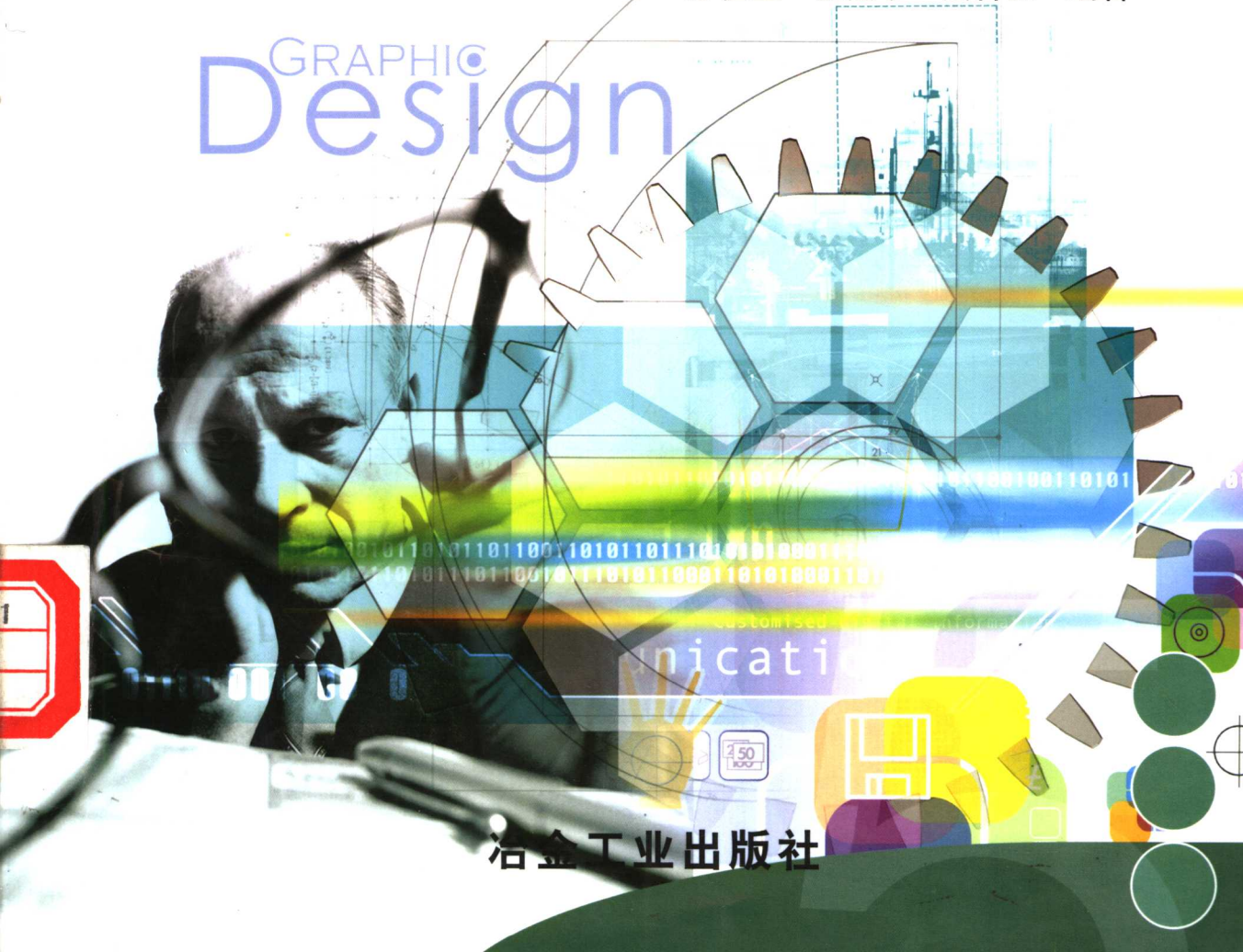


● 高等学校21世纪计算机教材

计算机 平面设计教程

廖疆星 张燕珍 黄智诚 编著

GRAPHIC
Design



冶金工业出版社

高等学校 21 世纪计算机教材

计算机平面设计教程

廖疆星 张燕珍 黄智诚 编著

北 京

冶金工业出版社

2003

内 容 简 介

本书是计算机平面设计及相关应用软件的实用教材，介绍了计算机平面设计的基础知识以及 Photoshop、CorelDRAW、FreeHand 三个软件的使用方法及应用技巧。

