



iLike职场

李红英 等编著

Photoshop CS4

平面设计 完美实现



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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



Author: [Name]

Photography Q&A

平面设计 完美实现



内容简介

iLike职场Photoshop CS4 平面广告设计完美实现

李红英 等编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书由一线资深培训专家与设计师结合多年设计经验倾力编著。全书运用最易于掌握的案例驱动教学法,通过对精选范例制作过程的详尽剖析和深入讲解,全面介绍了当前最流行的平面设计软件Photoshop CS4的使用技巧。全书由绘画设计、标示设计、海报招贴设计、户外广告设计、杂志广告设计、报纸广告设计、DM单设计、包装设计和工业造型设计9章,囊括了现今Photoshop运用行业的各个领域。

本书适合使用Photoshop进行图像设计的有一定基础的电脑美术爱好者,大中专院校学生以及平面、网页、广告设计人员阅读,也可用做各类平面设计培训班和大中专院校相关专业的参考教材。

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

iLike职场Photoshop CS4平面广告设计完美实现/李红英等编著. —北京:电子工业出版社, 2010.1
ISBN 978-7-121-09760-7

I. i… II. 李… III. 广告—计算机辅助设计—图形软件, Photoshop CS4 IV. J524.3-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第194698号

责任编辑:李红玉 wuyuan@phei.com.cn

文字编辑:易 昆 姜 影

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

装 订:三河市鑫金马印装有限公司

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

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:22.75 字数:580千字

印 次:2010年1月第1次印刷

定 价:41.00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。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

前 言

Photoshop CS4是Adobe公司推出的新一代平面图形处理软件。它集成了很多令人赞叹的全新图像处理技术,让图像处理更加简洁、快速和得心应手;无论是被专业设计工作室还是科研或家庭用户使用,全新的Photoshop CS4都将作为一款强大的平面图形处理软件,帮助人们实现更多的艺术创意。

本书由一线资深培训专家与设计师结合多年设计经验倾力编著。全书运用最易于掌握的案例驱动教学法,通过对精选范例制作过程的详尽剖析和深入讲解,全面介绍了当前最流行的平面设计软件Photoshop CS4的使用技巧,这些技巧包括了目前各个行业制作过程中的绝大部分解决方案,具有很强的代表性。全书由绘画设计、标示设计、海报招贴设计、户外广告设计、杂志广告设计、报纸广告设计、DM单设计、包装设计和工业造型设计9章组成,涉及了现今Photoshop运用行业的各个领域。本书强调行业知识、设计理念、制作技巧与典型实例的完美结合,注重培养读者的实际操作能力,通过大量的技巧与实例,可以让读者在最短的时间内掌握必备的行业知识和制作技术,并能在最大程度上开拓读者的设计思维。

本书内容非常全面,结构安排合理,遵循了由易到难、深入浅出的讲解方式,非常符合读者的学习心理。在每个实例的结尾都添加了“知识点总结”、“拓展训练”和“职业快餐”三大模块,不仅可以让读者对所学的知识进行举一反三、灵活掌握,而且还让读者增加了必要的行业知识和相关设计理念,使读者的设计和制作水平得到全方位的提高。

本书适合使用Photoshop进行图像设计的有一定基础的电脑美术爱好者,大中专院校学生以及平面、网页、广告设计人员阅读,也可用做各类平面设计培训班和大中专院校相关专业的参考教材。

由于本书创作时间仓促,不足之处在所难免,欢迎广大读者和同行批评指正。

为方便读者阅读,若需要本书配套资料,请登录“华信教育资源网”(http://www.hxedu.com.cn),在“下载”频道的“图书资料”栏目下载。

目 录

第1章 绘画设计	1
实例1 写实风格插画设计	2
情景再现	2
任务分析	2
流程设计	2
任务实现	3
设计说明	18
知识点总结	18
拓展训练	20
职业快餐	23
实例2 矢量风格插画设计	25
情景再现	25
任务分析	26
流程设计	26
任务实现	26
设计说明	30
知识点总结	31
拓展训练	33
职业快餐	36
第2章 标示设计	38
实例3 企业标志设计	39
情景再现	39
任务分析	39
流程设计	39
任务实现	40
设计说明	45
知识点总结	45
拓展训练	47
职业快餐	51
实例4 商品标志设计	54
情景再现	54

