


# Photoshop平面设计

李一雄 田 斓◎编 著




天津出版传媒集团

 天津科学技术出版社

# Photoshop 平面设计

李一雄 田 斓 编著

天津出版传媒集团

 天津科学技术出版社

## 内 容 简 介

本书主要分为五个项目共十五个任务，涵盖了期刊封面设计、包装设计、海报设计、广告设计及海报设计等方面，既有具体的平面设计类型相关知识的讲解，也有具体的操作案例步骤指导。本书内容丰富，结构合理，语言简练，讲解深入浅出，步骤清晰，重点明确。

本书既可作为中职院校 Photoshop 平面设计课程的教材，又可作为业余爱好者自学 Photoshop 的参考书。

### 图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 平面设计/李一雄，田澜编著. —天津：天津科学技术出版社，2019.4

ISBN 978-7-5576-6492-3

I. ①P… II. ①李… ②田… III. ①平面设计—图像处理软件—中等专业学校—教材 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2019)第 100923 号

Photoshop 平面设计

Photoshop PINGMIANSHEJI

责任编辑：吴文博

责任印制：兰 毅

出版：天津出版传媒集团  
天津科学技术出版社

地址：天津市西康路 35 号

邮编：300051

电话：(022)23332369

网址：[www.tjkjcs.com.cn](http://www.tjkjcs.com.cn)

发行：新华书店经销

印刷：廊坊市长岭印务有限公司

开本 787×1092 1/16 印张 7 字数 150 000

2019 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

定价：21.00 元

# 前 言

随着计算机技术的迅速发展,使用计算机媒体进行设计制作已经成为平面设计领域的主流。对每位接触过计算机平面绘图应用程序的用户来讲,Photoshop 俨然已成为许多涉及图形、图像处理行业的标准。它强大的图像处理功能、直观易学的特点备受广大用户的青睐,是目前图形图像处理领域中适用于位图处理的优秀计算机绘图软件之一。

为了帮助教师全面、系统地教授 Photoshop 平面设计,使学生能够熟练地进行创意设计,编者精心编写了本书。本书首先在课前导入部分介绍平面设计相关知识,然后分项目介绍期刊封面设计、包装设计、海报设计、广告设计、卡片设计等内容,涵盖了当今 Photoshop 应用领域中平面设计的各个热门领域,全面讲述平面设计的相关知识和制作流程。学生通过操作练习,能够提高整体设计制作水平,能够快速掌握使用 Photoshop 进行平面设计的技巧。

本书主要的特点如下:

1) 针对性强。本书从企业需求和中职学校的实际教学出发,以浅显易懂的语言和丰富实用的图例来进行阐述,旨在通过介绍操作技能、方法和技巧,潜移默化地启发学生理解相关的理论和概念,从而培养学生的职业能力和创新精神,扩大学生的视野。

2) 实用性强。本书改变了以往 Photoshop 类书籍理论多的情况,从典型、实用的角度出发,剖析各个知识点,以练代讲,使学生在练中学,学中悟。学生只要跟随操作步骤完成每个案例的制作,就可以逐步掌握 Photoshop 的知识、技能。这种全新的教学方式不仅大幅度提高了学习效率,而且很好地激发了学生的学习兴趣 and 创作灵感。

3) 编排合理。在每一个任务开始部分设置有“知识目标”“技术要点”模块,使学生一开始就能明确自己的学习任务。在每个项目的结束部分均配有“作品赏析”“巩固训练”“考核评价”模块,以扩大学生的视域,帮助学生巩固所学的内容,促进学生间的交流与合作。

本书由李一雄、田澜担任主编,由突谊霞、蒙敏妮、覃伟良、张玲担任副主编,参与编写的人员有蒙佳宾、梁淼、李嘉凌、冯毅雯、吴晓军、黄露润、潘俭。编者在编写本书的过程中参考与借鉴了大量文献,在此向相关作者致以诚挚的谢意。

