

新e代立体组合训练

平面设计技能突破训练 ——POP篇

水晶工作室 编著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



新 e 代立体组合训练

平面设计技能突破训练 —— POP 篇

水晶工作室编著



机械工业出版社

本作品以Illustrator 10.0为主并集合了多种图形设计软件,并从大量作品中精心挑选出具有很强代表性的作品作为本书的范例,融电脑绘画与设计于一体。本书注重能力的训练,强调实际应用和技巧性,但不追求内容上的完整性,不讲解过于简单的基本功能。

本作品最突出的特点是:采用书配盘的形式,盘书紧密配合,使之既适合于培训又适合于读者自学,可以作为电脑学校的培训教材。在实例制作中遇到比较困难的例子,由多媒体光盘重点讲述,通过多媒体动画演示来详细讲解其制作过程。

本作品实例代表性强,可供电脑设计、平面设计、美术工作者参考使用。此外,本书也可作各大专院校和培训机构的培训教材。

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

责任编辑:周予滨

版式设计:薛源

责任印制:施红

三河市宏达印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2004年1月第1版第1次印刷

1000mm×1400mm B5·7.75印张·4插页·301千字

0001-5000册

定价:28.00元(1CD/附赠手册)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线(010)68993821、88379646

封面无防伪标均为盗版

节日快乐

有氧运动

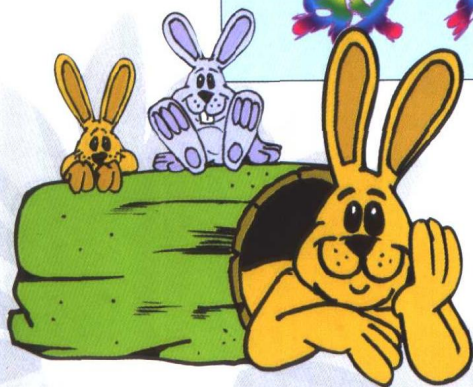
广告设计宝典

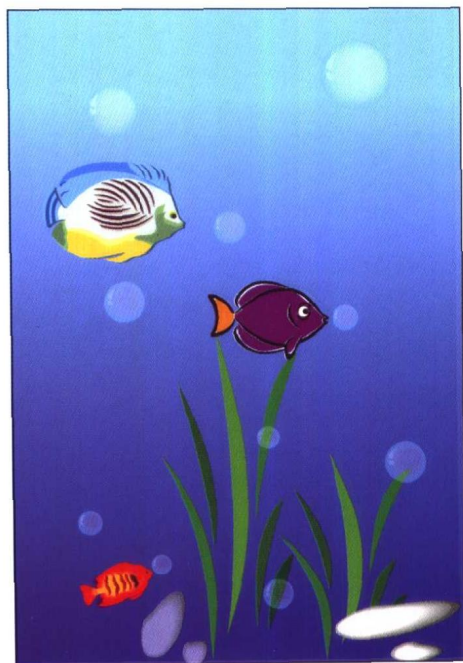
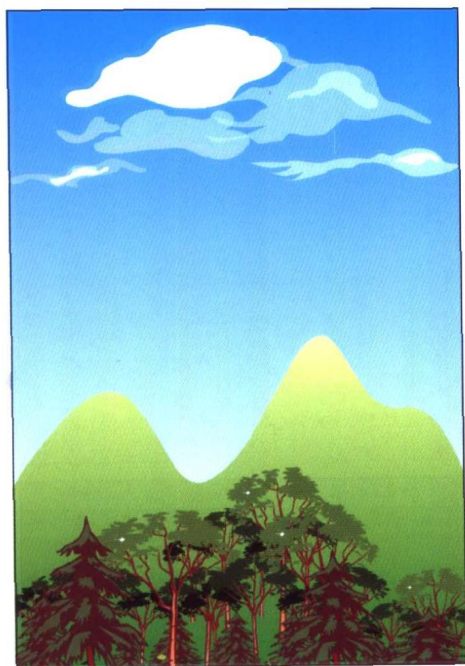
圣诞节狂欢

