

博
雅
大

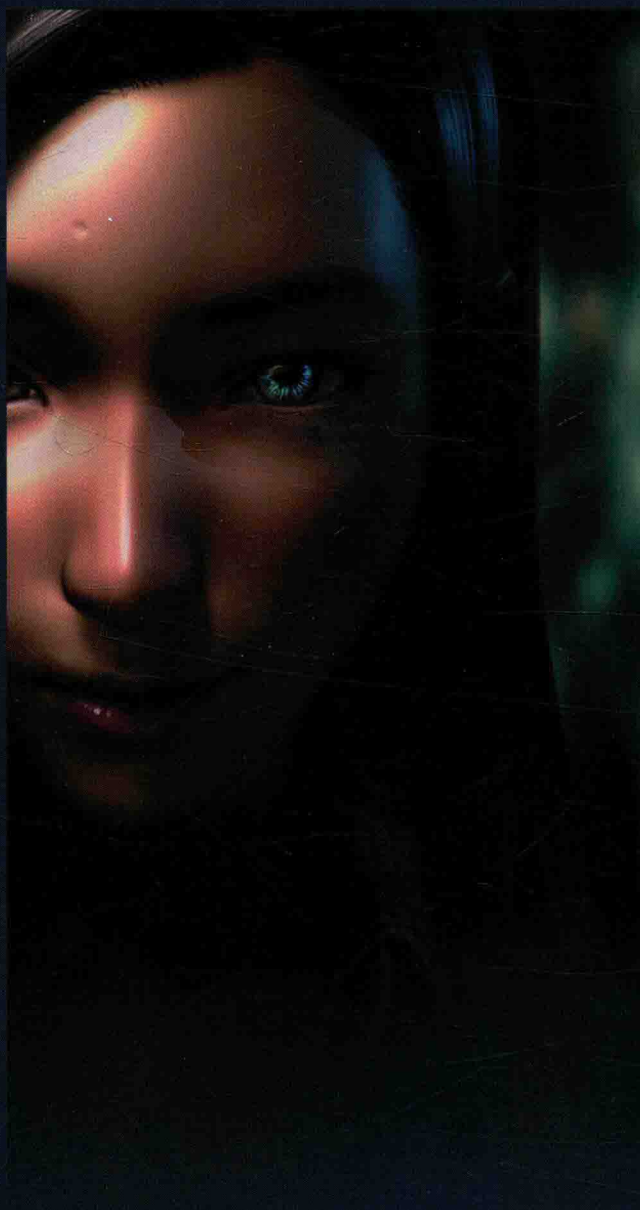
高等院校艺术设计(教师教育)专业教材
丛书主编 肖 丰 侯云汉

云教育与翻转课堂系列实验教材

数字媒体艺术设计基础

SUZIMEITI YISHU SHEJI JICHU

桂宇晖 付 丹 主编



中国科学技术大学出版社

高等院校美术学(教师教育)专业教材

丛书主编 肖 丰 侯云汉



云教育与翻转课堂系列实验教材

数字媒体艺术设计基础

SUZIMEITI YISHU SHEJI JICHU

主 编: 桂宇晖 付 丹

副主编: 李 芾 李子健 张 莹 艾 欢 何 宇

聂 丹 庞胜勇 陶万样 余 潇 杨发章

编 委: 高玉洁 黄 曼 祝双双 胡 杰 张译予

张晏瑞 王 卉 王 彦 向鹏飞 吴 丹

孟 霄 陈亚琦 林 敏 谈 飞 黄 超

彭 飞 彭 双 雷 婷 夏梦霖 汪姗姗

胡羽佳



 华中师范大学出版社

新出图证(鄂)字 10 号

图书在版编目(CIP)数据

数字媒体艺术设计基础/桂宇晖,付丹主编. —武汉:华中师范大学出版社,2015. 12
ISBN 978-7-5622-6552-8

I. ①数… II. ①桂… ②付… III. ①数字技术—应用—艺术—设计—师范教育—教材 IV. ①J06-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 016983 号

数字媒体艺术设计基础

© 桂宇晖 付 丹 主编

责任编辑:周孔强

编辑室:高校教材编辑室

出版发行:华中师范大学出版社有限责任公司

社址:湖北省武汉市洪山区珞喻路 152 号

电话:027—67863426(发行部) 027—67861321(邮购)

传真:027—67863291

网址:<http://www.ccnpublish.com>

印刷:湖北恒泰印务有限公司

字数:145 千字

开本:889 mm×1194 mm 1/16

版次:2015 年 12 月第 1 版

印数:1—3000

责任校对:缪 玲

电话:027—67867364

封面设计:罗明波

邮编:430079

电子信箱:hscbs@public.wh.hb.cn

督印:王兴平

印张:5.5

印次:2015 年 12 月第 1 次印刷

定价:30.00 元

欢迎上网查询、购书

高等院校美术学（教师教育）专业教材 丛书编委会

主 任 肖 丰 侯云汉

委 员 （按姓氏笔画排序）

王心耀	王诚浩	王祖龙	方 兴	田亚洲	冯松涛
刘寿祥	严家宽	苏 和	李也青	吴海广	汪义侯
张 杰	陈 军	罗 彬	金 晖	胡志勇	胡志雄
姜贵君	娄 宇	夏金钟	钱忠平	黄 明	黄有柱
曾 浩	温庆武				

