



21 世纪高等教育
数字艺术类规划教材

平面设计 经典实例教程 (Photoshop +Illustrator)

李晓飞 朱荣 ◎ 主编
肖月宁 陈燕 贾成净 徐琦 ◎ 副主编

内容丰富

全书分为软件技术应用篇、基础理论篇和综合应用篇。软件技术应用篇有 46 个配套实例，综合应用篇包含照片设计、多媒体课件页面的版式设计、包装盒设计、画册设计 4 个大的综合案例

边学边练

每章在讲解工具和命令的同时，采用平面设计案例作为学习的指引，让读者循序渐进，举一反三，有针对性地强化对软件的使用和对平面设计规律的运用

实用性强

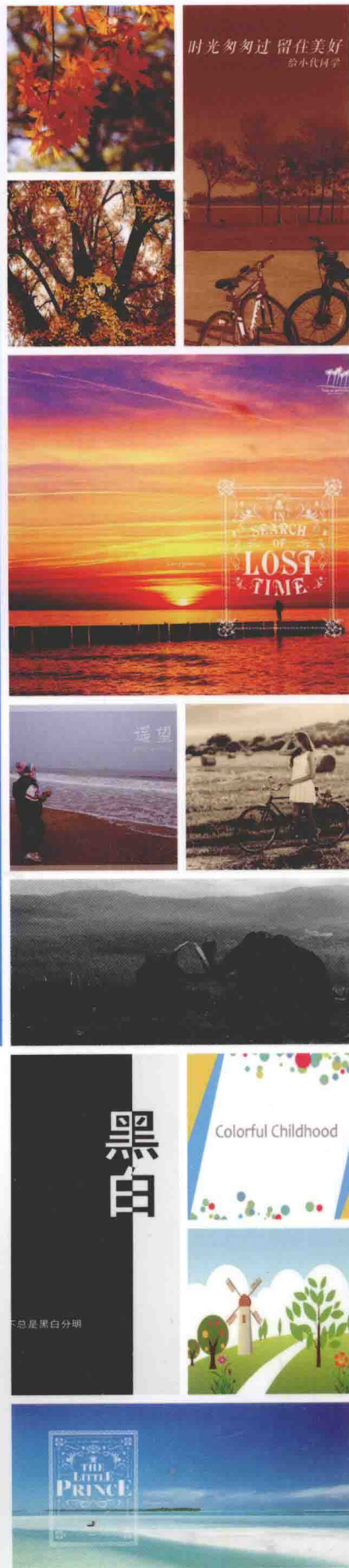
全书精挑细选教学案例，穿插简明易懂的设计思路，安排课后习题启发读者的创新思维

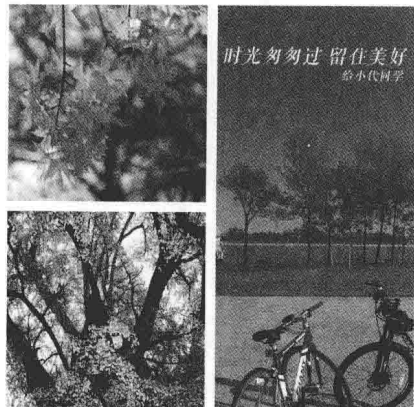


中国工信出版集团

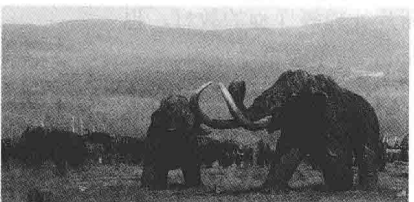
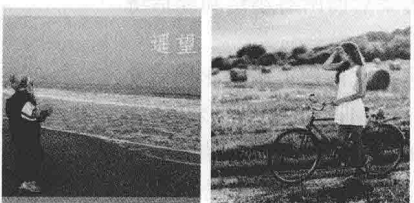


人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS





时光匆匆过 留住美好
给小代同学



Colorful Childhood



平面设计

经典实例教程

(Photoshop +Illustrator)

