

“十三五”规划精品课程
“电脑图文设计”配套教材

高等教育应用型人才“十三五”规划教材
高等教育应用型人才数字媒体类专业规划教材

Photoshop CC 图文设计 案例教程

阮春燕 主编

胡秋芬 于宁宁 副主编

DIGITAL MEDIA



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

“十三五”规划精品课程“电脑图文设计”配套教材
高等教育应用型人才“十三五”规划教材
高等教育应用型人才数字媒体类专业规划教材

Photoshop CC 图文设计案例教程

阮春燕 主 编
胡秋芬 于宁宁 副主编



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内容介绍

本书是一本基于 Photoshop CC 的平面设计的教程,书中不但介绍了平面设计的基本知识,还介绍了如何使用 Photoshop CC 进行典型项目设计的技巧。本书以简洁有序、深入浅出的方式向读者介绍了 Photoshop CC 在进行平面设计时的强大功能。在介绍 Photoshop 使用技术时,不同于一般的教科书按其工具菜单逐项介绍,而是以任务驱动,紧紧围绕任务所需功能介绍相关技术,更具针对性。同时也是平面设计师的经验总结,富有借鉴性。

本书以理论够用,突出实践,强调创意为指导原则编写,体现了“实训”特征,强调了应用性和可操作性。主要分为两个篇章:技术篇和实战篇。技术篇主要介绍电脑图文设计相关基础知识,Photoshop 的抠图技术、色彩色调调整技术、图像合成技术、路径适量图绘制技术、通道技术。在实战篇中以平面设计的典型应用为主线,介绍了标志设计、广告文字设计、海报设计、封面设计、包装设计、网页效果图设计六大类平面设计应用的精彩实用案例。

本书结构清晰、由易到难、案例精美实用、分解详细,文字叙述通俗易懂,与实践结合非常密切。在介绍 Photoshop 各项功能的后面都为读者提供了练一练环节,在每一章学习结束后,为读者提供了举一反三的案例。在介绍实践案例时,在典型案例与素材的选取上,改变了以往软件教材用例散漫和随意的状况,案例的讲解与 Photoshop 中的各种功能紧密结合,具有很强的实用性和较高的技术含量。案例分解为创意分析、创意的表达、创意实现三个层面,并在光盘赠送了所有案例的素材、源文件和效果文件。

本书适合作为本科和高职院校媒体类专业课程的教材,也可以供 Photoshop 的初学者及有一定平面设计经验的读者阅读,同时适合培训班选作平面设计课程的教材。

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 CC 图文设计案例教程 / 阮春燕主编. — 北京: 电子工业出版社, 2017. 2

ISBN 978-7-121-30865-9

I. ①P… II. ①阮… III. ①图象处理软件-高等学校-教材 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第019846号

策划编辑: 贺志洪

责任编辑: 贺志洪

特约编辑: 杨 丽 徐 堃

印 刷: 北京千鹤印刷有限公司

装 订: 北京千鹤印刷有限公司

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: 14.75 字数: 378千字

版 次: 2017年2月第1版

印 次: 2017年2月第1次印刷

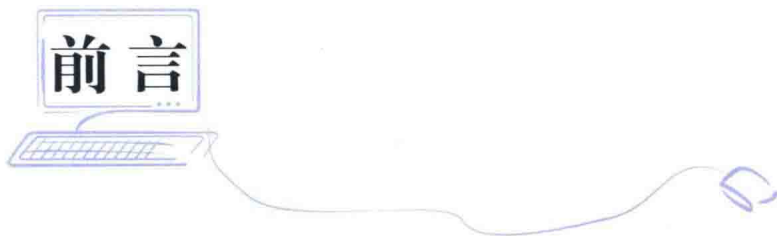
定 价: 57.00元

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, 88258888。

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。

本书咨询联系方式: (010) 88254609 或 hzh@phei.com.cn。

前言



Foreword

电脑图文设计在高等教育中显得越来越重要,在当前我国深化教育改革之时,教育事业必须把德智体美全面发展的高素质劳动者和专门人才放在突出的战略地位。因此与美育有密切关系的电脑图文设计教学也被列为素质教育的一门重要课程。

