

第1章 平面设计简介

本章主要讲解平面设计的基础知识、构成元素等，并以实际案例讲解设计的流程。

1.1 概述

平面设计通常结合广告学和产品设计，对产品、品牌、活动等起到宣传作用。

平面设计常用到的三款软件是 Adobe Photoshop、CorelDRAW 和 Adobe Illustrator。Adobe Photoshop 软件简称 PS，是 Adobe 公司旗下一款功能非常强大的数字图像处理软件，用于人物精修、创意合成以及后期效果制作等。CorelDRAW 软件简称 CDR，是一款矢量图形制作和排版软件，用于设计企业印刷品，例如名片、VIP 卡、标识广告等。Adobe Illustrator 软件简称 AI，是 Adobe 公司旗下的一款矢量图形处理软件，用于设计企业 VI 系统、插画设计等。

1.2 平面设计发展前景

现代社会中广告无处不在，在宣传的过程中，广告承载着对“商品”的消费者展现和传递信息的作用。整个广告行业的兴起离不开平面设计，可以说绝大部分的广告是由平面设计完成的，平面设计的好坏是影响广告效果的决定性因素。

从发展的角度看，平面设计行业未来的发展前景是好的，现代企业对广告宣传非常重视，选择的媒体也从单一走向多元。这也是企业之间竞争带来的一种附加效应。从行业角度看，平面广告设计行业的发展非常快，行业细分的趋势也不断增强。

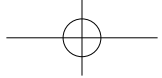
美国历史学家大卫·波特曾指出：“现在广告的社会影响力可以与具有悠久传统的教学及学校相匹敌”。广告主宰着宣传工具，它在公众标准形成中起着巨大作用。越来越多的企业认识到，有了好的商品远远不够，还需要优秀的广告才能更好地产生效益，优秀的广告必须由优秀的设计师来制造。

1.3 如何成为优秀的设计师

不少设计师刚踏入设计行业时，面对客户、老板或是同事显得非常不自信，经常会出现所谓的设计问题。那么拥有什么样的品质才能成为优秀的设计师呢？

1. 强烈敏锐的感受能力

现代社会环境的变迁日益加速。一名优秀的设计师必须要求自己以强烈的敏锐感觉去观察周围的环境，思考生活中的一切，这样才能不断地从设计的角度，观察周围



还有哪些方面尚未达到人们的期望，这一点就是设计师的独特感受能力。这种能力的形成要靠后天的培养。

2. 发明创造能力

设计师在学习的过程中，可以从其他优秀设计师的作品中学会临摹、借鉴他人的设计，丰富自己的技能。但是仅仅这样还不够，还需要在借鉴的过程中探索自己的灵感，创造出新的设计。

3. 对作品的美学鉴定能力

设计师一定要对作品有很强理解能力，看到一件作品，能从各个角度去分析，能了解作品的含义，找到它的优缺点，学会它的优点，改正它的缺点。

4. 自信

每位设计师都有自己对作品的独特理解，依据经验、眼光、品位，以严谨的态度去面对设计，不为个性而设计，不为设计而设计。作为一名设计师，必须有自己的素质和高超的设计能力，无论遇到多么复杂的问题，都要拥有耐心，反复思考，反复推敲，相信自己，创造新的作品。

5. 良好的职业道德

设计师在职业生涯中，遇到的客户涉及不同的行业，性格特点千差万别，对设计能力、理解能力、协调能力、构图能力、专业能力、处事能力的要求也不同，所以设计师一定要有良好的职业道德，满足客户的不同需求。

6. 多个角度进行考量

很多初级设计师，与客户交流之后做了设计，交稿的时候客户会指出各种不足，设计师应耐心倾听，学会从多个角度进行思考，积累经验，得出更好的方案。

7. 做设计不能凭感觉

很多设计师做设计都是凭感觉，导致作品时好时坏。设计产品应该有一个依据、标准，甚至是一套规范的体系，以帮助设计师在设计的过程中，认清自己，认清客户的需求，认清市场的需求。

1.4 平面构成

平面构成指视觉元素在平面上的构成，即将点、线、面等视觉元素，在二维平面上，按照一定的美学原理对它们进行分解、组合、重构，从而创造出理想的组合形式。

1.4.1 基础构成元素——点

点是构成图形的最基本概念。如图 1-1 所示的图片，用 Photoshop 的滤镜——彩色半调来调整，可以把图片从超清图转换成普通质量：把彩色半调的滤镜数值调高，图片质量就会降低，慢慢地变成网点，效果如图 1-2 ~ 图 1-4 所示。

