

平面设计▶▶ 项目化教程

郭弟强 李霞◎主编



科学技术文献出版社
SCIENTIFIC AND TECHNICAL DOCUMENTATION PRESS

平面设计项目化教程

主 编：郭弟强 李 霞

副主编：毕凤霞 高 倩 王 洁 邓明灿 钟媛媛

编 者：吴国华 甄小虎 张 莹 李 伟



科学技术文献出版社
SCIENTIFIC AND TECHNICAL DOCUMENTATION PRESS

· 北 京 ·

图书在版编目(CIP)数据

平面设计项目化教程 / 郭弟强, 李霞主编. — 北京: 科学技术文献出版社, 2015.9 (2016.5重印)

ISBN 978-7-5189-0598-0

I. ①平… II. ①郭… ②李… III. ①平面设计—教材 IV. ①J506

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 189461 号

平面设计项目化教程

策划编辑: 崔灵菲 责任编辑: 崔灵菲 责任校对: 赵 媛 责任出版: 张志平

出 版 者 科学技术文献出版社
地 址 北京市复兴路15号 邮编 100038
编 务 部 (010) 58882938, 58882087 (传真)
发 行 部 (010) 58882868, 58882874 (传真)
邮 购 部 (010) 58882873
官 方 网 址 www.stdp.com.cn
发 行 者 科学技术文献出版社发行 全国各地新华书店经销
印 刷 者 虎彩印艺股份有限公司
版 次 2015年9月第1版 2016年5月第2次印刷
开 本 787×1092 1/16
字 数 218千
印 张 11.5
书 号 ISBN 978-7-5189-0598-0
定 价 58.00元



版权所有 违法必究

购买本社图书, 凡字迹不清、缺页、倒页、脱页者, 本社发行部负责调换

前言

本书以项目为导向，用简单而实用的图像设计任务驱动，一步一步地让读者进入图像处理的广阔天地。每个任务都有引导模式和应用模式的教学，在引导模式中，任务将逐步分解，手把手地指导读者进行实践操作，将不同的知识点融入其中，通过理论与实际相结合，在任务完成的同时，学习相关理论知识与工具使用的技巧。在引导模式后，还配有与本任务相关的知识点详解，读者可以更加详细地了解到相关的拓展知识。在应用模式中，选取关键步骤进行教学，力求读者边学习、边思考、边操作。最后，通过每个项目后的实践模式操作进行效果实践。本书案例的选取，力求体现典型、实用、商业化的特点，同时也非常注重案例的效果。在每个项目的最后都会备有整个项目所使用到的知识点拓展和练习题，以帮助读者巩固所学的知识并激发读者思考。

本项目整体策划由郭弟强、李霞、吴国华和甄小虎完成。各项目编写分工具体如下：项目1由钟媛媛完成，项目2由李霞完成，项目3由高倩完成，项目4由郭弟强完成，项目5由王洁完成，项目6由邓明灿完成，项目7由毕凤霞完成。潍坊山河广告传媒有限公司张莹、潍坊三郎电子商务有限公司李伟提供了平面设计与实训实践的资料。

本书适用对象为高职艺术类学生，由于教学需要，在本书中引用了一些公司标志、产品图片、明星照片等，在此一并向原作者表示感谢。专家、设计师丰富的工作经验、社会阅历及高超的设计水平是这本教材编写的基础。本教材由于编写时间仓促，书中难免有疏漏，恳请同行专家与读者给予批评指正。

编者

2014年11月

目录 Contents

项目 1	图片处理	1
任务 1.1	图片素材处理	1
1.1.1	工作任务	1
1.1.2	任务实现	2
1.1.3	相关知识	5
1.1.4	任务小结	12
项目 2	招贴设计	14
任务 2.1	商业招贴设计	14
2.1.1	工作任务	14
2.1.2	任务实现	14
2.1.3	相关知识	34
2.1.4	任务小结	36
任务 2.2	非商业招贴设计	39
2.2.1	工作任务	39
2.2.2	任务实现	39
2.2.3	相关知识	52
2.2.4	任务小结	53
项目 3	包装设计	56
任务 3.1	产品包装设计	56
3.1.1	工作任务	56
3.1.2	任务实现	56
3.1.3	相关知识	67
3.1.4	任务小结	68
任务 3.2	封面包装设计	69



