

Photoshop, CorelDRAW 平面设计

入门、进阶与提高

卓越科技 编著

入门 基本概念与基本操作

进阶 典型实例

提高 自己动手练



多媒体自学光盘

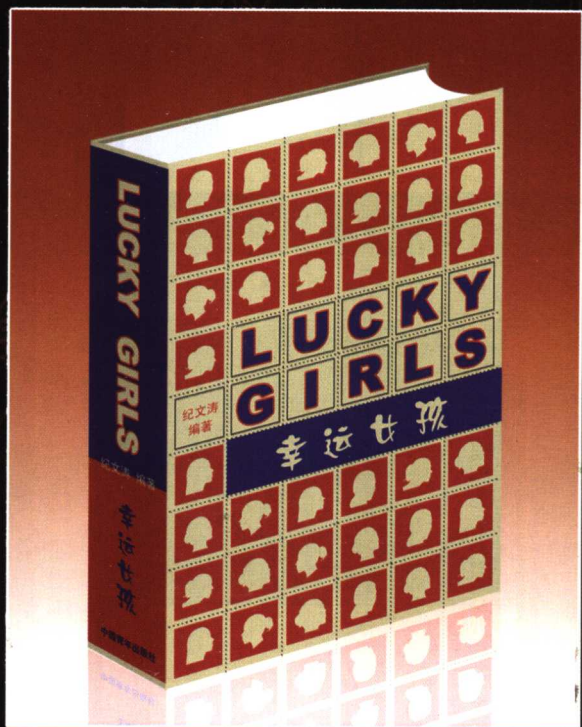
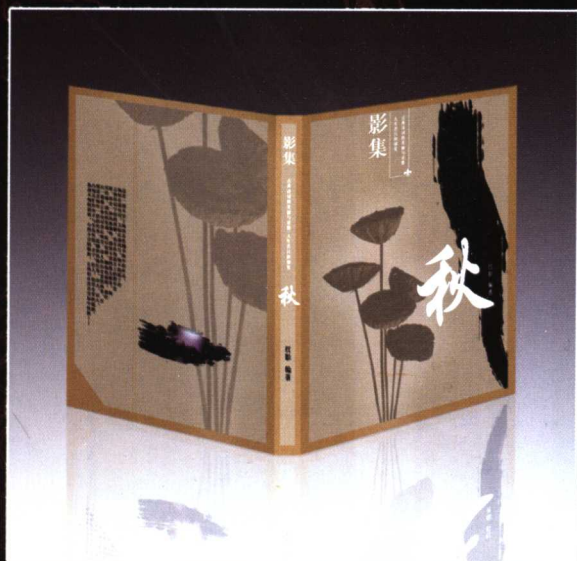
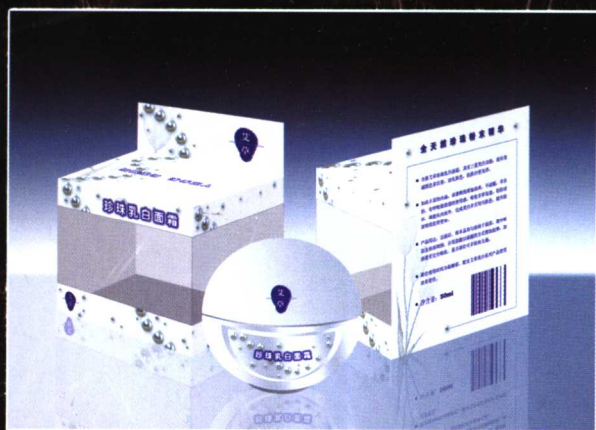
入门·进阶·提高



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

<http://www.phei.com.cn>



前言

对于读者来说,都希望挑选一本适合自己阅读的图书,通过学习,真正达到掌握软件功能和提高实战应用水平的目的。我们根据多年的经验,本着一切从读者需要出发的理念,编写了《入门·进阶·提高》系列丛书,通过“学习基础知识”、“精讲典型实例”和“让读者动手练”这三个过程,让读者循序渐进地掌握各软件的功能和使用技巧。随书附带的多媒体光盘更可帮助读者掌握知识、提高应用水平。

