



普通高等教育“十一五”国家级规划教材
(高职高专教育)

计算机 (第2版) 平面设计实训

赵 荣 宋振云 丁海祥 主编

普通高等教育“十一五”国家级规划教材
(高职高专教育)

计算机平面设计实训

Jisuanji Pingmian Sheji Shixun
(第2版)

赵 荣 宋振云 丁海祥 主编



高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

内容提要

本书是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。本书以案例的形式,由浅入深、全面系统地介绍 Photoshop 图形图像处理、CorelDRAW 绘制矢量图形的操作方法和技巧。

本书内容丰富,讲解详细,可操作性强。全书分两篇,共 13 章。第 1 篇为 Photoshop 部分,包括第 1 章至第 7 章,内容为 Photoshop 基本操作、水墨画绘制、照片处理、平面广告设计、书籍装帧设计、婚纱照片处理、海报设计。第 2 篇为 CorelDRAW 部分,包括第 8 章至第 13 章,内容为 CorelDRAW 基本绘图技巧、插画绘制、写实绘画、宣传单设计、包装设计、企业 VI 设计。根据不同的知识点,每章都配有不同的案例,循序渐进地介绍平面设计中各种基本知识和高级技巧。通过本书的学习,读者能够在较短的时间内掌握 Photoshop 和 CorelDRAW 这两种软件的使用技巧,并能进行进一步的专业图像处理和设计。

本书提供配套的多媒体教学资源,包括每章的电子教案、平面设计常用素材以及全部案例的相关素材文件及效果文件。

本书结构清晰,内容翔实,案例操作从易到难,可作为高职高专院校及计算机培训学校相关课程的教材,也可作为平面设计人员的学习参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

计算机平面设计实训/赵荣,宋振云,丁海祥主编. —2 版. —北京:高等教育出版社,2011. 6

ISBN 978-7-04-032649-9

I. ①计… II. ①赵… ②宋… ③丁… III. ①计算机辅助设计:平面设计—高等学校—教材 IV. ①J524

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 095488 号

策划编辑 许兴瑜
插图绘制 尹 莉

责任编辑 许兴瑜
责任校对 张小镝

封面设计 王 洋
责任印制 尤 静

版式设计 王艳红

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100120
印 刷 北京嘉实印刷有限公司
开 本 787×1092 1/16
印 张 12
字 数 290 千字
购书热线 010-58581118
咨询电话 400-810-0598

网 址	http://www.hep.edu.cn
	http://www.hep.com.cn
网上订购	http://www.landraco.com
	http://www.landraco.com.cn
版 次	2004 年 5 月第 1 版
	2011 年 6 月第 2 版
印 次	2011 年 6 月第 1 次印刷
定 价	21.50 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换

版权所有 侵权必究

物 料 号 32649-00

前言

本书使读者在一种轻松、愉快的氛围中由浅入深地了解平面设计知识与技巧,掌握 Photoshop 和 CorelDRAW 在平面设计中的应用技法。

案例与软件结合是本书的一大特色。在每章的开始部分,首先介绍平面设计的专业知识,然后讲解软件功能,再针对软件功能制作相关的案例。全书分两篇,共 13 章。第 1 篇为 Photoshop 部分,包括第 1 章至第 7 章,第 2 篇为 CorelDRAW 部分,包括第 8 章至第 13 章。通过 30 个案例循序渐进地介绍 Photoshop 基本操作、水墨画绘制、照片处理、广告设计、书籍装帧设计、婚纱照片处理、海报设计、CorelDRAW 基本绘图技巧、插画绘制、写实绘画、宣传单设计、包装设计、企业 VI 设计等知识。

本书内容丰富,操作步骤简洁流畅,实用性强。通过本书的学习,读者能够在较短的时间内对 Photoshop 和 CorelDRAW 这两种软件有全面的了解,进而迅速达到专业设计水平。

