

全国计算机职业技能培训规划教材

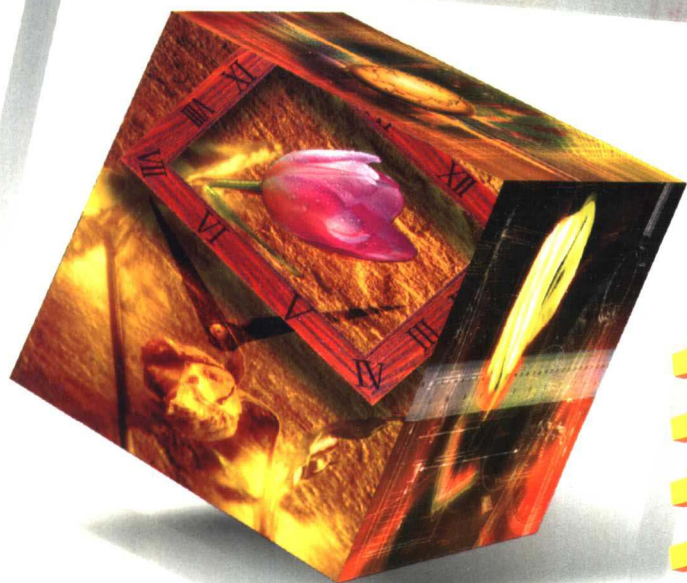
新 编

平面设计

平面设计基础知识
Photoshop CS
CorelDRAW 12
综合应用实例

短期培训教程

王 芸 编



- 由国内一流培训专家精心编著
- 倡导学习电脑的新概念
- 全力打造国内经典教材畅销品牌
- 计算机职业技能培训的首选教材



西北工业大学出版社



新 编

平面设计短期培训教程

王 荟 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书是专为计算机短训班和计算机基础教育而编写的教材,强调内容上的精简细致和操作上的简单明了,每一章都附有习题,以巩固各知识点。本书包括图形图像基础知识、计算机图像的处理、计算机图形的制作以及平面设计综合实例制作。通过对这些基础知识的学习和实例的应用将使读者在进行相关平面设计时得心应手。

本书从讲解到实例操作都采用了通俗的语言,操作步骤叙述详细,并结合难易程度做了必要的注解和提示,使读者能够快速入门,迅速达到熟练水平。

本书不仅可作为平面设计的培训教材,还可作为广告设计等相关专业人士的参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

新编平面设计短期培训教程/王芸编. —西安:西北工业大学出版社, 2005.7

ISBN 7-5612-1949-0

I. 新… II. 王… III. 平面设计—图形软件, Photoshop CS、CorelDRAW 12—技术培训—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第052695号

