

目 录

CONTENTS

第一章	数字时代的平面设计	1
第一节	平面设计的新形态	3
	一、平面设计的传统形态	4
	二、平面设计的新兴形态	4
第二节	平面设计的数字化呈现	6
	一、二维到多维	6
	二、静态到动态	8
	三、真实到虚拟	8
第三节	平面设计软件基础	13
	一、平面设计的辅助软件	13
	1. 静态作品的辅助软件	13
	2. 动态作品的辅助软件	13
	二、软件相关的基础知识	14
	1. 位图和矢量图	15
	2. 像素和分辨率	15
	3. 颜色模式	16
	4. 文件格式	16
	三、平面设计软件基础训练	16
	1. Photoshop CS6——结合海报制作训练	17
	2. Illustrator CS6——结合标志制作训练	22
	3. InDesign CS6——结合折页制作训练	28
	4. Adobe After Effects CC (AE)——结合动态图形制作训练	34
第四节	平面设计常用软件比较分析	43
第二章	计算机辅助设计实践	47
第一节	项目实训——《一场呼啸而过的青春》海报设计	48
	一、课程概括	48
	1. 课程内容	48
	2. 训练目的	49

3. 重点和难点	49
4. 作业要求	49
二、设计案例	49
1. 《一场呼啸而过的青春》电影海报	49
2. 《一场呼啸而过的青春》标题文字设计	50
三、知识点	50
1. 图像处理操作要点	50
2. 图形与文字工具使用要点	54
四、实践程序	55
1. 项目分析	55
2. 项目准备	55
3. 制作过程	55
五、网站链接和相关信息	66
1. 设计团体	66
2. 个人设计师	66
第二节 项目实训二——《设计学院画册》书籍设计	67
一、课程概括	67
1. 课程内容	67
2. 训练目的	67
3. 重点和难点	67
4. 作业要求	67
二、设计案例	67
1. 《设计学院画册》封面设计	67
2. 《设计学院画册》封面设计方案	68
三、知识点	68
1. 图形创建操作要点	68
2. 图形组合与上色要点	70
四、实践程序	71
1. 项目分析	71
2. 项目准备	71
3. 制作过程	72
五、网站链接和相关信息	79
1. 东京艺术大学 www.geidai.ac.jp	79
2. 首尔艺术大学 www.seoularts.ac.kr	80
3. 罗德岛设计学院 www.risd.edu	80
4. 柏林艺术大学美术学院 www.udk-berlin.de	80
5. 中央圣马丁艺术与设计学院 http://www.arts.ac.uk/csm/	80
第三节 项目实训三——《亲我一儿童饮品》包装设计	81

目 录

CONTENTS

一、课程概括	81
1. 课程内容	81
2. 训练目的	81
3. 重点和难点	81
4. 作业要求	81
二、设计案例	81
1. 《亲我——儿童饮品》包装设计	81
2. 《长白山土特产》系列包装设计	82
三、知识点	82
1. 风格化制作操作要点	82
2. 图形及图像混合使用要点	86
四、实践程序	88
1. 项目分析	88
2. 项目准备	88
3. 制作过程	88
五、网站链接和相关信息	96
1. http://onepagelove.com/	96
2. http://www.thedieline.com/blog/	97
3. http://www.bestpsdfreebies.com/freebies/	97
4. http://www.sccnn.com/	97
5. https://brushes8.com	97
6. http://www.17sucai.com/	97
第四节 项目实训四——《秋沙鸭》吉祥物设计	98
一、课程概括	98
1. 课程内容	98
2. 训练目的	98
3. 重点和难点	98
4. 作业要求	98
二、设计案例	98
1. 《秋沙鸭》吉祥物设计	98
2. 《秋沙鸭家族》吉祥物设计	100
三、知识点	100
1. 图形对象操作要点	100
2. 多图形对象处理要点	103
四、实践程序	104

1. 项目分析	104
2. 项目准备	104
3. 制作过程	105
五、网站链接和相关信息	109
1. 国内插画网站:	109
2. 国外插画网站	110
第五节 项目实训五——《设计学院画册》内页版式设计	111
一、课程概括	111
1. 课程内容	111
2. 训练目的	111
3. 重点和难点	111
4. 作业要求	111
二、设计案例	111
1. 《设计学院画册》内页版式设计	111
2. 《字体设计定位与通用字形》内页版式设计	111
三、知识点	114
1. 基本操作知识要点	114
2. 表格及图像处理要点	118
四、实践程序	121
1. 项目分析	121
2. 项目准备	121
3. 制作过程	121
五、网站链接和相关信息	132
1. 国内综合设计网站	132
2. 国外综合设计网站	132
第六节 项目实训六——《长白猎眼》动态图形设计	133
一、课程概括	133
1. 课程内容	133
2. 训练目的	133
3. 重点和难点	133
4. 作业要求	133
二、设计案例	133
1. 《长白猎眼》动态图形设计	133
2. 《伴成品》动态图形设计	135
三、知识点	136
1. 动态设置操作要点	136
2. 蒙版使用要点	139
四、实践程序	141

