

设计实例轻松学习



Photoshop CS

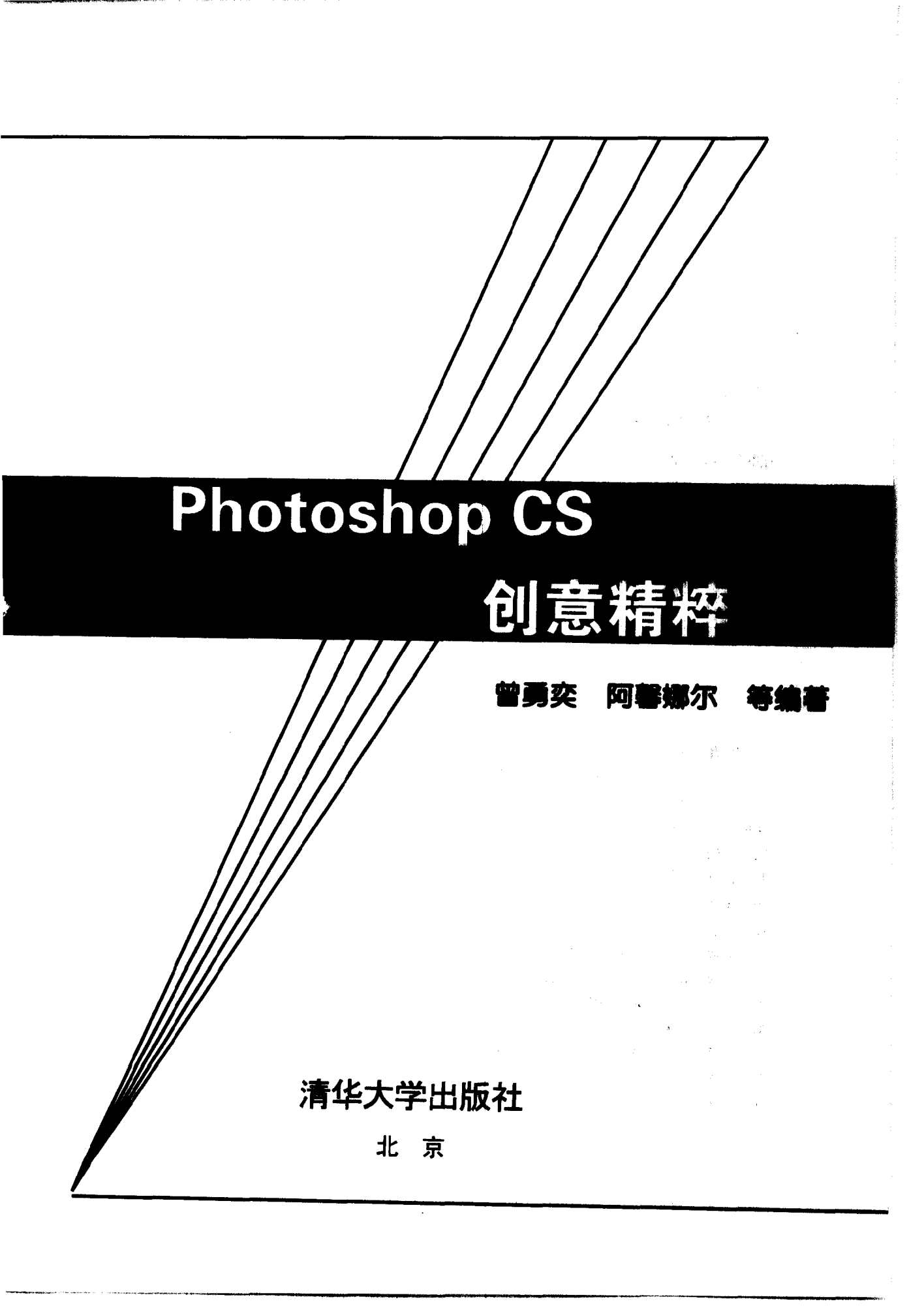
创意精粹



曾勇奕 阿馨娜尔 等 编著



清华大学出版社



Photoshop CS

创意精粹

曾勇奕 阿馨娜尔 等编著

清华大学出版社

北 京

Photoshop CS

创意精粹



▲ 创意之手



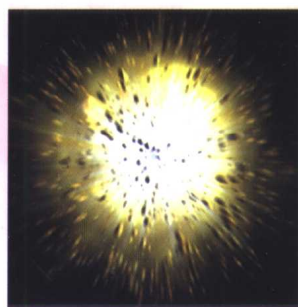
▲ 雨后的草原



▲ 沙地足迹

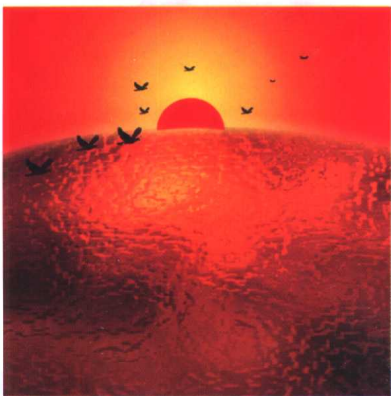


▲ 花非花

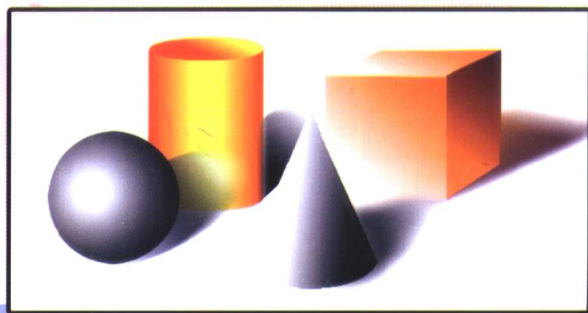


▲ 太空爆炸

海上日出 ▲



▲ 立体几何图形



前 言

从历史的渊源来看, 艺术与设计同出一源, 就像同一河系中的不同支流, 共有根源又各显个性。当今, 图形图像设计师所处的时代, 是一个既有理性又充满感性的数字图像时代。在数码技术突飞猛进的大前提下, 设计理念的艺术化体现有了较为广阔的表现空间。随着数码技术日趋完美, 图形图像设计师们也角逐于他们的设计理念和创意思维。当设计创意在思想中成熟之后, 抑或简约, 抑或复杂, 都离不开数码技术的支持, 如数码设备、计算机设备、图形图像制作与处理软件等, 通过它们来制作与绘制, 将创意主题完美而又清晰地展现在人们面前。