最后劲减

最后劲减

POP 文字设计





装饰画



儿童乐园



价目牌



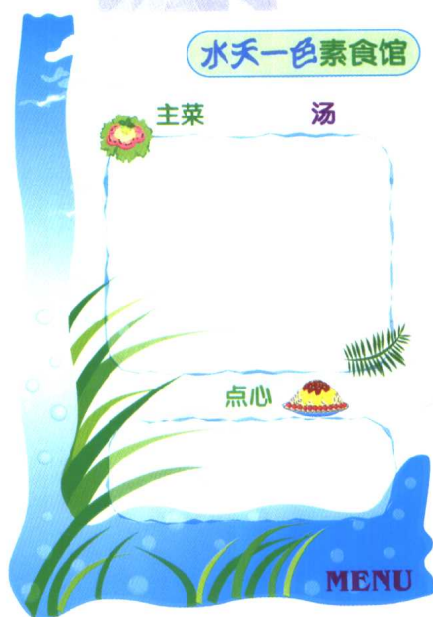
茶馆



纯牛奶



蛋糕房



菜单



降价牌



生日卡



神仙汤

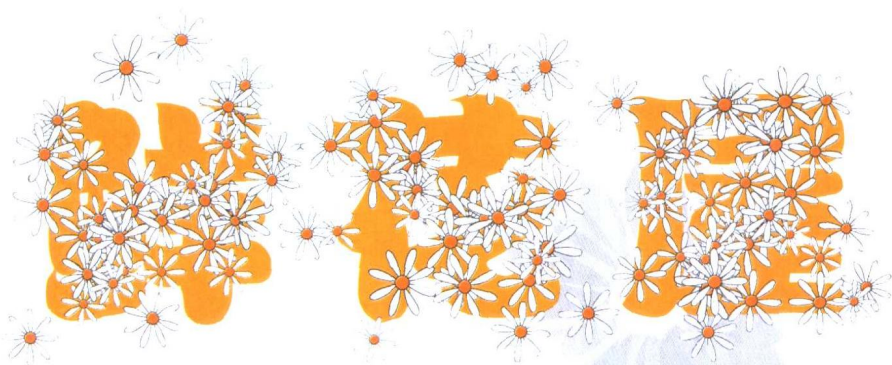


圣诞卡片



咖啡厅

泡泡浴液



ILLUSTRATOR

RADICALLY

RADICALLY

POP 文字设计

鲜果汁

鲜苹果汁

鲜橙汁

鲜桃汁



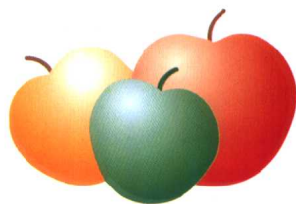
鲜果汁

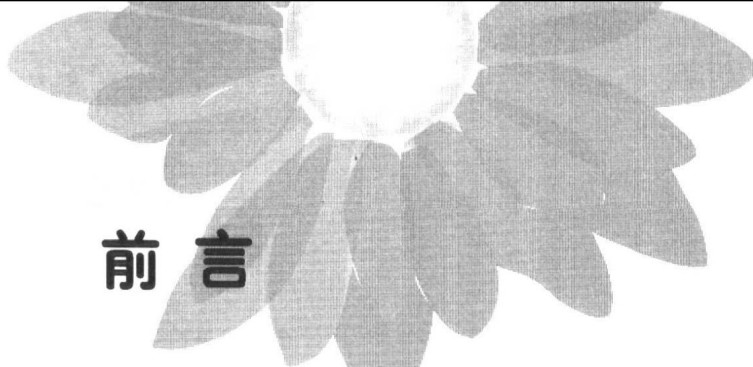
花卉新鲜屋

花店

营业中

营业中





前言

伴随着时代前进的步伐，在平面设计领域中知识融合的发展趋势更为突出。而在创作方面，以往只单纯依靠一种软件进行制作已不合时宜了，因此本套丛书着重强调平面设计软件的配合使用。本套丛书选用的 Photoshop 7.0、PageMaker 6.5c、PageMaker 7.0、Illustrator 10.0 等目前国际上最为流行的图形、图像编辑排版软件进行讲解，力图体现出融会贯通的创作思维。

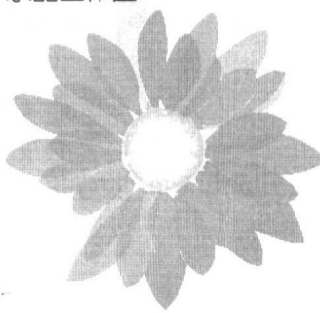
本系列书盘读物时刻考虑到初学者及平面设计领域中高手的实际需求，同时也兼顾本系列书盘读物的统一，分为编排设计篇、创意篇、POP 篇、综合应用篇。分别介绍每个软件各自的精彩制作实例，最后在综合应用篇中以精彩的组合实例来讲解各个软件的配合使用。