目 录

CONTENTS

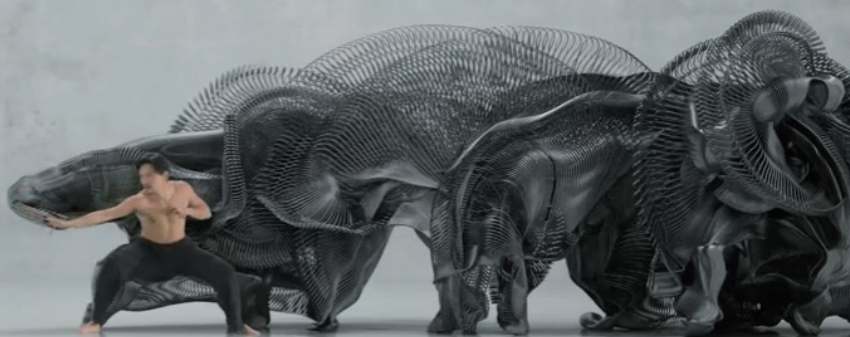
1. 项目分析	141
2. 项目准备	141
3. 制作过程	141
五、网站链接和相关信息	153
1. 国外交互网站	153
2. 国外 UI 界面	153
3. 国内 UI 界面	154
第三章 计算机辅助设计优秀作品赏析	157
第一节 优秀平面设计作品赏析——国外篇	158
一、技术与美学的统一——动态设计作品	158
1. 《dumb ways to die》（蠢蠢的死法）	158
2. 《Enjoy The Ride》（享受骑行）	158
3. 《cmyk》	160
4. 《FOX 10 anos》	162
5. 《Function Engineering》	163
二、经典与超越的对话——静态设计作品	164
1. 插画设计	164
2. 卡通形象设计	172
3. 包装设计	178
4. 海报设计	181
第二节 优秀平面设计作品赏析——国内篇	185
一、虚拟合成的平面设计	185
1. 《LOVE TO PLAY》系列	185
2. 《实验性摄影》	186
3. 《每一个胖子身体里都住着一个瘦子》	187
二、超越二维的平面设计	189
1. 《明经堂中医馆》	189
2. 《贾涤非作品》	190
3. 《汉字文创产品设计》	191
三、多维体验的平面设计	192
《24&10》	192
第三节 优秀平面设计作品赏析——学生作品篇	196

一、彰显个性的《容器设计》	196
1.《棱角瓶型设计》	196
2.《山峦红酒瓶型设计》	196
3.《果酒瓶型设计》	196
4.《“圆融”瓶型设计》	197
5.《“Germany”香水瓶型设计》	197
二、功能至上的网站 UI 界面设计	197
1.《吉林艺术学院网站 UI 界面设计》	197
2.《新媒体学院官网设计》	198
3.《界面设计》	199
4.《集·美术馆》网站原型设计	203
5.《集·美术馆》网站原型设计	204
三、思想延伸的书籍设计	205
1.《272 835 973》绘本设计	205
2.《从心于桃李》书籍设计	206
3.《方言词典》书籍设计	207
4.《眯眯眼》书籍设计	208
5.《事与愿违》书籍设计	209
四、形式多样的海报设计	210
1.《玩转 in》系列海报设计	210
2.《in——图片背后的故事》系列海报设计	211
3.《田字格》海报设计	212
4.《生活不止有工作》系列海报	212
5.《瘾》海报设计	213
五、趣味巧思的插画设计	214
1.《长白神话》插画设计	214
2.《国学经典》系列插画	215
3.《CBS365》日历插图	216

参 考 文 献	217
---------------	-----



CCTV 9
Documentary



1/1
A. Wang

第一章 数字时代的平面设计

第一节 平面设计的新形态

第二节 平面设计的数字化呈现

第三节 平面设计的软件基础

本章概述：

本章由平面设计的新形态、平面设计的数字化呈现、平面设计软件基础三部分组成。第一节主要是对平面设计的发展与现状进行概述，使学生充分认识当下平面设计的变化。第二节通过对平面设计新兴形态特点介绍，使学生认识到学习平面设计辅助软件的重要性。第三节主要介绍平面设计辅助软件的基础知识，通过实践案例分析操作的知识要点、基本流程，使学生对软件基本功能有所了解和掌握。

学习目标：

本章的学习目标为使学生了解平面设计发展历程，认识当下平面设计的动态变化；同时，掌握 Photoshop CS6、Illustrator CS6、InDesign CS6、Adobe After Effects CC (AE) 四款常用平面设计软件的基本知识点和用法，为下一步的深入学习奠定基础。

