

从爱好， 变成专业

《平面设计基础》期末大作业

谢文轩 主编
庐小雁 指导

前言

Preface

我从小喜欢画画，喜欢画出各种各样，五颜六色的东西

长大之后，我了解到画画是设计的一部分，看到路面上的创意广告，街上的宣传海报，球场上的球队标志和旗帜，我领悟到画画只是设计的一小分支而已。

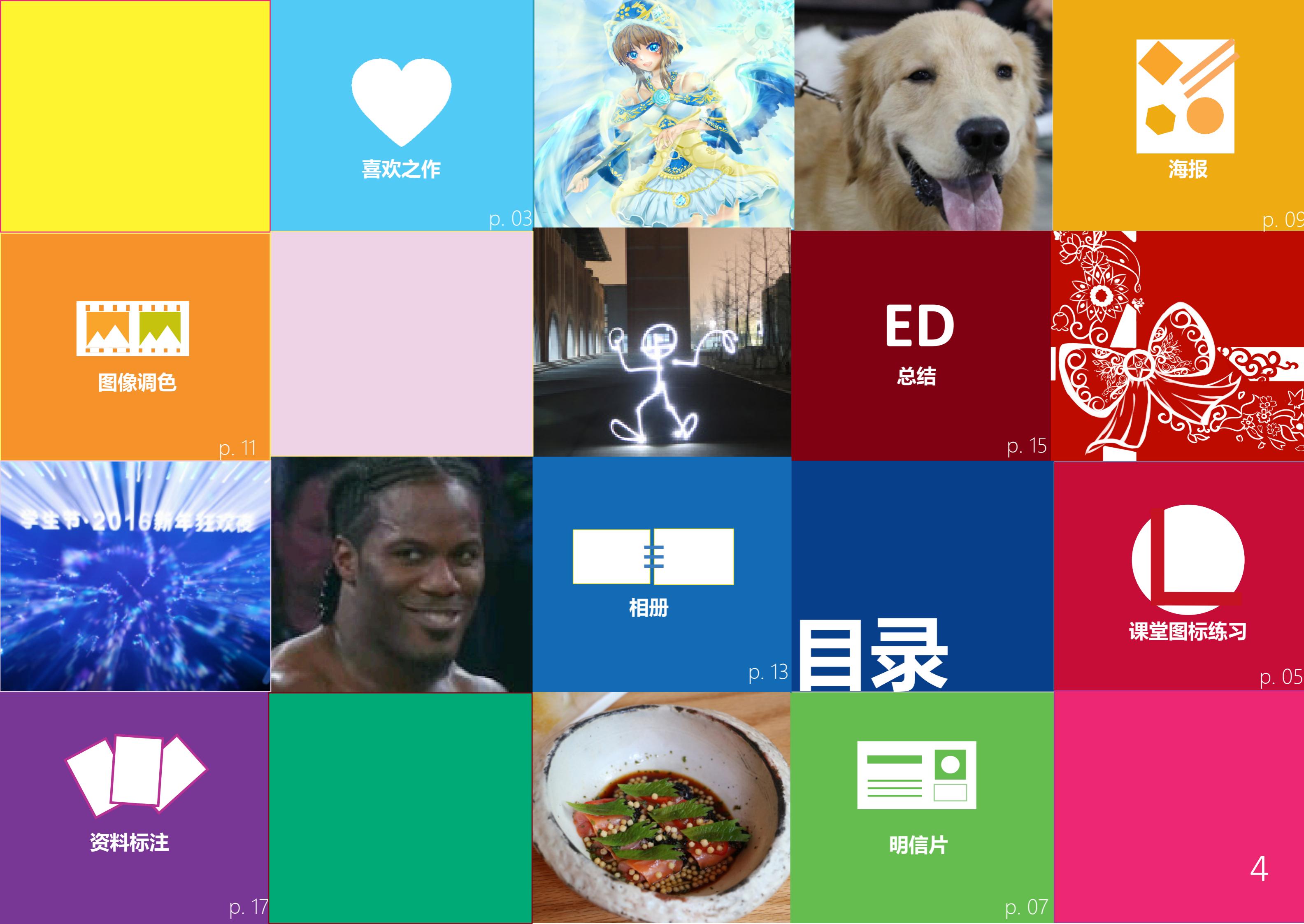
随着时间过去，我认识了PS，PPT，SAI等各种跟平面制作有关的软件，才开始踏入了数码制作的世界。靠自己学习制作软件和跟朋友一起做大作业。我发现自己喜欢上了设计这个东西。

