

第7课 喜与怒的表情

动画角色的表情离不开剧情，剧情又离不开具体的场景。因此，我们把小故事《梦想》划分成几个不同的场景画面，看看角色应当有什么样的表情。

画面1：清晨，院子里，企企和盼盼给小树浇水。

画面2：企企看着小树，小树生长、开花、结果。

画面3：苹果落地。

画面4：企企弯腰捡起苹果，笑了。

画面5：盼盼梦想，树上长出了活蹦乱跳的鱼，盼盼开心地跳。

画面6：太阳西下，现实中的企企和盼盼。还是那棵小树苗，树上什么也没有。

画面7：问号。出现字幕“只有经过持之以恒的劳动才能有所收获”。

“企企笑了”、“盼盼开心”是角色的关键表情，应当仔细刻画。

刻画五官表情

我们先拿起镜子观察自己，做出各种各样的表情：开心、愤怒、悲伤 最明显的变化在哪里呢？

表情的规律

看看镜子中自己的脸，笑的时候是不是这样呢？头略微上仰，眉毛上扬，眼睛弯成下弧形，脸型变宽，嘴角上挑，嘴巴张开露出牙齿。

伤心的时候是什么样子呢？头略微倾斜，眉梢和眼角倒挂下垂，嘴唇微张，嘴角下垂。

感到惊讶的时候，头会略微前伸或后缩，脸部拉长，眉毛高高挑起，眼睛圆睁，黑眼珠居中，四周露出眼白，嘴巴张大。

右图是动画中常用的表情设计，它们形象而夸张地概括了人们喜怒哀乐等各种面部变化。

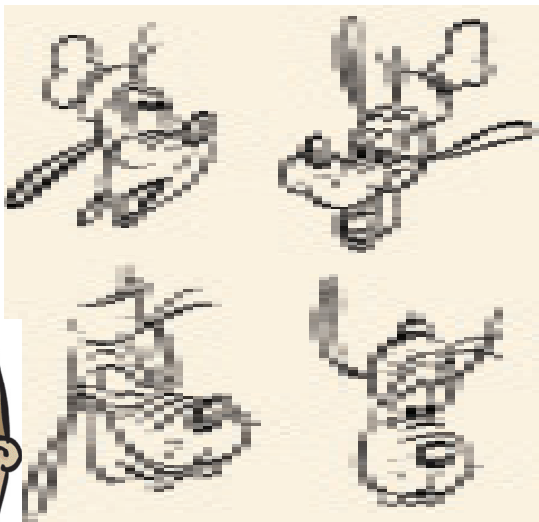
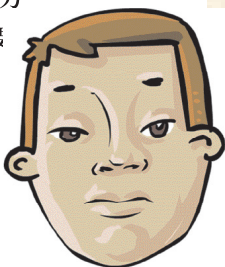


关键的部位

眉毛、眼睛和嘴巴是表情变化的主要部位。着重勾画这三个部位，能够达到事半功倍的效果。

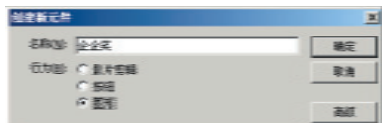
脸型的变化也很重要：大笑或生气时脸会拉长，微笑或不满时脸会压缩，放松时头向后仰，紧张时头朝前伸 面部表情千变万化，希望大家仔细体会，抓住最主要的特征进行刻画。

参照光盘文件7-1，画出动画中需要的表情。





- 1 打开文件“梦想.fla”。



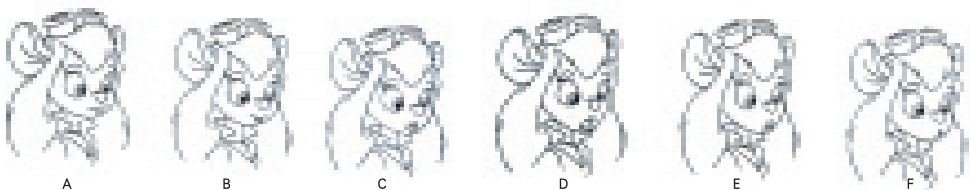
- 2 按Ctrl键+F8新建一个元件，命名为“企企笑”。

设计对白口型

能不能让动画角色张口说话呢？

我们归纳出六种常用口型，它们的不同组合基本上能够表达各种对白。说话时脸型也会发生相应的改变，例如：发“a”音时，脸型会拉长；发“i”音时，脸型略微放宽；发“w”音时，脸型变窄。

口型变化应当与对白准确搭配。很多动画片采取前期配音的方式，在制作过程中根据配音绘制口型动作。

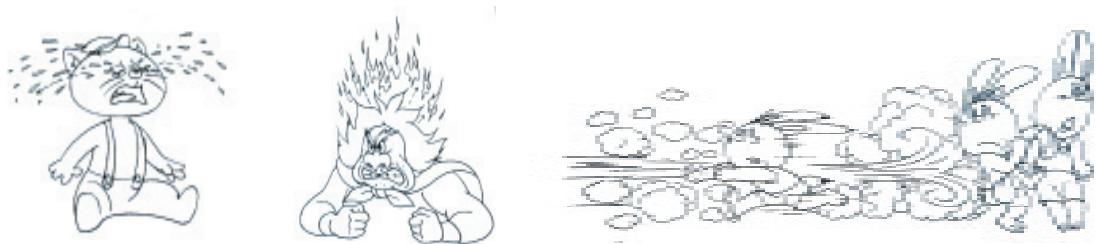


动画片的口型为六个左右，即A、B、C、D、E、F，不同的人物在口型上也会有不同的设计。

夸张神态特征

形体动作的夸张富有力度，才会使角色的表情更加鲜明。因此，角色快乐时，形体要表现得更为高兴；角色悲伤时，形体要表现得更为痛苦。要实现这样的意图，可以采取变形的手法，压缩或拉长脸型、脖子、身段等，通过动作和身体其他部位的极度夸张来加强角色情绪的力度。

角色大胆夸张的表情和形体动作，都是外在冲突和内在心理的反映。



动画艺术驿站

通过这一课的学习，我们知道了怎样表现角色的表情变化和口型变化，还了解了表情与形体夸张之间的密切关系。现在，你能用电脑画出人的喜和怒两种表情吗？

自我评价：1.很容易； 2.有难度； 3.不会画。

展开想像的翅膀，画几个变形的动画角色。

第 8 课 完成一个动作

动画制作的工作量很大，需要许多人分工合作才能完成。因此，在设计出主要角色和元件之后，大家最好作一下分工，按不同场景分段进行动作设计和动画制作。

关键动作

动作设计是动画创作的关键。《梦想》的动作设计比较简单，主要包括企企浇水、洒水壶出水、小树长大、苹果落地、企企收获苹果、鱼跳、盼盼开心地跑等。

关键动作（关键帧）设计是动作设计的核心。为了节省制作时间，简化人物动作细节，绘制连续动作通常采用这样的步骤：

1. 省略中间过程，设置关键帧，在各个关键帧上画出关键动作。
2. 继续插入关键帧或者设置“补间运动”，添加关键动作之间的过渡动作。



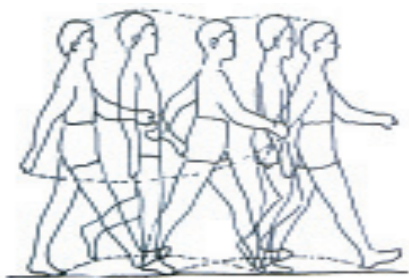
1、3图为关键动作，2图是添加在关键动作之间的过渡动作。

动作规律

我们先来设想企企和盼盼的行走动作。请注意，千变万化的动作都要合乎自然的规律。

人走路的基本规律是：左右两腿交替向前，双臂前后摆动，当左右腿交叉时，双臂也位于中间，前手臂的摆动幅度大于后臂，头顶一起一伏作波浪运动。四脚动物走路的基本规律是：四条腿两分两合，左右交替完成一个循环。随着腿部屈伸，身体也有所起伏。

不同动作形态能够反映迥异的性格特点。

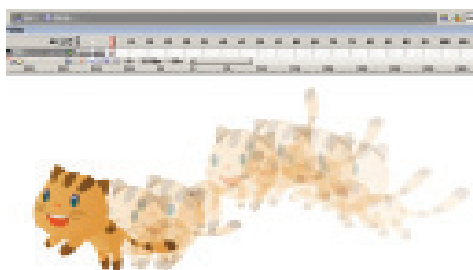
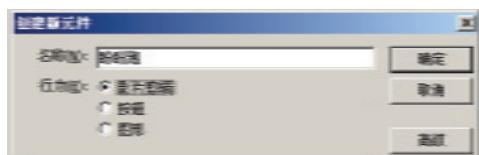


