

本书可作为本科、专科、高职高专院校计算机职业技能教育课程的教学用书

信息产业IT职业技术培训指定教材

平面设计

PD 实用教程

Graphic Design

总策划 MyDEC专业教育机构
审 定 信息产业部电子行业职业技能鉴定指导中心
主 编 钱卫平
副主编 王喜波 姜仲秋



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

信息产业 IT 技术培训指定教材

平面设计实用教程

钱卫平 主 编

王喜波 姜仲秋 副主编



中国青年出版社

中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

平面设计实用教程 / 钱卫平, 王喜波, 姜仲秋编. —北京: 中国青年出版社, 2006

ISBN 7-5006-7029-X

I. 平... II. ①钱...②王...③姜... III. 平面设计—教材 IV. J506

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 091610 号

书 名: 平面设计实用教程

主 编: 钱卫平

副 主 编: 王喜波 姜仲秋

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东高唐印刷有限责任公司

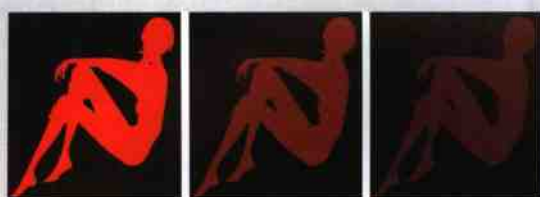
开 本: 787×1092 1/16 印 张: 26.25

版 次: 2006 年 9 月北京第 1 版

印 次: 2006 年 9 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-7029-X/TP·595

定 价: 45.00 元 (附赠 1CD)



保护我们的生存环境

节约用水，植树造林，不要让我们的城市荒漠化。



网上最流行的 绝世宝书



网络时代的到来，为我们的生活带来了巨大的便利。在互联网上，我们可以找到各种各样的信息，包括书籍、音乐、电影等。这些资源不仅丰富，而且可以随时随地访问，极大地方便了我们的生活。

