

新起点 电脑教程

中国计算机职业教育联盟推广使用教材

平面设计基础教程

与 上 机 指 导 (2005年版)

计算机职业教育联盟 主 编
帅 芸 刘 汉 编 著

- 系统而详尽地介绍四大平面设计软件：Photoshop、CorelDRAW、Illustrator和PageMaker
- 专业的平面设计实例，包括形象标志、海报、包装、广告和网站宣传等设计类别
- 本书可作为平面设计爱好者的学习用书，也可作为美术院校相关专业教材



清华大学出版社

新起点电脑教程

平面设计基础教程与上机指导 (2005 年版)

计算机职业教育联盟 主编
帅 芸 刘 汉 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书是一本功能与实例相结合的综合性教程,全书共12章,详尽介绍了三大平面设计软件CorelDRAW、Photoshop、Illustrator及桌面排版软件PageMaker的操作和使用方法,并有针对性地在每章提供上机指导的范例讲解,同时,在每章后面都附有相关的习题供读者练习和加强记忆。本书的最后一章为软件应用的综合实例,分别从网站宣传、产品设计、海报和杂志版式等方面进行了综合性的实例讲解。本书的软件功能介绍与实例紧密结合,内容全面、结构清晰、学习轻松,能迅速提升读者的实际操作水平。

本书的最大特点就是涵盖面广,读者可以在学习的同时了解不同设计软件各自的优势及相通之处,利用不同软件的长处交叉学习和运用,从而活学善用,提高平面设计的综合水平。

本书适合从事广告创意、平面设计、产品包装和多媒体制作等专业设计者阅读,同时也可为美术院校相关专业学生和平面设计爱好者提供参考。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

平面设计基础教程与上机指导(2005年版)/计算机职业教育联盟主编;帅芸,刘汉编著. —北京:清华大学出版社,2005.8

(新起点电脑教程)

ISBN 7-302-11525-7

I.平… II.①计… ②帅… ③刘… III.平面设计—图形软件—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第088843号

出 版 者:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦
http://www.tup.com.cn 邮 编:100084
社 总 机:010-62770175 客 户 服 务:010-62776969

组稿编辑:林章波

文稿编辑:杨作梅

封面设计:陈刘源

排版人员:李欣

印 刷 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:25 字数:602千字

版 次:2005年8月第1版 2005年8月第1次印刷

书 号:ISBN 7-302-11525-7/TP·7553

印 数:1~5000

定 价:32.00元

序 言

一、中国职业培训行业面临的契机和挑战

中国高等职业教育和职业培训服务近年来得到了快速发展,为经济社会发展作出了巨大的贡献。中国正式成为世界贸易组织(WTO)成员后,整个中国教育界尤其是职业教育界都将面临一个新的契机和挑战。我国的职业教育主要包括学校职业教育和职业培训两种模式。学校职业教育基本是正规学历教育,已经不能适应目前经济的高速发展、职业多变和终身教育的需要。随着入世后就业结构调整和技术技能折旧速度的加快,劳动力跨行业流动更加频繁,职业培训进一步成为涉及面最广、受益面最大的教育,从而越来越成为职业教育的重要组成部分,越来越受到人们的广泛欢迎。

加入 WTO 对中国职业培训将产生积极的影响,至少表现在以下几个方面:

- 加快引进国外优质职业教育资源,有利于推动职业教育办学体制和运作机制改革,提高职业教育的整体水平;
- 有利于吸收国外多种职业教育模式,加快改进职业教育的办学模式、课程体系和教学培训方法,形成具有多元化特色的职业教育体系;
- 引进国外职业资格证书及其培训模式,加快完善我国的职业资格证书制度,有利于培训内容及培训资格的国际化;
- 经济增长和产业结构调整将扩大职业培训和继续教育的市场需求,有利于职业培训的持续发展;
- 加快教育的市场化步伐,有利于推进相关的法制建设进程,改变人们的传统教育观念,提高职业培训的社会地位。

同时,境外职业教育和培训机构的进入必将对职业教育领域造成巨大的冲击。境外职业教育与培训机构十分看好中国的职业培训和继续教育市场。此前由于教育服务业开放方面的原因,多为依托跨国公司在开展经济活动的同时建立培训机构,或通过职业资格证书培训来拓展职业教育市场,入世后放宽境外职业教育培训机构合作办学的条件,并允许其获得多数拥有权,这将大大加快其入境提供职业教育服务的步伐。他们凭借丰富的职业教育和培训经验,及其国际通用的职业资格证书,使中国职业教育服务领域形成新的竞争格局,一批办学条件差、专业设置陈旧及教学水平落后的职业教育和培训机构将被淘汰出局。

二、社会发展对计算机培训行业提出的新要求

IT 行业的发展和激烈的人才竞争对 IT 从业人员的综合素质提出了越来越高的要求,总结起来可以归纳为五种“基本能力”与三项“基本素质”。五种基本能力包括合理利用与支配各类资源的能力;处理人际关系的能力;获取并利用信息的能力;综合与系统分析能力;运用各种技术的能力。三项基本素质包括基本技能、思维方式与个人品质。在市场经