在图形图像的创作工具中, Adobe 公司的 Photoshop 是图形图像设计界首推的大师级图形图像设计软件。现在, Photoshop 的最新版本是 Photoshop CS, 它具有更加平稳、高效、强大的界面与网络图像制作性能, 为图形图像设计师的设计思维插上了一双自由的翅膀, 任其在创意的空间中飞翔。

本书主要讲述了如何使用 Photoshop CS 来实现图形图像设计创意, 不仅集中了 Photoshop 图形图像的效果与创意实例精粹, 还集结了 Photoshop 在平面广告、动漫和网页, 以及立体展示广告的成功案例, 是一本设计创意与制作技术完美结合的全程图解图书。

本书共有 7 章, 分别讲述了图形图像相关基础, 图形效果精粹, 图形创意精粹, 动漫创意精粹, 平面广告创意精粹, 网页创意精粹, 以及展示广告创意精粹等内容。在每章结构安排中, 首先是章节导读, 介绍该章节的主要设计思想以及将要使用的工具; 其次是实例说明, 介绍实例的创意目的、解析方法以及制作手法等内容; 最后通过图解, 介绍实例的具体绘制方法。

本书适合于 Photoshop 图形图像设计的中、高级用户阅读, 在写作手法上也兼顾了图形图像设计的初级用户。

本书是集体智慧的结晶, 除封面署名的作者外, 参加本书编写和制作的人员还有赵洁、陈进、陈德平、王继川、廖时秋、胡磊、王飞、郑军、刘林、赵卓、黄德忠、耿向华、付艳玲、祁春、管正、马杨、徐帆、徐燕萍、徐燕华、孔祥亮等人。由于作者水平有限, 加之创作时间仓促, 本书不足之处在所难免, 欢迎广大读者批评指正。

