

高手过招

炫飞影像 编著

- ➡ 文字讲解详细，内容涵盖广泛
- ➡ 实例丰富、典型，可操作性强
- ➡ 将3个平面设计软件完美结合，彼此独立而又不失整体感
- ➡ 自学多媒体光盘，使学习更轻松

Photoshop
+ **Illustrator**
+ **InDesign**

平面设计艺术



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

高手过招



Photoshop
+ Illustrator + InDesign

平面设计艺术

炫飞影像 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

本书是三大平面设计软件Photoshop、Illustrator、InDesign的完美组合，以理论学习+制作实例+举一反三作为编写思想，帮助读者进入计算机辅助艺术设计领域。

全书共20章，分别介绍平面设计构成和色彩理论、Photoshop领域应用、Illustrator领域应用、InDesign领域应用，以及三者综合应用实例。内容全面，事无巨细，带领读者近距离领略进而掌握3个软件在视觉传达设计中的强大功能，使读者最快、最有效地掌握三大软件的使用技巧。

本书可以作为平面设计初学者的入门教材，也可以帮助中级、高级读者全面提高技能。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop+Illustrator+InDesign平面设计艺术 / 炫飞影像编著. —北京：电子工业出版社，2009.9
(高手过招)

ISBN 978-7-121-09250-3

I. P… II.炫… III.①图形软件, Photoshop. Illustrator②排版—应用软件, InDesign
IV.TP391.41 TS803.23

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第116922号

责任编辑：于 兰

印 刷：北京市天竺颖华印刷厂

装 订：三河市鑫金马印装有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

开 本：787×1092 1/16 印张：49.75 字数：1369千字

印 次：2009年9月第1次印刷

定 价：89.00元(含DVD光盘一张，ISBN 978-7-89457-073-4)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线：(010) 88258888。

清华大学出版社

前言



无论是初学者，还是具有一定软件基础的读者，都迫切希望买到一本适合自己学习的书。通过这本书，可以快速掌握软件的典型功能和核心技术，使自己的实战水平得到显著的提高。正是从此需求出发，我们组织多位经验丰富的教师和专业设计人员经过精心策划，编写了《高手过招》系列丛书，旨在通过此丛书在最短的时间内把一个初级读者培养成一名业界高手，具备卓越的实际操作能力。

本书特色

本书从实用角度出发，将相关领域的多个软件合一讲解，每个软件介绍采用“零起点学习基础知识，典型实例提高操作技能，举一反三体验设计过程，指点迷津答疑解惑，巩固练习强化知识理解”这一写作结构。考虑初学者的具体学习需要，本书首先就软件主要的应用领域讲解软件的基础知识，其次通过“实例制作”详细介绍软件的核心功能和技术要点，再次结合“举一反三”充分发挥读者的主观能动性，接着以“指点迷津”总结遇到的疑点和难点，最后以“巩固与练习”进一步强化所学知识，从而达到循序渐进的学习效果。本书以全新的学习结构，科学地展示了初学者从入门到进阶、从提高再到精通的教学模式，快速提高读者的学习效率。

走进设计世界

本部分从设计的角度出发，引导初学者快速了解必备的设计基础知识，包括必备的基本概念、理论知识、设计师必备素质及实用的软件操作技能等。

技能大比拼

本部分结合软件典型功能与核心技术要点，用典型实例的制作过程全面剖析软件在实际工作中的运用。

- 基础：**精辟地介绍软件的典型功能和核心技术要点，让读者快速掌握软件在实际工作中的应用技巧和使用方法。
- 实例制作：**针对软件典型功能和核心技术，详细介绍软件在典型实例中的使用方法，快速引导读者具备驾驭软件的能力。另外，在实例的制作过程中，贯穿着作者多年积累的大量制作技巧和经验。
- 举一反三：**学习是为了应用，“举一反三”不仅提高读者的应用和变通能力，还为读者提供了一个边学边练的机会，深入提高应用水平，巩固所学知识。

