



Computer



电脑 平面设计 全面解决方案

刘小伟 朱琳 胡屹 编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

内容简介

本书对平面设计中文字、图形、色彩、版式设计、印刷工艺等进行了全面、系统的介绍。本书可作为高等院校相关专业教材，也可供从事设计工作的工程技术人员参考。

电脑平面设计全面解决方案

本书全面、系统地介绍了平面设计的理论、方法和技巧。本书可作为高等院校相关专业教材，也可供从事设计工作的工程技术人员参考。

刘小伟 朱琳 胡屹 编著

图书在版编目(CIP)数据

电脑平面设计全面解决方案 / 刘小伟, 朱琳, 胡屹编著. — 北京: 电子工业出版社, 2008.6

ISBN 978-7-121-08322-8

I. ①电… II. ①刘… ②朱… ③胡… III. ①平面设计—图说—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第043211号

责任编辑: 姜 娜

印刷: 北京天竺印刷厂

发行: 电子工业出版社

北京市东城区广信街133号 邮编 100036

北京市东城区崇文门里甲2号 邮编 100036

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

凡购买本书者, 均可获赠精美礼品一份。数量有限, 送完即止。

服务热线: (010) 88254888

投稿邮箱: zhs@phei.com.cn, 地址: 北京市东城区崇文门里甲2号 邮编 100036

服务热线: (010) 88254888

内 容 简 介

本书全面介绍了电脑平面设计的基础知识和具体创意表现方法,启发和引导读者在学习平面设计软件的同时,结合各种平面设计的特点,运用电脑技术去创造符合人们审美要求的设计作品。本书分为电脑平面设计基础和商业设计创意与表现两部分。基础部分结合实例深入全面地介绍了平面设计的基础知识,Photoshop CS3、CorelDRAW X3 和 InDesign CS3 等主流设计软件在平面设计中的具体应用方法,还介绍了多软件协同工作的技巧。创意与表现部分结合商业设计的需求,通过实例介绍了广告、装帧、包装、海报和其他典型平面作品的创意设计技巧及具体制作方法。

本书既适合作为大专院校、职业学校和各类培训班学习电脑平面设计的教材,也是电脑艺术设计爱好者易学易用的自学读物,还可供平面设计从业人员参考。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

电脑平面设计全面解决方案 / 刘小伟, 朱琳, 胡屹编著. —北京: 电子工业出版社, 2008.6
ISBN 978-7-121-06355-8

I. 电… II. ①刘… ②朱… ③胡… III. 平面设计—图形软件 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 047371 号

责任编辑: 徐云鹏 姜 影

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

北京市海淀区翠微东里甲 2 号 邮编 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 27.75 字数: 710 千字

印 次: 2008 年 6 月第 1 次印刷

定 价: 49.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。



前言

在日常生活中,各种精美别致的海报、标志、印刷品、户外广告、装饰图案等作品总是无处不在,令人目不暇接。目前,多数实用的平面作品都是利用电脑来设计制作的,只有全面掌握电脑平面设计技能,才能成为平面设计从业人员,才有可能创作出非凡的商业或艺术设计作品。

近年来,我国电脑平面设计行业突飞猛进,平面设计爱好者也与日俱增。但是,不少平面设计初学者在很大程度上都存在“重软件、轻设计;重技术、轻艺术;重操作、轻表现;重过程、轻技巧”的现象,片面注重电脑软件的强大功能和软件的操作使用方法,忽视用电脑技术进行艺术创作的技能,导致其思维模式单一、缺乏设计创意,严重影响了实际创作水平和工作能力。

针对上述情况,本书在全面介绍电脑平面设计的基础知识、主流平面设计软件的应用方法的基础上,通过典型实例重点介绍典型商业设计作品的创意表现技巧,可以启发和引导读者在学习平面设计软件的同时,结合各类平面作品的特点,运用电脑技术去创造符合人们审美要求的设计作品。

本书强调“电脑软件技术与设计艺术并重、设计创意与表现并举”,循序渐进地指导读者全面解决平面设计的技术和艺术问题,成为真正意义上的设计师而不仅仅是熟练的平面设计软件操作员。

