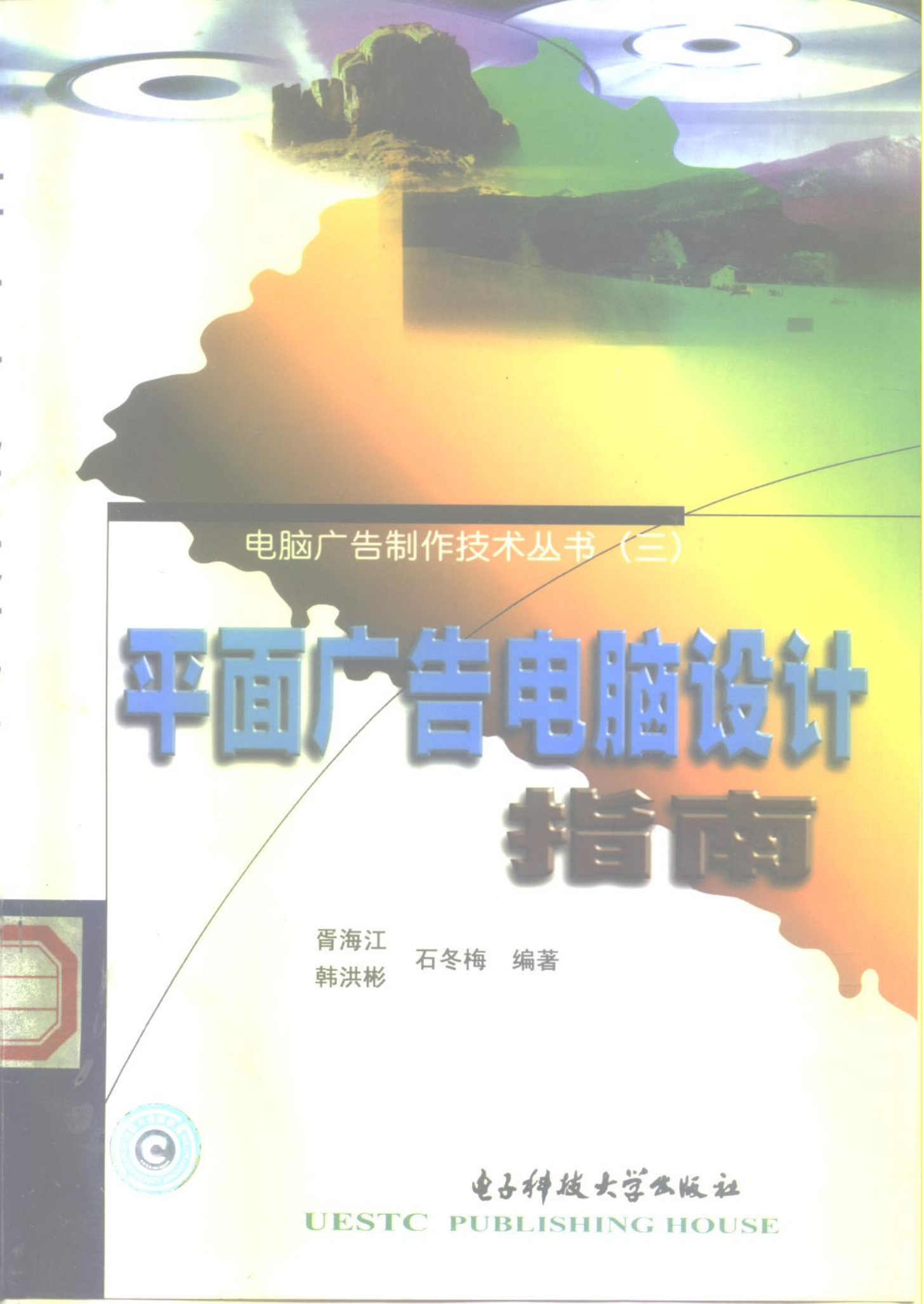




电脑广告制作技术丛书（三）

平面广告电脑设计 指南

胥海江 石冬梅 编著
韩洪彬



电子科技大学出版社
UESTC PUBLISHING HOUSE

441540

电脑广告制作技术丛书 (三)

