

21世纪高等学校数字媒体专业规划教材



姚英华 主编

Photoshop 平面设计 完全教程



清华大学出版社

014034938

TP391.413
76

21 世纪高等学校数字媒体专业规划教材

Photoshop 平面设计完全教程

姚英华 主编



TP391.413
76

清华大学出版社
北京



北航

C1714749

内 容 简 介

本书以平面设计理论为核心,以 Photoshop 操作为基础,以举例作图设计为讲述方法,由浅入深,详实地讲解了如何用 Photoshop 的各类工具、面板、菜单完成平面设计工作。本书前 5 章以平面设计引论开篇,以点线面构成和色彩构成为主体,引导初学者学习平面设计元素的构成方式,解决了当前计算机平面设计理论和操作上的难点,还对平面构成中的静态和动态构成做了论述。本书中间用 10 章讲解了工具栏、图层、通道、路径、蒙版等具体操作,多方举例分步讲解在设计中应使用的方法和注意的问题,还专门用 1 章大篇幅讲清了选区、通道、蒙版和路径四大操作主体的相互转换关系。本书最后以平面设计命题设计示范结尾,为学习者展示当前平面设计工作岗位社会实际需求。全书共 16 章,理论和实践相结合,是一本全面、深入、详细论述 Photoshop 平面设计操作实例的完全手册。可用于大学计算机设计专业、艺术设计专业和高职高专教材,也可用于设计爱好者自学提高教程,还可作为信息产业部平面设计师认证考试学习教材。

本书所有示例操作图片免费从 <http://251661027.qzone.qq.com> 网址相册中下载,供大家学习交流。

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 平面设计完全教程/姚英华主编.--北京:清华大学出版社,2014

21 世纪高等学校数字媒体专业规划教材

ISBN 978-7-302-34709-5

I. ①P… II. ①姚… III. ①平面设计—图像处理软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 292372 号

责任编辑:付弘宇 薛 阳

封面设计:杨 兮

责任校对:李建庄

责任印制:何 芊

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>, 010-62795954

印 装 者:三河市春园印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm

印 张:26

字 数:677 千字

版 次:2014 年 3 月第 1 版

印 次:2014 年 3 月第 1 次印刷

印 数:1~2000

定 价:79.00 元

产品编号:054536-01

数字媒体专业作为一个朝阳专业,其当前和未来快速发展的主要原因是数字媒体产业对人才的需求增长。当前数字媒体产业中发展最快的是影视动画、网络动漫、网络游戏、数字视音频、远程教育资源、数字图书馆、数字博物馆等行业,它们的共同点之一是以数字媒体技术为支撑,为社会提供数字内容产品和服务,这些行业发展所遇到的最大瓶颈就是数字媒体专门人才的短缺。随着数字媒体产业的飞速发展,对数字媒体技术人才的需求将成倍增长,而且这一需求是长远的、不断增长的。

正是基于对国家社会、人才的需求分析和对数字媒体人才的能力结构分析,国内高校掀起了建设数字媒体专业的热潮,以承担为数字媒体产业培养合格人才的重任。教育部在2004年将数字媒体技术专业批准设置在目录外新专业中(专业代码:080628S),其培养目标是“培养德智体美全面发展的、面向当今信息化时代的、从事数字媒体开发与数字传播的专业人才。毕业生将兼具信息传播理论、数字媒体技术和设计管理能力,可在党政机关、新闻媒体、出版、商贸、教育、信息咨询及IT相关等领域,从事数字媒体开发、音视频数字化、网页设计与网站维护、多媒体设计制作、信息服务及数字媒体管理等工作”。

数字媒体专业是个跨学科的学术领域,在教学实践方面需要多学科的综合,需要在理论教学和实践教学模式与方法上进行探索。为了使数字媒体专业能够达到专业培养目标,为社会培养所急需的合格人才,我们和全国各高等院校的专家共同研讨数字媒体专业的教学方法和课程体系,并在进行大量研究工作的基础上,精心挖掘和遴选了一批在教学方面具有潜心研究并取得了富有特色、值得推广的教学成果的作者,把他们多年积累的教学经验编写成教材,为数字媒体专业的课程建设及教学起一个抛砖引玉的示范作用。

