

高等院校
艺术设计
案例教程

Photoshop



CS4

艺术设计案例教程

❁ **电脑技术与艺术创意**完美结合的软件类图书

❁ 有志于从事**平面设计、插画设计、包装设计、网页设计**等工作人员的首选教材

❁ 贯穿全书的精选启发式**课后习题**

全彩印刷



清华大学出版社

高等院校艺术设计案例教程

Photoshop CS4

艺术设计案例教程

崔建成 周 新◎编著
李艳艳 张 研 陈 丽◎参编

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

自设计领域引入计算机技术以来, 艺术设计创意手段和方法变得前所未有的丰富, 大大增强了设计作品的表现力和视觉冲击力, 备受业内人士的青睐。

本书以艺术设计领域应用最为广泛的计算机软件之一——Photoshop CS4 为设计平台, 以平面设计领域的实际应用为引导, 从字体设计、标志设计、广告设计、包装设计、图形、图案的设计、服装设计、网页设计等 7 个方面全面、系统地介绍了 Photoshop CS4 在艺术设计中的应用。

本书旨在为读者提供一个良好的计算机技术与艺术创意完美结合的媒介, 内容翔实、层次合理、讲解清晰、实例典型, 具有很强的指导性、实用性和可操作性。

本书适合作为高等院校艺术设计专业、数字媒体艺术设计课程的教材, 也适合视频和电影制作、摄影、图形设计等不同领域的专业人员使用, 还可供广大计算机艺术设计爱好者自学或参考。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS4 艺术设计案例教程/崔建成, 周新编著. —北京: 清华大学出版社, 2010.3
(高等院校艺术设计案例教程)

ISBN 978-7-302-22142-5

I. P… II. ①崔… ②周… III. 图形软件, Photoshop CS4—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 021416 号

责任编辑: 杜长清 纪文远

封面设计: 刘 超

版式设计: 文森时代

责任校对: 焦章英

责任印制: 杨 艳

出版发行: 清华大学出版社

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者: 北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 185×260 印 张: 15.5 字 数: 355 千字

版 次: 2010 年 3 月第 1 版 印 次: 2010 年 3 月第 1 次印刷

印 数: 1~4000

定 价: 36.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010)62770177 转 3103 产品编号: 034799-01

前言



Photoshop 是由 Adobe 公司研发推出的一款图形图像处理应用软件, 在平面设计的多个领域中发挥着重要的作用, 目前其最新版本是 Photoshop CS4。相对于之前的版本, Photoshop CS4 在功能上有了很大的提高, 界面更新颖、更趋人性化。特别是在运行效率、图像编辑、符号改进、3D 和动画、图像分析等方面有了进一步发展。同时还适合视频和电影制作、摄影、图形设计等不同领域的专业人员使用。

本书以 Photoshop CS4 软件为设计平台, 以平面设计领域的实际应用为引导, 全面、系统地讲解了 Photoshop CS4 艺术设计。通过本书的学习, 读者不仅可以学习 Photoshop CS4 的基本使用方法和应用技巧, 也可了解、掌握各种平面设计作品制作的方法。

全书共分为 9 章, 第 1 章介绍了 Photoshop CS4 软件的基本操作知识; 第 2 章简单阐述了平面设计的基本理论知识; 第 3~7 章从标志设计、字体设计、广告设计、包装设计、产品选型设计、图形图像设计等角度, 结合不同作品(案例)进行分析阐述; 第 8 章为服装效果图设计, 从服装设计美感、服装设计风格、服装设计造型、服装设计表达方式等方面进行阐述, 解决了利用 Photoshop CS4 进行服装设计的问题; 第 9 章为网页设计, 作为视觉设计范畴的一种形式, Photoshop CS4 同样发挥着其强大的功能。