李晓飞 朱荣 ◎ 主编

肖月宁 陈燕 贾成净 徐琦 ◎ 副主编

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

平面设计经典实例教程: Photoshop+Illustrator /
李晓飞, 朱荣主编. — 北京: 人民邮电出版社, 2016. 8
21世纪高等教育数字艺术类规划教材
ISBN 978-7-115-42141-8

I. ①平… II. ①李… ②朱… III. ①图象处理软件
—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第085720号

内 容 提 要

本书以教授学生平面设计知识和培养学生相关技能为核心, 以设计实例为导向, 讲解平面设计的方法和技巧。全书共14章, 分为上、中、下三篇。上篇是软件技术应用, 共7章, 包括图形图像数字化的基础知识、Photoshop 选区基础、Photoshop 图层基础、Photoshop 画笔绘图和图案设计、Photoshop 通道的用法、图片的修正和颜色调整、Adobe Illustrator 绘图基础。中篇是平面设计的基础理论, 共3章, 包括文字设计与编排、图形图像、点线面。下篇是平面设计的综合实践, 共4章, 包括照片设计、多媒体课件页面版式设计、包装盒设计、画册设计。在每章后面附有小结和课后练习, 使读者及时回顾并强化本章的内容。

本书从设计的角度出发, 把对平面设计理论的学习以及软件的使用转换成切实可用的实例, 实例的设计面向社会需求和教学内容体系。每个实例由效果图展示、实例分析、设计思路、涉及的知识技能、实现步骤等部分组成。软件的讲解围绕着设计实例来进行, 不求软件各种操作方法的面面俱到, 但求通用常用、简洁精炼, 关注设计思维的训练, 在软件使用中关注设计的相关理论。

本书适合作为高等院校平面设计、平面广告设计、图文设计、数码图片处理等课程的教材, 也可以作为各类社会培训学校相关专业的教材, 同时还供 Photoshop、Illustrator 初学者自学使用。

-
- ◆ 主 编 李晓飞 朱 荣
 - 副 主 编 肖月宁 陈 燕 贾成净 徐 琦
 - 责任编辑 吴 婷
 - 责任印制 沈 蓉 彭志环
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
 - 邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 中国铁道出版社印刷厂印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16 彩插: 2
 - 印张: 19 2016年8月第1版
 - 字数: 460千字 2016年8月北京第1次印刷
-