编 著 者
2004 年 1 月

目 录

第1章 图形图像相关基础	1
1.1 本章导读	1
1.2 Photoshop 软件介绍	1
1.2.1 Photoshop 概述	1
1.2.2 Photoshop CS 的工作环境	3
1.2.3 工具箱	4
1.3 点阵图与矢量图	6
1.3.1 点阵图	6
1.3.2 矢量图	6
1.4 分辨率、像素、网点和色彩深度	7
1.4.1 分辨率	7
1.4.2 像素(Pixel)	9
1.4.3 网点	9
1.4.4 色彩深度(Color Depth)	10
1.5 色彩模式	10
1.5.1 HSB 模式	11
1.5.2 RGB 模式	12
1.5.3 CMYK 模式	12
1.5.4 Lab 模式	13
1.5.5 其他颜色模式	13
1.5.6 颜色模式的转换	15
1.6 其他常用图形设计软件介绍	16
1.6.1 Illustrator	16
1.6.2 Painter	17
1.6.3 CorelDRAW	18
1.6.4 FreeHand	18
第2章 图形效果精粹	21
2.1 本章导读	21
2.2 立体几何图形	21

2.2.1	绘制圆柱体	22
2.2.2	绘制球体	23
2.2.3	绘制圆锥体	24
2.2.4	绘制正方体	25
2.3	海上日出	26
2.4	雨后的草原	30
2.5	奥运之火	32
2.6	沙地足迹	44
2.7	太空爆炸	49
第3章	图形创意精粹	57
3.1	本章导读	57
3.2	岁月留痕	57
3.3	花开的季节	60
3.4	豹面人生	65
3.5	花非花	68
3.6	呼嚎	72
3.7	龙卷风	77
3.8	时空幻想	84
3.8.1	在 Photoshop CS 中制作背景图	84
3.8.2	制作点状调和图形	87
3.8.3	制作字符调和图形	89
3.8.4	制作具有 Windows 视窗风格的风车图形	90
3.8.5	导出图形	94
3.8.6	完成图像制作	95
3.9	创意之手	101
第4章	动漫实例制作精粹	117
4.1	本章导读	117
4.2	浅谈动漫	117
4.2.1	什么是动漫	117
4.2.2	创作动漫需要的绘画技能	118
4.2.3	动漫人物的绘制原则	119
4.3	CG 原创作品——博卡与狼	120
4.3.1	本例说明	120
4.3.2	绘制人物造型——博卡	121
4.3.3	狼的绘制	154



4.3.4 制作场景	157
4.3.5 作品整体修饰	160
第5章 平面广告与标贴创意精粹	163
5.1 本章导读	163
5.2 平面广告概述	163
5.3 直邮贺卡	164
5.4 杂志彩插广告设计	168
5.5 POP 喷绘灯箱广告设计	184
5.6 爆果汽鲜橙标贴设计	193
5.7 演出招贴设计	207
第6章 网站创意实例精粹	217
6.1 本章导读	217
6.2 网站设计的基本原则	217
6.3 个人网站	220
6.3.1 网站主页制作	221
6.3.2 动画的制作	226
6.4 科技网站	232
6.5 商业网站	255
第7章 展示广告创意精粹	301
7.1 本章导读	301
7.2 展示广告概述	301
7.3 GTO 汽车车体广告设计	302
7.3.1 车身的制作	302
7.3.2 车轮的制作	311
7.3.3 车身组件的制作	325
7.3.4 背景的制作	333
7.3.5 车灯的制作	335
7.3.6 车窗的制作	346
7.3.7 车门的制作	354
7.3.8 车门拉手的制作	355
7.3.9 修饰效果的制作	358
7.3.10 标志的制作	372
7.3.11 将标志添加到汽车图形	385



第 1 章

图形图像相关基础

1.1 本章导读

本章从 Photoshop 软件的基本内容开始介绍。这部分内容主要是针对 Photoshop 的初学者，希望初学者能够仔细阅读。

通过本章的学习，相信读者对 Photoshop 和图形图像的相关知识有了一个初步的认识。如果读者以前学习过 Photoshop，可以简单地看一下本章内容。

学习要点：

- ◆ Photoshop 概述
- ◆ Photoshop CS 的工作环境
- ◆ 工具箱
- ◆ 点阵图与矢量图
- ◆ 分辨率、像素、网点和色彩深度
- ◆ 色彩模式
- ◆ 其他常用图形设计软件(Illustrator, Painter, CorelDRAW, FreeHand)