Photoshop 作为 Adobe 公司旗下最著名的图像处理软件,是我们进行平面设计主要工具,深受广大艺术设计人员和电脑美术爱好者喜爱。

本书内容编写特点:

1. 围绕技术讲解工具

在介绍 Photoshop 使用技术时,不同于一般的教科书按其工具菜单逐项介绍,而是以任务驱动,紧紧围绕任务所需功能介绍相关技术,更具实用性。

2. 内容精选、有针对性

本书以理论够用,突出实践,强调创意为指导原则编写,体现了“实训”特征,强调了应用性和可操作性。

3. 案例精美、实用

本书的案例均经过精心挑选,确保例子实用的基础上精美、漂亮,一方面熏陶读者的美感,一方面让读者在学习享受美的世界。

4. 编写思路符合学习习惯

本书在讲解过程中采用了“知识点+理论实践+实例练习+技术拓展+技巧提示”的模式,符合轻松学习的规律。

本书显著特色:

1. 经过五年教学实践,内容更具代表性

本书作为本校学生的教材编写,在前后经过五年 5 轮教学实践,参考用人单位的反馈要求,不断精练内容得到,所选的内容更符合高校学生的学习习惯和用人单位对毕业生的要求。

2. 资深讲师编著，让图书的质量更有保证

作者系资深的高校教师和经验丰富的行业人员，确保图书“实用”和“好学”。

3. 大量中小实例，通过多动手加深理解

讲解深入浅出，极为详细，中小实例达 90 多个，为的是让读者深入理解，灵活应用。

4. 多种商业案例，让实战成为终极目标

实战篇中给出不同类型的综合应用案例，以便积累实战经验，为工作就业铺路搭桥。

通过本书的学习使学生能够在掌握软件功能和制作技巧的基础上，启发设计灵感，开拓设计思路，提高设计能力。本书提供每课的练习素材、源文件、效果图，可到华信教育资源网（www.hxedu.com.cn）免费下载或向编辑（hzh@phei.com.cn）索取。

本书共 12 章节，其中第 1、2、3、7、8、12 章为阮春燕老师编写，第 4、5、6、11 章为胡秋芬老师编写，第 9、10 章为于宁宁老师编写，本书的编写过程中受到了何海翔院长的大力支持，在此一并表示感谢。由于作者水平有限，疏漏甚至错误之处在所难免，不当之处，敬请同行们批评指正。

阮春燕

2017-1-8

于绍兴

《PHOTOSHOP CC图文设计案例教程》

读者调查表

尊敬的读者：

欢迎您参加读者调查活动，对我们的图书提出真诚的意见，您的建议将是我们创造精品的动力源泉。为方便大家，我们提供了两种填写调查表的方式：

1. 您可以登录 <http://yydz.phei.com.cn>，进入“客户留言”栏目，将您对本书的意见和建议反馈给我们。

2. 您可以填写下表后寄给我们（北京市海淀区万寿路 173 信箱高职分社 邮编：100036）。

姓名：_____ 性别：☐ 男 ☐ 女 年龄：_____ 职业：_____

电话（寻呼）：_____ E-mail：_____

传真：_____ 通信地址：_____

邮编：_____

1. 影响您购买本书的因素（可多选）：

☐ 封面封底 ☐ 价格 ☐ 内容简介、前言和目录 ☐ 书评广告
☐ 出版物名声 ☐ 作者名声 ☐ 正文内容 ☐ 其他_____

2. 您对本书的满意度：

从技术角度	☐ 很满意	☐ 比较满意	☐ 一般	☐ 较不满意	☐ 不满意
从文字角度	☐ 很满意	☐ 比较满意	☐ 一般	☐ 较不满意	☐ 不满意
从排版、封面设计角度	☐ 很满意	☐ 比较满意	☐ 一般	☐ 较不满意	☐ 不满意