平面广告 电脑设计指南

胥海江 石冬梅 编著
韩洪彬

电子科技大学出版社

TS/67/01

内 容 提 要

平面广告设计是广告设计中的一个重要领域,电脑在平面广告设计中的广泛应用,使广告设计上了一个新台阶。本书重点介绍了目前广泛使用的创意设计软件 PhotoShop、PhotoStyler、CorelDRAW!,以及具有强大功能的素材提取工具 Hijaak Pro、Capture 等实用软件的实际使用方法;还介绍了 PhotoShop 对文字的处理功能,展示了特技字的制作过程。本书并附录了一些实际的应用方面的实例,以供参考。本书既可作为新闻、广告及计算机等各有关专业技术人员的重要参考,也适合作相应的大学本专科教材以及中专、中技和职高等类学校的教材,本书还是各类电脑广告从业人员和所有对电脑广告感兴趣人员的必备工具书。

声 明

本书如果没有四川省版权防盗标识,不得销售。版权所有,违者必究,举报有奖。举报电话:(028) 6636481 6241146 3201496

平面广告电脑设计指南

胥海江
韩洪彬 石冬梅 编著

出 版:电子科技大学出版社(成都建设北路二段四号,邮编:610054)
责任编辑:张致强
发 行:新华书店经销
印 刷:四川建筑印刷厂
开 本:787×1092 1/16 印张:13.75 字数:350千字
版 次:1999年5月第一版
印 次:1999年5月第一次印刷
书 号:ISBN 7—81065—150—1/TP·83
印 数:1—4000册
定 价:18.00元

总 序

美国现代广告大师大卫·奥格威以及艾·里斯和杰·特劳特曾经概括说：20 世纪 50 年代是产品广告的时代，其特点是宣传产品的特性；60 年代是印象广告的时代，其特点是塑造产品与企业的形象；70~80 年代是定位广告的时代，其特点是确定产品在市场中的位置以利于和其它企业的产品展开竞争。而进入 90 年代后，世界经济日益从狭小的地方经济、区域经济发展到世界性的大经济，市场机制也日益成熟，企业间的竞争从局部的产品竞争、价格竞争、资源竞争、资金竞争、人才竞争、技术竞争、信息竞争等发展到企业的整体性竞争——企业形象的竞争。与此同时，我国的经济开始了从计划经济到市场经济的转换。迄今为止，我国的市场经济已经粗具规模，且其发展势头如日中天。在这种大环境下，要求我们的广告也要同世界先进的广告接轨。

这要求我们放眼世界，来看一看那些世界著名的广告是怎么创造出来的，然后再迎头而上，制作出中国的驰名世界的广告！

也许你已经知道，广告策划应该“以定位为核心，以创意为前提”；也许你已经懂得，科学的定位、富有想象力的创意必须通过某种媒介来展现其自身的价值。因为媒介是创意的物化形象的载体，创意只有通过媒介才能传播。但是广告的定位和创意及媒介的选择并不是本套书所讨论的。这是因为我们深深懂得，我国有多年的广告制作历史，在广告的定位和创意及媒介选择方面有很多宝贵的经验和大批优秀的广告制作人，而且现在市面上有关广告定位、创意及媒介选择的书已经很多。那么，我们缺乏的是什么呢？“工欲善其事，必先利其器”，我们缺乏的正是对制作现代广告的强有力的“器”——对电脑及其

相关设备的了解与认识。广告创作工具是实现广告定位和创意的必要前提，广告制作工具的选择直接影响到能否恰如其分地表现广告的定位和创意。不了解现代广告制作的工具，就谈不上创作出高水准的广告，更谈不上让中国广告与世界广告接轨。