由于编者水平有限,加之时间仓促,书中难免存在不足之处,敬请广大读者批评指正。

编者

2019年2月

# 目 录

课程导入 平面设计相关知识 .....	1
一、平面设计的用途 .....	1
二、平面设计的基本要素 .....	1
三、平面设计的相关概念 .....	1
项目一 期刊封面设计 .....	7
任务一 女性刊物封面设计 .....	7
一、女性刊物封面设计的意义 .....	7
二、女性刊物封面设计的注意要素 .....	8
三、女性刊物封面设计的操作案例 .....	9
任务二 儿童刊物封面设计 .....	12
一、儿童刊物封面设计色彩的特点 .....	12
二、色彩在儿童刊物封面设计中的应用 .....	13
三、儿童刊物封面设计的操作案例 .....	14
任务三 体育刊物封面设计 .....	17
一、体育刊物的概念 .....	17
二、主要的体育刊物 .....	18
三、体育刊物封面设计的操作案例 .....	18
项目二 包装设计 .....	22
任务一 饮料包装设计 .....	22
一、饮料包装的概念及分类 .....	22
二、饮料包装设计的注意事项 .....	22
三、饮料包装设计的操作案例 .....	23
任务二 食品包装设计 .....	27
一、食品包装的分类及功能 .....	27
二、食品包装设计的审视 .....	28
三、食品包装设计的操作案例 .....	29
任务三 礼盒包装设计 .....	33
一、礼盒包装的意义及种类 .....	33
二、中国元素在礼盒包装中的运用 .....	34



三、礼盒包装设计的操作案例 .....	35
<b>项目三 海报设计 .....</b>	<b>39</b>
<b>任务一 商业海报设计 .....</b>	<b>39</b>
一、商业海报的概念及设计要素 .....	39
二、商业海报的表现形式 .....	39
三、商业海报设计的操作案例 .....	40
<b>任务二 电影海报设计 .....</b>	<b>43</b>
一、电影海报的概念 .....	43
二、电影海报设计的构成手法 .....	44
三、电影海报设计的操作案例 .....	44
<b>任务三 公益海报设计 .....</b>	<b>48</b>
一、公益海报的特点及意义 .....	48
二、公益海报的类型 .....	49
三、公益海报设计的操作案例 .....	50
<b>项目四 广告设计 .....</b>	<b>56</b>
<b>任务一 化妆品广告设计 .....</b>	<b>56</b>
一、化妆品类产品色彩 .....	56
二、化妆品广告设计的注意事项 .....	57
三、化妆品广告设计的操作案例 .....	57
<b>任务二 汽车广告设计 .....</b>	<b>65</b>
一、汽车广告的职能 .....	66
二、汽车平面广告的创意要素 .....	66
三、汽车广告设计的操作案例 .....	67
<b>任务三 房地产宣传单页广告设计 .....</b>	<b>74</b>
一、单页设计的尺寸 .....	75
二、单页设计的表现手法 .....	75
三、房地产宣传单页广告设计的操作案例 .....	76
<b>项目五 卡片设计 .....</b>	<b>81</b>
<b>任务一 请帖设计 .....</b>	<b>81</b>
一、请帖的样式 .....	81
二、请帖设计的注意事项 .....	81
三、请帖设计的操作案例 .....	82
<b>任务二 积分卡设计 .....</b>	<b>87</b>



---

一、积分卡的概念 .....	87
二、积分卡的作用及应用领域 .....	88
三、积分卡设计的操作案例 .....	88
任务三 贺卡设计 .....	92
一、贺卡的概念 .....	92
二、贺卡的起源 .....	93
三、贺卡设计的操作案例 .....	93
参考文献 .....	104