第一章 数字时代的平面设计

进入 21 世纪，随着科技发展、社会变革的日新月异，文化、技术、媒介、材料、思潮交织成网状融会贯通，尤其是数字技术、互联网技术的兴起，促使平面设计领域逐步拓展外延，开始了新一轮的挑战。

正如恩格斯的预判：原有学科的邻接领域将是新学科的增长点^①。在基础学科之上当代学科高度细分，同理，在信息时代的背景下，平面设计的内在属性、设计方法、制作技巧、传播途径、传播媒介都在悄然变化，形成了 UI 界面设计、交互设计、跨媒介设计、信息设计、网站原型设计、网络广告设计、影视栏目包装设计、影视片头设计等诸多新兴方向。

可以说，当下任何平面设计活动都需要在计算机辅助环境下进行。因此，数字技术及计算机软件的更新为平面设计发展提供了重要的物质条件。它极大的拓展了设计师的工作范围，提高了平面设计的制作效率，丰富了设计手段，增强了交互体验，革新了受众审美，对平面设计未来走向和设计产业的壮大起到至关重要的作用。

对于平面设计的制作手段而言，目前计算机辅助软件品类繁多。从二维图形、图像制作到三维空间塑造，从静态创作到动态演生，从传统手绘创作到数字化模拟设计，能够满足任何设计需求创意制作的辅助软件层出不穷。其中 Photoshop、Illustrator、InDesign、After Effects (AE) 是较为常用的基础辅助软件，几乎能够制作出满足平面设计活动所有类目的视效。

^① 《哲学大辞典（修订本）》[M] 上海：上海此书出版社，2001，p83。

第一节 平面设计的新形态

技术的发明是需求和现象的链接。纵观平面设计的整个发展过程，不同历史时期，技术的进步及社会需求的更新总会推动平面设计领域的各种探索。

面对数字时代平面设计的蜕变，正如香港著名设计师刘小康先生所言：“现今世界各种创作形式，都寻求跨媒体、跨界别的合作，寻求崭新创意，以求突破，因此，二十一世纪平面设计的挑战，可能就是打破“平面”观念的局限。单从“平面”入手，很多时候未能完全解决客户的具体问题，一些大型工作，设计切入点往往从“立体”开始，如产品设计、室内设计等。故此，新世纪“平面”设计师要扩阔自己的视野，对其它学科和专业都要有所认知，甚至要兼容在其专业设计内容，平面、凹凸、立体、文化、空间、经验、故事、生活，是平面设计之不平阐述的主要内容。”^①

