



Photoshop CS6



艺术设计案例教程

崔建成 周 新◎编著

(第二版)

- 电脑技术与艺术创意完美结合的软件实训教材
- 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

赠送PPT课件

课件下载地址: www.tup.com.cn

清华大学出版社

高等院校艺术设计案例教程

Photoshop CS6

艺术设计案例教程 (第二版)

崔建成 周 新◎编著

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空前丰富, 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——Photoshop CS6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、图形图像设计、服装设计和网页版式设计7个方面, 系统地介绍了Photoshop CS6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, 内容详实、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 CS6艺术设计案例教程/崔建成, 周新编著. —2版. —北京: 清华大学出版社, 2013
高等院校艺术设计案例教程

ISBN 978-7-302-33302-9

I. ①P… II. ①崔… ②周… III. ①图像处理软件-高等学校-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第168810号

责任编辑: 杜长清

封面设计: 刘 超

版式设计: 文森时代

责任校对: 王 云

责任印制: 杨 艳

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

印 装 者: 北京天颖印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×260mm 印 张: 15 字 数: 342 千字

版 次: 2010 年 3 月第 1 版 2013 年 9 月第 2 版 印 次: 2013 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 1~3800

定 价: 39.80 元

产品编号: 053072-01

前言



Photoshop 是 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,目前最新版本是 Photoshop CS6。相对于之前的版本,其在功能上有了很大的提高,界面更新颖、更趋人性化。特别在具体工具方面:例如“内容识别移动工具”、“内容识别修补工具”、“重新设计的裁剪工具”以及画笔的投影与笔势、画笔颜色动态等方面变化更为神奇。

本书是以 Photoshop CS6 软件为设计平台,在 Photoshop CS4 基础上进行了大胆的改进,以平面设计领域的实际应用为引导,全面、系统地讲解了如何使用 Photoshop CS6 进行艺术设计,保留了第一版优秀的设计作品,同时增加了许多新的艺术创作。通过本书的学习,读者不仅可以学习 Photoshop CS6 的基本使用方法和应用技巧,也可了解和掌握平面设计作品制作的思路和方法。

全书共分为 9 章,第 1 章介绍了 Photoshop CS6 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 章从字体设计、标志设计、广告设计、包装设计和图形图像设计等角度,结合不同作品(案例)进行分析阐述。在第 3~7 章中,虽然形式上没有太多变化,但是在具体内容上进行了大胆的改进,调整了内容与结构,使之更切合实际教学;注重单一工具的实战效果,做到理论与实际紧密结合。第 8 章为服装效果图设计,从服装设计美感、服装设计风格、服装设计造型和服装设计表达方式等方面进行阐述,解决了利用 Photoshop CS6 进行服装设计的问题。第 9 章为网页版式设计,作为视觉设计范畴的一种形式,Photoshop CS6 同样发挥着强大的功能。

本书由青岛科技大学崔建成、周新编著。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,恳请谅解并对此表示衷心感谢。

崔建成

目 录



Chapter 01 Photoshop CS6的基本操作

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	8
1.5 Photoshop CS6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	16
1.9 屏幕显示模式	17
1.10 计算机图形图像常用的色彩模式	17
思考题	21



Chapter 02 平面设计

2.1 平面设计概述	23
2.2 形式美的规律	25
2.3 形式美的基本法则	26
思考题	28



Chapter 03 字体设计

3.1 字体设计概述	30
3.2 字体设计范围	30
3.3 字体设计原则	30
3.4 图层的基本知识	32
3.4.1 图层的概念	32

3.4.2 图层的基本操作.....	33
3.4.3 智能对象	39
3.5 绘画工具.....	39
3.5.1 画笔(铅笔)工具.....	40
3.5.2 颜色替换工具	42
3.5.3 混合器画笔工具.....	43
3.6 文本基础知识.....	44
3.6.1 文字工具	44
3.6.2 文字工具属性栏.....	45
3.6.3 “字符”面板	46
3.6.4 “段落”面板	46
3.6.5 文字转换	47
3.7 字体设计解析.....	47
3.7.1 泡泡字设计.....	47
3.7.2 火焰字设计.....	51
3.7.3 飞鸟艺术字设计.....	53
3.7.4 雕花字设计.....	57
3.7.5 燃烧的文字.....	63
思考与练习	67



