



# Photoshop CS3+CorelDRAW X3

## 平面设计基础与案例教程

张军安 廖浩德 周卫民 编

- 一流专家及资深培训教师精心策划编写
- 全力打造国内精品教材畅销品牌
- 内容全面 范例精美 结构合理 图文并茂 讲练结合 可操作性强 具有教科书的特点
- 面向实际操作应用 步骤详细 图示清晰 帮助读者快速掌握实践技巧



西北工业大学出版社

# 平面设计基础与案例教程

(Photoshop CS3+CorelDRAW X3)

张军安 廖浩德 周卫民 编



西北工业大学出版社

**【内容简介】**本书为计算机基础与案例系列教材之一。主要内容包括平面设计基础知识,Photoshop CS3 入门知识,创建选区与图像编辑,描绘和修饰图像,图层、通道、蒙版和路径,滤镜的应用,CorelDRAW X3 入门知识,基本图形的绘制与编辑,文本处理,对象操作与特殊效果的处理,位图的处理和行业应用实例。书中配有生动典型的实例,每章后还附有操作练习,使读者在学习和使用软件时更加得心应手,做到学以致用。

本书图文并茂,内容翔实,实例丰富,既可作为各大中专院校及社会培训班的教材,同时也非常适合电脑爱好者自学参考。

### 图书在版编目(CIP)数据

平面设计基础与案例教程:Photoshop CS3+CorelDRAW X3 / 张军安,廖浩德,周卫民编. —西安:西北工业大学出版社,2010.8

ISBN 978-7-5612-2855-5

I. ①平… II. ①张… ②廖… ③周… III. ①平面设计—图形软件,Photoshop CS3、CorelDRAW X3—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第154614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

电子邮箱:computer@nwpup.com

印刷者:陕西兴平报社印刷厂

印张:17.5

字数:461千字

开本:787mm×1092mm 1/16

版次:2010年8月第1版 2010年8月第1次印刷

定价:29.00元

# 前 言

首先，感谢您在茫茫书海中翻阅此书！

对于任何知识的学习，最终都要达到学以致用为目的，尤其是计算机常用软件的学习效果，更能在日常工作中得以体现。相信大多数读者都常常会有这样的感觉，那就是尽管反复学习某个软件的基础知识，可是在实际操作中仍然不知所措；尽管有了很好的想法和创意，却不能用学过的软件知识得以顺利的实现。存在这种情况的原因就是某些书籍对计算机软件的讲解仅仅停留在表面上，并没有对其进行综合和实践的指导，虽然书中也附有很多精美的实例，但是有的是实用性不强，没有针对行业的需求；有的是步骤不完整，使读者难以独自操作完成；有的是仅仅针对单个实例进行讲解，没有分门别类进行总结分析。综上所述，我们在对本书的设计上力求避免以上诸多问题，努力做到实用、好用、耐用。



## 本书内容

随着科学技术的飞速发展，计算机技术已广泛应用于各行各业，成为帮助人们解决日常实际问题的有力工具。为此，许多读者为了跟上时代的步伐，增加自己的就业机会，都在积极学习和掌握计算机的核心技术和操作技能。

本书共分 12 章。其中前 11 章主要介绍了 Photoshop CS3 和 CorelDRAW X3 的基础知识和基本操作，使读者熟练掌握它们的使用方法与技巧。第 12 章列举了几个有代表性的行业应用实例，通过理论联系实际，希望读者能够举一反三，学以致用，进一步巩固前面所学的知识。



## 本书特色

■ **中文版本，易教易学：**本书选取市场上最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学、易操作”的特点。

■ **从零开始，结构清晰，内容丰富：**本书以培养计算机技能型人才为目的，采用“基础知识+案例训练”的编写模式，从零开始、循序渐进、由浅入深。内容系统全面，难点分散，将知识点融入每个实例中，便于读

者学习掌握。

■ 以培养职业技能为核心，以工作实践为主线：本书从自学与教学的角度出发，将精简的理论与丰富实用的经典行业范例相结合，注重计算机软件实际操作能力的提高，将教学、训练、应用三者有机结合，在此基础上增强读者的就业竞争力。