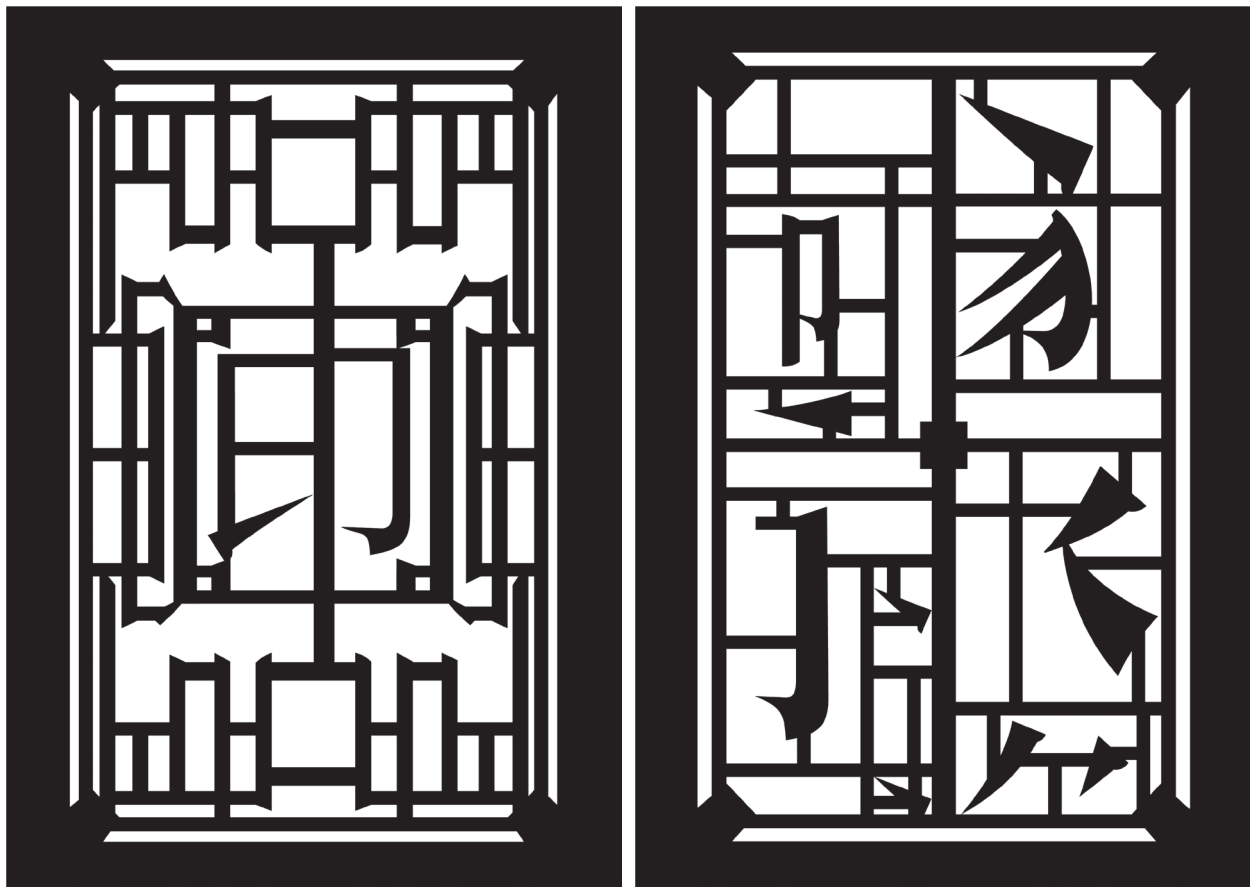


图 1-1-1 《字体设计》孙雪娇 吉林艺术学院 2012

^① 摘自国际设计教育论坛中的发言，中央美术学院，2003。

一、平面设计的传统形态

“平面设计”一词属于舶来品，英文译为“Graphic Design”，80年代末、90年代初随着西方设计思想的引入和我国现代设计教育的发展，经由香港、台湾传入大陆。

我国平面设计起步较晚，但探其源头与我国艺术设计的历史息息相关，古代造物行为就是从实用功能出发，奠定了“设计”的雏形，如生活器具、书写简牍、酒幌招牌、器物包装等。随着印刷术的发明和纸张的大量应用，“设计”进入了新的发展阶段。此间，设计物实现了大规模的生产与传播，大量的图形、文字被无限复制，并以更为便捷、轻型的载体所承载，生产效率和传播速度大大提升，被视为平面设计的萌芽阶段。真正意义上的平面设计则是以机械化、批量化生产为表征的印刷技术的介入，以及我国开埠以来商业经济繁荣为伊始，从商品设计、包装设计到对装潢美化的重视和提升，形成了近代平面设计的繁荣。此时的平面设计以书籍装帧、报纸书刊设计、插图设计、图案设计、商

业广告设计、包装设计为主要范围。建国后，遵循着毛泽东主席提出的文艺为无产阶级政治服务，文艺为工农兵服务的“二为”思想，书刊、报纸印刷、标语海报设计承担起为政治服务的历史使命，成为平面设计应用最为广泛的形态。直至80年代，我国迎来了改革开放，社会对实用美术的需求逐渐增多，市场经济影响下印刷的概念也由以往书刊印刷的小圈子扩展到“大印刷”的范围，新技术、新工艺、新材料被广泛应用到书刊、报纸、商业产品、工业产品等诸多社会领域；印刷载体的范围也突破了传统纸质媒介，发展到木材、金属、塑料、陶瓷、玻璃、纺织品，甚至是电子产品当中。

二、平面设计的新兴形态

可以说，继印刷术发明以后，对艺术设计领域影响最大的技术发明是计算机及其外围设备的产生而发展起来的计算机图形学，它为计算机辅助设计、产品设计、动画设计、广告设计、印刷设计及字体设计等设计学科提供了重要的技术资源。



图 1-1-2 《长白植物衍生品》王一涵 指导教师 柴婧 吉林艺术学院 2016

我国的计算机技术开始于上个世纪 50 年代, 90 年代后得到普及。计算机的普及彻底改变了设计师传统的工作方式及流程, 新兴的计算机辅助软件模拟出设计师的工作界面, 崭新的环境开启了人人都是设计师时代的来临。进入 21 世纪, 科技发展的显著标志是数字媒体所主导的社会文化。数字媒体是指以计算机网络为核心的传播媒介, 开始于 20 世纪 90 年代中叶。数字媒体以数字技术、计算机网络技术、移动通信技术为中介, 满足传播者和接收者信息传播功能媒介的综合, 也称为“新媒体”。随着数字媒体技术将虚拟和现实结合, 将科技与平面设计艺术结合的深入, 新的行业需求、思想观念和视觉语言开始出现, 深刻影响着平面设计的整体形态。其一, 从学科专业的角度来看, 基于产业变化的需要平面设计专业与其它学科专业的交叉、协作产生了众多新的专业方向(如前所述), 在此情况下, 设计教育需要跨学科知识、理论及技能的不断补充, 以应对学科专业的变化及当下复杂的设计活动; 其二, 从创作工具和设计表现来看, 在结合了传统制作工艺技法的基础上, 计算机辅助软件工具制作的混合效果能够创造出新奇审美效果的设计作品, 甚至将虚拟与现实结合, 产生更为奇幻的设计效果。同时, 由于创作工具和环境的变化, 平面设计创作已经不拘泥于二维平面, 而是延伸到更广泛、立体的空间当中; 其三, 从传播方式和传播媒介来看, 数字时代的信息传播最主要途径是网