盘书内容紧密结合，命令、功能和基本概念在书上详述，详细步骤通过光盘来讲解，既适合于培训又适合于读者自学，可以作为电脑学校的培训教材。

本作品结合 Illustrator 的特点和实际用途，以完整实例的方式介绍 POP 设计思想和设计思路及制作方法。全书共有 25 余个精美的例子。其中文字和边框类的实例是对读者的引入部分；装饰画、卡片和吊牌类的实例是本书的提高部分，通过这一篇的学习，读者将会明白在掌握 Illustrator 的基础上要用它干什么，怎样做得更好；最后有 6 个一定难度的实例涉及了 Illustrator 的高级应用，可以算得上是本书的精华，进一步说明使用 Illustrator 绘图的过程和思路。

本作品由薛源担任主编；其他参加编写的人员还有郭蕾、陈馨、刘朋、王丹、王殿辉、王新等。本书实例丰富，涵盖面广，实用性和可操作性强，适合于计算机图形图像爱好者和大专院校师生阅读，也可供从事计算机平面设计及广告、装潢设计人员参考。

水晶工作室



目 录

第1章 基础知识

前言

1.1 什么是图形软件	1
1.2 Illustrator 10的工作界面包含哪些组件	2
1.3 如何操作工具箱及浮动面板	5
1.4 工作窗口的功能是什么	7
1.5 什么是标尺、辅助线和网格	8
1.6 Illustrator 10有几种视图的显示模式	13
1.7 如何绘制基本图形	17
1.8 POP 版面编排的要领是什么	20
1.9 POP 图形的优势是什么	21
1.10 POP 图形的表现手法有哪些	22
1.11 想一想练一练	23

第2章 POP 平面设计

2.1 POP 边框设计(1)	24
2.1.1 POP 边框设计(1)的主要操作步骤	26
2.1.2 本例重点——矩形工具	28
2.2 POP 边框设计(2)	29
2.2.1 POP 边框设计(2)的主要操作步骤	30
2.2.2 本例重点——设置填充和边线颜色	33
2.3 POP 边框设计(3)	34
2.3.1 POP 边框设计(3)的主要操作步骤	35
2.3.2 本例重点——Brushes 控制面板	36
2.4 POP 边框设计(4)	38
2.4.1 POP 边框设计(4)的主要操作步骤	38
2.4.2 如何编辑不同类型的笔刷	41
2.4.3 本例重点——圆角矩形工具	48
2.5 POP 文字设计(1)	49

2.5.1 POP 文字设计(1)的主要操作步骤	50
2.5.2 文字工具组包含哪些工具	53
2.5.3 本例重点——Stroke 控制面板	55
2.5.4 想一想练一练	54
2.6 POP 文字设计(2)	56
2.6.1 POP 文字设计(2)的主要操作步骤	57
2.6.2 如何使用水平路径文字工具	60
2.7 POP 文字设计(3)	62
2.7.1 POP 文字设计(3)的主要操作步骤	63
2.7.2 本例重点——路径偏移	69
2.7.3 Illustrator 10.0 滤镜简介	70
2.8 POP 文字设计(4)	72
2.8.1 POP 文字设计(4)的主要操作步骤	73
2.8.2 如何在录入文字的同时进行编辑工作	79
2.8.3 本例重点——Create Outlines 命令	81
2.9 POP 文字设计(5)	82
2.9.1 POP 文字设计(5)的主要操作步骤	82
2.9.2 本例重点——分别变换	84
2.9.3 想一想练一练	85
2.9.4 POP 文字设计方法有哪些	86
2.9.5 制作放射碎块文字	87
2.10 装饰画设计	93
2.10.1 装饰画的主要操作步骤	93
2.10.2 本例重点——Gradient 控制面板	97
2.11 卡片设计——圣诞卡片	100
2.11.1 圣诞卡片的主要操作步骤	101
2.11.2 本例重点——Color 控制面板	106
2.12 卡片设计——生日卡	108
2.12.1 生日卡片的主要操作步骤	109
2.12.2 本例重点——使用Effect 菜单	113
2.12.3 文字变形的处理	114
2.13 挂牌设计——降价牌	116
2.13.1 降价牌的主要操作步骤	117
2.13.2 本例重点——星形工具	121