本书的第 1 版受到了广泛好评,累计销售近 2 万册,这次修订采纳了专家同行的建议,更新了软件版本。为方便教学,本书为教师提供配套的多媒体教学资源,包括每章的电子教案、平面设计常用素材以及全部案例的相关素材文件及效果文件。

本书的编写分工如下:赵荣、宋振云、丁海祥任主编,胡昌杰负责全书的整体编写风格、框架结构、内容安排,赵荣负责全书的统稿工作;李岚负责第 1 章、第 2 章、第 5 章的编写,纪辉进负责第 3 章、第 4 章的编写,魏华负责第 6 章、第 7 章的编写,赵荣负责第 8 章的编写,杨华芬负责第 9 章的编写,段然负责第 10 章、第 11 章、第 12 章、第 13 章的编写。此外,参与本书编写的还有徐红莉、王英、余晓丽。

本书作为教材时,建议分配课时为 96 学时,其中课堂教学 40 学时,上机实践 56 学时。具体学时分配如下表所示。

篇	章	内 容	课堂教学学时	上机实践学时	合计
1	1	构成设计	2	4	6
	2	水墨画绘制	4	4	8
	3	照片处理	4	4	8
	4	平面广告设计	4	4	8
	5	书籍装帧设计	2	4	6
	6	婚纱照片处理	3	3	6
	7	海报设计	3	3	6

续表

篇	章	内 容	课堂教学学时	上机实践学时	合计
2	8	CorelDRAW 基本绘图技巧	4	4	8
	9	插画绘制	2	6	8
	10	写实绘画	2	6	8
	11	宣传单设计	4	4	8
	12	包装设计	2	6	8
	13	企业 VI 设计	4	4	8
合计			40	56	96

由于编者水平有限,书中难免存在不足之处,希望广大读者来信指正,编者的邮箱地址是 huchangj@263.net。

编 者
2011 年 5 月

目 录

第 1 篇 Photoshop 部分

第 1 章 构成设计	3	3.2 图像调整案例:汽车颜色	25
1.1 平面构成	3	调整	25
1.2 色彩构成	4	3.2.1 案例说明	25
1.3 绘图案例:个性化水晶按钮	4	3.2.2 调整颜色	26
1.3.1 案例说明	4	3.3 照片处理案例:黑白照片	29
1.3.2 绘制球体	5	上色	29
1.3.3 绘制按钮	7	3.3.1 案例说明	29
1.3.4 绘制外圆环	8	3.3.2 用调整图层修改图像颜色	29
1.4 拓展案例:制作光盘封套	9	3.4 拓展案例:将照片制作成杂志	32
1.4.1 案例说明	9	封面	32
1.4.2 定义图案	10	3.4.1 案例说明	32
1.4.3 修饰图像	11	3.4.2 封面制作	32
小结与练习	12	小结与练习	34
第 2 章 水墨画绘制	13	第 4 章 平面广告设计	35
2.1 关于水墨画	13	4.1 关于平面广告	35
2.2 案例:绘制竹子水墨画	13	4.2 图层蒙版案例:实物鼠标	
2.2.1 案例说明	13	绘制	36
2.2.2 绘制竹叶	14	4.2.1 案例说明	36
2.2.3 绘制竹竿	15	4.2.2 用蒙版合成鼠标	36
2.3 拓展案例:绘制蓝天白云		4.3 拓展案例:化妆品广告设计	40
小屋	16	4.3.1 案例说明	40
2.3.1 案例说明	16	4.3.2 化妆品广告的具体制作	41
2.3.2 绘制小屋	16	小结与练习	44
2.3.3 绘制小草	22	第 5 章 书籍装帧设计	45
2.3.4 绘制蓝天白云	22	5.1 关于书籍装帧设计	45
2.3.5 绘制小路	23	5.2 路径文字案例:手提袋设计	47
小结与练习	24	5.2.1 案例说明	47
第 3 章 照片处理	25	5.2.2 制作手提袋正面	47
3.1 关于广告摄影	25		