在互联网上，我们还可以找到许多有趣的社区和论坛。在这些地方，我们可以与其他网友交流心得、分享经验。这种交流不仅增进了我们的友谊，也让我们学到了很多新知识。



天香阁

天香阁是一个非常有名的地方，它有着悠久的历史和文化。在这里，你可以感受到大自然的神奇和美丽，也可以了解到许多有趣的故事和传说。

天香阁的风景非常优美，四季都有不同的景色。春天，花儿盛开，鸟语花香；夏天，绿树成荫，凉风习习；秋天，果实累累，金黄一片；冬天，白雪皑皑，银装素裹。



时尚品味



时尚品味是一种对美的追求和表达。它不仅仅是穿着打扮，更是一种生活态度和价值观的体现。通过时尚，我们可以展现自己的个性和魅力，也可以传递一些积极的信息。

在追求时尚品味的过程中，我们需要注意自己的形象和气质。不仅要注重外在的打扮，更要注重内在的修养。只有内外兼修，才能真正展现出时尚品味。



时尚品味是一种对美的追求和表达。它不仅仅是穿着打扮，更是一种生活态度和价值观的体现。通过时尚，我们可以展现自己的个性和魅力，也可以传递一些积极的信息。

时尚品味是一种对美的追求和表达。它不仅仅是穿着打扮，更是一种生活态度和价值观的体现。通过时尚，我们可以展现自己的个性和魅力，也可以传递一些积极的信息。



时尚品味是一种对美的追求和表达。它不仅仅是穿着打扮，更是一种生活态度和价值观的体现。通过时尚，我们可以展现自己的个性和魅力，也可以传递一些积极的信息。

时尚品味是一种对美的追求和表达。它不仅仅是穿着打扮，更是一种生活态度和价值观的体现。通过时尚，我们可以展现自己的个性和魅力，也可以传递一些积极的信息。



时尚品味是一种对美的追求和表达。它不仅仅是穿着打扮，更是一种生活态度和价值观的体现。通过时尚，我们可以展现自己的个性和魅力，也可以传递一些积极的信息。

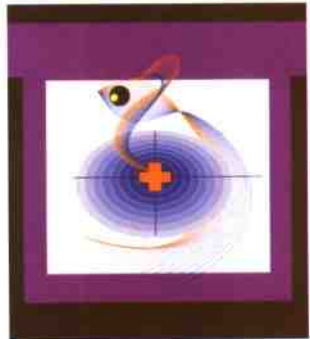
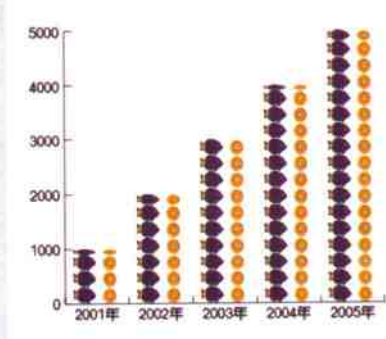
원래는 고대 그리스에서 시작되었는데, 로마가 그리스에 정복한 뒤, 그리스 문화가 로마로 전해졌고, 이 문화가 다시 유럽 전역으로 퍼져나갔습니다. 고대 그리스에서부터, 사람들은 자연의 신을 숭배했습니다. 자연의 신은 인간과 동등한 존재로 여겨졌으며, 인간과 동등한 존엄성을 지닌 존재로 여겨졌습니다. 고대 그리스에서부터, 사람들은 자연의 신을 숭배했습니다. 자연의 신은 인간과 동등한 존재로 여겨졌으며, 인간과 동등한 존엄성을 지닌 존재로 여겨졌습니다.

希腊神话

원래는 고대 그리스에서 시작되었는데, 로마가 그리스에 정복한 뒤, 그리스 문화가 로마로 전해졌고, 이 문화가 다시 유럽 전역으로 퍼져나갔습니다. 고대 그리스에서부터, 사람들은 자연의 신을 숭배했습니다. 자연의 신은 인간과 동등한 존재로 여겨졌으며, 인간과 동등한 존엄성을 지닌 존재로 여겨졌습니다.



伊人坊



오른아이 집들이 Event~!

웃음 드시요!
사이머리로어가 시키고!
웃음 드시요? 무엇을 장담하시오?
(27) 사모님리프터가 되시오

신데렐라 메이크업
스메~ Enjoy your life~!

- 봄의 데이트 : 바주도 여행 데이트
- 봄의 데이트 : 친구들 공연 데이트
- 말 데이트 : 프리지아꽃 코스모스
- 스키야라온지 데이트

우글우글 오른아이 포토!
도처에 뿌려진 종이 폭죽
비밀번호가 숨겨져 있고
행운의 번호에 도전하세요~

자세히 보기

Beauty Makeup

자세히 보기

Event 하네!
문득된 찰떡복도 될나대!

신규회원가입 하시면...
최고의 화제상영권 프로그램
입스치를 100원에 드립니다.
(매주 100원 한정)

Event 토크!
화해의 퍼시픽!!!

사이트내 이벤트를 찾아주세요
행운을 찾으신다면
꼭 참여하세요!

Beauty Trend
House Makeup
Beauty A to Z
Monthly Sincere

FREE GIVE

美发 新项目

营养面膜
痱子烫

烫发 干洗

刮脸 搽油 修眉

虫眼毛

玫瑰園

城都番

鉴定须知

本書は、本書の二、三の章を参照せよ。

物之理也

新學期目標:

9075

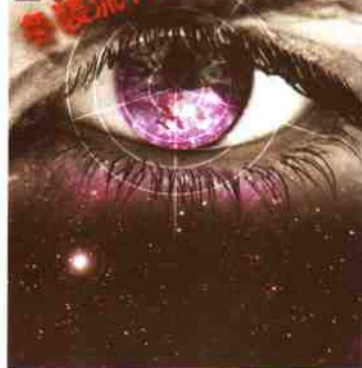
정신분석학

100



2004

2004
年度流行趋势发布会



藝比龍文化娛樂有限公司



融比豐文化娛樂有限公司



酷比龍文化娛樂有限公司

KU BI LONG WEN HUA YU LE YOU XIAN GONG SI



抹水笠



酒水單

● 轉款到

紅方	1.01
金滿	1.01
特吉拉	4.01
伏特加	1.01
百利甜酒	1.01
咖啡蘭地	1.01
天愛之吻	1.01
薄荷七喜	1.01
藍精原	1.01
紅粉佳人	1.01
庫林斯香	1.01
金桔之夢	1.01

