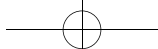


高等院校计算机应用系列教材

唐永华 主 编  
马 俊 边 璐 副主编  
王 坤 刘亚璇

# Photoshop 2020 平面设计实例教程

清华大学出版社  
北 京



## 内 容 简 介

本书由艺术高校长期从事 Photoshop 教学和平面设计的教师编写，将设计基础理论与软件操作相结合，使读者既能熟练掌握软件操作，又能培养设计思维和审美能力，实现“软件技术+审美+创意”的有效结合，指引读者掌握优秀的设计技术，创作出更具美感的精良作品。

全书共分 14 章，主要内容包括平面设计相关知识，Photoshop 2020 工作界面与基础操作，创建选区并对图像进行基本编辑，图像的调整，绘图与颜色填充，图像的修改与修饰，矢量图形，编辑文字，图层功能的使用，蒙版和通道的应用，滤镜的设置与使用，3D 功能和动画制作，动作、批处理及图像输出，平面设计实战等。

本书可作为高等院校相关专业图像处理课程的教材，也可作为相关培训机构的培训教材或 Photoshop 爱好者的自学用书。

本书配套的电子课件、素材、实例源文件可以到 <http://www.tupwk.com.cn/download> 网站下载，也可以扫描前言中的二维码获取。

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。举报：010-62782989，[beiqinquan@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:beiqinquan@tup.tsinghua.edu.cn)。

### 图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 2020 平面设计实例教程 / 唐永华主编. —北京：清华大学出版社，2023.1

高等院校计算机应用系列教材

ISBN 978-7-302-62168-3

I. ①P… II. ①唐… III. ①平面设计—图像处理软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字(2022)第213239号

责任编辑：胡辰浩

封面设计：高娟妮

版式设计：孔祥峰

责任校对：马遥遥

责任印制：

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：010-83470000 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969，[c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质 量 反 馈：010-62772015，[zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

印 装 者：

经 销：全国新华书店

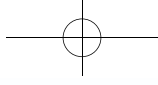
开 本：203mm×260mm 印 张：17.75 字 数：536千字

版 次：2023年4月第1版 印 次：2023年4月第1次印刷

定 价：98.00元

产品编号：093838-01





# PREFACE 前言

Photoshop 是 Adobe 公司平面设计中非常重要的图像处理软件，广泛应用于图像、图形、文字、视频等领域。它功能强大，易学易用，深受平面设计人员和图形图像处理爱好者的喜爱。

本书从平面设计相关知识讲起，以循序渐进的方式讲解软件的基础操作、核心功能、图像处理的高级功能，以及 UI 设计、网站 Banner、公众号首图、微视频插图、超现实海报设计、商业广告设计等常见领域的实战应用。本书采用“知识点+案例”的写作模式，先介绍“知识点”，解析软件功能，使读者能够深入学习软件功能和操作技巧；后介绍“案例”，通过一个或两个具体案例的制作过程，将知识点融入案例中，使理论与实践兼顾，做到“学为所用，学以致用”。同时，本书从实际应用出发，精选 8 个热门行业的综合应用案例，通过案例的学习，使读者掌握 Photoshop 在多个领域的设计理念，提升综合实战技能，并能举一反三、触类旁通地解决相关图像处理与设计问题，提高应用 Photoshop 解决实际问题的能力。

全书共 14 章：第 1 章为平面设计相关知识；第 2～13 章为 Photoshop 2020 的核心功能及应用；第 14 章为 Photoshop 热门行业的综合实战案例。

平面设计是 Photoshop 应用最为广泛的领域。通过本书的学习，读者可以掌握色彩原理、图形创意、排版及印刷工艺等知识，掌握软件的实际操作和设计的相关技巧；在使用 Photoshop 时结合平面设计相关知识，可以创作出具有艺术性、符合审美规律的优秀作品；通过综合实战案例的应用，在实战中学习和提升，可以提高综合实战能力。

本书具有以下主要特色。

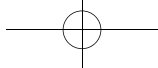
内容全面，通俗易懂。本书几乎涵盖了 Photoshop 2020 的所有工具、命令的常用功能，由浅入深，从基础知识、中小案例到综合实战案例，逐层深入、逐步拓展。本书图文结合、清晰明了，使读者一学即会，即学即用。

案例丰富，实用性强。本书突出实用、强化技能训练，既有丰富的理论知识，又有大量精美、多样的案例分布在各章节中。读者通过案例操作可以快速熟悉软件功能并领会设计思路，达到理论与实践的融会贯通。

专业教师之作，设计理论与软件操作相结合。本书由艺术高校长期从事 Photoshop 教学工作和平面设计的教师编写，其具有丰富的教学经验和设计经验，他们在编写本书时，将设计基础理论与软件操作相结合，使读者既能熟练掌握软件操作，又能培养设计思维和审美能力，实现“软件技术+审美+创意”的有效结合，指引读者掌握优秀的设计技术，创作出更有美感的精良作品。

本书由唐永华任主编，马俊、边璐、王坤、刘亚璇任副主编。第 1 章由马俊和边璐编写，第 2、3 章由唐永华编写，第 4～6 章由马俊编写，第 7～9 章由边璐编写，第 10、12、13 章由王坤编写，第 11、14 章由刘亚璇编写，此外，参编人员还有徐茂艳、丁娜、梁原、武洋，全书由唐永华统稿。

本书可作为各类高等院校平面设计、插画设计、环境设计、产品设计、数字媒体、印刷与包装等相关专业图像处理课程的教材，也可作为相关培训机构的培训教材或 Photoshop 爱好者的自学用书。



Photoshop 2020 平面设计实例教程

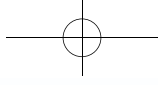
## 前言

由于作者水平有限，书中难免有不足之处，恳请专家和广大读者批评指正。在本书的编写过程中参考了相关文献，在此向这些文献的作者深表感谢。我们的电话是 010-62796045，邮箱是 992116@qq.com。

本书配套的电子课件、素材和实例源文件可以到 <http://www.tupwk.com.cn/downpage> 网站下载，也可以扫描下方二维码获取。



作者  
2022 年 6 月



# CONTENTS 目录

## 第1章 平面设计相关知识

|                    |    |
|--------------------|----|
| 1.1 色彩相关知识         | 2  |
| 1.1.1 光与色          | 2  |
| 1.1.2 色彩的混合        | 2  |
| 1.1.3 色彩的三要素       | 3  |
| 1.1.4 色彩的对比        | 4  |
| 1.1.5 色彩的调和        | 4  |
| 1.1.6 平面设计中色彩的使用方法 | 5  |
| 1.2 平面设计与印刷        | 6  |
| 1.2.1 印刷色          | 6  |
| 1.2.2 专色           | 7  |
| 1.2.3 出血位          | 8  |
| 1.2.4 图像精度         | 8  |
| 1.2.5 文字           | 8  |
| 1.2.6 纸张           | 8  |
| 1.3 图形创意表现         | 9  |
| 1.4 文字与设计中的点线面     | 12 |
| 1.4.1 文字与设计中的点     | 12 |
| 1.4.2 文字与设计中的线     | 13 |
| 1.4.3 文字与设计中的面     | 14 |

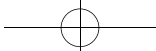
## 第2章 Photoshop 2020 工作界面与基础操作

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 2.1 认识 Photoshop 2020 工作界面 | 17 |
| 2.1.1 菜单栏和标题栏              | 18 |
| 2.1.2 工具箱和工具选项栏            | 20 |
| 2.1.3 Photoshop 面板         | 21 |

|                   |    |
|-------------------|----|
| 2.1.4 状态栏         | 23 |
| 2.2 标尺、参考线和网格线的设置 | 23 |
| 2.2.1 标尺的设置       | 23 |
| 2.2.2 参考线的设置      | 24 |
| 2.2.3 网格线的设置      | 25 |
| 2.3 文件的基本操作       | 26 |
| 2.3.1 新建图像        | 26 |
| 2.3.2 打开图像        | 26 |
| 2.3.3 存储图像        | 27 |
| 2.3.4 关闭图像        | 29 |
| 2.4 图像的基本调整       | 29 |
| 2.4.1 调整图像尺寸      | 29 |
| 2.4.2 调整画布大小      | 30 |
| 2.4.3 图像的裁剪       | 31 |
| 2.4.4 图像的旋转       | 31 |
| 2.5 图像的基本编辑       | 32 |
| 2.5.1 复制与粘贴图像     | 32 |
| 2.5.2 图像的变换与变形    | 33 |
| 2.5.3 图像的描边       | 36 |
| 2.5.4 图像的清除       | 37 |
| 2.5.5 案例：制作一寸照片   | 37 |

