

高职高专信息技术类专业项目驱动模式规划教材

平面设计与动画制作 案例教程（第2版）

王彩琴 陈超颖 方旭华 编著
王宝军 主审



清华大学出版社

高职高专信息技术类专业项目驱动模式规划教材

平面设计与动画制作 案例教程（第2版）

王彩琴 陈超颖 方旭华 编著

清华大学出版社

内 容 简 介

本书采用“案例引导、任务驱动”的编写方式,以实用为目的,根据高等职业教育“理论够用、重在实践”的教学特点,注重对学生专业技能、动手能力的培养。书中对知识点进行了细致的取舍和编排,融通俗性、实用性和技巧性于一身。本书以项目为教学单元,由 Photoshop CS5 案例赏析、照片处理、办公用品设计、Logo 设计、广告设计、包装设计、Flash 案例赏析、基本动画制作、文字特效、交互动画共 10 个项目组成。其中,每个项目由若干个任务组成。每个任务又由案例简介、制作流程、操作步骤、课堂讲解、项目实训、思考与练习等几个环节组成。

本书既可作为高等职业院校、职高、应用类本科院校计算机应用专业或数字媒体艺术类专业平面设计及平面动画设计课程的教材,也可作为相关自学人员的参考用书。

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

平面设计与动画制作案例教程/王彩琴,陈超颖,方旭华编著.--2 版.--北京:清华大学出版社,2014
高职高专信息技术类专业项目驱动模式规划教材
ISBN 978-7-302-33212-1

I. ①平… II. ①王… ②陈… ③方… III. ①平面设计—高等职业教育—教材 ②动画制作软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 160370 号

责任编辑:孟毅新

封面设计:傅瑞学

责任校对:袁芳

责任印制:沈露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 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

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795764

印 装 者:三河市李旗庄少明印装厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:19.75 插 页:2 字 数:457 千字

版 次:2009 年 10 月第 1 版 2014 年 1 月第 2 版 印 次:2014 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:45.00 元

产品编号:050662-01

Photoshop 是目前平面设计、网页设计、数码暗房、动画制作等诸多领域应用最为广泛的图像处理和编辑软件之一。Flash 是专业化的二维动画制作软件,广泛应用于美术设计、网页制作、多媒体软件及教学光盘制作等诸多领域。二者的黄金组合以其强大的功能与易用性成为平面作品设计与制作者的首选工具。

目前,有关 Photoshop 和 Flash 的参考书籍虽然非常多,但大多是以知识点为主线,而一些所谓的案例教学也只是单纯的讲解案例的制作,真正从工作过程出发通过案例分析来激发学生的求知欲的教材少之又少。为免去教师在备课的过程中花大量时间去寻找合适案例之苦,笔者根据自己多年的平面设计、动画制作及授课经验,精心选择适合高职学生学习和制作,且在实际工作中非常有用的案例来组织编写。

本书的主要特点如下。

(1) 打破传统教材编写模式,以先进教学理念为指导。以项目为基线,以任务驱动为导向,每个项目都精选了一些在工作过程中比较常用的,且能引起学生浓厚兴趣的案例赏析和设计,将枯燥的理论化解到具体作品设计的实现过程中,避免了为学而学的惯例学习方法。

(2) 案例的选择以培养学习者的应用能力为目的。根据高等职业教育“理论够用、重在实践”的教学特点,注重对学生专业技能、动手能力的培养。对理论知识不是片面苛求知识体系的系统性和完整性,而是以够用为原则。采用由浅入深、循序渐进的讲述方法,合理安排 Photoshop/Flash 知识点,并结合具有代表性的示例着重介绍一些设计构思过程及制作技巧,使其具有很强的易读性、实用性和可操作性。

(3) 融“教、学、做”于一体,理论与实践密切地结合在一起。本书中的主要案例和实训项目既有设计分析,又有详细的操作步骤并配以知识点讲解。从案例的构思到使用 Photoshop/Flash 实现循序渐进地进行详细讲解,让读者可以按照书本的制作步骤完成作品的制作,同时知识点也在轻松愉快的设计过程中掌握并得以应用,并通过 DIY 的实践培养了学习者的应用能力和动手能力。