济体制和新技术飞速发展的条件下,计算机人才只掌握一门特定的技能已经远远不够。必须全面强调学生的基础知识、基本能力和基本素质,而且专业面要宽,以适应技术进步与市场的不断变化。例如电脑平面设计师,像2000年以前那样只掌握1~2种常用的平面设计软件已经远远不能胜任工作,还必须具备良好的手绘功底和创意能力,这就对整个计算机培训行业提出了更高的要求。被广大培训机构广泛采用的只重知识传授,不重能力培养的教学模式已不能适应社会对计算机培训行业提出的要求。计算机培训必须进行从知识传授到能力培养的转变,全面提高学生的职业能力,即其在就业后的工作及配合中综合运用知识与技术的能力:能够做到迅速收集、分析、归纳意见与信息,与他人交流思想与信息,制定计划与组织活动,与他人合作共事,解决实际问题,学习和使用最新的技术,成为适合社会进步的人才。

三、计算机培训教学的新模式和新探索

社会对学生的职业能力要求催化出新型的课程结构和教学模式。新型教学模式必须是以工作为基础的模仿学习,它是将学生置于一种模拟环境中,呈现给学生的是具有挑战性、真实性和复杂性的问题,使学生在身体和经济不受到损失的前提下,得到较真实的锻炼。新型课程结构必须按照职业能力的要求创建并组织实施新的教学模式。教学以专项能力的培养展开,以综合能力的形成告终,能力的培养既是教学目标,又是评估的依据和标准。在能力标准的制定、考核与评估中,均要有企业或行业参与。

新型课程结构在具体的实施中又派生出两大结构,即模块式结构与阶梯式结构。模块式结构即按照程序模块化的构想和原则设计课程。其特点是每个模块均为独立的教学单元,有特定的目标和评估标准,教学时间相对较短。模块之间组合灵活,基础性模块可与其他功能模块组成任务更复杂的课程,不同模块的增删可调整课程结构的重心,以满足个人和职业需求的变化。上述这些特性适应了新型职业能力的教学要求,部分计算机培训机构已经开始尝试采用这种课程结构。

阶梯式结构最典型的就是所谓的双元培训,它把整个培训课程分为两个阶段,首先集中学习文化课和职业基础课,第二阶段转入职业领域的专业训练和专向深化。这种以较广泛的科学文化和职业理论为基础,逐步深化职业知识与技能的课程结构,在欧洲国家的职业教育体系中采用较多,在中国的计算机培训机构中基本上没有采用。

以上两种课程结构虽模式不同,但目标一致,即意在使学生以较宽厚的基础和实力去迎接未来多变且多元的就业市场。

长城计算机学校充分吸取了国外职业教育机构的经验,并对大量企业进行了科学广泛的调研分析,然后结合模块式和阶梯式两种结构的优点,从2001年起,设计推出了一系列面向就业的计算机培训课程,并且在教学实践过程中不断探索先进的教学方法,如发现式教学法、启发式教学法、体验式教学法、行为导向教学法、任务驱动教学法等,在大量的实践基础上不断完善课程。经过在各地分校和合作学校的长期推广使用,得到了巨大的成功。

清华大学出版社从建社伊始,就致力于高新技术,特别是计算机与信息技术类图书的出版。20多年来,出版社坚持和发展自己的优势与特色,围绕“开展全方位出版,形成总体优势”的指导方针制定选题规划,重点抓教材与专著的出版,形成品牌与规模。为了适

应信息技术飞速发展和广泛应用的特点,出版社及时出版了一大批计算机应用技术的图书并已形成品牌。为了适应各层次,各类专业人员的需要,出版社组织了门类齐全,层次丰富的多种系列丛书,同时配合电子音像出版物,做到全方位、立体化出版。在国内计算机图书的出版中,清华版图书占有明显的优势。清华版计算机图书以其内在的品质,已经在读者心目中树起精品品牌,享有很高的声誉。

为了共同推进国内计算机培训行业的入世步伐,长城计算机学校与清华大学出版社紧密合作,共同开发了《新起点电脑教程》,在总结了百所分校的教学经验的基础上,把教学模式和教学成果推向市场,造福社会,并借以与广大教育、培训业专家交流经验,共同提高。本套丛书贯穿了清华大学出版社一贯的严谨、科学的图书风格,融会了长城计算机学校实用、专业的教学理念,是对计算机教学的一种深入、广泛的探索和总结,也得到了信息产业部领导和专家的首肯。我们相信,此套丛书的出版,必将对整个计算机培训市场的发展和规范起到巨大的推进作用!

