

电脑设计

现代设计基础教材丛书

汤晓山 梁新建 著



图书在版编目(CIP)数据

电脑设计 / 汤晓山, 梁新建编, —南宁: 广西美术出版社,
2003.7

(现代设计基础教材丛书)

ISBN 7-80674-401-0

I. 电… II. ①汤…②梁… III. 造型设计: 计算机辅助设计 IV. J2-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 055852 号

艺术顾问 黄格胜 李绍中

主 编 陆红阳 喻湘龙

本册著者 汤晓山 梁新建

编 委 柴万里 黄文宪 汤晓山 陆红阳

喻湘龙 李明伟 张燕根 黄江鸣

黄卢健 林燕宁 蒋才冬 林振扬

袁筱蓉 何 流 胡文杰 胡文娟

赵慧宁 叶颜妮 李西宁 钟云燕

罗 鸿 苏华君 利 江 陶雄军

李 娟 江 滨 尹 红 陆海燕

策 划 姚震西

责任编辑 白 桦 何庆军

封面设计 姚震西

版式设计 静 坤

丛书名: 现代设计基础教材丛书

书 名: 电脑设计

出 版: 广西美术出版社

地 址: 南宁市望园路9号(530022)

发 行: 广西美术出版社

制 版: 深圳市彩帝毕升实业有限公司

印 刷: 深圳雅昌彩色印刷有限公司

版 次: 2003 年 8 月第 1 版

印 次: 2003 年 8 月第 1 次

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 5

书 号: ISBN 7-80674-401-0/J · 283

定 价: 26.00 元

版权所有 翻版必究



汤晓山，中国工业设计协会会员，广西美术家协会会员，《台湾时报》广告“金犊奖”大陆筹备委员会委员。1985年起在广西艺术学院从事艺术设计教学，现为广西艺术学院设计系副主任、广告学专业教研室主任。出版合编论著《动画实践与技能》、《现代设计学校》等，广告作品曾获奖与发表。



梁新建，广西桂林龙胜人，1997年毕业于广西艺术学院设计系广告专业，后留校任教。现为广西艺术学院设计系讲师，电脑教学工作室主任，广告教学工作室专业教师。作品曾入选《中国设计年鉴》、《首届华人平面设计大赛》等，并有作品在多本专业书籍刊物发表。

	现代设计基础教材丛书	● 平面构成
	现代设计基础教材丛书	● 立体构成
	现代设计基础教材丛书	● 设计透视
	现代设计基础教材丛书	● 色彩构成
	现代设计基础教材丛书	● 图案设计
	现代设计基础教材丛书	● 装饰色彩
	现代设计基础教材丛书	● 装饰绘画
	现代设计基础教材丛书	● 包装设计
	现代设计基础教材丛书	● 服装设计
	现代设计基础教材丛书	● 平面广告创意
	现代设计基础教材丛书	● 黑白画
	现代设计基础教材丛书	● 卡通画设计
	现代设计基础教材丛书	● 工业产品设计
	现代设计基础教材丛书	● 装饰雕塑
	现代设计基础教材丛书	● 景观设计
	现代设计基础教材丛书	● 室内设计
	现代设计基础教材丛书	● 展示设计
	现代设计基础教材丛书	● 陶艺设计
	现代设计基础教材丛书	● 电脑设计
	现代设计基础教材丛书	● VI 设计

Jct-32

T257

TP39.91

现代设计步入了一个新的阶段，它在不断发展、创新。现代社会对设计的要求也越来越趋于个性的完美追求，在今天这个市场经济繁荣的时代，设计包含了许多新的观念与文化，阐述了当今的人们已不再满足于物质生活的简单重复与消费，在追求物质丰富的同时，也不放弃对深层文化内涵的渴求。

说到设计，人们往往误以为这只是设计师们独有的特权，其实不然，设计应是人类生活中一个不可或缺的组成部分，生活中的每一件物质产品都是根据人们的生活需要来进行设计和生产的，当然它也融合了人们的精神和价值取向。人人都有参与设计的权利与天赋，每一件

成功的产品设计，都表达的是设计师与大众相共有的创意与默契。在现实社会里，设计师们参与的设计实践不胜枚举，如环境艺术

设计、装潢设计、服装艺术设计、广告设计等，有时他们也会介入到各类社会及文化活动中，如文艺演出、公益宣传等活动的设计与策划。其中有集体的行为，也有个体的行为，这表明设计的思想已深入到我们生活的方方面面。

为了提高全民的设计意识与素质，设计教育的任务更显得任重而道远。艺术院校中设计教育的不断创新与改革是当前非常重要的工作课题，而其中教材的编写与研究成为重中之重，没有完善的教材体系，将会制约设计教育的发展，影响到设计人才的教育与培养。同时，由于近年来报考艺术类院校设计专业的考生不断增多，他们非常需要一套针对性强、质量高、有特色的辅导教材。本次由我院设计系教师主导及部分外省市艺术院校教师、设计专业人员配合编写的《设计基础入门丛书》的重新出版，是一件非常值得庆贺的大事，对设计教育的发展和普及有着深远的影响和意义。希望本套丛书的出版与发行，对促进设计专业教学质量的提高，满足广大设计爱好者的需求，提高人民群众的设计意识与素质发挥良好的作用。

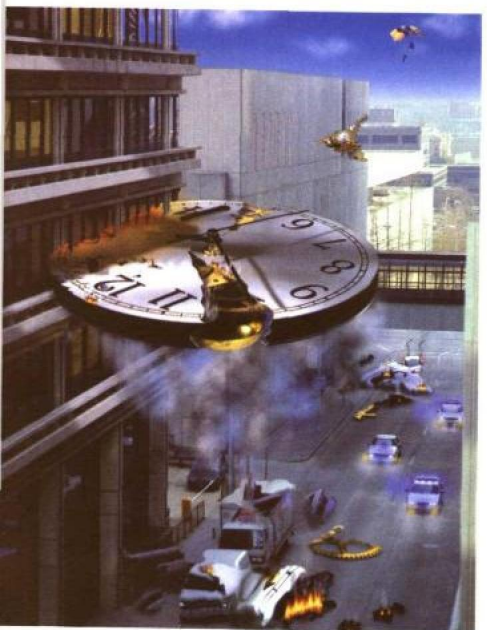
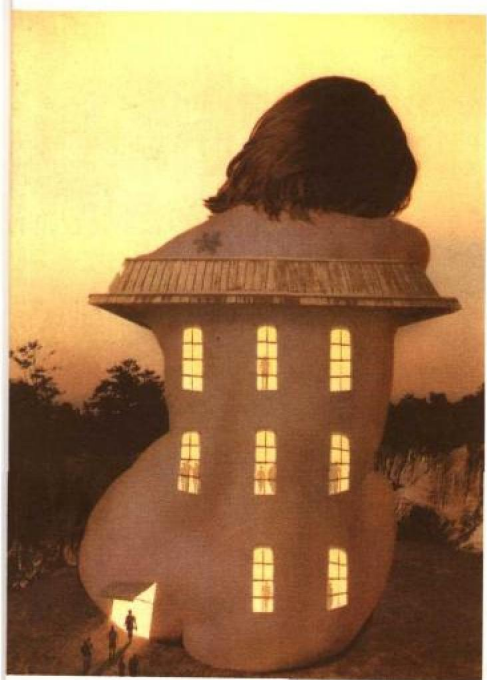
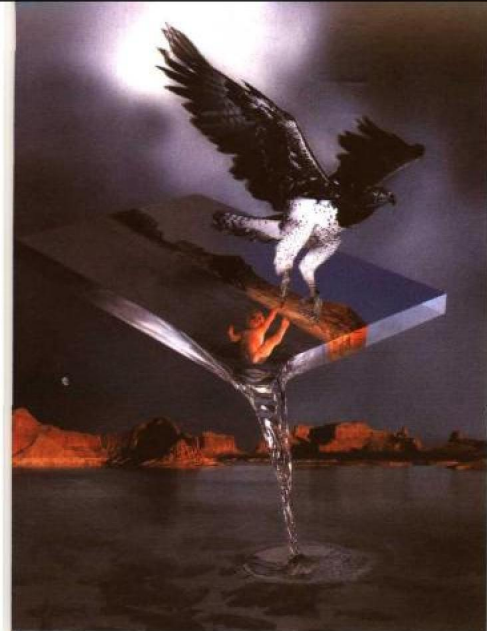
序 言