出版发行:西北工业大学出版社

通信地址:西安市友谊西路127号 邮编:710072 电话:029-88493844 88491757

网 址: www.nwpup.com

印刷者:陕西天元印务有限公司

印 张:15

字 数:389千字

开 本:787mm×1092mm 1/16

版 次:2005年7月第1版

2005年7月第1次印刷

定 价:20.00元

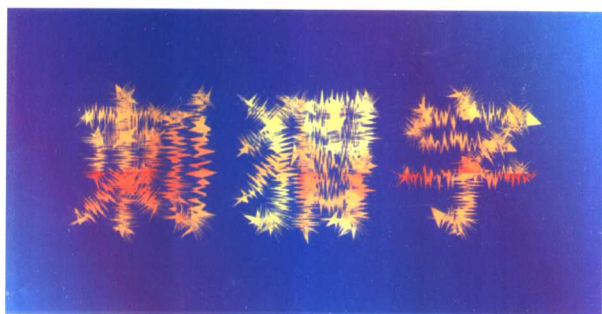
平面设计



▲ 实例1 摩托车宣传广告



▲ 实例2 电影胶片



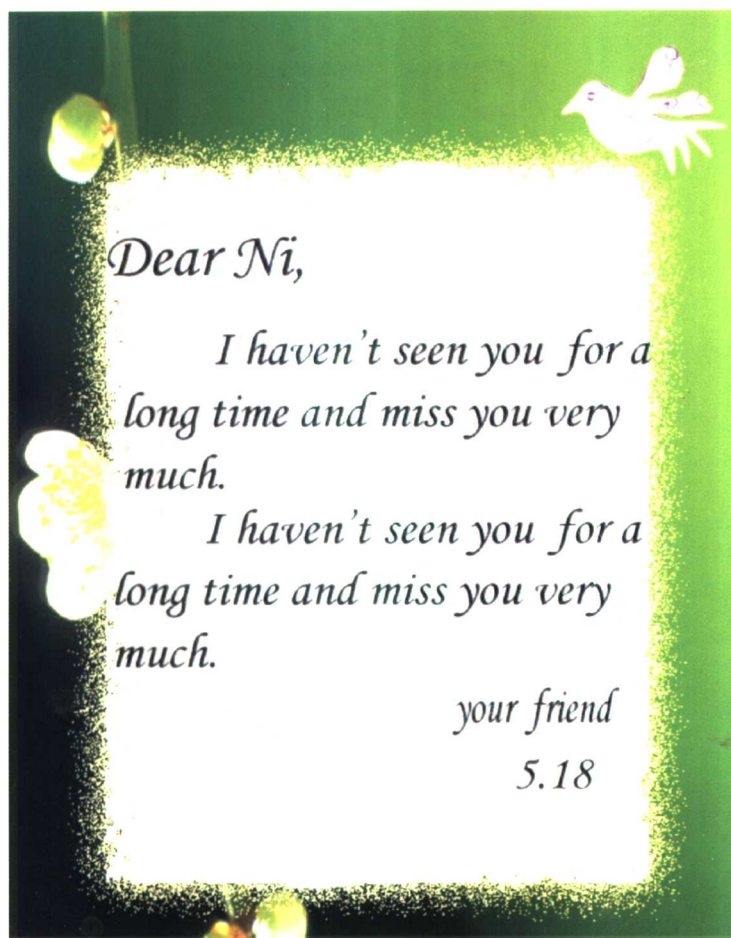
▲ 实例3 刺猬字



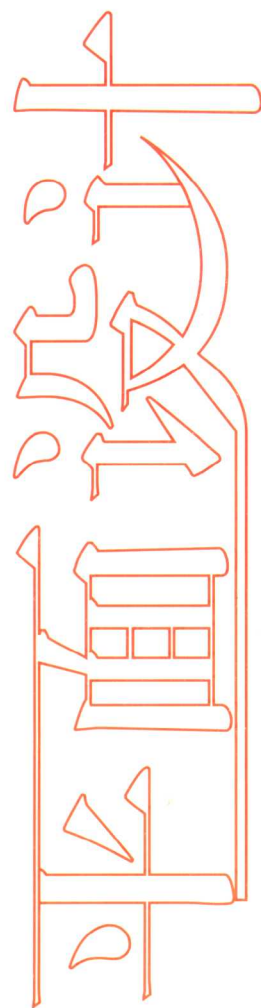
▲ 实例4 制作草莓



▲ 实例5 房地产广告设计



▲ 实例6 制作信纸





随着计算机技术的发展, 计算机应用日益普及到社会的方方面面, 图形图像设计处理技术的应用也成为计算机应用的焦点, 各种功能强大的图形图像设计处理软件也应运而生。

因此, 许多大专院校开设了计算机平面设计的必修课或选修课, 社会上也开设了许多有关平面设计的培训班。本书以当前流行的位图图像处理软件 Photoshop 和矢量图图形设计软件 CorelDRAW 为主, 在介绍平面设计基础知识的同时, 详细地介绍了这两个软件的使用。

本书由浅入深、循序渐进地介绍这两个软件的使用方法与技巧。每一章均安排有练习题以及上机实例, 使读者在巩固所学知识的基础上, 更进一步地提高自己的平面设计与制作水平。