本套丛书的编写结构

《入门·进阶·提高》系列丛书立意新颖、构意独特,采用“书+多媒体教学光盘”的形式,向读者介绍各软件的使用方法。本系列丛书在编写时,严格按照“入门”、“进阶”和“提高”的结构来组织安排学习内容。

❖ 入门——基本概念与基本操作

快速了解软件的基础知识。这部分内容对软件的基本知识、概念、工具或行业知识进行了介绍与讲解,使读者可以很快地熟悉并能掌握软件的基本操作。

❖ 进阶——典型实例

通过学习实例达到深入了解各软件功能的目的。本部分精心安排了一个或几个典型实例,详细剖析实例的制作方法,带领读者一步一步进行操作,通过学习实例引导读者在短时间内提高对软件的驾驭能力。

❖ 提高——自己动手练

通过自己动手的方式达到提高的目的。精心安排的动手实例,给出了实例效果与制作步骤提示,让读者自己动手练习,以进一步提高软件的应用水平,巩固所学知识。

本套丛书的特点

作为一套定位于“入门”、“进阶”和“提高”的丛书,它的最大特点就是结构合理、实例丰富、通俗易懂,多种教学模式相配合。

❖ 结构科学合理

本系列丛书符合读者的学习习惯,采用入门、进阶、提高的结构模式,由浅入深地介绍了软件的基本概念与基本操作、典型实例的制作步骤,并有针对性地设计实例,来提高读者的自己动手能力。

❖ 语言通俗易懂

本着易读、易学、易懂、易会的原则,本丛书充分考虑读者的实际情况,语言方面简练流畅、通俗易懂,以形象、简洁的语言来介绍各种知识。

❖ 实例丰富实用

丛书以实例教学为主,每本书中都包含丰富精彩的实例,实例效果具有较强的视觉冲击力。

在这些实例中,不仅包括具有详细操作步骤和思路剖析的实例,还有提供给读者自己动手练习的实例,而且这些实例都提供了源文件、设计思路和制作步骤提示。

❖ 多媒体光盘直观生动

配套多媒体光盘中包含多媒体教学内容,含有多媒体影像教学内容,读者可以直接通过光盘来学习。同时光盘还收录了书中用到的全部素材资料,极大地方便了读者自学。



■ 本套丛书的内容

本套丛书包括以下图书:

- 《Photoshop CS2 图像处理入门、进阶与提高》
- 《Flash 8 动画制作入门、进阶与提高》
- 《Dreamweaver 8 网页制作入门、进阶与提高》
- 《3ds max 8 室内外效果图制作入门、进阶与提高》
- 《3ds max 8 动画制作入门、进阶与提高》
- 《AutoCAD 2006 建筑与室内设计入门、进阶与提高》
- 《AutoCAD 2006 机械制图入门、进阶与提高》
- 《Authorware 7 多媒体制作入门、进阶与提高》
- 《Photoshop, CorelDRAW 平面设计入门、进阶与提高》
- 《Photoshop CS2 数码照片处理入门、进阶与提高》
- 《Photoshop CS2 特效制作入门、进阶与提高》



■ 本套丛书附带光盘的使用说明

本套光盘是《入门·进阶·提高》系列图书的配套多媒体自学光盘,以下是本套光盘的使用简介,详情请查看光盘上的帮助文档。

❖ 运行环境要求

操作系统: Windows 9X/Me/2000/XP/2003/NT 简体中文版

显示模式: 1024×768 像素以上分辨率、16 位色以上

光驱: 4 倍速以上的 CD-ROM 或 DVD-ROM

其他: 配备声卡、音箱(或耳机)

❖ 安装和运行

将光盘放入光驱中,光盘中的软件将自动运行,出现运行主界面。如果光盘未能自动运行,请用鼠标右键单击光驱所在盘符,选择【展开】命令,然后双击光盘根目录下的“Autorun.exe”文件。