## 读者对象

- 大中专院校师生
- 电脑培训学校师生
- 相关专业人员
- 电脑爱好者

我们的目标是：令初学者茅塞顿开，入门者突飞猛进！其实，学电脑，并不难，一书在手，尽在掌握，快快开始行动吧！

编者

# 目 录

## 第7章 平面设计基础知识

1.1 平面设计的创作和基本流程 .....	2	1.4.1 位图模式 .....	6
1.1.1 平面设计的创作 .....	2	1.4.2 灰度模式 .....	6
1.1.2 平面设计的基本流程 .....	2	1.4.3 RGB 模式 .....	7
1.2 平面设计作品的相关知识 .....	3	1.4.4 CMYK 模式 .....	7
1.2.1 CIS 企业形象识别设计 .....	3	1.4.5 HSB 模式 .....	7
1.2.2 标志设计 .....	4	1.4.6 Lab 模式 .....	7
1.2.3 包装设计 .....	4	1.4.7 双色调模式 .....	7
1.2.4 书籍的装帧设计 .....	4	1.4.8 索引色模式 .....	8
1.2.5 海报设计 .....	4	1.5 图像概述 .....	8
1.2.6 宣传卡设计 .....	5	1.5.1 数字图像的类型 .....	8
1.2.7 报纸广告设计 .....	5	1.5.2 数字图像的格式 .....	8
1.3 平面设计软件简介 .....	5	1.5.3 分辨率 .....	9
1.3.1 图像处理软件 .....	5	本章小结 .....	9
1.3.2 图形设计软件 .....	6	操作练习 .....	9
1.4 常用色彩模式 .....	6		

## 第2章 Photoshop CS3 入门知识

2.1 启动与退出 Photoshop CS3 .....	12	2.4.4 保存文件 .....	17
2.2 图像类型 .....	12	2.4.5 调整文件尺寸 .....	18
2.2.1 矢量图 .....	12	2.5 辅助工具的使用 .....	19
2.2.2 位图 .....	12	2.5.1 标尺 .....	19
2.3 Photoshop CS3 的操作界面 .....	13	2.5.2 参考线 .....	20
2.4 图像文件的基本操作 .....	15	2.5.3 网格 .....	20
2.4.1 新建文件 .....	16	2.5.4 度量工具 .....	21
2.4.2 打开文件 .....	16	2.6 Photoshop CS3 软件的优化	
2.4.3 关闭文件 .....	16	设置 .....	21

2.6.1 常规优化 .....	21	2.6.5 单位与标尺优化 .....	23
2.6.2 文件处理优化 .....	22	2.7 操作实例——绘制圆 .....	24
2.6.3 光标优化 .....	23	本章小结 .....	26
2.6.4 透明区域与色域优化 .....	23	操作练习 .....	26

## 第3章 创建选区与图像编辑

3.1 创建选区工具 .....	28	3.4.2 移动选区 .....	36
3.1.1 选框工具组 .....	28	3.4.3 变换选区 .....	36
3.1.2 套索工具组 .....	30	3.4.4 填充选区 .....	37
3.2 其他创建选区的方法 .....	31	3.4.5 描边选区 .....	38
3.2.1 魔棒工具 .....	32	3.4.6 取消选区 .....	38
3.2.2 色彩范围命令 .....	32	3.5 选区内图像的编辑 .....	38
3.2.3 全选命令 .....	33	3.5.1 复制与粘贴图像 .....	39
3.3 修改选区 .....	33	3.5.2 删除和羽化图像 .....	39
3.3.1 边界命令 .....	34	3.5.3 变形选区内图像 .....	40
3.3.2 平滑命令 .....	34	3.5.4 裁切图像 .....	42
3.3.3 扩展命令 .....	34	3.5.5 合并拷贝和贴入图像 .....	43
3.3.4 收缩命令 .....	35	3.6 操作实例——设计书签 .....	43
3.3.5 羽化选区 .....	35	本章小结 .....	45
3.4 编辑选区 .....	35	操作练习 .....	46
3.4.1 反向选区 .....	35		

