

Photoshop 6 绘画连篇



Photoshop 6

平面设计篇

慧通资讯 编著
北大宏博 改编

本书不是Photoshop入门书，
但绝对是值得您长久保存及
回味的好书。

北京大学出版社

[Http://cbs.pku.edu.cn](http://cbs.pku.edu.cn)



光盘内附练习文件及设计过
程效果图，随学随用，贴心
设计，轻松方便。

Photoshop 6 绘画连篇

Photoshop 6

平面设计篇

慧通资讯 编著

北大宏博 改编

北京大学出版社

内 容 简 介

在 Photoshop 的创作中,除了要熟悉软件操作之外,意念的表达与美感的掌握才是作品最后成败的关键。本书以创作范例出发,介绍各创作过程所必备的知识与技能,通过几个典型的创作实践,将用户的创作意念融入美学、技巧、实际设计以及与设计相关的知识(包括出版、印刷基本知识)等实用内容,将 Photoshop 图像设计主体从单纯的被动工具使用上升至创作者的积极主观参与,让极具个性且原始质朴的创作理念与观念注入作品的灵魂深处,以求与欣赏者产生共鸣。

本书根据设计领域共分 3 部分,每一设计范例为一章,每一章均有自己的主题,章节编排能给用户传达不同的重要创作观念与知识,适合专业平面设计人员及希望突破 Photoshop 绘图瓶颈的用户阅读参考。

著作权登记号:图字 01-2001-1812

本书繁体字版名为《Photoshop 6 会画连篇——平面设计进阶篇》,由第三波资讯股份有限公司出版,版权归第三波资讯股份有限公司所有。本书简体字中文版由第三波出版国际股份有限公司授权北京大学出版社出版。专有出版权属北京大学出版社所有,未经本书原版出版者和本书出版者书面许可,任何单位和个人均不得以任何形式或任何手段复制或传播本书的一部分或全部。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 6 平面设计篇/慧通资讯编著.北京:北京大学出版社,2001.6

ISBN 7-301-05061-5

I.P... II.慧... III.图形软件,Photoshop 6 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 034917 号

书 名:Photoshop 6 平面设计篇

著作责任者:慧通资讯

改 编 者:北大宏博

责 任 编 辑:王方明

标 准 书 号:ISBN 7-301-05061-5/TP·0548

出 版 者:北京大学出版社

地 址:北京市海淀区中关村北京大学校内 100871

网 址:<http://cbs.pku.edu.cn>

电 话:出版部 62752015 发行部 62754140 62765127 编辑部 62765126

电 子 信 箱:wdzh@mail.263.net.cn

排 版 者:北京东方人华科技有限公司

印 刷 者:河北省滦县印刷厂

发 行 者:北京大学出版社

经 销 者:新华书店

787 毫米×1092 毫米 16 开本 25.625*印张 449 千字

2001 年 5 月第 1 版 2001 年 5 月第 1 次印刷

定 价:50.00 元(含光盘)

序

在 Photoshop 的创作中，除了要熟悉软件操作之外，意念的表达与美感的掌握才是作品最后成败的关键。数字化的创作时代，虽然为创作活动提供了便捷的数字创作工具，但是不免也让我们的一些可爱的用户倾向于浮躁——对软件的辅助功能过度依赖，以及忽略对创作原理的把握，虽然创作的作品一开始总是可圈可点，但是渐渐的，欣赏的人群走开了，这是因为他们忘了，还有其他要学习与充实的宝贵知识。

本书以创作范例出发，介绍各创作过程所必备的知识与技能，接着，通过几个典型的创作实践，将用户的创作意念融入美学、技巧、实际以及与设计相关的，包括出版、印刷基本知识等实用内容，展现给用户一个除了工具使用外的广阔挥洒天地，将 Photoshop 图像设计从单纯的工具使用上升至创作者的主观参与，让极具个性且原始纯朴的创作理念与观念注入作品的灵魂深处，以求与欣赏者产生共鸣，这与市场上一些纯软件使用介绍书籍是存在很大差别的。

根据设计领域的不同，本书分为 3 部分，每一设计范例为一章。第 1 部分是开始学习本书前的热身，第 2 部分才是本书的重点，而第 3 部分则让用户小试身手。每个范例章节可以个别独立，但是这样安排也有其道理，每个章节会有自己的主题，希望借助不同的章节编排能给用户传达不同的创作重要观念与知识。下面把所有章节的内容与主题条列出来，除了方便用户对本书结构进行把握，也可作为日后阅读的参考。