定价: 46.00 元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315



1-5



JPG



GIF



PNG

1-32



1-38



2-7



2-57



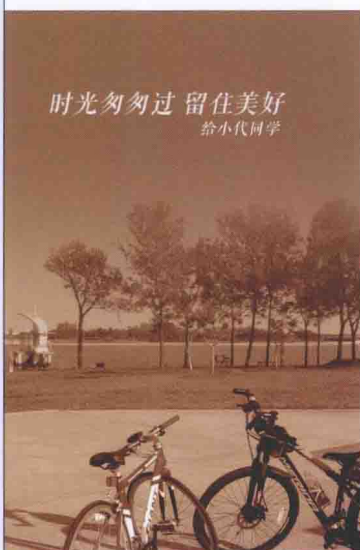
3- 实例 1 黑白双色字



3- 实例 4 替换背景 1



3- 实例 5 衬衫加图案效果图



3- 实例 6 融入背景



3- 实例 7 杂志样本 01



4- 实例 1 效果图



4- 实例 3 效果图



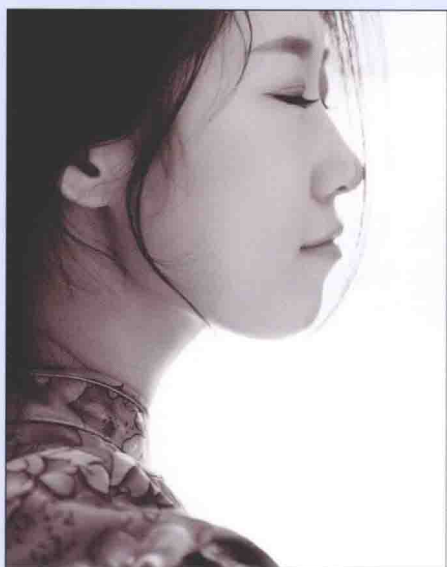
4- 实例 5 效果图 -1



5- 实例 1 效果图



5- 实例 2 效果图



5- 实例 5 效果图



5- 实例 4 效果图



6- 实例 2 效果图



6- 实例 7 效果图



6- 实例 10 效果图



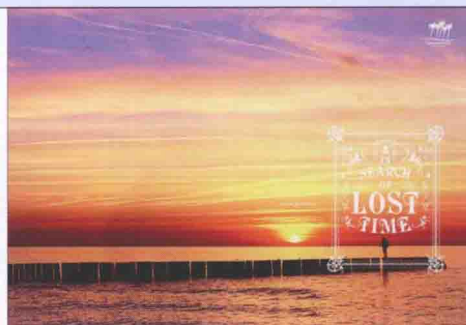
6- 实例 11 效果图



8-21



10-15



10-23-1



10-23-2



10-39-1



10-39-2



11-1-2



12-10



12-11



14-15

平面设计是在二维空间中充分调用图形图像、文字、色彩等视觉元素，对其进行排列组合，以实现准确传达信息的手段。在当今的读图时代，广告、印刷、出版、教学、艺术等多个行业都需要平面设计的专门人才。本书以计算机为平面设计的工具平台，由浅入深讲解图形图像、文字的属性及特点，把图文的设计与编排做得美观实用。

特点

本书结合编者们十多年的教学经验，体现了学习的渐进过程，具有如下特点。

- 采用实例教学：在实例的选择与设计方面，注重其针对性和实用性。通过典型实例的学习与讲解，引导学生掌握软件的使用技术、方法和技巧，且每一个实例都与本节知识密切相关。在实例中把技术与艺术相结合，把设计理论和实践相结合。

- 立足设计理念：平面设计软件功能强大，操作命令丰富多样。本教材针对软件的使用不求大而全，但求少而精，以培养学生的创新思维。只要能完成设计主题，可以自行选择最合适的软件和操作技法。

- 重视分析思路：设计思路是制作的基础，每种效果可能有多种实现方法，殊途同归。本教材把设计实例中的思路列举出来，引导学生思考，培养解决问题的能力。

- 注重总结技巧：在实例的讲解中穿插了大量的提示和技巧，引起学生重视，少走弯路，融会贯通。

- 加强学习拓展：在每章后面附有课后练习，使读者及时回顾并应用本章的内容去完成设计主题。

- 语言通俗易懂：讲解清楚，前后呼应，用最少的文字、最易懂的语言讲解每一项操作和实例，使学习更轻松。

- 为便于学习，将本书配有的所有教材、效果图及源文件、字体文件包等学习材料全部放到百度云盘中，供读者进行下载，网址为 <http://pan.baidu.com/s/1skai9Wh>。

本书主要讲述图形图像的数字化基础知识、Photoshop 图像处理、Illustrator 图形绘制、文字设计技法、图形图像编排的方式、图文的排版方式等内容，其中图像、文字要素的编辑、设计与编排是重点。参考学时为 40~56 学时，建议采用理论实践一体化教学模式，使学生多观察、勤思考、多模仿，最终走向创新。各教学内容板块的参考学时见学时分配表。

学时分配表

分 类	课 程 内 容	学 时
基础知识	图形图像数字化的基础知识	2~4
图形图像设计	利用 Photoshop 设计并处理图像	10~12
	数码照片修改调色专题	2~4
	利用 Illustrator 设计并绘制图形	6~8
	图形图像的分类与应用	2~4

续表

分 类	课 程 内 容	学 时
文字设计	文字的设计	6~8
抽象图形设计	点线面等抽象元素的应用	4~6
综合实践	综合设计实践	8~10
学时总计		40~56

教学建议

对于初学者，学习上篇的时候建议从第1章开始，按顺序进行。对于具备 Photoshop 相关基础知识的读者也可以跳跃式学习。在学习的任意阶段都可以浏览中篇的理论知识。下篇是设计实践，用作最后阶段的综合训练。