在动画片《三个和尚》中，小和尚敏捷灵巧、高和尚呆板迂腐、胖和尚粗壮笨拙，这些不必用语言表达，通过角色的一举一动就可以表现得淋漓尽致。



设计企企和盼盼的动作时，可以着重表现他们稚拙、可爱的特点。还应当采取循环动画的方法尽量减少关节联动的复杂设计。循环动画是以一个动作的若干幅画面连接起来，组成一个周而复始的循环。人的行走、鸟的飞行等都可以用循环动画的方法来制作。

在Flash中，“电影元件”可以实现循环动画的功能。



建立一个“影片剪辑”元件，在其中可以制作企企或盼盼的循环动画。

动作表现

脑子里有了基本的形象动作之后，就可以用造型手段把它表现出来。一般情况下，我们按照下面的过程绘制动态图像：

1. 在纸上画出关键动作的草图。起始稿可能与最后定稿差别很大，但这个尝试与探索的过程不可缺少。最好使用彩色铅笔，因为它易修改又不会弄脏画面。
2. 提炼最满意的形体轮廓，用较粗的确定的线条着重勾画出来。
3. 在轮廓线上添加具体的细节，这些细节的刻画也需要多次尝试和修改。
4. 整理出轮廓清晰、动态准确的关键动作。



1



2



3



4

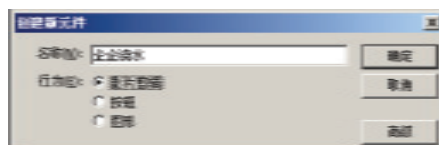
参照光盘文件“8-1”，在电脑上进行下面的工作：



操作导航



- 1 打开文件“梦想.fla”，设置帧频，这是确定动作速度的标准。



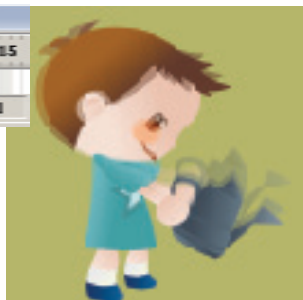
- 2 新建一个“影片剪辑”元件，命名为“企企浇水”。

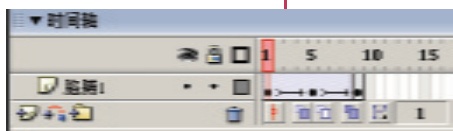


- 3 按Ctrl键+L键打开库，将企企身体各部位的元件拖入舞台，分别放置在不同的图层上。

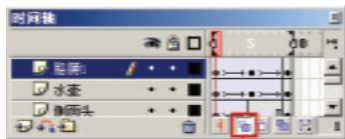


- 4 在第1、5、9帧设置关键帧，通过调整和绘制创建关键动作。





5 在关键帧之间利用“补间运动”自动生成中间动作。



6 利用“给图纸外观”功能对照调整中间动作。

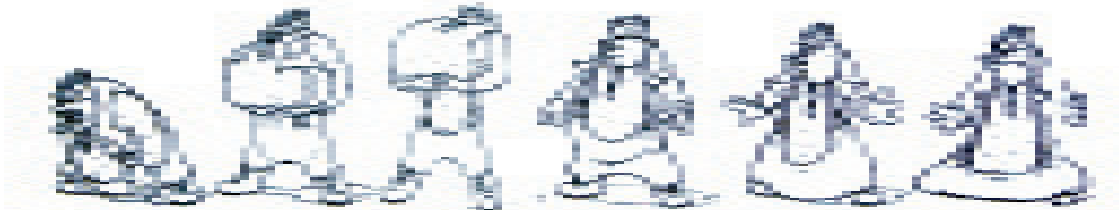


动态夸张

动画极富夸张感，为强化动作的效果，动画中的形态、速度、弹性等常常被放大或缩小。

动作形态夸张

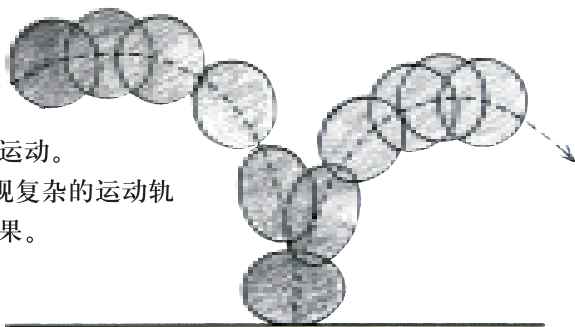
设计人物的关键动作时，要根据人物的性格，在形态、动作幅度、动作结果上作适当的夸张。



变速运动

生活中存在着各种各样的加速或减速运动。例如苹果落地，苹果受到重力作用掉下的过程是加速运动，接触地面后弹起是减速运动，再次落地又是加速运动。

Flash动画提供了“引导线”工具，可以方便地表现复杂的运动轨迹，“补间运动”也可以轻易实现加速或减速的视觉效果。

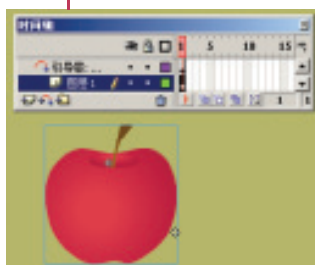


操作导航

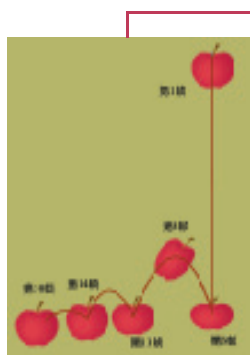
1 新建一个“影片剪辑”元件，命名为“苹果落地”。



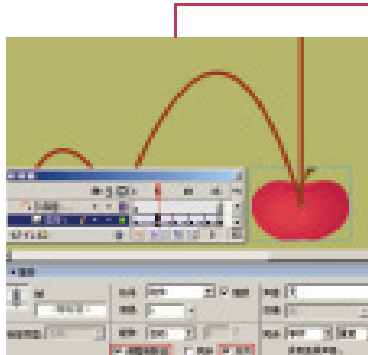
2 添加一个引导层，在引导层中画出整个运动轨迹。



3 在引导层下新建图层，设为被引导层，在第一帧画出苹果，转化为元件“苹果”。



4 在第5、8、11、14、16帧插入关键帧，把苹果分别放到运动轨迹上如图所示的位置，苹果将会按照运动轨迹的路线运动。



5 设置“补间运动”，确定苹果与引导线对齐。



6 调整补间运动的“简易”选项，加速值为负，减速值为正。

7 测试动画效果，根据光盘文件8-2进行修改。

弹性运动

物体落地受到地面的弹力会发生弹性形变，这种肉眼察觉不到的改变在动画中要使用夸张的方式表现出来，以增强力的效果。

我们以苹果落地为例来表现弹性运动。

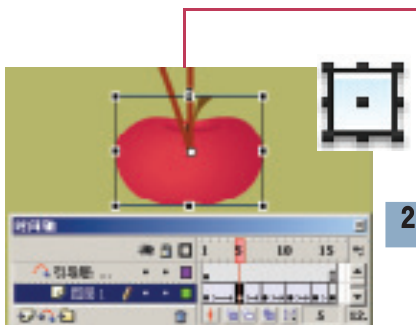


操作导航

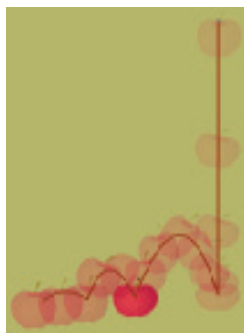
1 双击库中的“苹果落地”元件进入编辑状态。

3 在第8帧拉伸苹果的形状。

4 在第11帧再次压扁苹果的形状，但程度较第7帧为轻。想一想，为什么？



2 使用任意变形工具在第5帧处压扁苹果的形状。



5 测试动画效果。

动画艺术驿站

本课我们学习了一个完整动作的设计，但是，动作千变万化，比如人物、动物、自然现象的运动规律，运动过程中的透视变化、转面变化和曲线运动等等，不可能一一介绍。有兴趣的同学可以在学习本课的基础上进一步钻研和学习。

第 9 课 添加一片场景

我们已经创造出了会表达感情、能自由行动的动画角色，他们的喜怒哀乐将组成动画故事中的小情节。但是，这个小故事还缺少一个重要的部分：故事发生、发展的空间环境，这在动画中被称为“场景”。