Chapter 04 标志设计

4.1 标志的功能	69
4.2 标志的类别与特点	69
4.3 标志的表现形式.....	70
4.4 标志的设计构思.....	72
4.5 标志设计的基本原则.....	73
4.6 选择区域的创建和编辑	75
4.6.1 选框工具组.....	75
4.6.2 套索工具组.....	77
4.6.3 魔棒工具组.....	79
4.6.4 色彩范围	80
4.7 填充颜色工具组	81
4.7.1 渐变工具	81
4.7.2 渐变编辑器.....	82
4.7.3 油漆桶工具.....	83
4.7.4 选区应用	83
4.7.5 渐变与填充工具应用	85
4.8 标志设计解析.....	86
4.8.1 橙果音乐标志设计.....	86
4.8.2 PHOTOGRAPHY标志设计	91
思考与练习	95



Chapter 05 广告设计

5.1 广告概述.....	97
5.1.1 广告的功能与要素.....	97
5.1.2 广告设计的艺术构思.....	99
5.2 修复、修饰工具.....	100
5.2.1 修复画笔工具组.....	100
5.2.2 图案图章工具组.....	102
5.2.3 橡皮擦工具组.....	105
5.2.4 修饰工具组.....	106
5.2.5 历史记录画笔工具.....	107
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.....	111
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.....	123
6.3 路径与选择区域.....	124
6.3.1 钢笔路径工具组简介.....	124
6.3.2 路径的创建与保存.....	127
6.3.3 路径与多边形.....	130
6.3.4 扑克花色设计——路径运用.....	131
6.4 文字与路径的转换.....	136
6.5 文字适配路径.....	138
6.6 咖啡包装设计案例解析.....	139
6.6.1 咖啡包装——正面设计.....	139
6.6.2 咖啡包装——侧面设计.....	146
6.6.3 咖啡包装——顶部设计.....	147
6.6.4 咖啡包装——立体效果.....	147
思考与练习.....	151



Chapter 07 图形、图案的设计

7.1 图形创意的表现形式.....	153
--------------------	-----

7.2 图案创意的表现形式	154
7.2.1 变化与统一	154
7.2.2 对称与均衡	155
7.2.3 条理与反复	155
7.2.4 节奏与韵律	156
7.2.5 对比与调和	156
7.3 蒙版与通道	157
7.3.1 蒙版	157
7.3.2 通道	160
7.3.3 通道与蒙版运用	162
7.4 图形图案设计解析	166
7.4.1 四方连续图案设计	166
7.4.2 扑克牌图形设计	171
7.4.3 贺卡设计	177
思考与练习	186



Chapter 08 服装设计

8.1 服装设计灵感	188
8.2 不同风格的服装设计	189
8.3 服装的造型设计	190
8.4 服装设计的表达	191
8.5 服装效果图设计解析	194
8.5.1 头部制作	194
8.5.2 上衣制作	201
8.5.3 下半身制作	204
8.6 服饰产品——帽子设计	209
思考与练习	212



Chapter 09 网页版式设计

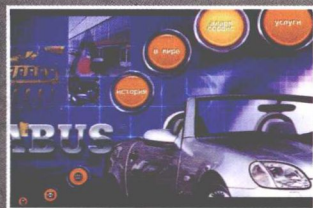
9.1 页面尺寸设置	214
9.2 导航栏的变化与统一	214
9.3 网页布局	215
9.4 网页空间中的视觉导向	216
9.5 文字信息的设计和编排	216
9.6 色彩的使用技巧	217
9.7 技术与艺术的紧密结合	218
9.8 网页版式设计案例解析	219
9.8.1 图案设计	219
9.8.2 按钮设计	227
思考与练习	229

Chapter 01

Photoshop CS6 的基本操作

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 Photoshop CS6 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

Photoshop 应用范围非常广泛,从修复照片到制作精美的图片,从打印输出到上传文件,从工作中简单的标志、图案设计到专业的平面设计、分色印刷等,几乎是无所不能。因此说 Photoshop 是艺术设计领域中应用最为广泛的软件之一。

1.1.1 Photoshop 的用途

Photoshop 的应用领域主要包括字体设计、标志设计、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、卡通动漫形象设计以及影视制作(卡通动漫造型效果表现和影视片头、片尾特效制作)。