四、丛书特点

《新起点电脑教程》丛书定位于计算机初、中级用户。不管是培训班学员还是大中专院校的师生,都可以通过本丛书快速进入计算机科学的大门,学到实用的计算机技能;对于自学者,本套教程也有很大的参考价值,大量实用技巧可供自学者在工作中随时参阅。

本套丛书主要具有如下几个方面的特点:

1. 系统性和丰富性

本丛书的所有课程都是围绕着职业素质训练展开的。我们根据计算机相关职业把计算机教程划分为四大类别:

- (1) **应用类**: 主要面向广大计算机家庭用户、企事业单位的文员、秘书和行政助理、打字排版人员等电脑应用人员;
- (2) **设计类**: 主要面向平面设计师、网页设计师、三维动画设计师等电脑设计专业人员;
- (3) **网络类**: 主要面向网络管理员、系统集成工程师、安全工程师等网络类专业人员;
- (4) **编程类**: 主要面向软件开发工程师、软件测试工程师等编程类专业人员。

以上四类内容基本涵盖了计算机应用的主要领域。本丛书的选题既考虑了每门课程本身的完整性,又兼顾了课程间的联系与衔接。每一本书可能都自成一体,完全满足相应课程的教学要求,使得培训学校或读者可以根据需要灵活的进行选择 and 组合,满足个性化学习的需要。不管读者是什么样的情况,都能在本丛书中找到自己需要的教程。

2. 先进性和探索性

一般的计算机教材往往只注重课程本身的体系结构和语言的科学准确,术语连篇,让读者感觉高深莫测,而这种做法实际上忽略了人的认知规律:人的学习应该是由具体到抽象、由已知到未知的过程。

本丛书的编写充分融入了教育心理学的最新成果,在内容的安排和教授方法上进行了大胆的尝试。在介绍各个知识点时,大量使用了教学中常用的比喻、类比和举例等方法,在内容的先后顺序上由浅入深、层次分明,使得知识的讲解变得深入浅出,易于理解。

按照成人教育的规律,本丛书每章前配有学习的目标以及重点难点,让读者有明确的目标,了解学习过程中应该重点掌握和比较难以理解以及容易混淆的知识点。在正文的实例演示的操作中,还在必要和适当地方加上“注意”、“技巧”等内容,以让初学者少走弯路,快速掌握到知识的精髓。

从教育心理学的角度来看,遗忘率最高的是知识,技能其次,能力最低。技能、实践必须从亲自动手中得来。老师讲的,学生往往只是一种平面的、苍白的理解。只有自己亲自动手实践的才是有色彩的、立体的、生动的理解和感受。真正的技能源自动手与实践!所以本丛书每章正文后面都配有上机指导,列举了大量实例,并给出操作步骤和实验结果,供读者上机练习时使用。另在每一章的最后安排了习题,包括填空题、判断题、选择题、简答题、操作题等各种形式,供课后练习和巩固知识之用。

另外,丛书的每一本教材都有配套的幻灯片,培训教师可以从网站上下载,满足教学的需要。每本书大约 15~20 章左右,符合短期培训的课时安排规律;每一章 15~20 页上下,符合授课时的教学内容的量的需要,所以本套丛书完全可以满足各种教学情况。

3. 实用性和专业性

传统教学中的最大的缺点就是理论强于实践,实践和应用脱节。而职业教育的特点要求必须加强对学生自学能力和实践动手能力的培养,在教学中鼓励学员探索和分析归纳创新习惯的养成。并且,将学生学习的技术技能同他将来的工作岗位紧密地结合起来。实现了学生学习与职业间的“无缝连结”。

本丛书的内容是在仔细分析初学者学习电脑的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的,围绕实际应用和就业需要选择内容。丛书中选取的大量实例都是在企业的实际工作案例的基础上改编来的,让读者在学习每个知识点时能“避虚就实”,在练习实例的同时,就掌握了相应行业的职业规范,学到真正有用的东西。读者只要按书中的实例和上机指导的方法去做成、做会、做熟,就能举一反三,学以致用,从而能真正完成“专业”的作品和项目,就业时能够迅速进入工作岗位。

本套丛书从策划选题到编写校对,全部由多年从事计算机教学的专业老师和图书出版业专家协同完成,并经过业内资深专家审核。我们希望这里的每一本教程都能成为您在学习计算机的道路上一个新的起点,也成为您人生道路上的一个新的起点!

前 言

目前, 各类平面软件都在快速地更新换代, 对于设计师而言, 只掌握一种软件已经远远达不到高水平的设计需求。能够熟练并综合运用不同软件进行创作, 已成为设计师所必须具备的条件。

本书正是基于这些因素, 系统而详尽地介绍了目前广为流行的四大平面设计软件。

其中, Photoshop 是 Adobe 公司出品的一款全球标准的图像处理软件, 主要用于图像处理、网页设计和广告设计等方面。最新的 Photoshop CS 在文件浏览、文字编辑、颜色匹配和数码处理等方面有了很大改进。

CorelDRAW 是 Corel 公司开发的著名的矢量绘图软件, 集绘图、排版、照片编辑、网页及动画制作为一体, 广泛应用于专业插画、产品包装、工业造型设计、字体效果创意和企业形象识别(CI)设计等方面。CorelDRAW 12 是 CorelDRAW 系列软件的最新版本, 在绘图、文本制作和打印输出等方面都有了很大的提高。

Illustrator 是 Adobe 公司开发的一个基于矢量图形的优秀绘图软件。它和 CorelDRAW 类似, 是目前矢量绘图的主流软件之一, 已经成为平面设计、插画设计和网页设计的常用工具, 甚至也用于企业 VI 策划、地图绘制和信息管理等工作领域, 并因为有着与 Photoshop 相似的界面使熟悉 Photoshop 的用户更容易学习和掌握。