本系列教材注重学生的艺术素养的培养,以及理论与实践的相结合。为了保证出版质量,本系列教材中的每本书都经过编委会委员的精心筛选和严格评审,坚持宁缺毋滥的原则,力争把每本书都做成精品。同时,为了能够让更多、更好的教学成果应用于社会和各高等院校,我们热切期望在这方面有经验和成果的教师能够加入到本套丛书的编写队伍中,为数字媒体专业的发展和人才培养做出贡献。

21世纪高等学校数字媒体专业规划教材

联系人:魏江江 weijj@tup.tsinghua.edu.cn

作者从事计算机平面设计和平面设计教学已有十几年了,在实践中发现,许多人对计算机平面设计学习仅限于 Photoshop 软件功能的熟记,或者只是限于作几个好看的图例,就认为完成了学习任务。而自认为学习完成了的这些朋友,拿到设计命题坐在计算机前时,有的人茫然不知所措,不知如何下手,有的人即使能够作出图来,也是找一堆图片千改万换,作图的速度很慢,创意更是无从谈起。

笔者认为出现这些情况的根源是,学习者忽略了“设计”这一本源,只是注重学习软件功用,注重于工具的熟练,忽略了从心而发的创意设计。有人单纯地认为 Photoshop 是修改图片的,可以说这只是片面地知道了 Photoshop 的一项功能。其实 Photoshop 应该是平面设计领域的第一软件,居于霸主地位,它如一个无限广阔的舞台,心有多大,发挥的空间就有多大。不能快速、最优地实现设计,这是对设计本身了解不深,或者说,软件和设计两个词还没有结合起来。

Photoshop 相当于画素描时的一张纸和一支笔,而要真正在平面的纸上画出像样的素描作品,还要掌握黑白灰关系、五调子、画面布局等,更不用说排线方法这些最基本的知识了。同样,要利用 Photoshop 设计出一幅良好的画面,软件的学习,只相当于掌握了如何裁好画纸、削好铅笔,而要真实去作设计图,有必要考虑点、线、面构成原理和色彩理论,甚至还要了解面向的对象等。

本书的讲解就是要解决以上问题,把美术学知识同 Photoshop 软件操作结合起来。一个好的设计师,不是每天在改别人的图片,而是要从无到有地进行创造性的设计、绘画,只有富有创意的全新设计,才能令人耳目一新。本书的讲解过程一是遵循掌握 Photoshop 软件功能的学习,二是更好地把美术学、设计理论渗透应用到所有环节,结合例题进行讲解,学软件的同时学好设计,软件与设计两者相生,学完后经过一段时间的强化就能够独立完成平面设计这一目标了。

本书由姚英华主编,刘敏、曹靖、刘闪、马春兴、薛艳茹、李志萍、姚秀云、姚殿忠参加编写。

本书配套课件和全部图文件等可以从 www.tup.com.cn 下载,相关问题请联系 fuhy@tup.tsinghua.edu.cn。

编者

2014年1月

| | |
|---|----|
| 第 1 章 计算机平面设计绪论 | 1 |
| 1.1 平面的数学定义 | 1 |
| 1.2 平面的绘画定义 | 1 |
| 1.3 平面设计 | 1 |
| 1.4 计算机平面设计 | 1 |
| 1.5 Adobe Photoshop 软件 | 2 |
| 1.6 计算机平面设计的特征 | 2 |
| 1.7 计算机平面设计的应用范围 | 2 |
| 1.8 计算机平面设计师的工作 | 4 |
| 1.9 计算机平面设计师的基本要求 | 4 |
| 1.10 作平面设计要把握的原则..... | 5 |
| 1.11 成功的平面设计作品..... | 5 |
| 1.12 平面设计的一般流程..... | 6 |
| 第 2 章 计算机平面设计软件 Photoshop 界面初步认识 | 7 |
| 2.1 基本界面认识 | 7 |
| 2.2 系统窗口的组成 | 8 |
| 2.3 工具栏功能快速浏览 | 9 |
| 2.3.1 颜色工具..... | 9 |
| 2.3.2 视图类工具 | 11 |
| 2.4 工具属性栏快速浏览..... | 11 |
| 2.5 操作面板应用浏览..... | 12 |
| 2.6 菜单操作快速浏览..... | 12 |
| 2.7 软件界面的设置..... | 13 |
| 2.8 文档基础操作..... | 14 |
| 2.8.1 新建文档 | 14 |
| 2.8.2 文档保存 | 14 |
| 2.8.3 文件打开 | 15 |
| 2.9 文档操作辅助工具..... | 15 |
| 2.9.1 标尺 | 15 |
| 2.9.2 辅助线 | 16 |
| 2.9.3 测量工具组 | 16 |
| 2.9.4 文档基本信息菜单 | 17 |

