

校企合作系列丛书·广告设计与制作专业

Photoshop项目 实训教程

Training Course of Photoshop Project

主编
李童



WUHAN UNIVERSITY PRESS
武汉大学出版社

校企合作系列丛书·广告设计与制作专业

Photoshop项目

Training Course of Photoshop Project

实训教程

主 编：李 童

副主编：潘 翔 孙 佶

参 编：蒋可扬



WUHAN UNIVERSITY PRESS

武汉大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop项目实训教程/李童主编. —武汉: 武汉大学出版社,
2013. 7

校企合作系列丛书

ISBN 978-7-307-10731-1

I. P… II. 李… III. 图像处理软件—教材 IV. TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第085529号

责任编辑:邓 瑶 责任校对:郭 芳 装帧设计:吴 极

出版发行:武汉大学出版社 (430072 武昌 珞珈山)

(电子邮件: whu_publish@163.com 网址: www.stmpress.cn)

印刷:武汉市金港彩印有限公司

开本:787×1092 1/16 印张:12.75 字数:279千字

版次:2013年7月第1版 2013年7月第1次印刷

ISBN 978-7-307-10731-1 定价:48.00元

版权所有, 不得翻印; 凡购我社的图书, 如有质量问题, 请与当地图书销售部门联系调换。

校企合作开发课程及教材编写委员会

主 任：黄 群

副主任：蔡 红 马毅鑫

方 明

委 员：周杰人 章卫芳

吴季令 纵瑞昆

吴建平 田 春

侯素雯

本书合作企业

CHINGEDESIGN
S H A N G H A I
尚器设计

上海尚器设计创意有限公司

前言

Photoshop是当今最流行的图像处理软件之一，集图像设计、创作、编辑、合成、高品质输出等功能于一体，为业界广泛使用。鉴于Photoshop在图像编辑和处理方面优势突出，综合功能强大，在设计领域运用广泛，目前高等职业院校中许多专业都开设了Photoshop课程。这门课程是网页制作、广告设计、装饰设计、动画场景（二维）设计等课程的先导课程，具有直观性强、应用灵活多变等特点。通常学生对该课程都具有较高的学习兴趣。

根据高职院校教师和学生的实际需求，本书按照“项目制作知识—软件功能介绍—任务制作”的思路进行编写，以平面设计的典型应用为主线，通过多个经典实用的项目制作，较为全面地讲解如何利用Photoshop软件制作平面设计项目。在内容上以项目制作要求引领知识的学习，通过项目的具体操作，使学生熟练掌握Photoshop软件的功能，让学生在“做中学、学中做”，在项目制作的过程中学会专业技能，提高应用能力。

本书的编写者，有的一直从事一线教学工作，在长期的工作实践中积累了丰富的教学经验；有的是来自设计领域的设计师，将目前设计领域中的实际岗位能力需求糅合到本书的内容当中，通过具体的项目介绍对年轻的设计者提出能

力要求。

本书共分为六个项目，分别详细介绍了平面设计基础、DM广告设计、招贴设计、包装设计、宣传样册设计、UI设计。本书各项目与任务分配表如下：

项 目	任务分配	建议课时
项目一 平面设计基础	任务一 平面设计基础知识	4课时
	任务二 绘制钥匙	2课时
	任务三 夜幕剪影	4课时
项目二 DM广告设计	任务一 电子产品DM广告设计	6课时
	任务二 红酒DM广告设计	8课时
项目三 招贴设计	任务一 房产招贴设计	8课时
	任务二 啤酒招贴设计	4课时
项目四 包装设计	任务一 洗衣粉包装设计	12课时
	任务二 牛奶包装方案	10课时
项目五 宣传样册设计	任务一 样册封面设计	4课时
	任务二 样册内页设计（一）	3课时
	任务三 样册内页设计（二）	3课时
项目六 UI设计	任务一 手机界面设计	8课时
	任务二 手机视觉模型制作	4课时

本书由李童担任主编，潘翔、孙佶担任副主编，蒋可扬担任参编。具体编写分为：李童负责编写项目一、项目四、项目五，孙佶负责编写项目二和项目六，潘翔负责编写案例归纳、技能总结，蒋可扬负责编写项目三。