● 鲜柠檬汁调

蘋果汁	4元
西瓜汁	4元
健康特飲	10元
橙汁	10元
香蕉汁	5元
草莓汁	10元
哈密瓜汁	4元

● 水煎服

水磨盤	小	21
水磨盤	大	41



● 医药销售管理

[illegible]

● 歡迎訂閱 2019 年 12 月 15 日出版

平面设计实用教程编委会名单

主 任：王耀光

副 主 任：李雅玲 蒋红兵 周 明

主 编：钱卫平

副 主 编：王喜波 姜仲秋

委 员：曹 丽 祝 丹 王 乾 李贺江

邱伟江 曹国红 漆杰峰 彭贵秋

谷秀荣 孟晓东 刘墨德 丛迎九

郭 明 谭 军 迟呈英 陈朔鹰

折如义 杨振宇 时秀波 张润梅

刘 镇 宋哲琛

前 言

随着 21 世纪的到来,时代发展日新月异,设计的概念也发生了很大的变化,视觉传达设计的表现手段和范围已经得到很大的扩展,其中数码图形设计因其强大的优势而主导设计潮流,众多图形设计软件为设计师提供了更多的自由发挥的空间。这些软件功能强大,操作快捷,表现手段灵活多样。但是,即使是功能最完善的图形设计软件,对于设计师而言,也只是一种工具,仅仅掌握软件的各项功能是不够的,只有活学善用,将艺术创意与软件功能完美结合,才能制作出优秀的作品。

本书始终遵循创意和思想是平面设计灵魂的基本原则,打破了以往平面设计图书单一地讲解设计软件操作的传统,系统而全面地讲解了平面设计的基础知识、平面设计常用软件的基本操作方法及技巧,突出平面设计的实际应用性。

本书结构清晰,详略得当,内容实用,行文优美,从色彩、构图、常用平面设计软件、平面设计与商业营销及印前知识等诸多方面一步步地、手把手地讲述平面设计的应用理念,带领每一位学员进入妙趣横生的平面设计世界,激发学员的创作灵感,培养学员独立思考、独立创作的良好学习习惯,为学员成为一名优秀的平面设计师打下坚实的基础。

本书为信息产业 IT 职业技术培训指定教材,重点面向所有参加信息产业 IT 职业技术培训的人员,同时也适合大中专院校相关专业师生以及对平面设计有不同程度培训需求的人员阅读学习。

参加本书编写的有:赵树林、张情、杨爱弟、马双、李娟、雷芬芳、牛潇靓、殷志萍、赵霞、金碧云、徐津、赵枫朝、张默、杨建红、王庆华、乔磊、刘巍、张硕、温凤桐、王为等。由于时间仓促加之水平有限,书中难免会有差错及不足之处,敬请广大专家和读者给予批评指正。

最后,祝广大读者学有所成、学习愉快!

编 者
2006 年 7 月

目 录

第1章 平面设计概论

1.1 关于设计	1
1.1.1 设计的基本概念	1
1.1.2 设计的分类	2
1.2 平面构成	5
1.2.1 构成的来源	5
1.2.2 平面构成的概念	6
1.2.3 平面构成元素	6
1.2.4 平面构成的形式	8
1.3 色彩构成	12
1.3.1 色彩的概念	13
1.3.2 色彩的混合规律	15
1.3.3 色彩的设计方法	17
1.3.4 色彩的应用	20
1.4 立体构成	23
1.4.1 立体构成形态的基本要素	23
1.4.2 半立体构成	24
1.4.3 线材立体构成	25
1.4.4 面材立体构成	26
1.4.5 块材立体构成	26
1.4.6 线、面、块材综合构成	28
1.4.7 立体构成在设计中的应用	28
1.5 本章小结	30
1.6 本章习题	30