3.2.1	工作任务	70
3.2.2	任务实现	70
3.2.3	相关知识	83
3.2.4	任务小结	84
项目 4	网页布局设计	86
任务 4.1	班级静态网站设计	86
4.1.1	工作任务	86
4.1.2	任务实现	86
4.1.3	相关知识	93
4.1.4	任务小结	93
项目 5	产品界面设计	95
任务 5.1	苹果风格按钮设计	95
5.1.1	工作任务	95
5.1.2	任务实现	95
5.1.3	相关知识	99
5.1.4	任务小结	99
任务 5.2	软件界面设计	101
5.2.1	工作任务	101
5.2.2	任务实现	101
5.2.3	相关知识	112
5.2.4	任务小结	112
项目 6	企业 VI 设计	115
任务 6.1	企业标志设计	115
6.1.1	工作任务	115
6.1.2	任务实现	115
6.1.3	相关知识	121
6.1.4	任务小结	126
任务 6.2	企业名片设计	127
6.2.1	工作任务	128
6.2.2	任务实现	128
6.2.3	相关知识	141

6.2.4 任务小结.....	144
任务 6.3 企业 VI 系统应用设计.....	146
6.3.1 工作任务	146
6.3.2 任务实现.....	146
6.3.3 相关知识.....	154
6.3.4 任务小结.....	157
项目 7 综合设计.....	160
任务 7.1 综合平面设计	160
7.1.1 工作任务.....	160
7.1.2 任务实现	160
7.1.3 相关知识.....	171
7.1.4 任务小结.....	172
参考文献.....	175

项目 1

图片处理

► 任务 1.1 图片素材处理

学习目标

1. 知道编辑修改图形图像的基本方法。
2. 掌握利用 Photoshop 进行图像影调、色彩调节的方法。
3. 学会使用 Photoshop 进行图片的合成。
4. 知道常用的图形图像格式，掌握常用图形图像的格式转换方法。

工作情景

某设计工作室设计总监（教师）和设计人员（学生）。

1.1.1 工作任务

(1) 处理曝光不足照片

图 1-1 所示是一张曝光不足的照片，现要对其进行处理以恢复正常的照片效果。



图 1-1



(2) 处理曝光过度照片

图 1-2 所示是一张曝光过度的照片，现要对其进行处理以恢复正常的照片效果。



图 1-2

(3) 调出照片漂亮的红黄色（图 1-3）



图 1-3

1.1.2 任务实现

(1) 处理曝光不足照片，最简单便捷的方式就是通过“图像”菜单“调整/曲线”进行图像曝光量的调整。对这张照片的调整可以将参数设置为：建立第一个节点，将节点位置移动至“输入 207，输出 228”，对高光部分进行调节，如图 1-4 所示。

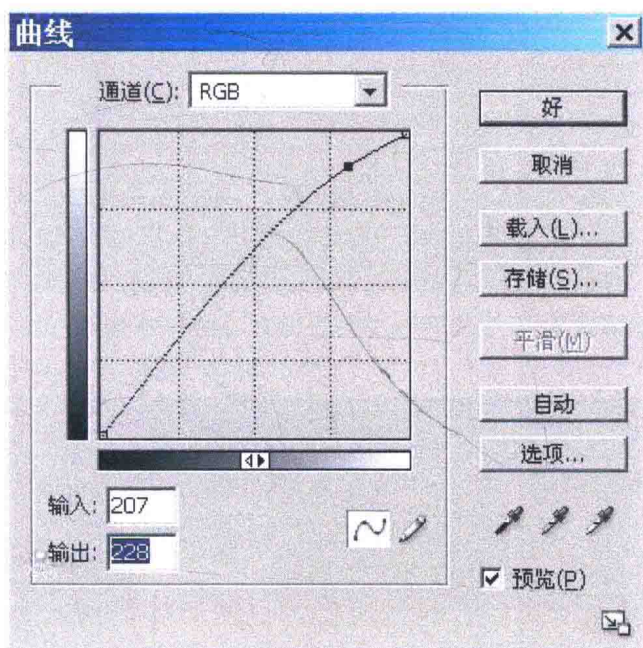


图 1-4

同样方法建立第二个节点为“输入 57，输出 119”，对暗调部分进行调节。最终效果如图 1-5 所示。



图 1-5

(2) 对于曝光过度的照片，同样可以用曲线进行调整，另外也可以用“图像”菜单中的“调整—暗调 / 高光”进行调整（图 1-6），最终效果如图 1-7 所示。

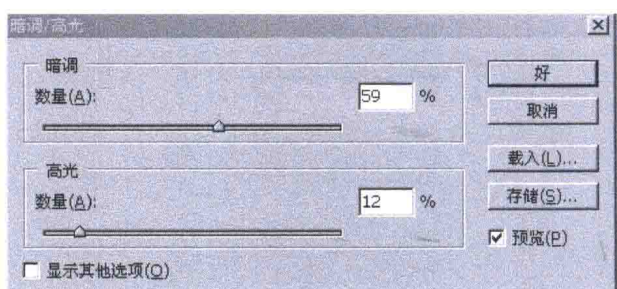


图 1-6



图 1-7

(3) 调出照片漂亮的红黄色:

- ①打开原图素材, Ctrl + J 把背景图层复制一层, 按 Ctrl + Shift + U 去色, 执行: 滤镜 > 模糊 > 高斯模糊, 数值 4, 图层混合模式为滤色, 图层不透明度改为 27%。
- ②新建一个图层, 按 Ctrl + Alt + Shift + E 盖印图层, 图层混合模式为颜色。
- ③创建渐变映射调整图层, 紫色—橘色, Alt+Ctrl + G 加上剪贴蒙版。
- ④创建亮度 / 对比度调整图层, -5, -21。
- ⑤创建智能锐化调整图层, 设置为默认值, 数量 46, 半径 0.8, 高斯模糊。
- ⑥创建色阶调整图层, 8, 1.00, 255。
- ⑦创建可选颜色调整图层, 红色: +17, -8, +16, 0; 黄色: -54, 0, +10, +18; 白色: -5, 0, 0, 0。

1.1.3 相关知识

(1) Photoshop 基础知识

① Photoshop 界面

Photoshop 的界面与其他 Windows 软件的区别较大,操作按钮不是很多,通过工具箱、控制面板的结合使用可以完成绝大多数功能。

② 像素与分辨率的概念

像素是组成图像的最基本单位;分辨率则代表单位长度内像素的多少,分辨率的单位一般用像素/英寸来表示,简称 PPI。

分辨率越高,像素就越小,图像越清晰。

分辨率越低,像素就越大,图像越模糊。

③ 图像大小

Photoshop 图像的大小有两个概念:一个是尺寸大小,反映的是照片输出的实际大小;一个是像素大小,代表了组成图像的像素多少。它们之间的关系是:尺寸大小 $\times$ 分辨率 = 像素大小,当然这种换算的依据是单位要保持一致。

④ 色彩模式

Photoshop 定义了多种色彩模式,常见的有灰度、RGB、CMYK 三种。

灰度模式:仅限于制作和处理黑白灰阶的图像。在 Photoshop 有两种黑白图的概念:一种是指位图,制版领域的 1bit-TIFF 图就是位图,这种图像的任何一种像素只有黑白两个色阶,每个像素在存储设备里只占一位,即 1bit;另一种指灰度图,这种图像就是我们通常所指的黑白照片的效果,它最多能表达 256 个灰阶,它的每一个像素所占的空间是 1 个字节,也就是 8 位。

RGB 模式:该模式一般用于在电子显示设备输出的图像,如网页图片、电子文档图片、手机图像、电视画面图像等。RGB 属于增色模式,它是定义在黑场上的色彩再现模型。

CMYK 模式:该模式一般用于打印、印刷输出等。CMYK 属于减色模式,它是定义在白场上的色彩再现模型。

⑤ 素材

平面设计过程通常需要大量素材的支持,可以通过扫描、网络下载、查找图库资料等多种途径获取 Photoshop 处理所需的平面图像素材。

⑥ 设计空间(画布)

按照设计目标所需的尺寸、分辨率及色彩模式,建立画布作为设计空间,也可以从现有的图像缩放后得到。

⑦ 视图操作

Photoshop 工具箱内的辅助工具提供了一些高效的视图操作工具,如缩放工具、



平移工具。当然 Photoshop 的缩放、平移也可以用过其他方式完成操作，如导航器面板或快捷键。

此外，度量工具、取色工具、注解工具也有一定的实用价值，特别是度量工具可以用于度量长度和角度，大大提高了图像缩放与角度调整的精确度。

⑧图像保存格式

Photoshop 支持几乎目前业界所有的主要图像格式，但实际应用中我们以运用 PSD、JPG、TIFF 三种格式为主。

PSD 格式：Photoshop 自身定义的格式，可以保存 Photoshop 图层样式、通道、路径、文字、形状层等 Photoshop 的效果，未定稿的作品都需要保持此种格式方便修改。