在本书的编写过程中，得到了曹小丹、崔译允等人的帮助，在此表示衷心的感谢。

由于时间仓促，加之编者水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评指正。

编者

2013年春于上海

目 录

contents

项目一

平面设计基础

1

任务一 平面设计基础知识

1

一、任务分析

1

二、相关知识

1

任务二 绘制钥匙

16

一、任务分析

16

二、相关知识

16

三、任务实施

17

任务三 夜幕剪影

21

一、任务分析

21

二、相关知识

21

三、任务实施

22

项目二

DM广告设计

33

任务一 电子产品DM广告设计

33

一、任务分析

33

二、相关知识

33

三、任务实施

40

任务二 红酒DM广告设计

51

一、任务分析

51

二、相关知识

51

三、任务实施

55

项目三

招贴设计

69

任务一 房产招贴设计

69

一、任务分析

69

二、相关知识

70

三、任务实施

75

任务二 啤酒招贴设计

86

项目四

包装设计

一、任务分析	86
二、相关知识	86
三、任务实施	86

95

任务一 洗衣粉包装设计	95
一、任务分析	95
二、相关知识	96
三、任务实施	101
四、补充任务	120
任务二 牛奶包装方案	125
一、任务分析	125
二、相关知识	125
三、任务实施	125

项目五

宣传样册设计

139

任务一 样册封面设计	139
一、任务分析	139
二、相关知识	140
三、任务实施	140
任务二 样册内页设计（一）	145
一、任务分析	145
二、相关知识	145
三、任务实施	146
任务三 样册内页设计（二）	152
一、任务分析	152
二、相关知识	152
三、任务实施	152

项目六

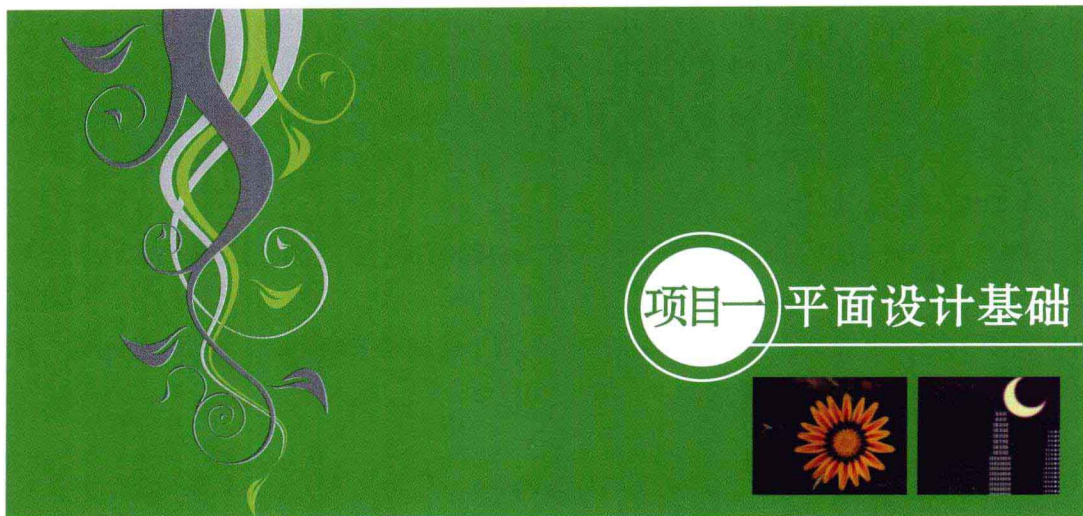
UI设计

159

任务一 手机界面设计	159
一、任务分析	159
二、相关知识	160
三、任务实施	162
任务二 手机视觉模型制作	177
一、任务分析	177
二、相关知识	177
三、任务实施	181

