

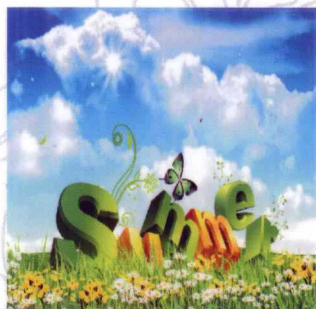
Photoshop CS4+CorelDRAW X4

平面设计

从入门到精通

张军安 廖浩德 编

- 一流专家及资深培训教师精心策划编写
- 以岗位需求为目标，以学生就业为导向，强化实操的训练
- 注重基础知识的学习与讲解，配有丰富的案例与上机实训
- 以案例带动知识点，诠释实际项目的设计理念，使读者举一反三，学以致用
- 案例典型，切合实际操作，使读者身临其境，快速进入学习状态



西北工业大学出版社

平面设计从入门到精通

(Photoshop CS4+CorelDRAW X4)

张军安 廖浩德 编

西北工业大学出版社

【内容简介】本书为计算机应用从入门到精通系列教材之一，主要包括平面设计基础知识，Photoshop CS4 入门，选区的创建与编辑，图像的描绘与修饰，色彩与色调调整，文字的编辑与处理，CorelDRAW X4 入门，基本图形的绘制与编辑，文本的使用，对象操作与特殊效果的处理，图层、通道与蒙版的应用，路径和形状的应用，滤镜的应用，位图的应用以及行业应用实例。书中配有生动典型的实例，每章后还附有自我检测与知识问答，可使读者全面提高计算机平面设计水平和综合应用的能力。

本书思路新颖，图文并茂，练习丰富，可作为各大中专院校及培训中心的平面设计课程教材，也可供初、中级用户参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

平面设计从入门到精通: Photoshop CS4+CorelDRAW X4/张军安, 廖浩德编. —西安: 西北工业大学出版社, 2010.10

ISBN 978-7-5612-2931-6

I. ①平… II. ①张…②廖… III. ①图形软件, Photoshop CS4、CorelDRAW X4—教材
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 211660 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: 陕西向阳印务有限公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 19

字 数: 506 千字

版 次: 2010 年 10 月第 1 版 2010 年 10 月第 1 次印刷

定 价: 32.00 元

出版者的话

首先欢迎您翻阅本书，如果您因学习需要——掌握更多的计算机相关知识；如果您因工作需要——熟练操作计算机和使用某种软件；如果您因生活需要——听音乐、看电影、玩游戏及上网娱乐，那么本书应该是您正确的选择！因为我们在对本系列图书的策划之初就充分考虑了您的真正需求。

本系列图书始于**入门篇**，通过简洁的语言，直观地讲述计算机基础知识及相关软件的操作，让您从零开始，轻松入门；随之而来的**提高篇**，通过细致的讲解，引领您对所学知识进行理解并加以运用，让您迅速提高，融会贯通；书末的**精通篇**，通过典型的实例，充分展示软件各项功能在实际工作中的综合应用，让您得心应手，学有所成。

通过多年教学经验的总结，编者清楚地认识到，只有从基础知识“入门”，步步为营，逐步“提高”，打好坚实的基本功，才能“精通”各种软件的操作，并最终将所学的知识运用到具体的实践中。学习是一个循序渐进的过程，我们正是本着这样的原则，力求打造“入门、提高、精通”三位一体的精品图书。



关于本书

本书由浅入深地介绍了中文 Photoshop CS4 与 CorelDRAW X4 的功能及其使用方法，并以独特的编写风格，辅以大量的精彩实例，将 Photoshop CS4 与 CorelDRAW X4 中各个部分的重要特性展现在读者面前。通过本书的学习，可使读者全面提高计算机平面设计水平和综合应用能力。

全书共分 15 章。其中前 10 章主要介绍了 Photoshop CS4 与 CorelDRAW X4 入门知识，使读者掌握它们简单的使用方法与技巧；第 11~14 章主要介绍了 Photoshop CS4 与 CorelDRAW X4 的提高知识，使读者较为深入地学习相关设计知识；第 15 章是行业应用实例，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。