本书由青岛科技大学崔建成、周新编著, 参与本书编写工作的还有李艳艳、张研、陈丽。

由于时间紧迫, 加之笔者水平有限, 书中不妥之处在所难免, 恳请广大读者批评指教。

特别声明: 书中引用的有关作品及图片仅供教学分析使用, 版权归原作者所有, 由于获得渠道的原因, 没有加以标注, 恳请原作者谅解并对其表示衷心的感谢。

崔建成
2009 年 12 月

目 录



Chapter 01 Photoshop CS4基本操作

1.1 Photoshop的应用领域	2
1.1.1 Photoshop的用途	2
1.1.2 案例展现	2
1.2 位图和矢量图的特性	7
1.3 像素和分辨率的关系	8
1.4 色彩模式	9
1.5 浏览Photoshop CS4界面	10
1.6 控制面板的显示与隐藏	12
1.7 新建、打开与保存文件	12
1.7.1 新建文件	12
1.7.2 打开文件	13
1.7.3 保存文件	14
1.8 图像的缩放	19
1.9 屏幕显示模式	19
1.10 计算机图形图像常用的色彩模式	20
思考与练习	26



Chapter 02 平面设计

2.1 平面设计概述	28
2.2 形式美的规律	30
2.3 形式美的基本法则	31
思考与练习	34



Chapter 03 字体设计

3.1 字体设计概述	36
3.2 字体设计范围	36
3.3 字体设计原则	37
3.4 图层的基本知识	38
3.4.1 图层的概念	38

3.4.2	图层的基本操作	39
3.4.3	智能对象	46
3.5	文本基础知识	47
3.5.1	系统外字体的安装办法	48
3.5.2	将文字设置为中文显示	49
3.5.3	文字工具	50
3.5.4	文字工具属性栏	51
3.5.5	“字符”面板	51
3.5.6	“段落”面板	52
3.5.7	文字转换	53
3.6	字体设计解析	53
3.6.1	泡泡字设计	53
3.6.2	火焰字设计	58
	思考与练习	60



Chapter 04 标志设计

4.1	标志的功能	63
4.2	标志的类别与特点	63
4.3	标志的表现形式	64
4.4	标志的设计构思	66
4.5	标志设计的基本原则	67
4.6	选择区域的创建和编辑	69
4.6.1	选框工具组	69
4.6.2	套索工具组	72
4.6.3	魔棒工具组	74
4.6.4	色彩范围	75
4.7	填充颜色工具组	76
4.7.1	渐变工具	76
4.7.2	渐变编辑器	77
4.7.3	油漆桶工具	78
4.8	选区应用	79
4.9	渐变应用	81
4.10	标志设计解析	83
4.10.1	橙果音乐标志设计	83
4.10.2	三环标志设计	89
	思考与练习	92



Chapter 05 广告设计

5.1	广告概述	94
5.1.1	广告的功能与要素	94
5.1.2	广告设计的艺术构思	96

5.2 蒙版与通道	97
5.2.1 蒙版	97
5.2.2 通道	100
5.2.3 通道与蒙版的应用	103
5.3 广告设计案例解析	109
5.3.1 公益广告一	109
5.3.2 公益广告二	112
思考与练习	116



Chapter 06 包装设计

6.1 包装设计概述	118
6.1.1 商品包装的主要要素	118
6.1.2 常见商品包装的形式	119
6.2 产品包装设计的基本构成要素	120
6.2.1 图形	120
6.2.2 文字	122
6.2.3 构图	123
6.2.4 色彩	124
6.3 毛笔工具与铅笔工具	125
6.3.1 毛笔工具	125
6.3.2 定义画笔	129
6.3.3 颜色替换工具	129
6.3.4 历史记录画笔工具组	131
6.3.5 图像擦除工具组	132
6.4 路径与选择区域	134
6.4.1 钢笔路径工具组简介	134
6.4.2 路径的创建与保存	139
6.5 路径与多边形	143
6.6 文字与路径的转换	145
6.7 文字适配路径	148
6.8 路径的应用	149
6.9 包装设计案例解析	153
6.9.1 光盘设计	153
6.9.2 封面设计	159
6.9.3 封底设计	163
6.9.4 立体效果设计	167
思考与练习	172



Chapter 07 图形、图案的设计

7.1 图形创意的表现形式	174
7.2 图案创意的表现形式	176

7.2.1 变化与统一	176
7.2.2 对称与均衡	176
7.2.3 条理与反复	177
7.2.4 节奏与韵律	177
7.2.5 对比与调和	178
7.3 图案设计案例解析	179
思考与练习	188