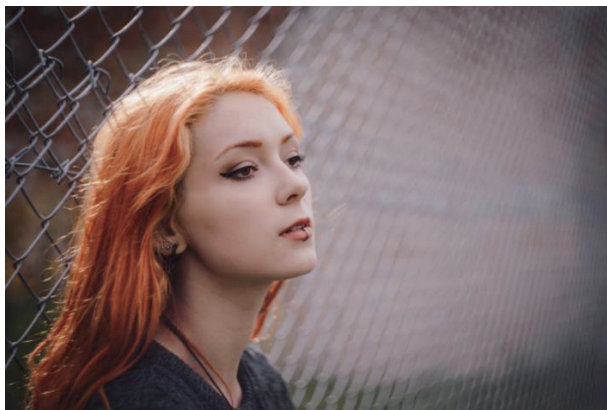


图1-1 原始图片

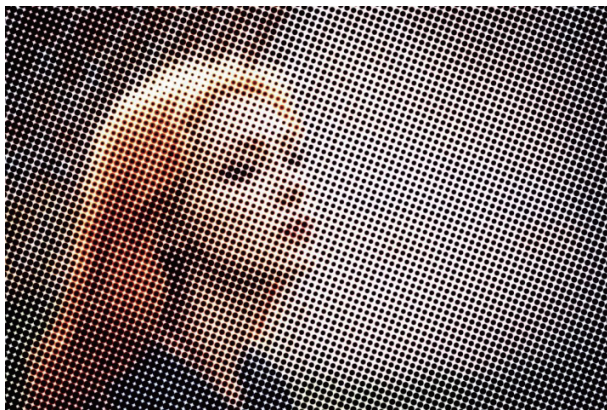


图1-2 处理效果图1（彩色半调半径为10，通道1~通道4，数值为100）

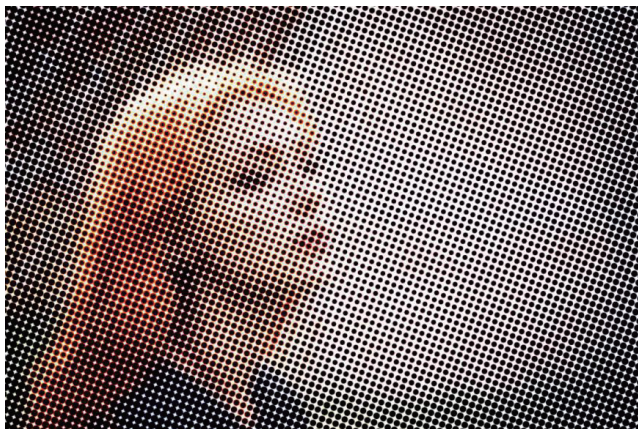
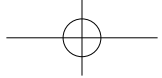


图1-3 处理效果图2（彩色半调半径为30，通道1~通道4，数值为300）



图1-4 处理效果图3（彩色半调半径为40，通道1~通道4，数值为400）

通过上面的图能清晰看出，点是构成图形的基本概念。**点在本质上是最简洁的形态，是造型的基本元素之一。**它具有一定的面积和形状，是视觉设计的最小单位。

画面中的点由于大小、形态、位置不同，因此产生的视觉及心理效果也不同。

图 1-5 是一本画册案例，我们在看版面时，圆代表点，在构成中，点的概念是相对的，在对比中，不但有大小还有形状。就大小而言，越小的点，作为“点”的感觉就越强烈。

圆可以代表点，同样的，面积小的字也能称为点。

图 1-5 中圆的颜色有深有浅，大圆之间有颜色对比，小圆之间也有颜色对比，由此可以得出点的颜色对比。

在版式上可以合理运用大小对比和颜色对比这两种方法，自由点的运用更为灵活，在版式设计中可以运用自由点协调画面各个元素，让元素之间产生强烈的联系。其自由地结合表现出随意的散落感，使版面更加活泼生动。



