

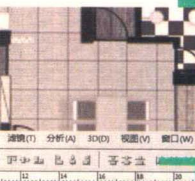
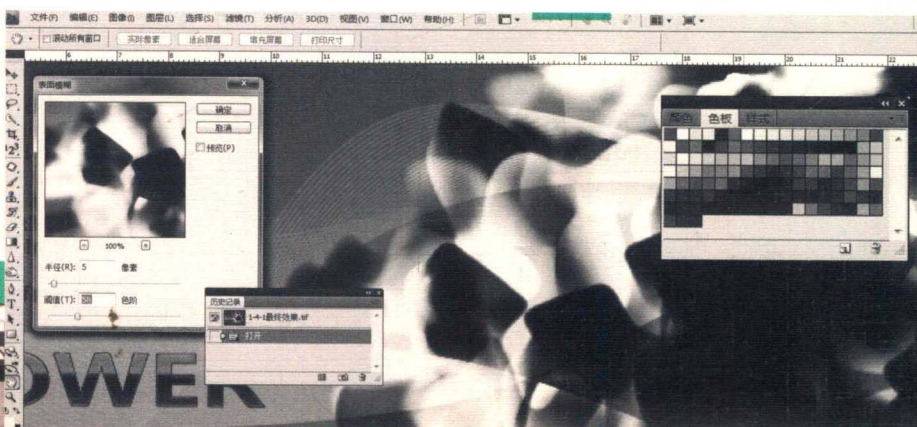
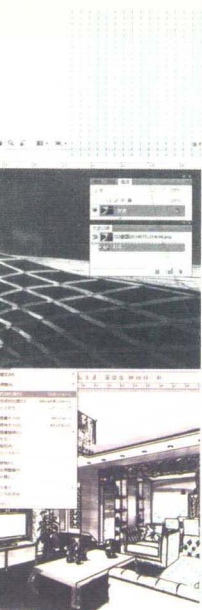


GAODENG YUANXIAO YISHU SHEJI
CHUANGXIN SHIXUN JIAOCAI

高等院校艺术设计创新实训教材

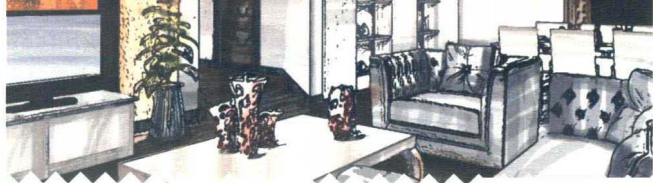
计算机 辅助平面设计

唐湘晖 王 越 编著



重庆大学出版社
<http://www.cqup.com.cn>





GAODENG YUANXIAO YISHU SHEJI
CHUANGXIN SHIXUN JIAOCAI

高等院校艺术设计创新实训教材

I JISUANJI FUZHU
PINGMIAN SHEJI

计算机辅助 平面设计

唐湘晖 王 越 编著 I

重庆大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

计算机辅助平面设计 / 唐湘晖, 王越编著. —重庆:
重庆大学出版社, 2014. 8
高等院校艺术设计创新实训教材
ISBN 978-7-5624-7922-2

I. ①计… II. ①唐… ②王… III. ①平面设计—图形软件—高等学校—教材 IV. ①J524②TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第086108号

高等院校艺术设计创新实训教材

计算机辅助平面设计

唐湘晖 王 越 编著

策划编辑: 张菱芷 蹇 佳 席远航

责任编辑: 蹇 佳 黄 岩 版式设计: 李南江 叶茂梅

责任校对: 谢 芳 责任印制: 赵 晟

重庆大学出版社出版发行

出版人: 邓晓益

社址: 重庆市沙坪坝区大学城西路21号

邮编: 401331

电话: (023) 88617190 88617185 (中小学)

传真: (023) 88617186 88617166

网址: <http://www.cqup.com.cn>

邮箱: fxk@cqup.com.cn (营销中心)