任务分析	54
流程设计	55
任务实现	55
设计说明	64
知识点总结	64
拓展训练	66
职业快餐	67
第3章 海报招贴设计	70
实例5 牛奶广告招贴设计	71
情景再现	71
任务分析	71
流程设计	71
任务实现	72
设计说明	81
知识点总结	81
拓展训练	83
职业快餐	86
实例6 化妆品招贴设计	88
情景再现	88
任务分析	88
流程设计	88
任务实现	89
设计说明	98
知识点总结	98
拓展训练	100
职业快餐	103
第4章 户外广告设计	105
实例7 汽车站台广告设计	106
情景再现	106
任务分析	106
流程设计	106
任务实现	107
设计说明	119
知识点总结	119
拓展训练	121

职业快餐	124
实例8 电脑显示器灯箱广告	126
情景再现	126
任务分析	126
流程设计	126
任务实现	127
设计说明	139
知识点总结	139
拓展训练	141
职业快餐	144
第5章 杂志广告设计	146
实例9 女士腕表广告设计	147
情景再现	147
任务分析	147
流程设计	147
任务实现	148
设计说明	157
知识点总结	157
拓展训练	158
职业快餐	162
实例10 时尚服装广告设计	164
情景再现	164
任务分析	164
流程设计	164
任务实现	165
设计说明	173
知识点总结	173
拓展训练	175
职业快餐	178
第6章 报纸广告设计	180
实例11 房地产广告设计	181
情景再现	181
任务分析	181
流程设计	181
任务实现	182
设计说明	190

451	知识点总结	190
451	拓展训练	191
451	职业快餐	194
451	实例12 时尚服装广告设计	195
451	情景再现	195
451	任务分析	195
451	流程设计	196
451	任务实现	197
451	设计说明	208
451	知识点总结	208
451	拓展训练	210
451	职业快餐	213
451	第7章 DM单设计	215
451	实例13 首饰DM单设计	216
451	情景再现	216
451	任务分析	216
451	流程设计	216
451	任务实现	217
451	设计说明	228
451	知识点总结	228
451	拓展训练	231
451	职业快餐	234
451	实例14 企业文化宣传样本设计	235
451	情景再现	235
451	任务分析	235
451	流程设计	236
451	任务实现	236
451	设计说明	248
451	知识点总结	248
451	拓展训练	249
451	职业快餐	251
451	第8章 包装设计	253
451	实例15 图书封面设计	254
451	情景再现	254
451	任务分析	254

流程设计	254
任务实现	255
设计说明	265
知识点总结	266
拓展训练	268
职业快餐	271
实例16 化妆品包装设计	275
情景再现	275
任务分析	275
流程设计	276
任务实现	276
设计说明	289
知识点总结	289
拓展训练	291
职业快餐	296
第9章 工业造型设计	298
实例17 手机造型设计	299
情景再现	299
任务分析	299
流程设计	299
任务实现	300
设计说明	310
知识点总结	311
拓展训练	312
职业快餐	314
实例18 汽车外形设计	317
情景再现	317
任务分析	317
流程设计	317
任务实现	318
设计说明	338
知识点总结	338
拓展训练	339
职业快餐	350

第1章 绘画设计



Chapter 01



实例1

写实风格插画设计



实例效果图1

素材路径：源文件与素材\实例1\素材
源文件路径：源文件与素材\实例1\写实风格插画.psd

情景再现

今天有一个平面设计行业的朋友给我打电话：“××，有个朋友的书中缺少一张插画，画的内容是三国名将赵云（赵子龙），要求画风为写实风格，图像效果一定要威武、生动。怎么样，能做吗？”因为我比较喜欢画这类题材的插画，所以就一口答应下来了。