| | |
|-----------------|----|
| 2.9.5 首选项 | 17 |
|-----------------|----|

第3章 计算机平面设计点、线、面的构成 18

| | |
|------------------------|----|
| 3.1 计算机平面构成..... | 18 |
| 3.1.1 计算机平面构成的特点 | 19 |
| 3.1.2 平面构成形式美法则 | 20 |
| 3.2 计算机设计点的构成..... | 23 |
| 3.2.1 点的自由构成 | 23 |
| 3.2.2 点的规则构成图案 | 24 |
| 3.2.3 点的变化规则构成图案 | 27 |
| 3.3 线的构成..... | 29 |
| 3.3.1 线的自由绘画构成 | 30 |
| 3.3.2 直线型绘画构成 | 32 |
| 3.3.3 曲线型绘画构成 | 33 |
| 3.4 面的构成..... | 36 |
| 3.4.1 面的绘画构成 | 36 |
| 3.4.2 面的构成举例 | 39 |
| 3.5 点线面综合构成..... | 40 |
| 3.6 平面构成的骨格..... | 41 |
| 3.7 构成画面的设计原则..... | 42 |
| 3.7.1 思想性与单一性 | 42 |
| 3.7.2 艺术性与装饰性 | 42 |
| 3.7.3 趣味性与独创性 | 43 |
| 3.7.4 整体性与协调性 | 43 |

第4章 计算机设计色彩构成 44

| | |
|---------------------------|----|
| 4.1 色彩构成常识..... | 44 |
| 4.2 印刷色彩、光学色彩的区别和联系 | 44 |
| 4.2.1 印刷色彩 | 44 |
| 4.2.2 光学色彩 | 49 |
| 4.2.3 光学色和印刷色的区别与联系 | 51 |
| 4.3 计算机图像色彩模式..... | 53 |
| 4.3.1 CMYK 模式 | 54 |
| 4.3.2 RGB 模式 | 54 |
| 4.3.3 HSB 模式 | 54 |
| 4.3.4 Lab 模式 | 54 |
| 4.3.5 其他颜色模式 | 55 |
| 4.3.6 颜色模式的转换 | 56 |
| 4.4 计算机平面设计色彩三要素..... | 57 |
| 4.4.1 色相 | 57 |

| | | |
|-----------------------|---------------|-----------|
| 4.4.2 | 明度 | 62 |
| 4.4.3 | 纯度 | 64 |
| 4.5 | 色彩的对比 | 66 |
| 4.5.1 | 色相对比 | 66 |
| 4.5.2 | 明度对比 | 69 |
| 4.5.3 | 纯度对比 | 71 |
| 4.5.4 | 冷暖对比 | 75 |
| 4.6 | 色彩的调和 | 76 |
| 4.6.1 | 同类色的调和 | 76 |
| 4.6.2 | 类似色的调和 | 76 |
| 4.6.3 | 对比色的调和 | 76 |
| 4.6.4 | 间隔色的调和 | 77 |
| 第5章 静态构成与动态构成 | | 78 |
| 5.1 | 静态构成与动态构成的概念 | 78 |
| 5.2 | 视觉错觉动态 | 78 |
| 5.2.1 | 非欧几何现象 | 79 |
| 5.2.2 | 图地反转现象 | 79 |
| 5.2.3 | 视觉增补现象 | 80 |
| 5.2.4 | 对比错位现象 | 80 |
| 5.2.5 | 补色视差现象 | 81 |
| 5.2.6 | 相互借用现象 | 82 |
| 5.2.7 | 视线流动现象 | 82 |
| 5.2.8 | 三维立体 | 83 |
| 5.3 | 动画的制作 | 83 |
| 5.3.1 | 制作闪动的文字动画 | 83 |
| 5.3.2 | 燃烧的火柴动画制作 | 86 |
| 第6章 选择方式的应用与设计 | | 90 |
| 6.1 | 直接生成蚂蚁线框的选择方式 | 90 |
| 6.1.1 | 选框工具组的使用 | 91 |
| 6.1.2 | 套索工具组的使用 | 94 |
| 6.1.3 | 魔棒工具 | 96 |
| 6.2 | 转换生成选区方式 | 97 |
| 6.2.1 | 图形轮廓生成选区 | 97 |
| 6.2.2 | 色彩范围生成选区 | 97 |
| 6.2.3 | 路径生成选区 | 97 |
| 6.2.4 | 蒙版生成选区 | 99 |
| 6.2.5 | 通道生成选区 | 99 |
| 6.3 | 选区的基本操作 | 99 |

