

电 脑

平面设计制作实例

张 雨 编著

41

新时代出版社

- Photoshop 5.0
- Freehand 8.0
- Illustrator 7.0
- CorelDRAW 8.0
- Painter 5.0

电 脑 平 面 设 计 制 作 实 例

张 雨 编著

新 时 代 出 版 社

·北京·

图书在版编目(CIP)数据

电脑平面设计制作实例/张雨编著. —北京:新时代出版社, 2000. 1

ISBN 7-5042-0456-0

I. 电… II. 张… III. 平面设计-图形软件
IV. TP391.72

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 48863 号

新时代出版社 出版发行

(北京市海淀区紫竹院南路 23 号)

(邮政编码 100044)

国防工业出版社印刷厂印刷

新华书店经售

开本 850 × 1168 1/16 印张 9 3/4 ; 插页 4 246 千字

2000 年 1 月第 1 版 2000 年 1 月第 1 次印刷

印数: 1 - 4000 册 定价: 22.00 元

(本书如有印装错误, 我社负责调换)

■ 电 脑 平 面 设 计 制 作 实 例 ■



2.1.1 图像变化(Photoshop 5.0)



2.1.2 通道运用(Photoshop 5.0)



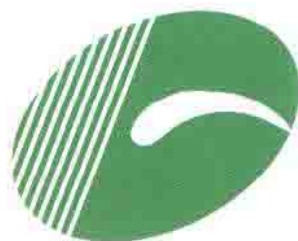
2.1.3 蒙板效果(Photoshop 5.0)



2.1.4 图像运用(Photoshop 5.0)

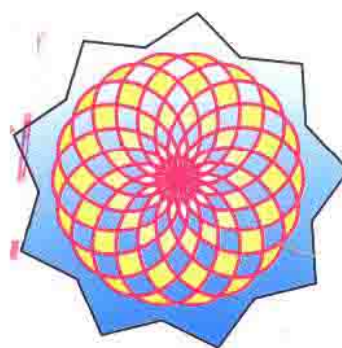


2.1.5 图像合成(Photoshop 5.0)

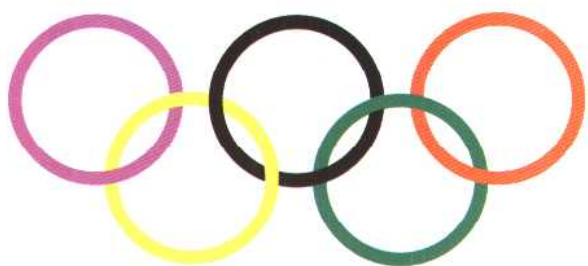


Greate Dragon

2.2.1 标志制作(Freehand 8.0)



2.2.2 彩球效果(Freehand 8.0)



2.2.3 连环图案(Freehand 8.0)



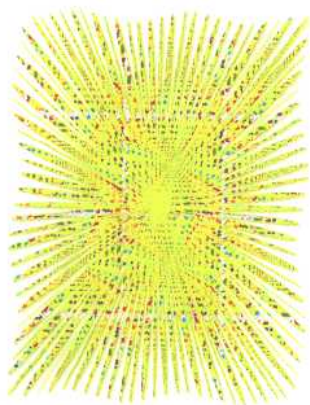
2.3.3 标签设计(Illustrator 7.0)



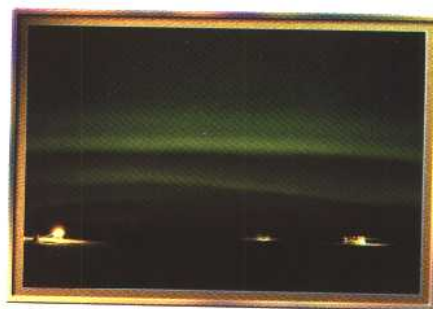
2.3.1 绘制卡通(Illustrator 7.0)



2.3.4 分割图案(Illustrator 7.0)