图书特色

对这套面向初、中级计算机用户的系列图书，我们在市场调研的基础上精心地进行了策划，并认真地组织了编写，采用了全新的教学模式，主要特色如下：

阶梯式知识分布

在书中，根据您学习的难易程度以及在工作中的实际应用，我们将知识点分为入门篇、提高篇、精通篇，真正为大家的学习考虑，让您能根据不同的需要有针对性地选择学习内容。如果把学习知识的整个过程比作三级阶梯，那么书中的每一篇就是一级阶梯，学习完成后您将有很大的提高。

轻松的阅读环境

书中讲解知识点较多，而且相对比较专业，为了避免您在学习计算机纯理论知识时感到枯燥，本书采用生动活泼的编写方式、清新典雅的内容版式，使学习过程变得轻松愉快。

全面的疑难点拨

为了使您对书中的各个知识点有更加深入的了解，本系列图书特别在各个篇目的讲解中设置“提示”“注意”和“技巧”等模块，对文中的疑难问题进行解答，全面提升您的实战能力，使您操作软件更加得心应手。

经典的行业实例

为了便于您学习和实践，进一步增强您的学习兴趣，本书配有行业应用实例，对书中的知识进行综合运用，使您在学习相关知识后能尽快地应用到工作实践中，极大地方便了教学培训和自学参考。



本书定位

 大中专院校师生

 电脑培训班师生

 相关专业人士

 广大计算机爱好者

本书力求严谨细致，但由于水平有限，书中难免存在疏漏与不妥之处，敬请您批评指正。

编 者

目 录

入门篇

第1章 平面设计基础知识	3	1.5.3 分辨率	11
1.1 平面设计的创作和基本流程	4	1.6 图像输出知识	12
1.1.1 平面设计的创作	4	1.7 自我检测	12
1.1.2 平面设计的基本流程	4	1.8 知识问答	13
1.2 平面设计作品的相关知识	5	第2章 Photoshop CS4 入门	15
1.2.1 CIS 企业形象识别设计	5	2.1 Photoshop 软件简介	16
1.2.2 标志设计	6	2.2 Photoshop CS4 的新增功能	16
1.2.3 包装设计	6	2.3 Photoshop CS4 的工作界面	17
1.2.4 海报设计	6	2.4 文件的基本操作	20
1.2.5 宣传卡设计	6	2.4.1 新建文件	20
1.2.6 书籍的装帧设计	7	2.4.2 打开文件	21
1.2.7 报纸广告设计	7	2.4.3 保存文件	22
1.3 平面设计软件简介	7	2.4.4 文件的关闭	23
1.3.1 图像处理软件	7	2.5 辅助工具的使用	24
1.3.2 图形设计软件	8	2.5.1 标尺	24
1.4 常用色彩模式	8	2.5.2 参考线	24
1.4.1 灰度模式	8	2.5.3 网格	25
1.4.2 位图模式	9	2.6 软件的优化设置	25
1.4.3 RGB 模式	9	2.6.1 常规的优化	26
1.4.4 CMYK 模式	9	2.6.2 文件处理时的优化	26
1.4.5 HSB 模式	9	2.6.3 透明度与色域的优化	27
1.4.6 Lab 模式	9	2.7 应用实例——显示图像中的文字	27
1.4.7 双色调模式	10	2.8 自我检测	28
1.4.8 索引色模式	10	2.9 知识问答	30
1.5 图像概述	10	第3章 选区的创建与编辑	31
1.5.1 数字图像的类型	10	3.1 图像选区的创建	32
1.5.2 数字图像的格式	10		