3. 您最喜欢书中的哪篇（或章、节）？请说明理由。

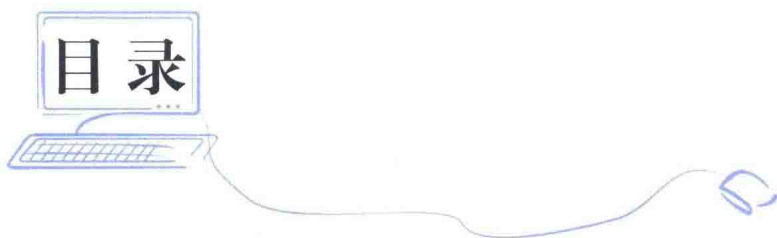
4. 您最不喜欢书中的哪篇（或章、节）？请说明理由。

5. 您希望本书在哪些方面进行改进？

6. 您感兴趣或希望增加的图书选题有：

邮寄地址：北京市海淀区万寿路 173 信箱 贺志洪 收 邮编：100036

编辑电话：（010）88254609 E-mail：hzh@phei.com.cn



技术篇

C o n t e n t s

第1章 平面设计相关知识 /03

- 1.1 色彩相关知识 /03
- 1.2 图像的颜色模式 /08
- 1.3 溢色 /14
- 1.4 位图与矢量图 /15
- 1.5 像素与分辨率 /17
- 1.6 版式相关知识 /18
- 1.7 印刷的相关知识 /23

第2章 抠图技巧 /28

- 2.1 基本抠图工具 /28
- 2.2 智能抠图 /30
- 2.3 飞扬头发抠图——通道 /37
- 2.4 路径抠图 /38

第3章 色彩和色调 /40

- 3.1 调整命令概览 /40
- 3.2 快速调整图像 /42
- 3.3 图像的影调调整 /47
- 3.4 图像色调调整 /55
- 3.5 特殊色调调整 /70
- 3.6 调色案例与分析 /76