致谢

本书由李晓飞和朱荣主编，肖月宁、陈燕、贾成净、徐琦任副主编。李晓飞负责第2、4、7、8、11、12、13、14章的编写，朱荣负责第1、6章的编写，肖月宁负责第10章的编写，陈燕负责第9章的编写，贾成净负责第3章的编写、徐琦负责第5章的编写，最后由李晓飞、朱荣、肖月宁统稿。感谢王永、李艳梅等老师提供的照片及各年级同学的作业，感谢姜乐萱、王晨阳、李清蕊等小朋友作为照片拍摄模特，特别感谢姜乐萱手绘的漫画、国画等素材。中篇理论部分涉及网络下载的各种图片实例，在此向诸位网友和原作者表示衷心感谢。

说明

由于编者知识背景和编写经验有限，虽然倾注了大量心血，但书中难免有欠妥和错误之处，恳请各位读者和专家批评指正。本书的出版终于可以将我们多年来从教学和交流中得到的一点点经验与大家分享，但愿能为大家提供一点帮助！

编 者

2016年1月于日照

目录

CONTENTS

上篇 软件技术应用

第 1 章 图形图像数字化的基础知识	2	1.5 Photoshop和Illustrator简介	19
1.1 计算机中图形图像的分类	3	1.5.1 Photoshop CC 的界面和功能	19
1.1.1 位图的定义与特点	3	1.5.2 Photoshop 新建文件设置	21
1.1.2 矢量图的定义与特点	4	1.5.3 查看或更改图像的分辨率	23
1.2 分辨率的设置	5	1.5.4 Illustrator CC 的界面和功能	23
1.2.1 图像的分辨率	5	1.5.5 Illustrator 新建文件设置	24
1.2.2 屏幕显示分辨率	5	本章小结	26
1.2.3 输出设备的分辨率	6	课后练习	26
1.3 色彩模式	9	第 2 章 Photoshop 选区基础	27
1.3.1 RGB 模式	9	2.1 创建简单选区	28
1.3.2 CMYK 模式	10	2.1.1 选框工具	28
1.3.3 HSB 模式	11	实例 1 给照片添加边框和文字	29
1.3.4 索引模式	12	2.1.2 套索工具	32
1.3.5 灰度模式	12	实例 2 设计“海滨印象”笔记本封面	33
1.3.6 位图模式	13	2.1.3 快速选择工具和魔棒工具	34
1.3.7 色彩模式之间的相互转换	13	实例 3 改变照片的背景色	37
1.4 常用的图形图像文件格式	14	2.2 创建文字选区	39
1.4.1 PSD 格式	14	实例 4 制作图片字“致青春”	39
1.4.2 JPG 格式	15	2.3 选区的编辑	41
1.4.3 GIF 格式	15	2.3.1 选区的羽化	41
1.4.4 PNG 格式	16	实例 5 给照片添加柔化边框	42
1.4.5 TIFF 格式	17	2.3.2 选区的运算	43
1.4.6 BMP 格式	17	实例 6 制作奥运五环	44
1.4.7 AI 格式	17	实例 7 综合实例 制作 PowerPoint 演讲稿首页	45
1.4.8 CDR 格式	17	本章小结	47
1.4.9 EPS 格式	18		
1.4.10 PDF 格式	18		
1.4.11 格式的保存和转换	19		