PageMaker 是 Adobe 公司出品的跨平台专业页面排版软件, 它是商务、教育、家庭和办公室专业人士理想的排版软件, 主要用于杂志和宣传册等的印前排版。在网络时代, PageMaker 还具有输出 HTML 和 PDF 文档的功能, 能够降低成本、保持浏览的统一性。

在 Photoshop、CorelDRAW 与 Illustrator 之间, 存在着一定的相通之处, 如图形的基本绘制与位图的处理等。但它也有各自不同的优势, 一般来说, Photoshop 的长项在于制作具有丰富效果的主体图像; CorelDRAW 与 Illustrator 的长项是复杂图形的造型与设计; PageMaker 的长项则在于图文的版式设计。四者相辅相成。

全书共分 12 章, 分别介绍其工具应用、操作应用及特殊应用, 结构由浅入深, 并在每章结尾增加了相关习题, 让读者在熟悉软件应用的同时, 能够掌握到一定的设计方法和形式变化的规则, 并能很快投入到工作实践中。

本书结构清晰、教学重点突出, 具有较强的实用性和指导性, 适合从事广告创意、平面设计、产品包装和书籍设计等专业设计者阅读, 同时也可供美术院校相关专业学生和平面设计爱好者学习参考。

本书 CorelDRAW 和 Illustrator 部分由帅芸完成, Photoshop 及 PageMaker 部分由刘汉完成。同时, 在写作的过程中得到了帅飏、殷丽、刘嘉、丁莎、涂静芳和张琳等朋友的支持和协助。

目 录

第1章 平面设计基本常识..... 1	
1.1 平面设计特点和应用领域..... 1	
1.2 平面设计常用软件简介..... 2	
第2章 Photoshop 工具在 平面设计中的应用..... 3	
2.1 对象不同选取方式..... 3	
2.1.1 规则图形区域的选取..... 3	
2.1.2 不规则图形区域的选取..... 4	
2.1.3 魔棒工具的使用..... 4	
2.1.4 选区的应用..... 5	
2.1.5 选区的调整方法..... 6	
2.2 画笔工具的使用..... 7	
2.2.1 笔刷样式设置..... 7	
2.2.2 画笔工具..... 8	
2.2.3 铅笔工具..... 9	
2.3 绘图工具的使用..... 10	
2.3.1 钢笔工具..... 10	
2.3.2 路径选择编辑工具..... 12	
2.3.3 形状工具..... 13	
2.4 填充工具的使用..... 15	
2.4.1 油漆桶填充工具..... 15	
2.4.2 渐变填充工具..... 16	
2.5 文字的创建..... 18	
2.5.1 点文字的输入..... 19	
2.5.2 段落文字的输入..... 19	
2.5.3 文字属性和段落 属性的设置..... 20	
2.5.4 变形文字功能..... 21	
2.6 对象的裁切与调整..... 22	
2.6.1 裁切工具的使用..... 22	
2.6.2 调节裁切框..... 22	
2.6.3 裁切属性设置..... 23	
2.7 修补工具的使用..... 24	
2.7.1 修复画笔工具..... 24	
2.7.2 修补工具..... 25	
2.7.3 颜色替换工具..... 26	
2.8 上机指导..... 27	
2.8.1 宠物时尚宣传卡设计..... 27	
2.8.2 小红帽书报社宣传设计..... 31	
2.9 习题..... 34	
第3章 Photoshop 中的色彩和图层..... 36	
3.1 色彩的使用与色彩的调整..... 36	
3.1.1 设置前景色和背景色..... 36	
3.1.2 调整色阶..... 37	
3.1.3 调整亮度/对比度..... 38	
3.1.4 调整曲线..... 39	
3.2 图层的创建与管理..... 41	
3.2.1 图层的创建与删除..... 41	
3.2.2 图层组的建立..... 41	
3.2.3 调整图层的次序..... 42	
3.2.4 图层间的复制..... 43	
3.2.5 图层间的链接与合并..... 44	
3.2.6 图层对象的对齐..... 45	
3.2.7 图层剪贴组的建立..... 46	
3.3 图层样式的使用..... 47	
3.3.1 投影与内阴影样式..... 47	
3.3.2 外发光与内发光样式..... 49	
3.3.3 斜面和浮雕样式、 光泽样式..... 50	
3.3.4 颜色、渐变和图案 叠加样式..... 51	
3.3.5 描边样式与多样式 混合使用..... 52	