图1-5 画册版式

1.4.2 基础构成元素——线

如果说点是静止的，那么线就是点的移动轨迹。如图 1-6 所示，无数的车灯形成了一条条的线。



图1-6 道路图

从数学上来说，线不具有面积，只有形态和位置；而在平面构成中，线是有长短、宽度和面积的。

例如

一个圆是一个点，那么一排圆就是线图（图 1-7）。

一个字是一个点，那么一排字就是线图（图 1-8）。



图1-7 点线图

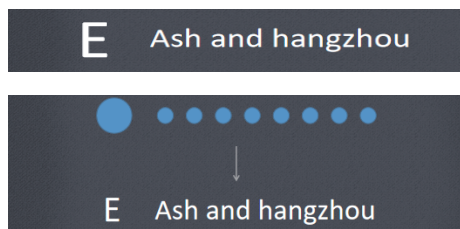


图1-8 字线图

线的四大特征：水平稳定感、垂直悬垂感、斜线冲击感和曲线柔美感（图 1-9）。

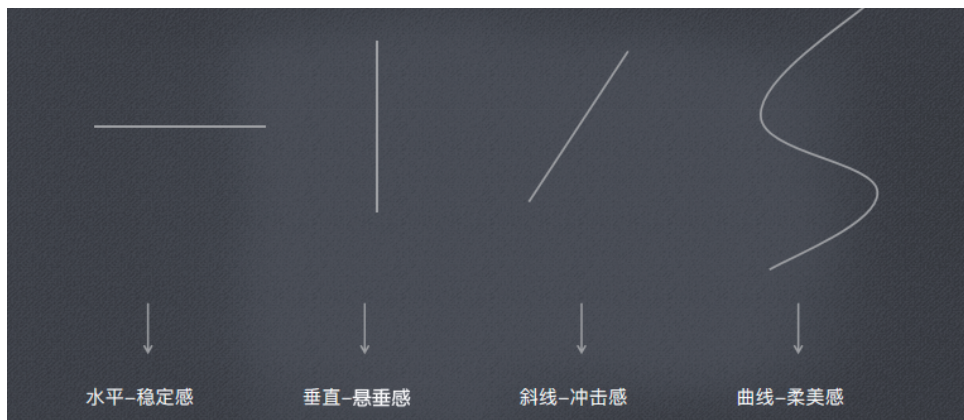
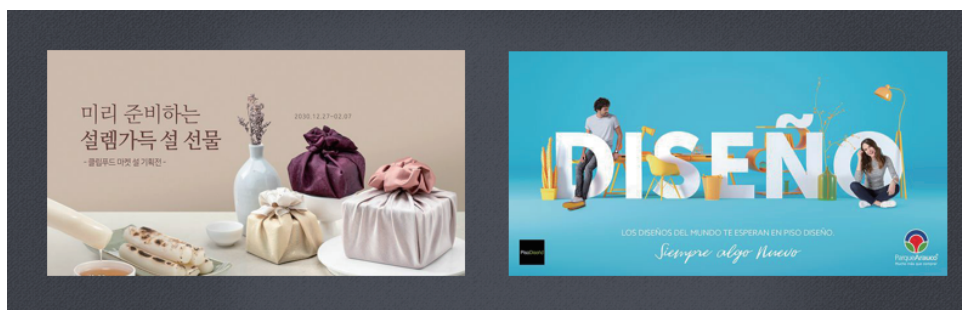


图1-9 线的四大特征

（1）水平稳定感。如图 1-10（a）所示，版面非常平稳，平稳的水平面摆放着东西，显得稳重。

同样，如图 1-10（b）所示的文字，在版式上也给人感觉非常稳重，这种手法是我们常用的。但是偏稳重有时候会显得单调，这时就可以在平稳中加一些装饰，例如在图 1-10（b）中加入人物，版面就灵活起来了。



(a)

(b)

图1-10 稳定感案例

(2) 垂直悬垂感。图 1-11 (a) 的垂直线有分隔的作用，也有一种装饰的作用，例如灯具有装饰作用，让版面不那么单调。

图 1-11 (b) 所示用 100 来代表垂直线，把文案进行分割，让版面更加灵活，并且富有创意性。

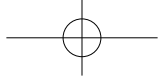


(a)

(b)

图1-11 悬垂感案例

(3) 斜线冲击感。图 1-12 (a) 给人感觉视觉冲击力非常强，再加上版式颜色对比，近大远小，图中的色块很容易表现出这种感觉。图 1-12 (b) 代表速度，流星划过，速度非常快，图中的斜线就完美地表现了速度。