参考文献

195



【项目目标】

通过本项目的学习，读者基本了解平面设计的分类，认识Photoshop的工作界面，实现使用Photoshop软件创建图像、绘制图像。

【项目重点】

1. 平面设计的分类和设计流程。
2. 图像分辨率。
3. 图像格式。
4. Photoshop操作界面。

【项目任务】

掌握Photoshop中选区的基本编辑以及图层的编辑方法，实现对图像的基本操作。

任务一 平面设计基础知识

一 任务分析

设计是艺术与科学相互融合状态下的一种创造活动，是一种有目的的艺术。平面设计是这个过程中可能采取的形式之一。平面设计的目的是将设想和计划等通过文字和图形等视觉元素传达给人们，让人们通过这些视觉元素了解设计者的设想和计划。在商业活动中，通过这些图像和文字等元素达到某种商业目的。在实现任务之前，首先应认识平面设计的类型、基本制作流程及制作要点，这样才能使自己的设计有的放矢。

二 相关知识

（一）平面设计的分类

常见的平面设计主要包括招贴海报设计、宣传样册设计、包装设计、书籍装帧设

计、POP广告设计、DM直邮广告设计、UI设计和网页设计等。这样分类便于理解和掌握平面设计各个项目的设计理念和设计技巧，但在实际设计工作中各个分类项目并非完全独立，往往是你中有我，我中有你。各类平面设计项目又有着自己独特的设计理念和设计技巧，并没有孰重孰轻之分，它们各自在信息传达方面有着不可替代的作用。

1. DM直邮广告设计。

DM (Direct Mail Advertising) 直译为“直接邮寄广告”，即通过邮寄、赠送等形式，将宣传品送到消费者手中、家里或公司所在地。DM广告有很强的针对性，同时成本低廉，具有一定的灵活性，可以说是目前仅次于电视和报纸的最普遍的广告形式。本书项目二将对DM广告设计做进一步介绍。

2. 招贴海报设计。

“海报”又称为“招贴”，英文名称为Poster，意为“展示于公共场所的告示”。海报属于户外广告，常出现在街道、影剧院、展览会、商业中心、车站、码头、公园等公共场所。海报所特有的画面大、内容广泛、艺术表现力丰富、远距离观看效果强烈等特点，是其他任何媒介所无法比拟的。本书项目三将介绍海报设计的相关内容。

3. 包装设计。

从字面意义上理解，包装就是包裹、包扎、装饰；从专业的角度理解，包装是为了保护商品、美化商品、宣传商品、进一步提高商品的商业价值而进行的一种技术和艺术的处理。包装涵盖的内容十分广泛。包装设计包括材料、造型、印刷和视觉传达等诸多要素。因此，包装设计是一个立体的多元化的艺术处理过程。本书项目四将通过典型实例讲解商品包装设计的相关知识。

4. 宣传样册设计。

宣传样册即通常所说的宣传册，它如同企业或单位的名片，可以比较系统详尽地介绍企业、说明产品。宣传样册与房地产公司售房时所采用的样板间有着异曲同工的效果。通常情况下，可以把宣传样册归纳为以下几类：形象宣传册、产品宣传册、形象加产品的综合宣传册以及年度报告等。企业采用宣传样册的目的在于强化企业形象的宣传力度，从而促进企业产品的销售。本书项目五将通过实例讲解宣传样册的设计知识。

5. 界面设计。

界面设计与传统平面设计项目的最大区别是最终展示给大众的效果不是依靠印刷技术来实现的，而是通过操作界面以多媒体的形式展示出来。对于目前的平面设计师而言，用户操作界面设计是必备的基本技能，而后台技术往往是与相关的技术人员配合完成的。想了解更多的界面设计知识，请参阅本书项目六的内容。

(二) 平面设计原则

1. 简洁而不简单。

平面设计艺术只能在有限的篇幅内与读者接触，这就要求版面表现必须单纯、简洁。平面设计中强调的单纯、简洁，并不是单调、简单，而是信息的浓缩处理，内容的

精练表达。它是建立于新颖独特的艺术构思上的。因此,版面的单纯化,既包括诉求内容的规划与提炼,又涉及版面形式的构成技巧。

2. 艺术性与装饰性。

为了使版面设计更好地为版面内容服务,寻求合乎情理的版面视觉语言显得非常重要,也是达到最佳诉求的体现。构思立意是设计的第一步,也是设计作品中所进行的思维活动。设计主题明确后,版面构图布局和表现形式等则成为版面设计艺术的核心,也是一个艰难的创作过程。