可惜，到了高中，功课量重，要应付考试，我不得不停下制作。

都上大学后已经和设计隔离了一长段时间，关于设计知识什么的都已经忘掉了。
通过选择这个课堂，我想从我曾经喜爱做的东西找回乐趣。但是比起乐趣，学习东西才是最重要的。

所以，请您看看我这个学期以来交了的作业吧！





喜欢之作

p. 03



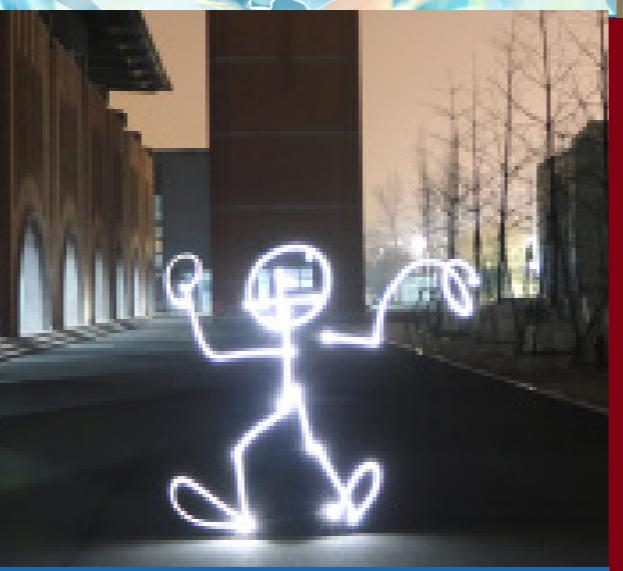
海报

p. 09



图像调色

p. 11



ED
总结

p. 15



相册

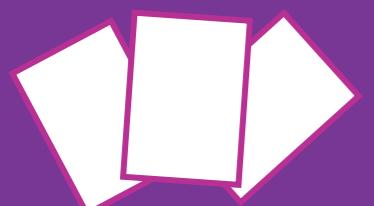
p. 13

目录



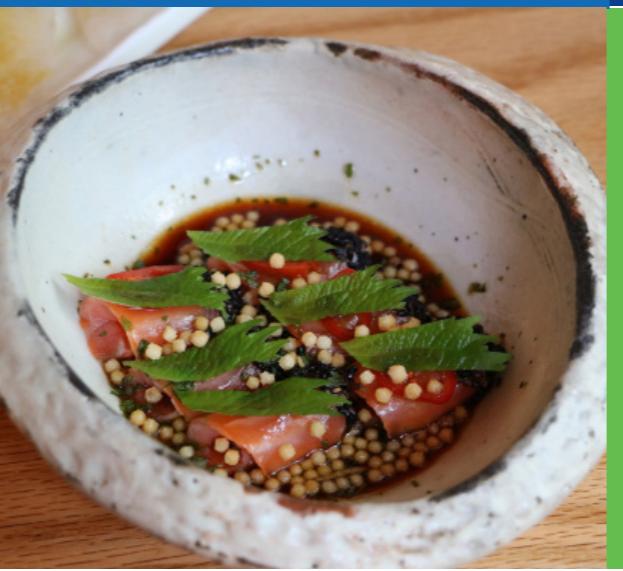
课堂图标练习

p. 05



资料标注

p. 17



明信片

p. 07



这个作业是关于寻找自己最喜欢的十个网站，照片，和平面设计作品。虽然还没开始使用软件，但是从我寻找作品的过程中大致了解了这个课的会要我们设计出什么样的作品。再加上老师在课堂中讲述的平面设计的各种形式，我知道了要如何做出一个能吸引人们注意，拥有视觉冲击力的平面作品。