## 第4章 描绘和修饰图像

4.1 获取颜色 .....	48	4.2.2 铅笔工具 .....	52
4.1.1 前景色与背景色 .....	48	4.2.3 仿制图章工具 .....	53
4.1.2 “颜色”面板 .....	49	4.2.4 图案图章工具 .....	53
4.1.3 “色板”面板 .....	49	4.3 图像的填充 .....	54
4.1.4 吸管工具 .....	50	4.3.1 渐变工具 .....	54
4.2 图像的描绘 .....	50	4.3.2 油漆桶工具 .....	55
4.2.1 画笔工具 .....	50	4.4 图像的擦除 .....	56



4.4.1 橡皮擦工具 .....	56	4.6.3 曲线 .....	64
4.4.2 背景橡皮擦工具 .....	57	4.6.4 色彩平衡 .....	65
4.4.3 魔术橡皮擦工具 .....	57	4.6.5 亮度/对比度 .....	65
4.5 图像的修饰工具 .....	58	4.6.6 色相/饱和度 .....	65
4.5.1 污点修复画笔工具 .....	58	4.6.7 去色 .....	66
4.5.2 修复画笔工具 .....	59	4.6.8 可选颜色 .....	66
4.5.3 修补工具 .....	59	4.6.9 渐变映射 .....	67
4.5.4 模糊工具 .....	60	4.6.10 照片滤镜 .....	67
4.5.5 锐化工具 .....	61	4.7 应用特殊色调命令 .....	67
4.5.6 涂抹工具 .....	61	4.7.1 反相 .....	68
4.5.7 减淡工具 .....	61	4.7.2 阈值 .....	68
4.5.8 加深工具 .....	62	4.7.3 色调均化 .....	68
4.5.9 海绵工具 .....	62	4.7.4 色调分离 .....	69
4.6 应用色彩和色调命令 .....	63	4.8 操作实例——绘制人物图像 .....	69
4.6.1 色阶 .....	63	本章小结 .....	71
4.6.2 自动颜色 .....	63	操作练习 .....	71

## 第5章 图层、通道、蒙版和路径



5.1 图层及“图层”面板 .....	74	5.3.2 Alpha 通道蒙版 .....	87
5.1.1 图层的概念 .....	74	5.3.3 快速蒙版 .....	87
5.1.2 “图层”面板 .....	74	5.3.4 编辑蒙版 .....	88
5.1.3 创建图层 .....	75	5.3.5 从通道中载入选区 .....	88
5.1.4 编辑图层 .....	79	5.4 图像混合运算 .....	88
5.2 通道的概念及基本操作 .....	82	5.4.1 应用图像 .....	88
5.2.1 新建通道 .....	83	5.4.2 计算 .....	89
5.2.2 复制通道 .....	84	5.5 路径的使用 .....	90
5.2.3 删除通道 .....	85	5.5.1 常用创建路径工具 .....	91
5.2.4 分离通道 .....	85	5.5.2 编辑路径 .....	96
5.2.5 合并通道 .....	86	5.6 操作实例——制作卷页效果 .....	99
5.3 蒙版及其应用 .....	86	本章小结 .....	103
5.3.1 认识蒙版 .....	86	操作练习 .....	103