3.3.6 图层样式的复制.....	53	第 5 章 Illustrator 图形	
3.4 图层混合模式与蒙版的使用.....	54	创建和修饰.....	98
3.4.1 混合模式使用方法.....	54	5.1 基本形状的创作.....	98
3.4.2 图层蒙版的创建.....	56	5.1.1 几何图形的创建.....	98
3.5 上机指导.....	58	5.1.2 线段图形的创建.....	100
3.5.1 最美不过家乡景.....	58	5.1.3 网格图形的创建.....	102
3.5.2 雪域高原.....	62	5.2 自由图形的绘制.....	103
3.6 习题.....	66	5.2.1 图形的绘制.....	103
第 4 章 Photoshop 的滤镜和动作.....	68	5.2.2 曲线的编辑.....	104
4.1 使用滤镜库.....	68	5.3 文字的创建.....	106
4.1.1 滤镜库的预览.....	68	5.3.1 水平与垂直文字的创建.....	106
4.1.2 添加不同滤镜效果.....	70	5.3.2 区域文字的创建.....	107
4.1.3 排列和隐藏滤镜效果.....	70	5.3.3 路径文字的创建.....	108
4.2 使用【抽出】、【液化】和		5.3.4 文字的编辑.....	108
【图案生成器】滤镜.....	71	5.4 图形对象的填充.....	111
4.2.1 【抽出】滤镜.....	71	5.4.1 填充色和笔画色的填充.....	111
4.2.2 【液化】滤镜.....	73	5.4.2 渐变色的填充.....	112
4.2.3 【图案生成器】滤镜.....	74	5.4.3 图案的填充.....	114
4.3 传统滤镜.....	76	5.5 符号的创建.....	115
4.3.1 【波浪】扭曲滤镜.....	76	5.5.1 符号的应用.....	115
4.3.2 【旋转扭曲】滤镜.....	77	5.5.2 符号的编辑.....	116
4.3.3 【径向模糊】滤镜.....	77	5.5.3 符号的特殊应用.....	117
4.3.4 【浮雕效果】滤镜.....	79	5.6 图表的制作.....	118
4.3.5 【风】滤镜.....	80	5.6.1 图表的创建.....	118
4.4 使用【动作】面板.....	81	5.6.2 图表的编辑.....	119
4.4.1 利用【动作】面板制作		5.6.3 图表的不同类型.....	121
文字特效.....	82	5.7 上机指导.....	123
4.4.2 利用【动作】面板制作		5.7.1 废气污染.....	123
边框.....	83	5.7.2 鱼盆.....	125
4.4.3 利用【动作】面板制作		5.8 习题.....	129
图像效果.....	84	第 6 章 Illustrator 图形对象编辑.....	130
4.4.4 动作的记录功能使用.....	86	6.1 对象的变换.....	130
4.5 使用 ImageReady 制作简单动画.....	87	6.1.1 对象的缩放.....	130
4.6 上机指导.....	89	6.1.2 对象的旋转.....	132
4.6.1 化妆品宣传设计.....	89	6.1.3 对象的映射.....	133
4.6.2 桌面制作.....	93	6.1.4 对象的倾斜.....	134
4.7 习题.....	97	6.2 对象的调整与修整.....	135

6.2.1 对象排列的调整.....	136	7.4.4 对象的投影.....	173
6.2.2 对象的隐藏、组合与锁定.....	137	7.4.5 对象的羽化.....	174
6.2.3 对象间的对齐.....	138	7.4.6 对象的圆角.....	175
6.2.4 对象的修整.....	139	7.5 位图的处理.....	175
6.3 对象的自由变形.....	139	7.5.1 图像的画笔描边.....	175
6.3.1 对象的涂抹变形.....	140	7.5.2 图像的扭曲.....	177
6.3.2 对象的扭转.....	141	7.5.3 图像的素描效果.....	179
6.3.3 对象的折叠.....	142	7.5.4 图像的纹理效果.....	181
6.3.4 对象的膨胀.....	143	7.6 上机指导.....	183
6.3.5 对象的其他变形效果.....	144	7.6.1 印象.....	183
6.4 图层的创建与管理.....	144	7.6.2 幻觉.....	186
6.4.1 图层的创建与删除.....	144	7.7 习题.....	189
6.4.2 图层的移动.....	146		
6.4.3 图层的锁定与隐藏.....	147	第8章 CorelDRAW 图形绘制和修饰.....	190
6.5 对象蒙版的制作.....	147	8.1 几何图形的绘制.....	190
6.5.1 多个图层的蒙版制作.....	148	8.1.1 矩形的绘制.....	190
6.5.2 单独图层的蒙版制作.....	148	8.1.2 圆形的绘制.....	191
6.6 上机指导.....	149	8.1.3 多边形和星形的绘制.....	193
6.6.1 月夜.....	149	8.2 图纸与螺旋形的绘制.....	194
6.6.2 建筑.....	152	8.2.1 图纸的绘制.....	194
6.7 习题.....	155	8.2.2 螺旋形的绘制.....	195
第7章 Illustrator 特殊效果处理.....	157	8.3 完美形状图形的绘制.....	196
7.1 对象的特殊技巧.....	157	8.4 曲线对象的绘制.....	197
7.1.1 对象的连续绘制.....	157	8.4.1 手绘图形的使用.....	197
7.1.2 对象的光耀制作.....	158	8.4.2 贝塞尔工具的使用.....	198
7.2 对象间的调和.....	160	8.4.3 曲线的编辑.....	200
7.2.1 对象的透明效果.....	160	8.4.4 分割曲线与连接节点.....	201
7.2.2 对象的混合模式.....	162	8.5 艺术笔触的绘制.....	202
7.2.3 对象间的混合.....	163	8.5.1 预置笔触的使用.....	202
7.3 对象的变形效果.....	165	8.5.2 画笔工具的使用.....	205
7.3.1 对象的弧线变形.....	166	8.5.3 喷笔工具的使用.....	206
7.3.2 对象的双弧变形.....	168	8.5.4 书法笔工具的使用.....	208
7.3.3 对象的波动变形.....	169	8.6 文本的创建与编辑.....	208
7.3.4 对象的透视变形.....	170	8.6.1 美术字的创建.....	208
7.4 对象的风格化.....	171	8.6.2 美术字的编辑.....	210
7.4.1 对象的内发光.....	171	8.6.3 段落文本的创建.....	211
7.4.2 对象的外发光.....	172	8.6.4 段落文本的编辑.....	212
7.4.3 为对象添加箭头.....	172	8.6.5 路径文字的排列.....	215
		8.6.6 将美术字文本转换为曲线.....	217