2.13.3 制作网页按钮	122
2.14 挂牌设计——神仙汤	125
2.14.1 神仙汤的主要操作步骤	126
2.14.2 本例重点——使用混合工具	129
2.15 挂牌设计——纯牛奶	135
2.15.1 纯牛奶的主要操作步骤	136
2.15.2 本例重点——路径的概念	141
2.15.3 Pen and Ink (钢笔和墨水) 滤镜组	142
2.16 挂牌设计——鲜果汁	149
2.16.1 鲜果汁的主要操作步骤	150
2.16.2 编辑图形对象	155
2.16.3 本例重点——选择工具	162
2.17 挂牌设计——营业中	163
2.17.1 营业中的主要操作步骤	164
2.17.2 文档设置	168
2.18 儿童乐园	170
2.18.1 儿童乐园的主要操作步骤	171
2.18.2 本例重点——复合路径	175
2.18.3 创建和使用蒙板	176
2.19 菜单设计	182
2.19.1 菜单设计的主要操作步骤	183
2.19.2 本例重点——钢笔工具	187
2.20 茶馆挂牌设计	188
2.20.1 茶馆挂牌设计的主要操作步骤	189
2.20.2 本例重点——铅笔工具	193
2.20.3 制作重叠效果	194
2.21 咖啡厅挂牌设计	198
2.21.1 咖啡厅挂牌设计的主要操作步骤	198
2.21.2 制作渐变文字	205
2.21.3 如何发挥色彩效应	209
2.22 花店挂牌设计	210
2.22.1 花店挂牌设计的主要操作步骤	211
2.22.2 本例重点——多边形工具	215
2.23 价目牌设计	216

2.23.1 价目牌的主要操作步骤	217
2.24 蛋糕房设计	221
2.24.1 蛋糕房的主要操作步骤	222
2.24.2 本例重点——Distort 滤镜	228
2.24.3 为什么要设计字体	236
2.24.4 想一想练一练	237

第1章 基础知识

1.1 什么是图形软件

计算机图形分为两大类：位图图像和矢量图形。

Photoshop 和其他绘画、图像编辑软件都产生位图图像，也叫栅格图像。位图图像是用小方形网格（位图或栅格），即人所共知的像素来代表图像，每个像素都被分配一个特定位置和颜色值。在位图图像中任何图像中的景物都是由许多位置的像素在平面上拼合组成的。

在处理位图图像时，所编辑的只是像素而不是对象或形状。位图图像的清晰度与分辨率有关。换句话说，它包含固定数量的像素，代表图像数据。因此，如果在屏幕上以较大的倍数放大显示，或以过低的分辨率打印，位图图像会出现锯齿边缘，且会遗漏细节。在表现阴影和色彩（如照片或绘画的图像中）的细微变化方面，位图图像是最佳选择。

与 Adobe Photoshop 不同，Adobe Illustrator 等绘图软件创作的矢量图形，是由矢量数学对象所定义的直线和曲线组成的（矢量是具有大小和方向的数学量，可以描述空间位置）。

矢量根据图形的几何特性来对其进行描述，移动、缩放图形或更改图形颜色，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，以任意分辨率在输出设备上打印出来，都不会遗漏细节或清晰度。因此，矢量图形是文字和粗图形的最佳选择，这些图形（比如徽标）在缩放到不同大小时必须保持清晰的线条。

因为计算机显示器通过在网格上的显示来呈现图像，所以，实际上位图图像和矢量图形在显示器上都是以像素的形式显示的。如图 1-1 所示为位图图像和矢量图形，其中左图为位图图像，右图为矢量图像。