课后练习	48	4.2 自定义画笔	84
第3章 Photoshop 图层基础	49	实例 2 设计“SPRING IS COMING” 文字	85
3.1 图层的创建和合并	50	实例 3 设计“汇聚我们的爱”海报	87
3.1.1 新建图层	50	4.3 画笔文件的载入和保存	87
3.1.2 合并图层和盖印图层	52	4.4 利用自定义形状工具绘图	88
实例 1 制作“黑白”双色文字	53	实例 4 制作圣诞节贺卡	89
3.2 图层的复制	55	4.5 图案的定义和填充	91
实例 2 制作“花语”的信笺	55	实例 5 设计“大明超市”装饰墙板 图片	92
3.3 图层的变换和重复变换	57	实例 6 设计方格女衫图案	94
实例 3 设计旋转图案	59	4.6 用钢笔绘制曲线图	95
3.4 图层蒙版的应用	61	4.6.1 路径的含义、特点和功能	95
3.4.1 创建图层蒙版	61	4.6.2 用钢笔工具绘图	96
3.4.2 编辑图层蒙版	62	实例 7 绘制心形	97
3.4.3 图层蒙版的功能	62	4.7 对路径描边	100
实例 4 替换复杂的人像背景	63	实例 8 设计邮票齿孔效果	100
3.5 图层样式的应用	66	4.8 渐变色的设置与填充	102
3.5.1 图层样式的特点	67	4.8.1 渐变的类型	102
3.5.2 图层样式的添加方法	67	4.8.2 渐变的编辑	103
3.5.3 图层样式的种类	67	实例 9 制作渐变字	104
3.5.4 图层样式的复制与删除	70	本章小结	105
3.6 图层的混合模式	70	课后练习	105
3.6.1 混合模式的含义与类型	70	第5章 Photoshop 通道的用法	106
3.6.2 正片叠底	71	5.1 通道的分类	107
实例 5 给白 T 恤添加图案	72	5.2 利用颜色通道取色与调色	108
3.6.3 滤色	73	5.2.1 认识颜色通道	108
3.6.4 明度	74	5.2.2 印刷中的 CMYK 设置	110
实例 6 把图片融入到背景色中	74	5.2.3 利用单个通道调色	110
实例 7 设计电子杂志内容页面	75	5.2.4 利用通道混合器调色	113
本章小结	77	实例 1 春色变秋色	115
课后练习	78	5.3 利用 Alpha 通道创建复杂选区	116
第4章 Photoshop 画笔绘图和 图案设计	79	5.3.1 Alpha 通道的创建和编辑	116
4.1 画笔工具的参数设置	80	5.3.2 利用 Alpha 通道抠图	118
4.1.1 画笔笔尖形状	80	实例 2 带有发丝的人像替换背景	120
4.1.2 形状动态	81	5.3.3 利用 Alpha 通道结合滤镜制作 特效	124
4.1.3 颜色动态	81	实例 3 制作下雨效果	126
4.1.4 散布	82	5.4 通道的计算	128
实例 1 设计“Colorful Childhood”PPT 背景图	83		

实例 4 把象群彩照换背景并变成黑白	128
5.5 利用通道制作黑白照片	130
实例 5 把女孩彩照变黑白	131
本章小结	132
课后练习	133
第 6 章 图片的修正和颜色调整	134
6.1 使用仿制图章消除或添加物体	135
6.1.1 仿制图章工具的使用方法	135
6.1.2 仿制图章工具的参数设置	135
实例 1 去除照片中多余的物体	137
实例 2 去掉海边照片多余的人物	138
6.2 使用修复画笔美化人像	140
实例 3 人像面部美化	141
6.3 使用磨皮滤镜美白皮肤	142
实例 4 人像面部美白	142
6.4 利用裁剪工具设置照片的尺寸	143
实例 5 把一张照片设置为 7 英寸的冲印尺寸	144
6.5 调整颜色亮度	146
实例 6 利用曲线调整亮度	147
6.6 调整颜色饱和度	148
实例 7 把照片颜色变得浓郁	150
6.7 调整颜色种类	151
实例 8 把蓝色连衣裙变为玫红色	151
实例 9 把男孩的衣服替换为指定的颜色	153
实例 10 把单色的花朵调整为五颜六色	154
6.8 利用“渐变映射”调整颜色	157
实例 11 把照片整体调整成怀旧色调	158
本章小结	159

课后练习	159
第 7 章 Adobe Illustrator CC 绘图基础	161
7.1 文件的新建和保存、页面修改	162
7.2 常用的绘图工具	163
7.2.1 直线段工具组	163
7.2.2 矩形工具组	165
7.2.3 铅笔工具组	166
7.3 颜色填充和描边	168
7.4 图形对象的编辑	169
7.4.1 选择和移动对象	169
7.4.2 修改图形的形状	171
实例 1 绘制卡通女孩	173
7.5 画笔绘图	175
7.6 定义图案	177
实例 2 图案设计	179
7.7 图形的变形与修整	183
实例 3 设计组合图形	183
7.8 路径文字	185
7.8.1 点文字	185
7.8.2 区域文字	186
7.8.3 路径文字	186
实例 4 设计心形文字	187
实例 5 设计“隆重开业”文字	188
7.9 符号的应用	191
实例 6 绘制田园风光矢量图	192
7.10 Illustrator 和 Photoshop 的相互调用	194
实例 7 旅游宣传单设计	194
本章小结	198
课后练习	198