## 课程导入 平面设计相关知识

平面设计，也称为视觉传达设计，是以“视觉”作为沟通和表现的方式，透过多种方式来创造和结合符号、图片和文字，借此做出用来传达想法或信息的视觉表现。平面设计师可能会利用字体排印、视觉艺术、版面、电脑软件（本书主要讲的是利用 Photoshop 软件进行的平面设计）等方面的专业技巧，来达成创作计划的目的。平面设计通常可指制作（设计）时的过程，以及最后完成的作品。

### 一、平面设计的用途

平面设计的常见用途包括标识（商标和品牌）、出版物（杂志，报纸和书籍）、平面广告、海报、广告牌、网站图形元素、标志和产品包装。例如，产品包装可能包括的商标或其他的艺术作品、编排文本和纯粹的设计元素，如风格统一的图像、形状、大小和颜色。组合是平面设计的最重要的特性之一，尤其是当产品使用预先存在的材料或多种元素融合。

### 二、平面设计的基本要素

2015 年来，平面设计除了在视觉上给人一种美的享受，更重要的是向广大的消费者传达一种信息、一种理念，因此在平面设计中，不仅注重表面视觉上的美观，还应该考虑信息的传达。平面设计主要由以下几个基本要素构成：

1) 创意。创意是平面设计的第一要素，没有好的创意，就没有好的作品，创意中要考虑观众、传播媒体、文化背景三个条件。

2) 构图。构图就是要解决图形、色彩和文字三者之间的空间关系，做到新颖、合理和统一。

3) 色彩。好的平面设计作品在画面色彩的运用上注意调和、对比、平衡、节奏与韵律。

不管是报刊广告、邮寄广告、还是我们比较经常看到的广告招贴等，都是由这些要素通过巧妙的安排、配置、组合而成的。

### 三、平面设计的相关概念

在进行平面设计前，需理解以下概念，掌握平面设计的相关理论知识，以更加清楚平面设计的基本原理，设计出更多优秀的作品。



## 1. 点阵图

### (1) 像素及点阵图的组成

像素是组成点阵图的基本单位，点阵图由许多大小相同的像素（色点）沿水平方向和垂直方向按统一的矩阵整齐排列组成。

### (2) 点阵图的分辨率

点阵图的分辨率指每英寸长度单位内的像素数值，即每英寸长度单位内能够容纳多少个像素。分辨率是数字影像中的一个重要概念，其单位是 PPI (pixel per inch)。而打印分辨率指每英寸所表达的打印点数，其单位是 DPI (dot per inch)。PPI 和 DPI 经常会出现混用的现象。从技术角度说，PPI 只存在于屏幕的显示领域，而 DPI 只存在于打印或印刷领域。初学图像处理的用户很难分辨清楚 PPI 和 DPI，因此需要逐步去理解。

高分辨率的图像包含的像素越多，图像文件就越大，因此能更加生动形象地表现出图像丰富的细节，但同时会占用更多的计算机内存 (RAM)，存储时会占用更多的硬盘空间。而低分辨率的图像包含的像素少，图像非常粗糙，排版打印后效果非常模糊。因此，在图像处理过程中，必须根据图像最终的用途决定图像的合适的分辨率，在能够保证输出质量的情况下，尽量降低分辨率从而占用较少的计算机资源。

### (3) 点阵图的尺寸

点阵图的尺寸是指点阵图图像文件的宽度尺寸和高度尺寸，可以用像素、英寸、厘米、毫米、点、派卡和列等单位表示。例如，像素可以用于屏幕显示的尺寸，英寸、厘米可以用于点阵图文件打印输出的尺寸。显示器显示的图像的像素尺寸一般为  $800 \times 600$  像素和  $1024 \times 768$  像素等，而大屏幕液晶显示器的像素还要高。在 Photoshop 中，图像像素可以直接转换为显示器像素。当图像的分辨率比显示器的分辨率高时，图像显示的尺寸要比指定的尺寸大。例如， $1 \times 1$  英寸的图像在 72 像素的显示器上将显示为  $4 \times 4$  英寸。