第 8 章 CorelDRAW 基本绘图技巧	91	第 9 章 插画绘制	107
8.1 CorelDRAW 基本绘图知识	91	9.1 插画基本知识	107
8.1.1 绘制线条	91	9.2 插画工具使用技巧	108
8.1.2 绘制基本图形	93	9.2.1 变换对象	108
8.2 案例:绘制自定义表情	96	9.2.2 节点与线段修改	110
8.2.1 案例说明	96	9.2.3 尖突节点、平滑节点与 对称节点	112
8.2.2 制作过程	96	9.3 案例:绘制美女插画	113
8.3 案例:制作大红灯笼	99	9.3.1 案例说明	113
8.3.1 案例说明	99	9.3.2 制作过程	114
8.3.2 制作过程	99	9.4 拓展案例:绘制风景图	119
8.4 拓展案例:制作时钟	102	9.4.1 案例说明	119
8.4.1 案例说明	102	9.4.2 制作过程	119
8.4.2 制作过程	102	小结与练习	124
小结与练习	106		

第 10 章 写实绘画	125	11.4.2 制作过程	147
10.1 写实绘画基础知识	125	小结与练习	149
10.2 写实绘画填色技巧	125	第 12 章 包装设计	150
10.2.1 填充图形	125	12.1 包装设计概述	150
10.2.2 交互式填充	126	12.2 案例:包装袋设计	151
10.3 案例:制作时尚 MP4 播放器	126	12.2.1 案例说明	151
10.3.1 案例说明	126	12.2.2 制作过程	151
10.3.2 制作过程	127	12.3 拓展案例:包装盒设计	160
10.4 拓展案例:制作卡通图案茶杯	131	12.3.1 案例说明	160
10.4.1 案例说明	131	12.3.2 制作过程	160
10.4.2 制作过程	131	小结与练习	167
小结与练习	136	第 13 章 企业 VI 设计	168
第 11 章 宣传单设计	137	13.1 企业 VI 设计	168
11.1 宣传单设计概述	137	13.2 案例:企业标志设计	169
11.2 文字设计	138	13.2.1 案例说明	169
11.2.1 段落文字	138	13.2.2 制作过程	169
11.2.2 艺术字设计	139	13.3 案例:企业名片设计	171
11.3 案例:婴儿教育宣传单	139	13.3.1 案例说明	171
11.3.1 案例说明	139	13.3.2 制作过程	171
11.3.2 制作过程	139	13.4 拓展案例:员工制服设计	174
11.4 拓展案例:卡通宣传单	146	13.4.1 案例说明	174
11.4.1 案例说明	146	13.4.2 制作过程	174
参考文献	180	小结与练习	179

第 1 篇

Photoshop 部分

第1章 构成设计

熟悉 Photoshop 的界面,认识 Photoshop 中的常用工具,利用简单工具对物品进行外观的设计。

1.1 平面构成

平面构成是视觉元素在二维平面上按照美的视觉效果和力学的原理进行编排与组合,以理性和逻辑推理来创造形象,研究形象与形象之间的排列方法。通过对思维方式的开发,可以培养一种创造性观念。

1. 平面构成元素

点、线、面是平面构成的主要元素。点是最小的形象组成元素,任何物体缩小到一定程度都会变成不同形态的点。当画面中有一个点时,这个点会成为视觉的中心。当画面上有大小不同的点时,人们首先注意的是大的点,而后视线会移向小的点,从而产生视觉的流动。当多个点同时存在时,会产生连续的视觉效果。

线是点移动的轨迹,线的连续移动形成面。不同的线和面具有不同的情感特征,如水平线给人以平和、安静的感觉,斜线则代表了动力和惊险;规则的面给人以简洁、秩序的感觉,不规则的面则产生活泼、生动的感觉。