本书结构清晰、图文并茂, 书中提供了大量实例。其实用性、可操作性、指导性都很强, 读者可参照实例自行设计精美的作品。

本书可作为初学者的教材, 也可作为高校相关专业师生教学、自学的参考用书, 同时对于中、高级平面设计者也具有借鉴和参考价值。

编 者



目 录

第一部分 基础知识

第一章 平面设计基础知识.....	2
第一节 平面设计的应用.....	2
一、平面设计的基本概念.....	3
二、电脑平面设计的特点.....	3
三、平面设计的常用软件.....	4
第二节 平面设计的创作和基本流程.....	4
一、平面设计的创作.....	4
二、平面设计的基本流程.....	5
习题一.....	6

第二部分 中文 Photoshop 操作指南

第二章 中文 Photoshop CS 快速入门.....	8
第一节 Photoshop CS 的新增功能.....	8
一、新增的命令.....	8
二、新增的工具.....	9
三、新增的调板.....	9
四、新增的滤镜.....	10
五、其他新增功能.....	11
第二节 Photoshop CS 的工作界面.....	12
一、标题栏.....	13
二、菜单栏.....	13
三、工具箱.....	13
四、工具属性栏.....	14
五、状态栏.....	14

六、工作区	14
七、浮动面板	15
第三节 文件的操作	15
一、新建文件	15
二、打开文件	16
三、保存文件	17
四、关闭文件	17
五、退出程序	17
第四节 标尺、网格及参考线的使用	18
一、单位与标尺	18
二、网格与参考线	19
三、显示/隐藏参考线	19
习题二	20
第三章 图像选区	21
第一节 几种选取工具	21
一、选框工具	21
二、套索工具	22
三、魔棒工具	23
第二节 使用其他方法选取图像	24
一、利用选取命令创建选区	24
二、利用色彩范围命令创建选区	24
第三节 选区的编辑	26
一、移动和取消选区	26
二、修改选区	26
三、羽化选区	28
四、变换选区	28
习题三	29
第四章 图层、通道、蒙版和路径	30
第一节 图层的基本概念	30
一、图层的概念	30
二、图层的分类	30
第二节 图层的基本操作	31
一、图层的选择、隐藏、创建和删除	31
二、图层的次序	32
三、图层的混合样式	33

四、图层的链接与合并	34
第三节 通道的基本概念	34
一、通道面板	35
二、通道的分类	35
第四节 通道的基本操作	36
一、新建通道	36
二、复制和删除通道	36
三、分离和合并通道	38
四、专色通道	39
第五节 蒙版及其应用	40
一、创建蒙版	40
二、快速蒙版	41
第六节 图像混合运算	43
一、应用图像	43
二、计算	44
第七节 路径的使用	45
一、创建路径	47
二、编辑路径	51
习题四	54
第五章 调整图像的色彩和色调	56
第一节 色彩和色调的基本概念	56
一、色相、饱和度、亮度和对比度	56
二、RGB 和 CMYK 模式	56
第二节 图像色彩的调整	57
一、色相/饱和度	57
二、匹配颜色	58
三、通道混合器	59
四、渐变映射	60
五、照片滤镜	61
六、暗调/高光	62
第三节 图像色调的调整	63
一、色阶	63
二、曲线	63
三、色彩平衡	64
四、亮度/对比度	65

第四节 特殊色调的调整	66
一、反相命令	66
二、阈值命令	66
三、去色命令	67
四、色调分离命令	67
习题五	68
第六章 滤镜效果的使用	69
第一节 滤镜应用基础	69
一、滤镜概念	69
二、滤镜菜单	69
第二节 滤镜的使用方法	70
一、直接应用滤镜	70
二、通过对话框设置滤镜	71
三、使用滤镜库	71
第三节 基本滤镜特效	73
一、艺术效果滤镜	73
二、模糊滤镜	79
三、像素化滤镜	82
四、扭曲滤镜	86
五、杂色滤镜	88
六、渲染命令	89
七、画笔描边命令	91
八、素描滤镜	92
九、纹理滤镜	94
十、视频命令	96
十一、风格化滤镜组	96
十二、锐化滤镜组	99
十三、其他滤镜组	100
习题六	101