TIFF：印刷打印格式，无压缩，文件容量较大，图像信息保真度高，在印刷制版上最为通用。

JPG：网络图片格式，属于压缩格式，图像信息有失真，但文件容量较小，方便网络传输，是网络图像的主要格式。

(2) 图像选取基本操作

对 Photoshop 的基础知识有所了解后，接下来了解 Photoshop 最基本的选图、移动等操作。

①建立选区

选区是 Photoshop 基本的功能，用于选取图像和限制操作范围。可以运用选框工具（矩形、椭圆），套索工具（自由套索、多边形套索、磁性套索），魔棒工具，色彩选择命令等方式建立最基本、最简单的选区。

②选区的调整

对选区的调整包括选区的移动、变换、扩展、收缩、平滑处理、羽化功能、反选等。

③选区的叠加

Photoshop 的基本选择工具均支持对原有选区进行相加、相减、相交的功能。

④选区的取消

Ctrl+D 的快捷方式是取消选区的最快捷有效的方法，其他选区取消方法大家在练习工具的过程中细细体会。

⑤移动选中的内容

需要对选中的图像进行移动时，应该选择移动工具，图像可以在画布内移动，也可以在不同的画布之间移动。

⑥图像的裁切

图像的裁切有两种方法：裁切工具或者是选取后使用图像菜单的裁切命令。

(3) 图层基础与图像编辑

①图层基础

图层基础包括：新建图层、复制图层、删除图层、链接图层、隐藏图层、对齐图层、分布图层、图层顺序调整、背景层转为图层、图层透明度。

②历史记录

在图像处理过程中，任何一个步骤出现问题，你都可以使用返回功能撤销，Photoshop 还专门提供了历史记录面板，可以任意撤销和删除历史记录，不过系统默认的步骤只有 20 步，但可以调整。

③复制和剪切

Photoshop 复制与剪切不需要使用剪贴板功能，采用 Photoshop 图层菜单中“通过拷贝的图层”、“通过剪切的图层”两个命令即可实现内容的复制与剪切，快捷键分别是 Ctrl+J、Ctrl+Shift+J。

Alt+ 移动工具也可以实现复制的功能，如果是有选区的将在同一层复制，如果是没有选区的，将复制出一个新层。

④选区填充与描边

最常见的填充是前背景填充，最灵活实用的填充是图案填充，可以根据自己的需要定义图案。

⑤变换与自由变换

变换操作包括缩放、旋转、斜切、扭曲、透视及镜像（即翻转）等功能，自由变换只是变换功能的便捷化操作。

（4）绘图工具

①画笔形状选项

所有的绘图工具都具有画笔形状选项，画笔形状在软件里也称画笔，与画笔工具容易混淆，所以称为画笔形状选项。Photoshop 提供的画笔很多，可以随意加载，不想使用还可以复位到默认状态，也可能自定义画笔形状。画笔是一种灰度图像，画笔的颜色由前景色决定。