# 第6章 滤镜的应用

6.1 滤镜应用基础 .....	106	6.9 纹理滤镜组 .....	121
6.2 像素化滤镜组 .....	106	6.9.1 染色玻璃 .....	121
6.2.1 彩色半调滤镜 .....	107	6.9.2 纹理化 .....	122
6.2.2 点状化滤镜 .....	107	6.9.3 龟裂缝 .....	122
6.2.3 马赛克滤镜 .....	108	6.10 艺术效果滤镜组 .....	123
6.3 扭曲滤镜组 .....	108	6.10.1 塑料包装 .....	123
6.3.1 扩散亮光滤镜 .....	108	6.10.2 干画笔 .....	124
6.3.2 切变滤镜 .....	109	6.10.3 壁画 .....	124
6.3.3 水波滤镜 .....	109	6.10.4 木刻 .....	125
6.3.4 极坐标滤镜 .....	110	6.11 锐化滤镜组 .....	126
6.3.5 球面化滤镜 .....	110	6.11.1 USM锐化 .....	126
6.4 杂色滤镜组 .....	111	6.11.2 锐化 .....	127
6.4.1 中间值 .....	111	6.12 风格化滤镜组 .....	127
6.4.2 添加杂色 .....	111	6.12.1 凸出 .....	127
6.5 模糊滤镜组 .....	112	6.12.2 浮雕效果 .....	128
6.5.1 高斯模糊 .....	112	6.12.3 风 .....	129
6.5.2 动感模糊 .....	112	6.12.4 照亮边缘 .....	129
6.5.3 径向模糊 .....	113	6.13 其他滤镜组 .....	130
6.6 渲染滤镜组 .....	114	6.13.1 位移 .....	130
6.6.1 云彩 .....	114	6.13.2 最大值 .....	131
6.6.2 镜头光晕 .....	114	6.14 插件滤镜的使用 .....	131
6.7 画笔描边滤镜组 .....	115	6.14.1 抽出 .....	131
6.7.1 喷溅 .....	115	6.14.2 图案生成器 .....	133
6.7.2 喷色描边 .....	116	6.14.3 消失点 .....	133
6.7.3 成角的线条 .....	116	6.14.4 滤镜库 .....	135
6.8 素描滤镜组 .....	117	6.14.5 液化 .....	136
6.8.1 半调图案 .....	118	6.15 操作实例——为图像添加	
6.8.2 基底凸现 .....	118	场景 .....	136
6.8.3 水彩画纸 .....	119	本章小结 .....	139
6.8.4 影印 .....	119	操作练习 .....	140
6.8.5 铬黄 .....	120		



## 第7章 CorelDRAW X3 入门知识

7.1 CorelDRAW X3 功能简介.....	142	7.6.4 重命名页面.....	155
7.1.1 CorelDRAW X3 的基本功能 ...	142	7.6.5 转换页面与切换页面方向.....	155
7.1.2 CorelDRAW X3 的新增功能 ...	142	7.6.6 版面的设置.....	156
7.2 CorelDRAW X3 的启动与退出.....	144	7.7 CorelDRAW X3 的显示模式....	157
7.2.1 CorelDRAW X3 的启动.....	144	7.7.1 简单线框显示模式.....	157
7.2.2 CorelDRAW X3 的退出.....	145	7.7.2 线框显示模式.....	157
7.3 CorelDRAW X3 的操作界面....	145	7.7.3 草稿显示模式.....	158
7.4 CorelDRAW X3 的重要概念....	147	7.7.4 正常显示模式.....	158
7.5 文件的基本操作.....	148	7.7.5 增强显示模式.....	158
7.5.1 文件的新建.....	148	7.7.6 预览与调整显示模式.....	159
7.5.2 文件的打开.....	150	7.8 CorelDRAW X3 的辅助设置....	160
7.5.3 文件的关闭和保存.....	151	7.8.1 标尺的设置.....	160
7.5.4 文件的导入和导出.....	151	7.8.2 网格的设置.....	160
7.6 页面的基本设置.....	152	7.8.3 辅助线的设置.....	161
7.6.1 设置页面大小和方向.....	152	7.9 操作实例——绘制葫芦与扇子.....	161
7.6.2 设置页面背景.....	153	本章小结.....	165
7.6.3 插入与删除页面.....	154	操作练习.....	165

## 第8章 基本图形的绘制与编辑

8.1 基本图形的绘制.....	168	8.2.1 手绘工具.....	175
8.1.1 绘制矩形.....	168	8.2.2 贝塞尔工具.....	177
8.1.2 绘制正方形.....	169	8.2.3 艺术笔工具.....	179
8.1.3 绘制圆形.....	169	8.3 图形的编辑.....	183
8.1.4 绘制多边形.....	171	8.3.1 使用形状工具.....	183
8.1.5 绘制螺纹形.....	172	8.3.2 使用橡皮擦工具.....	188
8.1.6 绘制图纸图形.....	173	8.4 操作实例——制作流程图.....	190
8.1.7 绘制预设的图形.....	173	本章小结.....	191
8.1.8 使用智能绘图工具绘制图形... ..	175	操作练习.....	191
8.2 线条的绘制.....	175		