本书由王彩琴、陈超颖、方旭华编著,王宝军主审。其中,项目 1、项目 3、项目 5 由浙江交通职业技术学院的陈超颖编写,项目 2、项目 4、项目 6 由浙江交通职业技术学院的方旭华编写,项目 7~项目 10 由浙江交通职业技术学院的王彩琴编写。

本书编者提供了教材各项目的思考与练习题的参考答案,全书的教学课

件,案例、项目实训、操作题中引用的所有多媒体素材及源程序,读者可从清华大学出版社网站 <http://www.tup.com.cn> 下载。

尽管在编写过程中编者已经尽了最大努力,但由于水平有限,书中难免有不足之处,敬请诸位同行、专家和读者指正。

编 者

2013 年 12 月

项目1 Photoshop CS5 案例赏析	1
任务 1.1 Photoshop CS5 应用领域简介	1
任务 1.2 Photoshop CS5 案例赏析	2
案例 1 照片处理	2
案例 2 贺卡制作	3
案例 3 Logo 设计	3
案例 4 名片设计	4
案例 5 海报制作	4
案例 6 包装设计	5
案例 7 插画设计	6
任务 1.3 一个 Photoshop CS5 入门案例	6
1.3.1 案例简介	6
1.3.2 制作流程	6
1.3.3 操作步骤	6
1.3.4 课堂讲解	8
项目实训	11
城市中的大象	11
思考与练习	14
项目2 照片处理	15
任务 2.1 美化照片中的人物	15
2.1.1 案例简介	15
2.1.2 制作流程	16
2.1.3 操作步骤	16
2.1.4 课堂讲解	17
任务 2.2 为黑白照片上色	19
2.2.1 案例简介	19
2.2.2 制作流程	19
2.2.3 操作步骤	20
2.2.4 课堂讲解	21
任务 2.3 变换背景	23
2.3.1 案例简介	23
2.3.2 制作流程	24

2.3.3 操作步骤	24
2.3.4 课堂讲解	26
任务 2.4 去除照片中多余的人物	27
2.4.1 案例简介	28
2.4.2 制作流程	28
2.4.3 操作步骤	28
2.4.4 课堂讲解	31
任务 2.5 合成图像	32
2.5.1 案例简介	32
2.5.2 制作流程	33
2.5.3 操作步骤	33
2.5.4 课堂讲解	36
项目实训	38
实训 1 脸部增白	38
实训 2 修复老照片	39
实训 3 调整照片的曝光度	39
实训 4 调整图像色调	40
实训 5 为照片添加彩虹	40
思考与练习	42
项目 3 办公用品设计	46
任务 3.1 封面制作	46
3.1.1 案例简介	46
3.1.2 制作流程	47
3.1.3 操作步骤	47
3.1.4 课堂讲解	48
任务 3.2 信封制作	49
3.2.1 案例简介	49
3.2.2 制作流程	49
3.2.3 操作步骤	50
3.2.4 课堂讲解	52
任务 3.3 名片	53
3.3.1 案例简介	53
3.3.2 制作流程	53
3.3.3 操作步骤	54
3.3.4 课堂讲解	56
任务 3.4 贺卡	56

3.4.1 案例简介	57
3.4.2 制作流程	57
3.4.3 操作步骤	57
3.4.4 课堂讲解	60
任务 3.5 印章	63
3.5.1 案例简介	63
3.5.2 制作流程	63
3.5.3 操作步骤	63
3.5.4 课堂讲解	64
项目实训	65
实训 1 邮票设计	65
实训 2 画册	66
思考与练习	67
项目 4 Logo 设计	68
任务 4.1 奥运五环设计	68
4.1.1 案例简介	68
4.1.2 制作流程	68
4.1.3 操作步骤	69
4.1.4 课堂讲解	70
任务 4.2 宝马标志设计	72
4.2.1 实例简介	72
4.2.2 制作流程	72
4.2.3 操作步骤	72
4.2.4 课堂讲解	75
任务 4.3 手镯设计	77
4.3.1 实例简介	77
4.3.2 制作流程	77
4.3.3 操作步骤	77
4.3.4 课堂讲解	80
任务 4.4 杭州城市标志设计	82
4.4.1 实例简介	82
4.4.2 制作流程	82
4.4.3 操作步骤	82
4.4.4 课堂讲解	84
项目实训	85
实训 1 百事可乐标志	85