平面设计作品



首先做出一个正十字坐标，然后画出一个圆圈，使用坐标对正圆圈中心点。



大圆圈内加两个小圆圈，一个在坐标上面，中对齐，另一个在坐标下面，中对齐。



在各个交点选择断开，删除个圆圈的部分弧边。



装换外框成物件，是图标产生两个轮廓线。



拆除坐标。让图标产生类似“S”形状的图像。



填色检验，加粗轮廓线



在图标的填充部分填满白色



加两个菱形，把它们合并成一颗星并放到图标正中心。



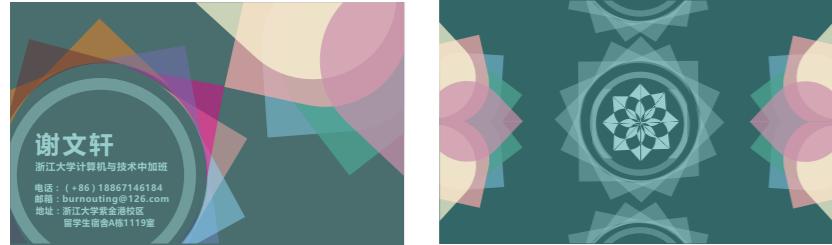
在图标外加正方形，接着把图标变成阴性状态，图标完成。

图标 LOGO

第二个作业是制作一个带有星形的S图标。这是我第一次用Coreldraw做的作品。从这个作业里，我学会了如何运用线条去做出基本的形状，并且学到了更多复杂的功能。我在制作的过程中遇到了不少难题，尤其是如何合并两条线和将轮廓线变成填充带，我不得不搜索百度寻找解决办法。这个作业花的时间比较长，不过我从这些问题中收获了不少。我之后试做了第二次，比第一次做的很快就完成了。这个作业让我掌握了Coreldraw的最基本的功能，有助于之后作业中的矢量制作。

BUSINESS CARDS 名片

第三个作业是制作四张不同风格的明信片，也是这个学期里我最喜欢的一个作业。我从中尝试了Coreldraw的绝大部分功能，自由发挥。在这个作业里我用适量功能制作出各种复杂的图形和形状，其中一张卡是我用平板笔去做出来的。做完这个作业后，我已经了解了Coreldraw的大部分功能，感觉自己用得挺熟练了。



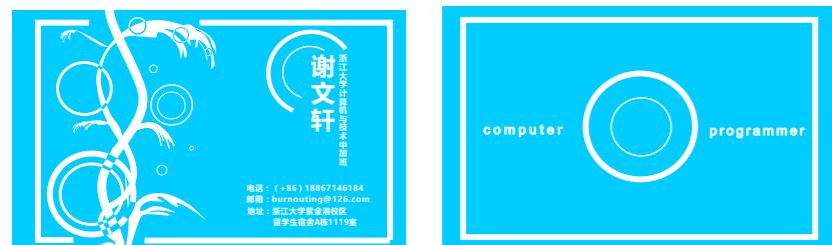
1. 花瓣模式

第一张卡片主要运用圆圈和正方形这两个基本形状，通过结合和剪裁工具的运用能够做出五颜六色的花。此卡片的用到的材料不多，只需简简单单地用黏贴复制技巧将这张名片的花瓣产生复杂即有规律的结构。



2. 中加班模式

当第一次知道要做名片的时候，我的第一个灵感是做一个以我读的专业（中加班）为主题的卡片。卡片中我运用了我的母校（西门菲沙大学）的红色和浙大的蓝色做出互相冲突的搭配。同时把温哥华和杭州的标志性建筑以灰色形状作背景。总体效果全面。



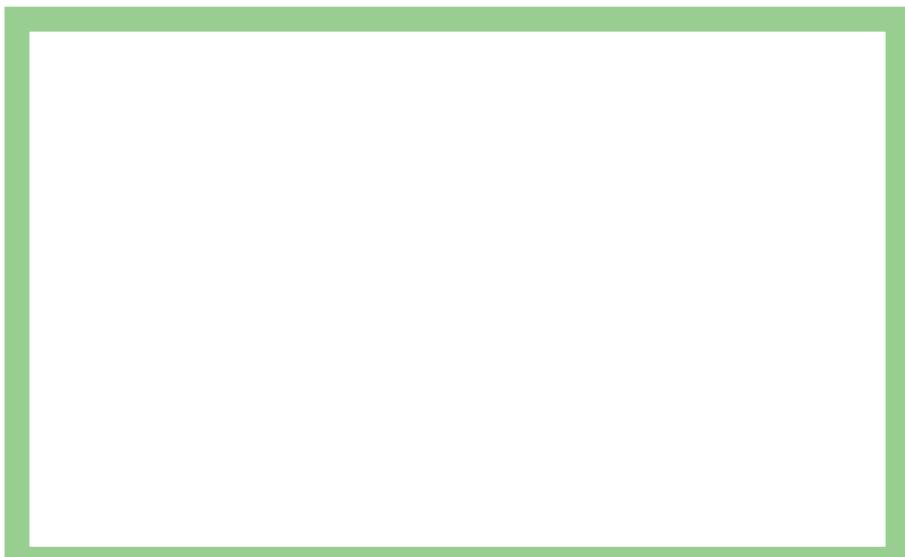
3. 蓝白模式

这张卡片制作难度高，材料即用到了基本形状，也用到了线条和程序库中的各种花样笔画模式。但是制作过程中挺有趣的，因为我使用了我的Surface Pro 3中的触笔把那些树枝树叶给画了出来。