指点迷津： 针对初学者在学习过程中遇到的技术知识点进行总结，同时安排软件功能的相关技术疑点和难点解析。

巩固与练习： 通过前面学习的知识，为了让读者能够真正学以致用，精心安排了问答题和实践题，旨在让读者快速上手，提高软件操作技能。

综合应用

本部分首先介绍各软件的联系与区别，然后从实际角度出发，集众多设计师的设计智慧和经验于一体，整合应用Photoshop、Illustrator和InDesign，设计出独特的作品。这样的案例剖析方法真正做到了集实用性、代表性和典型性于一身，读者因此可以从中汲众名师之长，取精华为己用。

配套多媒体光盘

本书配套的多媒体教学光盘包括书中部分典型实例的制作视频演示教程，还提供本书实例的源文件与素材，大大方便了读者的学习和使用。

本书作者

本书由炫飞影像工作室策划与组稿，主要作者是长期从事相关领域教育的教师和一线专业设计人员。参与本书编写的人员有：赵志刚、刘红涛、付擎琬、焦利辉、韩妍蕊、李记娜、褚小仓、任朋飞、程妍华、宋倩、王旭、张波、吕瑞、赵素娟、陈鹏、赵晓光、宋永琦、李伟、韩璇。由于水平有限，疏漏之处在所难免，敬请读者指正。

目 录

第1章 走进设计世界.....	1
1.1 色彩基础.....	2
1.1.1 认识色彩.....	2
1.1.2 色彩模式.....	5
1.1.3 色彩的作用.....	8
1.2 平面构成.....	10
1.2.1 平面构成基础.....	10
1.2.2 平面构成的表现手段.....	13
1.2.3 平面构成的形式美法则.....	15
1.3 平面设计.....	16
1.3.1 平面设计的概念及分类.....	16
1.3.2 平面设计的特征.....	20
1.3.3 平面设计的构成元素.....	20
1.4 版式设计.....	21
1.4.1 认识版式设计.....	21
1.4.2 版式设计的原则.....	21
1.4.3 版式设计的基本类型.....	22
1.5 印刷基础.....	23
1.6 设计软件简介.....	25
1.7 巩固与练习.....	26
第2章 认识 Photoshop CS3/CS4.....	28
2.1 Photoshop CS3简介.....	29
2.1.1 Photoshop概述.....	29
2.1.2 Photoshop的应用.....	29
2.1.3 Photoshop基础知识.....	32
2.1.4 Photoshop CS3界面认识.....	36
2.1.5 Photoshop CS3界面调整.....	40
2.2 Photoshop CS3常用操作.....	42
2.2.1 图像文件的基本操作.....	42
2.2.2 图像查看的方法.....	45
2.2.3 图像与画布的调整.....	47
2.3 创建与编辑选区.....	50



2.3.1	认识选区	50
2.3.2	创建选区	51
2.3.3	修改选区	54
2.3.4	编辑选区	61
2.4	绘制与修饰图像	65
2.4.1	绘制图像	65
2.4.2	修饰图像	72
2.5	图像色彩与色调调整	78
2.5.1	图像色调调整	78
2.5.2	图像色彩调整	81
2.5.3	特殊效果调整	87
2.6	图层应用	91
2.6.1	图层的基础知识	91
2.6.2	图层的基本操作	94
2.6.3	图层的基本编辑	96
2.6.4	图层的高级应用	100
2.7	通道应用	106
2.7.1	通道的基础知识	107
2.7.2	通道的基本操作	109
2.7.3	通道的高级应用	113
2.8	滤镜	115
2.8.1	认识滤镜	115
2.8.2	滤镜的作用范围	116
2.8.3	滤镜的使用方法	116
2.9	Photoshop CS4新增功能	117
2.10	巩固与练习	119
第3章	特效文字制作	120
3.1	特效文字制作基础	121
3.1.1	字体设计思路	121
3.1.2	文字设计的基本原则	121
3.1.3	文字设计的风格	122
3.1.4	安装特殊字体	123
3.2	实例制作	124
3.2.1	金属玻璃字制作	124
3.2.2	钻石镶边字制作	129
3.2.3	印章文字制作	134
3.2.4	燃烧字的制作	139
3.2.5	立体金属字制作	144