络传播, 传播媒介也从传统纸媒过渡到移动和个人终端。网络传播显著的特点是交互性、体验性, 这无形中将平面设计作品延伸到动态、多维的空间中进行展示传播, 甚至集合了听觉、嗅觉、味觉、触觉等感官体验的传播。这些变化无疑引领平面设计进入一个崭新的境地, 使技术与艺术的结合更为紧密。

需要强调的是, 设计艺术作为实用性较强的学科, 它的发展从来不是单向的, 它不仅与特定社会物质生产、科学技术紧密联系, 也与特定社会的政治、经济、文化之间有着千丝万缕的联系。90 年代是我国市场经济高度发展, 国际化进程迅速猛进的历史时期。借助技术的进步, 文化消费和产品市场同样繁荣起来, 促使大量满足人们精神生活的文化需求日益增加。大众文化的兴起表现出普遍性的社会审美需求和大众化的审美趣味, 在群体性和信息化的交织影响下, 大众审美的泛社会化不断产生新的审美诉求, 如个性化、通俗化、古典化、反传统化等。随着数字化进程的推进, 基于用户体验、受众心理考量的设计作品呈现更加多样化的需求, 设计者所需要解决的问题范围也更为广泛。因此, 平面设计的思考方向往往突破专业界限, 把一切与作品有关的要素都列入创意过程。除了图形、文字、版面等基础设计要素外, 还应该将传播环境、媒体特点、受众心理等因素一并列入, 从而达到设计传达的精准与互动。

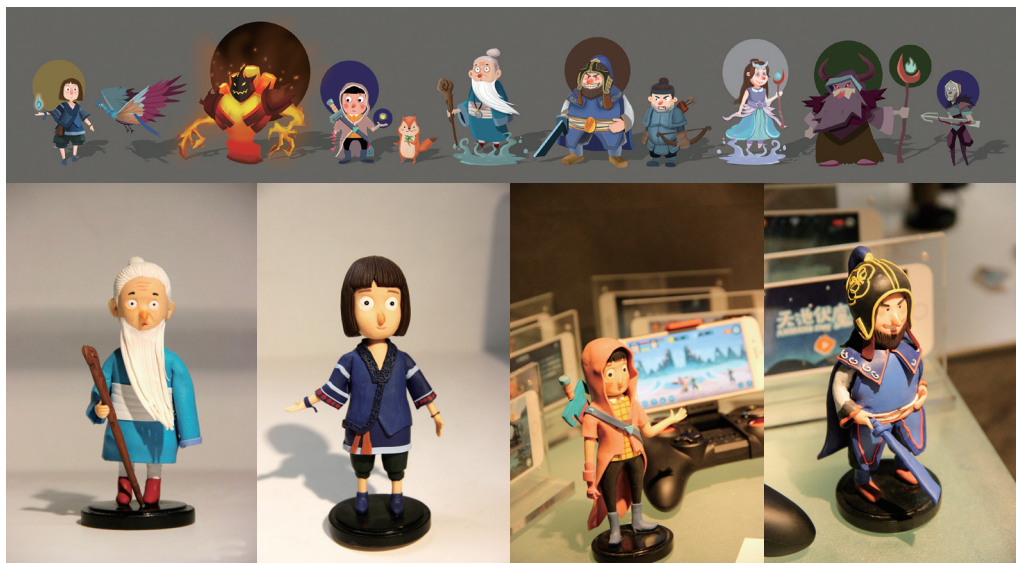


图 1-1-3 天池伏魔记 何希慰 指导教师 吴轶博 吉林艺术学院 2015

第二节 平面设计的数字化呈现

平面设计的数字化呈现可以被视为以数字科技和现代传媒技术为基础，将创意理性与艺术感性融为一体的设计形式。它的突出特点是在数字化环境中运用数字化的技术手段进行艺术创作，它的表现形式、创作过程全部使用数字科技手段完成，它的应用范围和使用方式也区别于以往纸媒终端和打印输出，而是通过一个电子设备如手机、电脑或其它数字终端，不受时间、地点等条件限制，随时网上浏览体验。另一方面，数字化呈现最突出的特点是涵盖了从二维到多维、静态到动态、真实到虚拟的设计表现形式，突破了以往平面设计表现形式的局限，外延更加广泛而“不平”。

一、二维到多维

王受之先生《世界平面设计史》中指出：“平面设计是设计范畴中非常重要的一个组成部分，所有在二维空间中的、非影视的设计活动都属于平面设计的内容……”^①可以看出，在当时的社会背景下，平面设计指涉的关键词还停留在“二维的”、“印刷的”、“非影视的”范围内。随着时间的推移，平面设计的内涵和外延都在发生变化，因此，对于平面设计教育我们应该用动态发展的策略作出顺应时代的改变。