## 第3章 创建选区并对图像进行基本编辑

|                 |    |
|-----------------|----|
| 3.1 规则选区的创建     | 42 |
| 3.1.1 矩形选框工具    | 42 |
| 3.1.2 椭圆选框工具    | 43 |
| 3.1.3 单行/单列选框工具 | 43 |

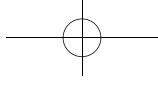


|                              |           |                                         |           |
|------------------------------|-----------|-----------------------------------------|-----------|
| 3.1.4 隐藏和显示选区 .....          | 44        | 4.2.2 亮度与对比度 .....                      | 69        |
| <b>3.2 不规则选区的创建 .....</b>    | <b>44</b> | 4.2.3 色阶 .....                          | 70        |
| 3.2.1 套索工具 .....             | 44        | 4.2.4 曲线 .....                          | 71        |
| 3.2.2 多边形套索工具 .....          | 44        | 4.2.5 曝光度 .....                         | 72        |
| 3.2.3 磁性套索工具 .....           | 45        | 4.2.6 阴影 / 高光 .....                     | 73        |
| 3.2.4 对象选择工具 .....           | 45        | 4.2.7 色调均化 .....                        | 73        |
| 3.2.5 快速选择工具 .....           | 47        | 4.2.8 案例：运用阴影 / 高光命令修复<br>逆光照片 .....    | 74        |
| 3.2.6 魔棒工具 .....             | 48        | 4.2.9 案例：使用色阶工具翻新旧报纸 .....              | 75        |
| <b>3.3 创建选区的其他方法 .....</b>   | <b>49</b> | <b>4.3 色彩色调的调整 .....</b>                | <b>76</b> |
| 3.3.1 根据色彩范围创建选区 .....       | 49        | 4.3.1 “信息”面板 .....                      | 76        |
| 3.3.2 利用快速蒙版创建选区 .....       | 49        | 4.3.2 自然饱和度 .....                       | 77        |
| <b>3.4 选区的高级调整 .....</b>     | <b>51</b> | 4.3.3 色相 / 饱和度 .....                    | 77        |
| 3.4.1 调整边界 .....             | 51        | 4.3.4 色彩平衡 .....                        | 79        |
| 3.4.2 平滑选区 .....             | 51        | 4.3.5 去色与黑白 .....                       | 79        |
| 3.4.3 扩展与收缩选区 .....          | 51        | 4.3.6 通道混合器 .....                       | 80        |
| 3.4.4 羽化选区 .....             | 52        | 4.3.7 颜色查找 .....                        | 81        |
| 3.4.5 扩大选取和选取相似 .....        | 53        | 4.3.8 匹配颜色 .....                        | 82        |
| 3.4.6 变换选区 .....             | 53        | 4.3.9 案例：运用“色相 / 饱和度”命令<br>调整画面色彩 ..... | 83        |
| 3.4.7 案例：羽化选区并填充 .....       | 54        | 4.3.10 案例：调整色彩创建“黑金”效果<br>的都市夜景 .....   | 84        |
| <b>3.5 选区的编辑 .....</b>       | <b>55</b> | <b>4.4 特殊的色彩色调调整命令 .....</b>            | <b>86</b> |
| 3.5.1 全选与反选选区 .....          | 55        | 4.4.1 反相图像 .....                        | 86        |
| 3.5.2 移动选区 .....             | 56        | 4.4.2 色调分离 .....                        | 87        |
| 3.5.3 存储与载入选区 .....          | 56        | 4.4.3 阈值 .....                          | 87        |
| 3.5.4 综合案例：制作手机 App 图标 ..... | 57        | 4.4.4 渐变映射 .....                        | 87        |
|                              |           | 4.4.5 替换颜色 .....                        | 88        |
|                              |           | 4.4.6 可选颜色 .....                        | 89        |
|                              |           | 4.4.7 HDR 色调 .....                      | 89        |
|                              |           | 4.4.8 案例：使用“渐变映射”命令<br>制作晚霞效果 .....     | 90        |
|                              |           | 4.4.9 案例：使用“HDR 色调”命令<br>营造质感图像 .....   | 92        |

## 第 4 章 图像的调整

|                                |           |
|--------------------------------|-----------|
| <b>4.1 图像颜色模式的转换 .....</b>     | <b>62</b> |
| 4.1.1 常用的颜色模式 .....            | 62        |
| 4.1.2 色域与溢色 .....              | 66        |
| 4.1.3 案例：利用 Lab 模式调节画面光线 ..... | 67        |
| <b>4.2 明暗色调的调整 .....</b>       | <b>68</b> |
| 4.2.1 直方图 .....                | 68        |





## 第5章 绘图与颜色填充

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| <b>5.1 填充颜色</b>           | <b>96</b>  |
| 5.1.1 设置前景色和背景色           | 96         |
| 5.1.2 使用前景色按钮选取颜色         | 96         |
| 5.1.3 使用吸管工具选取颜色          | 96         |
| 5.1.4 油漆桶工具               | 97         |
| 5.1.5 渐变工具                | 97         |
| 5.1.6 渐变编辑器详解             | 98         |
| 5.1.7 案例：预设图案并使用油漆桶工具进行填充 | 99         |
| 5.1.8 案例：使用渐变工具绘制气球       | 100        |
| <b>5.2 图像的任意绘制</b>        | <b>101</b> |
| 5.2.1 画笔工具                | 102        |
| 5.2.2 铅笔工具                | 102        |
| 5.2.3 颜色替换工具              | 102        |
| 5.2.4 混合器画笔工具             | 103        |
| 5.2.5 “画笔设置”面板详解          | 104        |
| 5.2.6 案例：制作并预设笔刷打造雨天效果    | 108        |
| 5.2.7 案例：制作墙面涂鸦效果         | 110        |

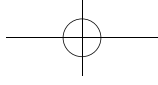
## 第6章 图像的修改与修饰

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| <b>6.1 图像的修改</b>            | <b>114</b> |
| 6.1.1 橡皮擦工具                 | 114        |
| 6.1.2 背景橡皮擦工具               | 114        |
| 6.1.3 魔术橡皮擦工具               | 115        |
| 6.1.4 历史记录画笔工具和历史记录艺术画笔工具   | 115        |
| 6.1.5 案例：利用背景橡皮擦工具修改天空      | 116        |
| 6.1.6 案例：利用历史记录画笔工具改变图像局部颜色 | 116        |

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| <b>6.2 修复图像</b>              | <b>117</b> |
| 6.2.1 污点修复画笔工具               | 117        |
| 6.2.2 修复画笔工具                 | 118        |
| 6.2.3 修补工具                   | 118        |
| 6.2.4 内容感知移动工具               | 119        |
| 6.2.5 红眼工具                   | 120        |
| 6.2.6 案例：用修补工具组移动珍珠          | 120        |
| <b>6.3 仿制修复工具</b>            | <b>120</b> |
| 6.3.1 仿制图章工具                 | 121        |
| 6.3.2 “仿制源”面板                | 121        |
| 6.3.3 图案图章工具                 | 121        |
| 6.3.4 案例：用仿制图章工具和“仿制源”面板复制图像 | 122        |
| 6.3.5 案例：用图案图章工具添加纹理         | 123        |
| <b>6.4 修饰图像</b>              | <b>123</b> |
| 6.4.1 模糊工具                   | 123        |
| 6.4.2 锐化工具                   | 124        |
| 6.4.3 涂抹工具                   | 124        |
| 6.4.4 减淡工具                   | 125        |
| 6.4.5 加深工具                   | 125        |
| 6.4.6 海绵工具                   | 125        |
| 6.4.7 案例：修饰图像色彩并制作景深效果       | 126        |