本书全面反映了 Photoshop 7.0、CorelDRAW 11、FreeHand MX 的最新功能，并从三种软件的基础知识出发，结合具体应用实例进行了介绍，使读者通过上机操作就能够迅速掌握这三种软件的使用。

本书可以作为高等学校相关专业的教材和平面设计技术的培训用书，也可作为平面创意以及广告、网页制作人员的参考书和平面设计爱好者的自学用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

计算机平面设计教程 / 廖疆星等编著. —北京: 冶金工业出版社, 2003.9

ISBN 7-5024-3346-5

I. 计... II. 廖... III. 图形软件, Photoshop 7、CorelDRAW 11、FreeHand MX—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 072321 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 程志宏

广东惠阳印刷厂印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2003 年 9 月第 1 版, 2003 年 9 月第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16; 19.5 印张; 4 插页; 471 千字; 302 页; 1-5000 册

30.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)



图 2-11



图 2-12



图 2-19



图 2-57



图 2-59



图 2-60



图 2-63



图 3-13



图 3-15



图 3-18



图 3-20



图 3-21

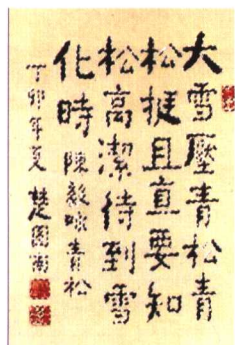


图 3-31



图 3-36



图 3-91



图 3-108



图 3-109



图 3-127

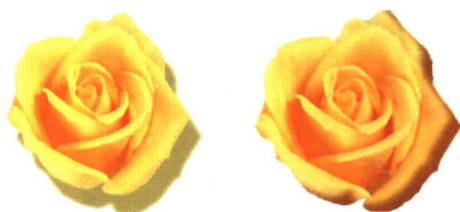


图 4-37

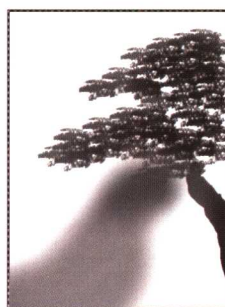


图 5-3

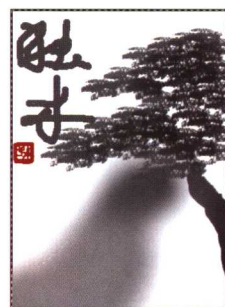


图 5-4



图 5-53



图 5-56



图 5-60



图 6-25

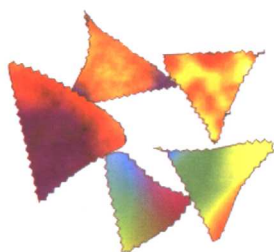


图 6-27



图 6-43



图 7-43

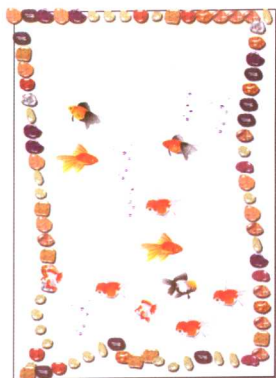


图 7-46



图 7-63



图 7-69



图 7-78



图 7-79



图 8-2



图 9-4



图 9-7



图 9-50

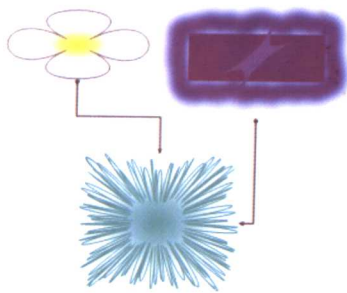


图 10-22



图 11-4



图 11-5



图 11-30

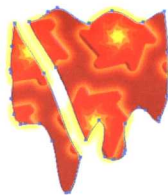


图 11-31



图 11-103



图 11-125

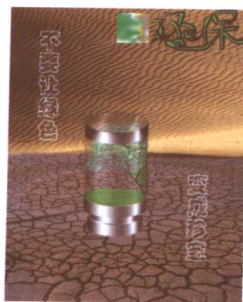


图 13-1



图 13-38

前 言

一、关于平面设计

平面设计就是图形图像制作的过程。计算机图形图像制作分为图像处理和图形制作。

图像处理主要是对原有图像进行处理,比如为图像添加各种效果、给图像润色等。当前流行的图像处理工具有 Adobe 公司推出的 Photoshop 和 Corel 公司开发的 Corel PHOTO-PAINT 等等。