1.1.2 案例展现

1. 字体设计

字体设计示例如图 1-1 和图 1-2 所示。



图 1-1



图 1-2

2. 标志设计

标志设计示例如图 1-3 ~图 1-7 所示。



图 1-3



图 1-4



图 1-5



Telecel

图 1-6



B.F. Day School

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。

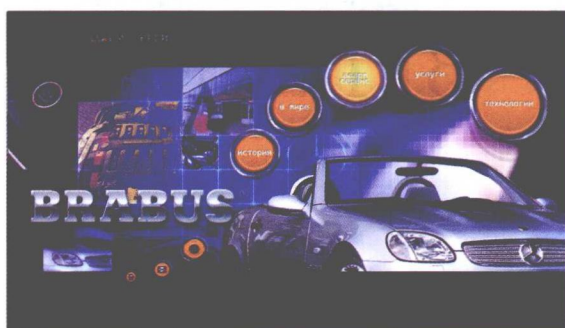


图 1-12



图 1-13

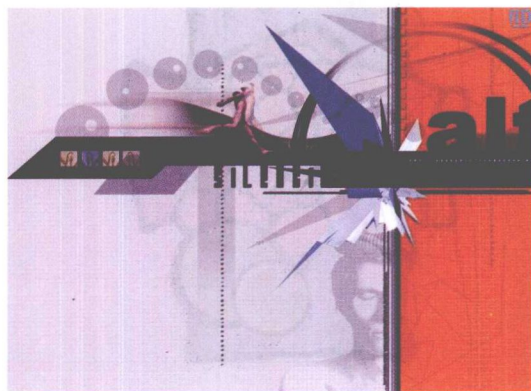


图 1-14



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。

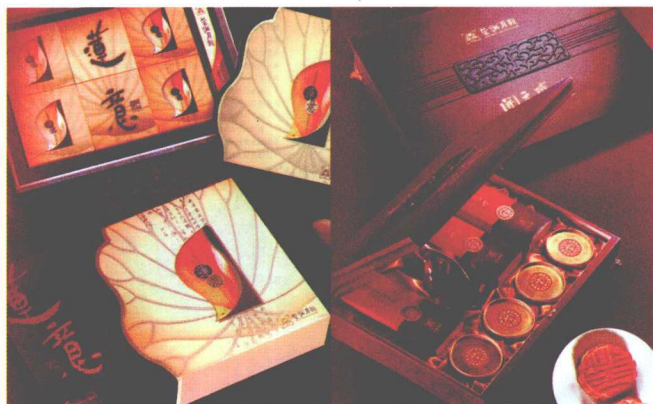


图 1-16



图 1-17

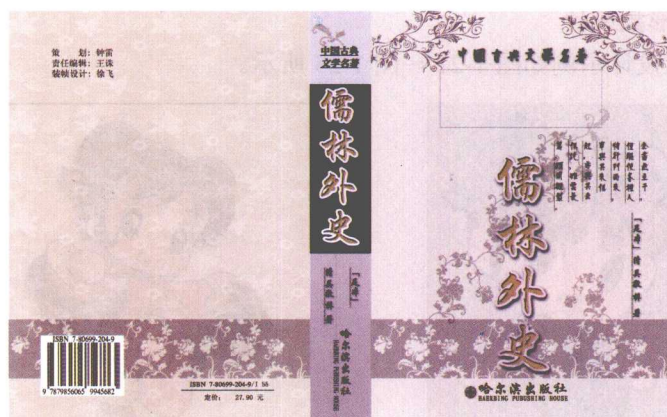


图 1-18

7. 版式设计

版式设计示例如图 1-19 和图 1-20 所示。

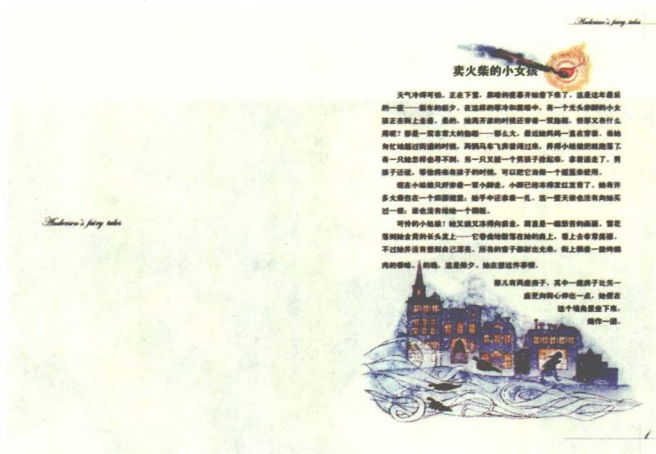


图 1-19



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

在学习 Photoshop 之前，首先要了解位图和矢量图的概念。一般情况下，利用 Photoshop 创建的图形图像都可以称作位图；利用 CorelDRAW 创建的对象都可称作矢量图。