第 1 部分 设计前的热身

该部分将告诉用户一些应具备的 Photoshop 创作素质，用户可以从中找出差距补课。

这部分只有一个小型的“书签”设计实例，从设计原因、设计理念、设计流程，一直到设计过程的详细解说，一方面让用户可以重温 Photoshop 软件的操作方法，一方

面引导用户认识创作设计流程所应具有的正确观念。

第2部分 设计师之路——关键性设计观念与手法探讨

第1章 《蚂蚁与恐龙》

——由了解完整的创作流程开始

- 完整创作过程的展现，包括收集资料、绘图过程与素材收集。
- 描绘对象的精细度要求。
- 构图与色彩的关系。

第2章 《学习型家庭录像带封面》

——印刷品的设计与观念

- 印刷设计注意事项。
- 手绘方法。
- 色彩层次表现与画面构成。

第3章 《三十而立影展海报》

——广告海报的设计

- 海报版面设计观念与文案的处理。
- 收集所需创作素材的重点。

第4章 《等待》

——谈摄影作品处理新技巧

- 细说扫描重要观念。

- 阐述特殊的相片修整技巧。

第5章 《思考·绽放》

——超现实特效的简单制作

- 使用简单的基本功能创造超现实效果。
- 收集素材时要注意扫描印刷品。

第6章 《可爱的朋友们》

——卡通造型绘画图技法

- 卡通造型设计方法。
- 卡通造型运用软件绘制方法。

第7章 作品赏析

第3部分 我是设计师——CIS 系列主题实作设计

在 CIS 设计系统中，视觉识别设计(VI)是最外在、最直觉、也是最具传播力和感染力的部分。VI 设计是将企业标志的基本要素，以强化方针及管理系统进行有效的延展，形成企业固有的视觉形象，以此通过视觉符号的设计统一化，传达企业精神与经营理念，有效地推广企业及其产品的知名度形象。

在本篇的章节中，将借助标志、名片、信封、信纸和手提袋的设计理念与手法，直接将用户引入视觉标识设计的高级领域当中。

本书内附学习光盘，用户可以从光盘中得到整个制作过程的效果文件，从中可以进行对比，找出其中可以相互借鉴的地方，另外，用户也可以根据自己心中的想法进行设计，兴许能生出些新意来。

Photoshop 6

责任编辑：王方明

封面设计：标尺企划

平面设计篇

本书将跨越一般图书以软件为主的写法，向用户展现一个全新的Photoshop学习认识领域，用户看到的将是软件应用、综合美学及开发设计观念的完美结合。

在阅读之前，希望用户对Photoshop已有基本认识。但本书还是会介绍Photoshop的操作界面与重要概念，以方便您的温习及查询。

本书光盘内附精美实例制作效果图。

Photoshop 6 绘画连篇

（ Photoshop 6 平面设计篇 ）

（ Photoshop 6 网页动画篇 ）

ISBN 7-301-05061-5



9 797301 050612

ISBN 7-301-05061-5/TP • 0548

定价：50.00元（含光盘）

目 录

第 1 部分 设计前的热身

第 1 章 为创作做准备	3
1.1 本书的定位与特色	4
1.2 该怎么开始看这本书	6
1.2.1 Photoshop 初学者	7
1.2.2 熟悉 Photoshop 的高手, 但希望加强创意与设计观念	7
1.2.3 想涉足数字设计与绘画的传统美术设计者	7
1.2.4 数字艺术的学术研究与教学者	8
1.2.5 正在数字设计路上准备冲刺的学生	8
1.3 阅读本书应具备的 Photoshop 基本知识	8
1.3.1 基本图层观念	9
1.3.2 工具箱	10
1.3.3 界面	13
1.3.4 菜单	14
1.3.5 高级图层观念	16
1.3.6 强化内存管理, 绘图更加快速稳定	21
1.4 绘图软件从基本操作到实际应用的观念	22
1.4.1 出版、印刷品等印前设计	23
1.4.2 网页绘图	28
1.4.3 软件插图	34

Photoshop 6

第2章 书签的制作	39
2.1 设计理念	40
2.2 学习重点	41
2.3 设计流程	41
2.3.1 绘制背景底图	42
2.3.2 插入图像并进行处理	48
2.3.3 输入段落文字和处理特效文字	50