像素本身没有实际尺寸，像素依赖于输出它的硬件设备，只有当像素向指定的设备（如显示器、打印机）输出时才具有物理量的长宽、面积等。因此，点阵图在显示器上的尺寸与打印尺寸无关，只取决于点阵图的分辨率及显示器设置的分辨率。

### (4) 点阵图的大小

点阵图的大小由计算机存储的基本单位——字节 (byte, B) 来度量。1 字节由 8 个二进制位 (bit) 组成，所以 1 字节的表示范围用十进制表示即为  $0 \sim 255$ ，即  $0 \sim 2^8$ 。图像颜色模式不同，则图像中每一个像素所需要的字节数也不同。灰度模式的图像每一个像素灰度用 1 字节代表的数值表示；RGB 颜色模式的图像每一个像素颜色用 3 字节代表的数值表示；CMYK 颜色模式的图像每一个像素颜色用 4 字节代表的数值表示。

一个  $300 \times 300$  像素的图像，在不同模式下其大小的计算如下。灰度模式的图像： $300 \times 300 \times 1B = 90000B \approx 88KB$ ；RGB 模式的图像： $300 \times 300 \times 3B = 270000B \approx 264KB$ ；CMYK 模式的图像： $300 \times 300 \times 4B = 360000B \approx 352KB$ 。



## 2. 矢量图

### (1) 矢量图的组成

点是组成矢量图的基本单位,点的 $x$ 坐标、 $y$ 坐标定义了图像的形状和大小。点虽然不可见,但实际存在,创建一个对象至少需要两个点,点控制着绘制图形的全局。点分为角点和曲线点两种类型。在调整图形的形状、连接点和线时,会遇到不同点的类型问题。例如,修改图形的形状时必须选择点,且用户每次只能修改图形的一个点。

### (2) 矢量图的特点

矢量图使用点和线描述图形,矢量图的特点如下。

1) 文件小。由于矢量图中保存的是线条和图块的信息,因此矢量图的大小与分辨率和图形大小无关,只与图形的复杂程度有关,简单图形所占的存储空间小。

2) 矢量图的大小可以无限缩放。矢量图在进行缩放、旋转或变形操作时,仍具有较高的显示和输出质量,而且不会发生锯齿模糊的现象。

3) 矢量图可采用高分辨率印刷。矢量图可以在任何输出设备及打印机上以最高分辨率打印输出。当编辑矢量图时,定义的是描述图形形状的点 and 线的属性,这些属性将被记录下来。对矢量图的操作,如移动、放大、缩小、重新定义尺寸、重新定义形状,或改变矢量图的色彩等,都不会改变矢量图的显示及输出质量。用户可以通过矢量对象的交叠,隐藏图形的某一部分,或者改变对象的透明度。矢量图分辨率独立,因此当显示或输出矢量图时,图形的质量不受设备的分辨率影响。

## 3. 图像的文件类型

图像的文件类型是指图像信息在磁盘上存储的组织格式,用扩展名表示。当文件存储并命名时,应用程序会自动为其附加上相应的扩展名,并指定该文件的类型。扩展名通常为3个字符,如.cdr、.psd、.bmp、.tif和.eps等,文件扩展名可以帮助用户区别不同类型的文件。常用的图像文件类型格式有以下几种。

1) PSD格式。PSD格式是Photoshop的专用格式。该格式能保存图形图像的每一个细节,且各图层中的图形图像相互独立,但该格式存储的图形图像文件比较大。PSD格式可以将Illustrator文件输出为Photoshop文件,并保留原文件的许多特性。

2) CDR格式。CDR格式是CorelDRAW的专用矢量图格式。该格式将图像定义为图形原语(矩形、直线、文本、弧形和椭圆等)的列表,并以逐点的形式映射到页面上,因此在缩小或增大矢量图形的大小时,原始图像不会变形。