图形制作主要是制作图像,就像画画一样,只是鼠标代替了画笔。当前流行的图形制作工具有 Corel 公司(加拿大)开发的图形制作软件 CorelDRAW, Adobe 公司开发的 Adobe Illustrator 以及由 Macromedia 公司开发的 FreeHand 等等。

平面设计的元素包括图形图像和文本,图形图像可以传达一种难以用语言描述的信息,它能让人得到真实而又美妙的视觉感受。

Photoshop 是由 Adobe 公司开发的图像处理软件。它有强大的图像处理功能、友好的界面和易操作的工具等,在平面设计中 Photoshop 是个很重要的图像处理工具。

CorelDRAW 是由 Corel 公司开发的图形设计软件。CorelDRAW 11 在原来版本的基础上又增加了许多新的功能,是一个非常庞大的绘图软件,具有强大的图形处理能力。

FreeHand 是 Macromedia 公司开发的绘图软件。具有强大的图形设计、排版和绘图功能。它主要侧重于矢量图形的绘制、转换与处理。

矢量图形是用一个数学公式来描述的,因此占用的磁盘空间相对较小。由于不受分辨率的影响,可以随意放大,而不会产生锯齿状边缘。

二、本书结构

本书本着深入浅出及实用的原则,详细介绍了 Photoshop 7.0、CorelDRAW 11、FreeHand MX 的基础知识和使用方法。本书共分为 13 章,其结构如下:

第 1 章:平面设计基础知识。主要介绍了平面设计的基本类型、平面设计的构成要素、图像分辨率、色彩模式、计算机图像类型及格式、图形图像处理软件、图像搜集等内容。

第 2 章:Photoshop 7.0 图像处理基础知识。主要介绍了 Photoshop 7.0 的启动和退出、Photoshop 7.0 的操作界面、文件的基本操作、Photoshop 7.0 新增功能、Photoshop 7.0 预置等内容。

第 3 章:Photoshop 7.0 图像的选择与编辑。主要介绍了专用选择工具,图像的选择,蒙版,图像编辑工具,还原操作,图像复制操作,图案、画笔的编辑等内容。

第 4 章:Photoshop 7.0 图层、路径与通道。主要介绍了专用编辑工具、图层、图层面板、图层操作、图层样式、路径和通道等内容。

第 5 章:Photoshop 7.0 图像颜色与滤镜效果。主要介绍了专用着色工具,图像的色调、色彩调整,抽出滤镜,扭曲滤镜组,模糊滤镜组,渲染滤镜组,画笔描边滤镜组,素描滤镜组,纹理滤镜组,艺术效果滤镜组,像素化滤镜组和风格化滤镜组等内容。

第 6 章:CorelDRAW 11 图形设计基础知识。主要介绍了 CorelDRAW 11 的工作界面、CorelDRAW 11 的新增功能、选项设置等内容。

第 7 章: CorelDRAW 11 矢量图形绘制。主要介绍了几何图形的绘制、形状的绘制、线段的绘制、其他辅助工具、变换、对象的选取与组织等内容。

第 8 章: CorelDRAW 11 色彩填充与轮廓线。主要介绍了填充工具、交互式填充工具、对象的单色填充、渐变填充、图样填充、轮廓线等内容。

第 9 章: CorelDRAW 11 图形与文字处理。主要介绍了交互式工具、位图处理、滤镜特效、文字处理等内容。

第 10 章: FreeHand MX 图形设计基础知识。主要介绍了 FreeHand MX 的工作界面、FreeHand MX 的新增功能、优化与设置等内容。

第 11 章: FreeHand MX 图形的绘制与处理。主要介绍了选择工具组、图形绘制工具组、变形工具组、特殊效果工具组、图形填充等内容。

第 12 章: 图形图像的输入与输出。主要介绍了图形图像的输入、图形图像的输出等内容。

第 13 章: 综合应用实例。主要通过环境保护宣传广告的制作介绍了运用 Photoshop 7.0、CorelDRAW 11 和 FreeHand MX 三个软件进行图形图像处理的方法。

此外, 本书前 12 章都给出了综合练习, 书后还附有各章练习的参考答案, 读者可对照练习, 以巩固所学的知识。

三、本书特点

本书用简洁的文字、清晰的思路、准确的概念、详细的介绍了计算机平面设计的各知识点。通过本书的学习, 读者可在最短的时间内掌握平面设计的基本要素, 运用工具软件进行平面图形制作处理。