实训 2 指示牌	87
实训 3 梦幻波纹	87
实训 4 adidas 标志	89
思考与练习	94
项目 5 广告设计	96
任务 5.1 楼盘广告	96
5.1.1 案例简介	96
5.1.2 制作流程	97
5.1.3 操作步骤	97
5.1.4 课堂讲解	100
任务 5.2 公益广告	104
5.2.1 案例简介	104
5.2.2 制作流程	104
5.2.3 操作步骤	104
5.2.4 课堂讲解	107
任务 5.3 怀旧海报	108
5.3.1 案例简介	108
5.3.2 制作流程	109
5.3.3 操作步骤	109
5.3.4 课堂讲解	122
项目实训	123
实训 1 楼盘广告	123
实训 2 公益广告	125
实训 3 汽车海报	125
实训 4 动物园海报	126
思考与练习	129
项目 6 包装设计	130
任务 6.1 苹果汁包装	130
6.1.1 案例简介	130
6.1.2 制作流程	130
6.1.3 操作步骤	130
6.1.4 课堂讲解	135
任务 6.2 软件包装设计	137
6.2.1 案例简介	137
6.2.2 制作流程	138
6.2.3 操作步骤	138
6.2.4 课堂讲解	140
任务 6.3 山核桃包装	143

6.3.1 案例简介	143
6.3.2 制作流程	143
6.3.3 操作步骤	144
6.3.4 课堂讲解	152
项目实训	154
实训 1 薯片包装	154
实训 2 芒果干包装	156
实训 3 环保袋	160
实训 4 酒瓶	162
思考与练习	164
项目 7 Flash 案例赏析	167
任务 7.1 Flash 的应用领域简介	167
任务 7.2 Flash 案例赏析	167
案例 1 节日贺卡	167
案例 2 动画短片	168
案例 3 MTV 制作	169
案例 4 网页元素	170
案例 5 小游戏	171
案例 6 网络广告	172
案例 7 课件制作	173
案例 8 手机领域	173
任务 7.3 一个简单的 Flash 入门动画	173
7.3.1 案例简介	174
7.3.2 制作流程	174
7.3.3 操作步骤	174
7.3.4 课堂讲解	183
任务 7.4 卡通绘图	187
7.4.1 案例简介	187
7.4.2 制作流程	187
7.4.3 操作步骤	187
7.4.4 课堂讲解	196
项目实训	202
绘制一棵树	202
思考与练习	207
项目 8 基本动画制作	208
任务 8.1 逐帧动画——林中散步的女孩	208
8.1.1 案例简介	208
8.1.2 制作流程	209

8.1.3 操作步骤	209
8.1.4 课堂讲解	212
任务 8.2 形状补间动画——变形	214
8.2.1 案例简介	214
8.2.2 制作流程	215
8.2.3 制作步骤	215
8.2.4 添加形状提示练习	218
8.2.5 课堂讲解	219
任务 8.3 传统补间动画——弹跳的小球	221
8.3.1 案例简介	221
8.3.2 制作流程	222
8.3.3 操作步骤	222
8.3.4 课堂讲解	223
任务 8.4 运动引导层动画——蝴蝶飞舞	225
8.4.1 案例简介	225
8.4.2 制作流程	226
8.4.3 操作步骤	226
8.4.4 课堂讲解	228
任务 8.5 遮罩动画——画轴效果	229
8.5.1 案例简介	230
8.5.2 制作流程	230
8.5.3 操作步骤	230
8.5.4 课堂讲解	232
项目实训	233
实训 1 电子表	233
实训 2 喜庆节日	235
实训 3 翻页效果	238
实训 4 黄果树瀑布	240
思考与练习	242
项目 9 文字特效	246
任务 9.1 三棱文字制作	246
9.1.1 案例简介	246
9.1.2 创作流程	247
9.1.3 操作步骤	247
9.1.4 课堂讲解	249
任务 9.2 字幕的制作	250
9.2.1 案例简介	250
9.2.2 制作流程	251