## 第9章 文本处理

9.1 美术文本的处理 .....	194	9.3.1 文本沿路径排列 .....	198
9.1.1 输入美术文本 .....	194	9.3.2 设置文本适合框架 .....	200
9.1.2 文本的选择 .....	194	9.3.3 文本对齐基线 .....	201
9.1.3 设置字符大小 .....	194	9.3.4 矫正文本 .....	201
9.2 段落文本的处理 .....	196	9.3.5 文本绕图排列 .....	202
9.2.1 创建段落文本 .....	196	9.4 操作实例——制作商标 .....	202
9.2.2 调整文本间距 .....	197	本章小结 .....	204
9.3 添加特殊效果 .....	198	操作练习 .....	204

## 第10章 对象操作与特殊效果的处理

10.1 图形对象的对齐和分布 .....	206	10.5.6 后减前 .....	213
10.1.1 对象的对齐 .....	206	10.6 交互式工具 .....	214
10.1.2 对象的分布 .....	206	10.6.1 使用交互式调和工具 .....	214
10.2 排列顺序 .....	208	10.6.2 使用交互式轮廓图工具 .....	215
10.2.1 改变对象顺序 .....	208	10.6.3 使用交互式变形工具 .....	216
10.2.2 快速指定对象顺序 .....	208	10.6.4 使用交互式阴影工具 .....	218
10.3 对象的群组与结合 .....	209	10.6.5 使用交互式封套工具 .....	218
10.3.1 群组对象 .....	209	10.6.6 使用交互式立体化工具 .....	219
10.3.2 取消对象的群组 .....	209	10.6.7 使用交互式透明工具 .....	222
10.3.3 结合对象 .....	209	10.7 透镜效果 .....	222
10.3.4 拆分对象 .....	210	10.7.1 添加透镜效果 .....	222
10.4 锁定对象及解除锁定 .....	210	10.7.2 编辑透镜 .....	222
10.4.1 锁定对象 .....	210	10.8 透视效果 .....	224
10.4.2 解除对象锁定 .....	210	10.8.1 单点透视 .....	224
10.5 图形的整形 .....	211	10.8.2 双点透视 .....	225
10.5.1 焊接对象 .....	211	10.9 图框精确剪裁 .....	226
10.5.2 修剪对象 .....	212	10.9.1 对象的图框精确剪裁 .....	226
10.5.3 相交对象 .....	212	10.9.2 编辑图框精确剪裁 .....	227
10.5.4 简化对象 .....	213	10.10 操作实例——胶片效果 .....	227
10.5.5 前减后 .....	213	本章小结 .....	229
		操作练习 .....	229



## 第11章 位图的处理



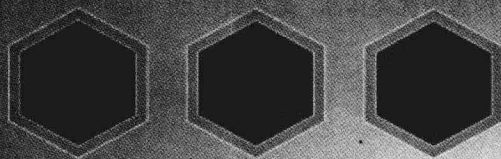
11.1 位图导入及矢量图导出.....	232	11.5.1 三维效果.....	235
11.1.1 位图的导入.....	232	11.5.2 艺术笔触.....	239
11.1.2 矢量图导出为位图.....	232	11.5.3 模糊效果.....	241
11.2 矢量图转换为位图.....	233	11.5.4 其他效果.....	242
11.3 裁剪位图 .....	234	11.6 操作实例——制作笔记本.....	245
11.4 遮罩位图 .....	234	本章小结 .....	248
11.5 位图的特殊效果.....	235	操作练习 .....	248