本书在编写的过程中特别强调可操作性, 在介绍理论知识的同时给出了大量的制作实例, 读者按照书中的步骤进行操作, 就可以制作出整个作品, 从而加深对所学知识的理解, 提高实际操作能力。

四、本书适用对象

本书可以作为高等学校相关专业的教材和平面设计技术的培训用书, 也可作为平面创意以及广告、网页制作人员的参考书和平面设计爱好者的自学用书。

由于水平有限, 时间仓促, 缺点错误在所难免, 恳请读者批评指正。如果读者有好的意见或建议, 可以发 E-mail 到 service@cnbook.net, 也可以登录网站: <http://www.cnbook.net>, 在该网站的相关论坛进行讨论。此外, 本书所需的素材也可以在该网站下载。

编 者
2003 年 7 月

目 录

第1章 平面设计基础知识1	综合练习一14
1.1 平面设计的基本类型.....1	一、选择题.....14
1.1.1 POP 广告设计.....1	二、填空题.....14
1.1.2 报纸、杂志广告设计.....1	三、上机操作.....15
1.1.3 宣传卡、招贴设计.....2	第2章 Photoshop 7.0 图像处理基础知识16
1.1.4 标志设计.....4	2.1 Photoshop 7.0 的启动和退出.....16
1.1.5 书籍装帧、包装装潢设计.....4	2.1.1 启动 Photoshop.....16
1.2 平面设计的构成要素.....5	2.1.2 退出 Photoshop.....16
1.2.1 图案要素.....5	2.2 Photoshop 7.0 的操作界面.....17
1.2.2 色彩要素.....5	2.2.1 菜单栏.....17
1.2.3 文案要素.....6	2.2.2 工具箱.....19
1.3 图像分辨率.....6	2.2.3 工具选项栏.....23
1.3.1 打印分辨率.....6	2.2.4 控制面板组.....24
1.3.2 屏幕分辨率.....6	2.2.5 辅助工具.....29
1.3.3 设备分辨率.....6	2.3 文件的基本操作.....30
1.4 色彩模式.....7	2.3.1 新建文件.....30
1.4.1 HSB 模式.....7	2.3.2 打开、关闭文件.....30
1.4.2 RGB 模式.....7	2.3.3 保存和另存为文件.....30
1.4.3 Lab 模式.....8	2.4 Photoshop 7.0 新增功能.....30
1.4.4 CMYK 模式.....8	2.4.1 笔刷面板.....31
1.4.5 位图 (Bitmap) 模式.....9	2.4.2 文件浏览器.....31
1.4.6 灰度 (Grayscale) 模式.....9	2.4.3 修复画笔工具、修补工具.....32
1.5 计算机图像类型及格式.....9	2.4.4 液化 (Liquify).....34
1.5.1 位图图像.....9	2.4.5 图案创建 (Pattern Maker).....38
1.5.2 矢量图形.....10	2.4.6 Web 照片画廊.....39
1.6 图形图像处理软件.....12	2.4.7 其他新增功能.....40
1.6.1 图像处理软件.....12	2.5 Photoshop 7.0 预置.....40
1.6.2 图形制作软件.....12	2.5.1 常规设置.....40
1.7 图像搜集.....13	2.5.2 增效与暂存盘设置.....41
1.7.1 利用数码相机获取图像.....13	2.5.3 内存与图像高速缓存设置.....41
1.7.2 利用扫描仪获取图像.....13	小结.....42
1.7.3 利用抓图工具获取图像.....13	综合练习二42
1.7.4 网上下载.....14	一、选择题.....42
小结.....14	二、填空题.....42