2.3.2 样本图案(Illustrator 7.0)



2.4.1 灯光效果(Painter 5.0)

■ 电 ■ 脑 ■ 平 ■ 面 ■ 设 ■ 计 ■ 制 ■ 作 ■ 实 ■ 例 ■

■ 电 脑 平 面 设 计 制 作 实 例 ■



2.4.2 绘画效果(Painter 5.0)



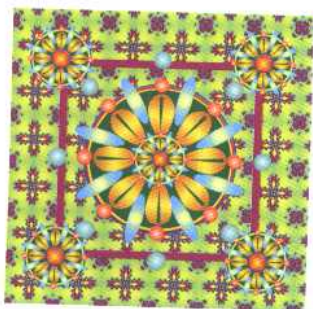
2.5.3 卡通图案(CorelDRAW 8.0)



2.5.1 包装制作(CorelDRAW 8.0)



2.6.1 凹凸字(Photoshop 5.0)



2.5.2 图案制作(CorelDRAW 8.0)



2.6.2 立体字(Photoshop 5.0)



2.6.3 浮雕字(Paintler 5.0)



2.6.7 镂空字(Illustrator 7.0)



2.6.4 卡通字(Illustrator 7.0)



实例欣赏



2.6.5 反白字(Illustrator 7.0)



实例欣赏



实例欣赏



2.6.6 花边字(Illustrator 7.0)



实例欣赏



2.6.8 填充字(Illustrator 7.0)



2.6.9 线描字(Freehand 8.0)

2.6.10 多彩字(Freehand 8.0)



2.6.11 错位字(Freehand 8.0)



2.6.12 渐变字(Freehand 8.0)