■ 本书作者

本书编者为长期从事平面设计教学的教师,拥有丰富的教学经验。他们是:李彪,朱珍,余家春,唐蓉,胡小春,蒋平,朱世波,尹新梅,赵召臣,陈茂生,李勇,康昱,刘亚利,陈冬,李晓辉,刘传梁,毕涛,杨仁毅,刘晓忠,何险峰,成斌,邓春华,李波,鲁海燕,冉红梅,王金全,牟正春。

反侵权盗版声明

电子工业出版社依法对本作品享有专有出版权。任何未经权利人书面许可，复制、销售或通过信息网络传播本作品的行为；歪曲、篡改、剽窃本作品的行为，均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人应承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。

为了维护市场秩序，保护权利人的合法权益，我社将依法查处和打击侵权盗版的单位和个人。欢迎社会各界人士积极举报侵权盗版行为，本社将奖励举报有功人员，并保证举报人的信息不被泄露。

举报电话：(010)88254396；(010) 88258888

传 真：(010)88254397

E - mail: dbqq@phei.com.cn

通信地址：北京市万寿路 173 信箱

电子工业出版社总编办公室

邮 编：100036

目 录

第 1 章 平面设计基础知识	1
1.1 什么是平面设计	2
1.2 平面设计的应用领域	2
1.3 平面设计的常用表现手法	4
1.4 广告公司平面设计的基本流程	6
1.5 平面设计软件简介	6
1.6 平面设计师要具备的能力	8
第 2 章 Photoshop CS2 基础操作	9
2.1 入门——基本概念和基本操作	10
2.1.1 Photoshop CS2 的工作窗口	10
2.1.2 Photoshop CS2 的文件操作	12
2.1.3 Photoshop CS2 的文件窗口操作	14
2.1.4 使用 Adobe Bridge 浏览图像	19
2.1.5 图像的基本编辑	20
2.2 进阶——典型实例	22
2.2.1 立体效果	22
2.2.2 制作 CD	27
2.3 提高——制作飞翔的鸟	30
第 3 章 平面设计中的颜色管理	32
3.1 入门——基本概念和基本操作	33
3.1.1 色彩的属性	33
3.1.2 图像的颜色模式	34
3.1.3 整体色彩的快速调整	37
3.1.4 图像色调的精细调整	40
3.1.5 特殊颜色效果的调整	43
3.2 进阶——典型实例	44
3.2.1 为黑白照片上色	44
3.2.2 调整偏色照片	49
3.2.3 多彩	51
3.3 提高——自己动手练	53
3.3.1 微妙色调	53
3.3.2 底片效果	54

第4章 图层、通道与蒙版的应用	56
4.1 入门——基本概念和基本操作	57
4.1.1 图层的基本操作	57
4.1.2 普通图层与背景图层的转换	58
4.1.3 图层样式的应用	58
4.1.4 创建填充图层和调整图层	60
4.1.5 通道的知识	61
4.1.6 通道的作用	62
4.1.7 专色通道	63
4.1.8 蒙版相关知识	64
4.2 进阶——典型实例	65
4.2.1 运用蒙版合成图片	65
4.2.2 烧坏的照片	67
4.2.3 透明字	69
4.3 提高——自己动手练	72
4.3.1 石刻花	72
4.3.2 制作珍珠边框	73
第5章 Photoshop CS2 滤镜的应用	76
5.1 入门——基本概念和基本操作	77
5.1.1 滤镜菜单简介	77
5.1.2 滤镜的使用方法	77
5.1.3 Photoshop CS2 的滤镜库	78
5.1.4 常用滤镜	79
5.2 进阶——典型实例	84
5.2.1 雪景	84
5.2.2 梦幻色彩	86
5.2.3 方格布	89
5.3 提高——自己动手练	90
5.3.1 方格布沙发	90
5.3.2 奇幻图像	92
5.3.3 牛仔纹	95
5.3.4 会发光的花	96
第6章 CorelDRAW X3 快速入门	98
6.1 入门——基本概念和基本操作	99
6.1.1 CorelDRAW X3 的启动与退出	99
6.1.2 CorelDRAW X3 的工作界面	100