三、上机操作.....	42	一、选择题.....	77
第3章 Photoshop 7.0 图像的选择与编辑.....	44	二、填空题.....	78
3.1 专用选择工具.....	44	三、上机操作.....	78
3.1.1 选框工具.....	44	第4章 Photoshop 7.0 图层、路径与通道.....	79
3.1.2 套索工具.....	46	4.1 专用编辑工具.....	79
3.1.3 魔棒工具.....	48	4.1.1 文字工具.....	79
3.1.4 移动工具.....	50	4.1.2 路径工具.....	79
3.1.5 裁切工具.....	52	4.1.3 路径选择工具.....	81
3.1.6 切片工具.....	53	4.1.4 形状工具.....	81
3.2 图像的选择.....	56	4.2 图层.....	82
3.2.1 色彩范围的选择.....	56	4.2.1 图层概述.....	82
3.2.2 反选、取消选区.....	57	4.2.2 图层的分类.....	83
3.2.3 修改选区.....	58	4.3 图层面板.....	83
3.2.4 变换选区.....	59	4.3.1 图层面板简介.....	84
3.2.5 存储选区.....	60	4.3.2 图层的显示与选择.....	84
3.2.6 载入选区.....	61	4.3.3 图层链接.....	84
3.3 蒙版.....	62	4.3.4 更改图层顺序.....	84
3.3.1 快速蒙版.....	62	4.4 图层操作.....	85
3.3.2 图层蒙版.....	63	4.4.1 新建图层.....	85
3.4 图像编辑工具.....	64	4.4.2 复制、删除图层.....	86
3.4.1 还原工具.....	65	4.4.3 图层组.....	86
3.4.2 复制工具.....	66	4.4.4 合并图层.....	87
3.4.3 删除工具.....	67	4.5 图层样式.....	88
3.5 还原操作.....	69	4.5.1 阴影与发光.....	88
3.5.1 使用命令方式还原.....	69	4.5.2 斜面和浮雕.....	89
3.5.2 使用还原历史记录方式还原.....	70	4.5.3 颜色、渐变、图案叠加.....	89
3.6 图像复制操作.....	70	4.6 路径.....	89
3.6.1 使用命令方式.....	70	4.6.1 路径面板.....	89
3.6.2 使用拖动方式.....	71	4.6.2 新建路径.....	90
3.6.3 使用图层复制方式.....	72	4.6.3 路径的变换.....	90
3.7 图案、画笔的编辑.....	73	4.6.4 路径的转换.....	91
3.7.1 定义图案.....	73	4.6.5 复制、删除路径.....	91
3.7.2 填充图案.....	74	4.6.6 路径的应用.....	92
3.7.3 定义画笔.....	76	4.7 通道.....	94
3.7.4 描边.....	77	4.7.1 通道面板.....	95
小结.....	77	4.7.2 新建通道.....	95
综合练习三.....	77	4.7.3 通道处理.....	96

4.7.4 通道的编辑.....	97	5.8.1 半调图案滤镜.....	120
4.7.5 通道的应用.....	98	5.8.2 基底凸现滤镜.....	121
小结.....	99	5.8.3 撕边滤镜.....	122
综合练习四.....	99	5.8.4 铬黄滤镜.....	123
一、选择题.....	99	5.9 纹理滤镜组.....	123
二、填空题.....	100	5.9.1 拼缀图滤镜.....	124
三、上机操作.....	100	5.9.2 纹理化滤镜.....	124
5.9.3 颗粒滤镜.....	125	5.9.4 龟裂缝滤镜.....	125
第5章 Photoshop 7.0 图像颜色与滤镜效果.....	101	5.10 艺术效果滤镜组.....	126
5.1 专用着色工具.....	101	5.10.1 塑料包装滤镜.....	126
5.1.1 画笔、铅笔工具.....	101	5.10.2 水彩滤镜.....	127
5.1.2 渐变工具.....	102	5.10.3 粗糙蜡笔滤镜.....	128
5.1.3 油漆桶工具.....	103	5.11 像素化滤镜组.....	128
5.1.4 取色工具.....	104	5.11.1 彩块化滤镜.....	129
5.2 图像的色调、色彩调整.....	105	5.11.2 彩色半调滤镜.....	129
5.2.1 色阶调整.....	105	5.11.3 铜版雕刻滤镜.....	130
5.2.2 曲线调整.....	106	5.12 风格化滤镜组.....	130
5.2.3 色彩平衡调整.....	106	5.12.1 凸出滤镜.....	131
5.2.4 亮度/对比度调整.....	107	5.12.2 拼贴滤镜.....	131
5.2.5 色相/饱和度调整.....	107	5.12.3 浮雕效果滤镜.....	132
5.2.6 替换颜色.....	108	小结.....	133
5.3 抽出滤镜.....	109	综合练习五.....	133
5.4 扭曲滤镜组.....	111	一、选择题.....	133
5.4.1 切变滤镜.....	111	二、填空题.....	133
5.4.2 波浪滤镜.....	112	三、上机操作.....	133
5.4.3 玻璃滤镜.....	113	第6章 CorelDRAW 11 图形设计基础知识.....	134
5.5 模糊滤镜组.....	113	6.1 CorelDRAW 11 的工作界面.....	134
5.5.1 动感模糊滤镜.....	114	6.1.1 CorelDRAW 11 的启动界面.....	134
5.5.2 径向模糊滤镜.....	114	6.1.2 CorelDRAW 11 的操作界面.....	136
5.6 渲染滤镜组.....	115	6.2 CorelDRAW 11 的新增功能.....	139
5.6.1 3D 变换滤镜.....	115	6.2.1 新增绘图工具.....	139
5.6.2 光照效果滤镜.....	116	6.2.2 新增形状工具.....	141
5.6.3 镜头光晕滤镜.....	117	6.2.3 新增图像和特征符的支持.....	142
5.7 画笔描边滤镜组.....	118	6.2.4 增强的对象特征.....	142
5.7.1 喷溅滤镜.....	118	6.2.5 新增套件.....	142
5.7.2 强化的边缘滤镜.....	119	6.3 选项设置.....	142
5.7.3 成角的线条滤镜.....	120		
5.8 素描滤镜组.....	120		