版面的装饰因素是由文字、图形、色彩等通过点、线、面的组合与排列构成的,并采用夸张、比喻、象征的手法来体现视觉效果,既美化了版面,又提高了传达信息的功能。装饰是运用审美特征构造出来的。不同类型的版面信息,具有不同方式的装饰形式,它不仅起到排除其他,突出版面信息的作用,而且能使读者从中获得美的享受。

3. 趣味性 with 独创性。

排版设计中的趣味性,主要是指形式的趣味性。这是一种活泼性的版面视觉语言。如果版面本无多少精彩的内容,就要靠制造趣味取胜。版面充满趣味性,使传媒信息如虎添翼,具有画龙点睛的传神功力,从而起到吸引人、打动人的目的。趣味性可以采用寓意、幽默和抒情等表现手法来获得。

4. 整体性与协调性。

排版设计是传播信息的桥梁,所追求的完美形式必须符合主题的思想内容,这是排版设计的根基。只讲表现形式而忽略内容,或只求内容而缺乏艺术表现,版面都是不成功的。只有把形式与内容合理地统一,强化整体布局,才能取得版面构成中独特的社会价值和艺术价值,才能解决设计应说什么,对谁说和怎样说的问題。

强调版面的协调性原则,就是强化版面各种编排要素在版面中的结构以及色彩上的关联性。通过版面的图、文间的整体组合与协调性的编排,使版面具有秩序美、调理美,从而获得更好的视觉效果。

(三) 平面设计流程

平面设计的创作与文学创作、艺术创作一样是分阶段完成的,需要经过一定的创作阶段和流程。随着广告产业的不断变化和发展,平面设计的流程模式已逐步趋向成熟,分工也越来越细。广告业发展初期,一幅广告可以由一个人独立完成,而现在一项成功的平面设计作品涉及前期策划、创意、摄影、电脑制作等多个环节,这么多专业的工作仅仅依靠一个人难以完成,需要各个环节的工作人员共同努力。由于工作环节的细分,如今的平面设计流程已经成为一项系统化、程序化的工程。平面设计流程图如图1-1所示。

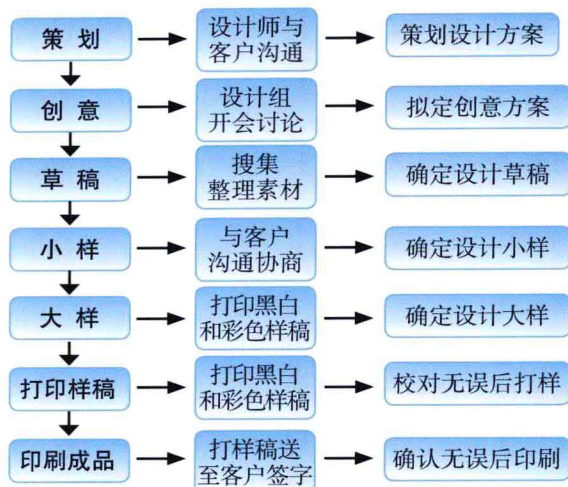


图1-1

（四）图像分辨率

图像分辨率是用于描述图像文件信息的术语，表示在每单位长度上显示的像素数目。相同尺寸的文件，分辨率高的图片所包含的像素数量比分辨率低的图片所包含的像素数量多，其单位为“像素/英寸”或“像素/厘米”。图像的分辨率越高，表示图像显示中像素点越小越密，图像越清晰，越能表现图像色调的细节变化。

图1-2的分辨率为“300像素/英寸”，图1-3的分辨率为“50像素/英寸”，图1-2图像清晰，而图1-3图像质量较差，图片模糊。这是由于图片分辨率不同所产生的图片显示质量上的差别。



图1-2

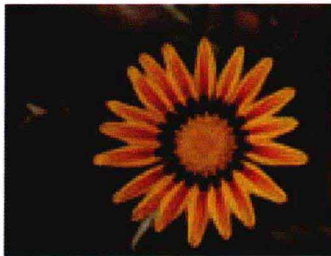


图1-3

在计算机图形图像编辑中，根据显图方式的不同可将图像分为位图和矢量图。

1. 位图。

位图又称光栅图，一般用于照片品质的图像处理。位图是由许多如同小方块一样的像素组成，每个像素都被分配了一个色值，除透明区域外，其余部分都有像素填充。由于每个像素点都记录有一个色值，因而位图图像能够精确地表现色彩丰富的画面。图1-5是图1-4的局部放大效果，图1-5中大小相同的正方形即是像素点，每个像素点具有不同的颜色。