(a)

(b)

图1-12 冲击感案例

(4) 曲线柔美感。如图 1-13 所示, 曲线让版面富有生命力, 如果看到平行直线, 版面会显得呆板, 但是曲线就不一样, 更具有灵动气质。



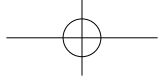
图1-13 柔美感案例

1.4.3 基础构成元素——面

面是线移动的轨迹, 点的密集或者扩大、线的聚集和闭合, 都会生出面。面是构成各种可视形态的最基本的图形。

经常说点构成线, 线构成面, 那么面是如何构成的呢?

一个矩形我们称为点, 一排矩形我们称为线, 如果加粗 3、6、12 倍, 就不能称为线,



而是称为面，如图 1-14 所示。



图1-14 点、线形成面

继续延伸，一个字我们称为点，一排文字我们称为线，那么五排文字就称为面了，如图 1-15 所示。

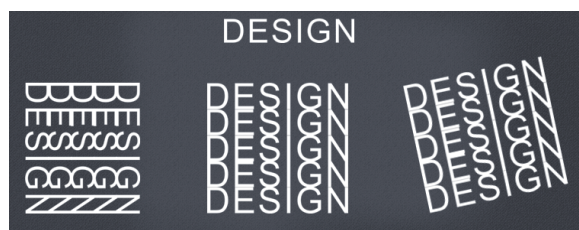


图1-15 面的形成

看电影的时候我们经常说主角、配角，主角在一部电影里的出镜率最高，所以称为主角，那么配角是哪些呢？例如主角的伙伴就是配角。面在构成中就相当于主角，配角就是点或者线，如图 1-16 所示。

主角 = 面，配角 = 点 / 线。

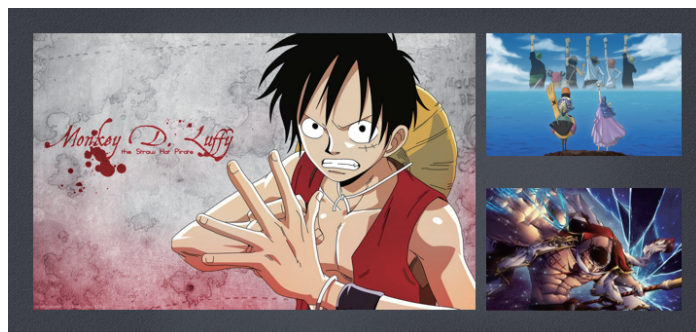
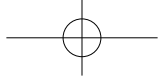


图1-16 主角、配角的关系



再来看一个版式的结构图，如图 1-17 所示。在这张图片中我们能看到，这个结构图中面积最大的是面，点、线属于装饰，但是如果缺少点、线，版面就会显得单调。



图1-17 点、线、面的关系

1.5 设计师的抄袭与借鉴

抄袭是通过窃取或修改他人的作品来完成自己的作品，是在相同的使用方式下，完全或部分照抄他人作品，或者在一定程度上改变一些形式或内容的行为。抄袭是一种严重侵犯他人著作权的行为。

很多刚入行的设计师，从一开始接触设计时，可能就对设计师本身存在一些误解，看到别人套模板，或者把别人的作品直接套到自己的设计中，在这些基础上把主题内容换一下，但是版式还是一模一样，这种就是抄袭。

如果一名设计师只会抄袭，那么他的设计水平只会一直在原地踏步，不会有大的进步和提升。所以好的设计师要学会借鉴、学习别人的作品，而不是抄袭。

那么什么是正确的借鉴、学习呢？

很多设计师喜欢讲原创设计，感觉设计是凭空想出来的，或许看到其他设计师借鉴、学习别人的作品，还看不起这类人。举个例子，我们从小学习走路，那么我们肯定看过别人走路的方式，从而学会走路，如果没有看到别人走路，那么可能自己根本就没有这种想法。

所以设计师在前期还是需要大量地学习优秀作品，积累是非常必需的。

如图 1-18 所示，仔细看上面的两份作品，会发现相同的颜色，左边是绘图小鹿，用的颜色非常协调，右边是一个海报设计，右边所采用的颜色其实就是小鹿上面分解的颜色，是不是突然有想法了？没错，我们可以通过借鉴颜色的方式，再运用到自己的版式上，这种就不是抄袭，而是学会了方法，从而得到自己的创意。同样的方法，还可以通过网格、字体、构图等方式去设计。