第4章 图片合成技术 /82

4.1 图层 /82

4.2 蒙版 /92

4.3 图像合成案例解析 /96

第5章 路径与矢量工具 /100

5.1 路径概述 /100

5.2 路径常用操作 /102

5.3 路径案例 /108

第6章 通道 /113

6.1 通道概述 /113

6.2 通道常用操作 /115

6.3 通道案例分析 /117

实践篇

第7章 广告标志设计 /129

7.1 标志设计基础 /129

7.2 产品标志设计 /131

7.3 企业标志设计 /135

第8章 广告文字设计 /139

8.1 文字设计原则 /139

8.2 五彩文字设计 /142

8.3 立体文字设计 /144

8.4 变形文字设计 /150

第9章 海报设计 /157

- 9.1 海报概述 /157
- 9.2 电影海报设计 /166
- 9.3 商业海报设计 /168
- 9.4 公益海报设计 /170

第10章 封面设计 /176

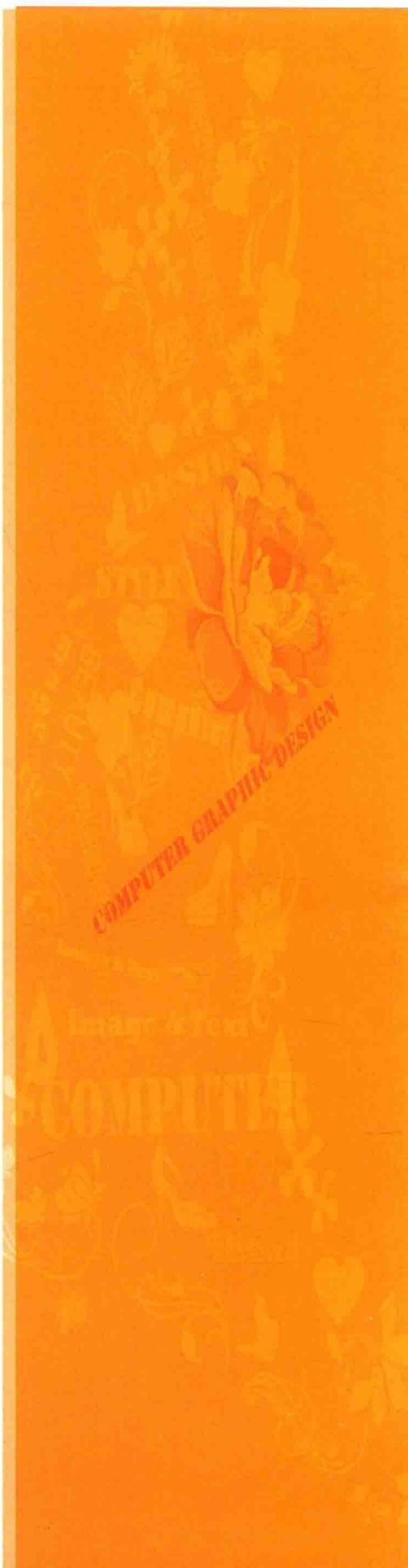
- 10.1 概述 /176
- 10.2 宣传画册封面设计 /183
- 10.3 时尚杂志封面设计 /193
- 10.4 书籍封面设计 /198

第11章 包装设计 /203

- 11.1 包装设计概述 /203
- 11.2 CD包装设计 /205
- 11.3 MP3包装盒设计 /209

第12章 网页设计 /214

- 12.1 网页设计概述 /214
- 12.2 旅游公司网页设计 /218
- 12.3 个人网站首页设计 /223



技术篇

第1章 平面设计相关知识

- 1.1 色彩相关知识
- 1.2 图像的颜色模式
- 1.3 溢色
- 1.4 位图与矢量图
- 1.5 像素与分辨率
- 1.6 版式相关知识
- 1.7 印刷的相关知识

第2章 抠图技巧

- 2.1 基本抠图工具
- 2.2 智能抠图
- 2.3 飞扬头发抠图——通道
- 2.4 路径抠图

第3章 色彩和色调

- 3.1 调整命令概览
- 3.2 快速调整图像

3.3 图像的影调调整

3.4 图像色调调整

3.5 特殊色调调整

3.6 调色案例与分析

第4章 图片合成技术

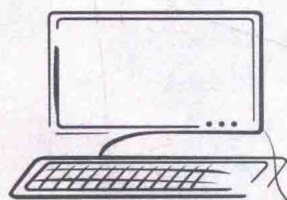
- 4.1 图层
- 4.2 蒙版
- 4.3 图像合成案例解析

第5章 路径与矢量工具

- 5.1 路径概述
- 5.2 路径常用操作
- 5.3 路径案例

第6章 通道

- 6.1 通道概述
- 6.2 通道常用操作
- 6.3 通道案例分析



Photoshop CC
图文设计案例教程



第 1 章 平面设计相关知识

本章学习要点：

- 掌握颜色模式的我与切换方法
- 了解色域与溢色
- 了解位图与矢量图
- 了解像素与分辨率
- 了解印刷相关知识

1.1 色彩相关知识

色彩作为事物最显著的外貌特征，能够首先引起人们的关注。色彩也是平面作品的灵魂，是设计师进行设计时最活跃的元素。它不仅为设计增添了变化和情趣，还增加了设计的空间感。如同文字能向我们传达信息一样，色彩提供的信息更多。记住色彩具有的象征意义是非常重要的，例如红色往往让人联想起火焰，因而使人觉得温暖并充满力量，颜色会影响作品的情趣和人们的回应程度。

1.1.1 色与光的关系

我们生活在一个多彩的世界里。白天，在阳光的照耀下，各种色彩争奇斗艳，变化无穷。但在漆黑的夜晚或暗处，不但看不见物体的颜色，连物体的外形也分辨不清。可见，没有光就没有色，光是色的源泉，色是光的表现。