2. 平面构成的基本形式

(1) 重复构成

重复构成就是将视觉形象秩序化、整齐化,体现整体的和谐与统一。重复构成包括基本形重复构成、骨骼重复构成、重复骨骼与重复基本形的关系、群化构成等。

(2) 渐变构成

渐变构成是将基本形状有规律地循序变动,产生节奏感和韵律感。形象的大小、疏密、明暗等关系都能够达到渐变的效果。

(3) 发射构成

发射构成具有重复和渐变的特征,它可以使所有的图形向中心集中或由中心向四周扩散。发射具有两个显著的特征:一是有很强的焦距感,二是有一种深邃的空间感。

(4) 特异构成

特异构成可以突破规律所造成的单调感,形成鲜明的反差,产生一定的趣味性。在特异构成中特异部分的数量不应过多,并且要将其放在比较显著的位置,形成视觉的焦点。

(5) 对比构成

对比构成主要是通过形态本身的大小、方向、位置、聚散等方面的对比来产生强烈的视觉效果。

(6) 矛盾空间

矛盾空间在实际空间中是不可能存在的空间,是一种错视空间。它打破了平面的局限性,利用这种特殊的空间形式能够创造出独特的视觉效果。

(7) 肌理构成

肌理是指物体表面的纹理,它是视觉艺术的语言要素之一。肌理可分为视觉肌理和触觉肌理两大类。视觉肌理是对物体表面特征的认识,触觉肌理则是用手触摸到的感觉。

1.2 色彩构成

色彩构成是根据构成原理将色彩按照一定的关系进行组合,调配出符合需要的颜色。色彩构成的训练可以扩大人们对色彩的想象力,增强对色彩语言表现力的认识。

1. 色彩的属性

色彩的属性包括色相、明度和彩度。色相是指色彩的相貌,光谱中的红、橙、黄、绿、蓝、紫为基本色相。明度是指色彩的明暗程度。彩度是指色彩的鲜艳程度,也称为饱和度。色相的彩度和明度之间是不成正比的,如红色的彩度比黄色高,但黄色的明度却比红色高。当在一种颜色中加入其他颜色时,该颜色的彩度就会降低。

2. 色彩的对比与调和

(1) 色彩的对比

色彩的对比是指两种或两种以上色彩并置时,由于相互影响而产生的差别,它包括色相对比、明度对比和彩度对比。

不同色相的两种或两种以上色彩并置时产生的对比现象称为色相对比。色相对比的强弱取决于色相在色相环上的距离。当不同明度的两种或两种以上色彩并置时,会产生明的更明、暗的更暗的现象,这种对比现象就是明度对比。不同彩度的两种或两种以上色彩并置时,因彩度差别而产生的鲜色更鲜、浊色更浊的现象为彩度对比。

(2) 色彩的调和

色彩的调和是指使两种或两种以上的色彩呈现平衡、协调、统一的状态。它是构成色彩美感的重要因素。色彩的调和方式包括统一性调和和对比性调和。统一性调和就是在统一中寻求变化,保持整体协调的同时又有小部分的差异;对比性调和是在变化中寻求统一,变化的同时又存在一定的秩序性。

1.3 绘图案例:个性化水晶按钮

1.3.1 案例说明

本案例通过水晶质感按钮的制作,主要介绍椭圆工具、画笔工具的应用,并介绍图层的使用技巧,以及简单的图层样式运用等知识。

1.3.2 绘制球体

步骤 1. 新建一个大小为 800 像素×600 像素,分辨率为 72 像素/英寸的图像文件,如图 1-3-1 所示,将“背景内容”设置为黑色。

步骤 2. 新建一个“圆形 A”图层,前景色设置为蓝色(R:0,G:144,B:255),使用椭圆工具并按“Shift”键,在画布中央绘制一个正圆选区,按“Alt”+“Delete”快捷键填充选区。