1.2 Photoshop 软件介绍

Photoshop 是 Adobe 公司推出的图像处理软件，是世界上第一流的图形设计与制作工具，是在 Macintosh 平台和 Windows 平台上运行的优秀图像处理软件。自从 Photoshop 问世以来，其强大的功能和无限的创意空间，使得电脑艺术家们对它爱不释手，并利用它创作出了难以数计的图形图像作品。

1.2.1 Photoshop 概述

Photoshop 是迄今为止桌面出版业功能最强的软件之一，它提供的一系列功能足以满足专业出版、平面广告设计等诸多行业的图像制作的要求。作为 Adobe 公司新近发布的 Adobe

Creative Suite(简称CS)的组件之一, Adobe Photoshop CS 给设计师们带来了很大的惊喜。它新增了许多强有力的功能,特别是对于摄影师来讲,它大大突破了以往 Photoshop 系列产品更注重平面设计的局限性,对数码暗房的支持功能有了极大的加强和突破,创新功能使设计者可以更快地进行设计,提高图像质量,并以专业的高效率管理文件。从这一版本开始,Photoshop 一改传统的大眼睛标志图形,取而代之的是五彩的羽毛图案,图 1-1 所示为 Photoshop CS 的启动界面。



图 1-1 Photoshop CS 的启动界面

Photoshop 的功能十分强大,它主要包括以下功能:支持大量的图像格式,支持多种色彩模式基本绘画功能,选取功能,图形修整与变形功能,图层与通道功能,多样式的滤镜功能,矢量图形与矢量文字功能,图形与文字特效功能,图像扫描功能等。

它主要用于图像的修改与设计,是进行图像创意的制作工具,应用于制作广告、包装、3D 图形的后期处理等商业设计领域。Photoshop 强大的滤镜及图层功能可以让艺术的想象力得到最大的发挥,使平面设计更加具有活力与生命力。

与以前版本相比,Photoshop CS 新增了如下功能。

- ◆ 改进的文件浏览器:快速预览、标记和排序图像;搜索和编辑元数据及关键字,以及从改进的文件浏览器自动共享成批文件。
- ◆ 匹配颜色命令:通过立即匹配一幅图像与另一幅图像的色彩模式,使包装照片、时装照片及更多照片之间达到一致外观。
- ◆ “柱状图”调色板:在“柱状图”调色板中监控对图像所做的更改,“柱状图”调色板在调整时会动态更新。
- ◆ 阴影/高光校正:使用阴影/高光校正功能快速改善图像曝光过度或曝光不足区域的对比度,同时保持照片的整体平衡。
- ◆ 路径文本:通过将文本置于路径或图形内以创建醒目的印刷格式,可随时编辑文本,

甚至可在 Adobe Illustrator 软件中编辑。

- ◆ 集成数码相机原始文件支持: 通过处理来自大多数主要数码相机型号的完整原始数据文件, 获得更为真实、更高质量的输出。
- ◆ 全面的 16 位支持: 借助核心功能对 16 位图像的扩展支持, 执行更为精确的编辑和润色操作, 包括图层、画笔、文本、形状等。
- ◆ 图层组合: 通过将同一文件内的不同图层组合另存为“图层组合”, 更有效地为客户创建不同设计。
- ◆ Macromedia Flash(SWF)文件导出: 使用 ImageReady CS 创建 SWF 动画, 并带有矢量艺术作品和可变文本。

1.2.2 Photoshop CS 的工作环境

在 Photoshop 实例演练开始之前, 我们先来熟悉一下 Photoshop CS 的工作环境。启动 Photoshop 后, 任意打开一幅图像, 就会看到它的工作环境。

打开文件的操作步骤如下:

- (1) 选择 File(文件) | Open(打开)命令, 打开 Open(打开)对话框。
- (2) 在该对话框中选择要打开的文件后, 单击对话框右下角的“打开”按钮即可将所选择图像打开, 如图 1-2 所示。



图 1-2 Open 对话框

- (3) 打开的图像如图 1-3 所示, 这是 Photoshop 默认的桌面显示情况, 根据用户的需要, 各种调板和工具的位置会发生变化。通常情况下, Photoshop 会将所做的变化存储起来, 保证用户工作的延续性。