由于光的存在并通过其他媒介的传播，反映到我们的视觉之中，我们才能看到色彩。光是一种电磁波，有着极宽广的波长范围，人的眼睛可以感知的电磁波波长一般在400~700nm，因此这一范围的电磁波也被称为可见光。光可分出红、橙、黄、绿、青、蓝、紫的色光，如图 1-1 所示。

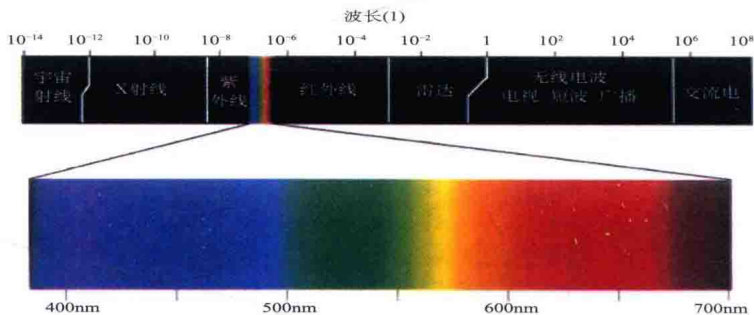


图 1-1 不同波长的光

1.1.2 光源色、物体色、固有色

1. 光源色

同一物体在不同的光源下将呈现出不同的色彩，例如，在红光照射下的白纸呈红色，绿光照射下呈绿色。因此，光源色光谱的变化，必然对物体色产生影响。



图 1-2 不同光源下同一物品

2. 物体色

光线照射到物体上以后，会产生吸收、反射、透射等现象。而且，各种物体都具有选择性地吸收、反射、透射色光的特性。以物体对光的作用而言，大体可分为不透光和透光两类。通常称之为不透明物体和透明物体。不透明物体的颜色是由它所反射的色光决定的；透明物体的颜色是由它所透过的色光决定的。



图 1-3 物体色

3. 固有色

由于每一种物体对各种波长的光都具有选择性地吸收、反射、透射的特殊功能，所以它们在相同条件下（如光源、距离、环境等因素），就具有相对不变的色彩差别。人们习惯把白色阳光下物体呈现的色彩效果称为物体的“固有色”。严格地说，所谓的固有色应是指“物体固有的物理属性”在常态光源下产生的色彩。

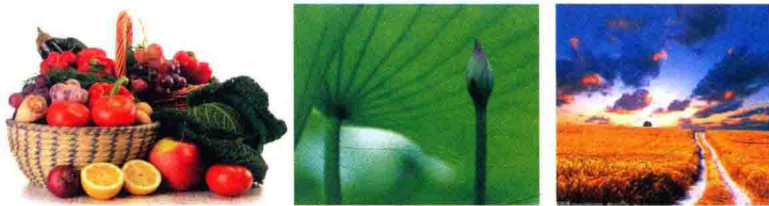


图 1-4 固有色

1.1.3 色彩构成

1. 色光三原色

红、绿、蓝被称为色光三原色。两两混合可得到更亮的中间色——yellow（黄）、cyan（青）、magenta（品红，或者洋红、紫红），3种等量组合可得到白色。补色是指完全不含另