3.1.1 选框工具组	32	4.5.1 污点修复画笔工具	60
3.1.2 套索工具组	33	4.5.2 修复画笔工具	61
3.1.3 魔棒工具	35	4.5.3 修补工具	61
3.2 编辑选区	36	4.5.4 模糊工具	63
3.2.1 常用的选择命令	36	4.5.5 锐化工具	63
3.2.2 选区的修改	37	4.5.6 涂抹工具	63
3.2.3 选区的自由变换	38	4.5.7 减淡工具	64
3.2.4 选区的扩大和羽化	40	4.5.8 加深工具	64
3.2.5 选区的复制和粘贴	41	4.5.9 海绵工具	65
3.2.6 填充选区	42	4.5.10 红眼工具	65
3.2.7 描边选区	42	4.6 应用实例——绘制相框	66
3.2.8 取消选区	43	4.7 自我检测	68
3.3 选区的存储与载入	43	4.8 知识问答	69
3.3.1 选区的存储	43	第5章 色彩与色调调整	71
3.3.2 选区的载入	44	5.1 图像色彩模式	72
3.4 应用实例——绘制月牙效果	44	5.1.1 色彩的一些基本概念	72
3.5 自我检测	46	5.1.2 色彩模式间的相互转换	72
3.6 知识问答	47	5.2 调整图像色调	72
第4章 图像的描绘与修饰	49	5.2.1 自动色阶命令	73
4.1 选择颜色	50	5.2.2 色阶命令	73
4.1.1 前景色和背景色	50	5.2.3 曲线命令	74
4.1.2 使用颜色面板	50	5.2.4 色彩平衡命令	76
4.1.3 色板面板	51	5.2.5 亮度/对比度命令	77
4.1.4 使用吸管工具选取颜色	52	5.3 调整图像色彩	77
4.2 图像的描绘	52	5.3.1 色相/饱和度命令	77
4.2.1 画笔工具	52	5.3.2 去色命令	78
4.2.2 铅笔工具	54	5.3.3 可选颜色命令	78
4.2.3 仿制图章工具	54	5.3.4 渐变映射命令	79
4.2.4 图案图章工具	55	5.3.5 阴影/高光命令	80
4.3 图像的填充	56	5.3.6 曝光度命令	80
4.3.1 渐变工具	56	5.3.7 通道混合器命令	81
4.3.2 油漆桶工具	58	5.3.8 照片滤镜命令	82
4.4 图像的擦除	58	5.3.9 变化命令	83
4.4.1 橡皮擦工具	58	5.4 特殊色调调整	83
4.4.2 背景橡皮擦工具	59	5.4.1 反相命令	84
4.4.3 魔术橡皮擦工具	60	5.4.2 色调均化命令	84
4.5 图像的修饰	60	5.4.3 阈值命令	85

5.4.4 色调分离命令	85	7.4 应用实例——CorelDRAW X4 的基本操作	115
5.5 应用实例——为图片上色效果	86	7.5 自我检测	117
5.6 自我检测	88	7.6 知识问答	118
5.7 知识问答	89		
第 6 章 文字的编辑与处理	91	第 8 章 基本图形的绘制与编辑	119
6.1 文字工具的介绍	92	8.1 线条的绘制	120
6.1.1 输入点文字	92	8.1.1 手绘工具	120
6.1.2 输入段落文本	93	8.1.2 贝塞尔工具	121
6.1.3 输入路径文字	93	8.1.3 艺术笔工具	121
6.2 设置文本的属性	94	8.1.4 钢笔工具	124
6.2.1 字符面板	95	8.1.5 多点线工具	125
6.2.2 段落面板	95	8.1.6 3 点曲线工具	125
6.3 文字图层的编辑	96	8.2 基本形状的绘制	126
6.3.1 栅格化文字图层	96	8.2.1 创建矩形	126
6.3.2 将文字转换为选区	96	8.2.2 创建圆形	127
6.3.3 将文字图层转换为工作路径	97	8.2.3 创建多边形	128
6.3.4 将文字图层转换为形状图层	97	8.2.4 创建预设的形状	129
6.3.5 变形文字	97	8.3 线条与图形的编辑	130
6.4 应用实例——制作特效文字	98	8.3.1 曲线的节点编辑	130
6.5 自我检测	100	8.3.2 编辑曲线的端点和轮廓	132
6.6 知识问答	101	8.3.3 编辑和修改形体	133
第 7 章 CorelDRAW X4 入门	103	8.4 图形的填充	135
7.1 CorelDRAW X4 基础操作	104	8.4.1 选择颜色	135
7.1.1 文件的基本操作	104	8.4.2 填充颜色	135
7.1.2 绘图显示模式	105	8.4.3 渐变填充	137
7.1.3 设置显示比例	106	8.4.4 图案填充	139
7.1.4 预览显示	107	8.4.5 底纹填充	140
7.1.5 版面设置	107	8.4.6 PostScript 底纹填充	140
7.1.6 窗口操作	109	8.5 应用实例——制作节日彩灯	141
7.2 使用辅助工具	110	8.6 自我检测	142
7.2.1 使用标尺	110	8.7 知识问答	144
7.2.2 使用网格	111		
7.2.3 使用辅助线	111	第 9 章 文本的使用	145
7.2.4 网格、标尺与辅助线设置	111	9.1 输入文本	146
7.3 使用泊坞窗	112	9.1.1 美术字文本	146
7.3.1 对象管理器	112	9.1.2 段落文本	147
7.3.2 对象数据管理器	114	9.2 编辑文本	148
		9.2.1 格式化文本	148