图 1-3 Photoshop CS 的默认工作界面

1.2.3 工具箱

第一次启动 Photoshop 应用程序时,工具箱出现在屏幕的左侧。当选择不同的工具时,相应的工具选项栏会显示不同的选项。图 1-4 是 Photoshop CS 的工具箱图示。

运用工具箱中的工具可以创建选区、绘画、绘图、取样、编辑、移动、注释和查看图像等。还可以通过工具箱更改前景色和背景色、使用不同的图像显示模式以及在 Photoshop 和 ImageReady 应用程序之间切换。

工具箱中的每个工具都有相应的键进行切换,例如,当要切换到 Pen Tool(钢笔工具)时,只需按键盘上的字母 P 键,就可以选中“钢笔工具”。如果记不住所有工具的快捷键,只需将鼠标移动到工具图标上,稍停几秒钟,图标的右下角就会弹出提示框,显示当前工具的名称和切换它的快捷键。括号内的单词是相应工具的英文名称,后面的单个大写字母是切换此工具的快捷键,如图 1-5 所示。

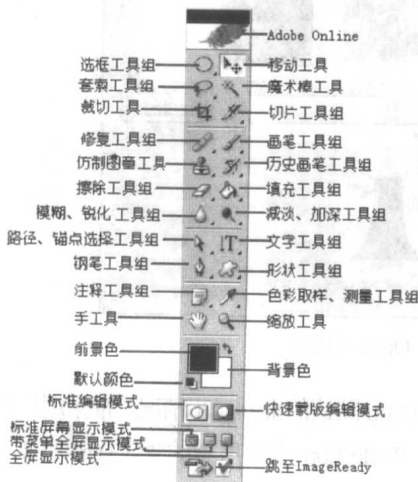


图 1-4 Photoshop CS 的工具箱

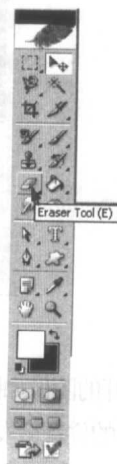


图 1-5 弹出的工具提示框

有些工具的右下角有小的黑三角按钮,表明有隐藏的工具,如果要在它们之间进行切换,可在按住 Option 键(Mac OS)或者 Alt 键(Windows)的同时,单击工具箱中的工具,就可在隐藏和非隐藏的工具之间循环切换。另外一个方法就是在按住 Shift 键的同时,按键盘上对应的工具的快捷键,也可以循环切换隐藏的工具。

默认状态的工具外形有时是不适用的,可以选择 Edit(编辑) | Preferences(参数) | Display & Cursors(显示与光标)命令,在弹出的对话框中进行设定,如图 1-6 所示。

用户可在工具箱中单击选择不同的工具,也可用快捷键进行工具切换;在按住 Alt 键的同时单击工具也可以切换隐含的不同工具,如图 1-7 所示。

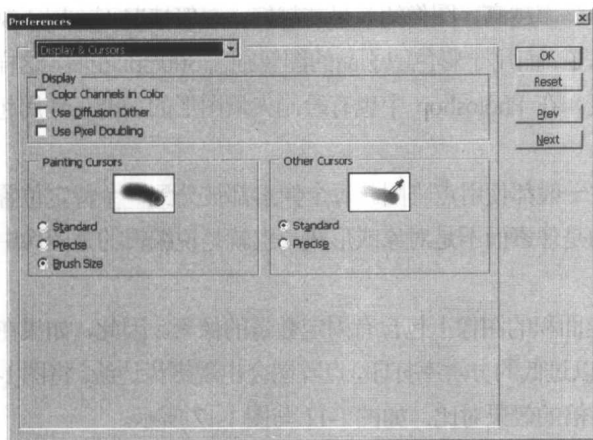


图 1-6 Preferences 的 Display & Cursors 选项

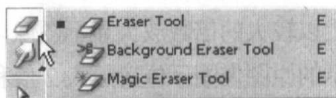


图 1-7 Eraser Tool 的隐含工具

Tool Presets(工具预设)可以存储工具的设定,方便以后再使用。选择 Window | Tool Presets 命令,可以显示 Tool Presets 面板,如图 1-8 所示。在任何工具的选项栏中单击工具右边的小三角按钮,可打开弹出式 Tool Presets 面板,如图 1-9 所示。