本书介绍了 Photoshop CS3、CorelDRAW X3、InDesign CS3 三大主流设计软件的主要功能,通过实例重点介绍使用多软件协同进行电脑平面设计的技巧。全书共分为 9 章,具体内容安排如下:

- ◆ 第 1 章:介绍电脑平面设计的基本概念和基础知识。
- ◆ 第 2 章:介绍 Photoshop CS3 在平面设计中的基本应用方法。
- ◆ 第 3 章:介绍 CorelDRAW X3 在平面设计中的基本应用方法。



- ◆ 第4章：介绍使用 CorelDRAW、Photoshop、InDesign 等软件协同进行平面设计和输出平面作品的方法与技巧。
- ◆ 第5章：通过7个典型的实例介绍广告设计的基本思路 and 创作技巧。
- ◆ 第6章：通过3个典型的实例介绍图书封面、光盘盒及盘面、企业宣传画册的装帧设置的基本思路 and 创作技巧。
- ◆ 第7章：通过3个典型的实例介绍包装设计的基本常识、基本思路 and 创作技巧。
- ◆ 第8章：通过6个典型的实例介绍海报设计的基本常识、基本思路 and 创作技巧。
- ◆ 第9章：通过4个典型的实例介绍其他平面作品设计的基本思路 and 创作技巧。

本书由刘小伟、朱琳、胡屹（编写第2章、第3章、第4章）执笔编写。此外，余强、郭军、刘晓萍、胡乃清、肖正荣等也参加了本书实例制作等工作，在此表示感谢。由于编写时间仓促，编者水平有限，书中疏漏和不妥之处在所难免，欢迎广大读者和同行批评指正。

为方便读者阅读，本书配套资料请登录“华信教育资源网”（<http://www.hxedu.com.cn>），在“资源下载”频道的“图书资源”栏目下载。



目 录

第1章 电脑平面设计基础	1
1.1 初识平面设计	1
1.1.1 平面设计作品的类型	1
1.1.2 平面作品组成元素	6
1.2 常用平面设计软件	7
1.3 电脑平面设计的基本流程	10
1.4 平面设计的基本概念	11
1.4.1 设计的基本概念	11
1.4.2 色彩的基本概念	12
1.4.3 图形图像文件	16
拓展训练	16
第2章 Photoshop CS3 的基本应用	17
2.1 Photoshop CS3 快速上手	17
2.1.1 Photoshop CS3 的操作界面	17
2.1.2 工具箱简介	19
2.1.3 工具选项栏简介	21
2.1.4 调板简介	22
2.1.5 图像窗口的常用操作	22
2.1.6 图像文件的基本操作	23
2.1.7 设置画布	24
2.1.8 使用标尺、参考线和网格	24
2.2 创建选区	25
2.2.1 使用选框工具创建选区	26
2.2.2 使用套索工具创建选区	27
2.2.3 使用快速选择工具和魔棒工具创建选区	27
2.2.4 选择图像特定的色彩范围	28
2.2.5 其他选择命令	29
2.2.6 调整选择区域	29
2.2.7 变换选择区域	30
2.3 绘制和编辑图像	30
2.3.1 使用绘画工具	31



2.3.2	利用“画笔”调板设置画笔.....	32
2.3.3	设置前景色和背景色.....	32
2.3.4	填充图像色彩.....	33
2.3.5	编辑图像.....	35
2.3.6	修饰和修复图像.....	37
2.4	分层管理图像.....	42
2.4.1	“图层”调板.....	42
2.4.2	创建图层.....	43
2.4.3	编辑图层.....	43
2.4.4	管理图层.....	44
2.4.5	调整图层和填充图层.....	45
2.4.6	图层效果和样式.....	46
2.4.7	图层属性设置.....	47
2.4.8	图层蒙版.....	48
2.5	文字处理.....	49
2.5.1	在图像中添加文字.....	49
2.5.2	设置字符和段落格式.....	50
2.6	调整图像色彩.....	50
2.6.1	常用色彩调整命令.....	51
2.6.2	其他色彩调整命令简介.....	53
2.7	应用通道和蒙版.....	54
2.7.1	通道基础.....	54
2.7.2	使用通道.....	57
2.7.3	使用通道蒙版.....	62
2.7.4	通道计算简介.....	63
2.8	神奇滤镜.....	64
2.8.1	使用滤镜.....	64
2.8.2	图像编辑修饰滤镜.....	65
2.8.3	常用滤镜的功能和应用.....	67
2.9	图像自动化处理简介.....	73
2.9.1	动作功能及其应用.....	73
2.9.2	【自动】命令简介.....	77
2.10	Photoshop 图像处理实例.....	78
	拓展训练.....	88
第3章	CorelDRAW X3 的基本应用.....	89
3.1	CorelDRAW X3 快速上手.....	89
3.1.1	CorelDRAW X3 的操作界面.....	89
3.1.2	CorelDRAW X3 的文件操作.....	91



