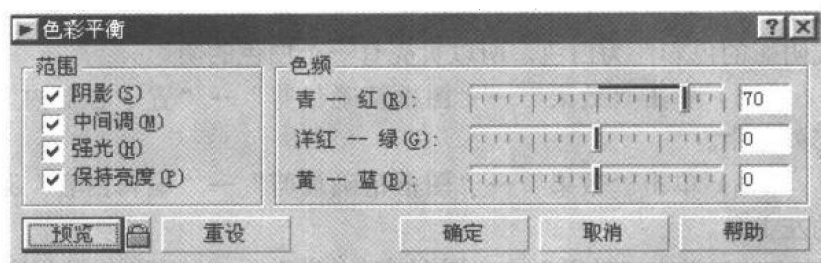


图 1-1-6

(13) 单击“文件”→“输入”菜单命令，输入一幅别墅的图形，如图 1-1-9 所示，其文件名为 9-1.psd。



图 1-1-7



图 1-1-8



图 1-1-9

(14) 单击工具箱中的“交互式透明度工具”，在别墅上拖曳出一个箭头，再在属性栏中单击“圆形渐层透明度”按钮，形成一个中间透明，四周不透明的圆形透明效果。

(15) 单击属性栏中的“编辑透明度”按钮，这时屏幕上出现了一个“渐变透明”对话框，如图 1-1-10 所示。在“色彩调和”一栏中设置“自”颜色为“黑色”，“到”颜色为“白色”，并单击“确定”按钮。这时我们看到一个中间不透明，四周透明的圆形透明效



果,如图 1-1-11 所示。这样一个从水中浮出的别墅就绘制完成了。

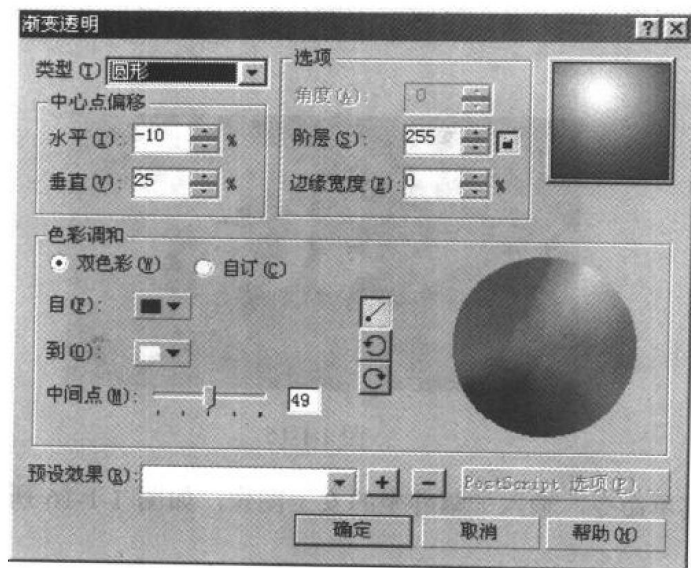


图 1-1-10



图 1-1-11

(16) 单击“效果”→“图框精确裁剪”→“置于容器内”菜单命令,将别墅置于背景矩形的左下角,如图 1-1-11 所示。

(17) 单击“文件”→“输入”菜单命令,输入一幅躺在水中看书的女人图片,如图 1-1-12 所示,其文件名为 2-1。

(18) 将女人图片纵向放大,并单击“点阵图”→“创造性工具”→“虚光”菜单命令,进行虚光滤镜操作。

(19) 这时屏幕上出现了一个“虚光”对话框,如图 1-1-13 所示。在“造形”一栏中选中“椭圆形”单选钮,在“调整”一栏中设置“偏移”量为 90,“淡化”量为 80,然后单击“确定”按钮,这时我们看到图片周围出现了一圈椭圆形的透明效果,如图 1-1-14 所示。