## 第7章 矢量图形

|                       |            |
|-----------------------|------------|
| <b>7.1 认识矢量图形</b>     | <b>128</b> |
| <b>7.2 使用工具绘制矢量图形</b> | <b>128</b> |
| 7.2.1 钢笔工具            | 129        |
| 7.2.2 路径选择工具与直接选择工具   | 132        |
| 7.2.3 矩形工具与圆角矩形工具     | 133        |
| 7.2.4 椭圆工具            | 134        |
| 7.2.5 多边形工具           | 134        |
| 7.2.6 直线工具            | 135        |



|                         |            |
|-------------------------|------------|
| 7.2.7 自定形状工具 .....      | 135        |
| <b>7.3 “路径”面板 .....</b> | <b>136</b> |
| 7.3.1 初识“路径”面板 .....    | 136        |
| 7.3.2 添加和删除路径 .....     | 136        |
| 7.3.3 为路径添加描边和填充色 ..... | 137        |
| 7.3.4 路径的变换与变形 .....    | 137        |
| 7.3.5 对齐和分布路径 .....     | 137        |
| 7.3.6 路径与选区的转换 .....    | 138        |

## 第8章 编辑文字

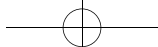
|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| <b>8.1 利用文字工具创建文字 .....</b> | <b>140</b> |
| 8.1.1 横排文字工具 .....          | 140        |
| 8.1.2 转换横排 / 直排文字 .....     | 141        |
| 8.1.3 直排 / 横排文字蒙版工具 .....   | 141        |
| 8.1.4 案例：为海报添加文字 .....      | 141        |
| <b>8.2 使用“字符”面板 .....</b>   | <b>142</b> |
| 8.2.1 认识“字符”面板 .....        | 142        |
| 8.2.2 设置和调整字体 .....         | 142        |
| 8.2.3 添加字符样式 .....          | 144        |
| 8.2.4 编辑文字颜色 .....          | 144        |
| <b>8.3 调整文字段落 .....</b>     | <b>145</b> |
| 8.3.1 创建文本框 .....           | 145        |
| 8.3.2 设置“段落”面板 .....        | 145        |
| 8.3.3 案例：编辑段落文字 .....       | 146        |
| 8.3.4 新建段落样式 .....          | 147        |
| <b>8.4 使用文字变形 .....</b>     | <b>148</b> |
| 8.4.1 “文字变形”命令 .....        | 148        |
| 8.4.2 建立路径文字 .....          | 148        |
| 8.4.3 案例：线性文字海报 .....       | 148        |
| 8.4.4 案例：排列图形文字 .....       | 149        |
| 8.4.5 从文字创建路径 .....         | 150        |
| 8.4.6 将文字转换为形状 .....        | 150        |
| 8.4.7 文字图层的栅格化 .....        | 151        |

## 第9章 图层功能的使用

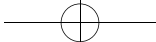
|                                             |            |
|---------------------------------------------|------------|
| <b>9.1 图层的基本操作 .....</b>                    | <b>153</b> |
| 9.1.1 初识“图层”面板 .....                        | 153        |
| 9.1.2 图层的类别 .....                           | 153        |
| 9.1.3 分类选择图层 .....                          | 154        |
| 9.1.4 新建图层 .....                            | 154        |
| 9.1.5 图层的常规操作 .....                         | 155        |
| <b>9.2 图层样式 .....</b>                       | <b>158</b> |
| 9.2.1 添加图层样式 .....                          | 158        |
| 9.2.2 使用“图层样式”对话框 .....                     | 160        |
| 9.2.3 案例：制作发光文字 .....                       | 162        |
| 9.2.4 综合案例：制作金属质感文字 .....                   | 164        |
| <b>9.3 图层的混合模式与不透明度的调整 .....</b>            | <b>168</b> |
| 9.3.1 图层不透明度 .....                          | 168        |
| 9.3.2 图层混合模式 .....                          | 168        |
| 9.3.3 案例：合成图像——桌上的金鱼 .....                  | 172        |
| <b>9.4 填充图层和调整图层的使用 .....</b>               | <b>173</b> |
| 9.4.1 创建填充图层 .....                          | 173        |
| 9.4.2 创建调整图层 .....                          | 176        |
| 9.4.3 编辑调整图层 .....                          | 176        |
| 9.4.4 案例：调整图层色调——<br>Grunge Rock 风格照片 ..... | 177        |

## 第10章 蒙版和通道的应用

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| <b>10.1 蒙版的类型 .....</b>    | <b>180</b> |
| 10.1.1 图层蒙版 .....          | 180        |
| 10.1.2 矢量蒙版 .....          | 180        |
| 10.1.3 剪贴蒙版 .....          | 181        |
| 10.1.4 快速蒙版 .....          | 181        |
| 10.1.5 案例：利用蒙版合成图像 .....   | 182        |
| <b>10.2 蒙版的编辑与操作 .....</b> | <b>184</b> |
| 10.2.1 “属性”面板中的蒙版选项 .....  | 184        |



|                        |                         |            |                          |                              |            |
|------------------------|-------------------------|------------|--------------------------|------------------------------|------------|
| 10.2.2                 | 编辑蒙版边缘·····             | 184        | 11.4.3                   | “模糊”滤镜组·····                 | 205        |
| 10.2.3                 | 使用颜色范围设置蒙版·····         | 185        | 11.4.4                   | 案例：滑雪的动感特效·····              | 205        |
| 10.2.4                 | 反相蒙版·····               | 185        | 11.4.5                   | “镜头校正”滤镜·····                | 206        |
| 10.2.5                 | 案例：利用通道更改色调·····        | 185        | 11.4.6                   | “模糊画廊”滤镜组·····               | 207        |
| <b>10.3</b>            | <b>认识并应用通道·····</b>     | <b>186</b> | 11.4.7                   | “扭曲”滤镜组·····                 | 208        |
| 10.3.1                 | “通道”面板·····             | 187        | 11.4.8                   | 案例：水中的涟漪·····                | 208        |
| 10.3.2                 | 通道的类型·····              | 187        | 11.4.9                   | “锐化”滤镜组·····                 | 209        |
| 10.3.3                 | 复制通道·····               | 188        | 11.4.10                  | “视频”滤镜组·····                 | 210        |
| 10.3.4                 | 通道与选区的转换·····           | 188        | 11.4.11                  | “像素化”滤镜组·····                | 210        |
| 10.3.5                 | 应用图像·····               | 189        | 11.4.12                  | “渲染”滤镜组·····                 | 210        |
| 10.3.6                 | 计算通道·····               | 189        | 11.4.13                  | 案例：为照片添加唯美光晕·····            | 210        |
| 10.3.7                 | 案例：利用通道选择和<br>合成图像····· | 190        | 11.4.14                  | “杂色”滤镜组·····                 | 211        |
|                        |                         |            | 11.4.15                  | 案例：模拟雪景效果·····               | 211        |
|                        |                         |            | 11.4.16                  | “其他”滤镜组·····                 | 213        |
|                        |                         |            | 11.4.17                  | 综合案例：水墨竹子·····               | 213        |
| <b>第 11 章 滤镜的设置与使用</b> |                         |            |                          |                              |            |
| <b>11.1</b>            | <b>认识滤镜·····</b>        | <b>193</b> | <b>第 12 章 3D 功能和动画制作</b> |                              |            |
| 11.1.1                 | 滤镜概述·····               | 193        | <b>12.1</b>              | <b>创建 3D 对象·····</b>         | <b>217</b> |
| 11.1.2                 | 提高滤镜的工作效率·····          | 194        | 12.1.1                   | 创建 3D 明信片·····               | 217        |
| 11.1.3                 | 案例：模糊背景·····            | 194        | 12.1.2                   | 创建 3D 形状·····                | 217        |
| 11.1.4                 | 滤镜库的使用·····             | 195        | 12.1.3                   | 创建 3D 网格·····                | 218        |
| 11.1.5                 | 案例：塑料袋中的玉米笋·····        | 195        | <b>12.2</b>              | <b>3D 对象的设置·····</b>         | <b>219</b> |
| <b>11.2</b>            | <b>智能滤镜·····</b>        | <b>196</b> | 12.2.1                   | 3D 对象调整工具·····               | 219        |
| 11.2.1                 | 智能滤镜与普通滤镜的区别·····       | 196        | 12.2.2                   | 3D 材质·····                   | 220        |
| 11.2.2                 | 案例：怀旧老照片·····           | 197        | 12.2.3                   | 3D 场景·····                   | 221        |
| 11.2.3                 | 案例：深入打造老照片效果·····       | 198        | 12.2.4                   | 3D 光源·····                   | 222        |
| <b>11.3</b>            | <b>独立滤镜·····</b>        | <b>199</b> | 12.2.5                   | 案例：创建 3D 形状并添加<br>材质及灯光····· | 222        |
| 11.3.1                 | “自适应广角”滤镜·····          | 199        | <b>12.3</b>              | <b>动画的创建·····</b>            | <b>224</b> |
| 11.3.2                 | Camera Raw 滤镜·····      | 200        | 12.3.1                   | “时间轴”面板·····                 | 224        |
| 11.3.3                 | “液化”滤镜·····             | 202        | 12.3.2                   | 帧动画·····                     | 224        |
| 11.3.4                 | “消失点”滤镜·····            | 203        | 12.3.3                   | 时间轴动画·····                   | 226        |
| <b>11.4</b>            | <b>艺术效果滤镜·····</b>      | <b>204</b> | 12.3.4                   | 保存动画·····                    | 227        |
| 11.4.1                 | 3D 滤镜组·····             | 204        |                          |                              |            |
| 11.4.2                 | “风格化”滤镜组·····           | 205        |                          |                              |            |