实例欣赏



实例欣赏



实例欣赏



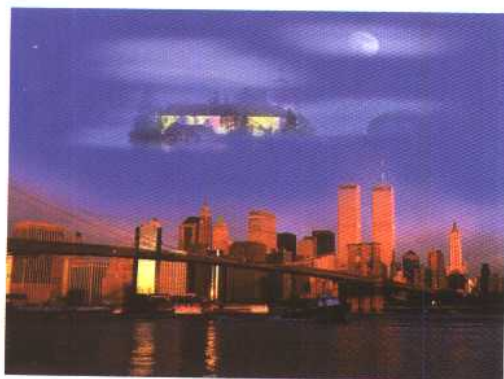
实例欣赏



实例欣赏



实例欣赏

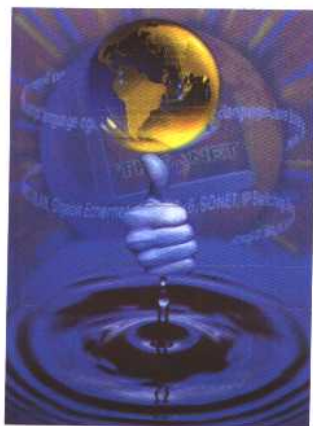


实例欣赏



实例欣赏

■ 电 脑 平 面 设 计 制 作 实 例 ■



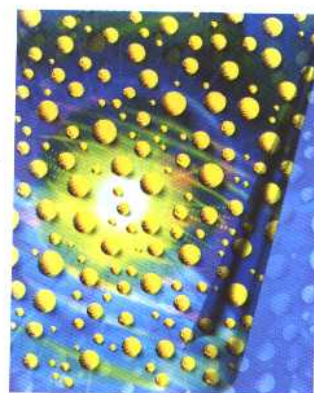
实例欣赏



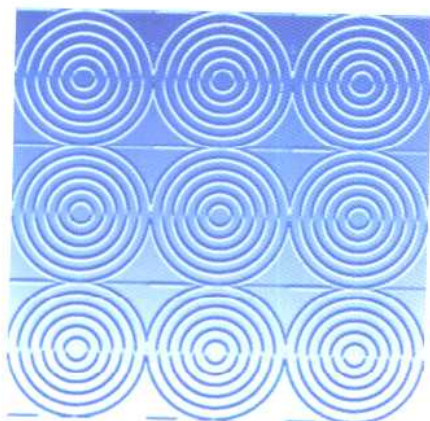
实例欣赏



实例欣赏



实例欣赏



实例欣赏



实例欣赏



实例欣赏



实例欣赏



实例欣赏



实例欣赏



实例欣赏



实例欣赏



实例欣赏

■ 电 ■ 脑 ■ 平 ■ 面 ■ 设 ■ 计 ■ 制 ■ 作 ■ 实 ■ 例 ■

前 言

众所周知,在平面设计领域中电脑已经替代了传统的手绘设计,使得工艺美术呈现出前所未有的辉煌和精彩,因而电脑平面设计培训目前我国正迅速并广泛地开展起来。自1996年我从事有关电脑平面设计书籍的编写工作以来,所接触到的平面设计软件方面的书籍,不论是翻译国外的,还是从台湾引进的或是近年国内大量创作编写的,大多是从讲述平面设计软件的操作方法入手,教给人们如何使用这些软件,但是随着电脑平面设计软件的推广和日益发展,从事电脑平面设计的人员已不满足现有的电脑平面设计软件基础学习和使用,他们渴望更进一步地通过实例学习,从实际工作角度入手,尽快掌握并运用这些软件。所以在1998年初,我就设想编写一本电脑平面设计软件综合实例教程,因去年先编写了一本Photoshop 5.0范例集和CorelDRAW范例集,以及其他工作原因,一直未能实现这个想法,今年在各方面的努力和支持下,这本小书终于面世,总算实现了我的一个小小心愿。

本书通过实例系统介绍了Photoshop 5.0, Freehand 8.0, Illustrator 7.0, CorelDRAW 8.0, Painter 5.0等软件的综合应用技巧,共分两章。在第一章中,介绍了电脑平面设计的一些基础知识和几个平面设计软件的特点及电脑平面设计流程,使初学者能短时间了解电脑平面设计。在第二章中我们精心制作了图像、图形、字体等实例,使读者在实际练习中熟悉Photoshop 5.0, Freehand 8.0等软件的操作环境、工具箱、菜单栏和面板。通过具体实例的学习,相信即使是初学者也能快速掌握软件的使用及实际制作技巧。另外本书附有彩页,供读者在练习中对照使用,在彩页中一部分图为实例制作的范例,一部分则供读者欣赏。

本书内容丰富、图文并茂、简单易懂,是一本实用性很强的专业用书,能使读者在较短的时间内快速学习和掌握这些软件的技术。本书不仅是从事图形图像专业开发人员的好帮手,也适合于自学及相关培训班的教学使用,通过对这本书的学习,相信一定能得到事半功倍的效果。