Chapter 08 服装设计

8.1 服装设计灵感	190
8.2 不同风格的服装设计	191
8.3 服装的造型设计	194
8.4 服装设计的表达	195
8.5 服装效果图设计解析	198
8.5.1 头部制作	199
8.5.2 上衣制作	208
8.5.3 下半身制作	211
思考与练习	218



Chapter 09 网页设计

9.1 页面尺寸设置	220
9.2 导航栏的变化与统一	221
9.3 网页布局	222
9.4 网页空间中的视觉导向	222
9.5 文字信息的设计和编排	223
9.6 色彩的使用技巧	224
9.7 技术与艺术的紧密结合	226
9.8 网页设计案例解析	227
9.8.1 图案设计	227
9.8.2 按钮设计	236
思考与练习	238

Chapter 01

Photoshop CS4 基本操作

本章内容

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| 1.1 Photoshop 的应用领域 | 1.6 控制面板的显示与隐藏 |
| 1.2 位图和矢量图的特性 | 1.7 新建、打开与保存文件 |
| 1.3 像素和分辨率的关系 | 1.8 图像的缩放 |
| 1.4 色彩模式 | 1.9 屏幕显示模式 |
| 1.5 浏览 Photoshop CS4 界面 | 1.10 计算机图形图像常用的色彩模式 |



1.1 Photoshop 的应用领域

在目前的设计领域，Photoshop 以其人性化的界面、强大的功能、简捷易用的操作征服了越来越多的业内人士，逐渐发展成为图像处理与设计类软件的领军产品。Photoshop 的应用范围非常广泛，从修复照片到制作精美的图片，从打印输出到上传到网上，从工作中简单的标志、图案设计到专业的平面设计、印刷分色等，其身影无处不在。

1.1.1 Photoshop 的用途

借助于 Photoshop，用户可以轻松、快捷地完成标志设计、字体设计、图案设计、各类广告设计、网页设计、包装设计、CIS 企业形象设计（行业标志设计、服装设计、各种标牌设计）、装潢设计、产品设计、印刷制版以及卡通、动漫形象设计和影视制作（卡通造型效果表现、影视片头、片尾特效制作）等。