## 第12章 行业应用实例



实例 1 设计候车亭广告 .....	250	实例 3 设计信纸 .....	262
实例 2 绘制帆船 .....	255		





# 平面设计基础知识



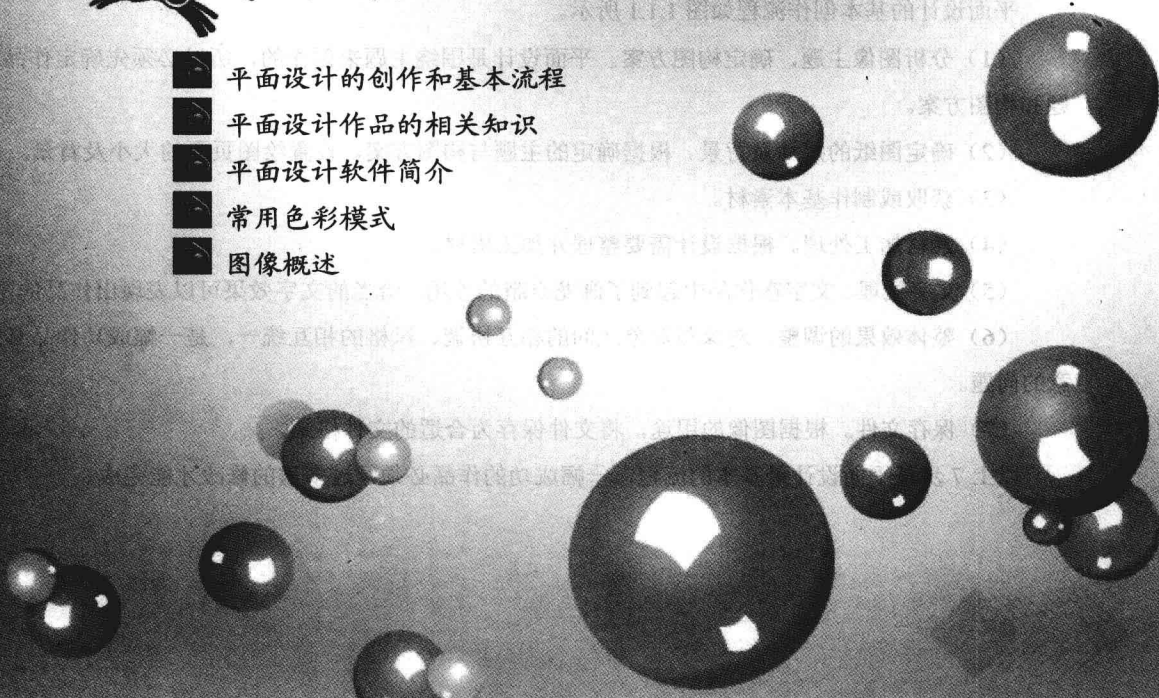
## 学习导航

计算机技术的发展，赋予了平面设计更丰富的内涵，它不仅包含了文字、图形、图像、图表等设计内容，还集计算机技术、数字化技术和艺术创意于一体。平面设计的重新定义，进一步拓宽了它的应用领域。通过本章的学习，读者可以了解平面设计的一些基础知识，以及计算机图形图像的制作过程，为以后的设计打好基础。



## 学习要点

- ▶ 平面设计的创作和基本流程
- ▶ 平面设计作品的相关知识
- ▶ 平面设计软件简介
- ▶ 常用色彩模式
- ▶ 图像概述



## 1.1 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，是需要经过一定阶段的创作和制作流程才可以完成的。

### 1.1.1 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，其创作主要分为下述几个阶段：

#### 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、一个物体都可以让人产生震撼，激发创作灵感。

#### 2. 搜集素材阶段

灵感是一瞬间的，也是非常虚幻的，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、作品所要表现的主题、作品的表现手法及面对的欣赏或消费群体。