12.3.5 案例：制作时间轴动画..... 227

第 13 章 动作、批处理及图像输出

13.1 “动作”的运用..... 232

13.1.1 了解“动作”面板..... 232

13.1.2 添加预设动作组..... 233

13.1.3 记录新动作..... 233

13.1.4 案例：利用动作添加相框效果..... 234

13.2 文件的批量处理..... 235

13.2.1 使用“批处理”命令..... 235

13.2.2 创建快捷批处理..... 236

13.2.3 多张照片的拼接处理..... 237

13.2.4 使用“图像处理器”批处理文件..... 238

13.2.5 案例：拼接出壮丽的全景图..... 239

13.3 文件的输出..... 240

13.3.1 选择图像的存储格式..... 241

13.3.2 存储为 Web 所用格式..... 241

13.3.3 图像导出..... 242

13.3.4 图像打印..... 243

第 14 章 平面设计实战

14.1 立体光感的 UI 图标设计..... 246

14.2 渐变效果的网站 Banner 设计..... 251

14.3 照片排版的公众号首图设计..... 253

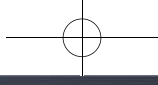
14.4 烫金名片的样机设计..... 255

14.5 磨砂效果的会员卡设计..... 257

14.6 酸性风格的海报设计..... 262

14.7 超现实的明信片设计..... 265

14.8 液态气泡的包装设计..... 270



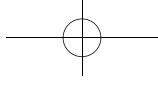
# 第一章 平面设计相关知识

Photoshop 在图像数字化处理以及特效方面功能强大。在平面设计与制作中, Photoshop 被广泛应用于广告创意、包装、海报、书籍装帧、印刷和制版等各个环节, 并且引发了印刷业的技术革命, 也成为图像处理领域的行业标准。可以说, 平面设计是 Photoshop 应用最为广泛的领域。

平面设计以图形、图像、文字、符号、色彩等视觉元素为载体进行信息传递。做好平面设计, 除了掌握好软件的运用, 还需要掌握以上各方面的专业知识, 具备相应的造型能力、构图能力等。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; 构图可以解决图形、图像和文字等之间的版面关系; 文字的编排会运用到书籍、画册、杂志、网页等设计实践中; 色彩是好的平面设计作品不可或缺的元素, 在画面色彩的运用中应注意其调和、对比、平衡、节奏与韵律等。

平面设计是一门综合性的艺术形式, 好的平面设计作品需要艺术与科技的结合。本章介绍了作为平面设计师需要掌握的色彩原理、图形创意、排版以及印刷工艺等相应的知识。这些艺术形式语言也体现在之后的每个章节中。希望本书的读者在使用 Photoshop 创作时能结合平面设计相关知识创作出具有艺术性、符合审美规律的优秀作品。





## 1.1 色彩相关知识

一幅优秀的作品离不开合理的色彩搭配。色彩直接作用于人的视觉系统，并且可为人带来一系列的心理效应，色彩有着丰富的对比与和谐关系，是处理画面的最活跃因素之一。Photoshop 软件中含有强大的色彩调节工具，可以调节颜色的色相、明暗和纯度等色彩关系，想要处理好这些色彩关系，首先要掌握色彩的相关知识。

### 1.1.1 光与色

物体本身是没有颜色的，颜色只是物体对光的反射，而物体反射的光在大脑中形成的反映就是颜色。人们之所以可以看清楚周围的色彩，是由于光反射到视网膜，经过锥体细胞感受色觉，形成对色彩的判断。如果我们处在一个无光的环境下，那么也就无从判断物体的颜色。牛顿利用图 1-1 中的三棱镜将五彩的太阳光分解成色彩的光谱，有红色、橙色、黄色、绿色、青色、蓝色、紫色，这些光被称为七色光。这个实验结论最终可以理解为“太阳光是由七种颜色构成的”。在物理学特性中，人眼能看见的光线在光谱中是很小的一部分，即从 380nm( 纳米 ) 到 780nm( 纳米 ) 的区域为可见光谱，是人们可以感觉到的色光。红端 780nm 以外的红外线为不可见光谱，是人们感觉不到的色光。

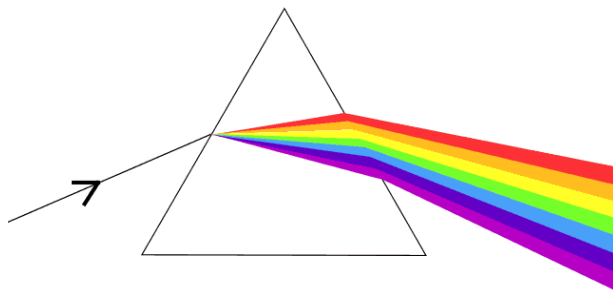


图 1-1 牛顿光谱

### 1.1.2 色彩的混合

两种或两种以上的色彩混合后会产生新的色彩，这种现象被称为色彩混合。色彩混合可以分为加色混合、减色混合和中性混合。色彩的应用过程就是对色彩的混合配置。

#### 1. 色光三原色

英国物理学家托马斯·杨和德国物理学家赫尔姆霍兹的研究结果表明，红 (Red)、绿 (Green)、蓝 (Blue) 三种光波并不能被其他光波混合出来，却可以按一定比例混合出各种光色，因此其被确定为光的三原色。由色光三原色按不同比例和强弱混合，可以产生自然界的各种色彩变化，彩色电视屏幕就是由这三种颜色的发光小点组成的。计算机绘图即以红、绿、蓝 (RGB) 各 256 阶变化，搭配组合出 1677 万 ( $256 \times 256 \times 256 = 16\,777\,216$ ) 种色彩。

不同颜色的色光越混合就会越明亮，比混合前的各色光的平均亮度更亮，色光三原色等量组合可以得到白色，因此这种色彩混合被称为加色混合，如图 1-2 所示。

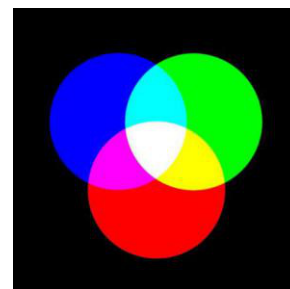


图 1-2 色光三原色

#### 2. 色料三原色

色料三原色是指蓝、红、黄三种颜料或染料，同样不能由其他原料混合出来。这三种颜料或染料按不同的比例混合后，由于对各种色光的吸收和反射的程度不同，因而能够混合成各种色彩。当色光被全部吸收后，则会呈现黑色。色料混合后产生的混合色，比混合前的颜色平均亮度低，并且随着混合的次数增多而亮度不断变低，颜色的纯度也会下降，所以这种混合被称为减色混合。在减色混合中，色料混合后会互相吸收对方反射出来的部分色光，从而使颜色变暗，如图 1-3 所示。