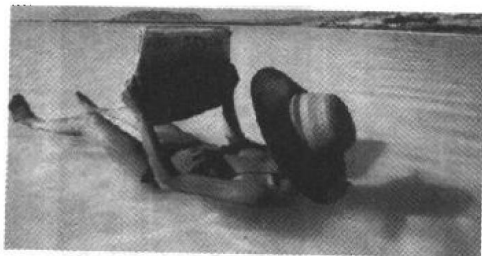


图 1-1-12

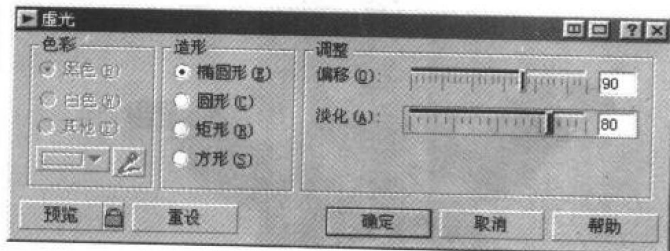


图 1-1-13

(20) 将图片纵向压缩到原来的大小, 然后单击“效果”→“图框精确裁剪”→“置于容器内”菜单命令, 将图片置于背景矩形的左下方, 形成一个躺在海水中看书的女士图像, 如图 1-1-15 所示。

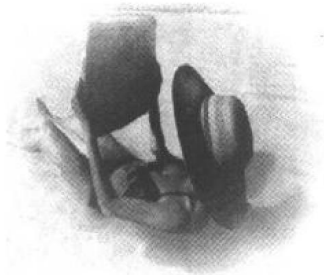


图 1-1-14



图 1-1-15

(21) 单击“文件”→“输入”菜单命令, 输入一幅静坐的女士图像, 如图 1-1-16 所示, 其文件名为 **mt51.psd**。

(22) 单击小键盘中的“加号”, 复制一个图片, 然后单击属性栏中的“垂直镜像物件”按钮, 产生一个静坐女士的倒影。

(23) 单击工具箱中的“交互式透明度工具”, 在倒影上由上向下拖出一个箭头, 形成上面不透明, 下面透明的渐变透明效果。

(24) 单击“效果”→“图框精确裁剪”→“置于容器内”菜单命令, 将图形置于背景矩形的中间, 形成一个静坐在海水中的女士及倒影的形象, 如图 1-1-17 所示。

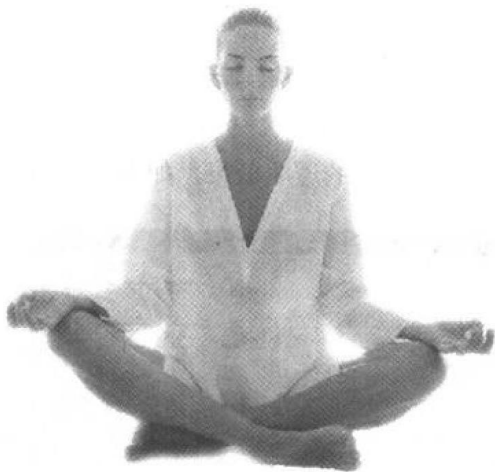


图 1-1-16



图 1-1-17



(25) 单击“文件”→“输入”菜单命令，输入一幅跳伞图像，如图 1-1-18 所示，其名为 ty73.psd。

(26) 单击属性栏中的“水平镜像物件”按钮，将图像水平镜像。

(27) 单击小键盘上的“加号”，复制一个图像，并单击属性栏中的“垂直镜像物件”按钮，制作一个跳伞图像的倒影。

(28) 选中倒影图像，单击“点阵图”→“转换成点阵图”菜单命令，形成一个矩形白背景的点阵图。

(29) 单击“点阵图”→“变形”→“波浪”菜单命令，进行“波浪”滤镜操作。这时屏幕上出现了一个“波浪”对话框，如图 1-1-19 所示。设置“期间”值为 20，“幅度”值为 15，并设置“角度”为 0，然后单击“确定”按钮。这时我们可看到倒影图像出现的波浪效果，如图 1-1-20 所示。