提高篇

第 12 章 路径和形状的应用 201

12.2.2 自由钢笔工具	204	13.4.3 去斑	225
12.2.3 将选区转换为路径	205	13.5 渲染滤镜组	225
12.3 路径的编辑	205	13.5.1 镜头光晕	225
12.3.1 添加、删除和转换锚点	205	13.5.2 云彩	225
12.3.2 选择路径	206	13.5.3 光照效果	226
12.3.3 删除与复制路径	208	13.6 模糊滤镜组	226
12.3.4 填充路径	208	13.6.1 动感模糊	226
12.3.5 描边路径	209	13.6.2 径向模糊	227
12.3.6 路径与选区的转换	209	13.6.3 高斯模糊	227
12.3.7 输出剪贴路径	209	13.6.4 特殊模糊	227
12.4 形状工具	210	13.7 画笔描边滤镜组	228
12.4.1 矩形、圆角矩形和椭圆形工具	210	13.7.1 喷溅	228
12.4.2 多边形工具	211	13.7.2 喷色描边	228
12.4.3 直线工具	211	13.7.3 成角的线条	228
12.4.4 自定形状工具	212	13.7.4 烟灰墨	229
12.5 应用实例——制作卷页效果	212	13.8 素描滤镜组	229
12.6 自我检测	216	13.8.1 半调图案	229
12.7 知识问答	218	13.8.2 水彩画纸	230
第 13 章 滤镜的应用	219	13.8.3 撕边	230
13.1 滤镜的概念	220	13.8.4 绘图笔	230
13.1.1 滤镜的使用方法	220	13.8.5 影印	231
13.1.2 滤镜使用技巧	220	13.8.6 铬黄	231
13.2 扭曲滤镜组	221	13.9 纹理滤镜组	231
13.2.1 切变	221	13.9.1 染色玻璃	231
13.2.2 旋转扭曲	221	13.9.2 纹理化	232
13.2.3 波纹	222	13.9.3 龟裂缝	232
13.2.4 水波	222	13.10 艺术效果滤镜组	233
13.2.5 波浪	222	13.10.1 塑料包装	233
13.2.6 玻璃	223	13.10.2 底纹效果	233
13.3 像素化滤镜组	223	13.10.3 海报边缘	234
13.3.1 彩色半调	223	13.10.4 粗糙蜡笔	234
13.3.2 晶格化	223	13.10.5 水彩	234
13.3.3 马赛克	224	13.10.6 木刻	234
13.3.4 点状化滤镜	224	13.11 锐化滤镜组	234
13.4 杂色滤镜组	224	13.11.1 USM 锐化	235
13.4.1 中间值	224	13.11.2 锐化	235
13.4.2 添加杂色	225	13.12 风格化滤镜组	235

13.12.1 凸出滤镜	235	14.1.2 编辑位图	244
13.12.2 拼贴	236	14.1.3 裁剪位图	245
13.12.3 浮雕效果	236	14.1.4 重新取样	245
13.12.4 查找边缘	236	14.2 位图的滤镜效果	246
13.12.5 风	236	14.2.1 三维效果	246
13.13 其他滤镜组	237	14.2.2 艺术笔触	248
13.13.1 位移	237	14.2.3 模糊特效	249
13.13.2 最小值	237	14.2.4 颜色变换滤镜	250
13.13.3 高反差保留	237	14.2.5 轮廓图	251
13.14 应用实例——制作雪景图	238	14.2.6 创造性	252
13.15 自我检测	241	14.2.7 扭曲	253
13.16 知识问答	242	14.2.8 杂点特效	254
第14章 位图的应用	243	14.3 应用实例——制作翻页效果	255
14.1 编辑位图	244	14.4 自我检测	257
14.1.1 矢量图转换为位图	244	14.5 知识问答	258
第15章 行业应用实例	261		
实例1 公益广告设计	262		
实例2 药品包装盒设计	266		
		精通篇	
		实例3 房屋平面图设计	272
		实例4 包装展开图设计	284