6.3.1 工作区设置.....	142	7.6.5 对象的拆分与锁定.....	179
6.3.2 页面设置.....	145	小结.....	180
6.3.3 设置多页面文档.....	149	综合练习七.....	180
6.3.4 辅助工具设置.....	150	一、选择题.....	180
小结.....	153	二、填空题.....	180
综合练习六.....	154	三、上机操作.....	180
一、选择题.....	154	第8章 CorelDRAW 11 色彩填充与轮廓线.....	181
二、填空题.....	154	8.1 填充工具.....	181
三、上机操作.....	154	8.1.1 吸管工具.....	181
第7章 CorelDRAW 11 矢量图形绘制.....	155	8.1.2 油漆桶工具.....	181
7.1 几何图形的绘制.....	155	8.1.3 填充工具按钮.....	182
7.1.1 矩形的绘制.....	155	8.2 交互式填充工具.....	182
7.1.2 椭圆的绘制.....	156	8.2.1 交互式填充工具的使用.....	182
7.1.3 多边形的绘制.....	157	8.2.2 交互式网状填充工具的使用.....	183
7.1.4 螺旋线的绘制.....	157	8.3 对象的单色填充.....	184
7.1.5 网格线的绘制.....	158	8.3.1 色盘填充方式.....	184
7.2 形状的绘制.....	158	8.3.2 单色填充.....	185
7.2.1 基本形状的绘制.....	159	8.4 渐变填充.....	187
7.2.2 箭头形状的绘制.....	159	8.4.1 自定义渐变填充.....	188
7.2.3 流程图形状的绘制.....	160	8.4.2 双色渐变填充.....	188
7.2.4 星形形状的绘制.....	160	8.5 图样填充.....	189
7.2.5 标注形状的绘制.....	161	8.5.1 双色图样填充.....	189
7.3 线段的绘制.....	161	8.5.2 全色图样填充.....	190
7.3.1 手绘工具的使用.....	161	8.5.3 位图图样填充.....	191
7.3.2 贝塞尔工具的使用.....	163	8.5.4 纹理填充.....	191
7.3.3 自然笔工具的使用.....	164	8.5.5 PostScript 纹理填充.....	192
7.4 其他辅助工具.....	168	8.6 轮廓线.....	192
7.4.1 交互式连接线.....	168	小结.....	194
7.4.2 标注工具.....	168	综合练习八.....	194
7.5 变换.....	169	一、选择题.....	194
7.5.1 自由变换工具.....	169	二、填空题.....	194
7.5.2 变换泊坞视窗.....	171	三、上机操作.....	195
7.6 对象的选取与组织.....	171	第9章 CorelDRAW 11 图形与文字处理.....	196
7.6.1 对象的定义与选取.....	172	9.1 交互式工具.....	196
7.6.2 对象的复制与删除.....	174	9.1.1 交互式调和工具.....	196
7.6.3 对象的排序、对齐与分布.....	175	9.1.2 交互式轮廓工具.....	198
7.6.4 对象的群组与结合.....	177		