#### 4. 制作阶段

制作是创作的最后阶段，也是创作的高潮，它借用点、线、面、体、色彩等形式，将构思具体化、语言化、生动化。

### 1.1.2 平面设计的基本流程

平面设计的基本创作流程如图 1.1.1 所示。

(1) 分析图像主题，确定构图方案。平面设计是围绕主题来创作的，所以必须先确定作品的主题和构图方案。

(2) 确定图纸的尺寸及背景。根据确定的主题与构图方案，设置绘图页面的大小及背景。

(3) 获取或制作基本素材。

(4) 素材加工处理。根据设计需要整理并加工素材。

(5) 文字处理。文字在作品中起到了画龙点睛的作用，恰当的文字效果可以表现出作品的主题。

(6) 整体效果的调整。对象与对象之间的相互协调、风格的相互统一，是一幅成功作品必须注意的问题。

(7) 保存文件。根据图像的用途，将文件保存为合适的文件格式。

以上 7 步是平面设计最基本的流程，一幅成功的作品必须经过多次的修改才能完成。

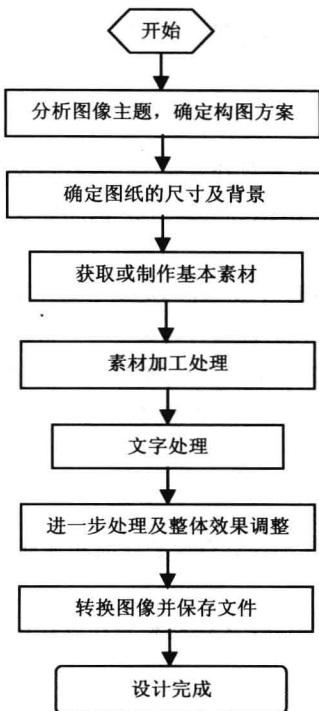


图 1.1.1 平面设计的基本流程

## 1.2 平面设计作品的相关知识

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领域。它与我们的生活息息相关，仔细观察，在生活的各个方面，都会有好的平面设计作品展现在我们面前，本节主要介绍平面设计作品的一些相关知识。

### 1.2.1 CIS 企业形象识别设计

CIS 作为企业树立整体形象、拓展市场和提升竞争力的有效工具，其价值已被诸多取得卓越成就的国际化大企业所认同。现在简单介绍 CIS 的含义、基本构成要素和设计目的。

CIS 是英文 Corporate Identity System 的缩写，直译为企业（团体）标识系统。它将企业的经营理念与文化用整体传达系统（特别是视觉传达设计）传达给周围的团体和个人，反映企业内部的自我认识和公众对企业的外部认识，也就是将现代设计理念与企业管理理论结合起来，以刻画企业个性，突出企业精神，使消费者认同企业。

CIS 的基本构成要素分为三部分：统一的企业理念识别（Mind Identity），简称 MI；规范的企业行为识别（Behavior Identity），简称 BI；一致性的视觉形象（Visual Identity），简称 VI。这三者相辅相成，共同塑造企业独特的风格和形象，确立企业的主体特征。

CIS 是一种系统地塑造企业形象的方法，是 20 世纪以来成功综合运用现代管理学、市场学、营销学、公共关系学、广告学、组织行为学和社会心理学的结果，也是许多企业家经营实践和平面视觉设计师们智慧的结晶。它通过良好的视觉形象设计，以视觉符号的标志为发展中心，对企业形象做统

一的、有组织的系统传播,使企业能迅速地被大众识别并认同。

## 1.2.2 标志设计

企业标志是企业的代表符号,在企业对外公关、广告宣传及促销活动中发挥着重要的作用,是企业及其产品的象征。在当今商品经济迅速发展的时代,商品竞争日趋激烈,企业标志得到越来越广泛的应用,因此也变得更为重要。

标志设计的基础在于对企业整体的认识。标志是由企业规章制度、经济实力、认同感等多种因素凝结而成的象征符号,必须具有非常强的说服力、表现力、联想力,更要具有独特的风格和时代的感召力。因此,企业标志的设计绝非条文式的,它强调的是心灵的感受和理智的认同。企业标志的确立,是建立企业形象不可缺少的视觉要素之一,企业形象的建立围绕着标志这一核心形象。

## 1.2.3 包装设计

包装是商品不可缺少的一部分,它不仅具有保护商品和使商品便于运输的作用,更具有美化商品、宣传商品的功能。

商品的包装因为商品本身特征的不同,采用的材料和方式也会不同,但考虑的重点一般是保护商品、制作成本和外观3个方面。

一个成功的包装设计,首先要符合国家标准,同时还要注意以下几点:

- (1) 包装本身的牢固程度。
- (2) 包装形式要根据商品的特点来确定。
- (3) 包装上商品名称的字体要易读、易记。
- (4) 包装的整体风格要独特,要能引起购买者的注意。
- (5) 包装后的商品要易于在货架和橱窗中陈列和展示。
- (6) 色彩的处理要与商品的品质、类别、成分相互配合,达到协调统一的效果。
- (7) 包装后的商品要便于运输及储藏。