参 编 院 校

（按拼音排序）

长江大学

湖北第二师范学院

湖北科技学院

湖北民族学院

湖北文理学院

黄冈师范学院

三峡大学

武汉理工大学

中南民族大学

湖北大学

湖北工程学院

湖北美术学院

湖北师范学院

华中师范大学

江汉大学

武汉大学

鄱阳师范高等专科学校

总 序

我国自近代师范美术教育实施以来，已形成了“兼顾实践和理论”的教学模式（也有以术科和理论或实习和理论两类来概括），并以实践类的教学为主，也就是说美术专业的教学是以美术表现技能的传承为前提和条件，但也必须关涉诸如课程、教材、教法等规律性问题。为此所形成的规范的系统能在有计划、分步骤的教学实施后达到既定的要求，保证了美术教学的有效性和普适性。教材为达到这一目标，不仅规定了应教授什么内容，而且为具体的教与学提供了方法和建议。

新中国成立后，各地的师范院校美术教育专业的办学紧随专门美术学院，淡化了师范院校美术人才培养应有的目标和基本要求。这一现象直至近几年才开始受到关注，一部分人提出了解决之道：首先是厘清培养目标和基本要求。现美术学（教师教育）专业是为基础教育培养人才，通过美术教学来实施美育、培养师资，其性质是为了促进人的全面发展和价值实现而进行的素质教育，其途径是引导学生对美术作品进行鉴赏、批评和表现，充分享用美术文化成果，进而提高审美和品鉴能力，培养丰富的情感和塑造高尚的人格。因而，美术学（教师教育）专业与绘画、雕塑、艺术设计等培养具体专才的专业相比，在专业教学内容上，须涉及整个美术和设计学科的内容。另外，它们在艺术的标准上虽一致，但需实际掌握的内容、程度则有所不同，相对来说，美术学（教师教育）专业培养的人才应是通才。

基于以上的认识，本套美术学（教师教育）专业教材的编写在类型上仍以专业教学的实践类和理论类来划分，但总的要求是与人才培养目标和基本要求相适应，具体可以从以下几点体现：

一是基础性。从美术与设计学科的基本要素入手，结合基础美术教育“新课程标准”要求，选择并强化最基本的教学内容，切实为学生提供学科的基本知识，设计基本技能的训练，指导基本的学习方法，规定必备的基本素质。

二是知识性。从认知的角度对待学科中的具体概念、问题，让作品、风格、流派与时代、社会、生活关联，形成清晰的脉络，由“知”上升到“识”的层面。

三是系统性。尽可能概括学科发展中不同时期的主要成果，让学生能够获得完整的系统知识。各个阶段的教学内容循序渐进，方法和手段相互匹配。

四是机动性。在实际的教学中，各校在师资、生源、课时等方面均有区别，那么亦应结合实情选择，在教学中有所偏重，才不悖教学真谛。

本丛书的编写由华中师范大学美术学院和华中师范大学出版社共同策划，并得到了湖北省教育厅主管部门和湖北省高等艺术教育指导委员会的重视与指导，以及省内从事美术学（教师教育）专业人才培养的各院校的广泛参与。对此，我们表示衷心的感谢！

丛书编委会

2008年9月

前言

教育的极端重要性使人们对教育的批评甚多，飞速发展的网络技术还给教育增加了许多新“麻烦”。幸运的是，人们已经达成共识：这些批评是真正具有启发意义的。尤其是美国大规模在线教育 MOOC 和面向课后学生辅导的可汗学院被国内高等院校接受，而且国内的各类教育研究机构不断提出改进措施，极大地提高了高校师生们对改变高等教育教材结构与使用方式的期望值，而教学和学习方式的创新要求教材编写者不断推陈出新。

人类在存储、计算等诸多方面注定要输给计算机。教育的目标应该是弥补计算机创造能力的不足，而不是要在速度、容量和计算方面超过计算机。内容才是问题所在，而不是媒介。

网络教育的成本在逐步降低，明星教师们的成果唾手可得。如今网络教育成为登上神坛的明星，但是网络制造、网络集成思维而不是数字技术本身让师生获益。在并不遥远的 20 世纪 80 年代网络合作性设计制造方法应用于欧盟“空中客车”使其战胜美国“波音公司”。欧盟“空中客车”项目类似于大多数的网络游戏的集体加工方式，最优秀的工程师可以不开自己的家园，却给社会提供了更高的价值。教育平台网站是一个最直接的案例，足以让人警醒：制造者不必集中于一个地区，文件可以在不同的设计者之间传递；地球两端的设计者可以用网络交流；网络共享可以给不止一台电脑提供同时进入一个文件的可能。事实上，网络思维类似于大多数的网络游戏的集体加工方式。网络提高了电脑的非同步的同时性（nonsynchronous simultaneity）：设计与游戏可以在不同地点和时间同步进行。电脑极大地简化了修改的成本。法国暴雪公司和美国 EA 游戏等公司的游戏制作普遍使用了国际化异地同步进行的模式，目的当然是加快速度、提高效率 and 降低成本。