第三部分 中文 CorelDRAW 操作指南

第七章 中文 CorelDRAW 12 快速入门	104
第一节 CorelDRAW 12 简介	104
一、CorelDRAW 发展史	104

二、CorelDRAW 12 的新增功能	105
第二节 CorelDRAW 12 的启动与退出	106
一、启动 CorelDRAW 12	106
二、退出 CorelDRAW 12	106
第三节 CorelDRAW 12 操作界面	107
第四节 文件的基本操作	109
一、新建文件	109
二、打开文件	110
三、导入文件	111
四、保存文件	112
五、导出文件	112
六、关闭文件	113
第五节 页面的基本设置	113
一、插入与删除页面	113
二、重命名页面	114
三、转到某页和切换页面方向	115
四、页面设置	116
五、标尺、网格线和辅助线的设置	117
习题七	119
第八章 基本图形的绘制与编辑	120
第一节 线条的绘制与编辑	120
一、线条的绘制	120
二、线条的编辑	123
第二节 几何图形的绘制与编辑	124
一、绘制几何图形	124
二、图形的编辑	128
第三节 智能型绘图工具	131
习题八	132
第九章 文本的处理	133
第一节 创建文本	133
一、直接输入文本	133
二、导入文本	134
三、美术文本与段落文本的相互转换	135
第二节 文本的格式化和编辑	135
一、文本的格式化	135

二、文本的编辑	138
第三节 创建文本的特殊效果	138
一、使文字适配路径	138
二、文本适配图框	139
三、插入特殊符号	140
四、文本的特效字效果	141
五、立体化效果	142
六、对文本进行封套、阴影和透明处理	143
习题九	144
第十章 对象组织与特殊效果的处理	146
第一节 对象的组织	146
一、对象的对齐与分布	146
二、对象的排序	147
三、对象的群组	148
四、对象的结合	148
五、对象的锁定	149
六、对象的修整	149
第二节 对象特殊效果的处理	150
一、对象的交互式效果	150
二、透镜效果	155
三、图框精确裁剪	158
四、色调的调整与变换	159
习题十	161
第十一章 在 CorelDRAW 中处理位图	162
第一节 导入位图	162
第二节 矢量图与位图的转换	163
第三节 位图的特效滤镜	163
一、三维效果	164
二、艺术笔触	165
三、模糊	168
四、颜色变换	171
五、轮廓图	174
六、创造性	175
七、扭曲	180
八、杂点	181

九、鲜明化	182
习题十一	183

第四部分 平面设计提高

第十二章 平面设计提高知识	186
---------------------	-----

第一节 设计作品相关知识	186
一、CIS 企业形象识别设计	186
二、标志设计	186
三、包装设计	187
四、书籍的装帧设计	187
五、海报设计	187
六、宣传卡设计	188
七、报纸广告设计	188
第二节 色彩模式	188
一、自然色彩	188
二、计算机显示器色彩显示	189
三、图形图像色彩模式	189
第三节 图像的输知识	191
第四节 平面设计基础问题解答	191
习题十二	192

第五部分 综合应用

第十三章 实例精解	194
-----------------	-----

实例 1 摩托车宣传广告	194
实例 2 电影胶片	199
实例 3 刺猬字	205
实例 4 制作草莓	208
实例 5 房地产广告设计	215
实例 6 制作信纸	219

第一部分

基础知识

学习内容

平面设计是设计者将不同的基本图形或图像按照一定的创意在平面上组合成图案的过程。平面设计主要在二维平面范围内描绘形象。平面设计又是一种理性艺术活动,它在强调形态之间的比例、平衡、对比和节奏的同时,又要讲究图像给人的视觉效果。它在工业设计、建筑设计、纺织印染设计、服装设计、书籍装帧设计、商业美术及网页设计等领域得到了广泛应用。

自从电脑应用于平面设计之后,各种平面设计软件相继出现,它们不但使用方便,而且设计出的作品也越来越精美。这一部分主要介绍平面设计的一些基本知识。

知识要点

- ★ 平面设计的应用
- ★ 平面设计的创作和基本流程



第一章 平面设计基础知识

随着计算机技术的发展,平面设计被重新定义,它不仅包含了文字、图形、图像、图表等设计内容,并且集计算机技术、数字化技术和艺术创意为一体,赋予平面设计更丰富的内涵,进一步拓宽了它的应用领域。