广西艺术学院院长 黄格胜

11/12/12

目 录

4	第一章 CorelDRAW11 绘图软件应用
4	■ CorelDRAW 软件发展与现状
5	■ CorelDRAW 的图形模式（矢量图）与 Photoshop 的图像模式（位图）比较
6	■ CorelDRAW 操作界面及工具
8	■ 基本工具应用
23	■ 绘制小闹钟
38	■ 下拉中英文菜单对照
40	第二章 学生 CorelDRAW 作业欣赏
46	第三章 Photoshop 7.0 中文版软件应用
47	■ Photoshop 7.0 中文版操作界面
54	■ 黑白照片变彩色
56	■ 修复脸上的雀斑
57	■ 开开窍，普通照片成广告
61	■ 快速做个时尚流行 3D 效果
63	■ 很酷的字体效果
67	■ 让照片燃烧起来！
71	■ 附录：Photoshop7.0 常用快捷键
72	第四章 Photoshop 作品欣赏





MOTOROLA
无限网络 无限人生

持掌商務手機典範
躋身商務前沿

型號: L2000WWW
重量: 20 g
特點: 全彩屏顯示
中英文輸入
32GB M3内存
支持 CDMA
銷售型號: QYD3993940

www.52movie.cn



第一章 CorelDRAW11 绘图软件应用

■ CorelDRAW 软件发展与现状

1989年1月, Corel公司推出了CorelDRAW的第一个版本CorelDRAW 1.0 for Windows, 在PC机图形图像软件市场占据主导地位, 1992年, Corel公司在Microsoft公司的Windows 3.0平台发布了第一个图形软件包CorelDRAW 3.0, 确立了Corel公司在全球图形领域的主导地位。

经过十几年的不断改进及优化, CorelDRAW这个产品已经发生了翻天覆地的变化。如今发布的CorelDRAW英、中文版, 增加了多种新特性、新功能, 对以前的老版本进行彻底的翻新改造, 因此CorelDRAW成为运行速度最快、用途最广的绘图软件包。

CorelDRAW每一次的更新、升级, 都会有令人意想不到的变化。在功能上, 内容越来越丰富, 我们可以轻而易举地创造出许多想像中才能实现的效果; 在操作上, 步骤越来越简单, 界面设计也更加人性化。现在我们使用的是最新的版本CorelDRAW11, 很好用。

另外, CorelDRAW可以在各种Windows平台上使用, 推出了包括CorelDRAW for Power Macintosh (苹果电脑) 等不同平台版本。

功能强大的CorelDRAW软件对于专门从事图形图像工作、设计工作的专业工作者或业余爱好者同样好用。

CorelDRAW是一款出色的绘图软件, 同时还具有强大的文字处理功能。利用CorelDRAW的文字处理功能, 可以制作出非常复杂的版式, 这是其他绘图软件很难实现的。

CorelDRAW将功能、速度和各式各样的特性结合在一起, 满足社会不同的需要, 如设计师、艺术家、桌面出版商、特殊媒介艺术家、美术编辑、美工人员、印刷商、多媒体开发人员、网络专家、教育工作者、服务机构和学生等。



桌面快捷图标

COREL®
DRAW™
11 WINDOWS®

Version 11

(C) 2002 Corel Corporation. All rights reserved.
Registered to: tang Serial #: DR11CRD-0012082-DGW
Creating Application Environment...

PANTONE® Colors displayed here may not match PANTONE-identified standards.
Consult current PANTONE Color Publications for accurate color.
PANTONE® and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2002
Eodak Digital Science IOC API copyright (c) 1993-2002 Eastman Kodak Company.

■ CorelDRAW 的图形模式（矢量图）与 Photoshop 的图像模式（位图）比较

二维图形图像软件，按工作方式大致可分为两种：基于对象的工作方式和基于像素的工作方式。习惯上把前者称为矢量软件，又叫绘图软件，把后者称为位图软件，又叫图像处理软件。

矢量软件独立地、定量地定义线条和形状，所绘制完成的图形部分以独立的对象存在，每个对象都可独立编辑，都具有颜色、形状、轮廓、大小、位置等属性，可通过组合功能将许多独立的对象组成一个有意义的大图形。

由于矢量软件中的线条、形状和文本都是以数学公式的形式定义的，即矢量软件使用桌面印刷设备所使用的语言，所以矢量软件能够从印刷设备上以最大精度输出清晰

的图像，而不管印刷设备是激光打印机、激光照排仪，还是胶片输出机。矢量程序以数学公式发给打印输出设备，打印输出设备按照数学公式将图像描绘到纸或胶片上。由于打印机比屏幕提供更高的分辨率，所以打印出来的图形看上去更清晰、更平滑，而与打印的尺寸大小无关。即无论将对象如何放大或改变对象的颜色，都不会破坏图形的品质，也就是不会出现锯齿状，对象始终能保持平滑、清晰的外观。

此外，矢量软件的图形文件占用磁盘空间相对较小。其图形文件的大小取决于对象所包含的数学公式的数量和复杂程度，而与打印图像的尺寸几乎毫无关系。例如，在矢量图中一幅包含成百上千个花瓣和拇指般大小的叶子的图形，最多也就占十几或二十几兆（M）的空间。