步骤 3. 为“圆形 A”增加立体感。选择“圆形 A”图层并右击,在快捷菜单中选择“混合选项”命令,弹出“图层样式”对话框,设置参数如图 1-3-2~图 1-3-5 所示。

其中,将外发光颜色设置为蓝色(R:35,G:135,B:255),将渐变色设置为蓝色(R:35,G:135,B:255)到深蓝色(R:1,G:15,B:45)渐变。

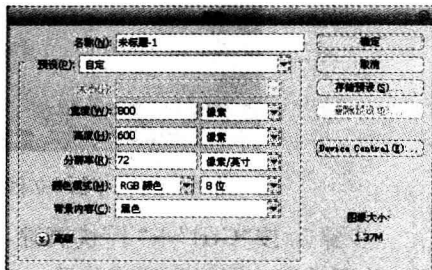


图 1-3-1 “新建”对话框

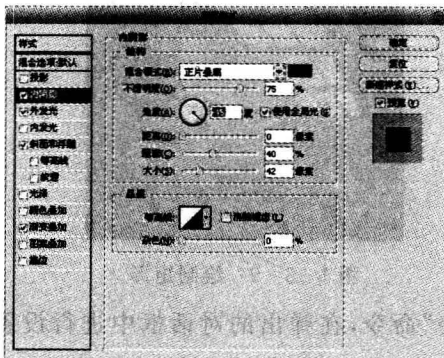


图 1-3-2 内阴影“图层样式”对话框

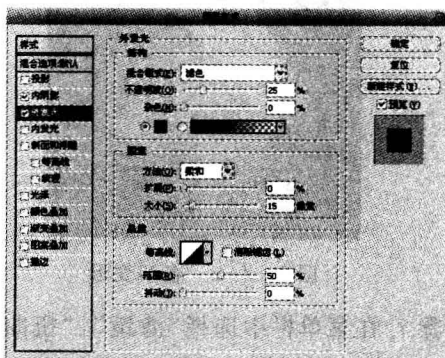


图 1-3-3 外发光“图层样式”对话框

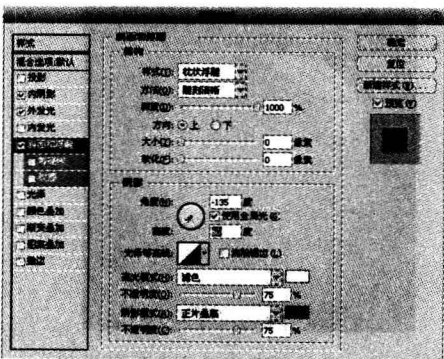


图 1-3-4 斜面和浮雕“图层样式”对话框

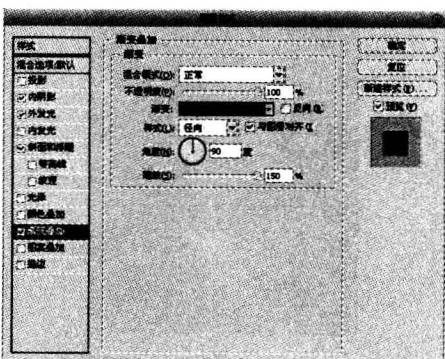


图 1-3-5 渐变叠加“图层样式”对话框

步骤 4. 调整后的效果如图 1-3-6 所示。下面为其增加高光效果。创建新图层“矩形 B”，用矩形工具绘制出一个矩形。按“Alt”键,将矩形裁剪成 4 个小矩形,形成窗口图形并用白色进行填充。按“Ctrl”+“D”快捷键取消选区,效果如图 1-3-7 所示。