本章重点

- (1) 平面设计的应用。
- (2) 平面设计的创作和基本流程。

第一节 平面设计的应用

平面设计已经广泛应用于广告设计、包装设计、封面设计、服装设计、模型设计、网页设计和多媒体等应用领域中,它我们的生活息息相关,仔细观察,在生活的各个方面,都会有成功的平面设计作品展现在我们面前,如图 1.1.1 所示。

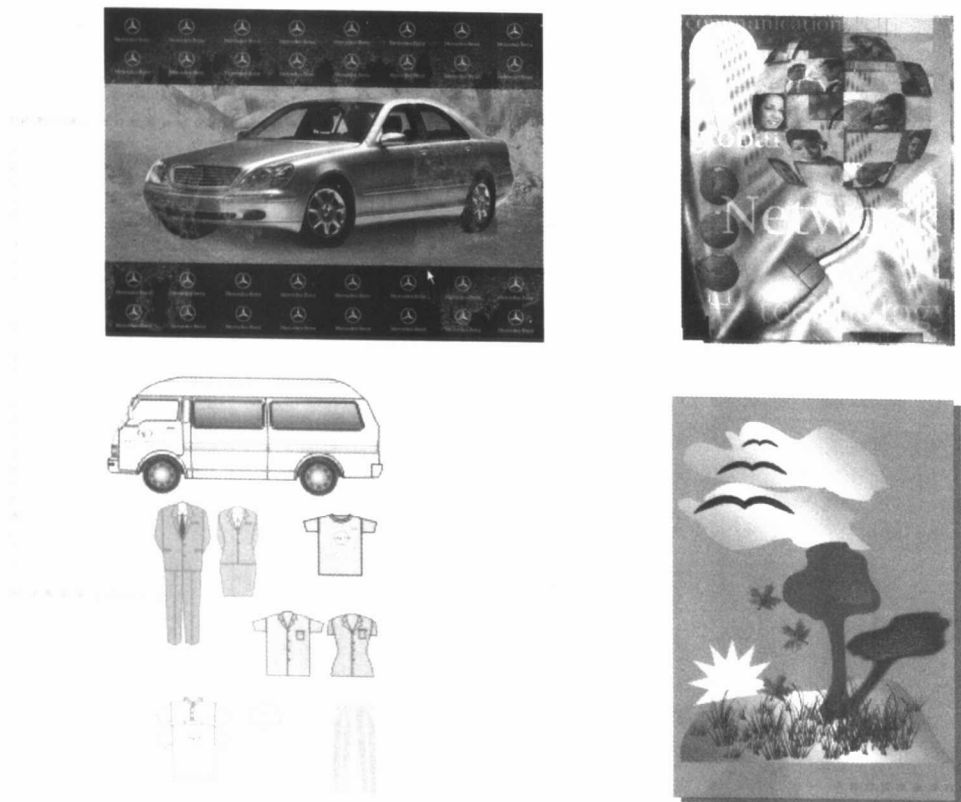


图 1.1.1 平面设计作品

一、平面设计的基本概念

下面首先介绍有关平面设计的一些基本概念。

1. 数字图像的类型

在计算机中, 数字图像有两种: 矢量图形和位图图像。

矢量图形也称为向量图形, 是用少量的向量数据描述一个复杂的对象, 存储图片只需要很少的空间, 并且矢量图形放大后不失真, 但是矢量图形不能很好地体现色彩的变化; 位图图像也称为点阵图像, 即按位映射图形, 用像素点的亮度和颜色的位数来描述图像, 其特点是占有的存储空间大, 并且放大后失真, 但是它能够以丰富的色彩变化来反映真实的自然世界。

2. 数字图像的格式

数字图像的格式有很多种, 每一种格式都有其优点和不足, 并且所占用的内存空间也不相同, 所以要根据图像的用途, 选择不同的图像格式。

(1) JPG 格式: JPG 格式采用“有损压缩”格式, 在存储文件时将人眼无法分辨的图像信息删除, 所以占用的内存空间较小。

(2) GIF 格式: GIF 格式是图像交换格式, 主要用于通信和网页制作中, 但是 GIF 格式只能达到 256 色。

(3) PSD 格式: PSD 格式是 Photoshop 固有的文件格式。PSD 格式可完全保留图层信息, 所以便于修改和制作各种特效。

(4) BMP 格式: BMP 格式也称为位图格式, 支持 1 bit, 8 bit, 24 bit 格式的图像数据, 采用“无损压缩”的 RLE 编码格式, 不仅占用的空间少, 而且不会产生失真。