## 1.2.4 书籍的装帧设计

书籍的装帧设计犹如商品包装一样,应具有保护、宣传书籍的功能,同时要符合消费者心理、便于消费者阅读。书籍装帧设计的对象不只是书籍的封面和装订工艺,还是构成书籍的必要物质材料和全部工艺活动的总和,包括纸张、开本、制版、印刷、装订、护封、封面、环衬、扉页、版式、插图和版权页等。要使这些内容的组合起到保护书籍、美化书籍、体现书籍的主题精神和知识含量的作用,就需要在印刷之前,深思熟虑设计方案。

书籍装帧设计是书籍的内容与形式的整体体现。鲜明而有个性化的设计风格、整体有序的设计形式和寓意深刻的设计内涵是书籍装帧设计成功的必要条件。在书籍的封面设计中要考虑到书中内容的主题性、创意性、装饰性和可读性。

## 1.2.5 海报设计

海报又称招贴,是一种张贴在墙壁上的大幅面的宣传品。由于海报的幅面远远超过了报纸广告和杂志广告,所以更能吸引大众的注意力,也是一种非常有效的宣传方式。





海报的内容十分广泛，其题材几乎深入社会生活的各个方面。这些题材一般分为以下三类：

- (1) 社会公益海报。社会公益海报涉及政治、节日、环保、交通、劳动、社会公德等方面。
- (2) 文化事业海报。文化事业海报涉及电影、戏剧、音乐、体育、美术等方面。
- (3) 商业海报。商业海报主要用于工商企业的形象宣传或产品宣传。

### 1.2.6 宣传卡设计

宣传卡属于 CIS 设计中的视觉设计部分，是商业贸易活动中的主要宣传手段之一。一般通过邮寄方式将宣传卡送到消费者手中，国外称之为“邮寄广告”或“直邮广告”。宣传卡具有针对性、独立性和整体性的特点，被工商界广泛使用。

常见的宣传卡可分为以下三类：

- (1) 宣传卡片。包括传单、折页、明信片、贺年卡、企业介绍等，用于提示、介绍、推销和宣传商品等。
- (2) 样本。包括各种手册、产品目录、企业刊物和画册等，用于系统宣传产品，其中有前言、厂长或经理致辞、各部门介绍、各种商品介绍及成果介绍等内容。
- (3) 说明书。一般应附于商品包装内，让消费者了解商品的性能、结构、成分、质量和使用方法等。

### 1.2.7 报纸广告设计

报纸是大家所熟知的宣传媒体，不少商家和企业利用报纸刊登各种类型的广告。设计新颖的报纸广告必然会引起读者的注意。一般报纸广告有以下特点：

- (1) 宣传广泛。一般非专业性报纸的发行面都较广，各种层次的读者都有，所以一些大众消费类商品的广告较适合在报纸上刊登，能收到比较好的效果。
- (2) 快速。报纸的印刷和销售速度非常快，适合刊登需要及时宣传的新产品广告。
- (3) 连续性。因为报纸每日发行，所以具有极强的连续性，商家可利用这一特点，在报纸上反复刊登同一广告，以加深读者的印象。
- (4) 经济性。报纸大都是黑白印刷，所以报纸的广告价格相对较低。

## 1.3 平面设计软件简介

平面设计的常用软件主要包括图像处理软件和图形设计软件，现在对各软件的种类及功能进行详细介绍。

### 1.3.1 图像处理软件

Adobe Photoshop 诞生于 20 世纪 80 年代末，最初是由美国 Michigan 大学的一位研究生 Thomas Knoll 创建的。从 1990 年至今，Adobe Photoshop 已经成为当今世界上一流的计算机图像处理软件，无论是使用 PC 机还是使用苹果机的用户，只要谈到图像处理软件，都首选 Adobe Photoshop。

Adobe Photoshop 的主要功能在于处理位图图像，对图像进行裁切、融合、变换和特殊效果制作等，其最大的特点在于支持多种图像格式、具有多种多样的选取功能和支持多层工作。此外，Adobe