第2章 构图基础

2.1 构图知识	31
2.2 平面构图的形式美法则	31
2.2.1 和谐	31
2.2.2 对比与统一	32
2.2.3 对称	32
2.2.4 均衡	33
2.2.5 比例	33
2.2.6 视觉重心	34
2.2.7 节奏与韵律	35
2.2.8 联想与意境	35
2.3 构图的基本原理与形式	35
2.3.1 构图的基本法则	35
2.3.2 平面构图的基本形式	37
2.3.3 构图的基本结构形式	38

2.4 平面设计构图的构成要素	41
2.4.1 构图中的内容要素	41
2.4.2 形式要素	42
2.4.3 构图的关系要素	42
2.5 本章小结	42
2.6 本章习题	43

第3章 平面设计常用软件

3.1 熟悉 Photoshop 7.0 的窗口界面	44
3.1.1 Photoshop 7.0 的窗口环境	44
3.1.2 主菜单和快捷菜单	44
3.1.3 工具箱	45
3.1.4 选项栏	45
3.1.5 常用面板介绍	46
3.1.6 状态栏	50
3.2 Photoshop 的基础知识	51
3.2.1 矢量图形和位图图像	51
3.2.2 图像大小及分辨率	51
3.2.3 更改图像大小和分辨率	52
3.2.4 图像与文件操作	53
3.2.5 更改画布的大小	54
3.2.6 图像的色彩模式	55
3.2.7 色阶、色相/饱和度、 亮度和对比度	56
3.2.8 色域	57
3.2.9 曲线	57
3.2.10 文件格式	57
3.3 Photoshop 的工作环境	58
3.3.1 工具箱	58
3.3.2 辅助功能控制	86
3.4 色彩调整	87
3.4.1 色阶	88
3.4.2 色彩平衡	88
3.4.3 曲线	88
3.4.4 亮度/对比度	89
3.4.5 去色和渐变映射	89
3.4.6 反相和色调分离	90
3.5 Photoshop 图层	90
3.5.1 使用图层面板	90
3.5.2 更改图层的顺序	92

3.5.3 链接图层	93	3.10 本章小结	145
3.5.4 创建调整图层与填充图层	95	3.11 本章习题	145
3.5.5 创建图层组	97	第4章 CorelDRAW 11	
3.5.6 图层样式对话框	99	4.1 CorelDRAW 工作区	147
3.5.7 混合模式	100	4.1.1 CorelDRAW 窗口界面	147
3.5.8 添加蒙版	100	4.1.2 CorelDRAW 工作区工具	148
3.5.9 删除图层	100	4.2 CorelDRAW 使用入门	151
3.6 Photoshop 通道和蒙版	101	4.2.1 打开新文件绘图	151
3.6.1 通道面板的使用	101	4.2.2 CorelDRAW 的基本特性	151
3.6.2 管理通道	101	4.2.3 保存和关闭文件	151
3.6.3 混合颜色通道	102	4.2.4 备份和恢复文件	151
3.6.4 专色通道	103	4.2.5 导入和导出文件	151
3.6.5 使用通道运算混合 图层和通道	105	4.2.6 预览绘图	152
3.6.6 蒙版	108	4.3 绘制图形	152
3.7 Photoshop 的滤镜	112	4.3.1 绘制路径图形	152
3.7.1 抽出	112	4.3.2 绘制矩形	154
3.7.2 液化	115	4.3.3 绘制椭圆	156
3.7.3 图案生成器	117	4.3.4 绘制网格	157
3.7.4 扭曲	118	4.3.5 绘制多边形	157
3.7.5 杂色	119	4.3.6 绘制螺旋形	158
3.7.6 模糊	120	4.3.7 曲线工具	158
3.7.7 渲染	121	4.3.8 贝塞尔工具	159
3.7.8 画笔描边	124	4.3.9 艺术笔触工具	159
3.7.9 素描	125	4.3.10 钢笔工具	160
3.7.10 纹理	126	4.3.11 交互式连接工具	161
3.7.11 艺术效果	127	4.3.12 度量工具	161
3.7.12 视频	128	4.4 颜色的应用和填充	162
3.7.13 像素化	128	4.4.1 颜色的基本常识	163
3.7.14 锐化	129	4.4.2 填充工具	163
3.7.15 风格化	129	4.4.3 标准填充	163
3.7.16 其他	131	4.4.4 渐变填充	164
3.7.17 数字水印	131	4.4.5 图案填充	165
3.8 Photoshop 动作调板	132	4.4.6 交互式填充工具组	165
3.8.1 管理动作	132	4.5 使用对象	166
3.8.2 播放动作	133	4.5.1 选择对象	166
3.8.3 记录动作	135	4.5.2 排列、分布和对齐对象	167
3.8.4 文件的批处理	136	4.5.3 改变对象顺序	168
3.8.5 文件的快捷批处理	137	4.5.4 变换对象	169
3.9 Photoshop 图片的处理技巧	137	4.5.5 群组对象	170
3.9.1 公益海报	137	4.5.6 组合和拆分对象	170
3.9.2 制作艺术照	141	4.5.7 锁定对象	170
3.9.3 给相片制作水彩效果	142	4.6 造形工具	171
		4.6.1 涂抹工具	171