叙事的空间

场景是动画角色所处的生活场所及自然环境，是角色运动和故事发展的特定空间。

场景主要包括：

天空、树丛、楼群等背景。

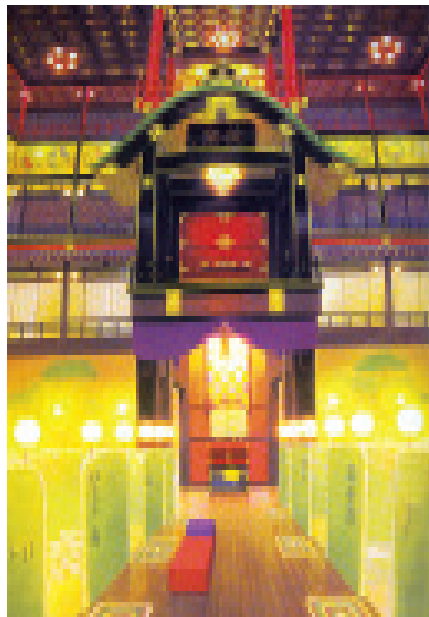
角色活动的中间环境。

前景中的遮挡物。

有的场景突出装饰意味，有的场景注重真实与细致，还有的场景写实与写意相结合。无论风格怎样，都是为了表现绘画的美感并为叙事服务。在我们设计的小动画故事中，为了使现实场景与企企、盼盼梦想中的场景有所区别，还可以分别用写实和写意两种手法来表现。



写实风格场景



写意风格场景

详尽的构思

如何表现动画中的特定空间呢？以我们设计的小故事为例，想像一下企企家的院子，大致应该包括图上的这些



动画场景设计草图

内容。

在动手绘制场景前，首先要依托故事情节，作一个详细的构思。复杂的动画可能还要考虑更多的因素。例如：

故事发生在现在、过去还是未来？

故事发生在安静的室内，还是广阔的大自然中？

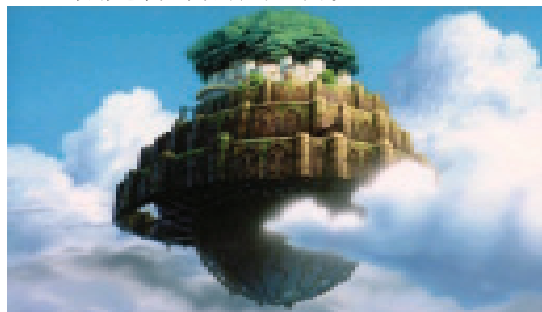
故事是实实在在的生活，还是带有梦幻色彩的童话？

在设计场景时需要注意：

遵循简洁、明确的原则。

场景的造型风格要与角色相统一。

为角色留出活动的空间。



《三个和尚》中的场景设计简洁、独特。

精心的绘制

想好了场景的气氛，可以在纸上先画出来，不满意的地方再进一步推敲。主意拿定之后，就可以画在电脑屏幕上了。

划分图层

构成场景的元素很多，例如天空、房子、树木等等。随着剧情的变化，有些元素的色彩、位置等会发生改变。我们在绘制之初就应当明确场景中所有元素的层次，确定前后、左右、遮挡、呼应等关系，制作时再叠加在一起。

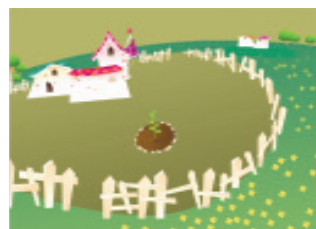
天空和远处的山坡作为一层放在最底层，命名为“天空”。

小房子、栅栏、草地、小树苗等作为一层，命名为“院落”。

房屋前面的树木作为一层，命名为“树木”。



“天空”图层



“院落”图层



“树木”图层

三个图层叠加的效果



勾画轮廓

人们在观察物体时会有所取舍和侧重，因此，在表现物象时，要注意前面的物体细节丰富，结构清晰；后面的物体形体概括，层次单一。

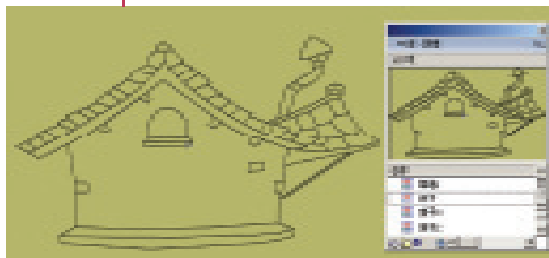


操作导航

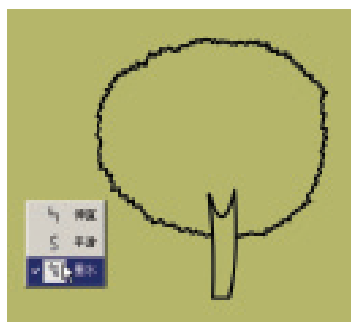
- 1 打开文件“梦想.fla”，新建一个元件，命名为“场景1”。



- 2 依次设置“天空”、“院落”、“树木”等图层。



- 3 使用“直线”、“铅笔”等工具分别各个图层画出设计好的场景元素，并分别“群组”，再转化为“元件”。



- 4 为了使树冠看上去枝叶茂密，可以使用“铅笔”工具的“墨水瓶”选项。可参照光盘文件9-1。

添加颜色

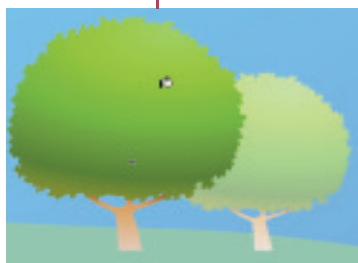
由于大气、温度、湿度等物理方面的原因，近处的物象会偏向暖色调，对比明快，色彩饱和，而远处的物象则呈现偏冷的色调，对比柔和，色彩纯度较低，这叫做客观色彩。我们在设计现实场景时多用客观色彩。