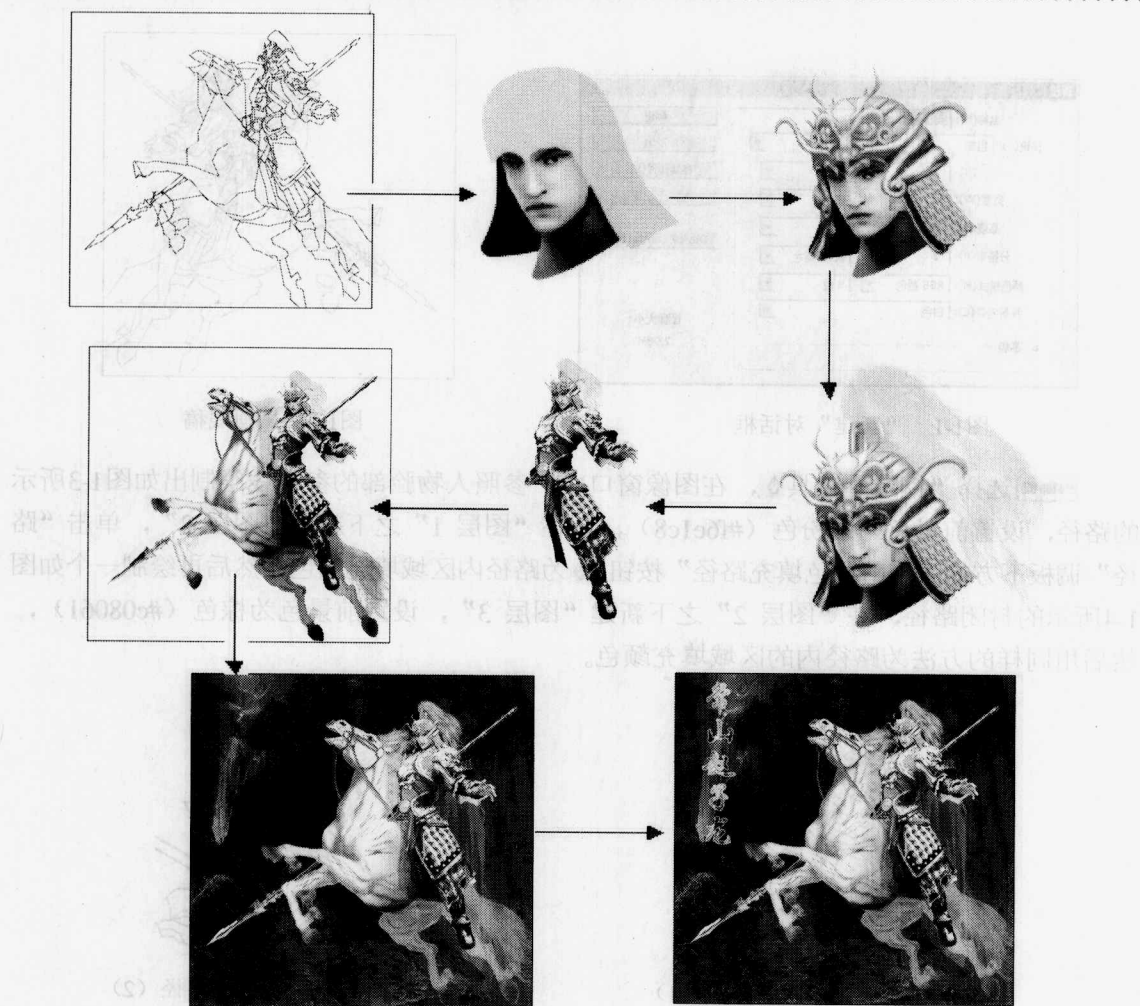
首先我查阅了一下赵云的相关资料，然后根据客户的要求进行插画的构思。怎样才能显示出古代武将的威武呢？身穿戎装、横刀立马才是最威武的形象。确定了这一点，下面就可以根据该构思进行细节的绘制了。