4.6.2 应用变形效果	171	5.3.6 创建索引	236
4.6.3 使用封套为对象造型	172	5.4 图形图像处理	239
4.6.4 造形对象	172	5.4.1 导入图像	239
4.7 交互式工具与效果	173	5.4.2 图形绘制工具	240
4.7.1 交互式调和工具	173	5.4.3 编辑图形图像	242
4.7.2 对象轮廓线	174	5.4.4 图像遮色	246
4.7.3 为矢量图创建立体模型	174	5.4.5 输出图像	248
4.7.4 透镜	175	5.5 图文混合编排	250
4.7.5 透明度	176	5.5.1 图文框	250
4.7.6 阴影	177	5.5.2 图层设置	251
4.8 使用文本	179	5.5.3 混合对象编辑命令	255
4.8.1 输入文本	179	5.6 颜色与颜色设置	260
4.8.2 添加与选择文本	179	5.6.1 颜色面板	260
4.8.3 编辑文本	179	5.6.2 编辑颜色	261
4.9 位图	181	5.7 打印	263
4.9.1 将矢量图转换成位图	181	5.7.1 打印命令及界面	263
4.9.2 导入位图	182	5.7.2 文档选项	264
4.9.3 裁剪和编辑位图	182	5.8 实例	266
4.9.4 对位图应用特殊效果	184	5.8.1 Analysis 版主题报纸	266
4.9.5 应用颜色和色调效果	184	5.8.2 服装杂志	268
4.9.6 更改位图的颜色模式	185	5.9 本章小结	272
4.10 实例制作	185	5.10 本章习题	273
4.10.1 翩跹蝴蝶	185	第6章 Illustrator 10.0	
4.10.2 皮夹的制作	190	6.1 认识 Illustrator 10 界面	275
4.10.3 制作美人脸	197	6.1.1 Illustrator 10 的工具箱	275
4.11 本章小结	208	6.1.2 菜单栏	278
4.12 本章习题	208	6.1.3 浮动调板	279
第5章 平面设计常用软件 PageMaker 6.5		6.1.4 状态栏	279
5.1 PageMaker 基础介绍	210	6.2 绘图工具的使用	279
5.1.1 PageMaker 主界面	210	6.2.1 绘制开放式路径	279
5.1.2 PageMaker 工具箱	211	6.2.2 绘制闭合式路径	281
5.1.3 PageMaker 特征与功能	212	6.2.3 绘制自由路径	283
5.1.4 PageMaker 菜单命令	213	6.2.4 编辑路径	284
5.2 页面设置	215	6.2.5 编辑锚点	287
5.2.1 文件基本操作	215	6.2.6 路径变换	288
5.2.2 关于页面	217	6.3 文字应用	291
5.2.3 标尺参考线	223	6.3.1 文字与段落	291
5.3 文字编辑	225	6.3.2 文字与路径	293
5.3.1 文本输入	225	6.4 图形的管理	295
5.3.2 编辑文本	226	6.4.1 选取工具的使用	295
5.3.3 编辑段落	231	6.4.2 对齐与分布	297
5.3.4 群组与锁定	234	6.4.3 创建组合	297
5.3.5 设置目录	234	6.4.4 锁定与隐藏	297