3) AI格式。AI格式是一种矢量图形格式,在Illustrator中经常用到。AI格式的文件可以直接在Photoshop和CorelDRAW等软件中打开,当用CorelDRAW打开时,文件仍为矢量图形,而且其颜色和形状可以编辑。

4) EPS格式。EPS格式是一种跨平台的通用格式,大多数绘图软件和排版软件都支持此格式。EPS格式可以保存图像的路径信息,并可以在各绘图软件之间相互转换。



5) BMP 格式。BMP 格式是在 DOS 平台和 Windows 平台上常用的一种标准图像格式，当图像以该格式保存时，可以选择存为 Microsoft Windows 或者 OS/2 格式。该格式支持 RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式的图像，但不支持 Alpha 通道。

6) JPEG (JPG) 格式。JPEG 格式是用来描述位图的文件格式，其可用于 Windows 和 MAC 平台上。JPEG 格式支持 CMYK、RGB 和灰度颜色模式的图像，但不支持 Alpha 通道。该格式可以将图像进行压缩，使图像变小，其压缩格式是所有压缩格式中最好的。

7) TIFF 格式。TIFF 格式是一种灵活的位图图像格式，大多数绘画软件、图像编辑软件和页面排版软件都支持此格式，而且绝大多数桌面扫描仪都可以生成 TIFF 图像。

8) GIF 格式。GIF 格式是由 CompuServe 公司制定的，能存储背景透明化的图像格式，但其只能处理 256 种色彩。GIF 格式常用于网络传输，其传输速度要比其他格式的文件快，并且其可以将多张图像存储为一个文件而形成动画效果。

9) PNG 格式。PNG 格式是 Adobe 公司针对网络图像开发的文件格式。该格式可以使用无损压缩方式压缩图像文件，并利用 Alpha 通道保留透明背景，是功能强大的网络文件格式，但其可能不支持较早版本的浏览器。

#### 4. 色彩三属性

色彩三属性包括色相、明度、彩度。色彩三属性既相互独立，又相互关联、相互制约，可以共同形成一种颜色或一组色彩关系。色彩的属性变化能产生色彩调和的感觉，也能产生不同的心理效应。

1) 色相 (hue)。色相指色彩的面貌，由反射光或透射光的波长决定。波长的不同可以产生不同的色彩面貌，如红、蓝、黄、绿等。

2) 明度 (value)。明度指色彩的亮度。由于物体反射同一波长的光亮有所不同，因此其色彩的深浅 (明暗) 也不同。

3) 彩度 (chroma)。彩度指色彩的鲜艳程度或色彩呈现的完整程度，可以用数值来表示。在色彩中添加白色、黑色或与色相明度相同的灰色，都可使彩度降低。各种色彩不仅明度值不同，而且彩度值也不同，红或黄的彩度最高，而蓝、青、绿的彩度较低。

#### 5. 色彩模式

##### (1) RGB 色彩模式

RGB 色彩模式指红 (red)、绿 (green)、蓝 (blue) 3 种色光原色。RGB 色彩模式也称为加色模式，即将光谱光线以各种不同的组合混合在一起产生加色，如将所有颜色加在一起可产生白色。RGB 色彩模式可用于光照、视频和显示器，如显示器通过红色、绿色和蓝色荧光粉可发射光线产生颜色。

##### (2) CMYK 色彩模式

CMYK 色彩模式也称为四色印刷模式，其图像是由青色 (cyan)、洋红 (magenta)、



黄色 (yellow) 和黑色 (black) 4 种颜色叠加而成的。CMYK 色彩模式主要用于彩色印刷。

### (3) 其他色彩模式

除了以上两种色彩模式之外,常用的色彩表述方式还有其他几种,分别介绍如下。

1) 灰度模式 (grayscale)。灰度模式的图像由黑、白及各种不同深浅的 256 级灰度组成,类似于黑白照片。彩色照片可以转换成灰度模式的图像,转换后便于表现和查看图像丰富的灰度层次,但转换后图像的色彩消失,且不可还原;但灰度模式的图像在转换成 RGB 色彩模式或 CMYK 色彩模式后可以给图像增加色彩。