| | | |
|------------|----------------------|------------|
| 6.3.1 | 对选区内图像的基本操作 | 99 |
| 6.3.2 | 选区的羽化 | 100 |
| 6.3.3 | 选区调整边缘效果 | 101 |
| 6.3.4 | 变换选区 | 101 |
| 6.3.5 | 修改边界 | 103 |
| 6.3.6 | 收缩、扩展、平滑选区 | 104 |
| 6.3.7 | 存储选区 | 107 |
| 6.3.8 | 载入选区 | 108 |
| 6.3.9 | 选区存储和载入的意义 | 110 |
| 第7章 | 描绘类画笔工具的应用与设计 | 114 |
| 7.1 | 画笔工具箱 | 114 |
| 7.1.1 | 画笔工具 | 114 |
| 7.1.2 | 画笔颜色的选取 | 116 |
| 7.1.3 | 首选项定义屏幕笔尖光标形状 | 116 |
| 7.1.4 | 新建画笔 | 116 |
| 7.1.5 | 画笔笔尖形态的编辑 | 118 |
| 7.1.6 | 铅笔工具 | 119 |
| 7.1.7 | 颜色替换工具 | 120 |
| 7.1.8 | 混合器画笔工具 | 121 |
| 7.2 | 橡皮工具的应用 | 122 |
| 7.2.1 | 橡皮擦工具 | 122 |
| 7.2.2 | 背景橡皮擦工具 | 123 |
| 7.2.3 | 魔术橡皮擦工具 | 125 |
| 7.3 | 历史记录画笔和历史记录快照 | 126 |
| 7.3.1 | 历史记录画笔 | 126 |
| 7.3.2 | 历史记录快照 | 127 |
| 7.3.3 | 历史记录艺术画笔 | 129 |
| 7.4 | 仿制图章工具组 | 132 |
| 7.4.1 | 仿制图章工具 | 132 |
| 7.4.2 | 图案图章工具 | 133 |
| 7.5 | 修复画笔工具 | 135 |
| 7.5.1 | 污点修复画笔工具 | 135 |
| 7.5.2 | 修复画笔工具 | 136 |
| 7.5.3 | 修补工具 | 137 |
| 7.5.4 | 红眼工具 | 138 |
| 7.6 | 修改图像工具组 | 139 |
| 7.6.1 | 模糊工具 | 139 |
| 7.6.2 | 锐化工具 | 141 |
| 7.6.3 | 涂抹工具 | 141 |

| | | |
|------------|-----------------|------------|
| 7.6.4 | 减淡工具和加深工具 | 143 |
| 7.6.5 | 海绵工具 | 143 |
| 7.7 | 油漆桶填充工具和渐变工具 | 144 |
| 第8章 | 路径的应用与设计 | 148 |
| 8.1 | 路径初步 | 148 |
| 8.1.1 | 描绘路径 | 148 |
| 8.1.2 | 路径的编辑修改 | 149 |
| 8.1.3 | 路径属性栏 | 153 |
| 8.1.4 | 路径与画笔的区别 | 153 |
| 8.1.5 | “路径”操作面板 | 153 |
| 8.1.6 | 路径描边 | 154 |
| 8.1.7 | 填充路径 | 155 |
| 8.1.8 | 路径与选区转换 | 156 |
| 8.1.9 | 路径的简单应用 | 157 |
| 8.1.10 | 路径作为矢量图的优越性 | 159 |
| 8.2 | 路径图形 | 160 |
| 8.2.1 | 常用规则路径图形 | 160 |
| 8.2.2 | 形状图形 | 160 |
| 8.3 | 路径在设计中的应用 | 163 |
| 8.3.1 | 路径在标识设计中的应用 | 164 |
| 8.3.2 | 路径的创意应用 | 165 |
| 8.3.3 | 应用路径制作的图像 | 170 |
| 8.4 | 文字工具 | 171 |
| 8.4.1 | 文字的输入 | 171 |
| 8.4.2 | 文字的修改 | 172 |
| 8.4.3 | 抗锯齿选项 | 172 |
| 8.4.4 | “字符”面板 | 172 |
| 8.4.5 | “段落”面板 | 173 |
| 8.4.6 | 创建文字变形 | 173 |
| 8.4.7 | 字库的追加 | 173 |
| 8.5 | 蒙版文字 | 174 |
| 8.6 | 路径文字 | 177 |
| 8.6.1 | 路径线文字 | 177 |
| 8.6.2 | 填充路径文字 | 177 |
| 8.6.3 | 路径文字应用 | 178 |
| 8.7 | 文字的创意设计 | 179 |
| 8.7.1 | 文字与图片的排列 | 179 |
| 8.7.2 | 图层“混合选项”设置文字 | 180 |
| 8.7.3 | 栅格化文字 | 181 |