网络一代的相互沟通、信息获取都是靠互联网。他们更相信“部落成员”之间的分享，互相间各种“晒”。网络一代喜欢学习和创造，但他们只对那些“酷”的东西感兴趣，但真正让他们感兴趣的是网络能够提供各种学习的工具和资料，可以把自己的潜力发挥到极限。

华中师范大学对数字化教育、翻转课堂和混合课堂的实际应用极为重视，如何诞生一本符合上述趋势的新型教材，形成新的课堂教育模式，编写组为此做了大量的调查和素材积累。同时，编写组基于美国纽约州立大学 OSWEGO 分校、芝加哥艺术大学、德国科隆媒体艺术大学实地调查和美术学院艺术设计教研室多年来的教学经验，给自己定下一个“做有意思的教材”的目标，从这一点来说，每一本教材都是要推动知识生产型学生的脱胎换骨。华中师范大学美术学院新媒体游戏设计实验室 2006 年建成，从游戏理念到教学资源全面按照中国最好游戏设计工作室标准建设，2014 年与教育数字媒体与可视化创新引智基地共同打造机器解答器，通过使用数字化学习手段、多媒体技术方式、远程通信的形式，使学生能与机器解答器随时随地地进行学习与交流。机器解答器将以可视的方式呈现出解答过程、知识点、错误分析等。鉴于以上各方面，从有益于学习与创造的角度，编写组推出了这本教材。

一、数字媒体艺术设计基础概述

本书是数字媒体艺术设计基础课程的配套教材,该课程是所有艺术专业的一年级新生必修的基础课。使用本教材的学生此前可能只学过设计基础、素描等,部分学生上过普通高中开设的更为基础的计算机基础课程。学习本课程后,学生将分专业如美术学专业、艺术设计专业(信息传达设计、展示设计、陈设设计、产品造型设计等)、动画设计专业、艺术理论专业等分别进行各自的专业课学习。

本课程名为基础,要做到真实落实却并不容易。就编者十几年的教学经验来看,一方面,大学新生是初次接触此类以计算机为工具的图文课程,教学内容必须浅显易懂,使学生易于接受,学有所得;另一方面,以计算机为代表的新媒体对艺术与设计的冲击,在艺术新领域的扩展如此深入、迅速,从教育者的责任看,必须在新生最有学习热情时,一举攻克其中的技术堡垒,为学生以后的学习扫清障碍,为他们以后的发展铺平道路。

为此,必须要求教材能激发出学生的学习兴趣。新生基础参差不齐,他们之中,有些天然缺乏“计算机天分”;有些是“电脑控”,入学前他们对软件的了解甚至超过老师;有些是“游戏控”,只玩电脑游戏不学习;有些是“拒绝电脑者”。这是计算机的发展与人的习惯、自然习性和生理特性不一致所导致的,但随着科技的发展,这些矛盾必然会越来越容易解决,因此,教材更有必要让学生具备自我学习、保持关注和持续更新软件知识的能力。

二、教学目的

数字媒体艺术设计基础课程的教学目的是使学生掌握计算机艺术设计的方法,使学生了解计算机图形的设计要素,本课程的基础设计方法适用于像素图像、矢量绘画、网页互动、CG 插画四类艺术设计方向,并为学生创造新的跨媒体设计方案打下基础。

三、教学方法与手段

在教学过程中,如果教师没有从艺术、设计的角度引导学生对跨媒体图像,包括网页、课件、视频、互动等多种设计对象进行创造性学习,只是单纯的讲授制作过程,那么学生学到的东西就是有限的。

在教学中,教师要忽略工具而强调通过艺术手段来实现各种艺术效果,把自己对图像、文字等的理解传授给学生,使学生从软件工具的学习中解放出来,如此才能更好地调动学生的积极性,让他们主动琢磨新的、不同的实现手段。

本教材从最简单的工具介绍开始,逐步深入,带领学生进行跨媒体艺术设计的基础学习。

在课程编排和课堂设计上,本教材强调推动学生思考“为什么要用这样的工具”、“怎样达到这样的效果”,重点在于介绍作品的产生和思想来源。

每个章节以工具学习为入口,通过设计任务来介绍计算机工具的特点,从而体现师范教育在艺术设计领域的专业特征。

为了达到使学生了解到如何用不同的工具实现同一设计效果的目的,每章的训练都是以范例为基础,鼓励学生用多种软件 and 办法,更有创造性地完成作业。

现在广为使用的相关教材,绝大部分是培训教材或软件讲解教材,背离了艺术院校以创造为中心目标的教育观念。这本教材汇集了国内外数字媒体艺术设计基础最新、最好的成果,具体讲解了如何让计算机工具