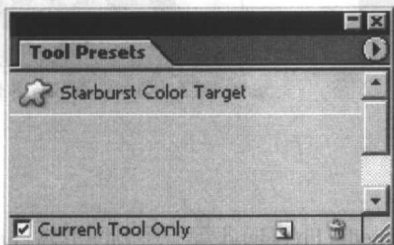


图 1-8 Tool Presets 面板



图 1-9 弹出式 Tool Presets 面板

要创建工具预设,可以选择一个工具,并在工具选项栏中进行选项设定。在 Tool Presets 面板右上角的弹出菜单中选择 New Tool Preset(新工具预设)命令,在弹出的对话框中输入名称,单击 OK 按钮就可将其存储起来。

选择工具预设面板中的 Current Tool Only 复选框,就只显示当前选中的工具预设。

1.3 点阵图与矢量图

在进行图形图像的设计实践之前，点阵图与矢量图的概念是图形图像的设计者必须了解的。

1.3.1 点阵图

点阵图是由 Adobe Photoshop、Painter 等软件产生的，如果将此类图像放大到一定比例，就可以发现它是由一个个小方格组成的，这些小方格被称为像素。点阵图的质量是由分辨率决定的，单位面积内的像素越多，分辨率越高，图像的效果就越好。一般情况下，用于制作多媒体光盘的图像通常 72 ppi 就可以了，而用于彩色印刷品的图像则需 300 ppi 左右，这样印出的图像才不会缺少平滑的颜色过渡。在 Photoshop 中也有绘制矢量图形的功能，使用起来很是灵活、方便。

Photoshop 以及其他的绘图软件一般都使用点阵图。每个像素都被分配一个特定位置和颜色值。在处理点阵图像时，编辑的是像素而不是对象或形状，也就是说编辑的是图像中每一个点。

点阵图与分辨率有关，即在一定面积的图像上包含有固定数量的像素。因此，如果在屏幕上以较大的倍数放大显示图像，或以过低的分辨率打印，点阵图会出现锯齿边缘。将图 1-10 所示的原图像圈示位置放大 2 倍和 8 倍的效果对比，如图 1-11 与图 1-12 所示。



图 1-10 图像原大

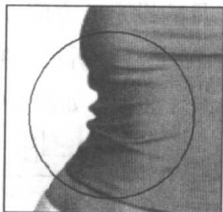


图 1-11 圈示位置放大 2 倍

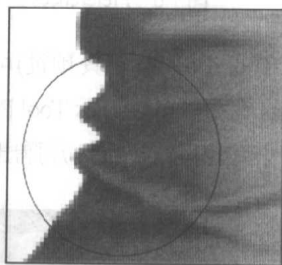


图 1-12 圈示位置放大 8 倍

1.3.2 矢量图

所谓矢量图是由诸如 Adobe Illustrator、Macromedia FreeHand 等一系列图形软件产生的，它由一些用数学方式描述的曲线组成，其基本组成单元是锚点和路径，如图 1-13 所示。不论放大缩小多少倍，它的边缘都是平滑的，尤其适用于制作企业标志，这些标志无论用于商业信纸，还是招贴广告，只用一个电子文件就能满足要求，可随时缩放，而效果一样清晰。

Adobe Illustrator、FreeHand、CorelDRAW、CAD、Flash 等软件是以矢量图形为基础进行创作的。矢量图形根据轮廓的几何特性进行描述；图形的轮廓画出后，被放在特定位置并填充颜色。移动、缩放或更改颜色都不会降低图形的品质。

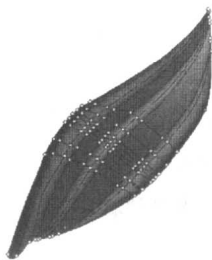


图 1-13 由锚点和路径组成的矢量图

矢量图形与分辨率无关，可以将它缩放到任意大小，并可以以任意分辨率在输出设备上打印出来，都不会影响清晰度。因此，矢量图形是文字(尤其是小字)和线条图形(比如徽标)的最佳选择。图 1-14 显示了将矢量图形局部放大 2 倍和 8 倍的效果对比，如图 1-14 所示。



图 1-14 矢量图形局部放大比较

1.4 分辨率、像素、网点和色彩深度

分辨率、像素、网点和色彩深度，是我们在平面设计中经常会遇到的几个概念，只有了解了其含义，才能更好地进行后面的学习。本节接下来就为读者具体讲解一下分辨率、像素、网点和色彩深度在图形图像设计中的定义。