像素是构成位图图像的最小单位，是一种虚拟的单位，只存在于电脑当中。位图在文件高度和宽度方向上的像素总量称为图像的像素大小。



图1-4



图1-5

处理位图时要考虑分辨率。输出图像的质量取决于处理过程开始时设置的分辨率的高低。分辨率是一个笼统的术语，它是指一个图像文件中包含的细节和信息的大小，以及输入设备、输出设备，或显示设备能够产生的细节程度。分辨率越高，输出的图片越清晰；反之，分辨率越低，输出的图像会模糊不清，图片质量较差。

2. 矢量图。

矢量图也称为面向对象的图像或绘图图像，在数学定义上是一系列由线连接的点构成。矢量文件中的图形元素称为对象，每个对象都是一个自成一体实体，具有自身的颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。矢量图的输出与分辨率无关，它可以按最高分辨率显示到输出设备上。

（五）颜色模式

颜色模式是数字世界中表示颜色的一种算法，每一种颜色模式都有各自的特点和适用范围。在对图像进行编辑时，通常会适用RGB颜色模式进行编辑，然后转换为CMYK颜色模式进行图像的输出。常用的颜色模式除了CMYK模式、RGB模式以外，还有灰度模式、索引模式等。图像的颜色模式可以通过菜单栏“图像”→“模式”菜单互相转换。由于各种颜色模式都有不同的色域，各种模式所指向的色域并不完全相同，所以在图像的颜色模式转换过程中，会出现部分颜色的丢失致使画面发生偏色。下面针对上述几种常用色彩模式进行介绍：

1. RGB模式（图1-6、图1-7）。

RGB模式是一种加色模式，通过红、绿、蓝三种色光相叠加而形成更多的颜色。RGB颜色的合成原理是利用颜色相加而得到的，它可以提供全屏幕的多达24位的色彩范围。一幅24bit的RGB图像有三个色彩信息的通道：红色通道（R）、绿色通道（G）和蓝色通道（B）。每个通道都有8位的色彩信息：一个0~255的亮度值色域。也就是说，每一个色彩都有256个亮度水平级。3种色彩相叠加，可以有1670多万种可能的颜色，足以表现出绚丽多彩的世界。所以，RGB色彩模式又被称为“真彩”模式。

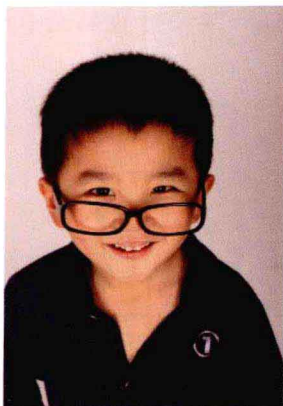


图 1-6



图 1-7

2. CMYK模式（图1-8、图1-9）。

CMYK代表了印刷上用的4种油墨色：青色（C）、洋红色（M）、黄色（Y）和黑色（K）。CMYK模式在印刷时应用了色彩学中的减法混合原理，即减色色彩模式。由于四种基色在合成时所占的比重和强度不同，所得到的效果也会不同。在印刷中通常都要进行四色分色，出四色胶片，然后再进行印刷。由于实际应用中，青色、洋红色和黄色很难叠加形成黑色，最多不过是褐色。因此引入了K——黑色，用来强调暗调，加深暗部色彩。

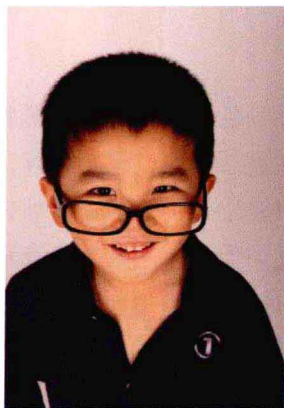


图 1-8



图 1-9

3. Lab模式（图1-10、图1-11）。

Lab是Photoshop中的一种国际色彩标准模式，它是Photoshop在不同颜色模式之间转换时使用的内部模式，它能在不同系统和平台之间毫无偏差地进行转换。它由3个通道组成：一个透明度通道，用L表示；另外两个为色彩通道，即色相和饱和度，分别用a和b表示。a通道表示的颜色值从深绿到灰，再到亮粉红色；b通道表示的颜色值从亮蓝色到灰，再到焦黄色。