成为艺术设计的助推器，使软件成为设计的基础，使应用成为最终目的。

四、课程安排

学时：90 课时。

课程性质：专业基础课。

数字媒体艺术设计基础是艺术设计专业本科及专科必修的基础课，是艺术设计专业的主干课程。该课程授课对象为艺术设计专业本科一年级学生，一般在一年级第一学期授课。

五、评分标准

1. 画面感、视觉效果 30%。
2. 表现主题的有效性 30%。
3. 创作的深度、个性 30%。
4. 文字水平、作业装裱、完成情况 10%。

六、如何使用本教材

1. 【】中的字符表示键盘上的按键，如【F】指键盘上的F键。
2. “>”表示下拉菜单命令选择顺序，如文件>打开。
3. “/”表示文件的存储路径，如资源库/第十四章。
4. 软件工具第一次出现时表达为图标+工具名，如椭圆选框，以后只出现图标.
5. 弹出面板的工具设置参数、选项等均用粗体字表示，如颜色面板>类型调成放射状。
6. “按”表示键盘操作，如“按【Enter】”。
7. “单击”表示单击鼠标左键。
8. “右击”表示单击鼠标右键。
9. “双击”表示连续点击鼠标左键。
10. 在没有特别说明的情况下，本教材的讲解都是在 Windows 系统下进行的。

目 录

第一篇 像素图与矢量图

第一章 水果卡通拼图	3
第二章 图层运用	8
第三章 风景图片修饰	13
第四章 标志应用的图文基础	18
第五章 Illustrator 基础	21
第六章 CorelDRAW 基础	25
第七章 CorelDRAW 应用	30

第二篇 绘画及影像

第八章 手机/Pad 绘画	37
第九章 InDesign 排版的基础应用	40
第十章 人像特效	44

第三篇 动画图文

第十一章 商业插图设计	51
第十二章 Fan Art	54

第四篇 网络、多媒体及互动图文

第十三章 流程图（气泡图/手绘气泡图）	59
第十四章 PowerPoint 应用	64
第十五章 Flash 基础	67
第十六章 Axure RP 交互白模设计	72

第一篇 像素图与矢量图

第一章 水果卡通拼图



图 1-1 左图：水果拼图（Adobe Systems Inc, 1998）；右图：自由引导蔬菜（桔多淇，2008）

一、课题分析

创意和创新是社会进步的重要元素，只有不断创造社会才会进步。可以对原有的事物进行改造和创新，也可以根据事物本身的特征和状态进行创新。卡通艺术的出现给了我们很多表达创意的途径，以绘制和表达自己的想法。本章将演示如何根据相同的素材来表现出不同的效果，或者根据不同的素材表现相同的效果。我们可以运用水果卡通拼图的相关技术特点来弥补自身创新能力的不足，并表现“这就是我，这就是我的点子”的创意。

同学们应在本章的学习过程中充分发挥自己的想象力，实现人与人、物与物之间的沟通和交流，通过艺术与技术的结合获得不一样的艺术感受。

每个单一的事物都可以在与其他单一事物相互结合和拼接的情况下，以一个新事物、新形态出现。例如，根据水果的不同特征、形状进行创造，创作出来的形象就更加可爱，更加具有吸引力，如图 1-1 所示。

二、图文基础详解

本教程使用的软件版本为 Adobe Photoshop CS6。在这一课，你将学习到如何运用选区、套索、魔术棒等工具制作水果卡通拼图。

选框工具包含 矩形选框工具、 椭圆选框工具、 单行选框工具和 单列选框工具。 可以在图像中选择一个矩形区域； 可以在图像中选择椭圆区域； 和 可以选择 1 个像素高的行和 1 个像素宽的列。

套索工具可以围绕一个区域做一个随意的选择，其中多边形套索工具可以用线围出一个区域，

磁性套索工具可以捕捉一个区域的边缘。

魔棒工具可以在相邻像素的颜色相似的基础上选择所需的图像部分，这个工具针对不规则形状是非常有用的，可以直接选择一个色块，而不必使用 勾选一个复杂的轮廓。

1. 用矩形选框工具进行选择

使用矩形选框工具选择甜瓜作为卡通拼图的基础。打开资源库/第一章/Startol.psd。

(1) 单击工具栏中的 。

(2) 沿甜瓜的对角线从左上角往右下角拖动，创建一个矩形选区，建立了选区以后，就可以用  移动工具选择并移动选区。注意，此操作改变的只是选区的位置，它不会影响选区的大小或形状，如图 1-2 所示。