鉴于此，这套“电脑广告制作技术丛书”应运而生了。严格说来，本套丛书是从广告制作技术方面、而不是理论方面的来论述广告的。近年来，随着计算机技术和多媒体技术的发展，计算机和多媒体的应用渗透到社会的各个领域。计算机和多媒体在广告制作领域起着越来越重要的作用。可以毫不夸张地说，现代的广告——不论是印刷类的还是广播类的，都或多或少地带有电脑的影子。因此，本套丛书将从一个全新的角度——把电脑当作现代广告制作中最重要的工具来论述电脑这个当今世界上最富生命力的现代广告制作工具。从结构上来说，本套丛书包括硬件和软件两个部分。在硬件部分重点介绍了以电脑为中心的各种常用于现代广告制作的外部设备，包括各种平面印刷类广告的制作工具——从打印机到扫描仪和各种视频广告的制作工具——从大屏幕显示屏、字幕机到视音频非线性编辑系统。在软件部分重点介绍了以电脑为工作平台的各种优秀的图形、图像及视音频处理软件，包括常用的平面广告制作软件——从 Photoshop、PhotoStyle 到 CorelDraw 和动画及视音频广告制作软件——从 3DS、Authorware 到 Premiere。

愿本套丛书对有志于从事广告专业的人们有所帮助！

编著者 于四川大学

目 录

第一部分 平面广告设计常用软件使用方法	1
第一章 PhotoShop 的使用方法介绍	1
1.1 PhotoShop 的运行环境	2
1.2 PhotoShop 主窗口简介	2
1. 标题栏	3
2. 菜单栏	3
3. 工具箱	3
4. 文件大小指示器	8
5. 状态行	9
6. 调色板	9
1.3 PhotoShop 系统性能的优化	20
1.4 进入 PhotoShop	20
1. 图像的编辑	20
2. 图像的选择	26
3. 在图像中加入文字	31
1.5 图像的简单处理	33
1. 粘贴选择块	33
2. 图像的旋转	36
3. 翻转图像	36
4. 使用 PhotoShop 的 Effect(特技)功能	37
1.6 PhotoShop 中的滤镜	39
1. Blur 滤镜	39
2. Distort 滤镜	42
3. 噪声滤镜	46
4. Pixelate 过滤器	47
5. 使用过滤器产生结晶晕效果的例子	48
6. 使用过滤器产生浮雕效果的例子	48
1.7 层	49
1. 层的生成	50
2. 层的复制	51
3. 使用层	51

1.8 文本特技	55
1. 字体的概念	55
2. 几种特技字的制作	55
1.9 打印图像	62
1. 页面设置	63
2. 打印	65
第二章 CorelDRAW!的使用方法	66
2.1 CorelDRAW!的运行环境	66
2.2 CorelDRAW!主窗口简介	67
1. 标题栏	67
2. 菜单栏	68
3. 功能条	68
4. 工具箱 (1~9)	68
5. 绘图区	70
6. 调色板	70
7. 状态行	70
8. 标尺	70
2.3 使用 CorelDRAW!绘画	71
1. 标牌的制作	71
2. 广告、宣传品的制作	77
3. CorelDRAW! 中特技效果字的制作	82
4. CorelDRAW! 中复杂曲线的处理	88
2.4 图像的输入输出	89
2.5 打印输出	90
1. 页面设置	90
2. 打印设置	91
3. 打印	92
第三章 PhotoStyle 的使用方法	94
3.1 PhotoStyler 的安装	94
3.2 PhotoStyler 的工作窗口	95
1. 标题栏	95
2. 菜单栏	95
3. 工具栏	96
4. 主工作区	96
5. 状态栏	96
6. 工具箱	97

7. 定义常用工具	101
8. 恢复和取消操作	101
9. PhotoStyler 的调色板	102
10. 状态栏	104
3.3 初涉 PhotoStyler	105
1. 图像的区域选择	105
2. 图像处理	108
3. 改变选择区大小	115
4. 润饰图像	116
3.4 图像处理实例	120
1. 组合图像实例	120
2. 图像润饰实例	122
第二部分 平面广告原始素材的获取	126
第四章 常用屏幕截图软件介绍	127
4.1 DOS 下的截图软件 GRABBER	127
1. GRABBER 的系统组成	127
2. GRABBER 的主要特点	127
3. DOS 下使用 GRABBER	128
4. GRABBER 的命令行参数	128
5. Windows 下使用 GRABBER	129
6. 更换热键	129
7. 图形转换	129
4.2 Windows 95 下的截图软件 Hyper Snap-DX	129
1. 截图	129
2. 处理	131
3. 存储、打印	132
4. 观察	133
5. 设置选项	133
6. 帮助	133
第五章 图形截取、转换软件 Hijaak Pro	134
5.1 Hijaak Pro 使用方法介绍	134
1. Hijaak Pro 的菜单	135
2. Hijaak Pro 的应用	138