图 1-3-6 增加立体感

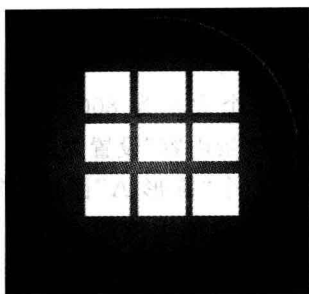


图 1-3-7 增加高光效果

步骤 5. 按“Ctrl”+“T”快捷键,调整窗口图形大小,按“Ctrl”键,拖动鼠标对窗口图形进行变形,并调整窗口图形到适当位置,如图 1-3-8 所示。

步骤 6. 使用矩形选框工具,绘制出一个矩形,如图 1-3-9 所示。

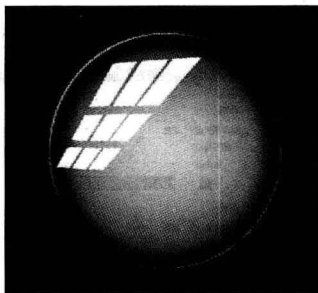


图 1-3-8 窗口变形

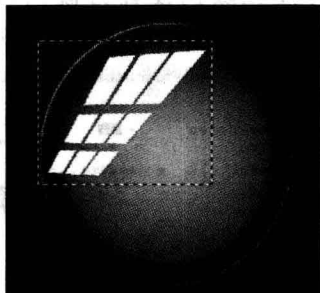


图 1-3-9 绘制矩形

步骤 7. 在菜单栏中选择“滤镜”|“扭曲”|“切变”命令,在弹出的对话框中进行设置,如图 1-3-10 所示。调整窗口图形,以适应球面。

步骤 8. 再次按“Ctrl”+“T”快捷键,调整窗口图形的大小及位置,效果如图 1-3-11 所示。

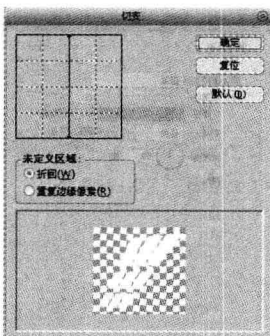


图 1-3-10 设置窗口图形扭曲

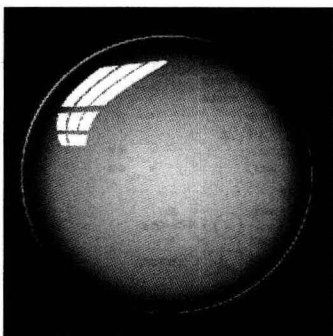


图 1-3-11 调整窗口位置后的效果

步骤 9. 选择画笔工具,属性栏参数设置如图 1-3-12 所示。绘制出高光效果,如图 1-3-13 所示。

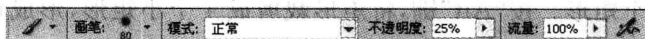


图 1-3-12 画笔工具属性栏

步骤 10. 在窗口图形上绘制一个光斑。新建一个“圆形 C”图层,以白色为前景色,选择画笔工具,在属性栏中设置不透明度为 100%,在窗口图形上部绘制出一个白色光斑。在菜单栏中选择“滤镜”|“液化”命令,打开“液化”对话框,单击左侧的向前变形工具,使光斑变形,效果如图 1-3-14 所示。