4. “逗着玩” 模式

如同标题，这张卡是闹着儿玩的，也是制作所有卡片中所花的时间最少的。我随意地用笔画工具撇几笔下去就变成这样了。加了字体和图形之后发现这张名片看起来挺逗的。



POSTER

海报

秋学期的最后一个作业是做一张海报，这也是我第一次用AI做出来的作业。虽然我早期用CDR把这张海报做好，但是发现自己前两个作业都是用同样的软件完成，想换一个更强大的软件去做设计。做的时候我发现AI的功能和选项比Coreldraw的多得不得了，感觉这是一个非常的复杂矢量设计软件。不过，从使用它的各种各样的软件，我最终领悟到了AI的力量。要掌握AI所花的时间比Coreldraw的还要长，不过要是完全学会了用AI肯定能制作出更多不错的作品，所以我还是要多多学习一下。总而言之，我很期待接下半个学期能够制作出什么样的东西。特别是最后的大作业，我得要多多练习使用Corel和AI，掌握好它们的基础功能，为了能在最后的大作业里做出我所想象中的设计出来。



《活泼，生动》

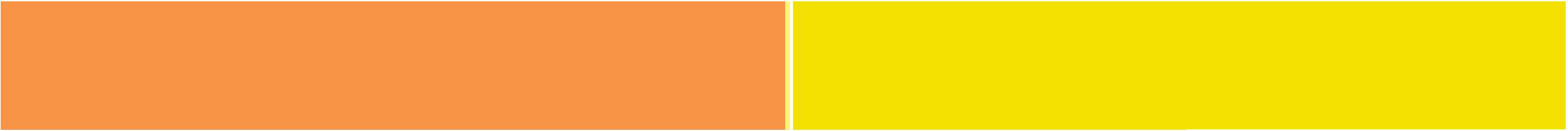
这份海报作业是百分百又矢量图形和线条做成。
海报展示的是红雀，马，和虎鲸
从五颜六色的水晶体蹦了出来。
意思就是说任何一个设计作品
都是从简单的形状和线条草稿开始
制作起来的。
所谓“活泼生动”就是指从各种制作
痕迹所体现出来的最终
作品的主要特征。



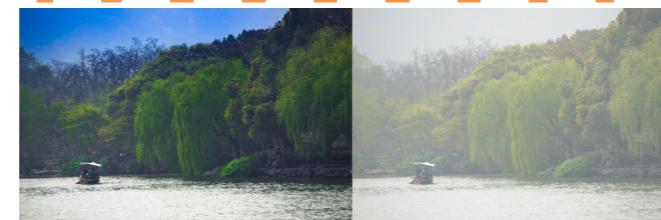
左边这份海报是为我的动漫社团而制作的以新年为主题的海报。没有用PS也没有用AI，使用平板绘画画出来的。
这个动漫社团挺不错的，我从这个团收获不少，也得到很多制作的机会。。。。。。
我得要继续努力。



右边这份海报是想给自己用Coreldraw做一份海报，主题是我喜爱的动漫中的学院偶像主题，但是我那时用上Coreldraw没多久，不熟练，越做越没有了感觉，于是弃坑了。但是我没有丢掉它，希望有一天能回到那儿把我想象中的东西给做出来吧。



这幅原图本身就很美，没啥明显的瑕疵，但是我还是试了一下。我把图片基本上变明亮了一点，吧黑暗角落都给亮了起来。



原图毫无疑问是拍摄于雾霾之下，我从此就知道要做什么了，就是要把色图中各种颜色加深，产生更清晰的效果。顺便用滤镜将被雾覆盖的蓝天白云给展现出来。



其实这幅图并没有调得有多明显。因为原图颜色既少又淡，很难调出吸引人的效果。我就是稍微地把草地和小路调了一下，至少不要让原本的它们有一种无生命的感觉。



毕竟这幅图里的女孩戴着围巾，穿着大衣上街，那个场景肯定是冬天了。我想把冬天的感觉给体现出来。对，就是把颜色变冷。让冬天变得更加的冷。



我把这张图中的樱花和树枝变得尖锐了。换句话说，我把焦点集中在树上每一件东西。同时把背景变得冷一点，让樱花的体现效果更强。



我把光和暖色调整了，让有阳光的地方变得更光，让有阴部的地方变得更暗。看起来这张照片是在太阳下山的时候拍下的。。。。。但是不知道什么原因，调完色后发现这张图有郭比特人的风格啊！