从理论上而言，Lab模式包括了人们所能见到的所有色彩，弥补了CMYK模式和RGB模式的不足。在Lab模式下编辑，图像的处理速度比在CMYK模式下快两倍，与

RGB模式的速度相当。并且，从Lab模式转为CMYK模式的过程中，所有的色彩不会丢失或被替换。

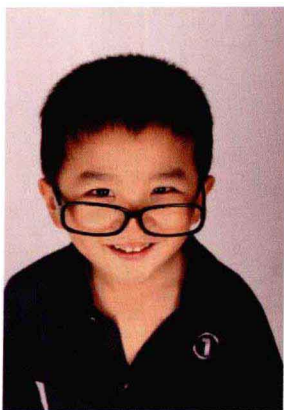


图 1-10



图 1-11

4. 灰度模式（图1-12、图1-13）。

灰度图又叫8比特深度图。每个像素用8个二进制位表示，能产生256级灰色调。当一个彩色文件被转换为灰度模式文件时，所有的颜色信息都将丢失掉。虽然灰度模式的文件可以再转换为彩色模式，但丢失掉的颜色信息不能还原。所以，在转换灰度模式时，应当做好图像的备份。



图 1-12

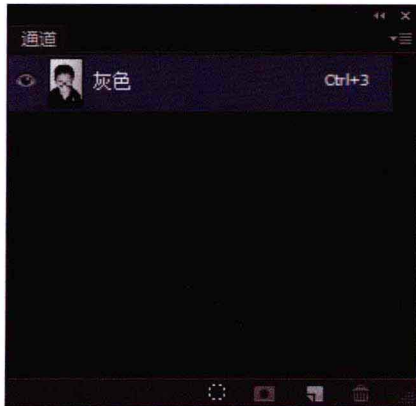


图 1-13

5. 索引模式（图1-14、图1-15）。

索引颜色模式采用一个颜色表存放并索引图像中使用的颜色，最多存放256种颜色。当转换为索引颜色模式时，Photoshop将构建一个颜色查找表（Clut），用于存放并索引图像中的颜色。如果原图像中的某种颜色没有出现在颜色表中，程序将选取现有颜色中最接近的一种颜色，或使用现有颜色模拟该颜色。索引颜色模式只支持单通道图像（8位/像素）。所以，通常使用索引颜色可以减小文件大小，同时又能保持视觉上的品质不变。这种颜色模式多用于多媒体动画的应用或网页。

注：当图像是8位/通道，且是索引颜色模式时，所有的滤镜都不能使用。

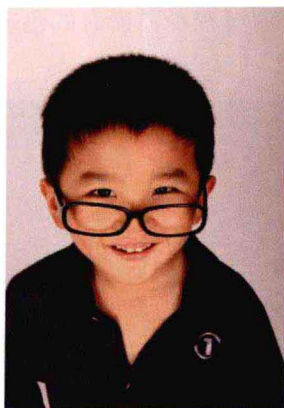


图 1-14

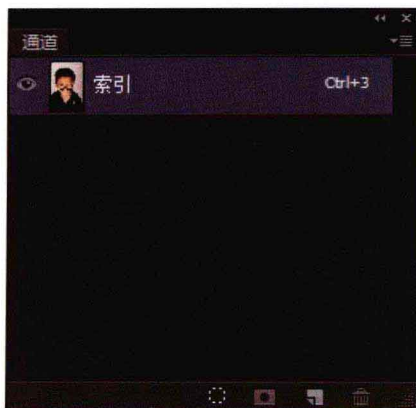


图 1-15

6. 位图模式 (图1-16、图1-17)。

位图模式为黑白位图模式。黑白位图模式是由黑白两种像素组成的图像，它通过组合不同大小的点产生一定灰度级阴影。使用位图模式可以更好地设定网点的大小、形状和角度，更好地控制灰度图像的打印。