1. 位图

位图也叫栅格图像，是由多个像素组成的。位图图像放大到一定倍数后，便可看到一个个方形的色块，图像变得模糊，而且边缘出现锯齿，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楚，反之图像越模糊。

2. 矢量图

矢量图又称作向量图形，使用直线和曲线来描述图形，这些图形的元素是一些点、线、矩形、多边形、圆和弧线等，都是通过数学公式计算获得的。每个元素都是一个独立的实体，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，和分辨率无关，文件占用空间较小，适用于图形设计、文字设计、标志设计和版式设计等，如图 1-25 所示。

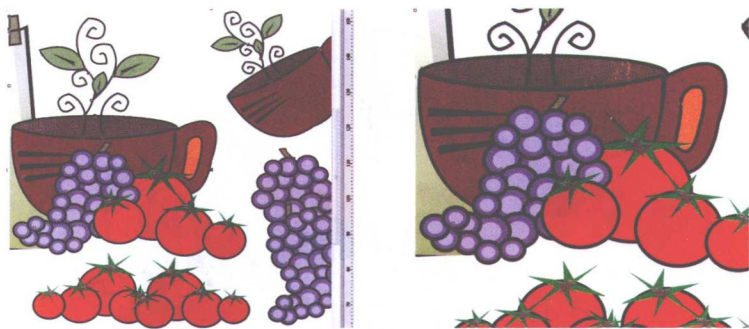


图 1-25

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，二者决定了图像文件的大小和印刷输出的质量。

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”或“像素/厘米”表示。

图像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，在排版印刷后图片非常模糊，且具有明显的锯齿效果；图像分辨率较高时，图像则显示清晰细腻的效果，但会增加文件占用的磁盘空间，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 CS6 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，彩色印刷图像的分辨率一般设置为 300 像素/英寸；而印刷报纸、广告时，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，其分辨率一般不低于 30 像素/英寸。总之，分辨率一定要根据实际情况来设置。

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，使用户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。计算机软件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）和 Bitmap（位图）等模式。每一种颜色模式都有其使用范围和优缺点，并且各模式之间可以根据需要进行转换。

1. RGB 色彩模式

RGB 色彩模式使用 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；当这些值都为 0 时，结果是纯黑色。

RGB 图像使用 3 种通道在屏幕上重现颜色。在 8 位 / 通道的图像中，这 3 个通道将每个像素转换为 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 1670 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 色彩模式（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 色彩模式

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较低，为较暗（阴影）颜色指定的百分比较高。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 种分量的值均为 0% 时，就会显示为纯白色。

在制作需要印刷的图像时，应使用 CMYK 模式。将 RGB 图像转换为 CMYK 模式会产生分色，所以最好先在 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，无须真正更改图像数据。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 色彩模式

Lab 色彩模式基于人眼对颜色的感觉。Lab 中的数值描述正常视力的人能够看到的所有颜色。因为 Lab 描述的是颜色的显示方式，而不是设备（如显示器、桌面打印机或数码相机）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色彩模式。通常色彩管理系统使用 Lab 作为色标，以将颜色从一个色彩空间转换到另一个色彩空间。

Lab 色彩模式的亮度分量 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 -128 ~ 127。

Lab 图像可以存储为 Photoshop、Photoshop EPS、大型文档格式（PSB）、Photoshop PDF、Photoshop Raw、TIFF、Photoshop DCS 1.0 或 Photoshop DCS 2.0 格式。48 位（16 位 / 通道）Lab 图像可以存储为 Photoshop、大型文档格式（PSB）、Photoshop PDF、Photoshop Raw 或 TIFF 格式。

4. Grayscale（灰度）模式

灰度模式在图像中使用不同的灰度级。在 8 位图像中，最多有 256 级灰度。灰度图像中的每个像素都有一个 0（黑色）~ 255（白色）之间的亮度值。在 16 位和 32 位图像中，图像中的级数比 8 位图像大得多。

灰度值也可以用黑色油墨覆盖的百分比来度量（0% 时为白色，100% 时为黑色）。

灰度模式使用“颜色设置”对话框中指定的工作空间设置所定义的范围。