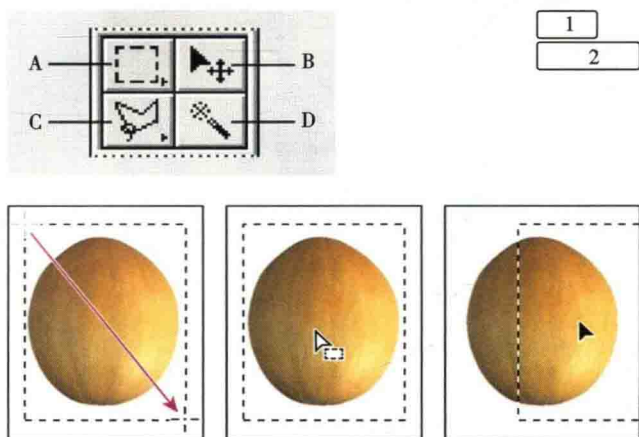


图 1-2 矩形选框操作步骤

2. 用椭圆选框工具选择

打开资源库/第一章/Startol.psd，选择蓝莓作为卡通拼图的眼睛。

(1) 选择  缩放工具，在蓝莓图片上单击，将蓝莓放大到 300%。

(2) 鼠标右键单击 ，选择 。

(3) 移动指针，沿蓝莓的对角线从左上角到右下角创建一个选区，不要松开鼠标左键。

3. 在创建选区的同时重新定位选框边界

如果选框边界不适合，可以在创建选区的同时进行调整。

(1) 按住鼠标左键的同时，按住 **【空格键】** 并拖动鼠标，选框边界随着鼠标拖动而移动。

(2) 松开空格键和鼠标左键，单击 **选择 > 变换选区**，通过拉动四个角上的方块来调整选框的大小和形状。

(3) 当选框的位置和大小合适时，按 **【Enter】** 结束操作，过程如图 1-3/1 所示。

4. 从一个中心点选择

通常从椭圆形或长方形的中心点出发进行选择

会更加容易，可以使用这种方法重新选择。

(1) 单击 **选择 > 取消**。

(2) 单击 ，鼠标此时变成一个十字形状，将其定位在接近中心的位置。

(3) 按下鼠标左键，在不释放鼠标左键的同时按住 **【Alt】**，通过拖动选择蓝莓的外缘。请注意，选区是围绕着出发点形成的。

(4) 选中整个蓝莓时，松开鼠标左键和 **【Alt】**。

5. 移动选区

打开资源库/第一章/Startol.psd，将蓝莓移动到胡萝卜片上，使用  创建一个眼睛，通过复制和移动选区做出另外一只眼睛。

(1) 选中蓝莓后，单击 ，将指针定位在蓝莓的选区内。当指针变为箭头和剪刀时，表明拖动将从当前位置移动到新的位置。

(2) 选择 **窗口 > 排列 > 平铺**，将蓝莓拖到 Startol.psd 中。

(3) 保存文件，操作过程如图 1-3/2 所示。

6. 同时移动和复制

(1) 选择 **视图 > 按屏幕大小缩放**。

(2) 在图层面板中按住 **【Shift】** 选中包含胡萝卜片和蓝莓的图层。

(3) 单击 ，框选包含胡萝卜片和蓝莓的选区，如果有必要，使用前面第 4 步学到的方法调整选区边界。

(4) 单击 ，按住 **【Alt】**，将指针定位在选区内。此时指针会变为双箭头，这表明，移动选区的时候，选区里面的部分将被复制成两份，如图 1-3/3 所示。

(5) 使用上一步的方法，将 Startol.psd 中由蓝莓和胡萝卜片创建的眼睛拖动到甜瓜的左半边，不松开 **【Alt】** 并向右拖动，复制一个眼睛。松开鼠标左键和 **【Alt】**，调整眼睛位置，保证两只眼睛在同一水平线上。

(6) 保存文件。

7. 剪切选区

打开资源库/第一章/Startol.psd，选择猕猴桃作为甜瓜的嘴。

(1) 单击 ，使用第 4 步学到的方法拖动选区选中猕猴桃。

(2) 使选框工具仍处于选中状态，按住 **【Ctrl】**

将指针定位在选区内, 指针旁出现一把剪刀表示这个选区中的图形将从现在的位置被剪切出来。

(3) 将猕猴桃做的嘴巴拖动到甜瓜上, 如图 1-3/5 所示, 不要取消选择。

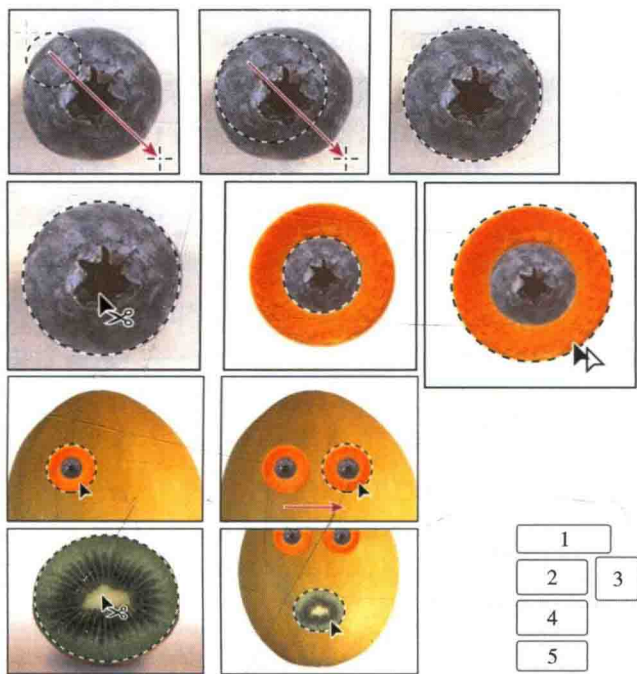


图 1-3 操作步骤

8. 使用箭头键移动

使用键盘上的箭头键微调选区, 可以选择从 1 个像素移动到 10 个像素。

(1) 按【↑】使嘴巴向上移动。注意, 每按一次箭头键移动 1 个像素。可以尝试使用其他几个箭头键, 看看它们是如何移动选区的。在调整选区的时候, 选区边缘会出现虚线, 可以暂时隐藏边缘, 这样操作使选区并未被取消, 等调整好选区以后再显示选区边界。