3.2.6	动画文字制作	149
3.3	举一反三	154
3.3.1	晶体字制作	154
3.3.2	“火”字制作	156
3.3.3	玻璃字制作	159
3.3.4	流水文字制作	161
3.3.5	线框字制作	165
3.3.6	卡通文字制作	168
3.3.7	玉质文字制作	171
3.3.8	金属文字制作	174
3.4	指点迷津	177
3.5	巩固与练习	183
第4章	其他特效制作	184
4.1	特效制作基础	185
4.1.1	熟悉自然事物的特征	185
4.1.2	使用笔刷、图层样式和滤镜	186
4.1.3	光影对事物的影响	186
4.2	实例制作	187
4.2.1	岩石纹理的制作	187
4.2.2	海面纹理的制作	190
4.3	举一反三	201
4.3.1	常见岩石的制作	201
4.3.2	眩光效果的制作	206
4.3.3	宇宙星空图制作	210
4.3.4	编织效果的制作	219
4.4	指点迷津	222
4.5	巩固与练习	225
第5章	不同卡类制作	227
5.1	卡片制作基础	228
5.2	制作实例	229
5.2.1	贵宾卡制作	229
5.2.2	情人节贺卡制作	237
5.2.3	邮票纪念卡制作	246
5.2.4	台历制作	255
5.3	举一反三	261
5.3.1	邀请函制作	261
5.3.2	明信片制作	269



5.3.3	会员卡制作.....	274
5.3.4	新年贺卡制作.....	279
5.4	指点迷津.....	284
5.5	巩固与练习.....	290
第6章	不同形式的广告设计.....	292
6.1	广告设计基础.....	293
6.1.1	广告设计要素.....	293
6.1.2	广告设计的表现方法.....	294
6.2	制作实例.....	296
6.2.1	房地产广告设计.....	296
6.2.2	画册广告设计.....	300
6.2.3	户外广告设计.....	307
6.2.4	电脑海报设计.....	313
6.3	举一反三.....	318
6.3.1	手机海报设计.....	319
6.3.2	音乐会海报设计.....	324
6.3.3	POP广告设计.....	328
6.3.4	公益海报设计.....	332
6.4	指点迷津.....	335
6.5	巩固与练习.....	340
第7章	各类包装设计.....	341
7.1	包装设计基础.....	342
7.1.1	包装的定义及分类.....	342
7.1.2	包装的功能.....	342
7.1.3	包装设计的原则.....	343
7.1.4	包装设计的要素.....	344
7.2	实例制作.....	345
7.2.1	酒类包装设计.....	345
7.2.2	茶叶包装设计.....	357
7.2.3	手提袋包装设计.....	366
7.3	举一反三.....	375
7.3.1	巧克力包装设计.....	375
7.3.2	光盘盘面设计.....	379
7.4	指点迷津.....	383
7.5	巩固与练习.....	386
第8章	书籍装帧设计.....	388
8.1	书籍装帧设计基础.....	389