9.1.3 交互式变形工具.....	198	10.3.4 辅助工具的设置.....	240
9.1.4 交互式封套工具.....	200	小结.....	242
9.1.5 交互式立体化工具.....	202	综合练习十.....	242
9.1.6 交互式阴影工具.....	204	一、选择题.....	242
9.1.7 交互式透明工具.....	205	二、填空题.....	243
9.2 位图处理.....	206	三、上机操作.....	243
9.2.1 矢量化操作.....	206	第 11 章 FreeHand MX 图形的绘制与处理	244
9.2.2 颜色遮罩.....	207	11.1 选择工具组.....	244
9.2.3 色彩调整.....	208	11.2 图形绘制工具组	245
9.2.4 透镜效果.....	211	11.2.1 工具简介.....	245
9.3 滤镜特效	212	11.2.2 路径工具的属性.....	247
9.3.1 3D 效果.....	212	11.3 变形工具组.....	250
9.3.2 艺术笔触.....	214	11.3.1 工具简介.....	250
9.3.3 创造性.....	217	11.3.2 自由变形工具.....	252
9.4 文字处理	219	11.3.3 刻刀工具.....	254
9.4.1 美术字.....	219	11.4 特殊效果工具组	256
9.4.2 段落文本.....	220	11.4.1 工具简介.....	256
9.4.3 文本编辑.....	221	11.4.2 图形软管工具.....	257
9.4.4 设置样式.....	223	11.4.3 图表的制作.....	259
小结.....	225	11.4.4 透视工具.....	263
综合练习九	225	11.5 图形填充.....	265
一、选择题.....	225	11.5.1 单色填充.....	265
二、填空题.....	225	11.5.2 对象面板填充.....	269
三、上机操作.....	226	11.5.3 笔触填充.....	275
第 10 章 FreeHand MX 图形设计基础知识	227	小结.....	278
10.1 FreeHand MX 的工作界面.....	227	综合练习十一	278
10.1.1 FreeHand MX 的启动界面	227	一、选择题.....	278
10.1.2 FreeHand MX 的操作界面	228	二、填空题.....	278
10.2 FreeHand MX 的新增功能.....	228	三、上机操作.....	278
10.2.1 对象面板.....	229	第 12 章 图形图像的输入与输出.....	280
10.2.2 新增工具.....	230	12.1 图形图像的输入	280
10.2.3 新增绘图效果.....	233	12.1.1 导入.....	280
10.2.4 主控页面.....	235	12.1.2 文件输入.....	281
10.3 优化与设置.....	235	12.2 图形图像的输出	282
10.3.1 页面设置.....	235	12.2.1 导出.....	282
10.3.2 多页面文档设置.....	237	12.2.2 发布为 PDF 格式	282
10.3.3 页面工具的使用.....	239		

12.2.3 文件输出.....	283	13.7 美术字体的设计.....	297
12.2.4 打印输出.....	283	13.8 文件的输入与合成.....	299
小结.....	284	小结.....	299
综合练习十二.....	285	参考答案.....	300
一、选择题.....	285	第1章.....	300
二、填空题.....	285	第2章.....	300
三、上机操作.....	285	第3章.....	300
第13章 综合应用实例.....	286	第4章.....	300
13.1 设计简介.....	286	第5章.....	301
13.1.1 本例操作重点.....	286	第6章.....	301
13.1.2 制作流程.....	287	第7章.....	301
13.2 图像拼合.....	287	第8章.....	301
13.3 图像处理.....	289	第9章.....	302
13.4 玻璃瓶的制作.....	290	第10章.....	302
13.5 加入绿色.....	293	第11章.....	302
13.6 制作环保标志.....	294	第12章.....	302

第1章 平面设计基础知识

平面设计就是图形图像制作的过程,但又不是单纯的艺术品,它必须具有很强的商业性,即平面设计在市场上作为商品时必须具有使用价值。平面设计的成功与否由它产生的商业效应决定。

平面设计的元素包括图形图像和文本,图形图像可以传达一种难以用语言描述的信息,它能让人得到真实而又美妙的视觉感受。

在当信息时代,图形图像是一种不可缺少的媒体表现形式,比如各类海报、广告、标志、网页等等,随着计算机及网络的普及,图形图像的应用也就越来越多。在平面设计内插入具有画龙点睛的文本,可以使其更具有号召力。

平面设计的创意是决定其水准高低的关键环节。

计算机图形图像制作分为:图像处理和图形制作。图像处理主要是对原有图像进行处理,比如为图像添加各种效果、给图像润色等等。而图像制作主要是制作图像,就像在纸上画画一样,只是用鼠标代替了画笔。