第2部分 设计师之路

第3章 《蚂蚁与恐龙》	59
3.1 构思、设计与准备	61
3.1.1 创作理念	62
3.1.2 草稿上的构图	62
3.1.3 搜集所需素材	64
3.2 与本作品相关的基本知识	67
3.2.1 要画什么,先要知道怎么画——蚂蚁与恐龙的结构	67
3.2.2 前进色、后退色的矛盾——谈视觉重心	70
3.3 设计流程	71
3.4 制作步骤分析	71
3.4.1 流程1:新建文件——文件规格与尺寸大小	72
3.4.2 流程2:绘制蚂蚁——素描能力训练与软件辅助质感	75
3.4.3 流程3:绘制恐龙——素描能力训练与软件辅助质感	80
3.4.4 流程4:真实质感的土地制作——材质的灵活运用	86
3.4.5 流程5:烟雾效果——材质的灵活运用	88
3.4.6 流程6:小元素与特效制作——绚丽效果制作技法	95

3.4.7 流程 7: 合成——完美合成技法	101
第 4 章 《学习型家庭录像带封面》	107
4.1 构思、设计与准备	109
4.1.1 设计思路	109
4.1.2 设计的作品构成	110
4.1.3 强调层次感与空间感	111
4.2 与本作品相关的基础知识	112
4.2.1 印刷出版物设计须知	112
4.2.2 色彩计划理论与实际	117
4.2.3 LOGO 的处理	117
4.3 设计流程	119
4.3.1 流程 1: 确定设计范围	119
4.3.2 流程 2: 人物角色绘制——简单的卡通造型绘制法	124
4.3.3 流程 3: 窗框及窗外风景的绘制——童话风格的风景画法	127
4.3.4 流程 4: 整体版面设计	132
4.3.5 流程 5: 组合——丰富而不紊乱的构图整理	135
4.3.6 流程 6: 文字与 LOGO 的处理	140
4.4 结束语 面对数字印刷设计	142
第 5 章 《三十而立影展海报》	145
5.1 构思、设计与准备	147
5.1.1 设计思路	147
5.1.2 文字效果	147
5.1.3 没有好的原稿, 就得自己想办法	149
5.2 与本作品相关的基础知识	152
5.2.1 海报应有的分辨率	152
5.2.2 海报在计算机上制作时会遇到的问题	153
5.2.3 从广告设计观点设想	155

Photoshop 6

5.3 设计流程.....	156
5.4 制作步骤分析	157
5.4.1 流程 1: 捕捉光影的感觉——主题绘制.....	157
5.4.2 流程 2: 放映机转盘的制作——活化来源有限的素材.....	163
5.4.3 流程 3: 电影画面感觉制作——品质不好原稿的再利用 ..	168
5.4.4 流程 4: 文字处理——大量文字的配置.....	172
5.5 结束语: 海报的设计方向.....	182
第 6 章 《等待》	185
6.1 构思、设计与准备.....	187
6.1.1 创作理念	187
6.1.2 构图在拍摄时就需完成.....	188
6.2 与本作品相关的基础知识.....	188
6.2.1 扫描的重要观念.....	188
6.2.2 改变灯光、景深等	191
6.3 设计流程.....	192
6.4 制作步骤分析	193
6.4.1 流程 1: 照片分解——使女孩成为分离对象.....	193
6.4.2 流程 2: 色系控制	196
6.4.3 流程 3: 沙龙处理	199
6.4.4 流程 4: 背景处理	202
6.4.5 流程 5: 主体光线控制.....	205
6.4.6 流程 6: 整体色调修饰.....	208
6.4.7 流程 7: 加上边框.....	211
6.5 结束语: 摄影与数码图像的结合.....	213
第 7 章 《思考·绽放》	217
7.1 构思、设计与准备.....	219