全国新华书店经销

重庆市金雅迪彩色印刷有限公司印刷

开本: 710 × 1020 1/16 印张: 15 字数: 280千

2014年8月第1版 2014年8月第1次印刷

印数: 1—3 000

ISBN 978-7-5624-7922-2 定价: 42.00元

本书如有印刷、装订等质量问题, 本社负责调换
版权所有, 请勿擅自翻印和用本书
制作各类出版物及配套用书, 违者必究

序

进入21世纪的第二个十年，基于云技术和物联网的大数据时代已经深刻而鲜活地展现在我们面前。当前的艺术设计教育体系将被重新建构，同时也被赋予新的生机。

艺术设计教育的学校模式满足了工业化时代的人才需求；专业的设置、衍生及细分是应对信息时代的改革措施。然而，在中国经济飞速发展的过程中，中国的艺术设计教育却一直在被动地跟进。未来的学习，将更加个性化、自主化，因为吸收知识的渠道遍布在每个角落；未来的学校，将更加注重引导和服务，因为学生真正需要的是目标的树立与素质的提升。在探索过程中，如何提出一套具有前瞻性、系统性、创新性、具体性的课程改革方法将成为值得研究的话题。

本套教材集合了一大批具有丰富市场实践经验的高校艺术设计教师作为编写团队。在充分研究设计发展历史和设计教育、设计产业、市场趋势的基础上，不断梳理、研讨、明确了当下艺术设计教育的本质与使命。我们提出：一是将“以市场为导向、以科技为基础、以艺术为手段”作为当下设计教育的立足点，是改善学生知识结构、激发学生自主学习潜能、建立新教学体系的指导思想，也是编写本套教材的理论基础；二是“将基础课程模块化、主干课程目标化、实践课程项目化”，是在知识爆炸的时代，重新建构艺术设计教学体系的优化解决方案；三是注重学生职业素养培训的“亮相教育”，是将理论知识与市场经验转化为青年设计师核心竞争力的关键。

紧跟时代、引领时代，是当下艺术高等教育的路径，我们才刚刚起步。敬请朋友们批评、指正。

西南大学食品科学学院包装工程系创始人

重庆人文科技学院美术学院院长

张 雄

2014年1月

前言

计算机辅助平面设计是一门艺术设计基础课程，其主要的目的是通过计算机手段来实现平面设计所表达的内容。作为一种视觉语言，如何准确、有效、悦目地传达信息给观者，是平面设计必须解决的问题。随着计算机技术的进步，用计算机手段实现设计理念，制作出让人耳目一新的作品已成为大多数设计者的首选。但是使用何种软件？如何使用软件？这些软件如何实现平面设计者的设计理念？这就是本书将要解决的问题。

为了更有效地达到教学目的，真正做到“计算机辅助平面设计”，本书抛弃了传统的软件学习模式，不再单一地讲解软件、工具，而是把计算机技能与平面设计案例直接结合起来，采用“任务式”教学模式进行讲解。在完成设计任务的过程中，学生通过对实际平面设计案例的制作，既学习了软件，也了解了专业知识。

本书共分四个部分，第一部分主要介绍图形绘制的基本方法，直接利用常用设计软件CorelDRAW、Illustrator、Photoshop等进行图形绘制，完成设计；第二部分以处理图形为主要内容，将已有照片、图片通过设计软件进行处理，达到平面设计目的；第三部分主要以字体处理为主，文字是平面设计的重要组成部分，文字的排版、美化直接关系到平面设计作品的好坏，如何利用设计软件处理文字是本章重要内容；第四部分，“师法自然”则主要讲解如何用设计软件制作手绘效果，虽然计算机图形制作简便、效果逼真，但手绘效果的自然、随意对设计作品的观者也有极大的吸引力，利用电脑制作手绘效果，拓宽了计算机表达平面设计理念的手段。这样的章节安排，打破了传统软件类书籍的单一性，实际工作中该用哪种软件、工具，就讲解哪种软件、工具，可使学生学到的计算机知识更为实用。本书中Photoshop、Illustrator部分由唐湘晖老师编写，CorelDRAW部分由王越老师编写。

本书每章均安排了效果展示、拓展与思考。效果展示可让学生直接看到制作完成后应达到的效果；拓展知识主要讲解相关的平面设计知识，帮助学生衔接了解今后将要学习的课程；课后思考题结合每课内容给出练习任务，达到巩固知识的目的。