9.2.3 操作步骤	251
9.2.4 课堂讲解	253
任务 9.3 风吹文字效果	256
9.3.1 案例简介	256
9.3.2 制作流程	256
9.3.3 制作步骤	256
9.3.4 课堂讲解	258
任务 9.4 闪光文字	258
9.4.1 案例简介	259
9.4.2 制作流程	259
9.4.3 操作步骤	259
9.4.4 课堂讲解	262
项目实训	262
实训 1 旋转拖尾文字效果的制作	262
实训 2 激光写字	264
实训 3 探照灯效果	266
实训 4 竹林听琴	269
思考与练习	271
项目 10 交互动画	274
任务 10.1 简单交互动画——动画的播放与停止控制	274
10.1.1 案例简介	274
10.1.2 制作流程	275
10.1.3 操作步骤	275
10.1.4 课堂讲解	277
任务 10.2 场景切换——三棱文字与探照灯	280
10.2.1 案例简介	280
10.2.2 制作流程	281
10.2.3 制作步骤	281
10.2.4 课堂讲解	283
任务 10.3 动态的演员加入	283
10.3.1 案例简介	284
10.3.2 制作流程	284
10.3.3 操作步骤	284
10.3.4 课堂讲解	285
任务 10.4 跟随鼠标移动	287
10.4.1 案例简介	288
10.4.2 制作流程	288
10.4.3 制作步骤	288

10.4.4 课堂讲解	289
项目实训	290
实训1 控制外部影片(播放、停止、顺播、倒播)	290
实训2 群星飞舞	293
实训3 飘动的气泡	295
实训4 下雨	297
思考与练习	300
参考文献	301

Photoshop CS5 案例赏析

★技能目标

- (1) 熟练掌握 Photoshop CS5 的工作箱、工作面板的应用。
- (2) 能够利用 Photoshop CS5 绘制简单图形。

★知识目标

- (1) 了解 Photoshop CS5 的应用领域。
- (2) 熟悉 Photoshop CS5 的工作界面。

任务 1.1 Photoshop CS5 应用领域简介

Photoshop CS5 的应用领域很广泛,在图像、图形、文字、视频、出版各方面都有涉及。

1. 平面设计

平面设计是 Photoshop CS5 应用最为广泛的领域,无论是人们阅读的图书封面,还是大街上看到的招贴、海报,这些具有丰富图像的平面印刷品,基本上都需要用 Photoshop CS5 软件对图像进行处理。

2. 修复照片

Photoshop CS5 具有强大的图像修饰功能。利用这些功能,既可以快速修复一张破损的老照片,也可以修复人脸上的斑点等缺陷。

3. 广告摄影

广告摄影作为一种对视觉要求非常严格的工作,其最终成品往往要经过 Photoshop CS5 的修改才能得到满意的效果。

4. 影像创意

影像创意是 Photoshop CS5 的特长,通过 Photoshop CS5 的处理,既可以将原本风马牛不相及的对象组合在一起,也可以使用“狸猫换太子”的手段,使图像令人“耳目一新”。

5. 艺术文字

当文字遇到 Photoshop CS5 处理时,就已经注定不再普通。利用竖排 Photoshop CS5 可以使文字发生各种各样的变化,并可以利用这些艺术化处理后的文字为图像增加效果。

6. 网页制作

网络的普及是促使更多人需要掌握 Photoshop CS5 的一个重要原因。因为在制作网页时,Photoshop CS5 是必不可少的网页图像处理软件。

7. 建筑效果图后期修饰

在制作建筑效果图包括许多三维场景时,人物与配景包括场景的颜色常常需要在 Photoshop 中增加并调整。

8. 绘画

由于 Photoshop CS5 具有良好的绘画与调色功能,许多插画设计制作者往往使用铅笔绘制草稿,然后用 Photoshop CS5 填色的方法来绘制插画。

除此之外,近些年来非常流行的像素画也多为设计师使用 Photoshop CS5 创作的作品。

9. 绘制或处理三维贴图

在三维软件中,如果只能制作出精良的模型,而无法为模型应用逼真的贴图,也无法得到较好的渲染效果。实际上在制作材质时,除了要依靠软件本身具有材质功能外,利用 Photoshop CS5 还可以制作在三维软件中无法得到的合适的材质也非常重要。