实际上，时间和空间是一对相互依存的表达秩序的范畴，通常而言，以线的形态呈现的一维空间；以面的形态呈现的叫二维空间，也称平面空间；以体的形态呈现叫三维空间，也称立体空间；由三维空间加上时间维度构成四维空间。这种空间解读的方式决定了认知中的时间具有一维性和线性的特点。



图 1-2-1 《长白山温泉旅馆品牌设计》张婉 指导教师 苏大伟 吉林艺术学院 2016

^①《世界平面设计史》，王受之著，北京：中国青年出版社，2002，p10。



第二章 计算机辅助设计实践

第一节 项目实训一——《一场呼啸而过的青春》招贴设计

第二节 项目实训二——《设计学院画册》书籍设计

第三节 项目实训三——《设计学院画册》内页版式设计

第四节 项目实训四——《亲我——儿童饮品》包装设计

第五节 项目实训五——《秋沙鸭》吉祥物设计

第六节 项目实训六——《长白猎眼》动态图形设计

本章概述：

本章重点是实践训练，由项目实训一——《一场呼啸而过的青春》招贴设计、项目实训二——《设计学院画册》书籍设计、《设计学院画册》内页版式设计、《亲我——儿童饮品》包装设计、《秋沙鸭》吉祥物设计、《长白猎眼》动态图形设计六个部分组成。实训内容全面的概括了使用不同的辅助软件制作招贴、书籍、版式、包装、吉祥物及动态图形的操作方法、要点和技巧。通过这些实训案例的练习，让学生循序渐进的学习软件基础，提升平面设计执行能力。

学习目标：

本章的学习目标是通过六个实训项目巩固 Photoshop CS6、Illustrator CS6、InDesign CS6、Adobe After Effects CC (AE) 四款软件的基本用法，进一步掌握四款软件的其它常用功能，深入学习四款软件的重点使用技巧。

第二章 计算机辅助设计实践

平面设计是社会性、实践性较强的设计活动，需要解决的问题比较广泛，涉及了创意、执行到传播的整个过程。其中设计执行过程很大程度上决定了设计成品的表现力和品质，在此环节合理的利用工具、使用工具无疑可以提升设计表现和品质的保障。昆汀·纽瓦特在《什么是平面设计》一书中曾谈到，设计是一个利用工具将观念转换到平面的制作过程……对于设计师来说，最重要的工具是话语权，不论是平静的、勾引的、质疑的、坚持己见的。作为表现创意的重要手段，平面设计辅助软件承担着设计执行的任务，成为平面设计师必备的专业技能。

设计软件的学习是一个循序渐进的熟练过程，需要在各种实践项目的操作中不断体悟与提升。本章通过六个平面设计经典案例，讲解相关项目的设计知识和技术要点，为读者的专业学习助力加油。

▶ 第一节 项目实训——《一场呼啸而过的青春》海报设计

招贴设计是平面专业的核心课程，是检验平面设计师综合设计实力的课程之一。招贴设计涵盖了文字、图形、图像、色彩及版式等设计要素，承载的大量信息，准确的反映出整个时代的审美价值、时尚趣味与生活品味，从而影响着人们的视觉和心理。

在招贴设计的制作环节，本书以商业电影海报为例，主要应用 Photoshop 软件制作，制作过程涉

及到工具栏中选取、绘制、上色等工具和图像编辑、处理的各项功能。

▶ 一、课程概括

▲ 1. 课程内容

课程以设计《一场呼啸而过的青春》电影海报为内容，通过对电影主题的分析、素材整理、文字

版式的合理排布制作完成一张商业电影海报。海报设计突出体现电影内涵，明确传达电影内容，注意海报中必须出现的文字信息，包括标题、随文及赞助单位等。

2. 训练目的

通过对商业电影海报的制作，使学生掌握软件中图像处理的一般技巧，能够熟练抠图、分层、合成等重要流程，同时了解设计输出的基本常识。

3. 重点和难点

- (1) 掌握抠图常用工具及基本技巧，及被抠图像的自然处理。
- (2) Photoshop 软件中图像合成的使用技巧。
- (3) 掌握图层、蒙版和路径混合使用的方法。

4. 作业要求

- (1) 重点使用 Photoshop 软件制作主题为“一场呼啸而过的青春”的电影海报。表现方法不限，但海报中必须出现的图像及文字信息不能省略。
- (2) 海报尺寸为 A3 大小，300dpi，jpeg 格式，黑白彩色不限。