第三部分 平面广告设计中常用文字的制作方法142

第六章 PhotoShop 文字处理功能143

- 6.1 使用 Type 工具输入文本143
- 6.2 锁定文本在某个位置上145
- 6.3 使用缩放工具检查像素146
- 6.4 使用橡皮擦工具来编辑像素147
- 6.5 立体金属字的制作148
- 6.6 儿童字的制作157
- 6.7 彩虹字的制作162
- 6.8 玻璃字的制作167
- 6.9 网状字的制作171
- 6.10 飘落字的制作180
- 6.11 泡泡字的制作184
- 6.12 颜料字的制作186
- 6.13 三维凸出效果的文字制作188
- 6.14 倒影文字的制作192

第四部分 平面广告电脑设计实例196

第七章 PhotoShop 在商业中的应用197

- 7.1 封面设计197
 - 1. 准备工作197
 - 2. 图像的预先处理198
 - 3. 创意199
- 7.2 广告制作204
 - 1. 创意204
 - 2. 图像的加工209

后 记211

第一部分

平面广告设计 常用软件使用方法

在广告行业中，必不可少地用到一些图像处理的软件，例如 **Adobe** 公司的 **PhotoShop**、**PageMaker** 和 **CorelDRAW!**、**FreeHand**、**PhotoFinish**、**PhotoStyle**、**Painter** 等。这些图像处理软件在图像处理方面各有特点，因此，我们在对图像处理时，可利用它们来编辑和创造各种不同的精美图像及其特技。

第一章 PhotoShop 的使用方法介绍

PhotoShop 是由美国 Adobe 公司推出的当今最流行的、功能最强大的图像处理编辑软件。我们用它能够绘出迷人的图画，令美术家也为之赞叹；它可以修复受损的珍贵照片，让你重温昔日甜美的岁月；可以让你在世界各地留影而无需大驾亲临；可以为你的杂志创造精美的封面；也可以让你设计的广告获得最佳的效果，就像广告制作专家的杰作……所有的数字图像处理在 PhotoShop 中变幻自如，随心所欲。

虽然 PhotoShop 是一个专业的工具，但是它不需要昂贵的高性能的工作站，并不是非得有灵巧的一双手才能使用它，只要你使用它，就会被它深深吸引。

1.1 PhotoShop 的运行环境

PhotoShop 正常运行所需的基本硬件配置和软件环境为：

- 至少 8MB 内存（最好 32MB）和至少 20MB（最好 60MB）的自由硬盘空间
- Windows 3.1 或更高
- Intel 486 或更高档的 IBM 兼容机
- 256 色 VGA 显卡（最好 24 位色 SVGA 显卡）及彩色 VGA 显示器(最好是 SVGA 显示器)
- 一只鼠标

另外最好有一台扫描仪。

1.2 PhotoShop 主窗口简介

在 Windows 中点击 PhotoShop 的运行图标就可以启动 PhotoShop，它遵循 Windows 窗口的规范，具有常用窗口的基本组成部分，如图 1-2-1 所示。