3.1.3	CorelDRAW X3 的基本设置	91
3.2	绘制矢量图形	94
3.2.1	绘制几何图形	94
3.2.2	绘制线条	96
3.2.3	创建特殊对象	98
3.3	编辑矢量图形	99
3.3.1	选择对象	99
3.3.2	对象的基本编辑	100
3.3.3	曲线对象的编辑	101
3.3.4	修整对象	103
3.4	填充图形色彩	104
3.4.1	快速填充对象	105
3.4.2	均匀填充对象	105
3.4.3	渐变填充对象	106
3.4.4	用图案填充对象	106
3.4.5	交互式填充对象	107
3.4.6	编辑对象轮廓线	108
3.5	组织图形对象	109
3.5.1	锁定对象	109
3.5.2	群组对象	110
3.5.3	结合对象	110
3.5.4	更改对象顺序	111
3.5.5	对齐和分布对象	112
3.6	处理文本	113
3.6.1	添加文本	113
3.6.2	编辑文本	116
3.6.3	格式化文本	116
3.7	创建图形特效	117
3.7.1	用交互式工具创建特效	118
3.7.2	创建透镜特效	119
3.7.3	特效的编辑	120
3.8	CorelDRAW X3 应用实例	120
	拓展训练	136
第 4 章 多软件协同创作和作品的输出		137
4.1	Photoshop 与 CorelDRAW 协同工作	137
4.1.1	导出 CorelDRAW 绘图	137
4.1.2	导出 Photoshop 图像	139
4.1.3	在 CorelDRAW 中处理位图	140



4.1.4	在 Photoshop 中处理矢量图形	147
4.2	InDesign CS3 的基本排版操作	151
4.2.1	InDesign CS3 的操作界面	152
4.2.2	InDesign CS3 的文字处理	154
4.2.3	InDesign 与 Photoshop 协同工作	157
4.2.4	InDesign 与 CorelDRAW 协同工作	161
4.3	平面作品的输出	163
4.3.1	打印作品	163
4.3.2	作品喷绘简介	168
4.3.3	作品印刷简介	168
	拓展训练	169
第 5 章 广告设计实例		170
5.1	企业标志设计	170
5.1.1	创意与表现简析	170
5.1.2	表现过程	174
5.2	商业贺卡设计	175
5.2.1	贺卡创意与表现简析	176
5.2.2	表现过程	176
5.3	DM 广告设计	192
5.3.1	创建与表现简析	193
5.3.2	表现过程	195
5.4	户外广告设计	225
5.4.1	创意与表现简析	225
5.4.2	表现过程	227
5.5	报纸广告设计	234
5.5.1	创意与表现简析	234
5.5.2	表现过程	235
5.6	POP 广告设计	244
5.6.1	创意与表现简析	244
5.6.2	表现过程	245
5.7	招牌设计	250
5.7.1	创意与表现简析	250
5.7.2	表现过程	251
	拓展训练	257
第 6 章 装帧设计实例		258
6.1	图书封面设计	258
6.1.1	创意与表现简析	259