1.4.1 分辨率

分辨率用于衡量图像细节的表现能力，在图形图像处理中，常常涉及到的分辨率的概念有以下几种不同的形式。

(1) 图像分辨率

图像分辨率是指单位图像线性尺寸中所包含的像素数目，通常以像素/英寸(ppi)为计量单位，打印尺寸相同的两幅图像，高分辨率的图像比低分辨率的图像所包含的像素多。例如，打印尺寸为 1×1 平方英寸的图像，如果分辨率为 72ppi，包含的像素数目为 $5184(72 \times 72 = 5184)$ ；如果分辨率为 300ppi，图像中，包含的像素数目则为 90000。如图 1-15 所示为两

种分辨率图像局部放大后的效果。高分辨率的图像在单位区域内使用更多的像素表示,打印时它们能够比低分辨率的图像重现更详细和更精细的颜色转变。

要确定使用的图像分辨率,应考虑图像最终发布的媒介。如果制作的图像用于计算机屏幕显示,图像分辨率只需满足典型的显示器分辨率(72 dpi 或 96dpi)即可。如果图像用于打印输出,那么必须使用高分辨率(150 ppi 或 300ppi),低分辨率的图像打印输出后会出现明显的颗粒和锯齿边缘。

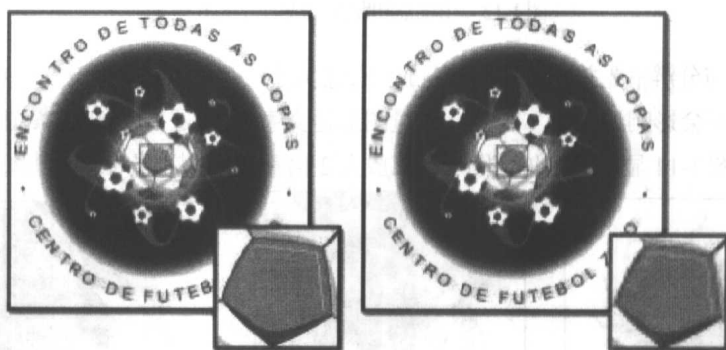


图 1-15 300 ppi 与 72 ppi 图像局部放大效果比较

注意:

如果原始图像的分辨率较低,由于图像中包含的原始像素的数目不能改变,因此,仅提高图像分辨率不会提高图像品质。

(2) 显示器分辨率

显示器分辨率是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数目,通常以点/英寸(dpi)为计量单位。显示器分辨率决定于显示器尺寸及其像素设置,PC 显示器典型的分辨率为 96 dpi。

在平时的操作中,图像像素被转换成显示器像素或点,这样,当图像的分辨率高于显示器的分辨率时,图像在屏幕上显示的尺寸会比实际的尺寸大。例如,在 96dpi 的显示器上显示 1×1 平方英寸、192 像素/英寸的图像时,屏幕上将以 2×2 平方英寸的区域显示。如图 1-16 所示为 620×400 像素的图像,以不同的显示器尺寸及显示分辨率显示的效果。

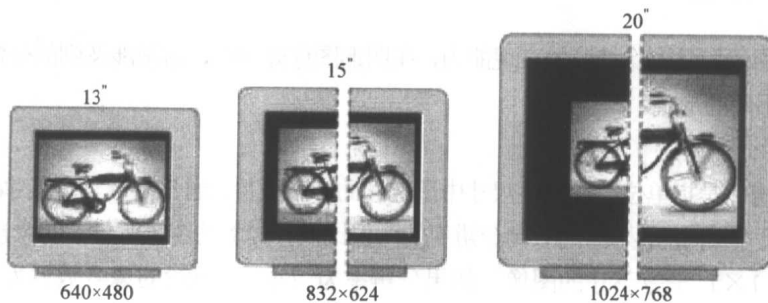


图 1-16 不同的显示器尺寸及显示分辨率显示的效果

1.4.2 像素(Pixel)