(2) 按住【Shift】, 然后按住箭头键, 这将会以 10 个像素为单位进行移动。

(3) 使用箭头键轻移嘴巴, 直到定位到合适的地方。

(4) 保存文件。

9. 用魔棒选择

魔棒工具可以选择颜色相似的图像。使用魔棒工具利用梨形番茄做出一个鼻子。

(1) 打开资源库/第一章/Startol.psd, 双击工具箱中的会显示工具选项, 选项设置如图 1-4/1 所示。

(2) 把容差调大, 容差数值输入 50, 增加将被

选定的区域。

(3) 用在梨形番茄内的任意地方单击一下, 它的大部分区域将被选中。

(4) 要选择梨形番茄的其余地方, 按住【Shift】并单击未被选中的地方, 要添加到当前选择的区域会出现一个加号, 操作过程如图 1-4/2 所示。

(5) 梨形番茄被完全选中时, 按住【Ctrl】, 将指针定位在选区内, 把做好的番茄鼻子拖到甜瓜上。

(6) 保存文件。

10. 用套索工具选择

(1) 打开资源库/第一章/Startol.psd, 选择, 使领结放大到 300%。

(2) 选择, 从领结的左上角开始单击鼠标左键并拖动到右边, 在领结上方建立一个曲线的手绘轮廓, 按住鼠标左键不松开, 沿领结的左边缘绘制锯齿状的曲线直到回到起点。

(3) 完成选择, 确保线条的终点与它的起点重合。

(4) 选择视图>按屏幕大小缩放。

(5) 按住【Ctrl】并拖动领结到甜瓜底部正中间。

(6) 保存文件, 如图 1-4/3 所示。

11. 添加和减去选区

利用套索工具将蘑菇做成一个帽子。

(1) 打开资源库/第一章/Startol.psd, 选择, 单击画面两次, 将蘑菇放大到 300%。

(2) 选择, 圈出蘑菇周围大致的轮廓(包括一些蘑菇区域外围部分和一些枝干)。

(3) 按住【Shift】, 套索工具指针会出现一个加号。

(4) 利用在选区外框选想要添加的区域, 松开鼠标左键该区域将被添加到当前选择, 如图 1-4/4 所示。

(5) 按住【Alt】, 套索工具指针会出现一个减号。从要删除的区域拖动进行选择, 然后重复这个过程, 直到删除所有不需要的部分, 如图 1-4/5 所示。

(6) 选择视图>按屏幕大小缩放。

(7) 将蘑菇做成的帽子移动到甜瓜上, 按住【Alt + Ctrl】, 并将蘑菇拖动复制到甜瓜顶部。

(8) 保存文件。

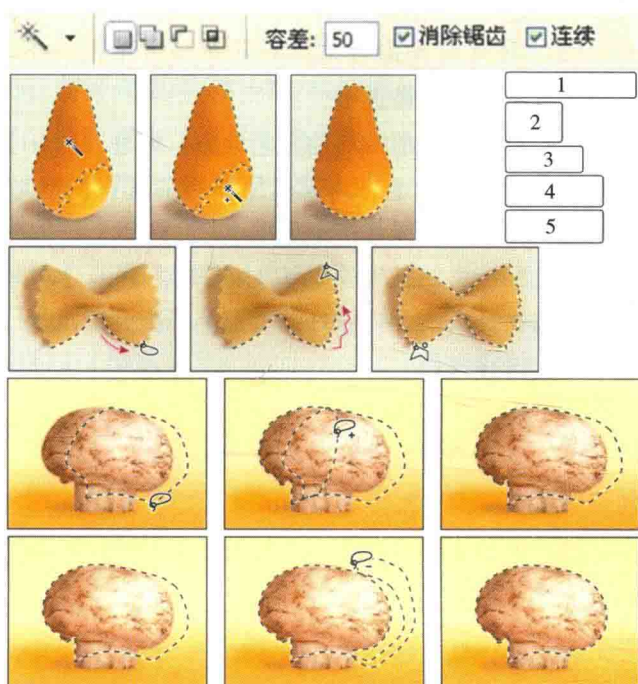


图 1-4 操作步骤

12. 用磁性套索选择

使用磁性套索工具选择高对比度边缘区域，边界会自动捕捉到正在追查的边缘。通过单击鼠标左键在选区边界设置一些紧固点来控制磁性套索工具的路径和方向。使用磁性套索工具选择柚子片红色部分做一个耳朵。

(1) 打开资源库/第一章/Startol.psd，选择，将柚子片放大到 200%。

(2) 右键单击，选择.