本书可供高等学校本、专科艺术设计专业师生使用，也可供同等学力教育及广大美术爱好者使用。

重庆人文科技学院美术学院
唐湘晖

目 录

走进平面设计软件	1
----------------	---

第一章 无中生有——绘制图形	5
----------------------	---

第1课 / 标志与图案	6
-------------------	---

第2课 / 家装平面图制作	13
---------------------	----

第3课 / 广告海报绘制	37
--------------------	----

拓展思考	47
------------	----

第二章 图中生变——处理图像	49
----------------------	----

第1课 / 人像画册的制作	50
---------------------	----

第2课 / 电影海报的制作	68
---------------------	----

第3课 / 楼书制作	83
------------------	----

第4课 / 效果图后期处理	102
---------------------	-----

拓展思考	119
------------	-----

第三章 图由字来——文字处理	121
----------------------	-----

第1课 / 卡片制作	122
------------------	-----

第2课 / 包装制作	163
------------------	-----

第3课 / 网站首页制作	178
--------------------	-----

拓展思考	210
------------	-----



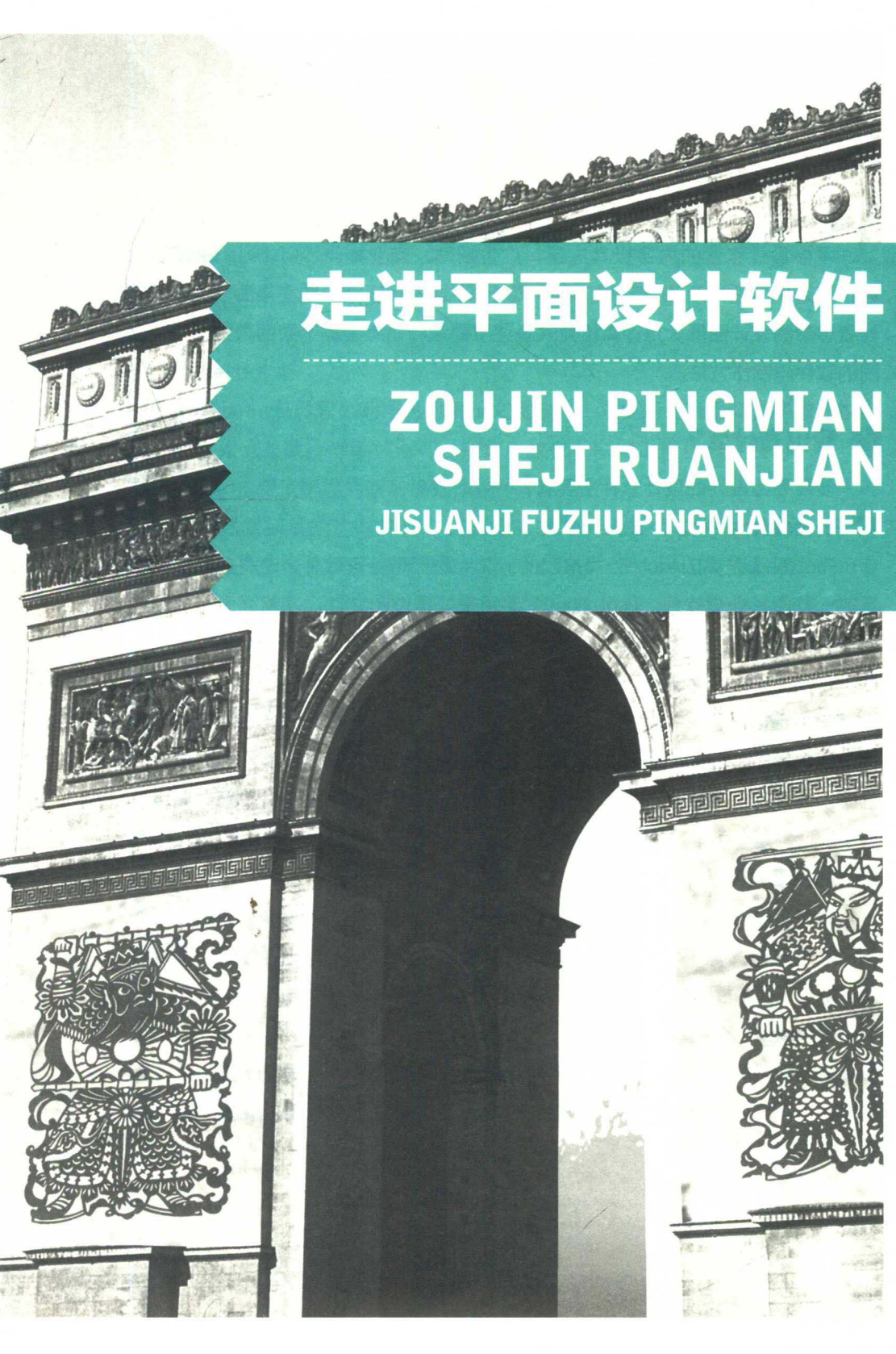
第四章 师法自然——手绘效果处理 211

第1课 / 手绘效果图制作 212

第2课 / 插画制作 220

拓展思考 233

致谢 234



走进平面设计软件

ZOUJIN PINGMIAN
SHEJI RUANJIAN
JISUANJI FUZHU PINGMIAN SHEJI

平面设计包含的内容极其广泛，广告招贴、商业插画、CI、VI、书籍装帧等，都是平面设计涉及的范畴。概括来说，平面设计泛指一切在平面空间表达设计者思想的设计图形。用计算机方式表述平面设计，可根据不同的内容，采用不同的软件与制作方法。

1 我们有什么？

涉及平面设计的设计软件主要有：