由于主观心理的作用，人们对色彩会有不同的感受。例如，绿色充满生机，红色象征生命，蓝色表达幻想，这叫做主观色彩。主观色彩常用于表现主观情感和愿望。

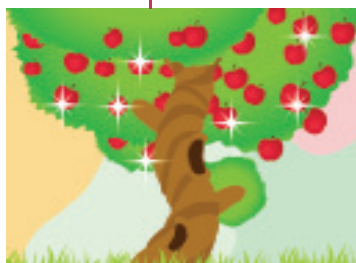


操作导航

- 1 双击库面板中的各个元件名称，进入元件的编辑状态。



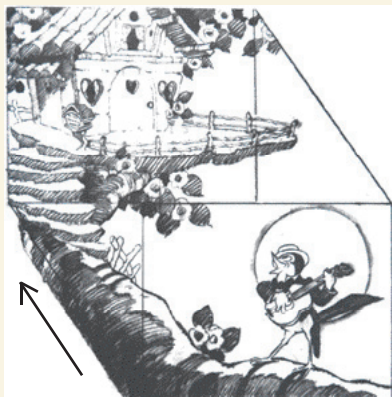
- 2 按以前介绍过的方法，使用“颜料桶”工具添加渐变颜色。



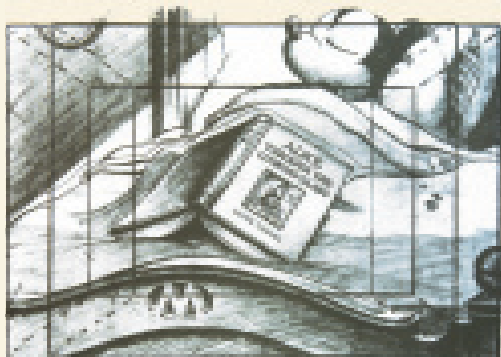
- 3 参照光盘文件9-2制作企企、盼盼想像中的场景，分别转化为元件。

适应镜头移动

创作完整的动画时可能会出现镜头的移动或画面景别的变化，例如推进、拉出、左右移动等。当镜头发生这些改变时，场景要绘制足够的尺寸以适应镜头的运动。……



镜头按箭头方向移动



镜头推拉

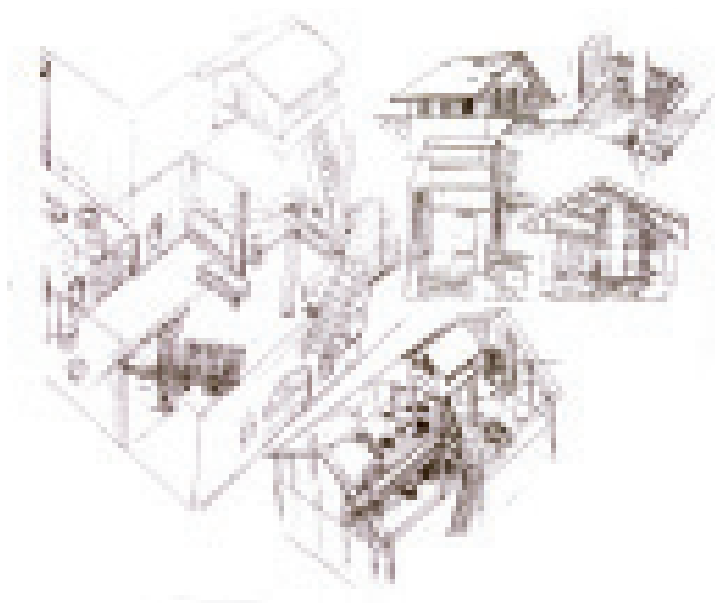


镜头左右移动

动画艺术驿站

学习了本课之后，你能否参照光盘，在电脑上绘制《梦想》的场景呢？

在动画片创作中，场景的绘制非常重要。专业制作的动画片往往需要事先绘制整个场景的平面图、立面图，有的还要做出模型，使角色活动的每一个具体画面都与整体场景相吻合。

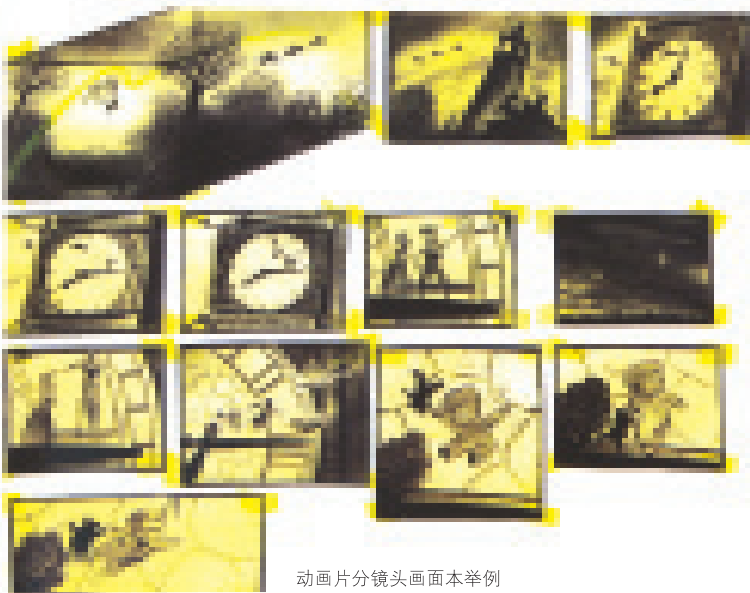


第 10 课 组合一段时空

我们有了以上几课的基础和制作的元件，现在可以制作完成整个动画作品了。

把故事变成画面

动画片与连环画很接近，都需要把故事变成一连串互相关连的画面，不同的是动画片的每个画面都是活动的。



动画片分镜头画面本举例

《梦想》可以分为12个景别不同的画面：

1. 院子里，企企和盼盼为小树浇水。
2. 浇水的全景。
3. 企企看着小树，想像小树生长。
4. 开花、结果。
5. 苹果落地。
6. 企企开心地笑了。

- 7、8. 盼盼正在梦想。
9. 树上生出了活蹦乱跳的鱼。
10. 盼盼开心地跑。
11. 现实中的企企和盼盼。还是那棵小树苗，树上什么也没有。
12. 文字“只有经过持之以恒的劳动才能有所收获”。

依据我们划分的叙事画面，同学们可以组成创作小组，反复讨论推敲，对自己构想的草图加以修改。



远景



大全景



全景



近景



特写

你设计的画面还要采用不同的景别。

景别是指主体在画面中呈现的大小和范围，一般分为远景、全景、中景、近景、特写。不同的景别能产生不同的造型效果，表现不同的内容。

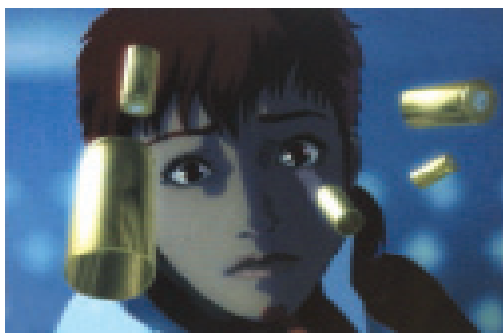
远景用于表现开阔的环境和场面。



中景用于表现具体动作。



特写排除了一切多余的形象，强调最重要的细部。



全景主要表现主体或某一具体场景的全貌。



近景常被用来刻画主体的特征和情绪。



想一想，在我们将要完成的动画片中，如何划分画面和景别呢？

要有交待环境的远景、表现主体关系的全景、描述动作神态的中景和近景，以及起强调作用的特写，还要注意画面角度的变化。

完成故事

在前面的6课中，我们分别学习和制作了洒水壶，企企、盼盼的形象和场景等元件。参照光盘文件10-1，用鼠标把这些元件从库中拖到舞台上，就可以方便地使用了。

让时间线简洁和便于管理的诀窍是影片套影片，或者说元件套元件。例如，影片剪辑元件“苹果落地”中嵌套了图形元件“苹果”。

现在我们把“洒水”元件嵌套在“企企浇水”元件中。



操作导航

- 1 双击已做好的影片剪辑元件“企企浇水”，进入编辑状态。

- 2 新建一个图层“洒水”，把库中已做好的“洒水”元件拖到舞台上，并调整好位置。



- 3 测试场景，观看效果。

让不同的人物或物体在同一时间动起来，关键是分层。



操作导航

- 1 将场景、企企和盼盼的形象等元件依照情节分别嵌套在不同的“影片剪辑”元件中。

- 2 添加若干个图层，分别把这几个元件放置在不同的图层中，并延续时间轴。

- 3 在需要进行景别变化的关键帧上缩放元件至合适的大小比例。

- 4 镜头相接处可以适当地使用“补间运动”进行叠化。

- 5 在这几个电影剪辑元件的最后一个关键帧，增加控制语句，使它停止播放。

企企浇水时，水要一直喷洒。因此，需要使“企企浇水”的影片剪辑元件具有循环播放的功能。而苹果只生长一次，需要在影片剪辑元件“苹果生长”的最后一帧上加一个控制语句，阻止它循环播放。



操作导航

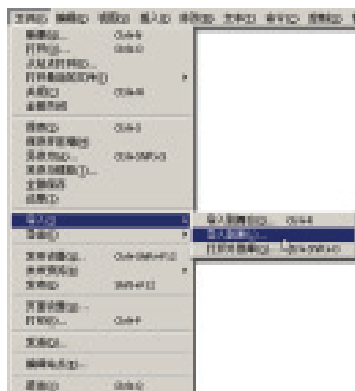
- 1 双击“苹果生长”元件进入编辑状态。



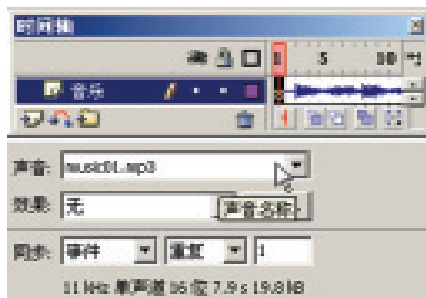
- 2 选中要添加动作的最后一帧，在“动作面板”进行如图所示的操作，设置“stop”控制语句。

添加声音

没有声音的故事太单调了，如何添加背景音乐呢？



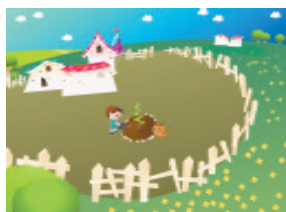
- 1 在“文件”菜单中，选择“导入/导入到库”命令，把选好的音乐添加到库中。



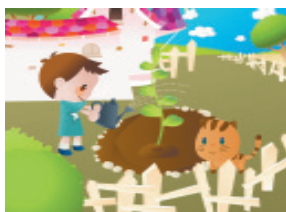
- 2 设置新图层，选中第1帧，在“属性”面板“声音”选项的下拉菜单中，选择此音乐文件，音乐就被添加到图层中了。
- 3 测试文件，听一听是不是响起了悦耳的音乐？

光盘中附带了一些曲子（music01、music02、music03），选择你喜欢的一首。

为什么有些声音导入不成功？看看声音格式是不是正确。Flash支持的声音格式为*.mp3和*.wav等。



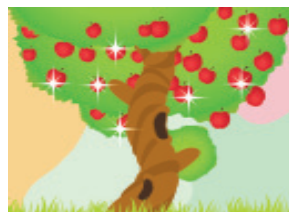
1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

动画艺术驿站

本课讲述了如何发挥想像力，用Flash软件把孤立的元素连成动画故事。

进一步美化这个故事，还要充分运用画面的推拉摇移来模拟真实的视觉感受。

光盘里提供了一些音效：洒水声、笑声等，你可以试着添加进去。

动画艺术拥有广阔的天地，走进这片天地，你可以发挥想像，随意遨游。

第 2 单元

七彩的平台——电脑设计

只要我们想到
就有可能做到

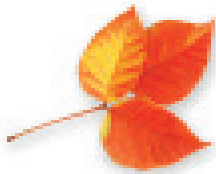


第 11 课 初识电脑设计



敬爱的老师:

您为我的成长付出了宝贵的青春



李琦 孙浩
杨青 何琳
徐东 华 姚蕊

珍贵的照片，
五彩的图案，
新鲜的创意，
简洁的语言，
带着我的祝福，
飞入您的心田。

敬爱的老师:

您为我的成长付出了宝贵的青春



电脑设计的广泛用途

电脑设计是在传统艺术设计基础上借助计算机软件进行的。它摆脱了传统设计对材料、颜料、工艺的依赖，方便、快捷、效果神奇，不但设计师们乐此不疲，平民百姓也常常一试身手。敲几个键符，拖几次鼠标，就设计出一幅简单的作品。你会惊喜地发现，电脑给予你的是一个更自由、更广阔、更有想像力的创造空间。

富有电脑设计特点的作品：

新奇的创意



形象地说明了啤酒的成分，增加了广告的观赏性。

抽象的图形



几何图形的巧妙组合，使画面具有神奇的效果。

奇丽的图像



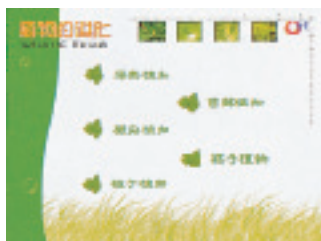
绘画和照片的巧妙合成，使人如在画中。

变幻的文字



对文字进行立体化处理，进而强化它的质感，使文字富有趣味。

互动的页面



互动页面（如网页）上的链接、图像、图形、文字、音频、视频、动画等多媒体元素，使页面生动、信息丰富。

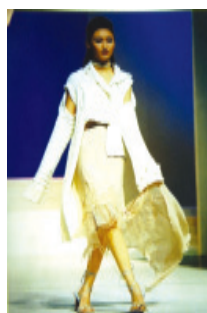
我们面对着一个数字化设计的时代。大到生态环境，小到一张卡片，都闪现着电子设计的踪影。如城乡环境设计、建筑设计、工业产品设计、展示设计、舞美设计、家具设计、纺织印染设计、服装设计、广告设计、包装设计等等。电脑设计的作品一般都有明确的应用目的，因此，在设计上有着不同的特点和要求。



包装设计



展示设计

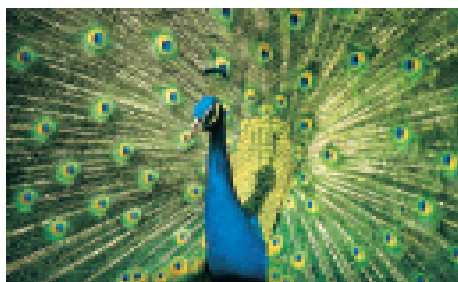
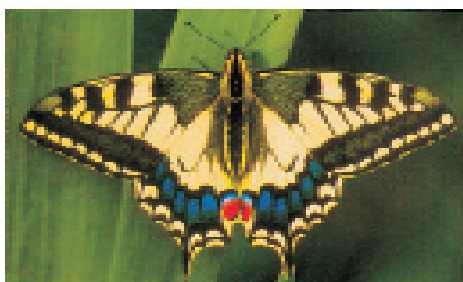
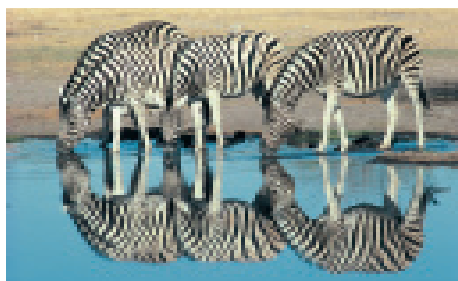
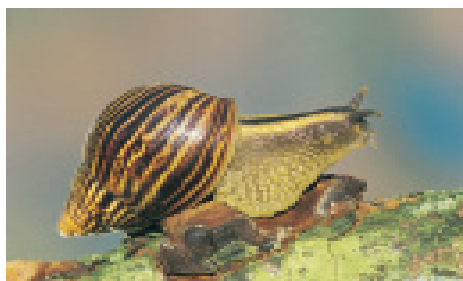


服装设计



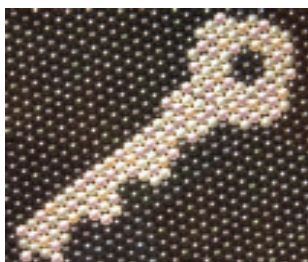
建筑设计

电脑设计的构成要素



蜗牛的外壳、斑马的纹理、蝴蝶的双翅、孔雀开屏等展现出点、线、面的和谐变化，富有形式美，惹人喜爱。电脑设计就是根据内容的需要，把图形、图像、文字等按形式美的法则编排组合，在变化中寻求画面的统一。

点、线、面是画面构成的主要形式要素，我们可以把作品看成是点、线、面的均衡构成或搭配。



以点为特色的画面构成



以线为特色的画面构成



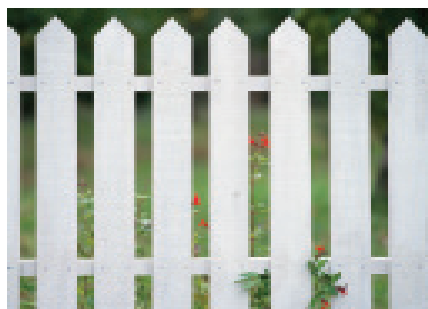
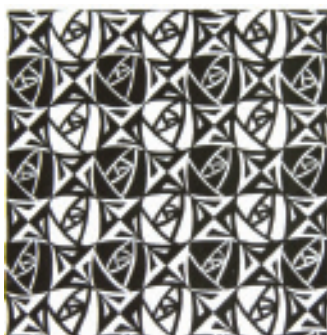
以面为特色的画面构成



点线面结合的画面构成

我们还可以把许多画面归纳成更加抽象的形式，例如：

重复构成



特异构成



近似构成



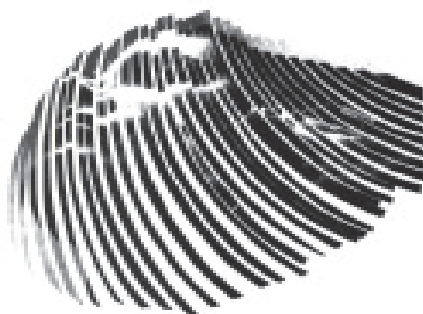
渐变构成



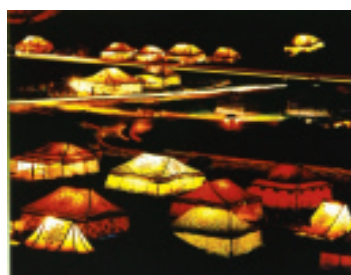
发射构成



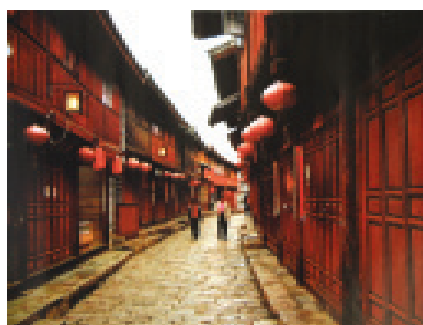
分割构成



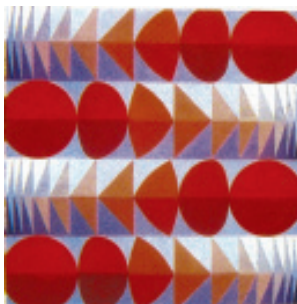
对比构成



空间构成

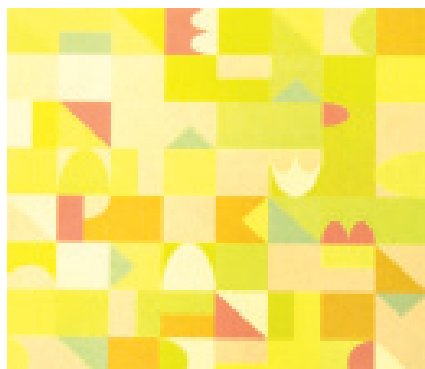


在电脑设计中，我们经常运用以上这些形式。

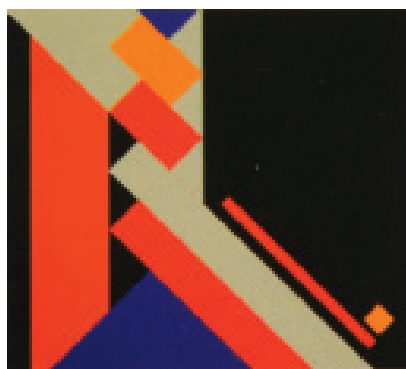


不同色彩按一定规律搭配在一个画面上称为色彩构成。搭配合理的色彩会组成一定的色彩调子，给欣赏者丰富的感受。

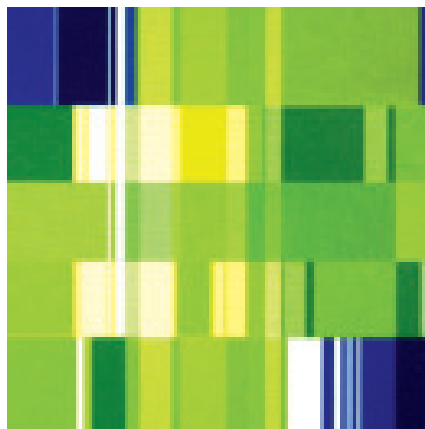
暖而软的色调给人的感受是轻柔快乐的。



暖而硬的色调给人的感受是热烈或豪华的。



冷而软的色调给人的感受是清新而生机勃勃的。



冷而硬的色调给人的感受是严肃理智的。



各式各样的灰调子给人的感受往往是安详雅致的。

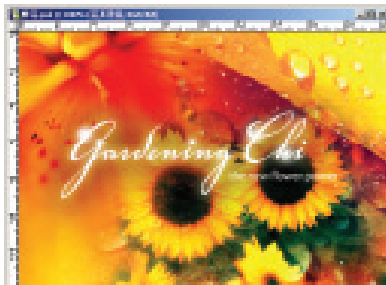


电脑设计的软件知识

用于电脑设计的软件很多，比较通用的是图形图像处理软件Photoshop和设计软件CorelDRAW。以Photoshop为例，设计之前要打开文件菜单的新建选项，新建一个工作窗口。首先设置画布的高度，宽度，分辨率和色彩模式。