中篇 平面设计的基础理论

第 8 章 文字设计与编排	200
8.1 文字的基本属性	201
8.1.1 字体的特征	201

8.1.2 文字的大小	205
8.2 文字的设计原则	206
8.2.1 易读性	206

8.2.2 瞩目性	208
8.2.3 一致性	209
8.3 文字的设计方法	209
8.3.1 分割重组文字	209
8.3.2 文字的笔划修改	210
8.3.3 正负相关文字	211
8.3.4 双色文字	212
8.3.5 描边文字	213
8.4 文字的编排设计	214
8.4.1 字距、行距、分栏	214
8.4.2 文字编排的对齐	216
8.4.3 文字编排的方向性	218
8.4.4 文字编排中的对比	219
8.4.5 文字编排格式的一致性	219
本章小结	220
课后练习	220
第9章 平面设计中的图形图像	221
9.1 图形图像的分类	222
9.1.1 手绘插画	222
9.1.2 摄影照片	223
9.1.3 抽象图形	224
9.2 图形图像的表现形式	225
9.2.1 方形图	225
9.2.2 退底图	226
9.2.3 轮廓图	227
9.2.4 边框图	229
9.2.5 满版图	230
9.3 图片之间的关系	230
9.3.1 对齐	230
9.3.2 叠压	232
9.3.3 散点排列	232
9.4 图片和文字的关系	233
9.4.1 文字对齐图片	233
9.4.2 文字叠压在图片上方	234
9.4.3 文字绕图排列	234

本章小结	235
课后练习	235
第10章 平面设计中的点线面	236
10.1 点的概念和表现形式	237
10.1.1 点的形态	237
10.1.2 点的相对性	238
10.1.3 点的特征	238
10.2 点的视觉功能	239
10.2.1 形成视觉焦点, 引导视觉 流程	239
10.2.2 用点装饰画面	240
10.2.3 点的聚集成新的图形	240
10.3 线的概念和表现形式	241
10.3.1 线的形态	241
10.3.2 线的特征	243
10.4 线的视觉功能	244
10.4.1 用线条创造视觉焦点, 引导视线	244
10.4.2 用线条构成图形图像	245
10.4.3 用线条划定边界	246
10.4.4 用线条创设错视效果	247
10.5 面的形态与特征	247
10.6 面的视觉功能	248
10.6.1 图底关系	248
10.6.2 衬托主体	249
10.6.3 丰富版面的层次	250
10.6.4 表现透视空间	250
10.7 图形组合的基本形式	251
10.7.1 重复	251
10.7.2 特异	252
10.7.3 渐变	253
10.7.4 发散	253
本章小结	254
课后练习	254

下篇 平面设计的综合实践

第11章 照片设计	256
11.1 证件照的排版	257

11.2 照片的合并拼接	260
11.3 设计儿童照片模板	264

课后练习	266
第 12 章 多媒体课件页面的版式设计	267
12.1 多媒体课件的页面类型	268
12.2 多媒体课件首页的经典版式	268
12.3 多媒体课件内容页的经典版式	271
12.4 多媒体课件《我不是完美小孩》的设计	272
课后练习	276

第 13 章 包装盒设计	277
13.1 设计商品包装盒效果图	278
13.2 设计礼品盒效果图	281
课后练习	284
第 14 章 画册设计	285
14.1 设计“寻常生活印象”主题画册	286
14.2 设计“传媒耕耘20年”院庆画册	289
课后练习	293