1) Photoshop

Photoshop是美国Adobe公司推出的一款大型图形处理软件，也是应用最为广泛的一款图形处理软件。Photoshop主要用来处理位图文件，功能强大，操作界面友好，对图像的常见操作和变换做到了非常精细的程度，拥有非常丰富的插件，可以很自然的用图形表达设计者的理念。

2) Illustrator

Illustrator也是美国Adobe公司推出的一款图形处理软件，不过这款软件的主要用于处理矢量图形，进行印刷制作、专业出版、网页制作、多媒体图像处理等设计，是一款非常好的图片处理工具。

3) CorelDRAW

CorelDraw是加拿大Corel公司推出的平面设计软件，主要用于矢量图形制作，也可进行图像编辑，功能强大，使用方便，制作标志、处理版式、绘制包装、处理网页等相当方便，是平面设计者常用的一款软件。

4) InDesign

InDesign是美国Adobe公司推出的一款专业排版软件，主要用于出版业，为杂志、书籍、广告等灵活多变、复杂的设计工作提供了一系列更完善的排版功能，使用简单方便。

5) Freehand

Freehand是美国Adobe公司推出的一款平面矢量图形设计软件，主要用于机械制图、建筑蓝图及矢量图形的绘制，实用且灵活。

6) Powerpoint

Powerpoint是微软公司推出的演示文稿软件，主要用于将设计提案放在投影仪或者计算机上进行演示，也可以把文件放在互联网上进行远程展示，是一款应用广泛、接受度极高的演示稿制作软件。

除了上面列举的这些软件，还有很多其他专业制作软件，本书不一一讲解，而是以应用最为广泛的Photoshop、CorelDraw、Illustrator为基础，进行专业学习。

2 我们可以做什么？

电脑进入设计领域，大大解放了人的重复性、机械性劳动，让设计变得更加简洁、高效，简而言之，其优点可概括为以下几点：

1) 高效、快捷

有些机械性的步骤用手工操作也许会花上几天，用计算机软件可以很快完成，且效果良好。

2) 便于修改

电脑做错了的地方可以恢复重来，修改极其方便，亦可随意保存。

3) 可以拓展设计思维

通过电脑制作，特别是一些特效制作，可以把设计想象以图形的方式表达出来，不受实际空间、地点的约束。

计算机的强大功能，让设计软件成为设计师的必备工具，只要有设计，就会有电脑制作相伴随。特别是在平面设计领域，字体设计、广告制作、网页表达、插图绘制、包装设计等，没有哪一样能离开计算机软件的帮助。现在不懂电脑的设计师已是凤毛麟角。