入门篇

- 第1章 平面设计基础知识
- 第2章 Photoshop CS4 入门
- 第3章 选区的创建与编辑
- 第4章 图像的描绘与修饰
- 第5章 色彩与色调调整
- 第6章 文字的编辑与处理
- 第7章 CorelDRAW X4 入门
- 第8章 基本图形的绘制与编辑
- 第9章 文本的使用
- 第10章 对象操作与特殊效果的处理

第1章

平面设计基础知识



本章要点

► 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

► 图像输出知识



学习目标

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，用户应了解平面设计的基础知识以及图形图像的制作过程，为以后的实际应用打下基础。

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，是需要经过一定的创作阶段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，其创作主要划分为以下几个阶段：

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、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

平面设计也有基本的创作流程，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反复的修改才能完成。

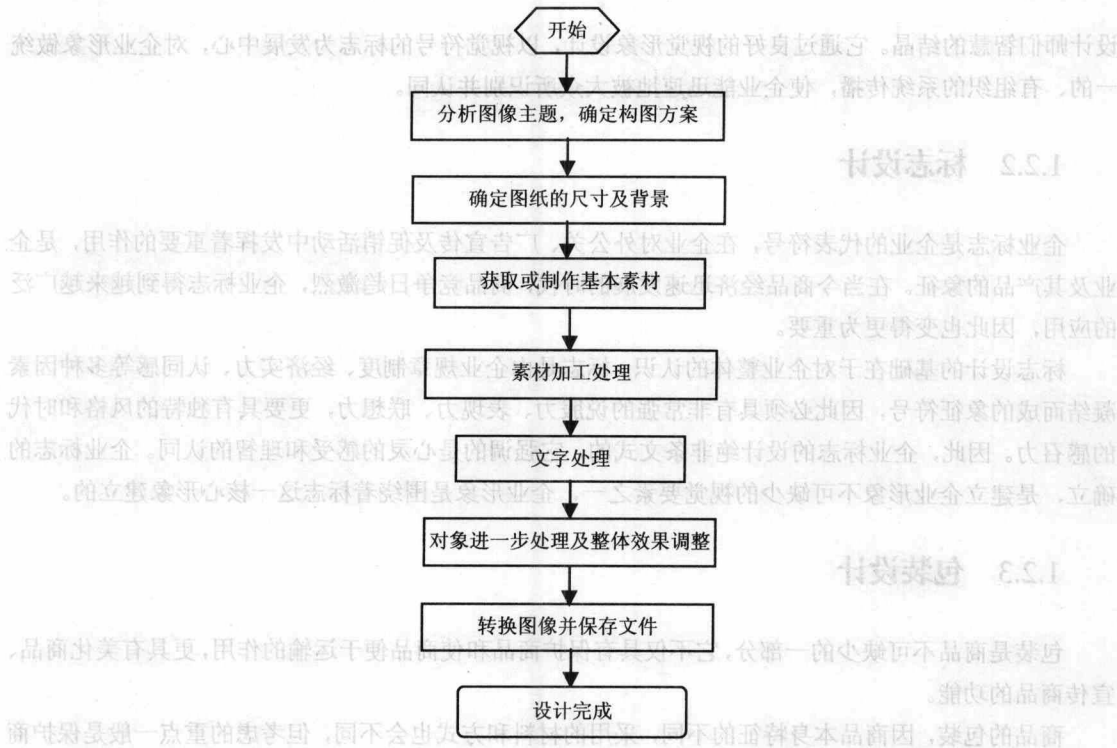


图 1.1.1 平面设计的基本流程

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，本节将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。下面简单介绍 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，也就是将现代设计观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所识别并认同。

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,因此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,企业形象是围绕着标志这一核心形象建立的。

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 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,其题材几乎深入到社会生活的各个方面,这些题材一般分为以下 3 类:

- (1) 社会公益海报。社会公益海报涉及政治、节庆、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。

1.2.5 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