| | | |
|-------------|----------------------|------------|
| 8.7.4 | 应用三维功能风格化文字 | 185 |
| 8.7.5 | 文字效果举例 | 185 |
| 第9章 | 图层的应用与设计 | 187 |
| 9.1 | “图层”操作面板 | 187 |
| 9.1.1 | “图层”面板基本功能 | 188 |
| 9.1.2 | 图层的创建、复制和删除 | 188 |
| 9.1.3 | 图层链接 | 188 |
| 9.1.4 | 图层的合并 | 189 |
| 9.1.5 | 盖印图层 | 189 |
| 9.2 | 图层样式 | 191 |
| 9.2.1 | 图层样式选项 | 191 |
| 9.2.2 | 混合选项修饰图层 | 191 |
| 9.2.3 | 文字图案效果举例 | 193 |
| 9.2.4 | 存储样式 | 194 |
| 9.3 | 图层混合模式 | 194 |
| 9.3.1 | 图层混合的原理 | 194 |
| 9.3.2 | 高级混合选项的调整 | 195 |
| 9.3.3 | 图层混合应用设计举例 | 196 |
| 9.4 | 图层蒙版 | 197 |
| 9.5 | 不透明度和填充修改图层 | 199 |
| 9.5.1 | 不透明度 | 199 |
| 9.5.2 | 填充 | 199 |
| 9.6 | 调整图层 | 200 |
| 9.7 | 剪切蒙版图层 | 200 |
| 9.8 | 智能对象图层 | 202 |
| 9.8.1 | 创建智能图层的方法 | 202 |
| 9.8.2 | 智能图层作图应用 | 202 |
| 9.9 | 应用图层设计举例 | 204 |
| 第10章 | 蒙版的应用与设计 | 205 |
| 10.1 | 蒙版基础介绍 | 205 |
| 10.1.1 | 深层理解蒙版的作用 | 205 |
| 10.1.2 | 蒙版的种类 | 206 |
| 10.1.3 | 制作蒙版的方法 | 206 |
| 10.1.4 | 蒙版的修改 | 206 |
| 10.2 | 快速蒙版 | 207 |
| 10.2.1 | 快速蒙版的建立与修改 | 207 |
| 10.2.2 | 用选区建立快速蒙版并用滤镜编辑 | 208 |
| 10.2.3 | 用画笔描画生成灰度快速蒙版作透明质感抠图 | 210 |