2) 位图模式 (bitmap)。位图模式的图像由黑白两色组成,类似于黑白木刻版画。位图模式的图像不能使用编辑工具对其进行编辑,且只有灰度模式的图像才能够转换成位图模式。由于位图模式的图像只记录了黑白两个颜色,因此文件较小。

3) 双色调模式 (duotone)。双色调模式是一种由两色、三色或更多色彩的色点来描述灰度模式图像的一种色彩表述方式。该模式图像的效果与用彩色铅笔绘制的素描效果类似,其所呈现出的图像的明暗层次和清晰度比灰度模式的图像要好很多。由于双色调模式是由两色、三色或更多颜色的色点来描述灰色模式图像的色彩表达方式,因此并不是所有的图像都可以直接转换成双色调模式,对于 RGB 色彩模式、CMYK 色彩模式或其他色彩模式的图像只有先将其转换成灰度模式之后才能够再转换成双色调模式。

4) 索引颜色模式 (index)。索引颜色模式是网页及动画文件常用的数字色彩图像模式,因此又称为图像映射色彩模式,该模式的图像只有 256 种颜色。

5) HSB 模式。HSB 是 hue (色相)、saturation (饱和度)、brightness (亮度) 3 个英文的缩写,即色彩三属性,因此 HSB 模式用色彩三属性来描述颜色。由于 HSB 模式能直接体现色彩之间的关系,所以非常适用于色彩设计。绝大部分的平面设计软件都提供了 HSB 色彩模式。

## 6. 图像色彩的应用

### (1) 图像配色的方法

1) 暖色调配色。以红色、黄色、橙色等暖色色彩组合而成的色调称为暖色调。暖色调常用的颜色有红色、黄色、褐色和紫色等,一般用于以暖色调为主色调的作品。

2) 冷色调配色。以蓝色、绿色等冷色色彩组合而成的色调称为冷色调。冷色调常用的颜色有蓝色、绿色等。

3) 对比色调配色。以对比比较鲜明的色彩 (如红与绿、黄与紫、蓝与橙等) 组合而成的色调称为对比色调。对比色调的作品画面视觉效果强烈且具有愉快、热烈的气氛,但对色调在使用过程中要注意区分对比色面积的大小,即要有主次轻重,不可等面积运用,而且要有疏密安排。不同颜色的明度不能过于接近,应该有强弱之分,否则会导致画面杂乱,不能获得预期的效果,“万绿丛中一点红”即为此道理。

4) 调和色配色。色彩调和是指将两种或两种以上的色彩组合在一起时使其产生既协调又统一的视觉效果,因此,调和色可以使有明显差别的色彩变得协调统一。日常生活



中，有的物品色彩搭配得非常协调、雅致，但有的低俗、乏味。单一的颜色无所谓协调，几种颜色只有在具有基本的共同性或融合性时，才会变得协调。以纯度较高的红色与绿色为例，红色与绿色是两种对立的颜色，即对比色，假如将面积相同的红色和绿色放置在一起，视觉上会感到刺眼，不舒服；但如果在这两种纯度都很高的对比色中加入相同量的其他颜色，如白色或黑色，或者将红色面积减小，这时人们的视觉将会变得很舒服。

## (2) 色彩对人的心理影响

1) 冷、暖色对人的心理影响。色彩的冷暖是通过人们的知觉和心理感觉产生的，是人们在生活中积累的一种心理经验。例如，人们看到红色、橙色时会一种温暖的感觉，这是因为红色和橙色都是一种刺激性很强、使人兴奋并能使人留下深刻印象的色彩，且通常和火、太阳等事物联系在一起。而人们看到蓝色、紫色时会产生寒冷的感觉，这是因为蓝色、紫色往往和夜空、海水、冰、雪等事物联系在一起。因此，在平面设计中要以所要表现的主题来确定是采用冷色还是暖色。