二、设计案例

1. 《一场呼啸而过的青春》电影海报

《一场呼啸而过的青春》是由韩天导演指导的一部青春片，在该片的海报设计中，主体画面以电影中主要角色的图像为主，通过 Photoshop 软件绘制完成。电影海报的特点是突出电影主题及内涵，渲染画面气氛，从而达到内容和形式统一的视觉效果，因此对创意构思及设计执行都有较高要求。该海报的制作需要 Photoshop 软件的各项工具与图层、蒙版、路径协调处理，对软件的综合训练有着较好的示范作用。(图 2-1-1 至 2-1-3)



图 2-1-1 《一场呼啸而过的青春》方案一 曹大圣 乐视影业 2016



图 2-1-2 《一场呼啸而过的青春》方案二 曹大圣 乐视影业 2016



图 2-1-3 《一场呼啸而过的青春》方案三 曹大圣 乐视影业 2016

2. 《一场呼啸而过的青春》标题文字设计

电影海报的标题文字是最能体现电影主题的组成部分，它的设计制作需要贴合主题，符合海报整体调性，具有点睛的作用。该海报的标题文字设计了几种不同的方向，尝试了不同的风格，最终方案是以手写书法字体为骨，使用 Photoshop 软件的各种笔刷效果合成制作，与海报整体处理浑然一体，不仅具有鲜明的设计特色，也深化了海报的主题内涵。(图 2-1-4 至 2-1-6)

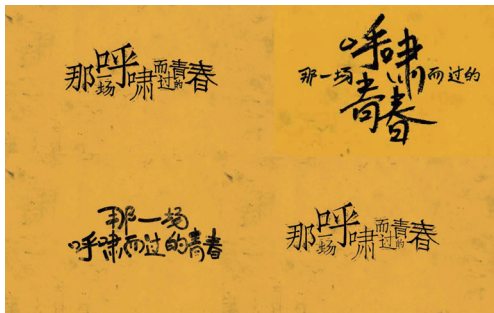


图 2-1-4 《一场呼啸而过的青春》字体方案一



图 2-1-5 《一场呼啸而过的青春》字体方案二



图 2-1-6 《一场呼啸而过的青春》字体方案三

三、知识点

1. 图像处理操作要点

(1) 笔刷工具。【笔刷工具】是处理设计作品时使用率较高的工具，不仅可以配合图层、蒙版一起工作，亦可以独立制作各种特殊效果。

Photoshop 软件自带了一些常用笔刷和命令，如喷枪钢笔笔刷、柔角笔刷等。此外，各种效果的笔刷也可以在专业网站上下载，然后在 PS 软件中从画笔设置菜单中选择“载入笔刷”选项置入，同时在笔刷预设中设置笔刷大小、角度、硬度、间距等数值(图 2-1-7 至图 2-1-8)。



图 2-1-7 软件自带笔刷



图 2-1-8 笔刷工具属性设置

(2) 修补工具。图像处理过程中【修补工具】是较为实用的工具。【修补工具】的工作原理是用其他区域的样式像素修复选中的区域，同时将被复制区域的纹理、光照和阴影及源像素进行复制。在使用【修补工具】时需要使用选区来定位被修补区域，同时在属性栏中选择不同的“修补”设置，之后在画面中单击并拖动鼠标至被复制区域，即可完成修补（图 2-1-9 至图 2-1-11）。



图 2-1-9 修补工具示例原图

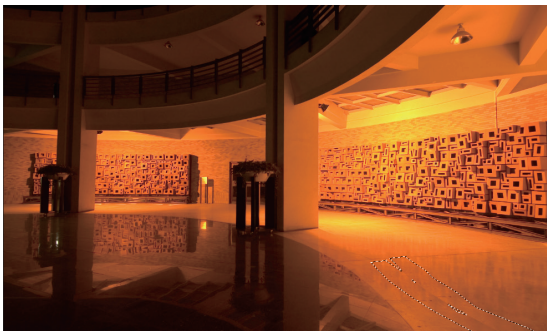


图 2-1-10 修补过程



图 2-1-11 修补完成效果

属性栏设置如下：①源：指选区内的图像为被修补区域。②目标：指选区内的图像为修改区域。③透明：选中“透明”复选框，再移动选区，选区中的图像会和下方图像产生透明叠加效果（图 2-1-12）。



图 2-1-12 修补工具属性设置

(3) 仿制图章工具。【仿制图章工具】常用于复制图像内容或修补图像中的缺陷。它的工作原理是复制被复制图像中的信息，将其应用到其它区域或图像中。单击工具栏中【仿制图章工具】，在属性栏中选择柔角笔尖，将鼠标放在被复制的区域，按下【Alt】键吸取内容，松开鼠标单击要放置的区域，图像即被复制于别处。【仿制图章工具】也可移除图像中不需要的区域（图 2-1-13 图 2-1-14）。