本书在编写过程中得到许多朋友的帮助,在此表示衷心的感谢。由于编写时间仓促,书中难免有疏漏之处,请广大读者及同行批评、指正。

张雨

1999年7月 北京

目 录

第 1 章	电脑平面设计软件基础知识	1
1.1	电脑基础知识	1
1.2	电脑的基本操作	2
1.3	电脑平面设计软件简述	2
1.4	电脑平面设计流程	3
第 2 章	电脑图形图像制作实例	5
2.1	图像处理 (Photoshop 5.0)	5
2.1.1	图像变化	5
2.1.2	通道运用	10
2.1.3	蒙板效果	21
2.1.4	图像运用	27
2.1.5	图像合成	31
2.2	图形处理 (Freehand 8.0)	40
2.2.1	标志制作	40
2.2.2	彩球效果	44
2.2.3	连环图案	49
2.3	图形制作 (Illustrator 7.0)	53
2.3.1	绘制卡通	53
2.3.2	样本图案	58
2.3.3	标签设计	63
2.3.4	分割图案	68
2.4	绘画造型 (Painter 5.0)	73
2.4.1	灯光效果	73
2.4.2	绘画效果	79
2.5	图形创意 (CorelDRAW 8.0)	84
2.5.1	包装制作	84
2.5.2	图案制作	88
2.5.3	卡通图案	94
2.6	平面软件字体效果	99
2.6.1	凹凸字 (Photoshop 5.0)	99
2.6.2	立体字 (Photoshop 5.0)	104
2.6.3	浮雕字 (Painter 5.0)	111
2.6.4	卡通字 (Illustrator 7.0)	115
2.6.5	反白字 (Illustrator 7.0)	119
2.6.6	花边字 (Illustrator 7.0)	124
2.6.7	镂空字 (Illustrator 7.0)	127
2.6.8	填充字 (Illustrator 7.0)	131
2.6.9	线描字 (Freehand 8.0)	134
2.6.10	多彩字 (Freehand 8.0)	139
2.6.11	错位字 (Freehand 8.0)	143
2.6.12	渐变字 (Freehand 8.0)	147

第 1 章 电脑平面设计软件基础知识

1.1 电脑基础知识

虽然我们学习的是平面设计软件实例操作, 但我们有必要了解一些电脑的基础知识, 这样在使用电脑时可以更加充分发挥电脑的功能, 提高工作效率。

电脑的系统: 硬件和软件。

★硬件 (电脑的外形部件): 组成电脑的重要部分, 如键盘、显示器、主机等。

硬件组成: 由主机系统、存储设备和输入输出几大部分组成。

主机系统: 包括中央处理器 (CPU)、内存、总线 (BUS)。

中央处理器: 英文简称 CPU (Central Processing Unit), 犹如电脑的大脑, 来完成用户软件所确定的全部计算任务, 也是衡量电脑档次和先进程度的重要标志; CPU 包含算术逻辑部件和控制部件, 这对电脑的性能好坏关系重大, 就好比人脑的思维能力和反应速度; CPU 的速度的量化概念是时钟频率, 单位是兆赫 (MHz), 它是最直接体现 CPU 速度的指标。

内存: 电脑存储器是电脑的记忆部件, 可分为内存和外存两类; 对于平面设计来说, 内存是一个非常重要的概念; 内存也称主存储器, 好比人的记忆力, 记忆力的好坏非常重要, 对于电脑更是如此, 外部存储器又叫做辅助存储器, 软盘、硬盘都属于外部存储器。

总线: 在主机板上, 有一系列的总线, 专门负责电脑内部的信息传送, 通过它, 电脑各组成部分之间才可以进行数据和命令的传送; 总线技术关系到电脑系统的整体运行速度, 电脑图像处理往往要占用高达好几个兆字节以上数据空间, 要求 CPU 和存储器间, CPU、存储器和硬盘间的数据传送速度快; 而一般电脑用的总线标准如 AT 总线、EISA 总线等, 在运行图像处理软件时, 实在不能令人满意, 因此, 最好选用新标准 VESA Local 总线和 PIC 总线的电脑。

存储设备: 外部存储设备, 简称外存, 是电脑记录大量数据、程序和各种各样信息的载体。

磁盘和磁盘驱动器是目前存储数据与程序的最常用设备。磁盘分为软盘和硬盘。软盘存储信息较少, 速度比硬盘慢, 但能从电脑上取下, 像一个磁带一样, 可以拷贝文件到电脑中, 也可以从电脑中拷贝文件到磁盘, 用做备份或传送到另一台电脑中。软盘直径为 3.5 英寸 (3.5in, 1 英寸 = 25.4mm), 它的存储容量为 1.44MB; 硬盘存储信息容量比软盘大得多, 相对的速度也快, 硬盘通常作为电脑的数据和程序中心仓库, 使用率很高。