2) 色彩的平衡。明度较浅的颜色与明度较深的颜色搭配在一起时，浅色感觉很轻，而深色感觉很重，这是因为色彩在视觉上有轻重的感觉。色彩的轻重感是根据色彩的明度高低产生的，如相同明度的两种色彩搭配时，彩度较高的颜色在视觉上感觉较重。色彩的平衡即指将轻重悬殊很大的颜色合理搭配，使其在设计中让人感觉舒服、安定。因此，在设计图像时还要注意平衡轻色与重色的关系、膨胀色与收缩色的色性。

3) 色彩的华丽与朴实。在色彩体系中，彩度较高的颜色显得华丽，而彩度较低的颜色显得朴素。

## 项目一 期刊封面设计

期刊，作为一种重要的平面媒体受到各行各业的重视。一本好的期刊，它的宣传力度是很强大的。一本期刊是否被人接受，其封面占有很大的成分。因此，期刊封面该如何设计，如何排版配色就显得尤为重要。期刊封面最能体现个人的设计能力。期刊种类很多，本项目主要以女性刊物、儿童刊物和体育刊物为例，介绍期刊封面设计的步骤与技巧。

### 任务一 女性刊物封面设计

知识目标：

1. 了解女性刊物封面设计的意义；
2. 掌握女性刊物封面设计的注意要素。

技术要点：

1. 女性刊物封面设计应注重文字的排版，注意文字主次的区分并突出女性受众者的时尚需求。
2. 女性刊物封面设计主要用到图层叠加模式、钢笔工具、文字工具、通道、图层蒙版等。

#### 一、女性刊物封面设计的意义

女性刊物为社会提供美的服务、培养审美情趣的同时，创造了多种时尚需求，引导社会消费习惯和生活风尚；从内在关注女性身体与心理、精神的多重健康，提倡女性自尊自爱，为现代女性缓解压力、自我完善提供了一条可资借鉴的途径。其中，女性时尚杂志中对“典型女性”形象的传播和塑造，展现了女性对事业的追求和对社会的贡献，标志着现代女性追求独立、自主、坚强的新风尚。女性刊物受到越来越多社会各界人士的关注与青睐。

高质量的女性刊物不仅指期刊中文章内容的高质量，还要求期刊封面达到一定的审美高度，给人以美的享受。这就要求女性刊物封面在视觉表现上追求简洁风格与高端品质，用富有创意的几何元素创造出最具鲜明特征的立意符号，用虔诚的专业态度雕琢精益求精的版面细节，最终使其在读者心里建立更深刻的印象。



## 二、女性刊物封面设计的注意要素

### 1. 文字

女性刊物封面设计中常用于期刊名的字体包括书法体、美术体和印刷体。

#### (1) 书法体

书法体追求无穷的变化，具有强烈的艺术感染力和鲜明的民族特色及独特的个性。书法体多出自社会名流之手，具有名人效应，因此受到广泛的喜爱。

#### (2) 美术体

美术体可分为规则美术体和不规则美术体两种。规则美术体是美术体的主流，它强调外型的规则、点划变化的统一，具有便于阅读、便于设计的特点，但比较呆板。不规则美术体强调自由变形，无论从点划处理或字体外形均追求不规则的变化，具有变化丰富、个性突出、设计空间充分、适应性强、富有装饰性的特点。不规则美术体与规则美术体相比，既个性又具有良好的适应性，因此许多期刊均选用不规则美术体。

#### (3) 印刷体

印刷体沿用了规则美术体的特点，早期的印刷体比较呆板、僵硬，印刷体现已吸纳了不规则美术体的变化规则，其表现力大大丰富，而且计算机的使用使印刷体在处理方法上变得既便捷又丰富，弥补了其个性上的不足。