6.1.3 文件的基本操作	102
6.1.4 导入与导出图形文件	103
6.1.5 页面设置	104
6.1.6 辅助设置	106
6.1.7 对象的操作	106
6.1.8 更改对象的顺序	108
6.1.9 对象的结合与群组	109
6.2 进阶——导入光盘中的图片	111
6.3 提高——将导入的图片旋转 50°	112
第 7 章 CorelDRAW X3 图形绘制、填充与编辑	115
7.1 入门——基本概念和基本操作	116
7.1.1 绘制对象	116
7.1.2 填充对象	119
7.1.3 编辑对象	124
7.2 进阶——典型实例	128
7.2.1 绘制礼品盒	128
7.2.2 一箭穿心	136
7.2.3 手提袋的绘制	143
7.3 提高——自己动手练	147
7.3.1 图标的绘制	147
7.3.2 绘制手链	149
第 8 章 文本的使用	151
8.1 入门——基本概念和基本操作	152
8.1.1 创建文本	152
8.1.2 编辑文本	152
8.1.3 在封闭路径中内置文本	156
8.1.4 沿路径分布文本	156
8.1.5 将文本转换为曲线	157
8.1.6 文本绕图	157
8.2 进阶——典型实例	158
8.2.1 饮料标志设计	158
8.2.2 杂志内页排版	162
8.3 提高——自己动手练	168
8.3.1 标志设计	168
8.3.2 DM 单排版设计	170

第 9 章 CorelDRAW X3 图形特效制作	173
9.1 入门——基本概念和基本操作	174
9.1.1 交互式调和工具	174
9.1.2 交互式轮廓图工具	175
9.1.3 交互式变形工具	176
9.1.4 交互式封套工具	177
9.1.5 交互式立体化工具	177
9.1.6 交互式阴影工具	178
9.1.7 交互式透明工具	179
9.1.8 使用透镜效果	180
9.2 进阶——典型实例	182
9.2.1 饮料杯的绘制	182
9.2.2 放大镜的制作	189
9.3 提高——自己动手练	196
9.3.1 路标的制作	196
9.3.2 水晶按钮的制作	198
第 10 章 平面设计作品的打印与印刷	200
10.1 打印文件	201
10.1.1 打印的基本概念	201
10.1.2 打印前的作品处理	201
10.1.3 打印机与打印介质的选择	201
10.1.4 如何进行打印	202
10.2 印刷	208
10.2.1 印刷的基本概念	208
10.2.2 印刷前的准备	208
10.2.3 印刷的种类	208
第 11 章 DM 广告设计	211
11.1 入门——基本概念和基本操作	212
11.1.1 DM 广告概述	212
11.1.2 DM 广告的特点	212
11.2 进阶——典型实例	214
11.2.1 房产 DM 广告	214
11.2.2 香烟 DM 广告	225
11.3 提高——自己动手练	235
11.3.1 风景区 DM 广告	235
11.3.2 汽车 DM 广告	239

第 12 章 户外广告设计	243
12.1 入门——基本概念和基本操作	244
12.1.1 户外广告概述	244
12.1.2 户外广告的制作原则	244
12.2 进阶——典型实例	244
12.2.1 家具灯箱广告	245
12.2.2 立式路牌广告的制作	256
12.3 提高——自己动手练	268
12.3.1 大型户外广告	268
12.3.2 汽车灯箱广告	270
第 13 章 书籍装帧设计	273
13.1 入门——基本概念和基本操作	274
13.1.1 书籍装帧设计的概念	274
13.1.2 书籍装帧设计的要素	274
13.2 进阶——典型实例	275
13.2.1 杂志封面设计	275
13.2.2 文学书籍封面设计	285
13.3 提高——自己动手练	295
13.3.1 楼书封面设计	295
13.3.2 古典书籍封面设计	298
第 14 章 POP 广告设计	303
14.1 入门——基本概念和基本操作	304
14.1.1 POP 广告的概念	304
14.1.2 POP 的分类	304
14.1.3 POP 广告的作用	305
14.2 进阶——典型实例	305
14.2.1 服装 POP 广告	305
14.2.2 商场促销 POP 广告	308
14.3 提高——自己动手练	313
14.3.1 圣诞 POP 广告	313
14.3.2 猪肉 POP 广告	315
第 15 章 VI 设计	318
15.1 入门——基本概念和基本操作	319
15.1.1 VI 的基本概念	319
15.1.2 标志的基本概念	319