6.5 路径颜色的设置	298
6.5.1 设置颜色	298
6.5.2 使用渐变网格工具	299
6.5.3 设置画笔	299
6.5.4 混合模式与不透明度	302
6.6 图层与蒙版的使用	303
6.6.1 图层	303
6.6.2 蒙版	303
6.7 滤镜效果	305
6.7.1 图形的风格化效果	306
6.7.2 钢笔和墨水	307
6.7.3 颜色	308
6.7.4 制作	309
6.7.5 风格化	309
6.7.6 画笔描边	309
6.7.7 模糊	310
6.7.8 扭曲	310
6.7.9 素描	311
6.7.10 纹理	312
6.7.11 艺术效果	313
6.8 符号的应用	314
6.8.1 使用符号调板	314
6.8.2 使用符号喷射工具	314
6.9 应用图表	316
6.9.1 创建图表	316
6.9.2 修改图表数据	318
6.9.3 创建图案图表	318
6.10 实例制作	320
6.10.1 制作标志	320
6.10.2 制作艺术字	323
6.10.3 制作装饰画	325
6.10.4 制作海报	328
6.11 本章小结	332
6.12 本章习题	332
第7章 平面设计与商业营销之企业CI系统	
7.1 企业识别系统的概念(企业的形象)	334
7.2 CI组成要素	335
7.2.1 CI的组成	335
7.2.2 VI的构成	335
7.2.3 企业VI系统设计流程	335
7.3 VI的构成	336

7.4 VI的基础系统	337
7.4.1 企业名称	337
7.4.2 标准标志	337
7.4.3 标准字体	341
7.4.4 标准色及辅助要素设计	344
7.5 VI的应用系统	348
7.5.1 应用要素设计的准备工作	348
7.5.2 具体应用设计项目的展开	349
7.6 CI手册的内容	360
7.7 本章小结	363
7.8 本章习题	363
第8章 POP广告	
8.1 POP广告来源	366
8.2 POP广告的特点	367
8.3 POP广告的功能	367
8.4 POP广告的分类	368
8.4.1 POP广告按形式划分	368
8.4.2 按时间性来进行的分类	371
8.4.3 按材料的不同来进行分类	371
8.4.4 按陈列的位置和陈列方式的不同来进行的分类	371
8.5 POP广告常用工艺	373
8.5.1 手绘POP广告材料	373
8.5.2 纸张	374
8.5.3 辅助工具	374
8.5.4 手绘POP海报的制作	374
8.5.5 在电脑软件中制作的POP广告	380
8.6 POP广告的作用	381
8.6.1 为什么要有POP	381
8.6.2 POP——商店的魅力	382
8.6.3 POP广告编排的诉求	383
8.6.4 POP广告装饰素材的作用	383
8.7 本章小结	383
8.8 本章习题	384
第9章 印前知识	
9.1 图像分辨率	385
9.1.1 图像分辨率	385
9.1.2 显示器分辨率	385
9.1.3 打印机分辨率	386
9.1.4 扫描分辨率	386
9.2 图像的色彩模式	386
9.2.1 RGB模式	387

9.2.2 CMYK 模式	387	9.4.5 晒版	396
9.2.3 专色	388	9.4.6 印刷	396
9.3 印刷前在不同软件中字体的要求	388	9.5 印刷纸的种类和大小	397
9.3.1 Photoshop 中的字体	389	9.6 平面设计常用制作尺寸	399
9.3.2 CorelDRAW	389	9.6.1 印刷纸的大小	399
9.3.3 PageMaker	389	9.6.2 平面设计常用制作尺寸	400
9.3.4 Illustrator	390	9.7 印刷的种类及特点	401
9.4 印刷流程	390	9.7.1 印版	402
9.4.1 设计	390	9.7.2 印后加工	402
9.4.2 电分	391	9.8 本章小结	402
9.4.3 菲林	391	9.9 本章习题	403
9.4.4 拼版	392		

第1章 平面设计概论

本章重点:

- 平面构成
- 色彩构成
- 立体构成

要学习平面设计,必须先对设计的基本知识有一个详细地了解。本章主要向读者讲述平面构成的根基——三大构成,即平面构成、色彩构成和立体构成,并对其概念、来源和基本要素展开详细讲解。