### 3. 间色

三原色中,任意两种原色相混合后产生的色彩称为间色,又称第二次色。色光中的间色为黄光、品红光、青光,如图 1-4 所示。色光的间色色彩正好为色料的三原色。色料中的间色为橙色、绿色、紫色,如图 1-5 所示。

将间色与原色相混合,或间色与间色相混合得出的色彩叫复色,又称第三次色或再次间色。



图 1-3 色料三原色

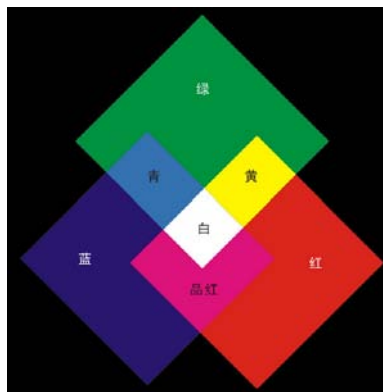


图 1-4 色光三原色及其间色

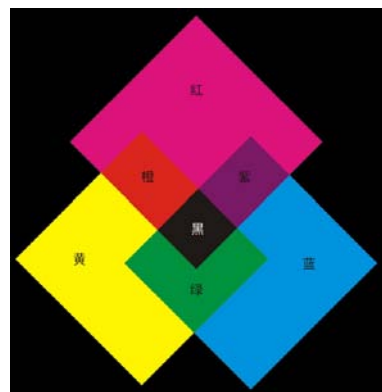


图 1-5 色料三原色及其间色

#### 1.1.3 色彩的三要素

任何色彩都具有特定的色相、明度、纯度这三种属性。色相、明度、纯度被称为色彩三要素。

##### 1. 色相

色相是指色彩的特征,如红、橙、黄、绿、蓝、紫等颜色。在光学中以波长来进行色相区分,如波长 640 ~ 750nm 为红色,光(单色光)的颜色因波长而异。按照波长从长到短的顺序,颜色依次为红、橙、黄、绿、蓝、靛、紫。按照光的波长顺序排列出色相环,色相环将各种颜色首尾连接在一起,使波长较长一侧的红色连接另一端(波长较短一侧)的紫色,形成一个环,如图 1-6 所示。

##### 2. 明度

明度是指色彩本身明暗深浅的程度,也称为色彩的亮度。无色中,明度最高的是白色,明度最低的是黑色,如图 1-7 所示。



图 1-6 色相环

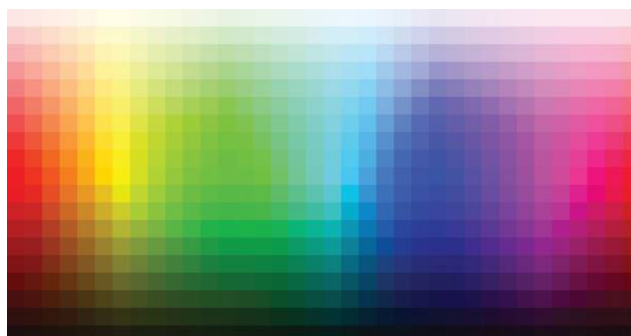


图 1-7 颜色的明度变化

##### 3. 纯度

纯度是指色彩的纯净鲜艳程度。纯度越高,色彩越艳;纯度越低,色彩越浊。

图 1-8 所示的孟塞尔色立体是由美国色彩学家孟塞尔以色彩的三要素为基础创立的色彩表示法。

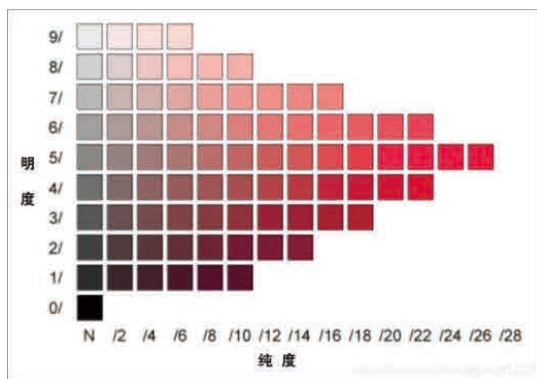


图 1-8 孟塞尔色立体(局部)

### 1.1.4 色彩的对比

**色相对比：**通过色相间的差别造成的色彩对比。色相对比根据对比的强弱又可分为同类色对比、邻近色对比、对比色对比与互补色对比，如图 1-9 所示。

**明度对比：**色彩间深浅层次的对比。色彩的层次和空间关系主要依靠明度对比来体现，如图 1-10 所示。

**纯度对比：**色彩间含有多少标准成分的对比。一般来说，纯度大、色彩艳丽使人兴奋，中纯度基调丰满、柔和、沉静，低纯度单纯、柔弱，如图 1-11 所示。

**冷暖对比：**人对色彩的冷暖感觉基本上取决于色调。人们通常把某些颜色称为冷色，某些颜色称为暖色，这是基于物理、生理、心理以及色彩自身的特点。冷暖的感觉是相对的而不是绝对的，往往通过比较才能确定其色性，如图 1-12 所示。

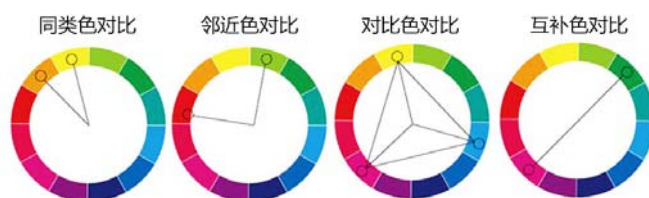


图 1-9 伊顿色相环



图 1-10 明度对比

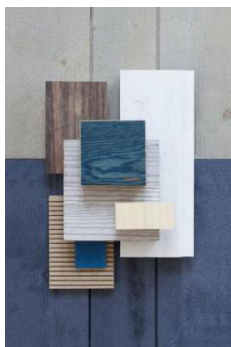


图 1-11 纯度对比



图 1-12 冷暖对比

### 1.1.5 色彩的调和

调和是多样的统一。自然界中颜色的明暗、强弱、冷暖、灰艳的色调变化和相互关系都有一定的秩序，而色彩的调和，不仅是指色彩的类似、统一和单调的一致，还关系到一个重要的、不可或缺的组成部分，也就是色彩对比。



对比产生和谐:从色彩视觉的生理角度上看,互补色的配置是调和的。人在看某一色彩时,总会欲求与此相对应的补色来取得生理上的平衡,如图1-13所示。

秩序产生和谐:秩序和节奏是色彩的自然规律,人们常会在不知不觉中运用自然界的色彩秩序去判断色彩艺术是否和谐,如图1-14所示。

平衡产生和谐:色彩调和与色相、明度、纯度、面积有关,色彩面积均衡是一种创造色彩和谐美的方法,如图1-15所示。



图 1-13 补色对比



图 1-14 色彩秩序

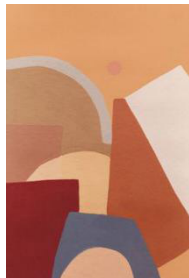


图 1-15 色彩和谐

色彩调和需要在色彩对比的变化统一中体现出来。不协调的对比色,可通过增强统一的方法来调和,而单调的色彩,则要运用增强对比的方法来调和。例如,原本色相对比太弱或太强的色彩组合,从明度和纯度两方面拉开或拉近距离,以此来增强画面的调和感;或者运用序列法,对能产生强烈对比关系的色彩进行有秩序的组合,有时为了达到整体统一,也可以加入同一色彩去统一色调。

### 1.1.6 平面设计中色彩的使用方法

色彩是平面设计不可或缺的表现元素。色彩搭配是决定一幅作品是否精彩、是否动人的重要手段。作为平面设计师,只有充分了解色彩的语言,掌握在平面设计中运用和搭配色彩的原则与方法,才能完成一幅优秀的平面设计作品。

在一幅画面中,使用色彩的数量既不要单一,也不要采用过多的色彩——前者会使设计单调乏味,而后者会使设计轻浮花哨。使用的色调相对单一时,可通过调整属性达到明暗对比的平衡;使用强烈的对比色调时,要同时运用中间色进行衬托,达到色调对比的平衡;要想使平面设计的主题风格相统一,还要注意冷暖色调的选择;想要给欣赏者留下深刻的印象,在补色、相似色运用以及色彩属性的调整上,要个性鲜明、有特点。