光盘 (CD-ROM): 是一种利用激光来达到高密度存储的另一种存储设备, 它容量大、不易损坏。

输入输出设备: 包括显示器、鼠标、键盘、扫描仪、数码相机、打印机等。

显示器: 显示画面的设备, 有不同的尺寸。

鼠标: 用于使用指令, 代替笔工具在屏幕上绘画。

键盘: 主要用于输入文字。

扫描仪: 是把图片输入电脑中的主要工具, 主要分为平板扫描仪和滚动扫描仪两种。

数码相机: 也叫电子相机, 能直接把拍摄的图片记录在磁盘上, 输入到电脑中进行处理。

打印机: 是平面设计系统中最重要的输出设备, 分为针式打印机、喷墨打印机、激光打印机、热升华打印机。

★软件：为了运行、管理、维护电脑而编制的各种程序的总和，它包括系统软件和应用软件，如Painter，Photoshop等。

系统软件：能启动并运行电脑的软件，使电脑产生窗口。

应用软件：是指具体做哪些工作的软件，它的应用范围包括平面设计、办公自动化、多媒体制作、电子表格等方面；平面设计软件大概可以分为三种，即图像处理软件、图形处理软件和排版软件。

1.2 电脑的基本操作

1) 安装、启动

连接显示器：显示器接线与主机接口相接，显示器的电源线与电源插座相接(也有和主机相连的)。

连接键盘和鼠标：键盘和鼠标接口接到主机接口上。

连接主机：主机电源线接到电源插座上

一般情况下电脑的每一个接口只有一个，只要你找到相应的接口就可以将电脑安装成功。

启动：按主机的POWER按钮，即可开机。

重新启动：如果死机可以按主机RESET按钮重新启动，也可以使用Ctrl+Alt+Delete键重新启动。

窗口操作：如果你用的是PC机，启动电脑后可以看到Windows界面，“我的电脑”可以浏览电脑上的内容(各种文件、文件夹及程序)，“回收站”提供了临时放置文件的场所，用户可以把文件放在此处以备删除或恢复，还有“我的文档”和一些应用软件的快捷方式，另外在界面的左下角有“开始”按钮，打开“开始”按钮，可以进入“程序”菜单，选择你所需要的应用程序。

2) 使用鼠标

单击：用鼠标单击文件，文件被选中。

双击：双击鼠标可以打开文件。

拖/拉：单击鼠标并拖动文件可以将文件移动位置。

选择区域：用鼠标在窗口中单击后拖动出一个区域，将选中多个文件。

配合键盘使用：配合使用Ctrl键可以加选或不选；配合使用Shift键，可以连续加选或不选。

1.3 电脑平面设计软件简述

众所周知，在平面设计领域中电脑已经替代了传统的手绘设计，使得工艺美术呈现出前所未有的辉煌和精彩，因而电脑设计在广告装潢、包装、书籍装帧、服装设计等领域达到了无所不在的境地。

电脑平面设计也就是电脑辅助平面设计系统，包括书籍装帧、海报设计、服装设计、舞台布景、企业形象、工业产品、邮票、环艺设计等不同应用领域，根据应用领域的不同，又可将平面设计系统分为电脑广告设计系统、电脑动画设计系统、建筑设计系统、服装设计系统等。

目前存在的平面设计软件有三类：第一是图像处理软件；第二是图形处理软件；第三是桌面组版软件。

图像处理的最著名的软件有 Adobe 公司的 Photoshop，它的处理对象是图像，即以点阵来描述有层次感、有灰度级的图片或照片。利用 Photoshop 可以进行图像饱和度、图像合成、亮度调节、特技效果等等操作，从而使作品获得意想不到的效果。在以此类软件进行创作时要特别注意设置文件本身的页面尺寸、分辨率及文件的模式(Mode)，分辨率越高图像质量越高，但文件也就越大。如果作品需要打印或印刷，则在新建文件时要将文件模式设置成四色分印模式(CMYK)。