1.1 关于设计

1.1.1 设计的基本概念

设计一词来源于英文“Design”,包括很广的设计范围和门类:建筑、工业、环艺、装潢、展示、服装、平面设计等等,而平面设计现在的名称在平常的表述中却很难,因为现在学科之间的交融更广更深。

传统的定义,例如现行的叫法“平面设计(Graphics Design)、视觉传达设计、装潢设计……”,这也许与平面设计的特点有很大的关系,因为设计无所不在、平面设计无所不在。从范围来讲,用来印刷的都和平面设计有关;从功能来讲,“对视觉通过人自身进行调节达到某种程度的行为”,称之为视觉传达,即用视觉语言进行传递信息和表达观点。而装潢设计或装潢艺术设计则被公认为极不准确的名称,带有片面性。因此现在统称为视觉传达设计,很多大学 and 美术院校在美术类的设计专业都以视觉传达系来命名。

设计是有目的的策划,设计(Design)意指计划、构思、设立方案,也含有意象、作图、造型之意。平面设计是这些策划将要采取的形式之一,在平面设计中设计者需要用视觉元素来传播设计者的设想和计划,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计者的设想和计划,这才是我们设计的定义。

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,从这点来说它更像人际关系学,依靠魅力来征服对象。你的设计有抓住人心的魅力吗?是一见钟情式的还是水到渠成式的?你需要像一个温文尔雅的绅士,还是一个不修边幅的叛逆之子,或是治学严谨的学者?

事实上,平面设计师所担任的是多重角色,需要知己知彼,需要调查对象,设计者应成为对象中的一员,却又不是投其所好,夸夸其谈。设计者的设计代表着客户的产品,客户需要你的感情去打动他人,足够的细节本身就能感动人,图形创意本身能打动人心,色彩品位能打动人心,材料质地能打动人心等等,把设计的多种元素进行有机艺术化组合。还有,设计师更应该明白严谨的态度自身更能引起人们心灵的振动。

设计师是“出卖”感情的人,平面设计是一种与特定目的有着密切联系的艺术。有一则电视广告,是做“百年润发”的广告,电视开头是男人在为女人洗头,用的是六七十年代的那种瓷脸盆,那种含情脉脉的温情,打动着观众,但是动乱打破了和平,男人和女人被人群冲散,再聚首,仍不忘当年洗头的种种情形。这个广告只有音乐,没有对白,娓娓道来一段真挚的爱情。这则广告很成功,男主角就是周润发,当然不排除明星效应,但是最重要的还是广告的构思打动了观众。

平面设计是将不同的基本图形,按照一定的规则,在平面上组合成图案。主要在二度空间范围之内以轮廓线划分图与地之间的界限,描绘形象。而平面设计所表现的立体空间感,并非实在的三度空间,而仅

仅是图形对人的视觉引导作用形成的幻觉空间。

设计与美术不同,因为设计既要符合审美性,又要具有实用性、替人设想、以人为本,设计是一种需要,而不仅仅是装饰、装潢。

1.1.2 设计的分类

1. 视觉传达设计

视觉传达设计(Visual Communication Design)是指利用视觉符号来传递各种信息的设计,在这个过程中,设计师是信息的发送者,传达对象是信息的接收者。

视觉传达包括“视觉符号”和“传达”这两个基本概念,所谓“视觉符号”,顾名思义,就是指人类的视觉器官——眼睛所能看到的、能表现事物一定性质的符号,如摄影、电视、电影、造型艺术、建筑物、各类设计、城市建筑以及各种科学、文字,也包括舞台设计、音乐、纹章学、古钱币等都是用眼睛能看到的,它们都属于视觉符号;所谓“传达”,是指信息发送者利用符号向接受者传递信息的过程,它可以是个体内的传达,也可能是个体之间的传达,如所有的生物之间、人与自然、人与环境以及人体内的信息传达等。它包括“谁”、“把什么”、“向谁传达”、“效果”、“影响如何”这4个程序。