8.6.7 段落图文混排.....	218	9.5 上机指导.....	261
8.7 对象的不同填充方式.....	219	9.6 习题.....	265
8.7.1 图形的标准填充.....	219	第10章 CorelDRAW 特殊效果处理	267
8.7.2 图形的渐变填充.....	221	10.1 对象的调和.....	267
8.7.3 图形的图案填充.....	223	10.1.1 对象间的调和效果.....	267
8.7.4 底纹填充.....	227	10.1.2 沿路径进行调和.....	269
8.7.5 图形的交互式填充.....	228	10.1.3 调和对象的特殊编辑.....	270
8.7.6 图形的交互式网格填充.....	229	10.2 轮廓效果.....	272
8.8 上机指导.....	229	10.2.1 创建不同的轮廓对象.....	272
8.8.1 草丛中的蘑菇.....	229	10.2.2 轮廓对象的编辑.....	274
8.8.2 画笔图纸.....	232	10.3 变形效果.....	275
8.9 习题.....	235	10.3.1 推拉变形效果.....	275
第9章 CorelDRAW 图形编辑	237	10.3.2 拉链变形效果.....	276
9.1 对象的变换.....	237	10.3.3 扭曲变形效果.....	277
9.1.1 对象的选取和移动.....	237	10.4 使用封套效果.....	278
9.1.2 图形的复制与镜像.....	237	10.4.1 非强制式封套效果.....	278
9.1.3 对象的缩放.....	239	10.4.2 封套效果的基本模式.....	279
9.1.4 对象的旋转与倾斜.....	240	10.4.3 创建封套模式.....	279
9.1.5 变换泊坞窗的使用.....	242	10.4.4 预设封套泊坞窗.....	280
9.2 对象的修整.....	245	10.5 对象的立体化.....	280
9.2.1 对象的焊接.....	245	10.5.1 创建立体化效果.....	281
9.2.2 对象的修剪.....	246	10.5.2 立体化效果的调整.....	281
9.2.3 对象的相交.....	247	10.5.3 斜角与灯光效果.....	283
9.2.4 对象的不同减法.....	248	10.6 对象的阴影效果.....	285
9.2.5 图框的精确裁剪.....	248	10.6.1 添加阴影效果.....	286
9.3 对象的组织.....	250	10.6.2 阴影效果的调整.....	286
9.3.1 改变对象排列顺序.....	250	10.7 透明效果.....	288
9.3.2 对象的群组与取消群组.....	252	10.7.1 标准透明效果.....	288
9.3.3 结合对象.....	253	10.7.2 对象的渐变透明.....	289
9.3.4 对象的锁定与解锁.....	254	10.7.3 对象的图样透明.....	290
9.3.5 对象的对齐与分布.....	254	10.7.4 对象的底纹透明.....	292
9.4 对象的管理.....	256	10.8 位图的处理.....	293
9.4.1 【对象管理器】泊坞窗.....	256	10.8.1 位图的修剪.....	294
9.4.2 新建页面和删除页面.....	257	10.8.2 将矢量图转换为位图.....	295
9.4.3 新建图层和删除图层.....	257	10.8.3 位图色调的调整.....	296
9.4.4 在图层中新建对象.....	258	10.8.4 位图的滤镜处理.....	298
9.4.5 图层的排序.....	259	10.9 上机指导.....	303
9.4.6 对主页面的操作.....	260	10.9.1 飞花.....	303