本章将介绍平面设计的基础知识,为学习后面的图形图像知识作铺垫。

1.1 平面设计的基本类型

平面设计的基本类型可分为 POP 广告设计,报纸、杂志广告设计,宣传卡、招贴设计,标志设计,书籍装帧、包装装潢设计。

1.1.1 POP 广告设计

POP 广告设计是一个具有立体空间和流动的广告设计,POP 是指“购买点的广告”。比如超市就是一个 POP 广告设计的载体,凡在超市建筑内外,所有能帮助商品促销的广告物或提供有关商品情报、服务、指示、引导等标识的都可以称为 POP 广告。

从外到内的角度看,超市外新货上市的广告、今日特价商品及其价格、友好的欢迎光临横幅,超市内吊着的各种商品标识广告、销售人员的服饰等都是 POP 广告。

从整体到局部,超市整齐、美观的布局,不同性质的商品放在不同的区域,引导顾客进入;一排排的货架或橱窗里陈列的不同包装广告的商品,橱窗或墙上的招贴,一些商品附带的宣传卡,能引导顾客根据广告上所获的信息,买到自己想要的东西。

最后,商家还要为自己做广告,就是制作各式各样的包装袋,行成流动广告。POP 广告设计是一个非常体贴的广告,它将各种类型的广告作为一个整体融合在一起,具有强大的感染力。

1.1.2 报纸、杂志广告设计

报纸、杂志广告设计都是附着在报纸或杂志上的,虽然广告不能作为报纸或杂志的主流,但新颖的广告设计同样可以引起读者的关注,从而达到商品的宣传目的,这也是一种不错的广告宣传方式。

1. 报纸广告设计

在报纸广告设计过程中应注意广告的艺术表现性,使广告具有针对性和突出性。

报纸广告设计要有针对性,根据具体的情况利用时间、不同类型的报纸和结合不同的报纸内容,将广告信息传递出去。比如汽车版,大部分的读者都是对汽车感兴趣的人,在版面上插入汽车广告,收到的宣传效应一定会比在化妆品版面上好得多。

报纸广告设计要有突出性,根据广告宣传的目的,确定广告的主体形象,如商标、标志、标题、图形等等,利用新颖、大胆的设计突出主体形象,形成一个传递广告信息的载体。

在报纸广告设计还必须根据报纸的版面大小、纸质等特性来决定广告的艺术表现性。由于报纸的版面有限,在设计过程中应该注意广告宣传的中心、文字的提炼程度和视觉冲击力。报纸的纸质也是影响广告设计效果的重要因素。

2. 杂志广告设计

相对于报纸广告设计,杂志广告设计更具有专业性,杂志涉及到的范围更广,如社会、自然、文化、地理、历史、旅行、饮食、娱乐等等。

杂志广告设计要根据杂志面向的读者群,有目的针对市场目标和消费阶层。杂志广告设计的艺术表现性比报纸广告设计更强,它可以根据杂志提供的广阔的空间和优质的打印效果,充分的发挥其艺术魅力,从而吸引读者。

图 1-1 所示为台湾最佳杂志金像奖得奖作品。

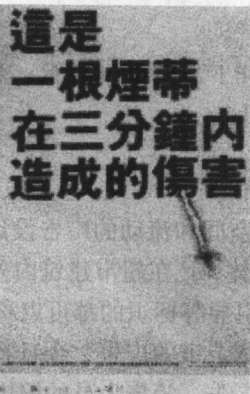


图 1-1

产品或服务: 台北市产物保险公会。

广告语: 这是一根烟蒂在三分钟内造成的伤害(上)。

如果您未及时发现,那所造成的伤害将无法预料!台北市产物保险公会提醒您居家安全小心火烛(下)。

评析: 在“伤”字下方被烟蒂烧过的痕迹,未及时摺熄的烟蒂及其残留下来的焦味,提醒广大市民注意家居防火的重要性。

1.1.3 宣传卡、招贴设计

宣传卡、招贴都是商家为了宣传其产品以达到商业效果的宣传广告,它们之间不同的是宣传卡俗称“小广告”,它所含的具体内容主要是关于商家生产的各种产品的详细介绍,而招贴俗称“海报”是一种户外广告,它一般是对某一特定的商品进行专门的介绍。