8.1.1	对书籍装帧设计的认识.....	389
8.1.2	书籍装帧设计三要素.....	390
8.2	制作实例.....	392
8.2.1	社科类书籍装帧设计.....	392
8.3	举一反三.....	404
8.3.1	楼书封面设计.....	404
8.3.2	儿童书籍装帧设计.....	408
8.4	指点迷津.....	414
8.5	巩固与练习.....	416
第9章	认识Illustrator CS3/CS4.....	418
9.1	Illustrator CS3简介.....	419
9.1.1	Illustrator概述.....	419
9.1.2	Illustrator的应用.....	419
9.1.3	Illustrator界面认识.....	421
9.2	Illustrator CS3常用操作.....	424
9.2.1	图像文档的基本操作.....	424
9.2.2	图像的显示.....	427
9.2.3	辅助工具的应用.....	429
9.2.4	软件的优化设置.....	429
9.2.5	自定义快捷键.....	430
9.3	创建基本图形.....	431
9.3.1	创建线形.....	431
9.3.2	创建面.....	432
9.4	创建并编辑路径.....	435
9.4.1	路径简介.....	435
9.4.2	绘制路径.....	436
9.4.3	路径的基本编辑.....	437
9.4.4	路径的高级编辑.....	448
9.5	创建符号和图表.....	453
9.5.1	创建和编辑符号.....	453
9.5.2	绘制和编辑图表.....	455
9.6	创建和编辑文本.....	458
9.6.1	创建文本.....	458
9.6.2	编辑文字.....	460
9.6.3	特效文字制作.....	461
9.7	图层与剪切蒙版.....	464
9.7.1	图层的基础知识.....	464
9.7.2	剪切蒙版.....	466



9.8	效果与滤镜.....	468
9.9	Illustrator CS4新增功能.....	469
9.10	巩固与练习.....	470
第10章	基本图形绘制.....	471
10.1	图形绘制基础.....	472
10.2	实例制作.....	472
10.2.1	标志的制作.....	472
10.2.2	T恤的制作.....	475
10.3	举一反三.....	480
10.3.1	信纸和信封制作.....	480
10.3.2	太阳伞制作.....	484
10.4	指点迷津.....	488
10.5	巩固与练习.....	492
第11章	矢量卡类设计.....	493
11.1	矢量卡类设计基础.....	494
11.2	实例制作.....	494
11.2.1	邀请函设计.....	494
11.2.2	新年贺卡设计.....	502
11.3	举一反三.....	514
11.3.1	星座卡设计.....	514
11.4	指点迷津.....	518
11.5	巩固与练习.....	520
第12章	矢量广告设计.....	521
12.1	矢量广告设计基础.....	522
12.2	制作实例.....	522
12.2.1	促销广告设计.....	522
12.2.2	食品广告设计.....	529
12.3	举一反三.....	534
12.3.1	宣传页设计.....	534
12.3.2	画册内页设计.....	540
12.4	指点迷津.....	544
12.5	巩固与练习.....	547
第13章	各类封面设计.....	548
13.1	封面设计基础.....	549
13.2	实例制作.....	549
13.2.1	计算机书籍封面设计.....	549
13.2.2	文学类书籍封面设计.....	554

13.3	举一反三	558
13.3.1	演讲类书籍设计	559
13.3.2	画册封面设计	563
13.4	指点迷津	567
13.5	巩固与练习	569
第14章	绘制插画	571
14.1	插画制作基础	572
14.2	实例制作	573
14.2.1	制作田野风景画	573
14.2.2	制作海岛风景画	583
14.3	举一反三	590
14.3.1	制作小铃铛	590
14.3.2	制作圣诞树	594
14.4	指点迷津	598
14.5	巩固与练习	599
第15章	认识InDesign CS3/CS4	600
15.1	InDesign CS3简介	601
15.1.1	InDesign概述	601
15.1.2	InDesign CS3的应用	601
15.1.3	基本术语和概念	603
15.1.4	InDesign CS3操作基础	605
15.2	InDesign CS3常用操作	609
15.2.1	文档的基本操作	609
15.2.2	缩放和定位文档	612
15.3	创建与编辑框架	614
15.3.1	创建文本框架	614
15.3.2	创建图形框架	615
15.3.3	编辑框架	616
15.4	文本的基本操作	623
15.4.1	导入文本文件	623
15.4.2	编辑文本	624
15.4.3	创建和应用文本样式	628
15.4.4	精确控制文本	630
15.5	图像管理	633
15.6	InDesign CS4新增功能	636
15.7	巩固与练习	636