分辨率为72DPI的灰度模式

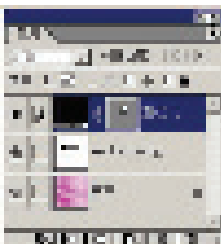


分辨率为300DPI的RGB模式

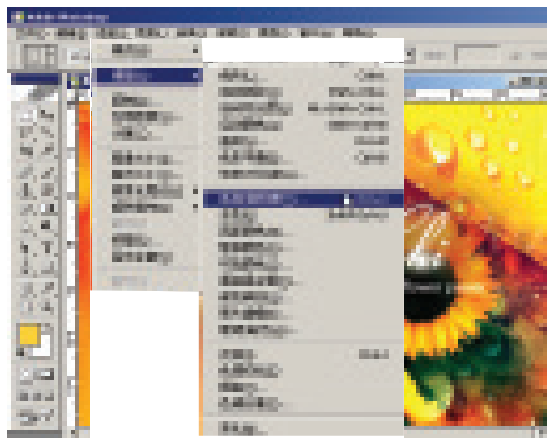


图层面板：图层面板显示画面的各个图层，可以单独对某一个图层中的画面进行设计、编辑和设定，图层之间互不干扰。

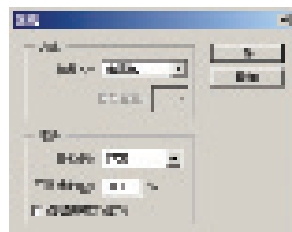
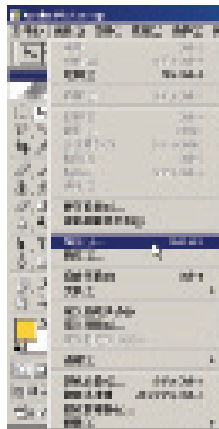
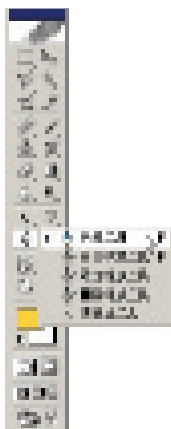
历史面板：在历史面板中，按操作的先后顺序，记录操作步骤，点击某一操作名称，画面可以恢复到执行那步操作时的状态。



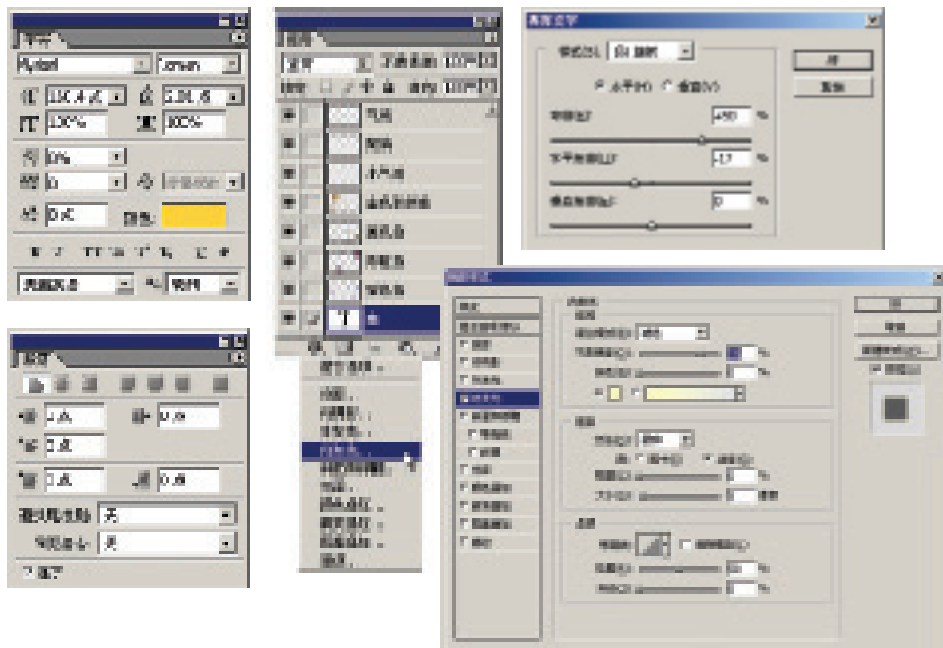
图像处理：处理图像时，还经常用通道（Channel）面板保存颜色（RGB通道）、选区（Alpha通道）。另外，图像调整中的相关选项可以调整图像的色相、饱和度、明度、对比度，编辑中的变换选项可以缩放、倾斜、旋转图像、图形和文字。



图形设计：设计图形时，可以调用二维图形工具中的已有图形，也可以用画笔工具、铅笔工具等自由绘制。如果需要描边或在图形内填充颜色，可以使用编辑中的描边和填充选项。



文字设计：字符(Character)面板可以编辑字符的大小、间距和颜色。段落(Paragraph)面板可以设计段落的排列方式。图层面板中的层效果可以实现字体的立体化，如阴影、发光和浮雕等。弯曲文字(Warp Text)的功能还可以对文字进行弯曲变形。



色彩设计：设计色彩的时候，打开颜色(Color)调板选择需要的颜色，用吸管工具吸取颜色。色板(Swatches)调板可以存储选定的颜色。



肌理设计：不同的滤镜功能可以实现不同的肌理效果，如木纹、水波等。图层样式(Style)面板可以产生图层特效。



电脑美术画廊

从今天开始，我们学习做一名电脑设计师。艺术设计师应当具备哪些专业素质呢？首先应当掌握设计的基本要求和形式美规律，其次应当熟悉你所使用的电脑软件，另外，还要经常动脑子想一些新鲜的创意。当然，我们刚刚进入这个七彩的平台，一切要从头开始。你有兴趣吗？

1. 很有意思，跃跃欲试。
2. 有兴趣但没学过。
3. 兴趣不大但愿意了解。
4. 耽误时间，不太想学。

第 12 课 设计一种标志

2003年8月3日，当这枚富有民族韵味的会徽标志拓印在宣纸上时，“中国印·舞动的北京”瞬间传遍了世界。



“中国印”以中国传统的诚信标志——印章为主体，将中国书法“京”字巧妙地幻化成舞动的人，寓意北京将以开放的姿态欢迎世界各地的运动员和人民，并将实现“举办历史上最出色一届奥运会”的庄严承诺。

什么是标志

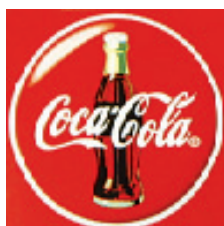
标志，是一种便于视觉识别、传达信息和视觉美感的特殊图形符号，可以分为形象标志和商标。标志以独特、单纯、通用、易识别为特征，在我们的生活中起着越来越重要的作用。我们不但可以借助标志进行视觉识别和信息传达，还可以借助它树立形象、建立信誉。标志从形式上一般分为文字样式的标志、图形样式的标志和图文结合样式的标志。



交通标志



世界杯足球赛（法国）



可口可乐公司（美国）



中国银行

文字样式的标志



尼康光学仪器制造（日本）



海尔企业标志

图形样式的标志



当20岁的史蒂夫·乔布斯建立苹果公司时，就决定让公司走一条标新立异的道路，并把其标志设计成一个被人咬了一口的苹果。据说，这是因为“咬（Bite）”与“字节（Byte）”同音。



第二届上海国际芭蕾舞比赛

文字与图形结合样式的标志



宋氏集团（中国）



玉兰油化妆品商标



巴塞罗那奥运会（西班牙）

标志的设计不同于其他设计，它要在较小的空间里，以更简洁、更概括的形式传达丰富的内容，因此，标志具有以小见大、以少胜多的艺术特点。设计者通过巧妙的构思和优美的形式，将标志的寓意、民族传统、地域特征、时代特色一同展现出来。