| | | |
|---------------|--------------------------------|------------|
| 10.3 | 图层蒙版 | 214 |
| 10.3.1 | 图层蒙版的建立与修改 | 214 |
| 10.3.2 | 应用渐变填充蒙版修改图像 | 215 |
| 10.3.3 | 使用选区编辑图层蒙版 | 217 |
| 10.3.4 | 用画笔描绘黑白灰度生成图层蒙版 | 217 |
| 10.3.5 | 蒙版转换为选区应用 | 219 |
| 10.4 | 图层剪贴蒙版 | 219 |
| 10.4.1 | 图层剪贴蒙版的建立和修改 | 219 |
| 10.4.2 | 图层剪贴蒙版的应用 | 220 |
| 10.5 | 填充或调整层蒙版 | 222 |
| 10.5.1 | 建立填充图层和蒙版 | 222 |
| 10.5.2 | 调整层的建立和修改 | 226 |
| 10.5.3 | 用画笔描画修改调整层蒙版 | 226 |
| 10.5.4 | 用选区填充改变调整层蒙版 | 228 |
| 10.6 | 矢量蒙版 | 229 |
| 10.6.1 | 矢量蒙版的创建 | 229 |
| 10.6.2 | 矢量蒙版作图应用 | 230 |
| 10.7 | 路径形状蒙版 | 231 |
| 10.7.1 | 路径形状蒙版的创建和修改 | 232 |
| 10.7.2 | 形状图层蒙版添加图层样式 | 232 |
| 10.7.3 | 路径图形蒙版制作色彩构成秩序图案 | 233 |
| 10.8 | 文字蒙版 | 234 |
| 10.8.1 | 制作图像填充的文字 | 234 |
| 10.8.2 | 文字蒙版工具制作空心艺术字 | 235 |
| 10.9 | 通道蒙版 | 237 |
| 第 11 章 | 通道的应用与设计 | 239 |
| 11.1 | 通道基础 | 239 |
| 11.1.1 | 通道的主要功能 | 241 |
| 11.1.2 | 通道的基本分类 | 241 |
| 11.1.3 | “通道”面板 | 243 |
| 11.1.4 | 通道的基本操作 | 243 |
| 11.2 | 通道混合器 | 244 |
| 11.2.1 | 通道混合器的应用方法 | 244 |
| 11.2.2 | 通过调整通道混合器“常数”实验中发现一些调色规律 | 246 |
| 11.3 | 色阶与通道配合调整图像的应用 | 246 |
| 11.4 | 使用曲线与通道配合改变图像色彩 | 249 |
| 11.5 | 通道计算和应用图像 | 253 |
| 11.5.1 | 通道计算和应用图像基础操作 | 253 |
| 11.5.2 | 利用通道计算方法快速磨皮进行人物美白 | 255 |

| | | |
|-------------------------------------|-------------------------|------------|
| 11.6 | 通道与滤镜配合应用 | 257 |
| 11.7 | 用通道综合应用打造梦幻效果 | 260 |
| 11.8 | 应用通道抠取复杂的图像 | 266 |
| 第12章 选区、通道、蒙版和路径的区别和联系 | | 270 |
| 12.1 | 选区、通道、蒙版和路径相互转换 | 270 |
| 12.2 | 选区是最广泛的应用形式 | 270 |
| 12.2.1 | 选区与通道 | 271 |
| 12.2.2 | 选区与蒙版 | 278 |
| 12.2.3 | 选区与路径 | 280 |
| 12.3 | 通道是管理色彩的最佳方式 | 282 |
| 12.3.1 | 直方图是通道的眼睛 | 282 |
| 12.3.2 | 颜色通道将主图和背景分开 | 285 |
| 12.3.3 | Alpha通道既是选区也是蒙版 | 288 |
| 12.3.4 | 利用通道使用技巧制作雪景 | 290 |
| 12.4 | 蒙版处理图像特色效果 | 292 |
| 12.4.1 | 各种蒙版的功能分析 | 292 |
| 12.4.2 | 蒙版的编辑手段分析 | 295 |
| 12.4.3 | 从技术角度分析通道、选区与各种蒙版 | 296 |
| 12.5 | 路径是精准绘画图像的最好工具 | 297 |
| 12.5.1 | 路径绘画的随意性 | 297 |
| 12.5.2 | 路径与蒙版 | 298 |
| 12.5.3 | 路径和通道之间必须通过选区来联系 | 298 |
| 第13章 滤镜的应用 | | 299 |
| 13.1 | 滤镜操作的对象 | 303 |
| 13.1.1 | 对选区内图像处理 | 303 |
| 13.1.2 | 对蒙版施加效果 | 304 |
| 13.1.3 | 对通道施加滤镜效果 | 306 |
| 13.2 | 滤镜的基本功用性分类和功能举例 | 306 |
| 13.2.1 | 风格化滤镜 | 306 |
| 13.2.2 | 画笔描边滤镜 | 310 |
| 13.2.3 | 模糊滤镜 | 311 |
| 13.2.4 | 扭曲滤镜 | 315 |
| 13.2.5 | 素描滤镜 | 319 |
| 13.2.6 | 锐化滤镜 | 320 |
| 13.2.7 | 纹理滤镜 | 322 |
| 13.2.8 | 像素化滤镜 | 322 |
| 13.2.9 | 艺术效果滤镜 | 324 |
| 13.2.10 | 渲染滤镜 | 326 |