一种颜色的颜色。例如，红和绿混合成黄色，因为完全不含蓝色，所以黄色的补色是蓝色。两种等量补色混合也形成白色，如图 1-5 所示。

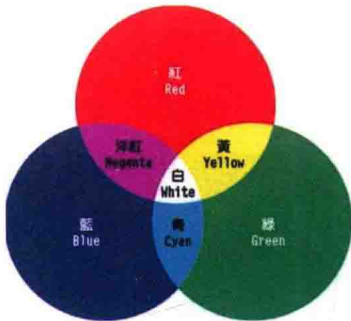


图 1-5 色光三原色

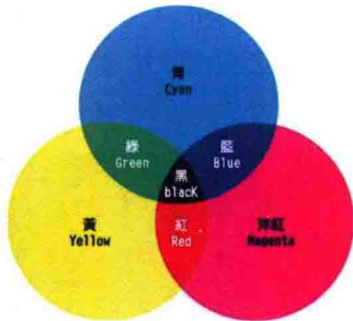


图 1-6 印刷三原色

2. 印刷三原色

我们看到的印刷色，实际上是纸张反射的光线。颜料是吸收光线，不是光线的叠加，因此颜料的三原色就是能够吸收 RGB 三原色的颜色，即青、品红、黄（CMY），它们就是 RGB 的补色。例如，将黄色颜料和青色颜色混合起来，因为黄色颜料吸收蓝光，青色颜料吸收红光，只有绿光反射出来，这就是黄色颜料加青色颜料形成绿色的道理，如图 1-6 所示。

1.1.4 色彩的三属性

色彩的三属性，即色相、明度、纯度。

1. 色相

颜色的相貌，用于区别颜色的种类。色相只与颜色的波长有关，当某颜色的明度、纯度变化时，其波长不会变，即色相不变，如图 1-7 所示。



图 1-7 色相不同的物品

2. 明度

色彩的明暗程度，亦即深浅差别，也称为“亮度”。色彩的明度差别包括两方面：一是指某一色相的深浅变化，如粉红、大红、深红都是红，但一种比一种深；二是指不同色相存在的明度差别，如六标准色中黄最浅，紫最深，橙和绿、红和蓝处于相近的明度之间，如图 1-8 所示。



图 1-8 明度推移

3. 纯度

纯度是指各色彩中包含的单种标准色成分的多少。纯色色感强，即色度强，所以纯度也是色彩感觉强弱的标志。例如，非常纯粹的蓝、蓝色、较灰的蓝，如图 1-9 所示。



图1-9 纯度推移

1.1.5 色彩的混合

色彩的混合有加色混合、减色混合和中性混合 3 种形式。

1. 加色混合

在对已知光源的研究过程中，人们发现色光的三原色与色料的三原色有所不同，色光的三原色为红（略带橙味）、绿、蓝（略带紫味）。而色光三原色混合的间色（红紫、黄、绿青）相当于色料的三原色。当两种以上的色光混合在一起时，明度提高，混合色的明度相当于参与混合的各色明度之和，故称之为加色混合，也叫色光混合。三原色色光混合具有的规则，如图 1-10 所示。

红光 + 绿光 = 黄光
红光 + 蓝光 = 品红光
蓝光 + 绿光 = 青光
红光 + 绿光 + 蓝光 = 白光



图1-10 加色法

青色 + 品红色 = 蓝色
青色 + 黄色 = 绿色
品红色 + 黄色 = 红色
品红色 + 黄色 + 青色 = 黑色



图1-11 减色法

3. 中性混合

中性混合是指混合色彩既没有提高，也没有降低的色彩混合。中性混合分为色盘旋转混合（简称旋转混合）与空间视觉混合（简称空间混合）两种。

(1) 旋转混合

在圆形转盘上贴上两种或多种色纸，并使圆盘快速旋转，即可产生色彩混合的现象，我

们称之为旋转混合。例如，把红、绿色料均匀地涂在圆盘上，然后旋转圆盘，即可使其呈现黄金色，如图 1-12 所示。

(2) 空间混合

空间混合是指将两种以上颜色并置在一起，当它们在视网膜上的投影小到一定程度时，这些不同的颜色刺激就会同时作用到视网膜上非常接近部位的感光细胞，以致眼睛很难将它们独立地分辨出来，就会在视觉中产生色彩的混合，这种混合称空间混合，又称并置混合，如图 1-13 所示。