6.1.2	表现过程	259
6.2	光盘盒和盘面装帧设计	277
6.2.1	创意与表现简析	278
6.2.2	表现过程	278
6.3	企业宣传画册设计	284
6.3.1	创意与表现简析	285
6.3.2	表现过程	286
	拓展训练	302
第7章	包装设计实例	303
7.1	包装设计基础	303
7.1.1	商品包装设计的特点	303
7.1.2	包装设计的基本原则	304
7.1.3	包装视觉设计的要素	304
7.2	茶叶包装设计	305
7.2.1	创意与表现简析	305
7.2.2	表现过程	306
7.3	白酒外包装箱设计	325
7.3.1	创意与表现简析	325
7.3.2	表现过程	325
	拓展训练	338
第8章	海报设计实例	339
8.1	海报设计基础	339
8.1.1	海报的种类	339
8.1.2	海报设计的基本要求	340
8.2	企业庆典海报	341
8.2.1	创意与表现简析	341
8.2.2	表现过程	342
8.3	企业招商海报	349
8.3.1	创意与表现简析	350
8.3.2	表现过程	350
8.4	企业形象海报	358
8.4.1	创意与表现简析	359
8.4.2	表现过程	360
8.5	新品展示海报	367
8.5.1	创意与表现简析	367
8.5.2	表现过程	367
8.6	公益活动海报	373



8.6.1	创意与表现简析	374
8.6.2	表现过程	374
	拓展训练	382
第9章 其他平面作品设计实例		383
9.1	明信片创意与表现实例	383
9.1.1	明信片创意与表现简析	383
9.1.2	在 CorelDRAW 中设计主画面	385
9.1.3	在 InDesign 中编排明信片	392
9.2	音乐会门票设计	396
9.2.1	门票创意与表现简析	396
9.2.2	表现过程	397
9.3	室内装饰效果图后期处理	409
9.3.1	室内装饰效果图创意与表现简析	410
9.3.2	表现过程	411
9.4	网页图像设计	416
9.4.1	LOGO 设计	416
9.4.2	网页广告设计	422
	拓展训练	433

。将工将对面平知欲味曲辞来特将研对代研各合品，具工未对要主代并融由以精品

第1章 电脑平面设计基础

在日常生活中，各种精美别致的海报、标志、印刷品、户外广告、装饰图案等作品总是无处不在，令人目不暇接。目前，多数实用的平面作品都是利用电脑设计制作的。

什么是平面设计？常见的平面作品有哪些？平面作品的基本元素有哪些？常用的平面设计软件有哪些？平面作品是如何设计制作出来的？如何理解那些专用的平面设计术语？什么是创意？如何表现创意？针对这些问题，本章将通过一些典型的实例逐一给予浅显易懂的解答，使读者对电脑平面设计有一个宏观的、初步的认识，为进一步学习使用平面设计软件设计制作出构思新颖、内涵丰富、创意鲜活、色彩明快、时代感与艺术性强的优秀作品打下必要的基础。本章的主要内容有：

✿ 平面设计的基本常识

✿ 常用电脑平面设计软件

✿ 平面设计的基本流程

✿ 平面设计的基本概念

1.1 初识平面设计

所谓“平面设计”是指将文字、图形和图像等基本元素按照一定的规则在某种平面媒体上进行灵活地组合，从而产生出具有不同视觉效果、能表达各种情感的印刷品或宣传品。平面设计是其他艺术设计的基础，被广泛应用于广告、书刊、包装、服装、标志、网页、海报等设计场合。为了便于读者初步认识平面设计，本节先引导读者认识平面设计，重点介绍以下知识要点：

☑ 常见平面作品的类型。

☑ 平面作品的基本元素。

1.1.1 平面设计作品的类型

在现代信息社会中，传播信息的载体越来越多，但很多信息仍然是通过书籍、报刊、海报、路牌、灯箱、网页等以平面形式出现的视觉传播媒体来获得的。平面设计作品也有多种类型，如广告设计类、书刊设计类、海报设计类、VI设计类、网页设计类等。下面先简单认识最常见的一些平面设计作品类型。

1. 传统平面媒体广告

传统平面媒体广告主要包括报纸广告、杂志广告、户外广告等形式，它们以推销品牌或树立企业形象为主要目的，如图1-1所示为两幅典型的户外广告作品。目前，大多数作



品都以电脑作为主要技术工具，配合各种外设和软件来辅助和完成平面设计工作。



图 1-1 两幅典型的户外广告作品

2. DM

DM (Direct mail) 的含义是快讯商品广告，一般由单页广告纸双面彩色印刷，通常采用邮寄、定点派发、选择性派送到消费者住宅等方式广为宣传。DM 是目前最普遍的广告形式之一，其份额仅次于电视和报纸广告，是第三大平面广告媒体。如图 1-2 所示为一幅双面 DM 宣传单的设计作品。