位图又称为点阵图，位图图像的工作方式，是基于方形像素的，每个像素分别代表不同的色相、饱和度及明度，一个个的像素堆积而成我们在屏幕上看到的色彩斑斓的影像。位图图像的最大缺点就是要受分辨率的限制，当分辨率高时，图像就清晰，而当分辨率低时，图像就很模糊，出现“马赛克”现象。因为位图是由固定数目的像素构成的，所以图像分辨率（每英寸的像素数）取决于图像打印的尺寸。图像打印得小，像素点比较密集，分辨率就高；图像打印得大，像素点较稀疏，分辨率就低。假如放大位图，而不增加图像的像素，会使图像的线条显得参差不齐，因此放大位图会使图像失真。例如，一副标准的 15 英寸屏幕大小的图像（800 × 600 个像素）打印成半张明信片大小时，可以有平滑的颜色过渡，但如果打印时不减小尺寸，那么打印的图像就能分辨出单个的像素点，也就是说可以看到锯齿状边缘和块状的颜色过渡。解决的办法就是增加图像中像素点的数量，但这会使图像文件很大，要占用很大的磁盘空间，因而会使工作速度变慢。



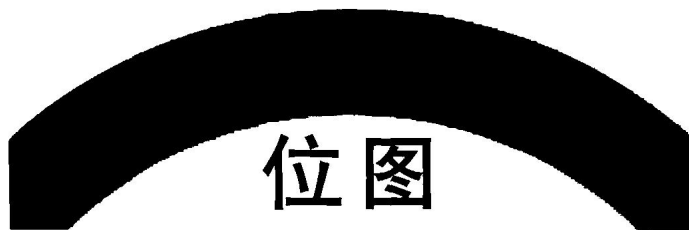
矢量图



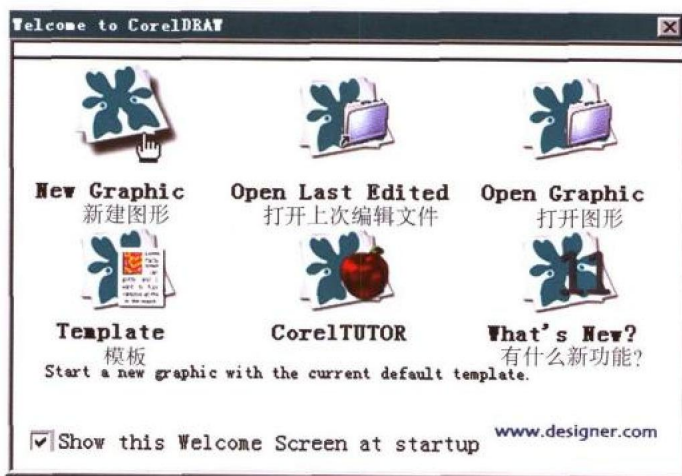
位图



矢量图



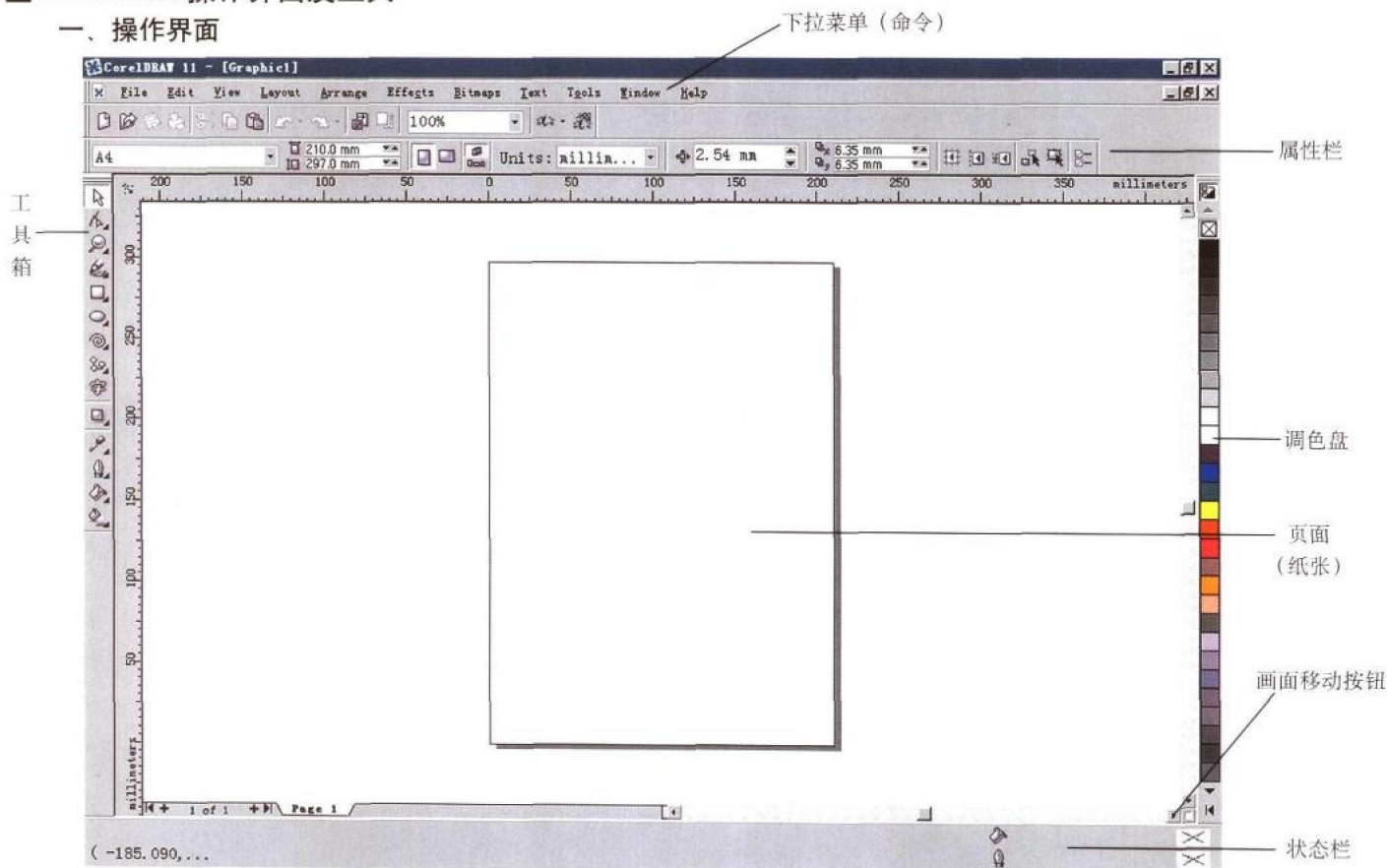
位图



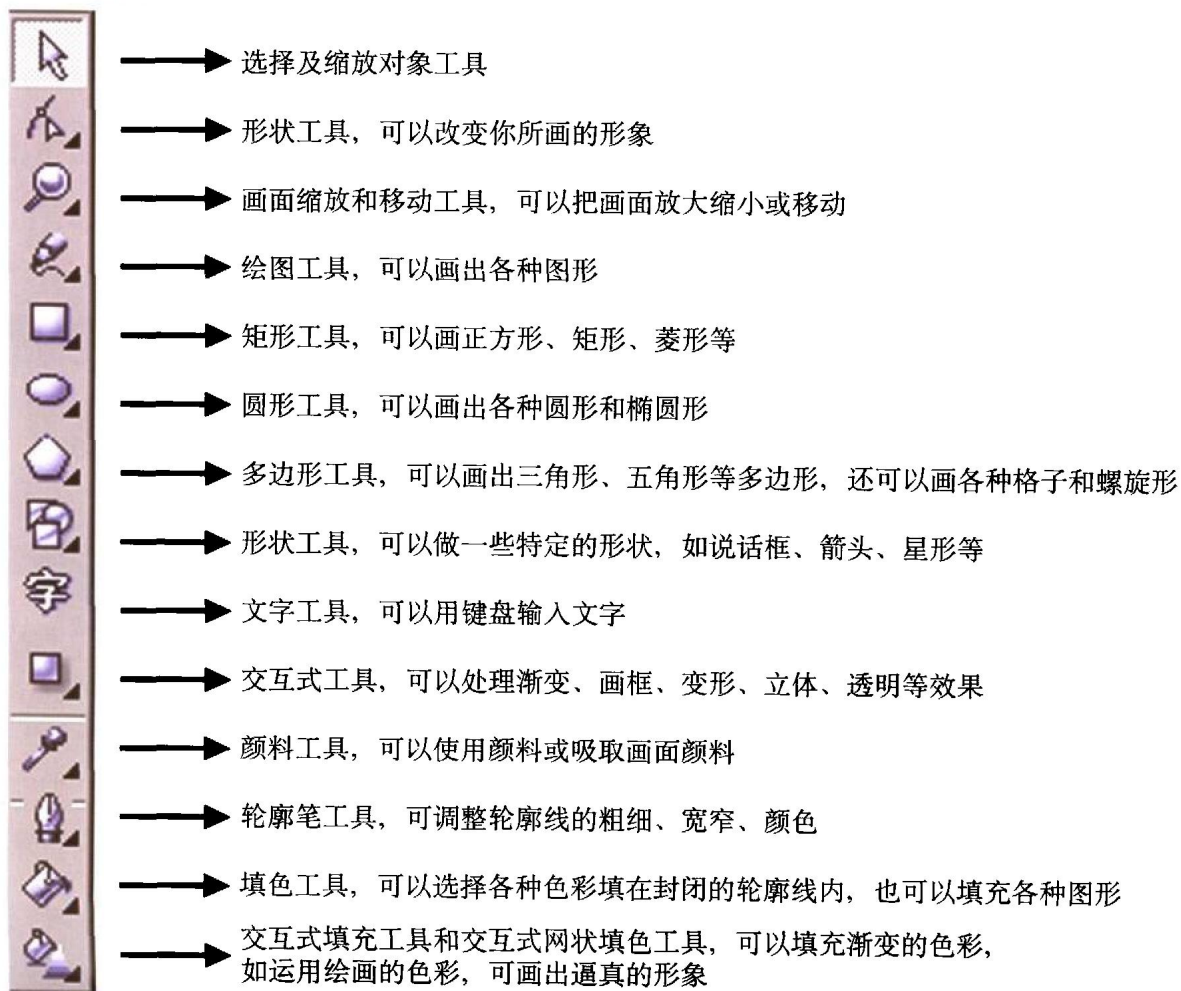
开启 CorelDRAW 时的欢迎窗口，刚开始按新建图形。也可以打开您上次做的图形，还可以打开存储器中的 CorelDRAW 文件。

■ CorelDRAW 11 操作界面及工具