| | | |
|---------------|------------------------------|------------|
| 13.2.11 | 杂色滤镜 | 327 |
| 13.2.12 | 液化滤镜 | 328 |
| 13.2.13 | 镜头校正 | 332 |
| 13.2.14 | 消失点工具 | 334 |
| 13.2.15 | 其他滤镜 | 337 |
| 13.3 | 滤镜与图层样式的区别 | 339 |
| 13.4 | 滤镜特效综合应用举例 | 341 |
| 13.4.1 | 水墨风景照片的制作 | 341 |
| 13.4.2 | 飞雪照片的效果制作 | 343 |
| 第 14 章 | 影楼照片常规处理技术 | 346 |
| 14.1 | 寸照处理 | 346 |
| 14.1.1 | 寸照的规格 | 346 |
| 14.1.2 | 寸照修改与排版制作 | 347 |
| 14.2 | 生活照片处理 | 351 |
| 14.2.1 | 照片调色 | 351 |
| 14.2.2 | 照片裁剪调整 | 352 |
| 14.2.3 | 批量处理照片 | 353 |
| 14.3 | 婚纱照片处理 | 356 |
| 14.3.1 | 完美把握设计理念 | 356 |
| 14.3.2 | 色调是图像调整的关键 | 358 |
| 14.4 | 婚纱照处理的一般步骤 | 359 |
| 14.4.1 | 磨皮 | 360 |
| 14.4.2 | 植毛 | 363 |
| 14.4.3 | 化妆 | 364 |
| 14.4.4 | 修饰 | 366 |
| 14.4.5 | 出片 | 366 |
| 第 15 章 | 数位板与 Photoshop 软件结合手绘 | 367 |
| 15.1 | 数位板是计算机手绘的主要硬件 | 367 |
| 15.2 | 手绘数码素描 | 368 |
| 15.2.1 | 排线法 | 368 |
| 15.2.2 | 点垛法 | 369 |
| 15.2.3 | 白画法 | 369 |
| 15.2.4 | 叠层法 | 370 |
| 15.2.5 | 渲染法 | 370 |
| 15.3 | 手绘二维动画 | 370 |
| 15.3.1 | 动漫角色造型画法 | 370 |
| 15.3.2 | 动漫场景画法 | 372 |
| 15.3.3 | 动漫要注重风格的塑造 | 372 |

| | |
|----------------------------|-----|
| 第 16 章 命题设计举例 | 374 |
| 16.1 字体设计 | 374 |
| 16.2 标志设计 | 375 |
| 16.3 广告设计 | 376 |
| 16.3.1 以照片为主体元素的广告 | 377 |
| 16.3.2 以文字为主要元素的广告 | 378 |
| 16.3.3 以思维设计创意为主的广告 | 378 |
| 16.4 海报招贴设计 | 380 |
| 16.4.1 动漫宣传画 | 382 |
| 16.4.2 电影海报 | 383 |
| 16.5 包装设计 | 384 |
| 16.5.1 箱体包装 | 384 |
| 16.5.2 塑封包装 | 385 |
| 16.6 书籍装帧设计 | 387 |
| 16.6.1 封面设计 | 387 |
| 16.6.2 插图设计 | 389 |
| 16.6.3 正文设计 | 390 |
| 16.7 效果图设计 | 391 |
| 16.8 网页设计 | 392 |
| 16.8.1 网页切片工具的应用 | 392 |
| 16.8.2 优秀网页设计举例 | 393 |
| 参考文献 | 396 |
| 致谢 | 397 |

第 1 章 计算机平面设计绪论

学习重点:

- (1) 掌握常规平面设计和计算机平面设计的区别和联系,理解相互促进的关系。
- (2) 了解平面设计要把握的基本原则,平面设计师的基本要求。
- (3) 了解平面设计的一般流程。

1.1 平面的数学定义

两条直线相交决定了一个平面,从数学定义上看,平面指的是两条相交的直线延伸方向上形成的没有高低曲折的面。数学上称最简单的面,如果在相交的两直线上各取一动点,并用直线连接起来,所有这些直线构成一平面。平面是意念上的形象的无限延展。

1.2 平面的绘画定义

绘画中的平面是一个二度空间,二维实空间里只有面积,没有体积。面积自然就是由长和宽、左和右、上和下等两个方向组成的空间。在一张纸上的内容就可以看成二维。绘画中,为了真实地再现物象,往往借助透视、明暗等造型手段,在二度空间的平面上形成纵深的感觉和物象的立体效果,就是以二度空间创造自然对象的三度幻觉空间。有些绘画如装饰画、图案画等,不要求表现强烈的纵深效果,而是有意在二度空间中追求扁平的效果。