3. 样册设计

样册是指各种企业宣传册，可以比较系统详尽地介绍企业、说明产品，常用于会议、展览和销售环节上。样册常见的形式有形象宣传册、产品宣传册、综合宣传册、企业画册、年度报告等。如图 1-3 所示为一个宣传册设计作品。



图 1-2 DM 设计作品



图 1-3 宣传册设计作品

4. 店面招牌设计

店面招牌主要用于醒目地显示店名及所销售商品。使用具有高度概括力和强烈吸引力的店面招牌，可以对消费者产生视觉刺激和心理影响。如图 1-4 所示为两幅店面招牌的设计效果。

5. 展板设计

展板也是一种广告形式，主要悬挂或摆放在展销会展台或其他人流量大的场合。展板底板一般为 KT 板或万通板，其广告画面多采用高精度电脑喷绘。如图 1-5 所示为两块展

板的设计效果。



图 1-4 店面招牌设计作品

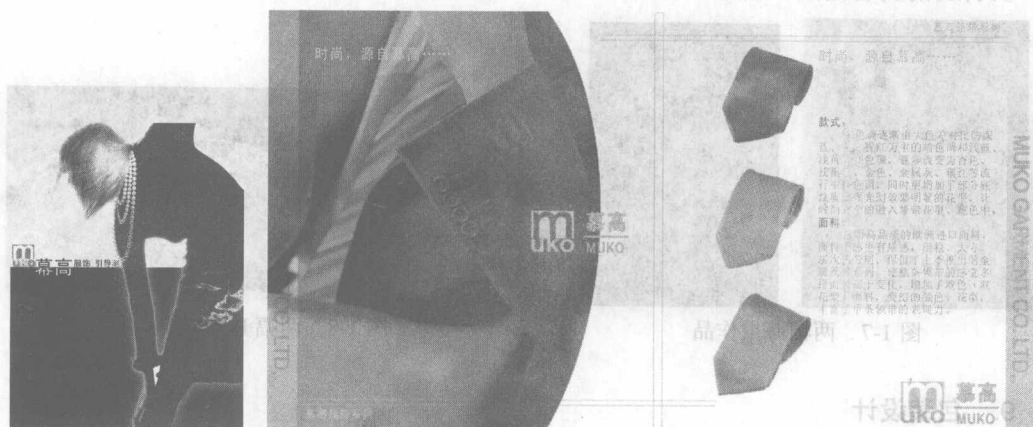


图 1-5 展板设计作品

6. 书刊装帧设计

书刊装帧设计是指对图书或刊物的封面、扉页、版式、插图、封底等进行整体设计，从而表现出书籍的丰富内涵，并向读者传递具有美感的信息。性质、用途和读者对象不同的书刊，其装帧设计风格也有所不同，其设计目标不仅要形式上吸引读者、打动读者，也要使书刊从形式到内容形成完美的艺术整体。如图 1-6 所示为一本图书和一本杂志的封面设计效果。



图 1-6 书刊设计作品



7. 海报设计

海报又称为招贴或宣传画,主要张贴在街道、影剧院、展览会、商业闹区、车站、码头、公园等公共场所,其画面大、内容广、艺术表现力丰富、形式新颖美观。常见的海报形式有电影海报、比赛海报、演出海报、展会海报等。如图 1-7 所示为两幅海报的设计效果。

8. POP 设计

POP 是指购物点广告或售卖点广告,主要用于商业专场,提供有关商品信息,以促进商品销售。POP 不仅具有形、色、构图、体积等,还可以运用其他手段,使之更优美、有趣,以引发消费者的购买欲望。如图 1-8 所示为两幅 POP 的设计效果。



图 1-7 两幅海报作品



图 1-8 两幅 POP 广告

9. 包装设计

包装是指在流通环节为保护商品、方便储运、促进销售、方便使用,按一定的技术方法采用的容器、材料和辅助物等的总体名称。包装设计主要对包装物的造型、结构设计,包装装潢设计。其中,包装装潢设计属于平面设计的范畴,主要以图案、文字、色彩、浮雕等艺术形式,突出产品的特色和形象,力求造型精巧、图案新颖、色彩明朗、文字鲜明,装饰和美化产品,以促进产品的销售。如图 1-9 所示为几个产品的包装设计效果。