多样的色彩可带给人们不同象征、不同联想及不同感知。不同的色彩给观赏者带来的心理感受是不同的,这也是平面设计师必须掌握的。例如,红色是一种具有强烈刺激效果的色彩,代表着热烈、兴奋、吉祥和警示,如图1-16和图1-17所示;橙色使观赏者产生欢欣、轻快的感觉;黄色使人感到明亮、快乐,由于和金色较近,又有着皇权的象征;绿色是介于暖色调与冷色调之间的色彩,象征着生命和希望;蓝色让人感觉遥远、凉爽、清新,有高科技感,如图1-18和图1-19所示;紫色则给人以忧郁、神秘之感;中性色同样也能够给观赏者带来不同的心理感觉,白色让人感觉清洁、明快,黑色让人感觉深沉、幽静,灰色让人感觉温和、高雅。

掌握色彩的语言,抓住色彩带来的不同的心理感受与所引发的不同联想,遵循色彩搭配的原则,灵活采取恰当的方法,就能取得和谐优美、令人难忘的视觉效果,创作出优秀的平面设计作品。



图 1-16 红色联想 1

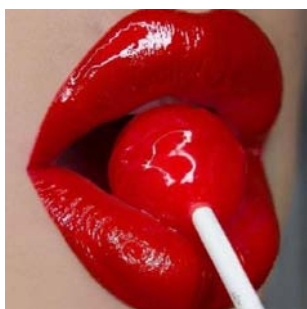
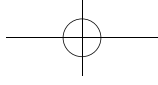


图 1-17 红色联想 2



图 1-18 蓝色联想 1



图 1-19 蓝色联想 2

## 1.2 平面设计与印刷

印刷是将文字、图片等原稿经制版、施墨、加压等工序，使油墨转移到纸张、织品、皮革等材料表面上。印刷工程分为印前技术、印刷技术、印后加工技术三个步骤。印刷品的生产，首先要经过原稿的设计和选择来对原稿的图文信息进行处理和制版，这几个步骤统称为印前技术；把油墨转移到承印物上的过程称为印刷技术；使经过印刷机印刷出来的印张获得最终所要求的形态和使用性能的生产技术称为印后加工技术。

印刷类作品的主要服务对象为出版印刷、广告印刷、包装印刷和特种印刷四个大类。在印前技术这一步，原稿的设计大都属于平面设计。平面设计属于二维设计的形态，而印刷工艺又是在被看作二维形态的纸面上进行，所以印刷工艺在平面设计这一设计分类中应用得非常广泛，绝大多数作品的实现要依靠印刷技术。没有了设计，印刷工艺也不能实现其价值。可以说，平面设计与印刷工艺存在某种程度上的共生关系。

随着专业领域计算机硬件及软件的高速发展，印刷产业尤其在印前领域，作业流程逐步实现更加完善的数字化。Photoshop 是 Adobe 公司推出的一款功能强大、使用范围广泛的优秀的位图图像处理软件，它一直占据着图像处理软件的领袖地位，是平面设计的必用软件，广泛涉及图像、图形、文字、视频、出版等各方面。在计算机的控制下，扫描、直接制版、数码打样、数字印刷机等设备实现了数字式联合作业。数字化模式的印刷过程，如图 1-20 所示，也需要经过原稿的分析与设计、图文信息的处理、印刷、印后加工等过程。印刷有多种形式，分为传统胶印、丝网印刷、数码印刷等。印刷作品的制作加工工艺十分复杂，如印前的出片制版、打样，印后的覆膜、上光、烫箔、压型、装订粘合等之间设计的工艺流程、加工设备、加工材料繁多，每个步骤都对设计效果产生影响，所以在设计时应考虑如何让作品更完美地按照设计师的意图实现出来。了解印刷的相关知识以及工艺有助于在设计初期便能考虑到成品能否实现，对于成本的控制以及工艺的选择都具有指导意义。



图 1-20 大型打印机

### 1.2.1 印刷色

桌面打印机、印刷机、喷绘机等印刷设备的色彩模式通常使用 CMYK。CMYK 是青色、品红、黄色以及黑色英文首字母的简称，为了避免 Black( 黑色 ) 与 RGB 中的 Blue 混淆而改为 K。CMYK 是颜料调配的三原色，因为吸收光线，为减色混合，理论上由 CMY 这三种油墨的混合色可以获得黑色，但是由于目前



制造工艺还不能生产出高纯度的油墨，CMY 相加的结果实际是一种暗红色，所以另外添加黑色油墨组成四色印刷色。

在 Photoshop 中，图像的色彩模式有 RGB 模式、CMYK 模式、GrayScale 模式以及其他色彩模式。对于设计图像采用什么模式要看设计图像的最终用途。如果设计的图像要打印或印刷，最好采用 CMYK 模式，如图 1-21 所示，这样在屏幕上所看见的颜色和输出打印颜色或印刷的颜色比较接近。如果使用的是 RGB 模式，可以转换成 CMYK 模式。需要注意的是，在转换模式后，就无法再变回原来的 RGB 模式。因为 CMYK 色彩模式没有 RGB 色彩模式的色域广，RGB 色彩模式在转换成 CMYK 模式时，会找一些相近的替代色，这样才会使整个色彩成为可以印刷的色彩。因此，在将 RGB 模式转换成 CMYK 模式之前，一定要先存储一个 RGB 模式的备份。这样，如果不满意转换后的结果，还可以重新打开 RGB 模式文件，也可以在建立新的 Photoshop 文件时，就选择 CMYK 模式。这种方式在整个作品的制作过程中，所制作的图像都在可印刷的色域中，可以防止最后的颜色失真。

如果图像是灰色的，则用 GrayScale 模式比较好，因为同样是中性灰颜色，用 CMYK 模式表达图像所占用的磁盘空间要大得多。如果用 CMYK 模式表示灰色图像，印刷时出菲林有 4 个版，不仅会增加费用，还会引起印刷时灰平衡控制不好时的偏色问题，当有一色印刷墨量过大时，会使灰色图像产生色偏。



图 1-21 四色印刷

### 1.2.2 专色

专色印刷是在印刷前根据油墨的配比，将一个设计好的颜色的油墨调配出来，再在印刷机上单独印刷出来，而不是使用 CMYK 四个基本色做四次叠加印刷。任何一种颜色都可以转换成专色。专色油墨覆盖性强，具有不透明的性质，在色彩方面也较 CMYK 更加艳丽。专色印刷的价格比较高。通常在颜色要求比较高的情况下使用专色印刷，如企业标准色等，可以通过潘通 (Pantone) 色卡等工具来快速查询专色效果。潘通色值在全世界通用，潘通油墨也是经厂家专业调配，能最大程度减少颜色偏差，软件中也都有相对应的潘通色库。使用专色印刷的色彩，相对于四色油墨来说色彩更能够保证印刷中颜色的准确性。

另外，一些特殊工艺需要使用特殊的专色墨，如专金、专银、荧光墨等，这些都是 CMYK 四色墨不能调配出来的，需要使用专色印刷。专金、专银的金银色带有反光质感，属于金属油墨，也称印金、印银，有区别于烫金箔或金箔卡纸的金属质感，如图 1-22 所示。印刷色的色彩范围有限，不能表现出在计算机中鲜艳亮丽的色彩，像荧光色需要选择荧光专色来表现，印刷出来的荧光色是在油墨中添加了荧光剂的专色油墨。相对于四色的暗淡，荧光油墨会显得更加鲜艳、抢眼，如图 1-23 所示，但是荧光油墨有价格昂贵、保质期短、色彩不易控制的缺点。



图 1-22 金属油墨



图 1-23 荧光色包装盒



### 1.2.3 出血位

出血位是一个常用的印刷术语,指印刷时为保留画面有效内容而预留出的方便裁切的部分。印刷中的出血是指加大产品外尺寸的图案,在裁切位加一些图案的延伸,专门给各生产工序在其工艺公差范围内使用,以避免裁切后的成品露白边或裁到内容。尺寸在制作时分为设计尺寸和成品尺寸,设计尺寸总是比成品尺寸大,大出来的边要在印刷后裁切掉,这个要印出来并裁切掉的部分就称为出血或出血位。