15.2 进阶——典型实例	320
15.2.1 标志设计	320
15.2.2 员工制服设计	324
15.3 提高——自己动手练	327
15.3.1 名片设计	327
15.3.2 工作证设计	329
第 16 章 包装设计	332
16.1 入门——基本概念和基本操作	333
16.1.1 包装的定义及分类	333
16.1.2 包装设计的功能	333
16.1.3 包装设计的原则	334
16.2 进阶——典型实例	335
16.2.1 化妆品包装	335
16.2.2 茶叶包装	351
16.3 提高——自己动手练	364
16.3.1 巧克力包装	364
16.3.2 服装包装	368

第 1 章

平面设计基础知识



本章导读

平面设计是一种用美术的方法描述一个企业或产品的过程，主要应用于广告设计、宣传单设计、海报设计、包装设计、书籍装帧设计、网站设计、手绘产品造型设计等领域，其表现手法多样。目前用来进行平面设计的软件主要有 CorelDRAW, Photoshop, Illustrator, Painter 和 PageMaker 等。



本章要点

- ◇ 什么是平面设计
- ◇ 平面设计的应用领域
- ◇ 平面设计的常用表现手法
- ◇ 广告公司平面设计的基本流程
- ◇ 平面设计软件简介
- ◇ 平面设计师要具备的能力



1.1

什么是平面设计

平面设计在当前已经被广泛应用于标志设计、VI 形象设计、画册设计、包装设计、招贴设计、杂志设计等领域。而且平面设计是一门历史最悠久、应用最广泛、功能最基础的应用设计艺术。

平面设计就是一种用美术的方法描述一个企业或产品的过程。极具创意的设计可以为品牌的个性创造出更加丰富的层面。作为一个平面设计师除了需要有丰富的想象力及深厚的美术功底以外，还要不断更新科技的、心理学的甚至哲学的知识。只有这样才能为客户提供真正到位的服务，才能创作出有艺术性、有内涵、有实效的设计作品，才能发挥其宣传的特性。

1.2

平面设计的应用领域

平面设计的应用领域非常广泛，从最常见的网站图片设计、招贴广告到包装设计，从数码照片加工到建筑装饰，从 VI 设计到书籍装帧设计、宣传册设计等，都离不开平面设计。应用领域中的作品展示如下。

1. 广告设计

现代广告是运用心理学、美学、色彩学等科学知识，以市场调查为先导，以整体策略为主体，以创意为中心，以现代科学技术为手段，塑造良好的产品形象和企业形象，指导消费活动，培育新的生活方式和消费方式，促进社会生产良性循环的一种新的文化现象，广告设计实例如图 1-1 所示。

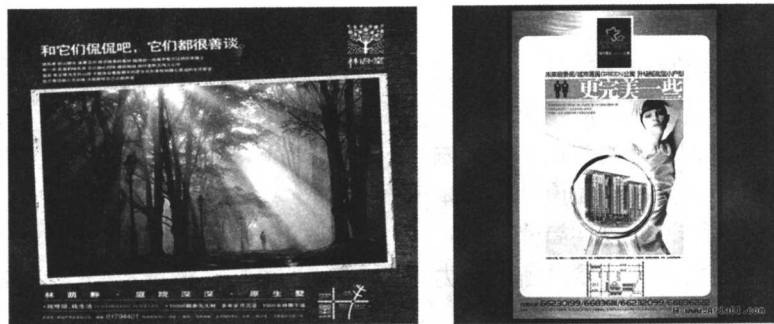


图 1-1 广告设计

2. 宣传单、海报设计

招贴又名“海报”或“宣传画”，属于户外广告，分布在各种公共场所。招贴广告的特点是画面大、内容广泛、艺术表现力强。招贴广告的设计基本要素有三点：色彩鲜明、图像概括力强、文字具有号召力，如图 1-2 所示。