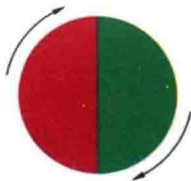


图 1-12 旋转混合

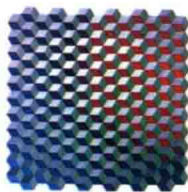


图 1-13 空间混合

1.1.6 色彩空间

色彩空间是指某种显示设备所能表现的各种色彩的集合。色彩空间越广阔，能显示的色彩种类就越多，色域范围也就越大，如图 1-14 所示。

许多人都知道在绘画时可以使用红色、黄色和蓝色这 3 种原色生成不同的颜色，这些颜色就定义了一个色彩空间。我们将品红色的量定义为 X 轴，青色的量定义为 Y 轴，黄色的量定义为 Z 轴，这样就得到了一个三维空间，每种可能的颜色在这个三维空间中都有一个唯一的位置。

CMYK 和 RGB 是两种不同的色彩空间，CMYK 是印机和打印机等输出设备上常用的色彩空间；而 RGB 则又被细分为 Adobe RGB、Apple RGB、ColorMatch RGB、CIE RGB 和 sRGB 等多种不同的色彩空间。其中 Apple RGB 是苹果公司的苹果显示器默认的色彩空间，普遍应用于平面设计及印刷的照排；CIE RGB 是国际色彩组织制定的色彩空间标准。对数码相机来说，以 Adobe RGB 和 sRGB 这两种色彩空间最为常见。

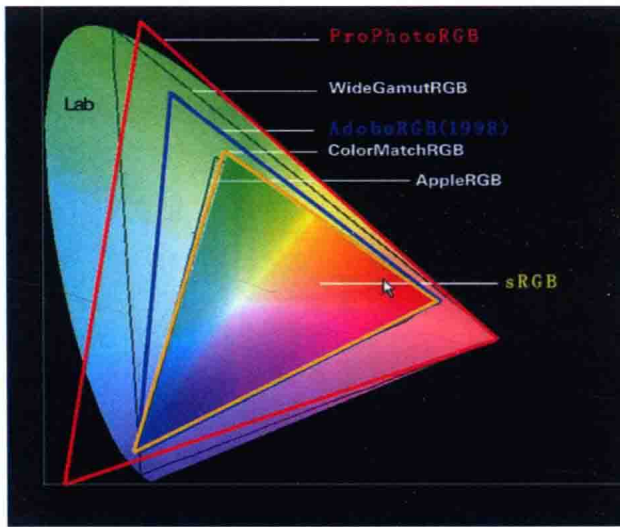


图 1-14 色彩空间示意图

1.1.7 用色的原则

色彩是视觉最敏感的东西。色彩的直接心理效应来自于色彩的物理光刺激对人的心理产生的影响。一幅优秀的作品最吸引人的地方就是来自于色差对人们感观的刺激。当然，平面设计作品通常是由很多种颜色组成的，优秀的作品离不开合理的色彩搭配。丰富的颜色能够使作品看起来更吸引人，但是一定要把握住“少而精”原则，即颜色搭配尽量要少，这样画面才不会显得杂乱。当然特殊情况除外，如要表现绚丽缤纷、丰富等效果时，色彩就需要多一些。一般来说，一幅图像中色彩不宜太多，不宜超过 5 种。

技术拓展:

基本配色理论, 如图 1-15 所示。



图 1-15 色彩设计示例

1.2 图像的颜色模式

1.2.1 位图模式

位图模式只有纯黑和纯白两种颜色, 适合制作艺术样式或用于创作单色图形。彩色图像转换为该模式后, 色相和饱和度信息都会被删除, 只保留亮度信息。只有灰度和双色调模式才能够转换为位图模式。

打开一个 RGB 模式的彩色图像, 如图 1-16 所示, 执行“图像”→“模式”→“灰度”命令, 先将它转换为灰度模式, 再执行“图像”→“模式”→“位图”命令, 打开“位图”对话框, 如图 1-17 所示。在“输出”选项组中设置图像的输出分辨率, 然后在“方法”选