一、操作界面



二、工具及运用





秦丹 作

iBOOK，今年
了一款集iMAC独特能
与风格，最新无线网
络功苹果电脑在使
携电脑领域技术优
势为一身的iBOOK。
可以说，
iBOOK是专为
家庭和学校
用户设计的
可移动的iMAC其最大的特点在
于它依靠苹果公司和全球无 线网络技术领导 者Lucent公司历经 18个月
的努力，联合推出的AirPort网络解决方案。iBOOK可以是用户在家里或
教室里，不受任何电源线或其他电缆的束缚，随心所欲地在Internet上冲
浪。由于它是一款面向消费者/教育市场的便携电脑，因此在设计上更加强
调漂亮、简单、方便、舒适的应用需求。据悉，iBOOK市场零售价为
2000美元

秦丹 作

从CorelDRAW9.0版本开始，增加了互动网格填色工具后，在CorelDRAW软件中画立体逼真物体的质感效果和晕染效果变得非常容易。这三幅作品都使用了这一工具。而在以前的版本中要画逼真的物体大多使用交互调和工具和渐变填色工具，现在有时也用这些工具。

MOTOROLA
无限网络 无限人生

**持掌商務手機典範
躋身商務前沿**

型號：L2000WWW
重量：20 g
特點：全彩屏顯示
中英文輸入
32GB Mp3内存
支持 CDMA
銷售型號：QYD3993940

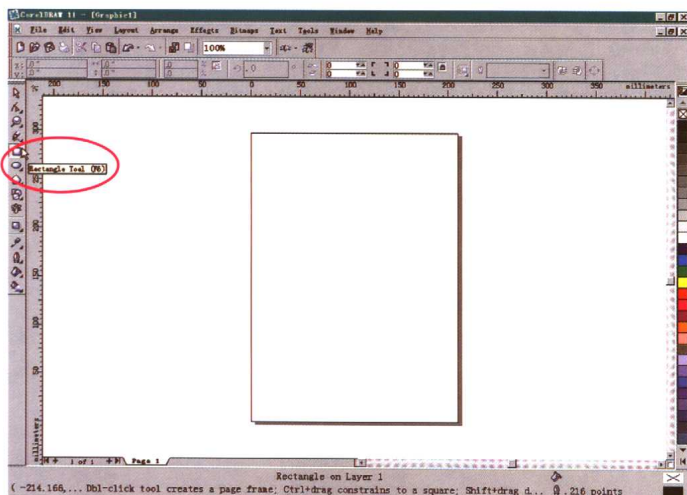
北京新德隆摩托羅拉中國廣州分公司

邱永德 作

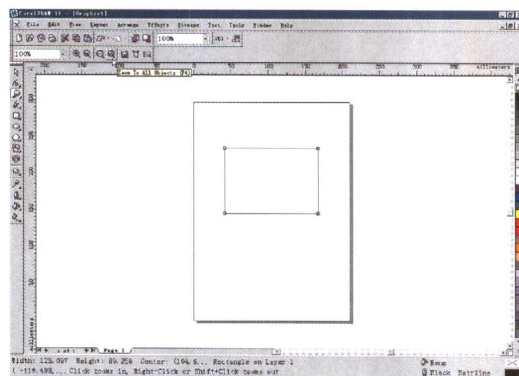
■基本工具应用

1. 矩形和选择及缩放对象工具的应用:

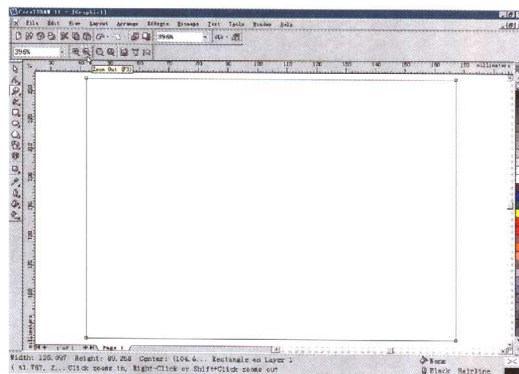
1.1 用鼠标左键单击矩形工具。



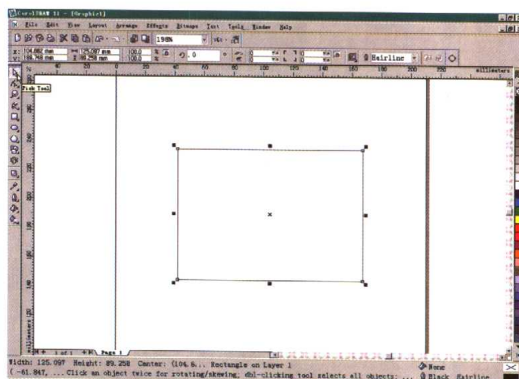
1.4 如图单击放大选择的对象。



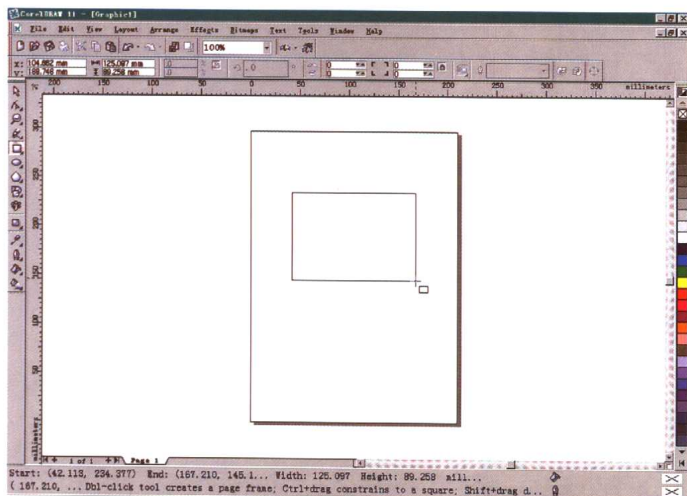
1.5 再单击缩小画面工具。



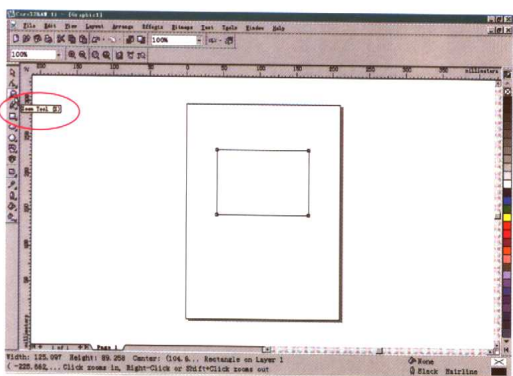
1.6 鼠标左键单击选择及缩放对象工具 (这时矩形周围会出现 9 个黑点)。



1.2 在画面中按住左键拖曳出一个矩形放开 (如在拖曳时按住键盘 Ctrl 键则是正方形)。



1.3 用鼠标左键单击画面缩放工具。



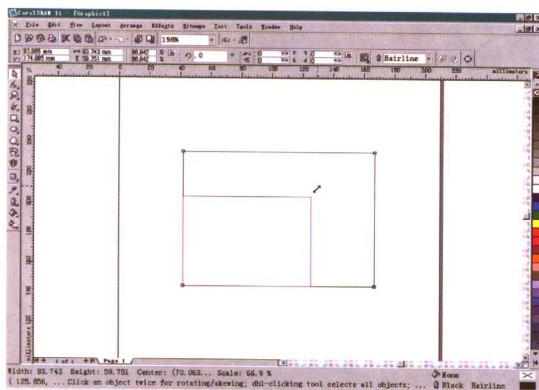
汤玉宇 作

CorelDRAW 也可以临摹出如此逼真的苹果了, 这给我们的插图提供了很好的创意工具。

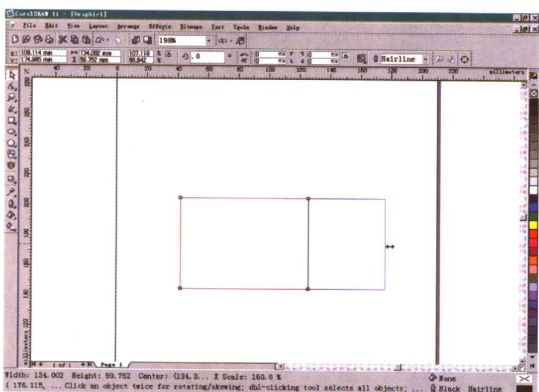


张丽娜 作

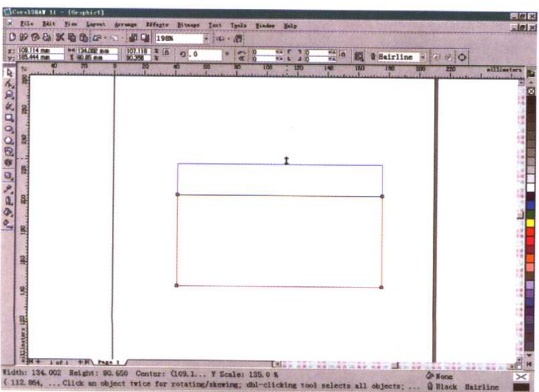
1.7 鼠标左键按住右上角的黑点向左下方拖移,可把矩形缩小,再向右上方拖移则会放大。