②仿制图章

先用 Alt+ 取色，可以在不同的图像之间相互复制。

③修复画笔

操作步骤与仿制图章相同，但是复制的结果与底色混合。

④历史记录笔

可以根据需要对修复后的图像进行还原（本质上是从小历史记录复制回图像，要求历史记录中的图像与当前图像大小一样，大小变化了的历史记录不可以用历史记录笔）。

⑤画笔（与铅笔的区别在于，画笔有消除锯齿的功能）

画笔属性包括大小、间距、硬度、动态画笔、扩散、动态颜色。



⑥渐变工具

包括颜色调整、透明度调整、五种样式（线性、圆形、角度、对称、菱形）。

⑦橡皮工具

包括橡皮擦、背景擦、魔术擦，背景擦可用于快速选取图形。

⑧其他工具

如加深、减淡、模糊、锐化工具等不常用。

(5) 钢笔与路径

①钢笔工具（快捷键 P）

用于绘制路径。主要选项：橡皮带、自动添加 / 删除。

A. 画出基本形状结点，然后用钢笔工具的自动添加 / 删除功能调整路径形状。调整路径一定要在选中状态下，调整工具快捷键是 Ctrl，平移工具快捷键是空格，Alt 可实现尖角节点与平滑节点的转换。

B. 先点击某处确定第一节点，然后在接下来的节点操作中都按住左键拖动，调整控制线画出自己需要的路径，确定按住 Alt 删除最新节点的控制线。

②路径的用途

A. 转换为选区（同样选区也可转换为路径，但是形状稍有变化）。

B. 路径填充（类似于选区填充）。

C. 路径描边（比选择功能更丰富）。

D. 自定义形状。

E. 制作剪贴路径（剪贴路径是为图像导入 Illustrator、Pagemaker、Indesign 等软件而定义，起到蒙版的作用）。

F. 创建矢量蒙版。

③矢量工具

其实就是常见几何形状，如矩形、椭圆、圆角矩形、多边形（可设置为星形）、直线（可加箭头），也可以自定义矢量形状，可实现形状图层、路径、直接填充三种效果。

④复合路径

多条路径可以实现相加、相减、相交、互斥四种功能。

⑤形状图层

在独立的层里，给路径填充了前景色，可任意调整。形状图层不可以直接用绘图工具修改，需要将其栅格化（也称像素化）处理后，才可以修改。

(6) 文字工具

①输入文字

Photoshop 里实现文字编排使用文字工具，主要有两种用法：

A. 点文字

用鼠标在要输入文字的位置单击,出现插入光标后即可录入文字,该方法没有边界不能自动换行,只能通过回车换行。

文字属性:字体、字号、行距、字距、字变高、字变宽等。可以实现横排或竖排。

Photoshop 的文字对齐方式有别于一般的文字排版软件的对齐方式,在 Photoshop 里的对齐是以插入点的位置为对齐基点的,而在文字排版软件里则是相对于页面边界的对齐效果。

B. 文本框

Photoshop 文字工具的另一种用法就是文本框功能,使用文字工具拖动即可画出文本框功能。PS 的文本框类似于 Word 文字框,文本框的大小可以任意修改,文本框是文字编排的边界,框内的文字具有段落属性。最为常用的段落格式有“最后一行左对齐”和“两端对齐”。

②修改文字、文本框与变换文字层的区别

使用文字工具修改文字图可以变更字体、字号、颜色、段落格式、版式等,而变换文字层只能变更文字大小。

③文字层变形

Photoshop 文字变形除了变换功能之外,还可以使用文字变形功能,主要有扇形、拱形、波浪形等。

④文字层像素化(栅格化)

文字层和形状图层一样为矢量类型的图层,不能使用绘图工具直接修改,若要使用绘图工具操作文字层的内容,需使用图层像素化功能将文字层转换为普通图层。

⑤文字蒙板工具

直接通过输入文字的方式建立文字形状选区,当然也可以先建立文字层,然后再通过选择图层的方式建立文字选区。

⑥文字沿路径功能

此功能是 CS 版之后版本才提供的,PS7 以前的版本没有这个功能。操作方法与矢量软件的文字沿路径功能基本一致。

(7) 图层高级应用

①图层组

图层组与图文的关系,就类似于 Windows 系统中文件夹与文件的关系,主要是起到方便管理图层操作的作用。

②图层混合方式

图层混合方式包括:图层透明度、填充透明度、锁定(透明、编辑、移动、整层)、混合样式(正片叠底、滤色等)。



③图层特效（样式）

图层特效（样式）包括：阴影、外发光、斜面浮雕、颜色叠加、渐变叠加、图案叠加、描边、内阴影、内发光、光泽等。

④编组（Ctrl+G 或 Alt 按鼠标点击图层间隔处）

图层编组可以灵活地实现图像的剪裁功能，而且可以随意调整剪裁大小和位置。

⑤合并

合并包括：向下合并、合并链接层、合并可见层、拼合图层等。

⑥图层蒙版（遮罩）

蒙版只能是灰度的效果，黑色表示透明效果，白色表示不透明。深色透明度高，浅色透明度低。

⑦调整层

色彩调整层在“调色”讲解。

（8）调色

① HSB

H 色相：单位 360 度，俗称色相环，每个角度代表一种色彩。

S 饱和度：又称彩色，反映色彩的鲜艳程度。S 为 0 的图像是灰度图。

B 明度：又称亮度，反映色彩的明亮程度。B 为 0 是全黑，B 为 100 是全白。

②色彩叠加

$C+Y=G$

$C+M=B$

$M+Y=R$

③色调的调整

色调的调整包括：亮度 / 对比度、色彩平衡、曲线、色阶等。

④色彩的调整

色彩的调整包括：色相饱和度、去色、替换颜色、渐变映射等。

⑤反相、阈值、色调分离

⑥变化（傻瓜式调色）

⑦内置动作和自建动作及应用

⑧动作批处理

（9）通道蒙版

①通道的作用

通道是一种 256 灰阶的效果。

A. 通道是图像表达彩色基础，没有通道就没有 Photoshop 图像？

这是通道的第一种用法——彩色通道：保存图像彩色信息，以图像模式为依据：