10.9.2 飞翔	305	11.5.1 建立主档主页	327
10.10 习题	309	11.5.2 跳页、插入和删除页面	328
第 11 章 PageMaker 在平面设计中的应用	311	11.6 排式及目录的应用	329
11.1 图片、文字的置入	311	11.6.1 创建排式	329
11.1.1 图片的置入	311	11.6.2 目录的创建	331
11.1.2 图片的调整	312	11.7 打印 EPS 文件	332
11.1.3 图片的链接	313	11.7.1 安装虚拟打印机	332
11.1.4 文字的置入	313	11.7.2 打印 EPS 文件	333
11.2 图文的编排	315	11.8 输出 PDF 文件	334
11.2.1 文本绕图的使用	315	11.9 上机指导	336
11.2.2 文本绕图的设置	316	11.10 习题	340
11.2.3 群组 and 锁定的使用	318	第 12 章 综合实例	342
11.3 文字、段落的设置	319	12.1 Photoshop 综合实例	
11.3.1 修改文字属性	319	——网站宣传	342
11.3.2 设置复合字体	321	12.2 CorelDRAW 综合实例	
11.3.3 修改段落属性	321	——产品广告	350
11.4 图文框和绘图工具的使用	323	12.3 Illustrator 综合实例	
11.4.1 图文框的使用	323	——体育招贴	359
11.4.2 颜色面板的设置	325	12.4 PageMaker 综合实例	
11.4.3 绘图工具的使用	326	——杂志内页	367
11.5 页面的设置	327	附录 参考答案	378

第1章 平面设计基本常识

1.1 平面设计特点和应用领域

平面设计是视觉传达的艺术，也是信息传达的艺术，从传统的手工绘图到现在的电脑设计，平面设计已经被赋予了更多的内容和使命，同时也延伸到不同的领域当中。

1. 标识设计

标识是表明事物特征的记号，它以单纯、显著、易识别的物像、图形或文字符号为直观语言，除了起到标示作用之外，还具有表达意义、情感和指令行动等作用。

标识作为企业形象的最主要部分，在企业形象传递过程中，是应用最广泛、出现频率最高，同时也是最关键的元素。企业强大的整体实力、完善的管理机制、优质的产品和服务，都被涵盖于标识中，通过不断的刺激和反复刻画，深深留在受众心中。

标识应用范围很广，在设计方面强调简明、准确、独特、美观的原则，通常用矢量软件来设计和制作。

2. 宣传卡片

宣传卡片是商业贸易活动中的重要媒介，俗称小广告。它通过邮寄向消费者传达商业信息，国外称邮件广告、直邮广告等。

宣传卡片具有针对性、独立性和整体性的特点，自成一体，无需借助于其他媒体，不受其他媒体的宣传环境、公众特点、信息安排、版面、印刷、纸张等的各种限制，又称为非媒介性广告。而样本和说明书是小册子，有封面和内页，像书籍装帧一样，既有完整的封面，又有完整的内容。宣传卡的纸张、开本、印刷、邮寄和赠送对象等都具有独立性。

宣传卡片在设计方面强调纸张、美观、实用，色彩设计和整体设计的搭配。

3. 商业广告

关于广告的定义，最简短的一种表述就是“广而告之”了。现在，社会对商业广告的要求也越来越高。当代广告已经充实了更丰富的功能与特征，要设计制作出优良的广告必然要掌握这些要求与趋势。

商业广告首先应明确需要达到什么样的商业目的。为了广告而广告，茫无目的，不切实际都不能达成商业效果，所以商业广告的目标贵在具体、集中和实际。

商业广告的设计内容包括标题、正文、广告语和公司名称。在设计方面强调主题突出、角度独特、诉求简洁有力和表现真实可信。

4. 海报招贴

海报招贴又叫宣传画,分布在各街道、影剧院、展览会、商业闹市区、车站、码头和公园等公共场所。国外称之为“瞬间”的街头艺术。海报是广告艺术中比较大众化的一种载体,用来完成一定的宣传鼓动任务,或是为报道、广告、劝喻和教育等目的服务。

海报按其应用不同大致可以分为商业海报、文化海报、社会海报和艺术海报等。

1.2 平面设计常用软件简介

1. Photoshop 简介

Photoshop 是 Adobe 公司推出的一个优秀的图像处理软件,也是众多图像软件中的佼佼者,广泛用于各种图像特效、文字特效和网页特效等的制作,而最新版的 Photoshop CS 提供了更为强大的功能,可以帮助用户提高工作效率。无论是设计师、摄影师、印刷专业者、多媒体行家还是视频制作者,都能够轻松自如地创作出更高质量的图像作品,并能在多种电脑平台上生成和输出。

2. CorelDRAW 简介

CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司推出的一款矢量绘图软件,也是目前广为流行的一种基于 Windows 的著名图形图像制作软件。它提供了矢量插图、页面设计、网站制作、位图编辑和网页动画制作等多种强大的功能,并因简便直观的操作深受广大图形设计者的喜爱。它的优势是集图形设计、印刷排版、文字编辑处理和图形高品质输出于一体,广泛应用于专业绘图、产品包装、工业造型设计、字体效果创意、CI(企业形象识别)设计等方面。

3. Illustrator 简介

Illustrator 是 Adobe 公司开发的一款基于矢量图形的优秀绘图软件,它和 CorelDRAW 一样,是目前矢量绘图的主流软件之一,已经成为平面设计、插画设计和网页设计的常用工具,甚至也应用于企业 VI 策划、地图绘制和信息管理等工作领域,并和 Photoshop 或其他 Adobe 家族的软件紧密地结合。而与 Photoshop 相类似的界面也使熟悉 Photoshop 的读者容易学习和掌握。