图 1-9 包装设计作品

10. VIS 设计

VIS 设计即视觉识别系统设计,它是企业形象识别系统(CIS)中最具传播力和感染力的部分。VIS 可以将企业理念、文化特色、服务内容、企业规范等抽象概念,转换为具体符号(如标志、标准字、标准色等),然后以标准化、系统化、统一性的手法,塑造企业独特形象,突出企业个性。VIS 包括标志、标准字、标准色、标准组合等基础设计项目和办公事务用品、广告规范、招牌旗帜、服装、产品包装、建筑物外观、室内设计、交通

运输工具等媒体上的应用设计项目。如图 1-10 所示为某企业 VIS 系统中的几个项目。



图 1-10 部分 VIS 设计项目

11. 艺术绘图设计

使用 Photoshop 可以为图片添加各种艺术效果,对图片和文字进行各种特技处理,创作出具有个性特征和艺术风格的艺术作品或商业作品,如图 1-11 所示为使用 Photoshop 创作的两幅数码艺术作品。



图 1-11 数码艺术作品

12. 网页美术设计

网页美术设计目标是使网页能充分吸引访问者的注意力,让访问者产生视觉上的愉悦感,是网站成功的主要因素之一。如图 1-12 所示为两个页面的美术设计效果。



图 1-12 网页设计效果



13. 其他印刷品设计

平面设计的应用领域还有很多,常见的年报、插画、贺卡、请柬等印刷品设计等。

1.1.2 平面作品组成元素

平面作品都是由一些基本元素组成的,按照元素的性质不同,可以分为概念元素、视觉元素、关系元素和实用元素等类型。

1. 概念元素

平面设计中的概念元素是指不在实际的设计作品体现出来的,实际也不存在的,不可见的,但人们的意识又能感觉到的元素。概念元素包括点、线和面3种元素,它们是组成形状、空间和动态场景的基础,也是表现出不同视觉效果和情感的关键。

◆ **点**:点有大小、形状和深浅之分。对于电脑平面设计而言,点还有光点、墨点和像素点之分。

◆ **线**:线是点的移动轨迹,有直线、曲线、虚线和自由线之分。线不仅有宽度,还有深浅、虚实的变化。

◆ **面**:面是线的移动轨迹,它是物理的外表。面有实面和虚面之分。当然还可以使用电脑形成独出心裁的特效面。

2. 视觉元素

概念元素是通过视觉元素体现出来的,视觉元素包括图片、色彩、文字等元素。它们构成了平面作品的旋律,通过点、线、面及色彩来组成形状和空间,表现不同视觉效果和情感,以整体构成对视觉和思想的冲击,有效地吸引人们的视线。

◆ **图片**:图片用形象化、具体化、直接化的形式来形象地表现设计主题和创意,是平面设计主要的构成要素,它是对设计理念的陈述和表达起决定性作用的要素。图片既可以是绘画作品,也可以是摄影作品等,其表现形式包括写实、象征、漫画、卡通、装饰、构成等手法。

◆ **色彩**:色彩是抓住人的视觉的第一要素,也是一幅作品需要重点表现的内容。色彩通过结合具体的形象,运用不同的色调,让观众产生不同的生理反映和心理联想。设计平面作品时,要表现出平面设计作品的主题和创意,就必须充分展现色彩的魅力,用色彩来和观众沟通。色彩的应用形式包括冷暖对比、明暗对比、纯度对比、面积对比、混合调合、面积调合、明度调合、色相调合、倾向调合等。

◆ **文字**:文字是多数平面设计作品中不可缺少的构成要素,它往往能起到画龙点睛的作用,归纳和提示平面设计作品所传达的含义,传达设计意图,表达设计的主题和构思理念。以平面广告设计为例,其文字内容包括标题、正文、广告语、公司名称等内容。

3. 关系元素

关系元素是指视觉元素在画面上的组织和排列关系,包括视觉元素的方向、位置、空间、重心等。

◆ **方向**:图形对象都有方向性,对象在画面中的方向决定了该设计能否吸引人们的注