(5) PCX 格式: PCX 格式是 MS-DOS 下常用的一种格式, 支持 1~24 位颜色深度, 支持 RGB、索引颜色、灰度和位图等颜色模式。

(6) TGA 格式: TGA 格式支持任意大小的图像, 色彩的表现能力很强, 适用于表现色彩丰富的图像, 但是它对显示卡和显示器的要求比较高。

3. 分辨率

分辨率是指在单位长度内所含有的点数(像素)的多少。分辨率分为图像分辨率、设备分辨率、屏幕分辨率和位分辨率。

图像分辨率指每英寸图像所含点或像素的数量; 设备分辨率指各类输出设备每英寸可产生的点数; 屏幕分辨率指屏幕上显示的像素的个数; 位分辨率用来衡量每个像素存储的信息位元素。

二、电脑平面设计的特点

与传统的平面设计相比, 电脑平面设计是以电脑为工具, 以其他电脑设备和图形图像软件为辅助来完成平面设计工作, 它提高了工作效率、加强了图像处理的能力, 改变了传统的设计方式, 其特点主要有以下几个方面。

(1) 电脑取代了传统的设计工具。电脑平面设计与传统设计不同的是, 电脑平面设计以电脑为主要的硬件设备, 提高了文字录入速度, 增强了对图像的处理能力, 辅助性的平面设计硬件设备

有打印机、数码相机、扫描仪等,数码相机、扫描仪可以将图形和照片等图像保存为电子文档,然后通过专业的图形图像软件进行修改和处理。

(2) 集中并超越了多种传统的美术创作工具。传统的绘画工具局限于很少的几种,而且对任何作品的更新和修改都是非常困难的,电脑平面设计改变了平面设计的创作环境,加快了信息处理速度。

(3) 电脑平面设计使平面设计走向了产业化。随着现代经济的发展,平面设计不仅集计算机技术、数字技术和艺术创意于一体,而且蕴含了一定的哲学思想和公司的企业文化,使其创作更加标准化和工业化,从而适应现代经济社会的要求。

(4) 提高了科技含量。电脑不仅改变了平面创作的表现手法和艺术语言,也改变了设计师的思维模式,促进了设计创意的萌芽发展机制和深化过程,提高了设计的科技含量。

三、平面设计的常用软件

平面设计常用的软件有:Photoshop, CorelDRAW, FreeHand, Illustrator 和 PageMaker, 这些软件各有所长,各有侧重点,本书主要讲述 Photoshop 和 CorelDRAW 两种平面设计软件。

1. Photoshop

Photoshop 主要用于数码图像的处理。用它来进行各种平面图像的处理,进行格式和色彩的转换。通过几张数字图像的编辑和合成,可以制作出成功的平面广告、海报等。

2. CorelDRAW

CorelDRAW 主要用于制作矢量图形,用它可绘制出精密细致的地图、标志和矢量插画等。

第二节 平面设计的创作和基本流程

一幅具有强大感染力和震撼力、具有独特创意构思的优秀作品,是需要经过一定的创作阶段和流程才可以完成的。

一、平面设计的创作

平面设计的创作同文学创作、艺术创作一样是分阶段完成的,其创作阶段主要划分为:

1. 灵感阶段

创作必须有灵感,没有灵感的作品是没有生命的。创作的灵感来源于现实生活,一首歌、一幅画、一张广告牌、一个人、一件事、一个物体都可以让你的意识产生震撼,激发你的创作灵感。

2. 搜集素材阶段

灵感是一瞬间的,也是非常虚幻的东西,搜集素材阶段就是调整灵感的过程,将灵感深入生活,为灵感添加血和肉,使其更加真实化,即艺术创意与现实生活的结合。

3. 构思阶段

构思是创作最关键的一步,作品是否成功,主要取决于创作的构思。构思主要是确定作品的框架、