1.1.2 案例展现

1. 标志设计

标志设计示例如图 1-1 ~ 图 1-5 所示。



图 1-1



图 1-2



图 1-3



图 1-4



图 1-5

2. 字体设计

字体设计示例如图 1-6 和图 1-7 所示。



图 1-6



图 1-7

3. 图案设计

图案设计示例如图 1-8 和图 1-9 所示。



图 1-8



图 1-9

4. 各类广告设计

广告设计示例如图 1-10 和图 1-11 所示。



图 1-10



图 1-11

5. 网页设计

网页设计示例如图 1-12 ~图 1-15 所示。

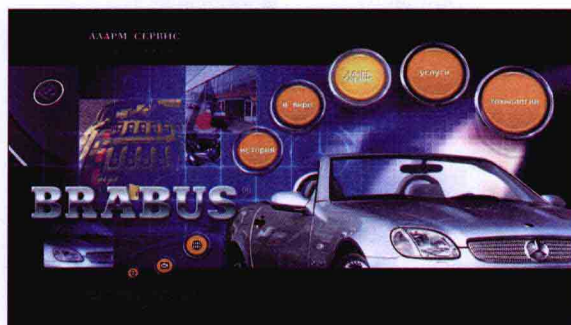


图 1-12

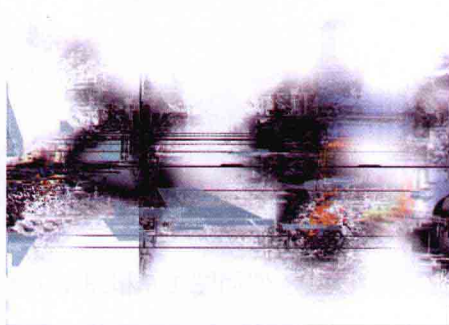


图 1-13

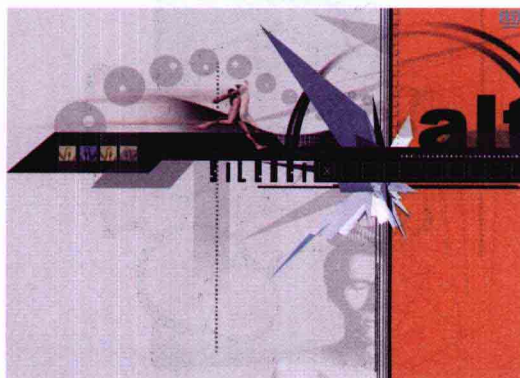


图 1-14



图 1-15

6. 包装 / 装帧设计

包装 / 装帧设计示例如图 1-16 ~ 图 1-18 所示。

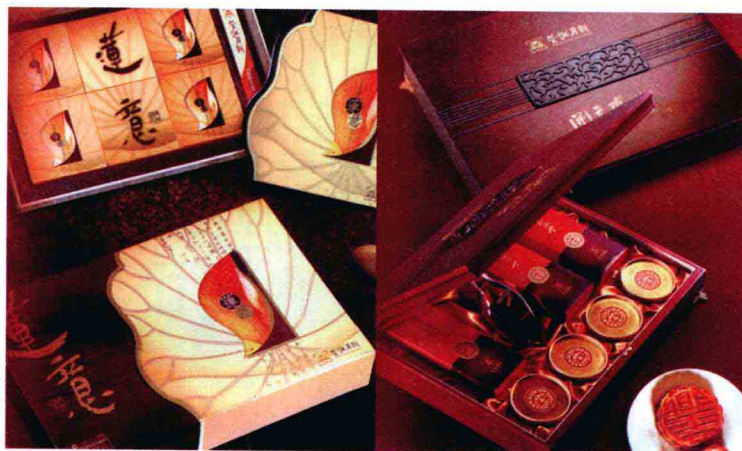


图 1-16



图 1-17

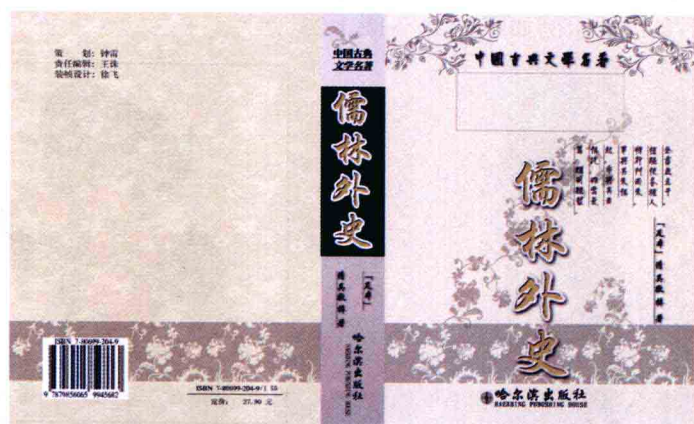


图 1-18

7. 版式设计

版式设计示例如图 1-19 和图 1-20 所示。

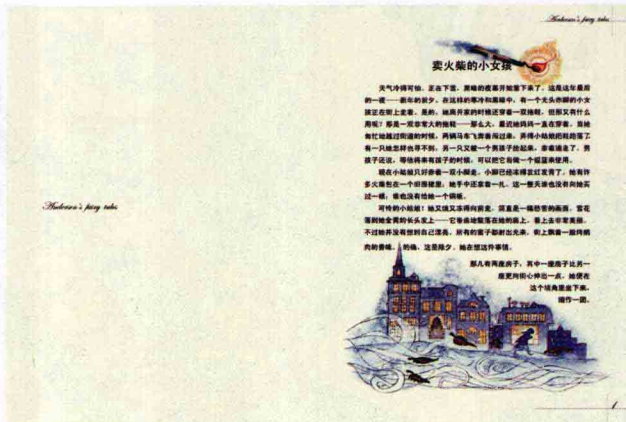


图 1-19



图 1-20

8. 卡通、动漫形象设计

卡通、动漫形象设计示例如图 1-21 ~ 图 1-23 所示。



图 1-21



图 1-22



图 1-23

1.2 位图和矢量图的特性

在开始学习 Photoshop 之前,有必要先来了解一下位图和矢量图的概念。一般来说,利用 Photoshop 创建的图形图像都可以称为位图;而利用 CorelDRAW 创建的图像都可称为矢量图。