但在计算机普及于设计领域的今天，也出现了一个非常突出的问题，那就是有一部分设计者过于看重计算机软件的操作，只知道拿操作图形设计软件技术为生存手段，而忽略了作为设计的根本——设计思维，想象与设计原则，这导致了一部分计算机技术强大但设计能力弱小的设计者的出现，于设计的发展并无益处。

作为真正的设计者，一定要牢牢记住，计算机只是一个工具，它可以让我们的设计制作变得简单、便于实现，但不能替代设计师的创造、想象与独特的思维方式。

《计算机辅助平面设计》是让我们掌握设计工具的一本工具书，在制作案例的过程中学习软件，为设计思维的准确表达奠定基础。利用Photoshop，我们可以学习标志的制作、图片的各种调色处理、文字的特效制作、手绘插画的制作、广告设计、楼书设计、书籍设计的表达等；利用CorelDRAW，我们可以学习矢量图形的绘制、文字的排版、平面图形的排版等；利用Illustrator，我们可以学习插画的绘制、文字的处理等。

每个软件都不停地在升级，出现在市面上的版本也有很多，但不管是什么版本，其基本的工具、界面、操作都基本一致，我们只要掌握好制作方法，任何版本的软件上都可以灵活使用。

本书Photoshop版本为Photoshop cs6，CorelDRAW版本为CorelDRAW X6，Illustrator版本为Illustrator cs6。

第一章

无中生有——绘制图形

WUZHONG SHENGYOU
HUIZHI TUXING

JISUANJI FUZHU PINGMIAN SHEJI

NO.1

〔要点〕通过对CorelDRAW、Illustrator三个软件绘制的几个案例的解析，让初学者能运用软件轻松上手绘制一个图形。

由于CorelDRAW其矢量软件的特殊便捷性，在商标设计、标志制作时大家第一反应都是利用它去绘制完成。本节我们利用CorelDRAW来制作完成一个简单的幼儿园标志，希望大家熟悉CorelDRAW的基本操作方法（图1-1）。