任务分析

- 根据插画要求构思插画创意。
- 根据创意绘制草图并调整整体布局。
- 参照草图对图像进行精确的绘制。
- 对图像进行填色和修饰，突出图像的质感，将图像调整至自己满意的效果。
- 添加文字，调整字体、颜色以及效果。调整作品的整体布局，完成制作。

流程设计

在制作时，我们首先根据插画要求绘制出插画的草图，根据草图使用“钢笔”工具和“画笔”工具对图像进行精确的绘制，然后再使用“加深”工具和“减淡”工具对图像进行质感和立体感的处理。最后为主图像添加背景和文字，从而完成整幅作品的制作。



实例流程设计图1

任务实现

1. 绘制人物头部

step 01 选择“文件”|“新建”菜单命令¹，打开“新建”对话框，在其中设置“名称”为写实插画、“宽度”为36厘米、“高度”为36厘米、“分辨率”为72像素/英寸、“颜色模式”为RGB颜色，如图1-1所示。为了便于绘制，我们最好事先手绘好线稿，然后用扫描仪将线稿扫描进电脑，以供绘画时参考。如果需要直接在电脑中绘制线稿，可以使用“直线”工具²，绘制出主图像的大体轮廓。新建“图层 1”为轮廓进行描边，结果如图1-2所示。

¹ “新建”命令，选择该命令打开“新建”对话框，在其中可设置将要创建的图像的名称、尺寸、分辨率、色彩模式和背景颜色。

² “直线”工具，利用该工具可绘制直线或各种箭头。箭头类型可以在工具属性栏中进行设置，在绘制时只需要选中需要的类型拖动即可。

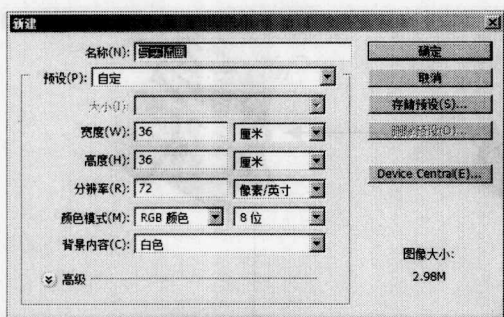


图1-1 “新建”对话框



图1-2 插画线稿

step 02 选择“钢笔”工具, 在图像窗口中, 参照人物脸部的参考线绘制出如图1-3所示的路径, 设置前景色为肉粉色 (#f6e1c8), 并在“图层 1”之下新建“图层 2”, 单击“路径”调板下方的“用前景色填充路径”按钮为路径内区域填充颜色, 然后再绘制一个如图1-4所示的封闭路径, 在“图层 2”之下新建“图层 3”, 设置前景色为棕色 (#c08061), 然后用同样的方法为路径内的区域填充颜色。



图1-3 绘制出的封闭路径 (1)



图1-4 绘制出的封闭路径 (2)

step 03 使用“钢笔”工具, 沿着头盔的轮廓线绘制出如图1-5所示的封闭路径, 在“图层 2”之上新建“图层 4”为路径填充浅灰色 (#dce1ec), 然后在“图层 3”之下创建“图层 5”, 绘制一个如图1-6所示的封闭路径, 为其填充纯黑色。



图1-5 绘制出的封闭路径 (3)



图1-6 绘制出的封闭路径 (4)

¹ “用前景色填充路径”按钮, 单击该按钮可以用当前设置的前景色填充路径所包围的区域。

step 04 在“图层 2”之上新建“图层 6”，使用“画笔”工具¹绘制出如图1-7所示的眼睛和眉毛，然后选择“涂抹”工具²，在工具属性栏中设置画笔类型为“喷溅 14像素”，完成后对刚绘制出的眉毛和眼睛进行适当的处理，使其边缘变得柔和一些，结果如图1-8所示。