1. 位图

位图也叫栅格图像,是由多个像素组成的。将位图放大到一定倍数时,可以看到一个个方形的色块,而且图像变得模糊,边缘出现锯齿,如图 1-24 所示。

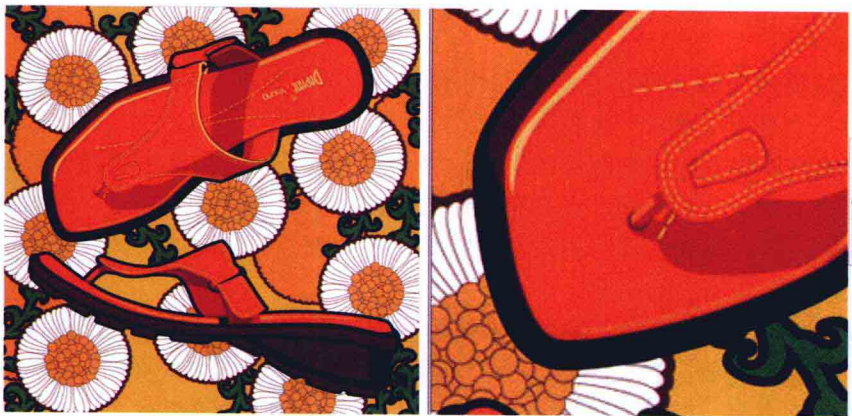


图 1-24

位图的清晰度与分辨率的大小有关,同样尺寸大小的图像,分辨率越高则图像越清晰,反之图像越模糊。

2. 矢量图

矢量图又称为向量图,使用直线和曲线来描述。其图形元素包括点、线、矩形、多边形、圆和弧线等,它们都是通过数学公式计算获得的。每个元素都是一个自成一体实体,具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。将矢量图放大后,图像不会失真(与分辨率无关),文件占用空间较小,适用于图形设计、文字设计和一些标志设计、版式设计等,如图 1-25 所示。

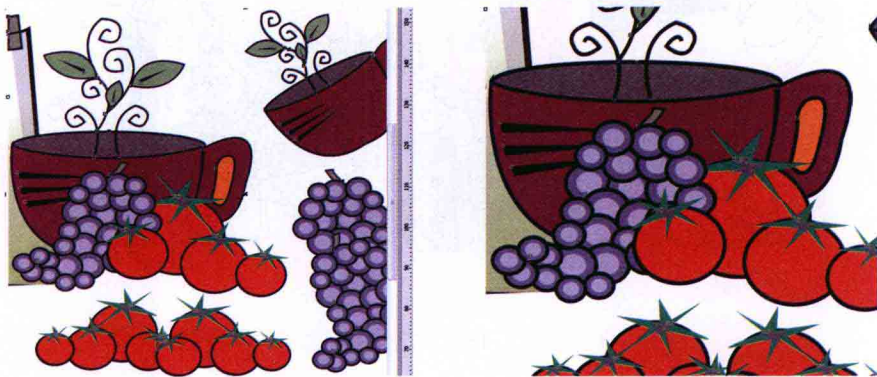


图 1-25

1.3 像素和分辨率的关系

像素和分辨率是 Photoshop 中的两个基本概念,它们决定了图像文件的大小和图像印刷输出的质量。

1. 像素

在计算机绘图中,像素是构成图像的最小单位,是屏幕上可控制的最小区域。像素是一个具有单一色彩或亮度的小方点,许多代表不同颜色的像素组合在一起就构成了一幅画面。

2. 分辨率

分辨率是描述图像文件信息量的专用术语,表示单位面积内像素点的数量,通常用“像素/英寸”、“像素/厘米”来表示。

分辨率的高低将直接影响图像的质量,当分辨率过低时,会产生粗糙的画面效果,在排版印刷后图像变得非常模糊,且具有明显的锯齿;而当分辨率较高时,图像则呈现出清晰细腻的效果,但会增加文件占用磁盘的空间,在处理分辨率高的图像或打印输出时,会降低图像处理和打印输出的速度。