用CorelDRAW绘制的幼儿园标志效果（图1-1）。

1 背景元素制作

（1）新建一个文件，选择椭圆工具 ，按住【Ctrl】键画出一个正圆。填充颜色C:0 M:0 Y:100 K:0（图1-2）。



图1-1

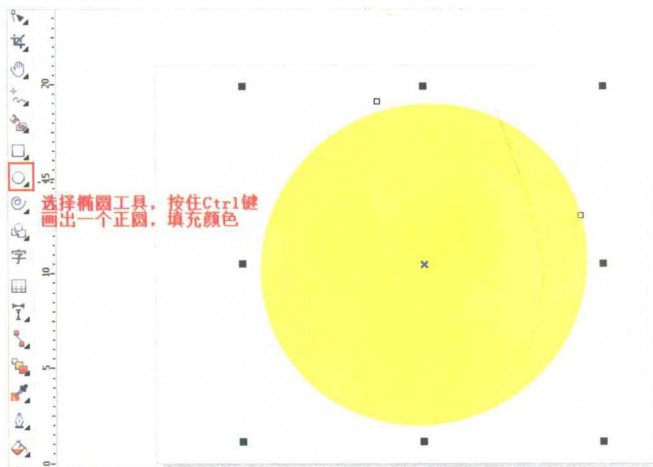


图1-2

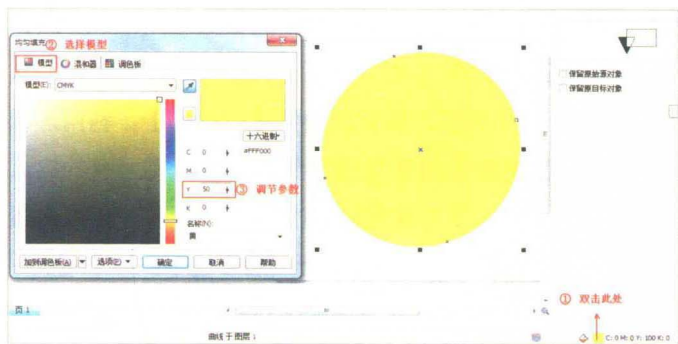


图1-3

(2) 复制一个圆形，使用快捷键【Ctrl+C】和【Ctrl+V】，更改颜色为C:0 M:0 Y: 50 K:0 (图1-3)。

(3) 鼠标移至一个边角点，配合shift键等比例将其稍微调大一些 (图1-4)。

(4) 选中当前物体，点击右键→顺序→到图层后面【Ctrl+Page Down】，增加图形的层次感 (图1-5)。

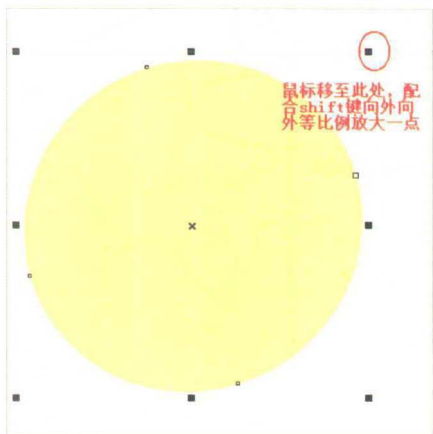


图1-4

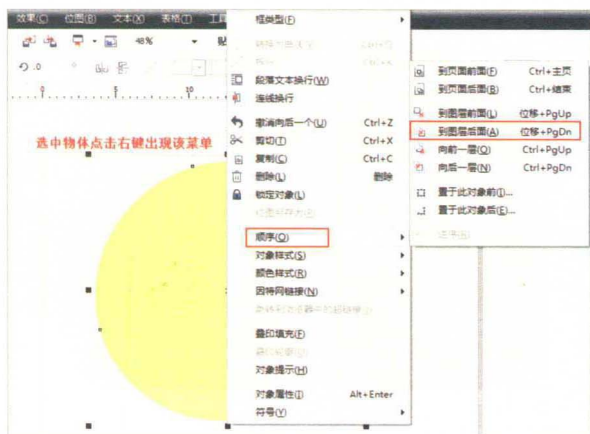


图1-5

2 主体元素制作

(1) 选择星形工具，在属性栏中设置边数为5，绘制五角星 (图1-6)。

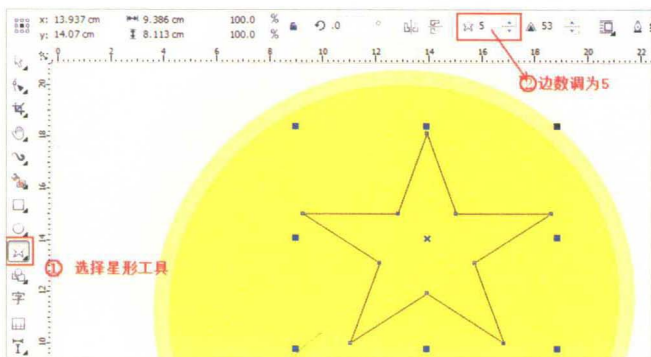


图1-6

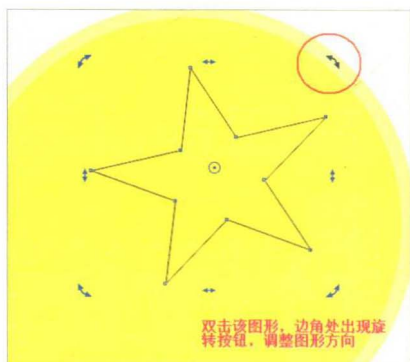


图1-7

(2) 双击该图形，边角处出现旋转按钮，调整图形方向(图1-7)。

(3) 将图形转化成曲线【Ctrl+Q】，利用形状工具调整各点至我们想要的雏形。将所有的锚点选中，点击上方属性栏转曲工具，将其转化为曲线，并变为对称节点，形状(图1-8)。