图1-7 绘制出的眼睛和眉毛

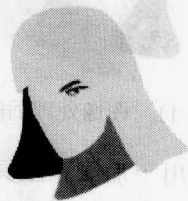


图1-8 涂抹图像后的效果

step 05 复制绘制出的眉毛和眼睛并将其水平翻转³，适当调整它们的大小和位置，制作出另一侧的眼睛和眉毛，完成后分别选择“加深”工具和“减淡”工具，在工具属性栏中将笔刷类型都设置为“柔角 20像素”，完成后将“图层 2”中的图像进行适当加深和减淡处理，绘制出面部的立体效果，结果如图1-9所示。根据鼻子的参考线绘制出鼻子和唇部形状的封闭路径，结果如图1-10所示。



图1-9 图像处理后的效果



图1-10 绘制出的鼻子形状和唇部的封闭路径

step 06 将路径转换为选区⁴，新建图层并用肉粉色（#f6e1c8）填充选区，对图像进行适当的加深和减淡处理，绘制出鼻子图像，结果如图1-11所示，完成后将选区取消。然后将“图层 2”设置为当前图层，选择“加深”工具，设置笔刷类型为“柔角 15像素”，在鼻子的边缘进行适当的加深处理，结果如图1-12所示。

¹ “画笔”工具，该工具的主要作用是绘制线条和图像，绘画时使用的颜色为前景色。在“画笔”工具属性栏右端有一个“切换画笔调板”按钮，在该按钮上单击可弹出“画笔”调板，该调板对于我们用Photoshop绘画来说是非常有帮助的，它不仅提供了大量的预置画笔，而且还可以通过设置参数及选项来随心所欲地修改画笔效果，全面掌握该调板的用法，将会使我们今后的创作如虎添翼。

² “涂抹”工具，利用该工具可以将图像处理成类似于手指涂抹的效果。在“涂抹”工具属性栏中有一个“手指绘画”选项。选中该复选框后，在图像中涂抹，将产生类似用手指蘸着前景色在未干的油墨上进行涂抹的效果。

³ “水平翻转”命令，选中该命令，可以将当前图层中的图像进行水平的镜像翻转（背景图层除外）。

⁴ 路径与选区的相互转换，在绘制完成的路径上单击鼠标右键（此时选择的工具必须是路径绘制或者编辑工具），在弹出的快捷菜单中选择“建立选区”命令，在弹出的对话框中可以设置选区的羽化值，单击“确定”按钮即可创建选区。另外，直接单击“路径”调板下方的“将路径作为选区载入”按钮，也可直接将路径转换为不带羽化的选区。



图1-11 图像处理后的效果



图1-12 加深处理后的效果

step 07 继续用“加深”工具在“图层 2”中进行适当的加深处理，绘制人物的嘴巴，结果如图1-13所示。将“图层 3”设置为当前图层，分别使用“加深”工具和“减淡”工具，并在工具属性栏中设置笔刷类型为“柔角 30像素”，对图像进行适当的加深和减淡处理，绘制出脖子的立体效果即可，结果如图1-14所示。



图1-13 绘制出的嘴巴效果



图1-14 加深和减淡处理后的效果

step 08 选择“椭圆选框”工具，绘制如图1-15所示的圆形选区，选择“渐变”工具，打开“渐变编辑器”对话框，在其中设置从浅灰色（#f0f3f5）到灰色（#a0abbe）的渐变效果，参数设置如图1-16所示，完成后单击“确定”按钮。