4. PageMaker 简介

PageMaker 是 Adobe 公司出品的跨平台专业页面设计软件,它是商务、教育、家庭和办公室专业人士理想的排版软件,可以用来创建高品质的出版物,如杂志和宣传册等,在平面设计领域中,PageMaker 成为专业人士首选的排版软件并得到广泛的称赞。但是 PageMaker 只提供了简单的图形绘制,无法制作一些辅助图形较多的版面。

第 2 章 Photoshop 工具在平面设计中的应用

教学提示：Photoshop CS 的工具栏提供了一系列的绘图和编辑工具，可用来进行图像、图形和文字等的创作。本章介绍 Photoshop 各种画笔工具的使用、文字的创建和图像的选择与裁切等操作方法。

教学目标：通过本章的学习，要求读者掌握图像与图形的绘制方法、图文的设计以及图像的编辑等。

2.1 对象不同选取方式

Photoshop 提供了不同的对象选取方式，通过对对象的选取，可以很方便地对所选区域的图像进行调整、修改和编辑等。

2.1.1 规则图形区域的选取

规则图形区域选取是对图像进行规则形状的选取。

- (1) 选择工具箱里的  (矩形选框) 工具，在图像中拖动鼠标，即可创建一个矩形的选框；按住 Shift 键则可创建正方形的选框，如图 2.1 所示。

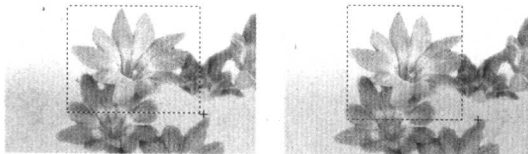


图 2.1 矩形与正方形选框的创建

- (2) 选择  工具中的  (椭圆选框) 工具，在图像中拖动鼠标，即可创建一个椭圆形的选框；按住 Shift 键则可创建正圆形的选框，如图 2.2 所示。

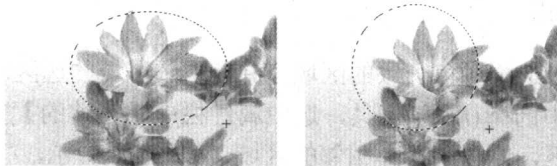


图 2.2 椭圆与正圆形选框的创建

2.1.2 不规则图形区域的选取

使用不规则图形选取工具可以对图像进行各种随意、无规则和复杂的区域选择。

- (1) 选择工具箱中的 (套索)工具, 在图像上按下鼠标, 然后手动拖动鼠标进行图像的选取, 松开鼠标后, 所选的区域自动封闭成不规则的选区, 如图 2.3 所示。

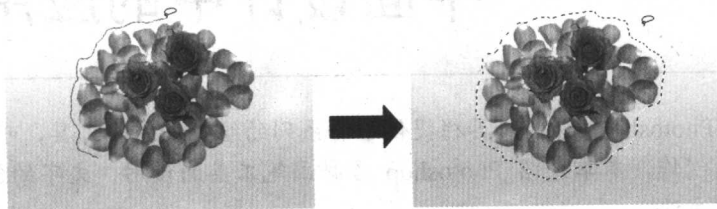


图 2.3 套索工具的选取

- (2) 选择工具箱中的 工具组中的 (多边形套索)工具, 可以绘制选框的直边线段, 如图 2.4 所示。

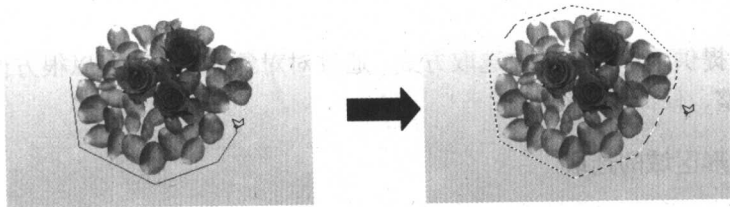


图 2.4 多边形套索工具的选取

- (3) 选择工具箱中的 工具组中的 (磁性套索)工具, 可以自动选择色彩相似的像素, 适用于选取形状复杂并且背景色与选取形状颜色反差大的图像, 效果如图 2.5 所示。

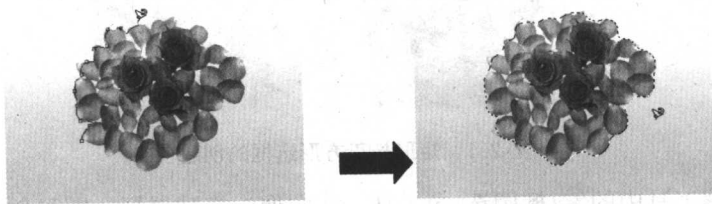


图 2.5 磁性套索工具的选取

2.1.3 魔棒工具的使用

使用魔棒工具可以选择颜色一致的区域, 并获得该区域的选区。

- (1) 选择工具箱中的 (魔棒)工具, 选中属性栏中【连续的】复选框, 在图片中单击某一种颜色区, 则自动选择相邻的区域, 如图 2.6 所示。
- (2) 取消属性栏中【连续的】选项再进行选择, 则同一种颜色的所有像素都会被选中。如图 2.7 所示。