### 2. 图片

图片是期刊封面设计的重要环节，其往往在画面中占很大面积，成为视觉中心，因此图片设计非常重要。一般女性杂志为休闲类书刊，它的标准是大众审美，因此可选择当红明星、模特的图片做封面的视觉中心人物，追求高端品质。视觉中心之外的部分可选择那些直观、明确、视觉冲击力强、容易与读者产生共鸣的符号作为设计要素。总之，用富有创意的几何元素创造出最具鲜明特征的立意符号，增强形象在读者心里的印象。

### 3. 色彩

色彩处理在女性期刊封面设计中也非常重要。得体的色彩表现和艺术处理，能在读者的视觉中产生夺目的效果。色彩的运用要考虑内容的需要，需要通过不同色彩对比的效果来表达不同的内容和思想。色彩设计要求以中间色进行过度，使对比色统一协调。

色彩配置除了追求协调外，还要注意色彩的对比关系，包括色相、纯度、明度对比。期刊封面上若没有色相冷暖对比，则会缺乏生气；封面上若没有明度深浅对比，则会感到沉闷；封面上若没有纯度鲜明对比，则会感到古旧和平俗。因此，我们在设计女性期刊封面时，要掌握明度、纯度、色相的关系，同时用这三者关系去认识和寻找封面上产生弊端的缘由，以便提高色彩修养。



### 三、女性刊物封面设计的操作案例

#### 1. 准备素材

搜集素材并进行处理，如图 1.1 和图 1.2 所示。



图 1.1 素材 1



图 1.2 素材 2

#### 2. 制作女性刊物封面的效果图

##### (1) 新建文件并制作背景图案

新建文件，设置大小为 2480×3189 像素，分辨率为 300 像素/英寸。将文件以“女性刊物封面.psd”为名保存。选择“渐变工具”，打开渐变编辑器设置渐变色标，如图 1.3 所示。

##### (2) 绘制白云图案

打开素材“图 1.2”，将其拖动到素材“女性刊物封面.psd”中，设置图层叠加模式为“柔光”，如图 1.4 所示。

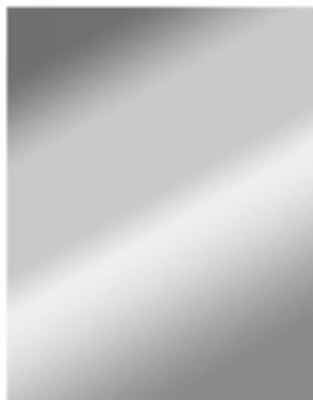


图 1.3 新建文件并制作背景图案



图 1.4 绘制白云图案



### (3) 明星写真抠图

选择“钢笔工具”，单击“钢笔工具”属性栏中的“路径”按钮，拖动鼠标沿着人物边缘绘制路径，按 Ctrl+Enter 组合键将路径转换为选区，按 Ctrl+J 组合键复制选区。人物头发部分使用通道抠图，抠图后的效果如图 1.5 所示，保存图片。

### (4) 制作人物效果

打开素材“图 1.5”，将其拖动到“女性刊物封面.psd”中，将形成的图层命名为“人物”，如图 1.6 所示。



图 1.5 明星写真抠图



图 1.6 制作人物效果

### (5) 制作文字效果

选择“横排文字工具”，设置字体样式为方正行楷简体，字号为 90，字距为 100，字体颜色为 #f70406，输入“世界时尚之家”，为文字图层添加“图层样式/描边”效果，设置描边大小为 15 点，颜色为 #fcf8fa，如图 1.7 所示。选择“横排文字工具”，设置文字属性，输入如图 1.8 所示的文字，效果如图 1.8 所示。



图 1.7 制作文字效果 1



图 1.8 制作文字效果 2

### (6) 制作条形码效果

新建图层，将图层命名为“条形码”，选择“矩形选框工具”，绘制矩形并填充为黑