Nike（耐克）企业形象



澳大利亚著名的残智人协会标志



大众汽车标志



澳大利亚－韩国基金会



书法协会标志

用电脑设计标志

熟悉了标志设计的规律，我们用图形图像软件Photoshop设计一个“实验中学”运动会标志。

电脑设计的优势

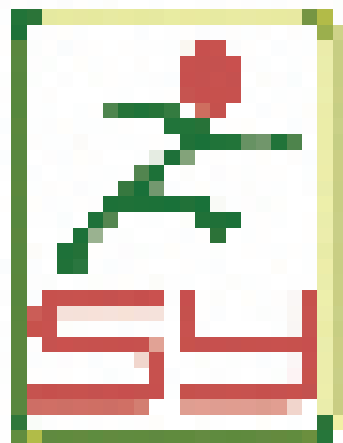
规则图形和文字设计迅捷。
图形图像设计精确度高。
便于反复修改和调整。
设计工具多种多样。
数字化特殊效果。
快速复制传播。



运动象征着朝气蓬勃的青春活力，因此，图形设计要富有动感。其中，缩写的汉语拼音“SY”是“实验”的汉语拼音缩写。为了更好地表达创意，应当在纸上反复推敲草图，然后将定稿输入电脑，并作进一步调整；也可以在电脑中直接进行设计和修改。



备用方案（一）



备用方案（二）



备用方案（三）



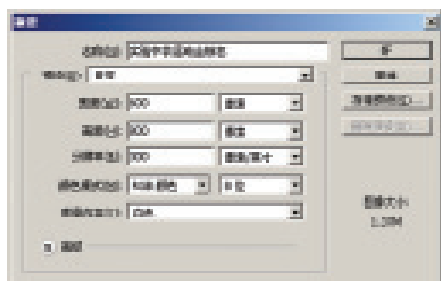
备用方案（四）



设计草图



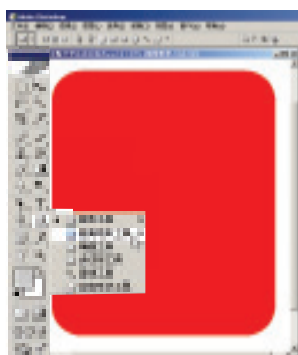
选用方案



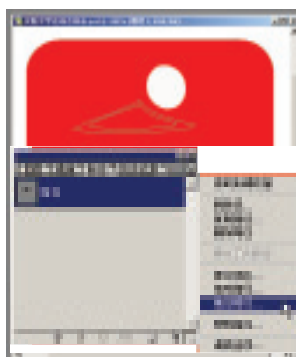
- 1 新建一个工作窗口，设置画布的高度、宽度、分辨率和色彩模式，命名为“实验中学运动会标志”。



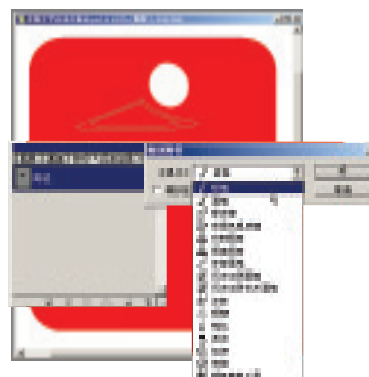
- 2 在图层板中新建一层，命名为“圆角矩形”



- 3 用“圆角矩形工具”绘制一个圆角矩形。



- 7 用“钢笔”工具绘制锚点，并用“转换点工具”调整锚点。



- 4 新建一个图层，命名为“头”。

- 5 用“椭圆工具”绘制一个圆角矩形，稍微旋转一下。



- 6 新建一个图层，命名为“上身”。

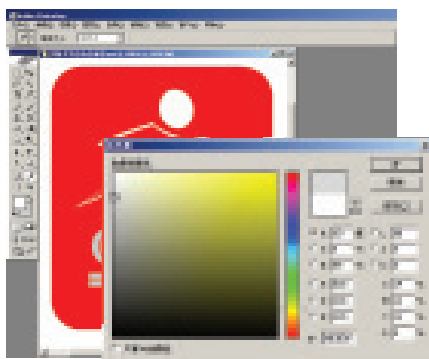


- 9 用编辑中的“描边”选项，将“路径”描边为白色。

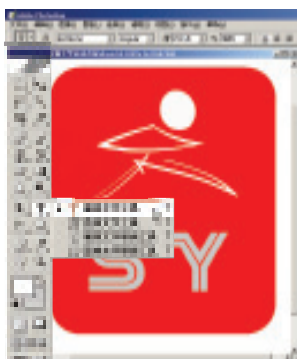
- 10 采用同样的方式把运动的“腿”绘制出来。



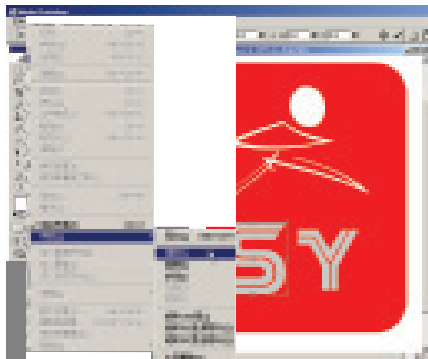
操作导航



- 1 用“文字”工具写一个灰色Battlestar字体的S字母。



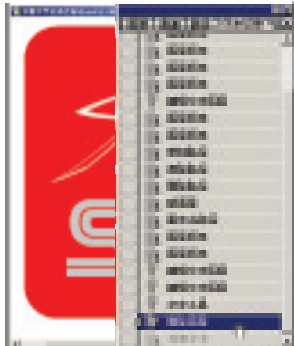
- 2 采用同样的方式写一个Y字母。



- 3 调整字母的大小、位置以及字母与图形之间的比例关系。



- 4 可以使用“变形文字”功能对文字弯曲、变形，看一下效果如何。



- 5 弯曲的效果不是很好，用“历史面板”恢复以前的操作。



电脑美术画廊

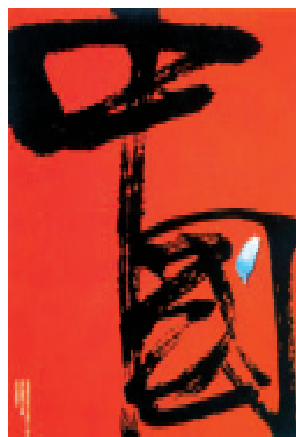


操作指导

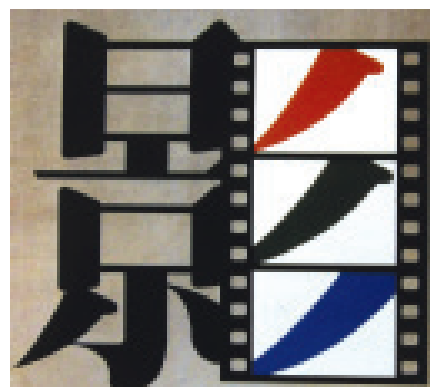
- 1 在Photoshop中设计校徽。新建文档，尺寸定为300×300像素，保存为“校徽.psd”。
- 2 先为校徽设置背景，使用选区工具得到正圆选区，填充灰色。
- 3 为选区描边，宽度为5像素。
- 4 将绘制好的校徽草图粘贴到当前文件中，与灰色圆形对齐。
- 5 为校徽添加金属质感，使用“浮雕效果”滤镜，并对参数进行调整。
- 6 在当前图层加入外发光效果。
- 7 为校徽添加光照效果，对图层施加“光照效果”滤镜，合并所有图层。
- 8 最后还可以使用“图像/调整/色相/饱和度”命令，为校徽着色。

第13课 选配一组文字

在电脑设计中，文字是不可缺少的信息和审美要素。许多文字还是画面上的点睛之笔。



为表现互动的主题，作者采用了对称式构图的汉字“互”，一目了然，富有感染力。



字体选择

文字设计是根据视觉美感对文字所作的整体安排和修饰。用电脑设计文字时，一般要在字库提供的上百种中英文字体中选择。电脑中的普通汉字字体有宋体、仿宋体、黑体、单线体等。

汉字字体 汉字字体 汉字字体 汉字字体

宋体

仿宋体

黑体

细圆体

汉字书法字体有隶书、行书、行楷、楷书等，拉丁字体有古罗马体、新罗马体、歌特体、装饰线体、无饰线体、意大利体（斜体）等。每种字体都有不同的审美特点，在设计中应当根据作品的要求和风格灵活选用。