第16章 宣传折页设计	638
16.1 折页设计基础.....	639
16.2 实例制作.....	640
16.2.1 红色旅游区折页设计.....	640
16.2.2 自然风景区折页设计.....	646
16.3 举一反三.....	651
16.3.1 酒店宣传折页设计.....	651
16.3.2 房产折页设计.....	657
16.4 指点迷津.....	662
16.5 巩固与练习.....	665
第17章 报纸编排设计	666
17.1 报纸编排设计基础.....	667
17.1.1 报纸版面设计基础.....	667
17.1.2 色彩在彩报编辑中的运用.....	668
17.2 实例制作.....	669
17.2.1 报纸第一版的制作.....	669
17.3 举一反三.....	677
17.3.1 报纸第二版的制作.....	677
17.3.2 报纸第三版的制作.....	684
17.4 指点迷津.....	692
17.5 巩固与练习.....	693
第18章 杂志编排设计	694
18.1 杂志编排设计基础.....	695
18.2 实例制作.....	696
18.2.1 杂志制作实例.....	696
18.3 举一反三.....	714
18.3.1 杂志中生活页面的制作.....	714
18.4 指点迷津.....	719
18.5 巩固与练习.....	723
第19章 VI手册编排设计	725
19.1 VI手册编排设计基础.....	726
19.2 实例制作.....	727
19.2.1 VI手册制作实例.....	727
19.3 举一反三.....	737
19.3.1 制作吊旗.....	737
19.3.2 制作水杯.....	739
19.3.3 制作VI手册封底.....	741

19.4 指点迷津	742
19.5 巩固与练习	744
第20章 综合应用	745
20.1 软件间的联系和区别	746
20.2 综合实例制作	747
20.2.1 Photoshop和Illustrator的整合	747
20.2.2 Photoshop和InDesign的整合	755
20.2.3 Illustrator和InDesign的整合	763
20.3 举一反三	775
20.3.1 Photoshop、Illustrator和InDesign的整合	775
20.4 巩固与练习	781

Chapter

走进设计世界

平面设计其实就是图形、文字与色彩的编排，其核心是平面构成（或称构图）和色彩。设计优秀的平面作品的关键是完美的平面构成，在设计、创作时，一定要具有色彩和构成意识，在一定程度上说，只有理解并掌握了这种意识后，才能创作出优秀的作品。

当然，为了设计出优秀的平面作品，还需要设计者自身具备一些美术知识和较高的审美水准。

在学习平面设计之前，首先需要掌握平面构成和色彩的基础知识。





1.1 色彩基础

作为一种表现元素，色彩能在第一时间内吸引消费者的注意，所以在进行创作时，首先要根据表现的需要确定一种颜色作为平面作品的基调，然后再添加其他表现元素，从而完成整个作品的创作。下面首先介绍一下有关色彩的基础知识。

1.1.1 认识色彩

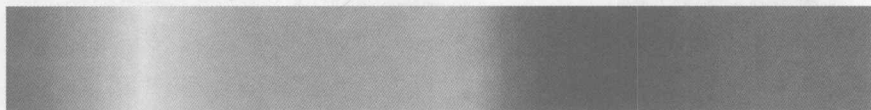
在设计平面作品时，了解和掌握色彩的运用是设计工作者必备的基本技能。灵活、巧妙地运用色彩可以使作品呈现出各种效果。从某种程度上说，一个平面设计作品的成功与否，取决于设计者对色彩的运用和搭配。本节将详细介绍色彩的一些基本知识。

1. 色彩形成的原理

人之所以能看见物体的颜色，是因为外界光的刺激作用于人眼睛而产生的主观感觉，也就是说，物体的颜色是由光线在物体上被反射和被吸收的情况决定的。例如，一个物体在日光下之所以呈现红色，是因为这个物体主要将白光中红色范围的波长反射到人眼中，而光谱的其他部分则被吸收的结果。