(3) 在柚子片边缘单击一次，将鼠标沿着边缘的弧形跟踪果肉的轮廓。用该工具捕捉边缘时会自动出现紧固点。如果该工具选出的边缘不够紧密(在低对比度的区域)，可以用鼠标把紧固点调整到果肉的边缘。如果有必要，还可以添加一些紧固点。

(4) 当鼠标回到起点时，双击鼠标左键，这样磁性套索工具将返回到出发点并且关闭选择。注意：该工具会自动跟踪其余边缘直到完成选择，如图 1-5/1 所示。

(5) 单击，拖动柚子做成的耳朵到甜瓜左边，不要取消选择。

(6) 保存文件。

13. 转换选择

使用自由变换命令旋转和缩放柚子做成的左耳，然后通过复制和翻转创建右耳。

(1) 选择编辑>自由变换，边界框周围会出现耳朵的选区。

(2) 旋转耳朵。将指针定位到一个角落手柄的外围，直到看到一个弧形的双箭头，然后向想要的方向拖动。注意，耳朵会围绕选择的中心点旋转。

(3) 缩放耳朵。将指针定位到一个角落手柄的外围，按住【Shift】拖动，可以使耳朵等比例缩放。

(4) 单击，将耳朵拖动到如图 1-5/2 所示的位置。

(5) 当耳朵正确定位后，按【Enter】应用转换。

(6) 单击选择耳朵，按住【Shift+Alt】并拖动。将耳朵的副本移动到右侧，选择编辑>自由变换，点击右键选择水平翻转，并微调位置。

(7) 保存文件。

14. 结合选择工具

魔棒工具会基于颜色进行选择，如果要选择的对象是在纯色背景上，就可以更容易地选择对象和背景，然后使用魔棒工具减去背景颜色，从而选择所需的对象。下面将讲解如何利用矩形选框工具和魔棒工具将萝卜菜做成眉毛。

(1) 打开资源库/第一章/Startol.psd，选择.

(2) 拖动鼠标，在萝卜菜周围建立一个选区。在这一步中，萝卜菜和白色背景区域被选中，要从选区中减去空白区域，从而使只有萝卜被选中。

(3) 单击，然后按住【Alt】，魔杖指针旁出现减号。在萝卜菜周围任意区域单击一下，保证只有萝卜菜被选中，操作过程如图 1-5/3 所示。

(4) 复制并移动萝卜菜做成的眉毛，按住【Alt+Ctrl】，将萝卜拖到左眼上，不要取消选择。

(5) 按住【Shift+Alt+Ctrl】，将指针定位在选区内并拖动，复制并重新定位右眉，如图 1-5/4 所示。

(6) 单击编辑>自由变换，点击右键选择水平翻转选项调整右眉。

(7) 保存文件。

15. 裁剪图像

要做出一个完整的艺术品，就要学会裁剪图像到最佳尺寸。

(1) 选择，指针移动到图像窗口，沿图像的对角线拖动鼠标，创建一个选取框，如图 1-5/2 所示。

(2) 调整选框大小和位置，按【Enter】来裁剪

图像。

(3) 保存文件。这张由水果和蔬菜拼成的脸部创意图就完成了。

三、多种可能性的探究

本章的主要创新点在于使用相同的素材做出不同的效果,使用不同的素材做出相同的图像。在练习中,可以发挥自己的创造力,把所给的素材随意拼贴组成新的形象,要坚信任何物体在虚拟的世界中都可能合理的,同时也要提倡团队协作,不一样的创作思维和材质带来的兴奋感会更强烈。

四、互动、评价、总结

在互动环节上,学生和老师交流协作,进行实体形态的实验创作,使视觉冲击力更大、触感更强烈,应结合现代因素进行创作,力争运用素材组合形成一幅好的作品。在课程结束后进行展览和互动学习(布展以及装饰)。

在这门基础课的学习当中,学生掌握了基础的创作方法,尝试了各种各样稀奇古怪的创意。方法的掌握是创作的基础,思想是创作的源泉。用不同的方法和工具更能体现创造力和作品的独创性。