1.3 平面设计

设计在辞典中的解释是“根据一定目的要求,预先制定方法、图样”,可见设计是某项工作的计划和方案。平面设计是在二维空间的平面材质上,运用各种视觉元素的组合编排,形成形象,来表现其设计理念的方式。在设计行业中,平面设计是基础,应用范围最广泛。

在平面设计中,需要用视觉元素来传播人的设想和计划,用文字和图形把信息传达给受众,让人们通过这些视觉元素了解设计者的设想和计划。一个视觉作品的成功与否,应该看它是否能顺利完整地传递信息,是否具有感动他人的能量。事实上,平面设计师所担任的是多重角色,需要知己知彼,就要调查对象,设计代表着客户的产品,客户需要通过设计者的手和感情去打动他人。平面设计是多项工作、多种艺术、多项工种相互联系的艺术。

1.4 计算机平面设计

利用计算机设计软件进行设计,是数码时代对设计的基本需求。计算机平面设计是在操作系统的支持下,通过平面应用软件来实现的。常见的操作系统主要有: Windows、苹果 OS、

Linux、UNIX 等。常见的平面设计应用软件主要有：Photoshop、Illustrator、The Gimp、Fireworks、AutoCAD、Indesign、CorelDRAW 等。这些软件都有各自的特点，功用也有所侧重。无论是什么软件，它只相当于手绘中准备好的纸和笔，无论多么先进，都要靠人来操作，可以说人心有多大，设计的空间就有多大。比起用笔在纸上进行设计，计算机的优势在于高效、精准、易实现、批量复制等特点。要应用好软件进行设计，最主要的是操作者还必须有充足的美学、构成学、色彩学的基本常识。

1.5 Adobe Photoshop 软件

平面设计软件有很多，全世界以应用量来说，Adobe 公司的 Photoshop 无与伦比，是平面设计软件中的霸主，也是平面设计人员的首选。

Photoshop 作为一种经典的平面设计软件，已有多个版本，但常用的基本功能并没有太大变化，只要掌握了基本工具的使用，各种版本都能很快熟悉。有些读者认为必须选择最高版本来学习和应用，其实这是没有必要的，只要所用的计算机和应用软件系统配置合理，功能正常，设计就是可以完成的。本书以 CS5 版本为操作对象，操作例子可以在 CS 的所有版本间通用。

1.6 计算机平面设计的特征

利用计算机软件进行设计是科技与艺术的结合，是现代信息社会设计人员必须掌握的一种技术。其主要特点是将手绘设计转换为计算机辅助设计，所形成的电子图形易于复制、传输、存储，图形精确度高，易修改和批量生产，计算机和艺术的结合让人们的生活出现了前所未有的绚丽多彩，改变了人们生产美和创造美的方式。

有人认为会美术学的人就会计算机平面设计，这是不正确的，美术设计是一种广泛的理论，是计算机平面设计人员要学习的，但是在计算机平面设计的实践中我们还发现，计算机平面设计人员还要学习计算机色彩学、计算机的操作、计算机软件间的相互关系以及图形的传播使用方式等。

设计与美术在概念基本内涵上不同，因为设计既要符合审美性又要具有实用性、替人设想、以人为本，设计是一种需要，而不仅是装饰、装潢。

计算机设计的关键之处在于以计算机为辅助工具，对生活中的美进行发现性的创造，设计者通过不断深入的感受和体验，把设计的多种元素进行有机艺术化组合，通过计算机软件产生图形来打动人，用图形细节感动人，以快速精准的创造方式方便人，以易于广泛传播的方式感染人。

1.7 计算机平面设计的应用范围

计算机平面设计广泛应用于广告业、印刷业、软件业、游戏业、影视业以及互联网业，可以说已渗入人们生产、生活的各个方面，这也正是随着人民生活日益提高，在满足需求的基础上，人们还要讲求美的享受所产生的。当前社会对计算机平面设计的依赖很大，在广告设计、标志设计、产品效果设计、包装装潢设计、书籍装帧设计、摄影后期设计、三维后期设计等方面已经形成产业化的生产方式，促进了经济和社会发展。下面举例说明计算机平面技术在三个行业