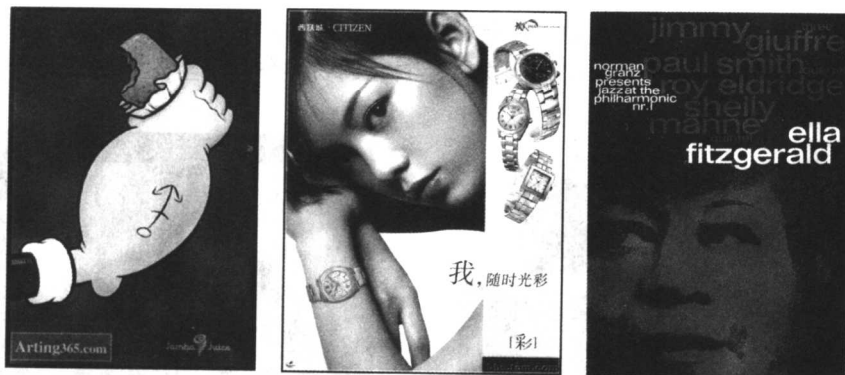


图 1-2 宣传单、海报

3. 包装设计

包装是商品加工的延伸,是商品生产过程中不可缺少的组成部分。在市场经济的条件下,由于产品更新换代的速度不断加快以及消费需求不断扩大,销售竞争激化,新材料、新工艺、新技术的开发,消费者对美的追求以及环境保护和价格因素,使现代包装日新月异。

包装设计的4个基本要素是:图形、文字、色彩和造型。图形能够以形象化的说明使包装产生吸引力;文字担当着传达思想、交流感情和信息角色,文字在包装中不仅具有说明商品的重要作用,文字本身也是包装画面中不可缺少的视觉形象;色彩在包装中起着最重要的视觉冲击力的作用;包装的造型主要表现在包装材料、包装的结构形态两方面,如图1-3所示。

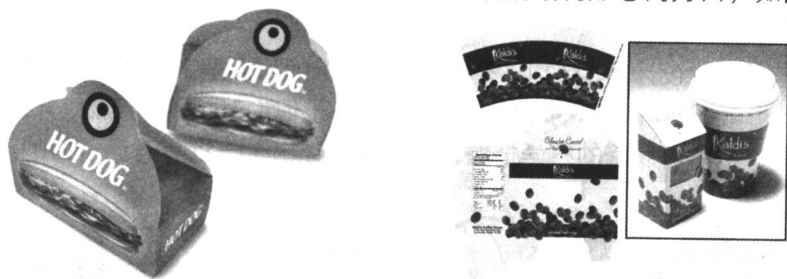


图 1-3 包装设计

4. 书籍装帧设计

书籍装帧设计是指开本、字体、版面、插画、封面、护封以及纸张、印刷和材料使用的艺术设计。

书籍装帧设计是指书籍的整体设计,它包括的内容很多,其中封面,扉页和插图设计是其中的三大主要设计要素,如图1-4所示。

5. 网站设计

网站设计一般包括以下几部分:首页、框架页、普通页和弹出页等,如图1-5所示。

从功能上来看,首页(当然不仅仅是首页)主要承担着树立企业形象的作用。框架页在导航方面起着重要的作用,例如各栏目内部主要内容的介绍,都可以在框架页中体现,然后再进入普通页,让浏览者能够迅速了解网站各栏目的主要内容,择其需要而浏览。而普通页则是主

要的信息页面，也是网站的最终页面。对于大型网站，这种结构非常重要，而对于中小型企业，网站规模较小、页面数量不多，有时框架页就起着普通页的作用。至于弹出页，建议您如果不是必需的，最好不要使用。