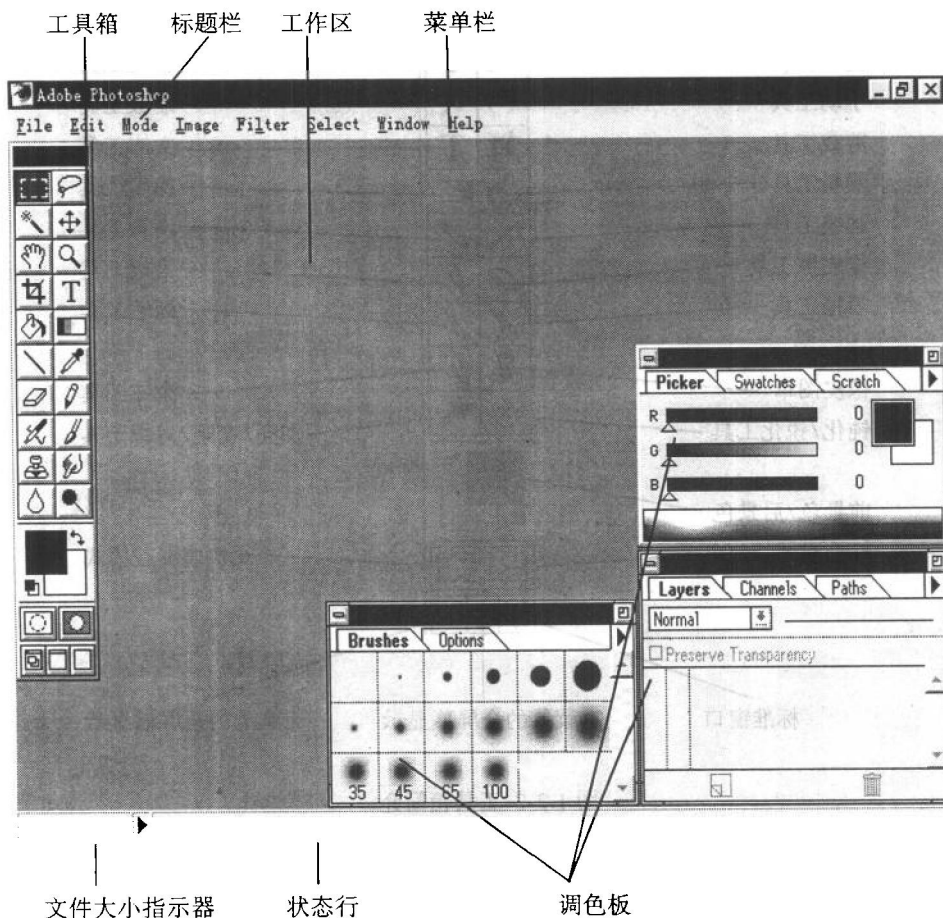


图 1-2-1 Photoshop 主窗口

1. 标题栏

在标题栏中是打开文件的文件名、模式和显示比例。

2. 菜单栏

在标题栏的下一行是菜单栏，我们可以通过单击这些菜单来执行某个命令。

3. 工具箱

沿窗口右边的是 Photoshop 的工具箱，其中有许多选择、着色和编辑工具。工具箱中的每种工具是以一种图标来表示的。具体详细说明如图 1-2-2 所示。我们还可以用鼠标单击工具箱，拖动工具箱到窗口的任意位置上。