在本课程中,学生应充分发挥创新精神和创造力,挖掘自身的潜力进行创作实践;教师应用开放式的教学引导学生,让学生自由发挥,做出属于自己的艺术作品。

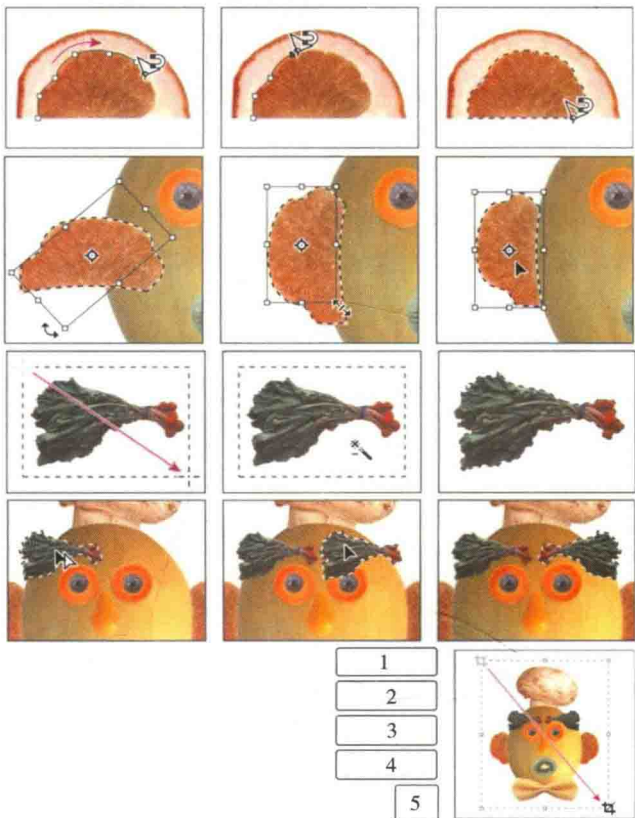


图 1-5 操作步骤

五、课后专题训练

1. 水果换成瓶盖,蔬菜换成电灯,通过新的组合实现另一种效果。
2. 制作一幅由相同颜色的不同物品组成的概念汽车,或用不同颜色的相同物品制作一幅简单的宣传海报,可参考图 1-6 进行创作。

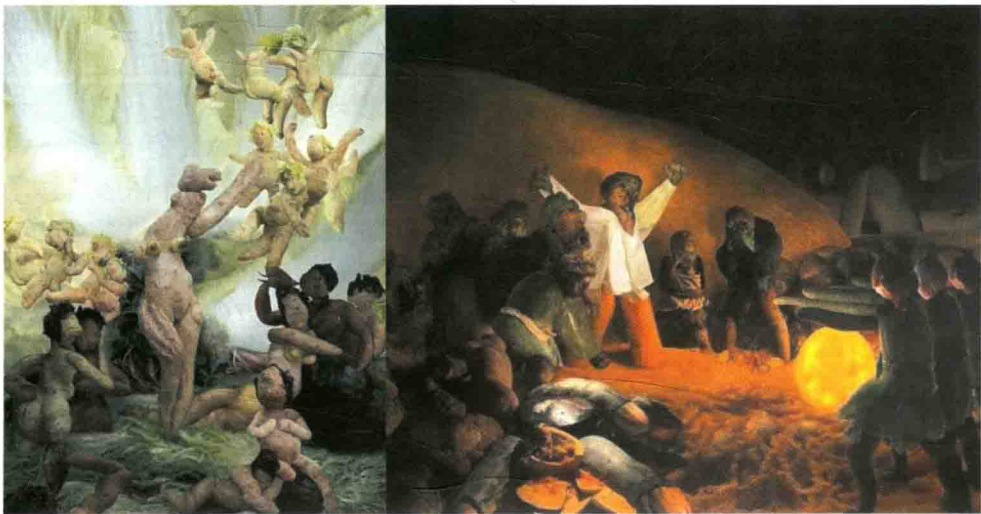


图 1-6 左图:姜纳斯的诞生(桔多淇,2008);右图:蔬菜博物馆(桔多淇,2008)

第二章 图层运用



图 2-1 图层运用 (Adobe Systems Inc, 1998)

一、课题分析

初次接触 Photoshop 软件,很多同学分不清各类图片的顺序和位置,总是出错,虽然偶尔也会出现不一样的效果,但还是应该用正确的方法去创作。

本章结合前面所学的知识,运用图层表达创意,创作出不一般的设计图。每个图层都是独立的,相互的组合排列造就了整体设计图。图层在 Photoshop 中很重要,是构成图像的重要组成部分,许多效果可以通过对图层操作得到,用图层来实现效果是一种直观而简便的方法。每一个图层就像是一块透明的玻璃,图层上面的内容画在这些玻璃上,每块玻璃都有图像时,从上到下排列图层,每个图层都是独立的,上面的层会影响下面的,层层叠加和排列,最终共同组成一幅设计效果图。调节图层模式和图层混合样式也能制造出各类图像效果。

使用 Photoshop 进行图形创作时可根据创意寻找许多相关的图片素材,同时对创作过程进行规划,在收集图片的时候定下设计思路与方向。最好的方法是把自己的想法画个初稿,融入设计思路,同时形成一个设计理念。本章将对图层的组织排列、链接、渐隐效果、图层样式模式等进行讲解。

二、图文基础详解

本章使用的软件版本为 Adobe Photoshop CS5。

Adobe 公司的 Photoshop 软件可以将图像上的不同部分隔离在不同的图层中,然后将每一层编辑为离散的图稿,在编辑图像时有无限的灵活性。

1. 在图层上组织图稿

每个 Photoshop 图像中都包含一个或多个图层,每个新建的文件都包含一个背景图层。在 Photoshop 中,可以在图层面板中查看和操作图层。

添加图稿到图层之前,新的图像中所有的层都是透明的,在 Photoshop 中使用图层与在硫酸纸上画画的原理相似,独立的硫酸纸可以编辑、重新定位或删除,不会影响其他硫酸纸,当所有硫酸纸堆叠在一起时,将呈现整个图形。

在正式操作开始前,先恢复 Photoshop 的默认设置,重新启动 Photoshop 程序。

(1) 选择文件>打开>资源库/第二章/End02.psd,单击打开。一个拼贴的商业图像被显示出来。

(2) 根据喜好,可以选择视图>缩小,使图像变小,让它在操作的时候留在屏幕上。如果不想保留打开的图像,可以选择文件>关闭。

(3) 打开资源库/第二章/Start02.psd,然后单