7.1.1 创作理念.....	219
7.1.2 素材搜集.....	220
7.2 与本作品相关的基本知识	220
7.3 设计流程.....	222
7.4 制作步骤分析.....	223
7.4.1 流程 1: 沉思者处理——撞网另类整修法.....	223
7.4.2 流程 2: 模拟火焰制作.....	229
7.4.3 流程 3: 金球绘制——金属质感表现.....	232
7.4.4 流程 4: 爆炸震波制作.....	234
7.4.5 流程 5: 奇幻光球的制作.....	237
7.4.6 流程 6: 半透明光柱制作.....	239
7.4.7 流程 7: 背景制作.....	244
7.4.8 流程 8: 文字特效.....	247
7.5 结束语: 一点巧思.....	250
第 8 章 《可爱的朋友们》	251
8.1 构思、设计与准备	253
8.1.1 怎么创造新鲜的卡通造型.....	253
8.1.2 决定风格.....	257
8.2 与作品相关的基本知识	259
8.3 设计流程	262
8.4 制作步骤分析.....	263
8.4.1 流程 1: 线条绘制——用鼠标画出笔触的生命.....	263
8.4.2 流程 2: 上色——Photoshop 卡通上色法.....	267
8.4.3 流程 3: 有颜色的边——线条上色法.....	271
8.4.4 流程 4: 卡通色阶上色——选色与卡通色阶表现	273
8.4.5 流程 5: 画龙点睛——细部整修.....	275
8.5 结束语: 小作品、大启示	277

Photoshop 6

第9章 其他作品参考	279
9.1 插画类	280
9.1.1 风笛	280
9.1.2 粉红色的猫	283
9.1.3 模拟笔记本	284
9.1.4 犹因他兽	285
9.2 图像处理类	288
9.2.1 孤独	288
9.2.2 回忆	289
9.2.3 邂逅	289
9.2.4 走过	290
9.3 设计品类	291
9.3.1 卡片	291
9.3.2 《传统与创新》系列书卡	293
9.3.3 《字霸中文系统》包装盒	294
9.3.4 《台湾人·地方情》数字图像艺术月历	295
9.4 结束语：自勉的话——给数字艺术	297

第3部分 我是设计师

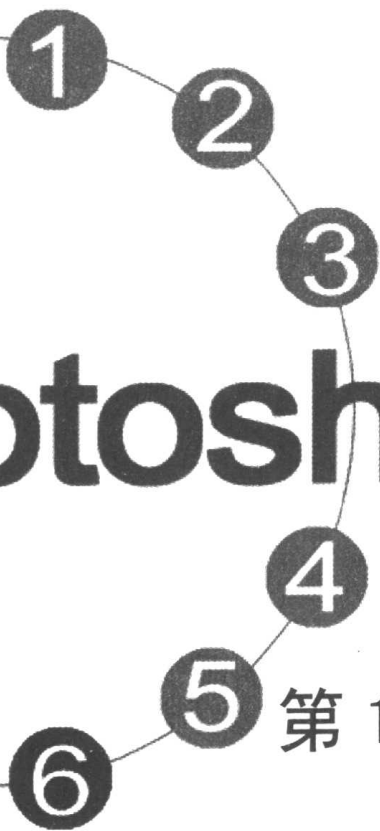
第10章 LOGO标志的设计	301
10.1 设计理念	302
10.2 学习重点	303
10.3 设计流程	303
10.4 制作步骤分析	304
10.4.1 构思、建立底图	304

10.4.2	绘制光盘外框.....	306
10.4.3	绘制笔形图案.....	313
10.4.4	设计公司名称.....	321
10.4.5	标志的正负形和比例图.....	326
10.4.6	相关设计知识.....	329
第 11 章	名片的设计.....	333
11.1	设计理念.....	334
11.2	设计流程.....	335
11.3	设计步骤详析.....	335
11.3.1	构思、建立底稿.....	335
11.3.2	粘贴图素.....	337
11.3.3	输入文字.....	344
第 12 章	信封和信纸的设计.....	349
12.1	设计理念.....	350
12.2	设计流程.....	351
12.3	学习重点.....	351
12.4	信纸的设计.....	352
12.4.1	构思、建立底稿.....	353
12.4.2	贴入图素.....	355
12.4.3	输入文字.....	361
12.5	信封的设计.....	364
12.5.1	设计底稿.....	366
12.5.2	贴入图素.....	368
12.5.3	输入文字.....	373
第 13 章	手提袋的设计.....	375
13.1	设计理念.....	376

Photoshop 6.0 中文版

Photoshop 6

13.2 学习重点.....	377
13.3 设计流程.....	377
13.3.1 构思、建立底稿.....	377
13.3.2 设计正面和侧面	388



Photoshop



第 1 部分

设计前的热身

为创作作准备
书签的制作

原书空白页