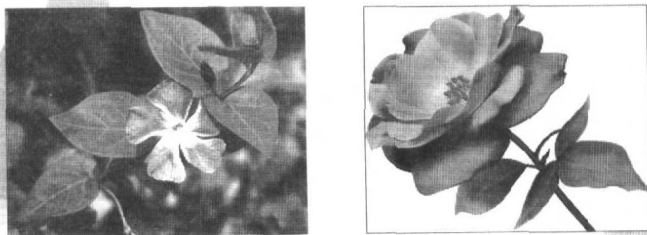


图 1-1 位图图像和矢量图形



1.2 Illustrator 10 的工作界面包含哪些组件

Illustrator 随着版本的不断更新,无论是从最基本的界面设计、工具的使用、屏幕的组成还是从较为高级的效果工具、各种滤镜,都已经形成了自己独特的风格。

在计算机绘图领域中,根据成图原理和绘制方法的不同,所有的图形图像都来源于两种不同的构图方法:用数学方法绘制出的矢量图形和基于屏幕上的像素点来绘制的位图图形。

Illustrator、Freehand 等软件制作出来的都是矢量图形,而 CorelDraw 等软件则既可以制作位图图形,也能制作矢量图形。

位图图形是由屏幕上无数个细微的像素点构成的,图形的大小取决于这些像素点数目多少,图形的颜色取决于像素的颜色。计算机存储位图图形文件时,它只能准确地记录下每一个像素的位置和颜色。

对位图进行的一些操作,如移动、缩放、着色、排列等,只是对像素点的操作。放大位图其实就是增加了屏幕上组成位图像素点的数目,而缩小位图则是减少像素点。Illustrator 10 允许用户导入位图并将它们合成在绘图中。

安装完毕后启动 Illustrator 10,整个布局还是保留了 Adobe 公司软件的一贯风格,在默认的情况下左边为工具箱,右边为浮动面板,中间为工作区,如图 1-2 所示。

如图 1-2 所示的窗口对于读者来说并不陌生,有各种控制面板、菜单栏、工具箱、控制按钮等基于 Windows 风格的组件。Illustrator 10 在工作界面上也有类似于 Photoshop 和 PageMaker 的功能操作,Adobe 已经为它的大众化软件应用了类似的操作环境。Adobe



图形图像处理软件的工作界面，让人看起来更像是工具箱、菜单、控制面板以及键盘快捷键的统一组合。

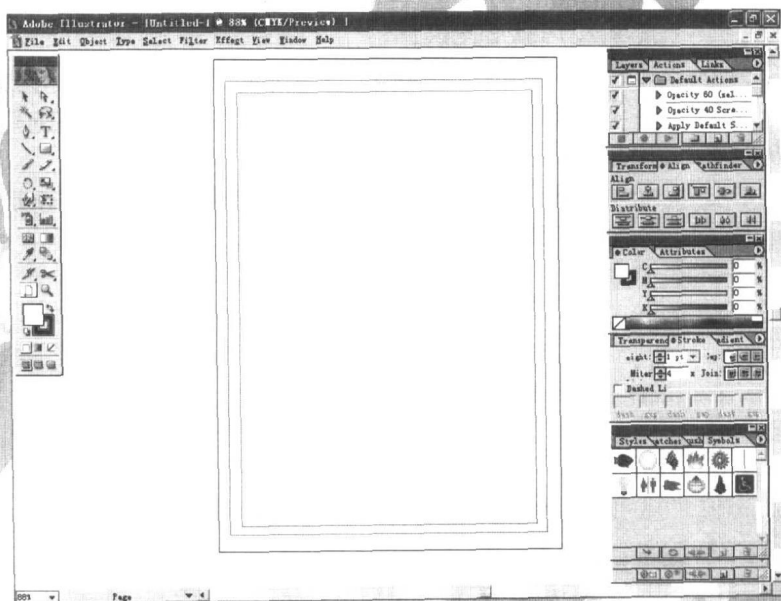


图 1-2 Illustrator 10 的工作界面

图 1-2 中显示出的只是 Illustrator 10 默认的控制面板。当需要使用其他控制面板时，可以通过 Window（窗口）菜单下的子菜单命令将其调出。Window（窗口）菜单下的命令控制界面上的工具箱及所有控制面板的显示或隐藏状态。

下面分别介绍 Illustrator 10 工作界面上的组件。

1. 标题栏 包括窗口控制按钮和当前运行的程序名称两部分。单击窗口控制按钮可以弹出窗口控制菜单，如图 1-3 所示。可以移动窗口、更改窗口大小、最大化和最小化窗口或者关闭应用程序。

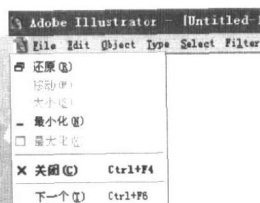


图 1-3 标题栏