字体设计 字体设计 字体设计 字体设计

隶书

楷书

行楷

行书

ABCDEFGH ABCDEFGH ABCDEFGH ABCDEFGH

新罗马体

哥特体

意大利体

无饰线体

无论一幅海报还是一张网页，文字设计都有基本的要求，这就是易读性。要尽可能做到简洁鲜明、易懂易记。



易读性好的文字设计



过于繁杂的文字设计

在文字编排上，标题、标语一类的大字要突出，正文、随文一类的小字要精致规范。以图形图像为主体的作品，要注意选择比较朴实的字体；以文字为主体的作品，要注意字体的变化。

运用电脑技巧

电脑功能卓越的软件，为字体的艺术表现提供了极大的方便。

设计字体的形态

笔画处理



改变文字笔画的粗细，增加字体中的曲线要素等可以得到新颖的设计趣味。

变形处理



用放缩、倾斜、旋转、扭曲等技巧将文字变形，可增加文字的个性特征。

处理字体的表面

质感处理



利用电脑储存的材质，将字体表面处理成金属、石头、木料、纺织品等肌理效果。

装饰处理



在字体表面添加纹样，在字体周围添加轮廓线、光晕和背景，有助于创造艺术趣味。

塑造文字的立体空间

阴影效果



文字投下的暗影会让人感觉到空间的存在。

浮雕效果



浮雕效果使文字显示在与众不同的空间中。



透视效果赋予文字空间立体感，具有很强的视觉冲击力。

现在我们以“实验中学运动会”为例，用 Photoshop 制作一组渐变色的立体文字。



操作导航

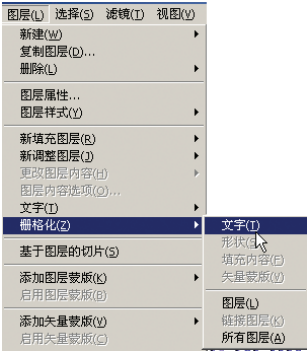
- 1

新建一个宽度为 1971 像素，高度为 1357 像素的文件，点击文字工具输入“实验中学第 9 届运动会”，选择一种较为饱满的字体（本例中为黑体），设置大小为 180，为突出是“第九届”，再将“9”的大小改为 260。
- 2

点击“编辑 / 自由变换”，字体周围出现一个框。按住 Ctrl 键，将鼠标放在框上面的把柄上，向右移动鼠标，使字体倾斜，然后回车确认。
- 3

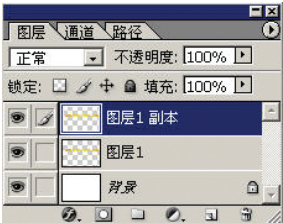
执行“图层 / 栅格化 / 文字”命令，将文字图层像素化，以便于对文字添加滤镜和图层样式效果。并将该图层命名为“图层 1”。然后按住 Ctrl 键，点击当前层，将文字变为选区。
- 4

选择工具箱中的渐变工具，并将渐变设置为从“橙黄—金黄—橙黄”的渐变。然后在文字选区中从左到右拖动鼠标，使文字出现渐变效果。最后按 Ctrl + D 取消选择。



- 5

在图层面板中，将图层 1 拖到面板下方的“新建图层”按钮上，复制出一个“图层 1 副本”图层。



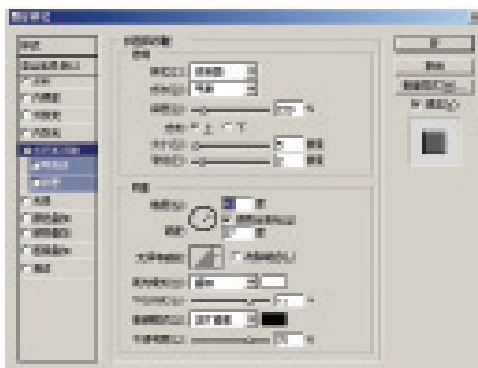
6 在图层面板中，选择图层1，按住Ctrl键点击该图层，将文字重新转化为选区。然后点击“编辑/填充”命令，将文字选区填充为黑色，按Ctrl+D取消选择。

7 选择工具箱中的移动工具，将图层1中的文字移开一段距离，产生阴影效果。

实验中学第9届运动会

8 在图层面板中，双击“图层1副本”图层，出现“图层样式”对话框，选择“斜面和浮雕”选项。文字的立体效果就出现了。

实验中学第9届运动会



9 点击“图层/合并图层”，汉字的制作就完成了，按照如上的操作，在汉字下方制作相同效果的拼音。

实验中学第9届运动会
shí yàn zhōng xué dì jiǔ jiè yùn dòng huì

电脑美术画廊

本课重点介绍了电脑字体设计的要求和方法，并给大家演示了实例。这一组实例还可以采用不同的设计思路和方法，希望大家多试一试。

实验中学第9届运动会
shí yàn zhōng xué dì jiǔ jiè yùn dòng huì

本例主要运用了渐变工具和图层样式中的相关选项，制作出具有光晕效果的文字。

实验中学第9届运动会
shí yàn zhōng xué dì jiǔ jiè yùn dòng huì

本例主要运用了图层样式中的相关选项，制作出翡翠质感的文字。

实验中学第9届运动会
shí yàn zhōng xué dì jiǔ jiè yùn dòng huì

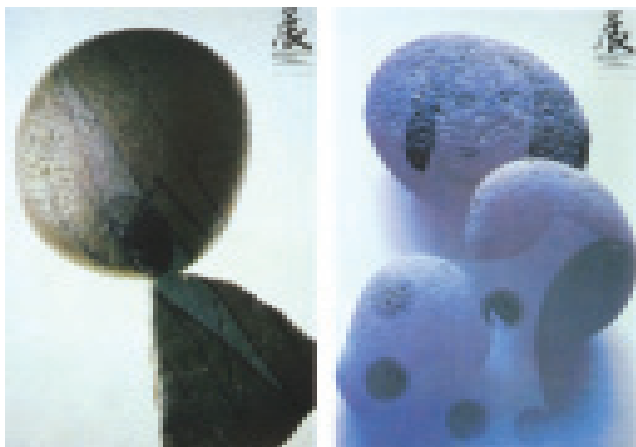
本例主要运用了渐变工具和图层样式中的相关选项，以及调整色彩平衡选项，制作出金属文字。

第 14课 制作一幅招贴

我们已经设计了学校运动会的会标和文字标题，这一课我们将用电脑制作一幅招贴。

各种各样的招贴画

招贴也称海报、主要指张贴在公共场合的宣传画，是最常见的广告宣传形式。根据宣传领域的不同，招贴有三种基本类型。学校里经常张贴的文艺演出海报叫文化招贴；大街上宣传精神文明、交通安全、生态保护的宣传画叫公益招贴；随处可见的商品和企业品牌广告叫商业招贴。招贴画的设计具有鲜明的特点，这就是创意新颖独特，目标明确集中，画面容易理解，形式引人注目。



文化招贴

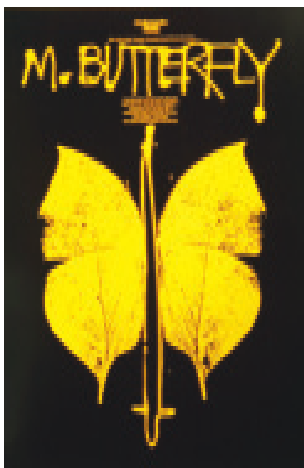


禁止酒后驾车的公益招贴



商业招贴

招贴有两种基本形式，以文为主和以图为主。以图为主的还包括绘画、摄影、图形、综合等不同表现手法。无论采用哪种形式和手法，招贴画都要符合艺术设计的“AIDMA”原则，即引起注意，发生兴趣，产生需要，加强记忆，导致行动。



图形图案为主的招贴



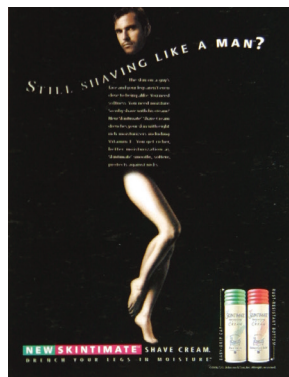
摄影图片为主的招贴



文字为主的招贴



绘画手法的招贴



综合手法的招贴

用电脑设计招贴

招贴的创意是作品成功的关键。创意要新奇合理，要从内容和形式上解决“对谁说，说什么，怎样说”的问题。用电脑设计招贴还要注意发挥数字编排和特效的优势，把新鲜的创意和丰富的电脑技巧紧密结合起来。



Elbeo 紧身裤（德国）
“像画一样美丽”是该广告的主题



年历设计
不同季节树叶的形态色彩是创意的基点



《竹报平安》
竹板表面运用了电脑的贴图技术

电脑软件的色彩调板五光十色，但在设计时要注意控制用色的数量，组织一定的色调，让色彩引人注目，产生鲜明的象征意义。



《婚礼》
心心相印的喜庆色彩



运用留白产生丰富的色彩效果