传送信息是视觉传达的主要功能,它凭借视觉符号进行传达。其设计的过程,就是设计者将思想和概念转变为视觉符号形式的过程,而对接收者来说,则是个相反的过程。

视觉传达设计包括由文字、图形、象征符号等组成的传达内容;以广播、报纸、电视、杂志以及方兴未艾的互联网等传达媒体;以不同身份构成的特定传达受众3个部分,视觉传达设计的实践过程,就是如何协调好这三者之间关系的过程。

纵观人类历史,从古至今,人们一直在利用视觉符号进行信息传达,如我国史书上的结绳记事,以及契刻、图画等,都是为传达信息服务的。至于图腾、徽章、旗帜、地图、标识等视觉符号至今仍存在于人们的生活中。如图1-1和图1-2所示是两个种族的图腾,如图1-3所示是一个标志。

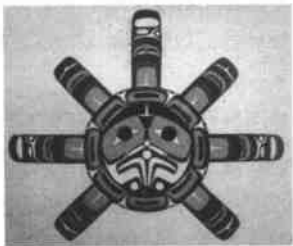


图 1-1 古代图腾 (1)



图 1-2 古代图腾 (2)



图 1-3 现代的标志

视觉传达设计在材料、技术等方面,经历过多次革命性的发展,如古代中国、埃及等国的文字发明;中国造纸术的发明及毕升发明的活字印刷术,以及1450年德国古登堡发明的金属活字,印刷了欧洲第一本书,成为印刷时代开始的标志;18世纪末发明的石版印刷,经过改良,促成了19世纪中叶兴起的商业招贴画的繁荣,而现代视觉传达设计正是以招贴画为中心的印刷品设计发展起来的;20世纪初,摄影图版开始被用于招贴等视觉设计中;20世纪中期,美国 and 英国开始播放黑白电视,1951年美国正式播放彩色电视。映像技术的革命,大大拓展了视觉设计的领域。到了80年代,电脑辅助设计(CAD)开始在世界范围内普及,而互联网的出现则开创了视觉传达的新纪元。

随着现代通信技术与传播技术的迅速发展,视觉传达设计也正在发生着深刻的变化,如传达媒体由印刷、影视向多媒体领域发展;视觉符号形式由平面为主扩大到三维和四维形式;传达方式从单向信息传达

向交互式信息传达发展。在未来更高级的信息社会,视觉传达设计将有更大的进步,发挥更大的作用。

设计概念及表达:字体设计、文字编排、标志设计、招贴设计、书籍设计、广告设计、包装设计、空间展示设计、视觉整体形象设计、印刷材料与工艺、互动媒体设计以及设计史论、设计管理等。如图 1-4 和图 1-5 所示是文字编排的日历,在这两个日历中,不但有编排,还对字体加以设计,增加了趣味性;如图 1-6、图 1-7 和图 1-8 所示是 3 个标志,标志设计中,可以把字体加以变化、提炼,也可加入吉祥物或者代表形象的象征纹样。



图 1-4 文字编排的日历 (1)

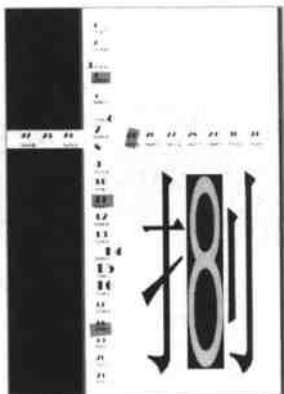


图 1-5 文字编排的日历 (2)



图 1-6 标志 (1)



图 1-7 标志 (2)



图 1-8 标志 (3)

2. 产品设计

产品设计包括立体造型基础、材料试验、中国民俗器具研究、家具用品设计、家用电器、首饰设计、品牌推广、公共环境设施设计等。做产品设计首先要学习人机工程学,设计出的产品要具有人性化,要更方便、更易携带、更美观时尚。总之要符合人的需要。

如图 1-9、图 1-10 和图 1-11 所示,是苹果公司最新推出的新款数码相机、手表和手机。如图 1-12 所示,是新型的摩托车。



图 1-9 数码相机



图 1-10 手表



图 1-11 手机



图 1-12 摩托车