步骤 11. 单击“确定”按钮,最终效果如图 1-3-15 所示。

提示:如果这时需要修改窗口的明暗,也可以在“矩形 B”图层上修改透明度。

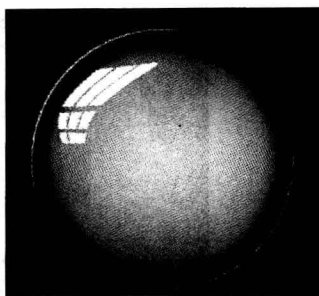


图 1-3-13 高光效果

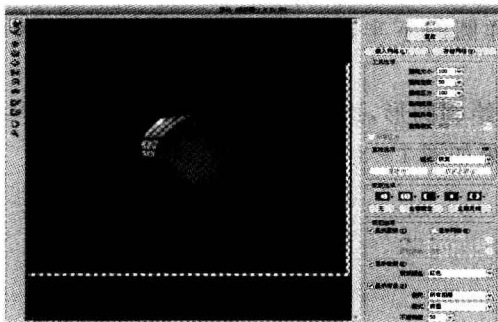


图 1-3-14 设置光斑



图 1-3-15 光斑效果

1.3.3 绘制按钮

步骤 1. 制作一个暂停按钮。选择图层“圆形 A”,新建一个图层,命名为“暂停按钮”,使用矩形工具绘制出一个暂停标志,右击“暂停按钮”图层,在弹出的快捷菜单中选择“混合选项”命令,设置混合选项和外发光的参数,如图 1-3-16 和图 1-3-17 所示。

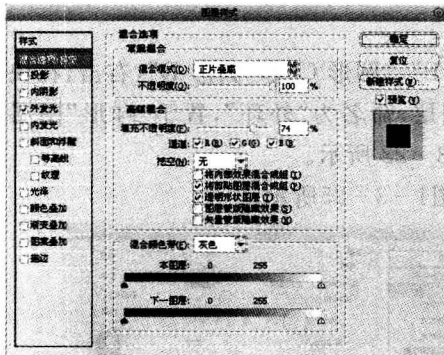


图 1-3-16 混合选项“图层样式”对话框

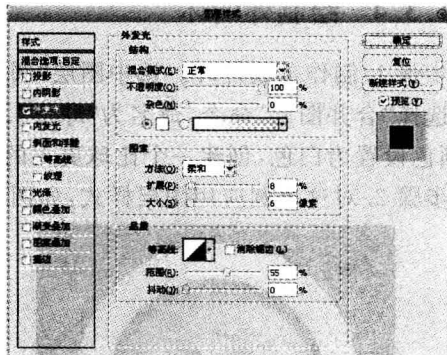


图 1-3-17 外发光“图层样式”对话框

步骤 2. 设置完毕,单击“确定”按钮,效果如图 1-3-18 所示。

步骤 3. 新建一个图层,命名为“圆形 D”,使用椭圆工具绘制一个圆形选区,并填充为白色,如图 1-3-19 所示。

步骤 4. 对该图层应用图层蒙版,将前景色和背景色分别设置为黑色和白色,选取线性渐变

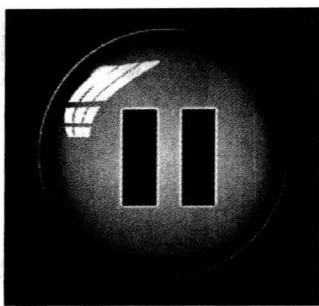


图 1-3-18 效果图

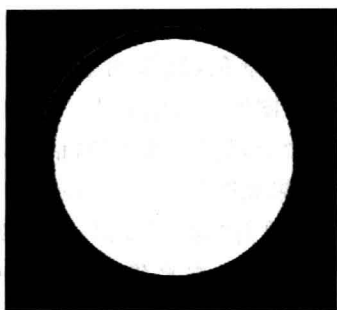


图 1-3-19 绘制圆形选区

工具,从圆的底部拖向圆的中间偏上位置,这样圆的下半部就变为透明,最后设置透明度为 10%,效果如图 1-3-20 所示。

步骤 5. 重复步骤 3 和步骤 4,使用椭圆工具绘制圆形,这个圆要比刚才的圆稍微大一些,位置也稍微偏下一点,透明度设置为 15%,最终效果如图 1-3-21 所示。



图 1-3-20 设置图层蒙版

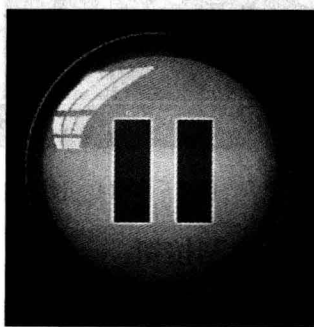


图 1-3-21 再次绘圆且加蒙版

1.3.4 绘制外圆环

步骤 1. 制作金属外环。选中图层“圆形 A”、“矩形 B”、“圆形 C”和“圆形 D”,右击,在快捷菜单中选择“合并图层”命令,命名为“球形”。新建一个图层,命名为“外环”,置于“球形”图层的下面,颜色设置为白色,创建一个比球更大的圆,如图 1-3-22 所示。