当你掌握了这些技巧，你的设计就会有提升，而不是抄袭别人的作品。提升眼界是非常重要的。



图1-18 颜色借鉴技巧

1.6 设计流程示例

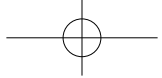
下面以为格诗慕家具做宣传册为例讲解设计的流程。

格诗慕家具要在 10 月份做一期宣传册，设计师需要根据客户的市场定位和图文，进行画册设计。

图片、文字设计师提供，突出月份，突出产品；客户提供 LOGO。

很多初入设计行业的人，在看到这么一段需求时，会处于很乱的节奏，容易迷失方向，所以学会分析文案是非常重要的。

设计前的五步法，能帮助大家在设计前梳理自己的逻辑，进而进行设计。



1. 分析文案，市场定位

首先要从这一段话里面找到重要知识点。

格诗慕家具。重点：家具行业。品名：格诗慕。

10 月份做一期宣传册。重点：10 月份，宣传册。

设计师需要根据市场定位。重点：根据格诗慕家具的市场销售情况，以及品牌的
历史文化（可以通过官网，以及直接跟客户交流）。

经过上述分析，很快就能把这个项目梳理得条理清晰，如图 1-19 所示。

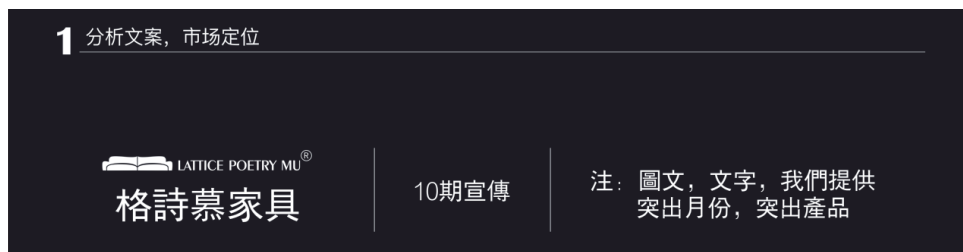


图1-19 分析文案，市场定位

2. 定义风格

风格有很多，有极简风格、瑞士平面设计风格、故障艺术设计风格、欧式风格、
中国风设计风格等。

根据什么去定义风格呢？我们可以根据客户提供的图片进行风格分析，根据家具
价格的高低以及家具使用的材料来定义风格，还可以咨询客户，了解往期的设计风格，
如图 1-20 所示。

2 定义风格



图1-20 定义风格

3. 确定色彩

从风格来定义颜色。一般来说，欧式风格高端大气，是冷色系；极简风格简约大
气，是暖色系。这是常见的两种风格，可以根据家具的价格、材料定义风格，然后再

根据风格定义颜色。

如果用欧式风格 - 冷色系，主色用冷色系，辅助色用暖色系、中性色系。

如果用极简风格 - 暖色系，主色系用中性色和暖色系，辅助色用冷色系、对比色和中性色，如图 1-21 所示。



图1-21 确定色彩

4. 确定字体

字体根据什么来确定呢？根据前面已确定的颜色、风格来确定，字体有衬线体、无衬线体两种。

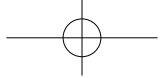
欧式风格 - 冷色系 - 衬线体，极简风格 - 暖色系 - 无衬线体。

如果定义风格是欧式风格，那么在选择字体时候，主题采用衬线体，正文选用无衬线体。

如果定义风格是极简风格，那么在选择字体时候，主题和正文均选用无衬线体，如图 1-22 所示。



图1-22 确定字体



5. 确定辅助元素

辅助元素包括点、线、面、装饰性文字、LOGO 图形、色块，如图 1-23 所示。



图1-23 确定辅助元素

经过五步法梳理后，确定好主题、风格、颜色、字体、元素的应用，得到的最终效果图如图 1-24 ~ 图 1-29 所示。



图1-24 封面效果图



图1-25 内页效果图（1）



图1-26 内页效果图（2）



图1-27 内页效果图（3）

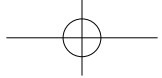


图1-28 内页效果图(4)



图1-29 内页效果图(5)