只有灰度模式的图像和多通道图像才能被转换成位图模式，转换时将出现“位图”对话框，可在对话框中设置文件的输出分辨率和转换方式。



图 1-16

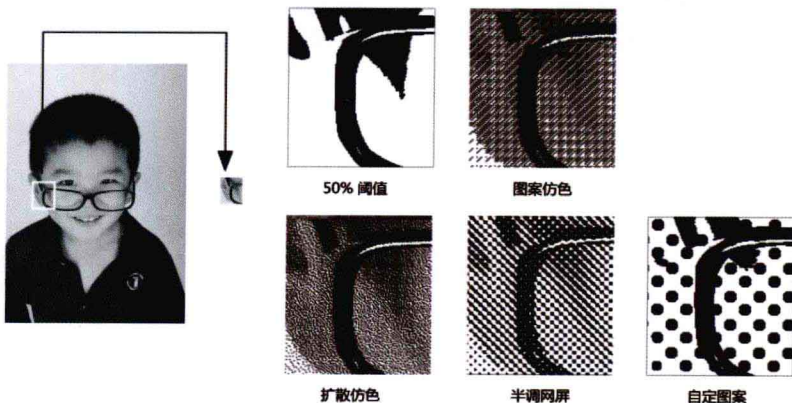


图 1-17

50%阈值：选用50%阈值显示图像时，大于50%的灰度像素将变为黑色，小于或等于50%的灰度像素将变为白色。图像显示为单纯的暗调区域和亮调区域，没有中间调。

图案仿色：使用随机的黑、白像素点来抖动图像。

扩散仿色：使用此选项可以产生金属版效果，采用一种发散过程把一个像素变为单色，产生颗粒状效果。

半调网屏：这种转换使图像看上去是一种半色泽屏幕打印的灰度图像。

自定图案：采用一个定制的图案（使用编辑菜单中的定义图案生成）填充一个位图图像。

（六）常用文件格式

Photoshop制作完成的图像在执行存储时能使用多种文件格式。不同的文件格式具有各自的优势。下面对Photoshop常用文件格式做具体介绍：

1. PSD格式和PDD格式。

PSD格式和PDD格式是Photoshop软件自身的专用文件格式，能够保留图像的所有数据，如图层、图层蒙版、新建通道、路径等信息。由于这两种格式保留的信息量最大，同时它们所存储的文件也较大，占用磁盘的空间较多。

2. TIFF格式。

TIFF图像文件格式可以在许多图像软件之间进行数据交换，应用范围相当广泛。大部分扫描仪器都输出TIFF格式的图像文件。此格式支持RGB、CMYK、Lab、Indexed Color、BMP、Grayscale等色彩模式，在RGB、CMYK等模式中支持Alpha通道的使用。

3. JPG格式。

JPG格式是Joint Photographic Experts Group的首字母缩写，译为“联合图片专家组”。JPG格式是Photoshop支持的一种文件格式，也是一种压缩方案。与TIFF格式相比，JPG的压缩比例更大。与TIFF格式不同的是，JPG格式存储时被压缩的部分在打开文件时不能复原，压缩掉的数据会丢失，所以，JPG格式又被称为有损压缩文件格式。

存储为JPG格式时会弹出“JPG选项”选框，在“品质”选项的下拉类别中可以选择低、中、高、最高4种图像压缩品质。以高质量保存图像比其他质量的保存形式占用更大的磁盘空间。而选择低质量保存图像占用的磁盘空间较少，但损失的数据较多。

4. GIF格式。

GIF是Graphics Interchange Format的首字母缩写，译为“图形交换格式”。GIF文件较小，最多只支持8位（256色）。一般用这种格式的文件来缩短图形的加载时间，用以实现动画和交互式应用。它不属于任何的应用程序，目前几乎所有相关软件都支持这种格式，公共领域有大量的软件在使用GIF图像文件。

5. EPS格式。

EPS图像文件格式是一种PostScript格式，常用于绘图和排版。此格式支持Photoshop中所有的色彩模式，在BMP模式中能支持透明，并可以用来存储点阵图和向量图形，但