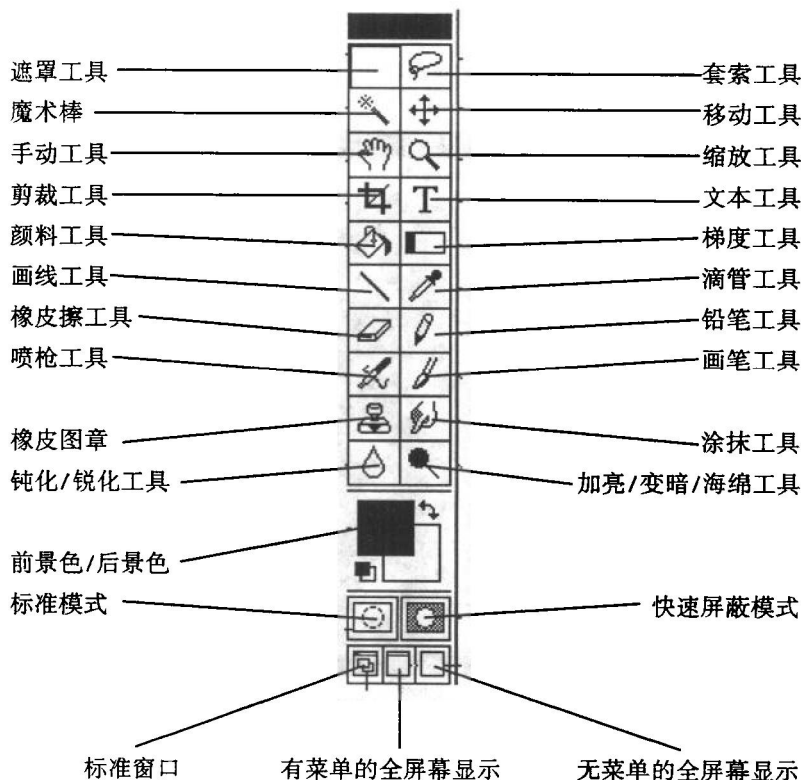


图 1-2-2 工具箱简介

用户在安装了 PhotoShop 后第一次运行时, 遮罩工具是所选定的工具。以后, 当再次运行 PhotoShop 或创建一个新文件时, 上一次使用的工具仍然保持为所选定的状态。当用户在绘制或编辑一幅图像时, 大多数工具都受到 Brushes 调色板上设置的影响。有些工具还有自己特定的设置选项。只要在相应的工具图标上双击鼠标就可以看到这些选项。

下面我们对工具箱中的工具进行一些简要的介绍。

3.1 Marquee (遮罩工具)

 遮罩工具能做出矩形或椭圆形的选择块。它也允许用户创建只有一个像素的垂直和水平的选择块。由于系统默认为矩形, 所以, 我们可以双击该图标打开 Marquee Option 调色板, 在 shape 弹出式菜单中来选择其它项, 如图 1-2-3 所示。

- Rectangular (矩形)
- Elliptical (椭圆)
- Single Row (单行)
- Single Column (单列)

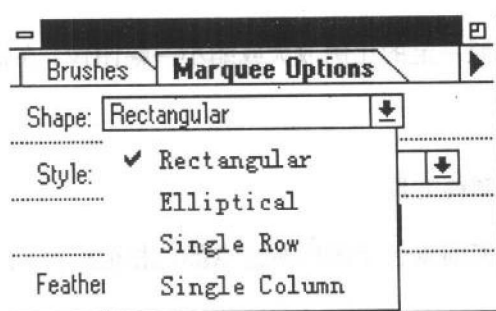


图 1-2-3 遮罩工具选项

3.2 Lasso (套绳工具)



套绳工具可以用来选择任意形状的处理区域。

3.3 Magic Wand (魔术棒)



魔术棒用来选择具有相似颜色的图像处理区域。

3.4 Move (移动工具)



移动工具用来移动所选择的区域或层 (Layer)。

3.5 Cropping (裁剪工具)



裁剪工具是用于选择一幅图像的留下部分，而将其余部分裁掉。

3.6 Type (文本工具)



文本工具是用来向图像中增加文字，通过文本对话框还可以选择不同的字体及控制文字的大小。

3.7 Hand (手动工具)



手动工具使用时就像你在一幅很大的画面上移动，使在图像窗口中没有显示出来的画面显示出来，以便查看这些区域。

3.8 Zoom (缩放工具)



缩放工具可以按照一定的比例放大或缩小一幅图像。在需缩小时，先按住 Alt 键，再单击缩放工具。

3.9 Paint Bucket (颜料工具)



颜料工具用来填充前景色于鼠标所击点颜色相似的区域。

3.10 Eraser (橡皮擦)



橡皮擦使用背景色来进行着色。即用来擦除一幅图像的某些部分，将它们变为背景色。如果当前处于 Magic Eraser (魔术橡皮擦) 模式，则对所擦除部分图像恢复为上一次存盘时的样子。