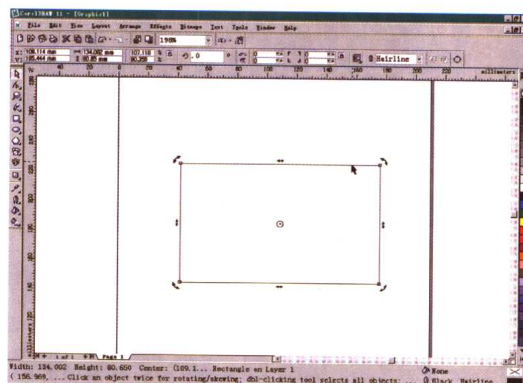
1.8 用鼠标左键按住右边中间的黑点向左或右拖移则会缩短或拉长矩形。



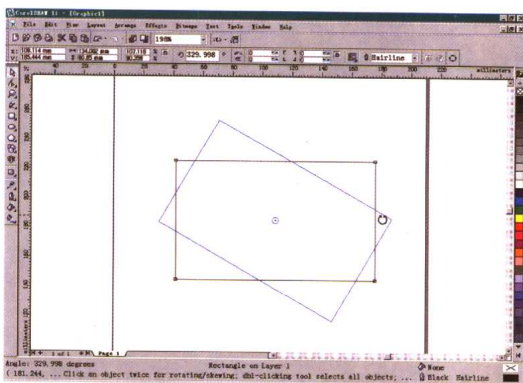
1.9 同上,拖移矩形上面中间的黑点,则会压扁或拉长矩形。



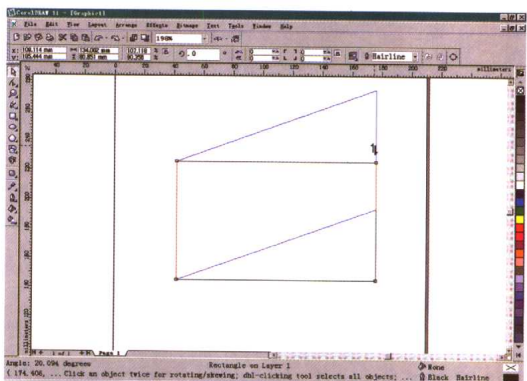
1.10 当矩形处于被选择的状态,如图再用鼠标单击矩形,黑点则会出现小箭头。



1.11 用鼠标左键按住右上角的箭头,移动鼠标,这时可以看见矩形在旋转了;转完后,按键盘的 Ctrl+Z 键,可以恢复刚才的位置。

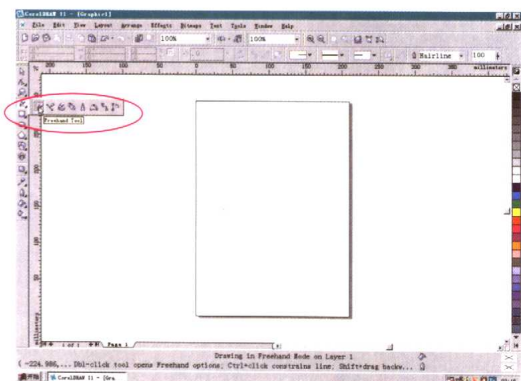


1.12 再用鼠标左键按住右边中间的箭头,上下移动鼠标则会使矩形变形;同样按住矩形上面中间的箭头左右移动鼠标,也会使矩形向另外的方向变形。

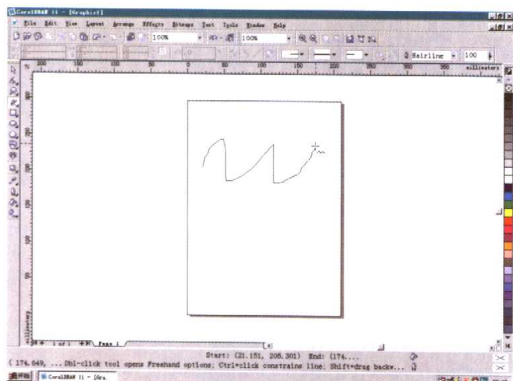


2.1 绘图工具应用。绘图工具可以画出各种图形。

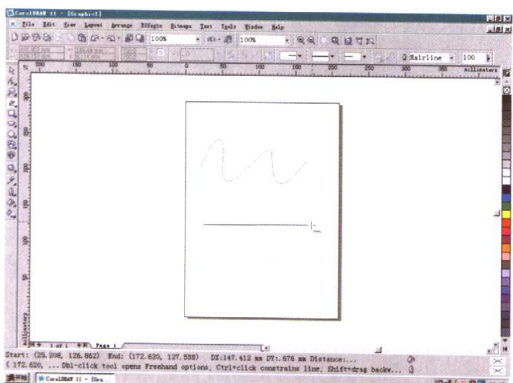
我们首先用一下第一个工具（自由绘图工具）：



2.1.1 用鼠标左键按住绘图工具图标不放，直至出现如图一排绘图工具，单击自由绘图工具；

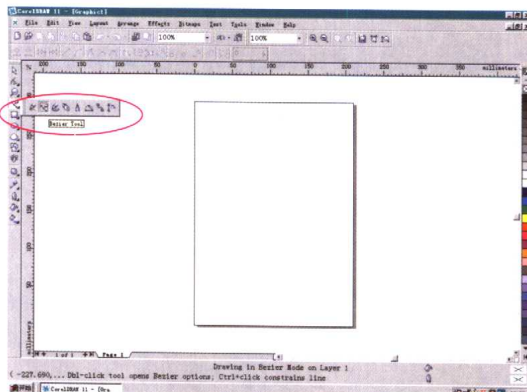


2.1.2 在画面起点处按住鼠标左键不放，如图随意画自由曲线。

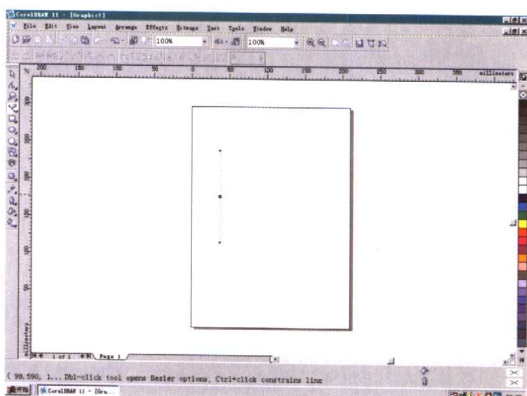


2.2 我们用第二个工具（贝塞尔工具）来画一下曲线：先双击选择工具，全部选择画面的线条，再按键盘右侧 Delete 键，删除画面的线条。

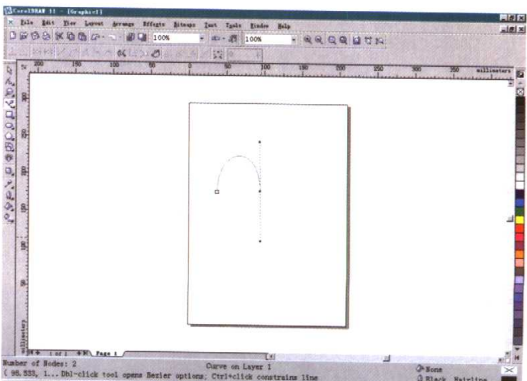
2.2.1 用鼠标左键按住绘图工具不放，出现如图的工具栏，松开鼠标，用鼠标单击第二个图标，选择 Bezier Tool（贝塞尔工具）；



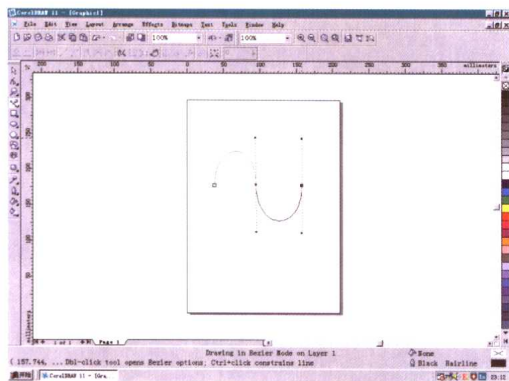
2.2.2 把鼠标移到画面中如图中间那点的位置，按住鼠标左键并继续按住往上移动鼠标直至出现如图般大小的虚线然后放开鼠标；



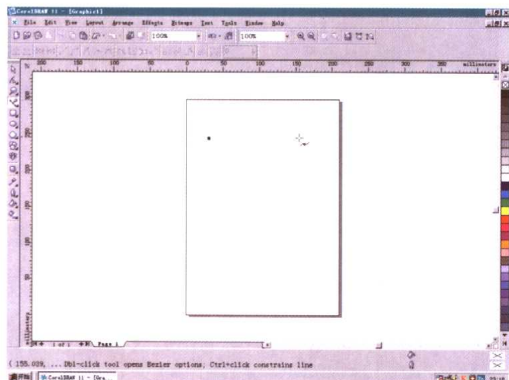
2.2.3 移动鼠标在如图画面中间的位置，按住鼠标向下移动至出现虚线如图长短然后放开，就会出现一条曲线；