(30) 单击“点阵图”→“点阵图色彩遮罩”菜单命令，取消图像的白色部分。

(31) 这时屏幕的右边出现了一个“点阵图色彩遮罩”泊坞窗口，如图 1-1-21 所示。单击其中的“色彩选取器”按钮，选择倒影中的白色，并设置“容错度”为 70%，然后单击“确定”按钮，这时倒影中的白色就消失了。



图 1-1-18

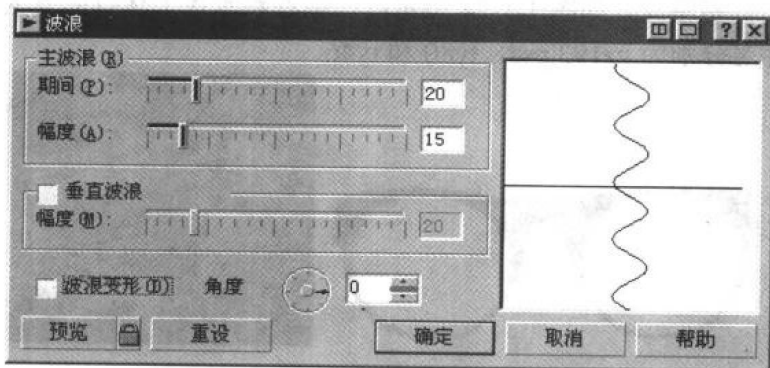


图 1-1-19

(32) 单击工具箱中的“交互式透明度工具”，在倒影中由上向下拖出一个箭头，形成上面不透明，下面透明的渐变透明效果。

(33) 单击“效果”→“图框精确裁剪”→“置于容器内”菜单命令，将跳伞及其倒影图像置于背景矩形的右下角，这样就形成了一个跳伞运动员在海上降落画面，如图 1-1-22 所示。



图 1-1-20

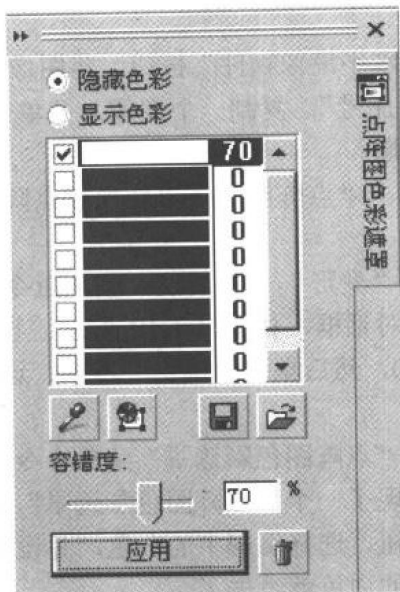


图 1-1-21



图 1-1-22

(34) 单击“文件”→“输入”菜单命令，输入一幅眼镜图像，如图 1-1-23 所示；一幅帆船图像，如图 1-1-24 所示；一幅在跳水板上休息的女人图像，如图 1-1-25 所示，其文件名分别为 gz193.psd、ty80 和 ty46。



图 1-1-23



图 1-1-24

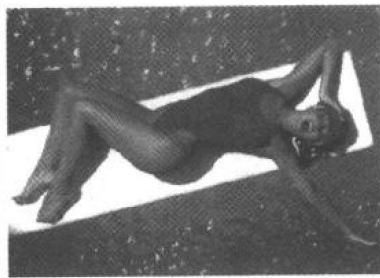


图 1-1-25

(35) 在单击属性栏中的“旋转角度”文本框中输入 30，将上面的三个图像分别旋转 30 度。

(36) 单击工具箱中的“交互式透明度工具”，在帆船图像的上面制作一个圆形的透明效果，以形成一个高光点。

(37) 单击工具箱中的“椭圆形工具”，在左边的眼镜框上绘制一个圆形，并填充白色。