3.11 Paintbrush (画笔工具)



画笔工具使用前景色在屏幕上绘画，就像我们使用毛笔一样。

3.12 Rubber Stamp (橡皮图章工具)



该工具是一种复制工具，可用它选取一部分图像作为样本，然后将其复制到其他地方或另一幅图像中去。

在复制时，必须单击和拖动鼠标。复制过程是一个像素接一个像素进行的。利用这个工具我们可以产生“印象派”的效果。

3.13 Dodge、Burn 和 Sponge (加亮/变暗/海绵工具)



这三个工具共处一个工具箱中。Dodge 和 Burn 是传统的暗室工具，通过让特定的区域变暗或变亮来校正曝光。

3.14 Gradient (梯度工具)



梯度工具能按照线性或辐射的方式使前景色逐渐过渡到背景色，或使背景色逐渐过渡到前景色；也可以从一个透明背景向前景过渡，或者是从一种前景色过渡到透明的背景。

3.15 Line (画线工具)



画线工具能使用前景色画直线。

3.16 Blur、Sharpen (钝化/锐化工具)



钝化和锐化工具是位于同一工具箱下的。钝化工具能使僵硬的边界变得柔和，锐化工具则是使边界变得更为精细。如果在两种工具之间进行切换，可按住 Alt 键，然后双击图标。

3.17 Airbrush (喷枪工具)



喷枪工具可以在一幅图像上喷洒前景色。

3.18 Smudge (涂抹工具)



利用涂抹工具可以产生一种水彩画的效果，该工具对一种颜色进行涂抹后，使它看起来就像蘸水抹过一样。

3.19 Pencil (铅笔工具)



该工具模仿使用一支铅笔画直线或任意形状的线，它可采用前景色，也可以采用背景色画线。

3.20 Eyedropper (滴管工具)



滴管工具可以直接从图像中选取某点的颜色来作为前景色或背景色。作为背景色时要先按住 Alt 键，然后单击滴管工具。

3.21 Foreground Color/Background Color (前景色/后景色)



这两个图标显示当前的前景色和后景色。如果单击任意一个，将弹出一个 Color Picker (颜色拾取器)对话框，你可以在颜色拾取器中选择一种颜色作为前景色或后景色。

3.22 Switch Colors (切换颜色)



单击该图标可以交换前景色和背景色。

3.23 Default Colors (缺省颜色)

 单击该图标，可以恢复系统默认的前景色和背景色，即黑色和白色。

3.24 Standard Mode (标准模式)

 在标准模式下，可以执行标准的选择、编辑和绘画操作，该模式是系统默认的。

3.25 Quick Mode (快速屏蔽模式)

 如果选择了该模式，那么你当前的图像中未选中部分立刻被一个半透明的红色的染色区覆盖。这时候你可以使用编辑和着色工具来修改未被红色染色区覆盖的区域的形状。当切换到标准模式时，未染色区域又变为一个选择块。

染色区的颜色和透明度，以及是选择块被染色区覆盖或是选择区以外的区域被覆盖，都可以双击快速屏蔽模式图标，在它的对话框中进行设置。

注：(1)该模式专门用于在对一个选择块的编辑上，而不是编辑屏蔽区下的图像。

(2)该模式下，当黑色被选为前景色时，可以用绘画工具往图像中增加染色；当前景色为白色时，可以用绘画工具从图像中去除染色。

3.26 Standard Windows (标准窗口)

 单击该图标，将在一个标准大小的窗口中显示图像。窗口的上面有菜单，并有垂直和水平滚动条。

3.27 有菜单的全屏显示

 单击该图标，将使窗口增大至所有视屏屏幕。显示菜单，但无垂直和水平滚动条。

3.28 无菜单的全屏显示

 单击该图标能使窗口增大至全屏幕，但无菜单。

注：在这种方式下，如果你的图像太大，超过了屏幕，只有使用 Hand 工具来滚动图像。

4. 文件大小指示器

在窗口的右下角是文件大小指示器，其中的两个数字表示你正在使用多少内存以及 PhotoShop 是否需要使用一个临时盘。当单击这两个数字右侧的黑色箭头时，会弹出一个菜单，如图 1-2-4 所示。