图1-15 绘制出的圆形选区

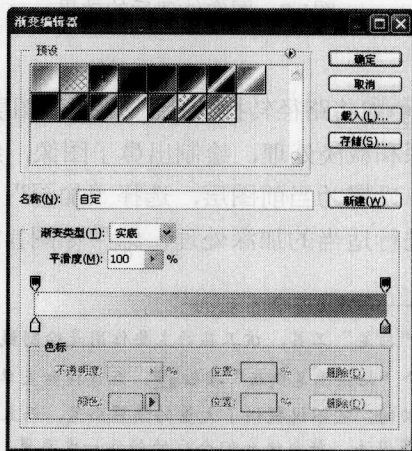


图1-16 “渐变编辑器”对话框

¹ “加深”工具和“减淡”工具，利用这两个工具可改善图像的曝光效果，其中“减淡”工具可对图像的高光、阴影等部分进行加亮处理，“加深”工具可对图像的高光、阴影等部分进行变暗处理。

² “渐变”工具，利用该工具可快速制作出多种渐变效果，具体的操作方法是首先设置好渐变颜色和渐变方式，然后在图像上按下鼠标左键确定起点，再拖动鼠标指针到终点处释放鼠标，这样即可创建出渐变效果，拖动线段的长度和方向将决定渐变效果的变化。

step 08 在“图层 4”之上新建图层，在选区中填充径向渐变效果，结果如图1-17所示。完成后取消选区，选择“橡皮擦”工具¹，在工具属性栏中设置笔刷类型为“柔角 40像素”、“不透明度”为50%，然后对刚绘制的图像进行适当的擦除，效果如图1-18所示。



图1-17 填充渐变后的效果



图1-18 擦除图像后的效果

step 09 使用“矩形选框”工具，绘制一个如图1-19所示的矩形。再新建一个图层，在选区中填充线性渐变效果，效果如图1-20所示，完成后取消选区。

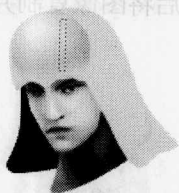


图1-19 绘制出的矩形选区

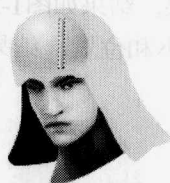


图1-20 填充渐变后的效果

step 10 选择“滤镜”|“液化”菜单命令，在弹出的对话框选择“向前变形”工具，并设置“画笔大小”为25像素，然后对图像进行如图1-21所示的液化处理，完成后单击“确定”按钮，图像的形状如图1-22所示。

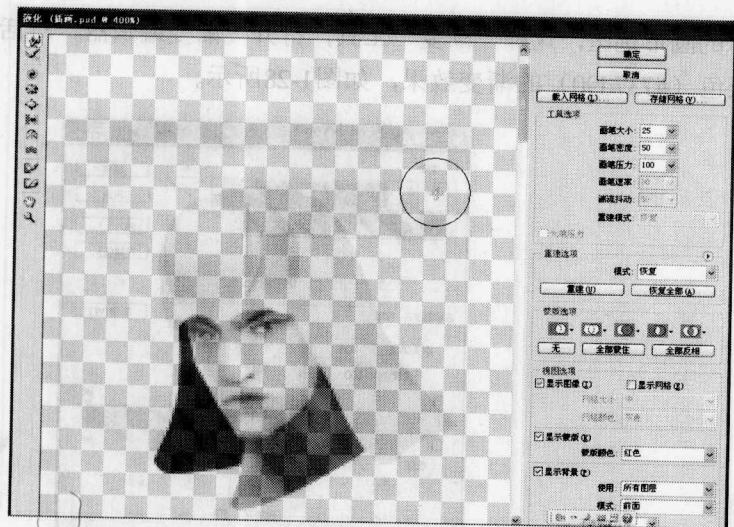


图1-21 “液化”对话框



图1-22 图像处理后的效果

¹“橡皮擦”工具，该工具可用来擦除图像的颜色，其使用方法非常简单，选中该工具后，在图像窗口中单击并拖动即可。如果当前层为背景层，被擦除的图像位置上将显示背景色；如果当前层为普通图层，被擦除的图像位置将变为透明区。