(4) 在形状工具下，选择图中所指锚点，点击属性栏的断开按钮，然后调整断开两点的位置和角度，达到我们想要的效果(图1-9)。

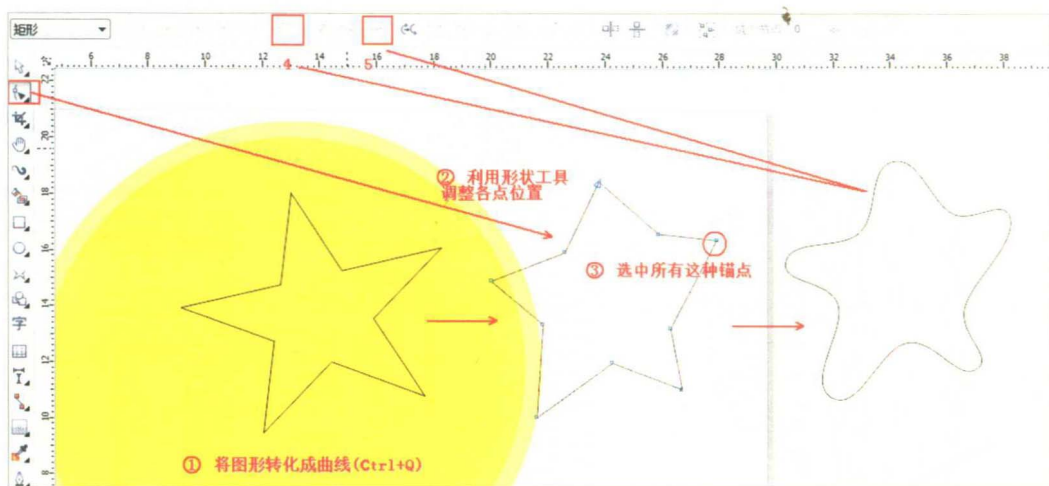


图1-8

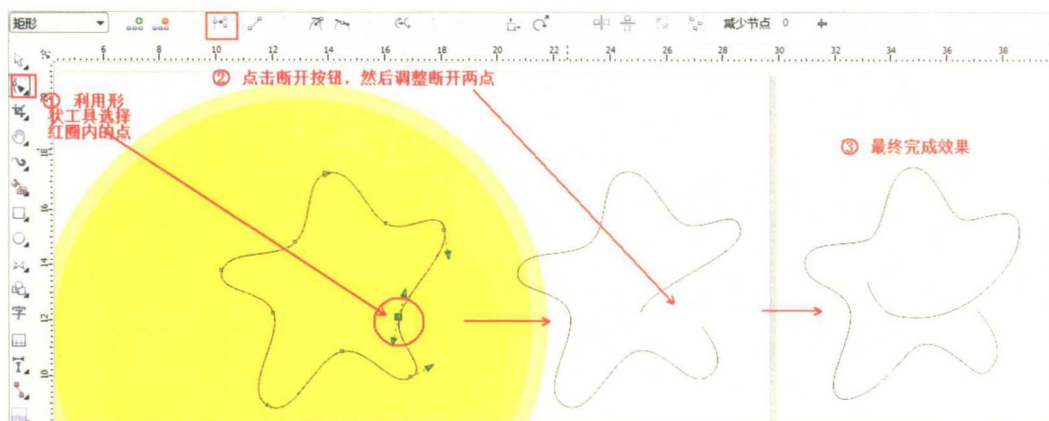


图1-9

(5) 利用轮廓工具将单线变为双线(图1-10)。

(6) 想单独调整轮廓样式, 单击该轮廓, 右键弹出菜单中选择拆分, 将里外线条分离, 删除内部线条(图1-11)。

(7) 再次利用形状工具, 选中相应的点, 用上方属性栏中的各种工具进行调整, 得到最终效果(图1-12)。

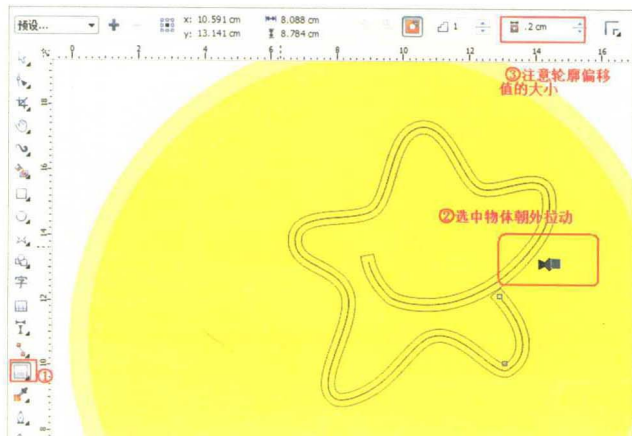


图1-10



图1-11

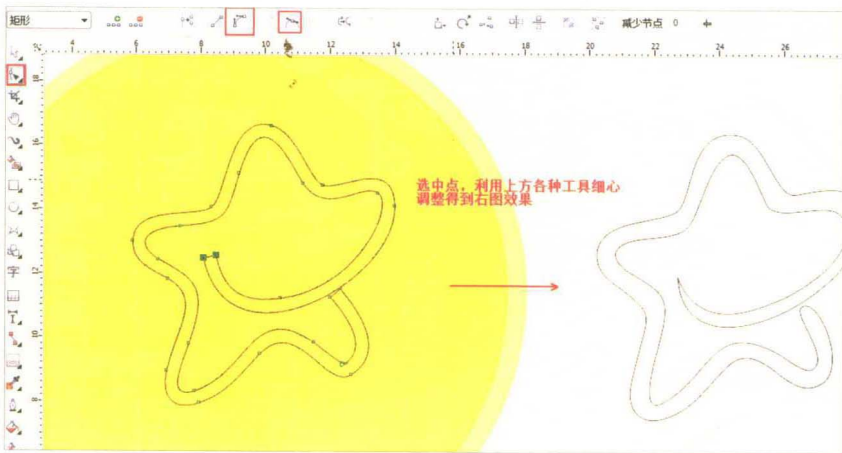