10. 婚纱照片设计

目前,越来越多的婚纱影楼开始使用数码相机,这也使得婚纱照片设计的处理成为一个新兴的行业。

11. 视觉创意

视觉创意与设计是设计艺术的一个分支,此类设计通常没有非常明显的商业目的,但由于它为广大设计爱好者提供了广阔的设计空间,因此越来越多的设计爱好者开始学习 Photoshop,并进行具有个人特色与风格的视觉创意。

12. 图标制作

虽然使用 Photoshop CS5 制作图标在感觉上有些大材小用,但使用此软件制作的图标的确非常精美。

13. 界面设计

界面设计是一个新兴的领域,已经受到越来越多的软件企业及开发者的重视,虽然暂时还未成为一种全新的职业,但相信不久一定会出现专业的界面设计师职业。由于在当前还没有作界面设计的专业软件,因此绝大多数设计者使用的都是 Photoshop CS5。

任务 1.2 Photoshop CS5 案例赏析

案例 1 照片处理

Photoshop CS5 可以对照片进行多方面处理,如修复老照片、修饰人物皮肤、提高照

片清晰度、调整照片色调等。处理前的照片如图 1-1 所示,皮肤上有皱纹、斑点,处理后的照片如图 1-2 所示皮肤变得白里透红、粉嫩漂亮。



图 1-1 处理前的照片



图 1-2 处理后的照片

案例 2 贺卡制作

自己制作一张小小的贺卡,虽然只有只言片语,但传递的是对亲友感同身受的亲情、友情、爱情,这不是几个冷冰冰的字符可以替代的。图 1-3 所示为情人节贺卡。



图 1-3 情人节贺卡

案例 3 Logo 设计

Logo 是广告宣传中不可缺少的重要元素,一个好的 Logo 设计应该独特、精美,并与设计主题的整体风格相融。作为具有传媒特性的 Logo,为了在最有效的空间内实现所有的视觉识别功能,一般是通过特示图案及特示文字的组合,实现对被标识体的出示、说明、沟通、交流,从而引导大众的兴趣,并达到增强美感、容易记忆等目的。在文字 Logo 设计时,将某个笔画替换成有意义或有趣的图形会使整个图形活跃起来,如图 1-4 所示;图案

Logo 也可以用抽象的图形来表达含义,如图 1-5 所示。

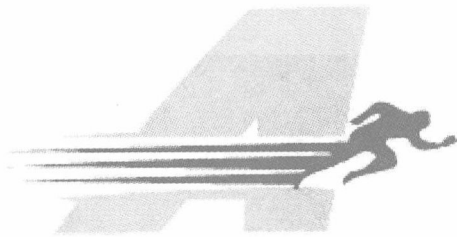


图 1-4 文字 Logo



图 1-5 图案 Logo

案例 4 名片设计

名片为方寸艺术,设计精美的名片能让人爱不释手,即使与接受者交往不深,别人也乐于保存;设计普通的名片则只能用来交流,而在普通的应酬后,很可能被人遗弃,因此不能发挥它应有的功效。名片设计不同于一般的平面设计,大多数平面设计的设计表面较大,因而给人以足够大的表现空间;名片则不然,它只有小小的表面设计空间,要想在小小的面积内发挥,其难度可想而知。

过去的名片设计大多以简单扼要为主,现在所使用的名片在字体表现、色块表现、图案表现、色彩表现、装饰表现,甚至是排版的变化,使名片不再是一张简单而没有生气的纸片;它变成人与人初次见面时加深印象的一种媒介。它在大多情况下不会引起人的专注和追求,而是便于记忆、具有更强的识别性,让人在最短的时间内获得所需要的情报。因此,名片设计要做到文字简明扼要、字体层次分明,从而使传递的信息明确;强调设计意识,构图完整明确;艺术风格要新颖,便于记忆和识别,如图 1-6 所示。



图 1-6 名片

案例 5 海报制作

海报是一种大众化的宣传工具。海报设计必须有相当的号召力与艺术感染力,并能