### 1.2.4 图像精度

如果图像用于印刷,应确保图像分辨率在 300dpi 以上,一般杂志印刷用 133lpi 或 150lpi,因此杂志、画册印刷厂制品采用扫描分辨率为 300dpi。大多数精美的书籍印刷采用 175lpi ~ 200lpi,因此高品质书籍采用的扫描分辨率为 350 ~ 400dpi。普通报纸大约采用 85lpi,彩色杂志大约采用 150lpi,美术画册、精美的艺术书籍则可能用到 300 lpi。扫描图像用于印刷时,需根据印刷的精度要求确定分辨率。

### 1.2.5 文字

应用文字时有可能精心选择的字体交付印刷后,印刷厂却没有这种字体,所以设计师在给印刷厂文件时,如果确定不会有文字的修改,可以将文字(包括复合字体)全部转曲,如图 1-24 所示,这样能避免各种字体的缺失问题。转曲即设计稿完成后对稿件进行印刷,为了防止字体丢失或者更换,将源文件中的字体图片化的过程。



图 1-24 文字设计

### 1.2.6 纸张

国内常用印刷用纸有铜版纸、胶版纸、商标纸、牛皮纸、瓦楞纸、纸袋纸、玻璃纸、防潮纸、白卡纸等。胶版印刷要求印刷用纸具有更平滑的表面、更好的印刷性能,能够承受较大的温度和水分变化而不出现卷曲现象。

单面胶版纸:主要用于印制宣传画、包装盒等。

双面胶版纸:主要用于印制画册、图片等。胶版纸质地紧密、伸缩性较小、抗水能力强,可以有效地防止多色套印时的纸张变形、错位、拉毛、脱粉等问题,能给印刷品保持较好的色质纯度。

胶版涂层纸:又称为铜版纸,是在纸面上涂有一层无机涂料再经超级压光制成的一种高档纸张,纸的表面平整光滑,色纯度较高,印刷时能够得到较为细致的光洁网点,可以较好地再现原稿的层次感,广泛地应用于艺术图片、画册、商业宣传单等的印刷。

凹版印刷纸:凹版印刷纸洁白坚挺,具有良好的平滑度和耐水性,主要用于印刷钞票、邮票等质量要求高而又不易仿制的印刷品,如图 1-25 所示。

白板纸:白板纸是一种纤维组织较为均匀、面层具有填料和胶料成分且表面涂有一层涂料,经多辊压光制造出来的纸张。纸面色质纯度较高,具有较为均匀的吸墨性,有较好的耐折度,主要用于商品包装盒、商品表衬、画片挂图等的印刷。



图 1-25 凹版印刷纸

常用的纸张规格,胶版纸按纸浆料的配比分为特号、1号和2号三种,有单面和双面之分,以及超级压光与普通压光两个等级。纸张克重有50、60、70、80、90、100、120、150、180g/m<sup>2</sup>等,其中常用的双面胶版纸有70、80、90、100、120g/m<sup>2</sup>等,单面胶版纸有50、60、70、80g/m<sup>2</sup>等。书纸的常见克重有70、80、100、120、140、180g/m<sup>2</sup>等。另外,非常规使用的纸张称为特种纸。特种纸可以在颜色、厚度、纹理、印刷效果、光泽、挺度等许多维度不一样,可以根据具体的需求来选择。

### 1.3 图形创意表现

人类社会的发展离不开创新,而在设计行业,图形创意一直在各个领域都起到举足轻重的作用。无论是在广告还是包装,甚至书籍装帧、VI设计领域,图形创意都是绕不开的话题。因为它综合了人类的想象力和创新思维,并且将这些元素以视觉传达的形式表现出来,使要传达的信息在观看者脑海中留下深刻的印象。

在图形创意作品中,经过人们多年的经验总结,较常用的创意手段可以分为同构图形、共生图形、异影图形、复合图形、无理图形、散集图形、增殖图形、延异图形、混维图形等类别。总结和学习这些创意手段可以为我们在思考创意时提供思路上的指引,从而更好地抓住图形创意的要领。下面通过列举几种构型方式初步了解如何进行图形创意。

- 同构图形:如图1-26~图1-28所示,是指将相互间有联系的元素组织在一起的构型方式。这种联系可以来自外形,也可以来自更深层次的寓意,将这些元素共同构成图形,以达到传达某种象征性意义的作用。



图 1-26 同构图形海报 1

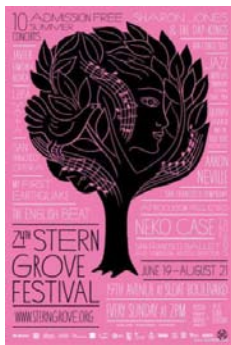


图 1-27 同构图形海报 2



图 1-28 同构图形海报 3

- 共生图形:如图1-29~图1-31所示,通常指两个或两个以上元素共同构成图形时,一个元素成为另一个元素的存在条件,失去一方时另一方就不能成立,元素与元素之间呈现一种相互依存的共生关系。例如,一些体现正负形的图像,或者一些一笔连到尾的图形属于这种共生关系。



图 1-29 共生图形海报 1

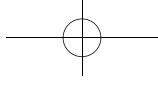


图 1-30 共生图形海报 2



图 1-31 共生图形海报 3





- **异影图形**：如图 1-32 ~ 图 1-34 所示，是指通过与主题形象产生一定反差的投影来传达信息，这种反差可以是含义上的，也可以是形式上的，传达信息的效果简单而有效。



图 1-32 异影图形海报 1



图 1-33 异影图形海报 2



图 1-34 异影图形海报 3

- **复合图形**：将几种相同或不同的事物组合在一起，从而形成一个新的、奇特形态的复合图形，这种图形的特色是形象新颖怪异又带有趣味性，可以给人留下深刻印象，如图 1-35 ~ 图 1-37 所示。



图 1-35 复合图形海报 1



图 1-36 复合图形海报 2



图 1-37 复合图形海报 3

- **无理图形**：如图 1-38 ~ 图 1-40 所示，使用非自然的构合方法，将人们日常熟悉的事物以错乱反常的形式展示出来，营造出一种视觉冲突，并且展示出隐含的内容。这种不合常理的构图方式打破了时间与空间，想象与现实之间的障壁。



图 1-38 无理图形海报 1

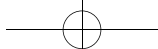


图 1-39 无理图形海报 2



图 1-40 无理图形海报 3

- **散集图形与增殖图形**：二者之间的共性在于它们都是由多个相同、类似或有着某种逻辑关系的小图形共同组成画面的构图模式所构成的创意图形。其区别在于散集图形比较侧重于表现画面内容的丰富性，而增殖图形则主要是以重复的形式来强调画面中的某种元素或主题，如图 1-41 ~ 图 1-46 所示。



## 第1章 平面设计相关知识

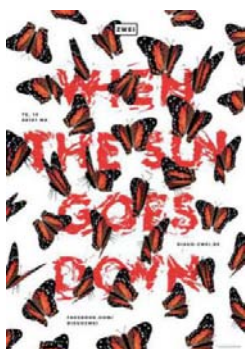


图 1-41 散集图形海报 1



图 1-42 散集图形海报 2



图 1-43 散集图形海报 3



图 1-44 增殖图形海报 1



图 1-45 增殖图形海报 2



图 1-46 增殖图形海报 3

■ **延异图形:** 以延缓和差异的标准,对一些元素施放形态或抽象意义上的“渐变”效果,如形象上的渐变、姿态上的渐变、时间空间上的渐变,甚至抽象意义上的渐变。这种渐变可以通过强调某些形态和过程,引发人们对其思考,如图 1-47~图 1-49 所示。



图 1-47 延异图形海报 1



图 1-48 延异图形海报 2

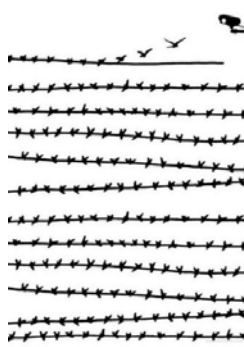


图 1-49 延异图形海报 3

混维图形：利用二维空间的原理来创造视觉上的三维空间，并且将创造的空间与原先的二维空间发生关联，让人们的视线可以穿梭于二者之间，实现了打破空间限制的效果。应用这种方式设计的图形图像具有一种现代立体主义的风格，而数字媒体的加入使得这种风格得到了极大的发展，如图 1-50～图 1-55 所示。