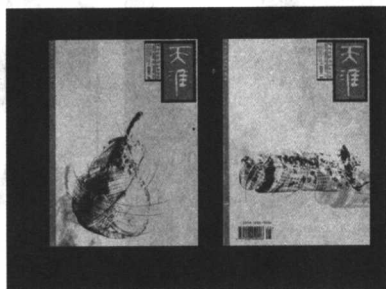
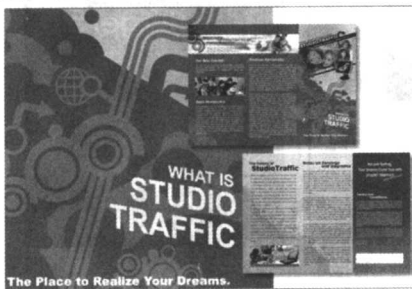


图 1-4 书籍装帧设计



图 1-5 网站设计

6. 工业设计

工业设计是由工业设计师、结构工程师、价值分析师和模型工程师等专家集团组成的共同劳动，其本身就形成了一种特殊的竞争力。专家们基于他们对技术、产品、市场、消费者、购买力、价格水平、生活习惯等的科学把握，开发和设计出了一批具有竞争力的产品，如图 1-6 所示。



图 1-6 产品造型

1.3 平面设计的常用表现手法

平面设计中的常用表现手法主要包括以下几个方面。

1. 重复

在构成设计中，使用同一个基本形构成的图面叫基本形的重复，这种重复在日常生活中随

处可见。

2. 近似

近似指的是在形状、大小、色彩、肌理等方面有着共同特征，它表现了在统一中呈现生动变化的效果。近似的程度可大可小，如果近似的程度大就产生了重复感，近似程度小就会破坏统一。

3. 骨骼

骨骼决定了基本形在构图中的彼此关系。有时，骨骼也成为形象的一部分，骨骼的不同变化会使整体构图发生变化。

4. 发射

发射是一种常见的自然现象，太阳四射的光芒就是发射的。发射具有方向的规律性，发射中心为最重要的视觉焦点，所有的形象均向中心集中，或由中心散开，有时可造成光学动感，会产生爆炸的感觉，有强烈的视觉效果。

5. 特异

特异是指构成要素在有次序的关系里，有意违反次序，使少数个别的要素显得突出，以打破规律性。

6. 对比

对比有时是形态上的对比，有时是色彩和质感的对比。对比可产生明朗、肯定、强烈的视觉效果，给人深刻的印象。在自然界中充满了对比，天地、陆海、红花绿叶等都是对比的现象。构成对比的关系，包括：大小、明暗、锐钝、轻重等。

7. 密集

密集在设计中是一种常用的组织图面的手法，基本形在整个构图中可自由散布、有疏有密。最疏或最密的地方常常成为整个设计的视觉焦点，在图面中造成一种视觉上的张力，像磁场一样，具有节奏感。密集也是一种对比的情况，利用基本形数量排列的多少，产生疏密、虚实、松紧的对比效果。

8. 肌理

肌理又称质感，由于物体的材料不同，表面的排列、组织、构造各不相同，因而产生粗糙感、光滑以及软硬感。

9. 空间

我们一般所说的空间，是指二维空间。平面设计是将不同的基本图形，按照一定的规则在平面上组合而成的图案。主要在二维空间范围之内以轮廓线划分图与底之间的界限，描绘形象。而平面设计中所表现的立体空间感，并非实际的三维空间，而仅仅是图形对人的视觉引导作用形成的幻觉空间。

10. 图与底

图与底存在一种对比，是在衬托之中产生出来的关系。自然界中的蓝天白云、红花绿叶都反映了一种对比与衬托之间的关系。在平面设计中，图与底是一种密不可分的关系，有时是反转的关系。

11. 打散

打散是一种分解组合的构成方法，就是把一个完整的東西，分为各个部分，然后根据一定