简而言之，光是产生色彩的起源，有了光，才会呈现出万紫千红的美丽世界，才会有色彩斑斓的生活空间。如果没有光，我们就无法看到任何物体的颜色。

图1.1所示为用棱镜把太阳光分解为单色光的效果。



► 图1.1 分解太阳光

色彩分有彩色和无彩色两种，其中黑色和白色以及由黑白混合而成的深浅程度不同的灰色，统称为无彩色，无彩色只有明度属性。以红、橙、黄、绿、青、蓝、紫为基本色，按不同比例混合产生的千千万万种其他颜色，统称为有彩色。



色彩也可以分为光源色和物体色两类。光源色是指由发光体产生的颜色，而物体色是指由物体反射的光线形成的颜色，如图1.2所示。



► 图1.2 室内光源色和物体色

2. 色彩的基本属性

色彩有3个基本属性,分别是色调(Hue)、明度(Brightness)和饱和度(Saturation)。

色调也称色相,指色彩的相貌,是决定颜色本质的基本特征,用于区别各种不同的颜色。色调是由物体反射的光线中哪种波长占优势来决定的,不同的波长产生不同的颜色感觉。我们通常所说的红、橙、黄、绿、青、蓝、紫等都代表一类具体的色相,它们之间的差别就属于色相差别。如图1.3所示为不同色相在标准色轮上的显示。为了方便观看,可以将色轮制作成6色、10色、12色和24色色相环,如图1.4所示为制作的10色色相环。

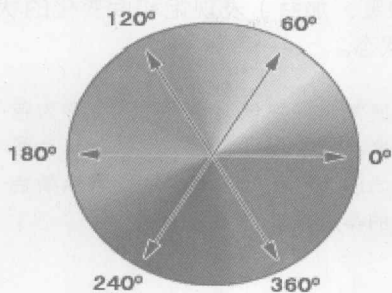


图1.3 标准色轮



图1.4 10色色相环

当两种颜色以适当比例混合时变为灰色或黑色,表明这两种颜色为互补色,如图1.5所示。在色相环中彼此相距180°的两个色相,均是互补色关系,如图中的红和青绿、蓝和橙、黄和蓝紫等。如果在设计时需要增强某种颜色,只需减弱它所对应的补色即可。色相环中的每一个颜色和其左右1~2个颜色可称为邻近色或类似色,如图1.6所示。

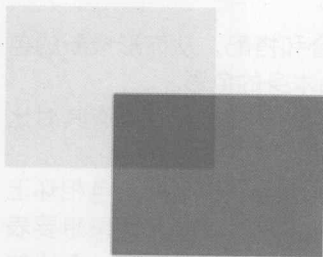


图1.5 互补色

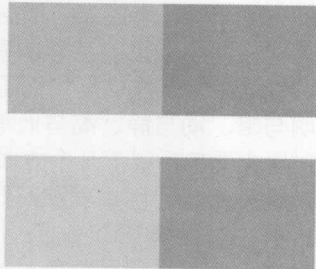


图1.6 邻近色



色相的种类很多,可以识别的色相达160个左右。色相的使用原则为精炼,即以最少的色相种类表现最多的色彩内容。

明度也叫亮度,体现颜色的明暗程度。通常所说的颜色“深了”、“浅了”,就是指明度的高低。每一种色彩都有各自不同的明度,如黄色明度最高,紫色明度最低,红色、绿色属中间明度等。无彩色只有明度属性,没有其他属性特征。

在设计时,明度关系是搭配色彩的基础,最适于表现物体的立体感与空间感。色彩的明度可以用黑白度来表示,在其他颜料中混入白色,可以提高混合色的明度。混入白色越多,明度越高。相反,黑颜料反射率极低,在其他颜料中混入黑色越多,明度降低得也越多,如