简单的说，我就是把整张图给变暖了。但是在这位女主角做更仔细的调整，把光和颜色调了一下，让这张图片产生一种“在梦境里搭车”的感觉。



这幅图挺难调的，原图有严重的颜色噪音，无论怎么调它的各种颜色都会导致其中一方颜色的分辨率达到极端。我现在在这张调图仍然存在这种问题，但是我还是把云彩给调得明显一点了。



今年国庆节我买了一部750D，我得到了我的第一部单反相机。

购买相机的主要动机是为我的摄影艺术课作业做准备，其次是

想要它玩一玩。

但是这话说，但是随着时间过去，除了作业以外，有空的时候

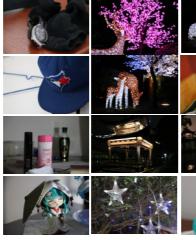
我就拿着它拍照，时常出门都不忘带相机。就这样，一拍就

拍了几百多张。

因此，这本相册将展示这三个月里我拍了些什么。

(以下图片全拍摄自作者本人)

初次见面



十月



买了相机后不到一个月里，我对我的新相机爱不释手。

骑着我的自行车，从宿舍到校门，从宿舍到图书馆，从图书馆到西湖，见到有趣的事物就立马按下快门，咔嚓一下来。



11月



回来之后，我再汽车到西湖周边，继续拍大自然的美。



12月



和750D相处的时间虽短，但我还是会继续努力拍出更多好的照片。

对于这个作业，我只想说一个字：

难

原因有很多。

一是InDesign很难用，就像我当初从Coreldraw转用Illustrator一样，要认识的功能很多。不过，最折磨我的是用颜色和移动物体没有Coreldraw那么的灵活和便捷。可能是因为InDesign考虑到的东西比较多，所以才会这么的仔细的。

二是排版问题，也是相册的“灵魂”。这个作业可不只是贴图片那么简单，我必须要考虑到页面和图片的尺寸，要怎么样的摆图片法，要怎么样的对齐法。图片组合有一张出格了就不好看了。图片挤在一起就整体看起来就很凌乱。.....以上这些东西都要考虑到的。

我到现在还是没掌握好排版，可能是我没耐心吧。但是我这是来学东西的，学到的东西就要不断的练习，才能掌握好它。就像我当初初学Coreldraw时的这一份热情，一定要怀着愿意学和好奇的心情去把它们给练好。

相册

ALBUM

总结 ED

其实，海报也好，相册也好，我还是想继续从这些设计软件学习并做出更多作品。

但是，眼看这个学期将要结束了，以后再也来不了这堂课了。

所以说，接下来就是要靠自己了。

课堂中，老师教的我都学到了，作业我也都做好了。我从作业中收获了不少那是肯定的。之后的考验就是把自己学到的东西继续实践出来。社团的工作和我老爸的设计工作我会很乐意的去帮手。

毕竟我是个学生嘛，学东西是我的主旨，我能感觉到将来还有很多东西需要学到了呢，平面设计也不例外。但是比起学它，我应该要更加地享受它，因为从一开始，设计就是我的爱好。

资料 REFERENCE



图片出处

美国摔角大联盟，《德安杰洛·德内罗的微笑》(p.3)

Rockstar公司，《侠盗猎车手5》游戏封面(p.5)

史蒂夫·麦凯瑞，《阿富汗女孩》(p.6)

查尔斯·艾伯茨，《摩天大楼上的午餐》(p.6)

赫斯特·法斯，《战争是地狱》(p.6)

多伦多蓝鸟棒球队标志(p.7)

温哥华加人冰球队标志(p.7)

livetune，《Change your world》(p.7)

*以上标注的照片外的其余照片均来自作者本人。



网站参考

Bilibili视频弹幕网：[bilibili.com](https://www.bilibili.com) (p.5)

IGN游戏媒体网：[ign.com](https://www.ign.com) (p.5)

虾米音乐网：[xiami.com](https://www.xiami.com) (p.5)

Stackoverflow编程论坛网：[stackoverflow.com](https://www.stackoverflow.com) (p.5)

pixiv绘画分享网：[pixiv.com](https://www.pixiv.net) (p.5)

编辑者：谢文轩
排版者：谢文轩

指导教师：庐小雁
课堂：《平面制作基础》
指导地址：浙江大学紫金港校区月牙楼611室

联系方式：

(+86) -18867146184
burnouting@126.com

中国浙江省西湖区浙江大学紫金港校区
留学生公寓A栋1119室