在 Photoshop CS4 中新建文件时,默认的分辨率为 72 像素/英寸,能够满足普通显示器正常显示图像的需要。在实际工作中,不同用途的设计对分辨率的要求也不同。例如,彩色印刷图像分辨率一般设置为 300 像素/英寸;而报纸广告印刷时,分辨率一般设置为 120 像素/英寸;发布于网络上的图像,分辨率一般设置为 72 像素/英寸或 96 像素/英寸;大型喷绘广告图像,分辨率一般不低于 30 像素/英寸。总之,分辨率的设置一定要根据实际情况而定。

1.4 色彩模式

色彩模式是指同一属性下的不同颜色的集合，用户通过它可在使用各种颜色进行显示、印刷及打印时不必重新调配颜色而直接进行转换和应用。系统为用户提供的色彩模式主要有 RGB（光色模式）、CMYK（印刷模式）、Lab（标准色模式）、GrayScale（灰度）、Bitmap（位图）模式等。每一种色彩模式都有其适用范围和优缺点，并且各模式之间可以根据处理对象的需要进行转换。

1. RGB 模式

RGB 模式使用 RGB 模型，并为每个像素分配一个强度值。在 8 位 / 通道的图像中，彩色图像中的每个 RGB（红色、绿色、蓝色）分量的强度值为 0（黑色）~ 255（白色）。例如，亮红色的 R 值可能为 246，G 值为 20，而 B 值为 50。当这 3 个分量的值相等时，结果是中性灰度级；当所有分量的值均为 255 时，结果是纯白色；当其值都为 0 时，结果是纯黑色。

RGB 图像使用 3 种颜色或通道在屏幕上重现颜色。在 8 位 / 通道的图像中，这 3 个通道可将每个像素转换为 24（8 位 × 3 通道）位颜色信息；对于 24 位图像，这 3 个通道最多可以重现 1 670 万种颜色 / 像素；对于 48 位（16 位 / 通道）和 96 位（32 位 / 通道）图像，每像素可重现更多的颜色。新建的 Photoshop 图像的默认色彩模式为 RGB，计算机显示器使用 RGB 模型显示颜色。这意味着在使用非 RGB 颜色模式（如 CMYK）时，Photoshop 会将 CMYK 图像插值处理为 RGB，以便在屏幕上显示。

2. CMYK 模式

在 CMYK 模式下，可以为每个像素的每种印刷油墨指定一个百分比值。为最亮（高光）颜色指定的印刷油墨颜色百分比比较低；而为较暗（阴影）颜色指定的百分比比较高。例如，亮红色可能包含 2% 青色、93% 洋红、90% 黄色和 0% 黑色。在 CMYK 图像中，当 4 个分量的值均为 0% 时，就会产生纯白色。

在制作要用印刷色打印的图像时，应使用 CMYK 模式。将 RGB 图像转换为 CMYK 即产生分色。如果从 RGB 图像开始，则最好先在 RGB 模式下编辑，然后在处理结束时转换为 CMYK。在 RGB 模式下，可以使用“校样设置”命令模拟 CMYK 转换后的效果，而无须真的更改图像数据。用户也可以使用 CMYK 模式直接处理从高端系统扫描或导入的 CMYK 图像。

3. Lab 模式

Lab 颜色模式主要是基于人对颜色的感觉，采用 3 个通道值来描述正常视力的人所能看到的所有颜色。由于 Lab 描述的是颜色的显示方式，而不是设备（如显示器、打印机或数码相机）生成颜色所需的特定色料的数量，所以 Lab 被视为与设备无关的颜色模型。通常色彩管理系统使用 Lab 作为色标，以将颜色从一个色域空间转换到另一个色域空间。

在 Lab 模式中，亮度分量（L）的范围是 0 ~ 100；在 Adobe 拾色器和“颜色”调板中，a 分量（绿色——红色轴）和 b 分量（蓝色——黄色轴）的范围是 +127 ~ -128。

通常 Lab 图像可以存储为 Photoshop、Photoshop EPS、大型文档格式（PSB）、