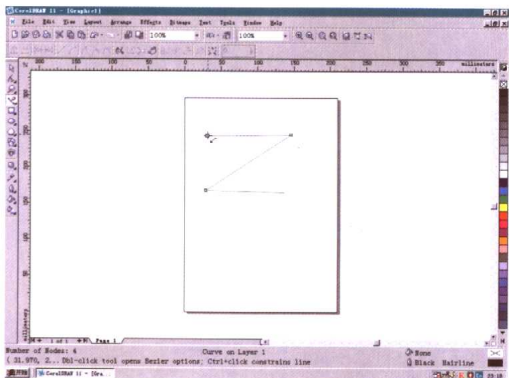
2.2.4再在如图右边位置画一条曲线(方法同上), 这样我们的曲线就可以画成了;



2.2.5 我们再用这个工具画直线。按一下键盘右侧的Delete键, 删除所画图形。在如图画面中的位置单击鼠标左键, 然后在如图右边平行的位置单击一下鼠标, 一条直线产生了;

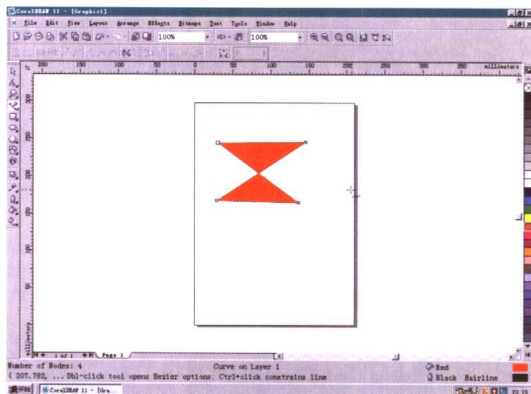


2.2.6 再在左下面单击一下鼠标, 又一条连接斜线产生了, 再在如图右边单击鼠标, 从这里我们可以知道, 这个工具可以画连接的直线;



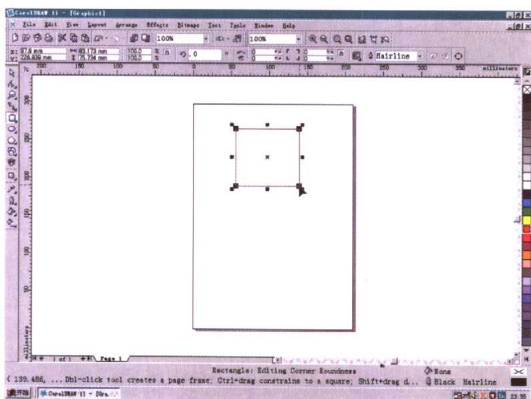
2.2.7在这条线的起始点再单击一下鼠标左键, 就可以把这条直线封闭起来, 这样我们就可以填色了。选择右边的红色, 单击鼠标即可。

注意: 矢量图只有在线段全部封闭的情况下才能填色。

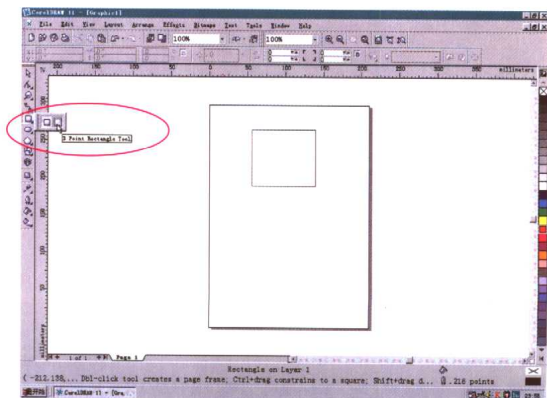


3.矩形、圆形工具的应用:

3.1单击矩形工具, 在画面中按住鼠标左键向下拖移, 再按键盘 Ctrl 键, 然后放开鼠标, 就可得到一个正方形, 如不按键盘, 可画矩形;

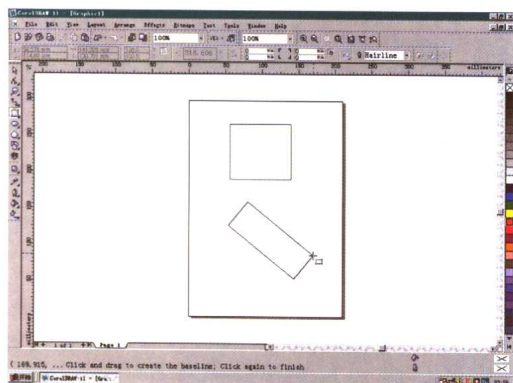
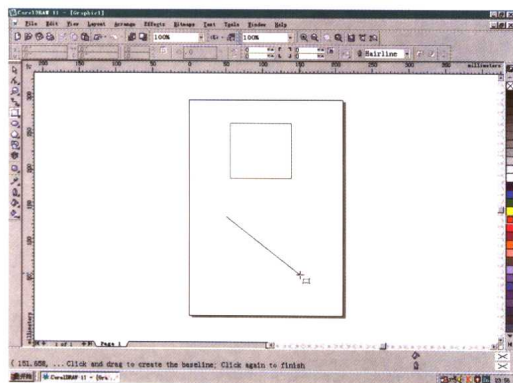


3.2再用鼠标按住矩形工具不放, 会出现如图两个矩形工具图标, 单击第二个图标;



3.3 如图按住鼠标左键在画面中拉出一条线（方向可任意调节），放开鼠标，再移动鼠标至你想要的矩形(如要画正方形按住键盘 Ctrl 键)，再单击一下鼠标，即可画出矩形。

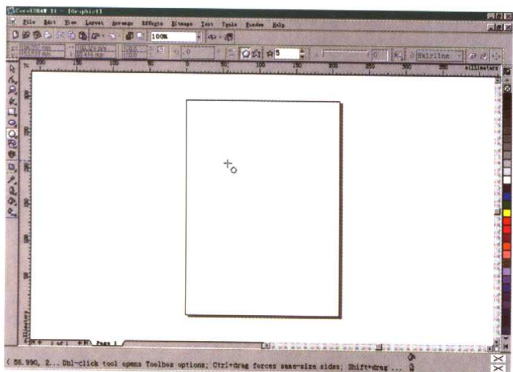
圆形和椭圆形的画法与矩形画法相同。



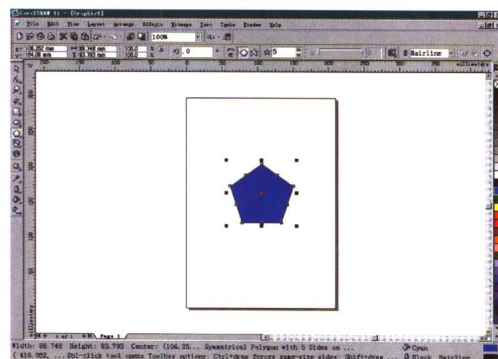
4. 形状工具

4.1 多边形工具的应用:

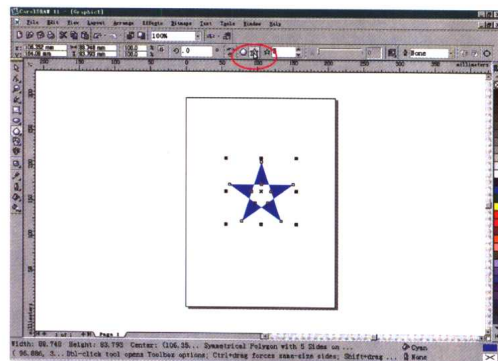
4.1.1 选择多边形工具，在画面如图的位置按住鼠标左键向右下拖移画出一个五边形；



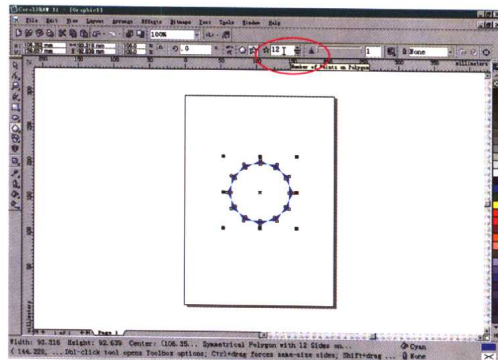
4.1.2 选择右边色盘中的蓝色填入五边形中，再在色盘最上面的  形图标中单击鼠标右键；就可把图形中的黑线框去掉；



4.1.3 选择上面属性栏的星形图标单击左键，画面中变成了内空的五角星；



4.1.4 再把属性栏中如图的 5 边数字，改成 12 边性，就可得到画面中的图形；

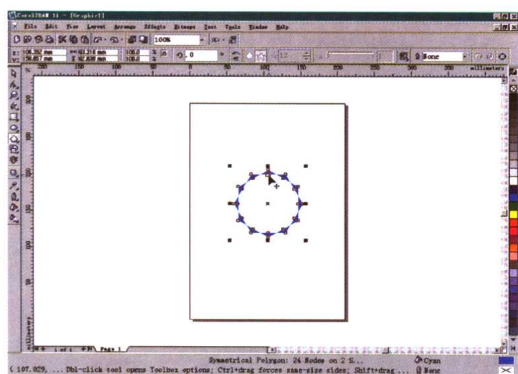


此作品主要使用基本形工具和渐变填色工具制作而成。

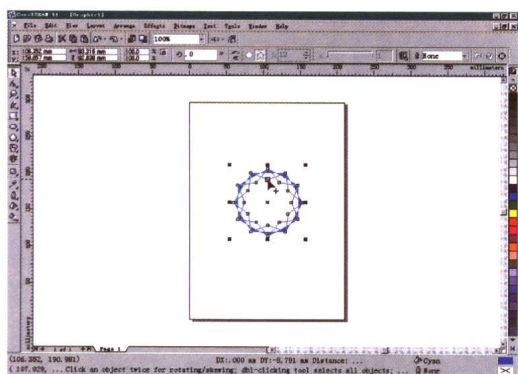


黄瑾 作

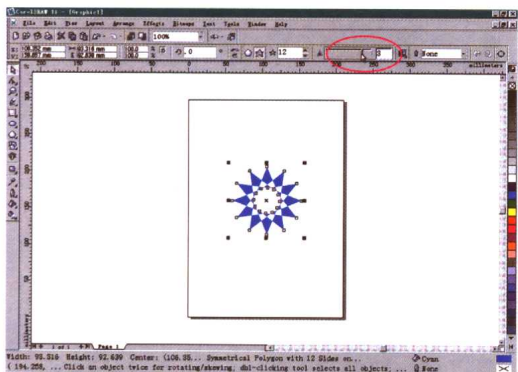
4.1.5改变图形, 如图鼠标指针指向图形的节点, 这时指针变成如图式样;



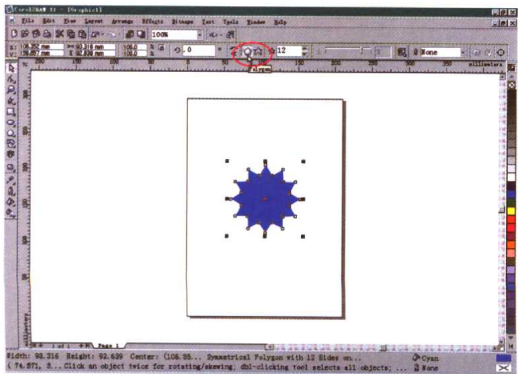
4.1.6按住左键, 如图所示向下垂直移动鼠标;



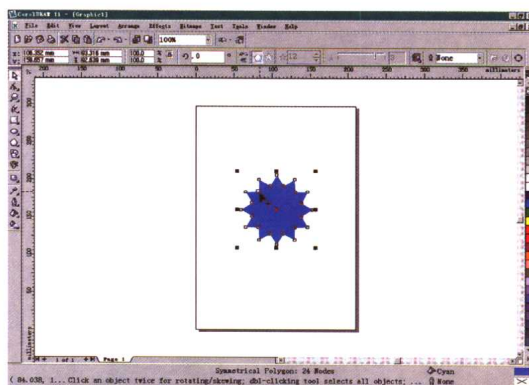
4.1.7用鼠标单击如图位置, 使右边的参数变成3, 就可得到如图的图形;



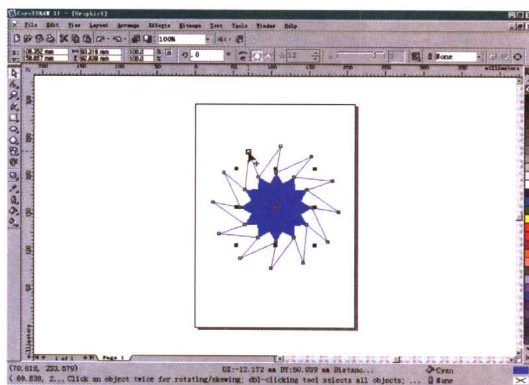
4.1.8再用鼠标单击属性栏中多边形图标可得到如图效果;



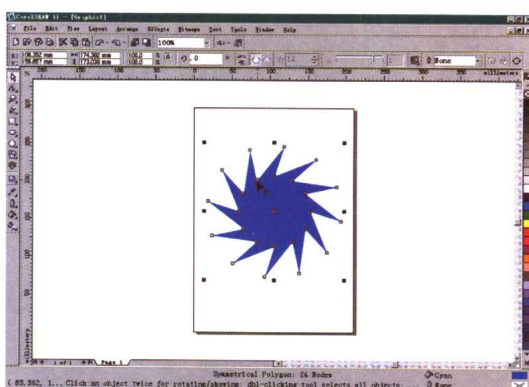
4.1.9 用鼠标左键按住如图的节点;



4.1.10向上移动至如图位置, 可得到画面中的图形;



4.1.11 再把鼠标指针放在图形中节点上;



4.1.12 按住鼠标左键拖移鼠标至如图位置, 得到另一种图案效果;