上 篇

软件技术应用

第1章

图形图像数字化的基础知识

学习目标

- 掌握位图与矢量图的特点与应用。
- 掌握不同的分辨率的概念，了解常用的输出设备的分辨率。
- 掌握常见的色彩模式的特点和用途。
- 掌握常见的图像文件格式的特点和用途。
- 了解常用的平面设计软件。

当我们阅读报纸杂志的时候，当我们浏览网页的时候，当我们逛街购物的时候，我们会发现生活已经被各种各样的平面设计作品包围了。报纸、杂志、网页、海报、传单、包装、墙体、站牌等媒介上的精美画面在吸引着我们的目光，也让我们体会到图像在信息传达方面的快速、高效和感染力。要掌握这些图片的设计与制作，不仅需要掌握平面设计的基本知识，还要掌握常用软件的功能操作，而其中图形图像数字化的相关概念和理论是作图的基础。如果掌握了这些知识，则能够运用软件制作出满足需要的作品，否则会事倍功半。



1.1 计算机中图形图像的分类

从图形图像的生成、显示、处理、存储的数据运算机制角度,我们将图形图像常分成位图和矢量图,它们各有自己的特点和用途。

1.1.1 位图的定义与特点

位图也叫点阵图、光栅图、像素图,是由许多像素组合而成的。其中每个像素的颜色属性用一组二进制数值来表示,所有的像素构成一个二维矩阵。像素有两种属性,一是像素具有特定的位置,二是像素具有可以用“位”来度量的颜色深度。当放大位图时,可以看见赖以构成整个图像的无数单个方块,它们以行和列的方式排列,如图 1-1 所示,把左图放大之后,可以出现右图的结果,可以看到锯齿状的边缘和块状结构的过渡,每个“像素”都是一个正方形的色块。事实上,“像素”是一个纯理论的概念,它没有形状也没有尺寸,看不见摸不着,只存在于理论计算中。常用的位图处理软件有 Adobe Photoshop、Corel Painter 以及美图秀秀、光影魔术手等软件,不同的软件各有其功能优势。简单来说,Adobe 公司 Photoshop 的优势在于图像编辑、图像合成、校色调色;Corel 公司 Painter 软件的优势是绘图,它能够给使用者全新的数字化绘图体验,更接近手工素描、绘画的表现;而美图秀秀、光影魔术手等都是方便快捷的小工具,能够利用集成的命令快速高效地一键改变图片的大小、特效等。

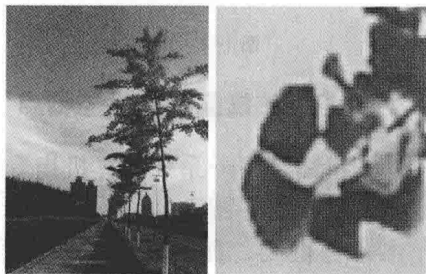


图 1-1 位图示例

在处理位图图像时,所编辑的是像素而不是对象或形状,它的大小和质量取决于图像中像素点的多少。每平方英寸中所含像素越多,图像越清晰,颜色之间的混合也越平滑。计算机存储位图图像,实际上是存储图像的各个像素的位置和颜色等信息,所以图像越清晰,像素越多,相应的存储容量也越大。

位图的每个像素都有颜色值,适合表现比较细致、层次和色彩比较丰富、包含大量细节的图像,比如人像图、风景图等。我们用数码相机拍摄的照片都是位图。每个像素的颜色要有一定的数据量,占据的存储空间较大,不适宜进行随意更改大小,如图 1-2 所示,原始图片非常小,放大很多倍之后,也是看不清楚的。同理,大图也不能随意缩小,如图 1-3 所示,大图是计算机的桌面,呈现了很多小文字,包含细节,缩小之后图片就看不清了。如果大图中没有丰富的细节,把大图缩小,还具有一定的可视性,可以为人们所接受。



特别提示

网页设计、课件设计等都是基于显示器屏幕的输出,其中采用的图片大多是位图,尺寸以像素作单位。单位像素大小与图像的色彩模式有关。例如最常用的 RGB 模式中 1 个像素点等于 3 个字节,CMYK 模式中 1 个像素点等于 4 个字节,而灰阶模式和点阵模式 1 个像素点是 1 个字节。