图形处理软件有 CorelDRAW, Painter, Adobe Illustrator 和 Aldus Freehand 等，它们处理的对象是图形，是以点、线、面来描述的矢量图。它们的功能主要是造型，利用这些软件可以轻松设计出各种任意的图案、文字，同时，用它们做出的作品不会有锯齿和挂网，因为其曲线是由精确的数学表达式来表示的矢量曲线，而不是由点阵组成的线，在文字处理上与图像软件区别尤为明显。Painter 不但可以进行图像处理，而且它更大的优点是仿天然绘画技术，它提供了铅笔、钢笔、喷笔、毛笔、粉笔和橡皮等十几种绘画工具，使艺术家能够在电脑上直接绘画以及制作动画的功能。

桌面组版软件有 Adobe PageMaker, QuarkXpress 等，在它的文本编辑册内，可以很容易地进行文字的输入和设定，使用控制板不但可以精确地定位物体，还可以快速进行各种文字属性的设定，利用它的排式，能够十分方便地进行大量文字的统一设定，使用它的图文混排功能，能够完成文字和图形的完美结合，而且可以随时进行图形位置的变化，而绕排的文字跟随图形的移动进行重新排列，它的主页功能可以让你节省重复工作的时间。

实际上，对于不是专业从事排版工作的设计人员来说，可以用图形处理软件来完成桌面组版软件的工作，因为图形处理软件同样可导入(Import)、导出(Export)图像和实现图文混排。例如：用 CorelDRAW 导入图像后再输入文字进行分栏、排版，然后送到印刷厂即可直接发排印刷。当然，桌面组版软件还有一些其他的独到之处，像 6.5 版本的 PageMaker 可将编辑好的文件直接转换成 HTML 及 PDF 格式，不过最新的 CorelDRAW 8.0 也有此功能，而且它还增加了位图的处理功能及阴影的制作等等，大有统领图形、图像、桌面组版之势。

1.4 电脑平面设计流程

简单概括电脑平面设计流程主要分为输入、编辑、排版、输出等几步。

输入：在平面设计工作中，大多数作品都少不了实景照片或标志图案，我们可以通过扫描或利用光盘将所需要的图像文件输入到电脑中，现在有很多图形、图像的材质库光盘，可以直接调用其中的材质，但还有很多时候我们需要客户指定的图形及图像，这就需要扫描，扫描我们需要用的是 Photoshop 这个软件，通过扫描可以将照片、画稿、底片等素材真实地转换成电脑数据，以便进一步加工处理，或是进行组版合成等；在扫描时必须注意掌握图形的分辨率，如果是印刷品，彩色的分辨率必须在 300 点/英寸或 300 点/英寸以上，黑白的也要 150 点/英寸。

编辑：对图像进行编辑用 Photoshop 软件，编辑主要是为了改善材质的品质，通过扫描的图像要经过修改将图像的杂点去掉，还可以将图像的饱和度、亮度、对比度改变，做一些特殊的效果等，以往用手工制作时，需要很小心，不能有一点点的疏忽，但用电脑就轻松多了，你

可以任意修改，如果不满意可以重新再来，Photoshop 5.0 新增了历史记录功能,可以任意恢复，为我们编辑图像带来了更多的方便，这里重点提到的一点是，如果作品是要输出印刷，必须将文件模式转换成 CMYK 并存成 TIFF 或 EPS 格式，如果是编辑图形我们需要 Freehand, Illustrator 等软件，做一些图标、标志等工作。

排版：排版软件目前使用得最多的是 PageMaker，它可以将 Photoshop 或 Freehand 制作的图形、图像引入到软件中，任意放大缩小，加上排好的文字，形成图文合一的版面。简单的排版还可以用 Freehand，它可以将剪切的图像放置到文件中，加上文字说明；另外 CorelDRAW 这个软件具有很好的排版功能并可以直接出片，现在是一个应用比较广的软件。

输出：如果客户要看小样，那么我们可以通过打印机将文件打印成黑白或彩色的，最后可以将文件输出到磁盘中或外置硬盘中，拿到输出中心输出胶片，准备印刷。