图1-12



图1-13

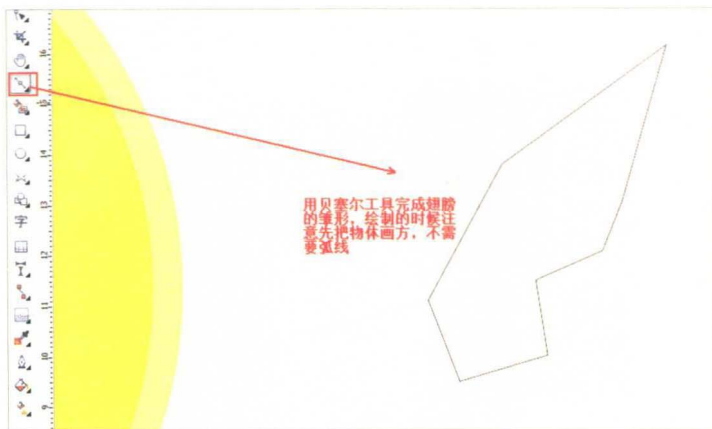


图1-14

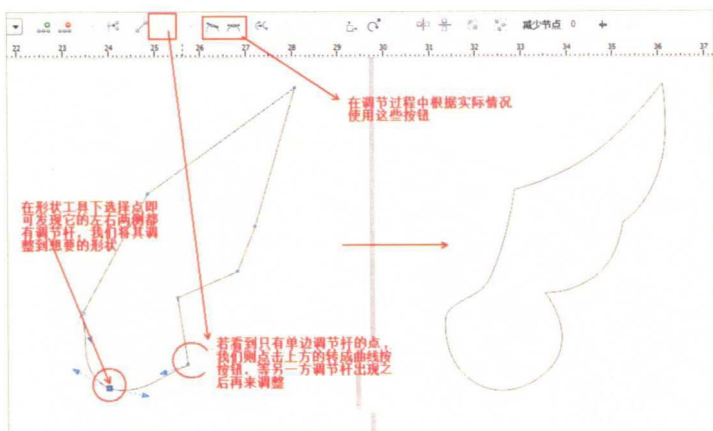


图1-15

(8) 利用圆形工具  绘制眼睛, 并利用渐变填充工具为其上色 C:90 M:30 Y:10 K:0, C:50 M:0 Y:10 K:0 (图1-13)。

(9) 用贝塞尔工具  完成翅膀的雏形, 绘制的时候注意可先把物体画方, 不需要弧线 (图1-14)。

(10) 再利用形状工具  进行细致调整。

“形状工具【F10】”与“贝塞尔工具”常相互配合使用, 每有“贝塞尔工具”节点定位不准或控制线偏移时, 都可以用“形状工具”移动节点或控制线上的控制点, 及时地对“贝塞尔曲线”进行纠正 (图1-15)。