图形创意的方式有很多种,而且随着科技手段的进步会不断地增加。我们在进行设计时,可以学习并借鉴前人的创意成果,只有保持一个开放的意识,才能在创意道路上走得更远。



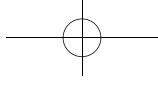


图 1-50 混维图形海报 1

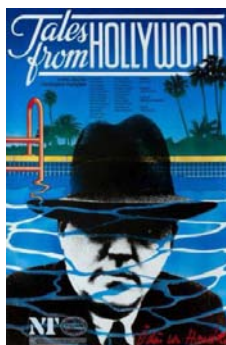


图 1-51 混维图形海报 2



图 1-52 混维图形海报 3



图 1-53 混维图形海报 4



图 1-54 混维图形海报 5



图 1-55 混维图形海报 6

## 1.4 文字与设计中的点线面

在设计领域点、线、面的构成关系无处不在,可以说它是一切造型要素中最基本的起点。对于设计者来说,点、线、面的构成训练必不可少,通常称之为“构成三要素”。

### 1.4.1 文字与设计中的点

在几何学中,点的概念是没有大小和方向的,仅有位置的一种极其微小的存在,而在平面设计领域,点元素通常被视为一种相对较小的画面元素,也是平面构成中最小的构成单位。文中提到的“点”,都泛指平面设计中的点元素,而非真正几何学意义上的点。点的形式多种多样,并不拘泥于形状的限制,只要在画面中面积单位最小的粒状元素都可以被视为点。在很多海报和排版设计中,小型单个的文字通常也被视为点元素,在画面构成中发挥着点元素的作用。

点的基本属性是注目性,点能形成视觉中心,也是力的中心。也就是说,当画面中有一个点时,人们的视线就集中在这个点上,因为单独的点本身没有上、下、左、右的连续性,所以能够产生视觉中心的视觉效果,如图 1-56 中的文字标题,在整个画面中起到了凝聚注意力的效果。

而当画面中有两个大小不同的点时,较大的点会首先引起人们的注意,但人的视线会逐渐地从大的点移向小的点,最后集中到小的点上。点大到一定程度就具有面的性质,越



图 1-56 点元素海报 1

大越空乏,越小的点积聚力越强,通过视线的转移和大小的对比营造出一种极具戏剧性的张力,图1-57~图1-59三张海报中的标题与画面即说明了这种关系。因此我们在设计标题性文字时,为了引导观看者的注意力,可以用这种方式来处理标题与画面的关系,这也是电影海报最经典的构图排版方式。

当画面中同时出现三个以上不规则排列且大小不一的点时,画面就会显得有些凌乱,使人产生不安定的感觉。当画面中出现若干大小相同且规律排列的点时,画面就会显得很平稳、安静并使人产生平稳的感觉。而点的密集或稀疏也会给人带来紧张或放松的心情。调整画面上点的变化程度,可以带给人由烦躁不安到轻松,再到舒缓的观感。如图1-60~图1-64所示,越是不规则的点,产生的动感越强,而遵循一定规律的点让人逐渐产生平稳的感觉。



图 1-57 点元素海报 2



图 1-58 点元素海报 3



图 1-59 点元素海报 4



图 1-60 点元素海报 5



图 1-61 点元素海报 6



图 1-62 点元素海报 7



图 1-63 点元素海报 8

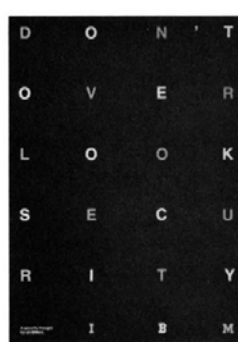


图 1-64 点元素海报 9

## 1.4.2 文字与设计中的线

线是由点的移动而产生的轨迹。在平面和空间中,线具有位置、长度、方向、形状等属性,是平面设计中不可缺少的构成元素之一。线包含直线和曲线两个类别,用来表现动和静的感觉。直线表现的是静态的意味,而曲线则偏向呈现动感,曲折线则有种不安定的意味。在进行文字排版时,呈弧线排列的文字在整体画面中就充当了这种角色。图1-65中呈弧线排列的文字在画面里产生了一种具有运动与弹性的视觉效果,而图1-66中的横排直线文字则与画面中的图像相辅相成,展现了一种平坦而和缓的视觉效果。图1-67中,文字以富于变化的圆弧形态,使平面中呈现一种向圆心集中的吸力。图1-68中直排的字母之间以相等的距离构成了一股冷静、

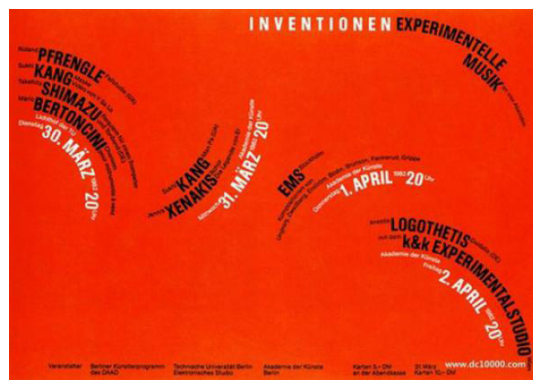
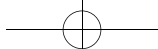


图 1-65 线元素海报 1





## Photoshop 2020 平面设计实例教程

沉稳的力量，将画面一分为二，又与左下角的小字形成了点和线的对照关系，使画面具有沉稳、均衡的视觉效果。在图 1-69 的海报中，内容部分的小号文字被排布在主体标题的空隙中，大小两种文字在画面中形成了纵向平行线的形式，且拥有粗细、疏密和虚实变化的构成效果，使海报在呈现秩序感的同时又很好地传达了信息。



图 1-66 线元素海报 2



图 1-67 线元素海报 3



图 1-68 线元素海报 4



图 1-69 线元素海报 5

### 1.4.3 文字与设计中的面

面是由线的位移轨迹或者包围而形成的元素，它具有长度和宽度的属性，具有各式各样不同的形状。面在平面构成当中的变化也是多种多样的，如自然形、几何形、自由形、偶然形、清晰形、模糊形，组合方式也有集中、分散、正负等方式。面还可以在二维平面中营造出空间感。不同形态的面，在视觉上传达的意义也有所不同。直线类型的面具有直线所传达的心理特征，即安定和有秩序的感觉；而曲线形的面则具有柔软、轻松和饱满等特征。偶然形的面（一些涂抹和泼洒效果形成的面）比较自然生动，有时也比较凌乱。在平面设计中，文字可以经由排列而构成面，也可以通过放大来形成面。

图 1-70 中的文字以带有微整齐的透视角度，将平面生成了折叠的褶皱感，整齐而有韵律。图 1-71 中的文字与图形共同建立了一个三维空间，整体画面给人的感觉是安全而又严谨。图 1-72 中由线形文字构成了一个倾斜的表面，与上方的图像产生了力量和动势上的联系。图 1-73 中的文字与手风琴的风箱折页发生了置换，使画面变得有戏剧性。图 1-74 中的文字通过弯曲构成了有弧度的面，又与投影构成了一个立体空间，弯曲而整齐的面带给人柔软和舒缓的心理暗示。图 1-75 中，白色文字在深色背景下聚合成了两个小面积的不规则平面，通过文字排版生成的面具有机械性和偶然性，与图像中柔软的绳索形成了硬与软的对比，以及凌乱与秩序的对比，线条和平面前后穿插还构成了空间感，使本来纯粹的平面元素变得立体了，很有趣味性。



图 1-70 面元素海报 1



图 1-71 面元素海报 2



图 1-72 面元素海报 3



图 1-73 面元素海报 4



图 1-74 面元素海报 5



图 1-75 面元素海报 6

从上面这些例子可以看到，与其他领域一样，点线面的构成是文字设计不可或缺的基础理论。用心体会并钻研点线面的形式语言对于提升个人的审美水平和设计水平有很大帮助。