在 Photoshop 中, 像素是组成图像的最基本单元, 它是一个小的方形的颜色块。一个图像通常由许多像素组成, 这些像素被排成横行或纵列, 每个像素都是方形的。当用缩放工具将图像放到足够大时, 就可以看到类似马赛克的效果, 每个小方块就是一个像素。每个像素都有不同的颜色值。单位面积内的像素越多, 分辨率(ppi)就越高, 图像的效果也就越好。如图 1-17 所示, 左图是显示器上正常显示的图像, 当把图像放大到一定比例后, 就会看到如右图所示的类似马赛克的效果。图像中每个小方块为一个像素, 也可称为栅格。



图 1-17 原图显示与图像放大 8 倍显示

1.4.3 网点

网点是印刷图像的像素, 是胶印中吸附油墨的最小单位; 它担负着传递原稿的色调和阶调的任务。根据色彩学理论, 颜色具有色相、亮度、饱和度 3 个属性。黄、品红、青三原色网点叠加在一起, 通过改变网点的大小或覆盖率, 便能形成千千万万种不同的颜色。所以一幅原稿无论层次多么丰富, 色彩如何变化, 只要通过三原色网点的适当搭配, 便能模拟出原稿的色彩和阶调。

在评价彩色印刷品的质量时, 网点的复制质量是最重要的一项指标。其中关系到印刷品复制质量的很多标准, 如墨色均匀、网点不变形、印刷品上无重影、墨杠等几乎都关联到网点的控制。

网点的变化可以引起清晰度和细微层次的变化、颜色的改变以及反差、油墨色调、油墨密度和墨色叠印等方面的问题。虽然已可用电子方法进行一些网点变化的预测和预防, 但是, 控制网点的变化仍然是保证印刷质量所必须的措施。

网点大小和相互之间的位置决定印刷的色调, 例如, 印得很紧密的大网点将形成暗调区域, 间距很大的小网点则形成高光区域。因此, 网点增大能够极大的影响这些区域的色调和彩色照片的复制, 而且对中间调的影响很大。

1.4.4 色彩深度(Color Depth)

色彩深度是指在一个图像中颜色的数量,常用的色彩深度有1位(bit)、8位、24位和32位。1位(bit)有两个数值:0或1。这些“位(bit)”是用来定义图像中每个像素的颜色,随着用来定义颜色的位(bit)数的增加,每个像素的颜色范围也在增加。

因为一个1位的图像包含 2^1 颜色,所以1位的图像最多可由两种颜色组成。在1位图像中,每个像素的颜色只能是黑或白;一个8位的图像包含有 2^8 种颜色,或256级灰阶,每个像素的颜色可能是256种颜色中的任意一种;一个24位的图像包含1670万(2^{24})种颜色;一个32位的图像包含 2^{32} 种颜色,但很少这样讲,32位的图像可能是一个具有Alpha通道的24位图像,也可能是CMYK色彩模式的图像,这两种情况下的图像都包含有4个8位的通道。图像色彩模式和色彩深度是相关联的(一个RGB图像和一个CMYK图像都可以是32位),但不总是这种情况。Photoshop也支持16位通道,可产生16位灰度模式的图像、48位的RGB模式图像、64位的CMYK模式的图像。表1-1列出了常见的色彩深度、颜色数量和色彩模式的关系。

表 1-1 常见的色彩深度、颜色数量和色彩模式的关系

色彩深度	颜色数量	色彩模式
1位	2(黑和白)	位图
8位	256	索引颜色
16位	65536	灰度, 16位 / 通道
24位	1670万	RGB
32位		CMYK, RGB
48位		RGB, 16位 / 通道

1.5 色彩模式

在Photoshop中,了解各种色彩模式的概念及其使用是非常重要的。因为色彩模式决定显示和打印电子图像的色彩模型,简单说,色彩模型是用于表现颜色的一种数学算法,即一幅电子图像用什么样的方式在电脑中显示或打印输出。

常见的色彩模式包括:Bitmap(位图)模式、Grayscale(灰度)模式、Doutone(双色调)模式、HSB模式(H:色相、S:饱和度、B:亮度)、RGB模式(R:红色、G:绿色、B:蓝色)、CMYK模式(C:青色、M:品红色、Y:黄色、K:黑色)、Lab模式、Index Color(索引颜色)模式、Multichannel(多通道)模式、8位 / 通道和16位 / 通道模式。

色彩模式除确定图像中能显示的颜色数量之外,还影响图像的通道数和文件大小。这里