步骤 2. 对这个圆应用图层样式,如图 1-3-23~图 1-3-25 所示。



图 1-3-22 绘制外圆环

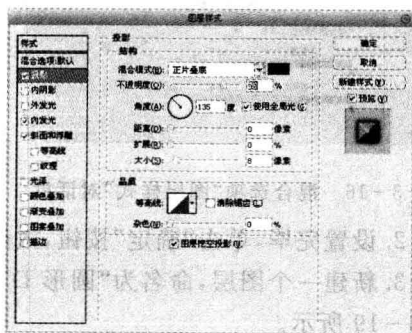


图 1-3-23 投影“图层样式”对话框

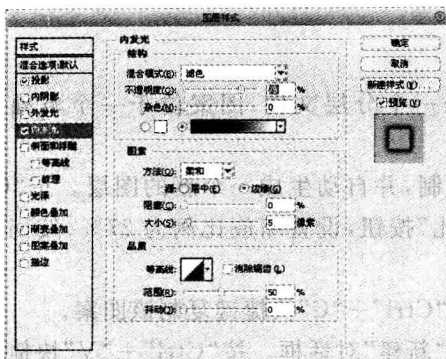


图 1-3-24 内发光“图层样式”对话框

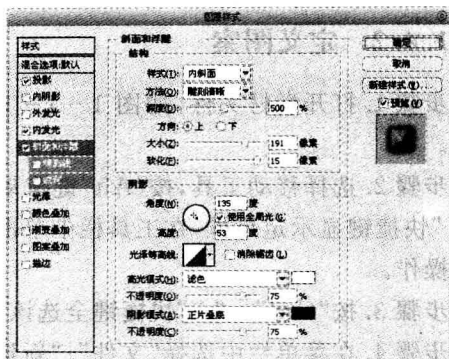


图 1-3-25 斜面和浮雕“图层样式”对话框

步骤 3. 对这个圆执行“描边”命令,宽度设置为 1px,颜色设置为白色。

步骤 4. 为金属外环添加小装饰。新建图层,命名为“圆形修饰”,使用椭圆工具绘制一个正圆;接着使用渐变工具,选择属性栏中的“径向渐变”模式,如图 1-3-26 所示,按住鼠标左键,从小圆的中心偏左上的位置向右下角拖动,绘制一个小球。

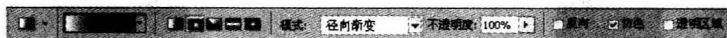


图 1-3-26 设置属性栏参数

步骤 5. 按“Ctrl”+“D”快捷键,撤销选区。按“Ctrl”+“T”快捷键,调整小球的大小,按回车键确认。选择移动工具,将小球移动至外环的适当位置。按“Alt”键,拖动小球,复制另外 3 个小球,分别放在外环的上、下、左、右 4 处。最终效果如图 1-3-27 所示。

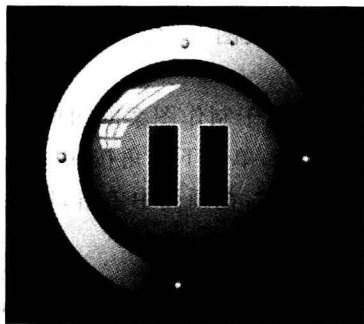


图 1-3-27 最终效果

1.4 拓展案例:制作光盘封套

1.4.1 案例说明

本案例通过制作一个光盘封套,熟悉椭圆工具、画笔工具的用法以及各种常用工具间的配合使用,以达到熟练运用各种工具的目的。