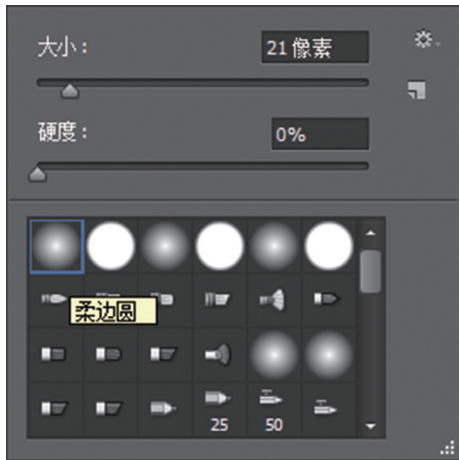


图 2-1-13 仿制图章工具属性设置

第一节

项目实训——《一场呼啸而过的青春》招贴设计

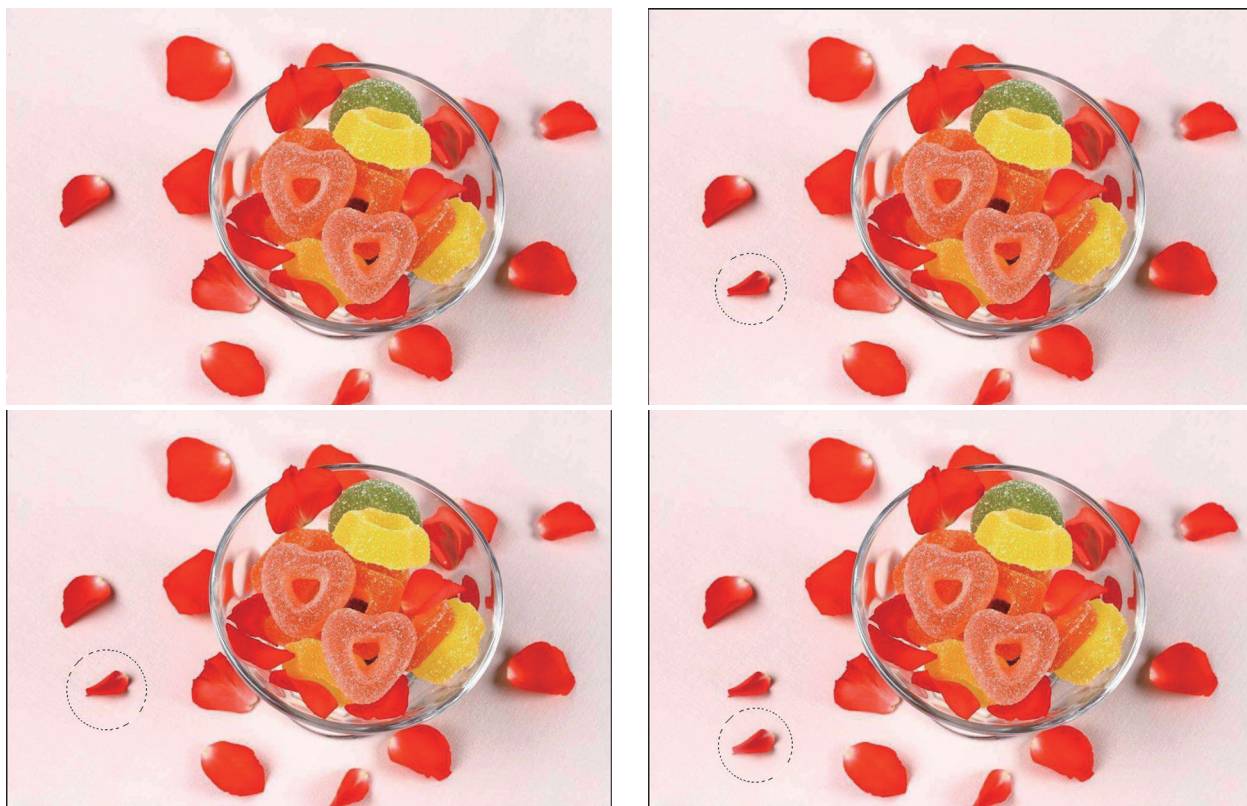


图 2-1-14 仿制图章步骤

(4) 渐变工具。【渐变工具】是 Photoshop 软件中的上色工具，除了自设渐变色彩，该工具还自带了少量预设渐变色，同时也可以在专业网站中下载渐变色，添加到渐变面板中，如在渐变菜单中选择“载入渐变”，选择下载的文件置入渐变工具 .grd，渐变色即添加到渐变面板中（图 2-1-15 至图 2-1-17）。

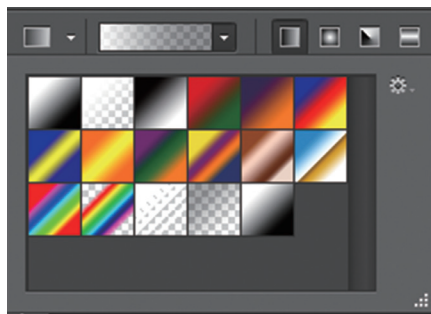


图 2-1-15 渐变面板

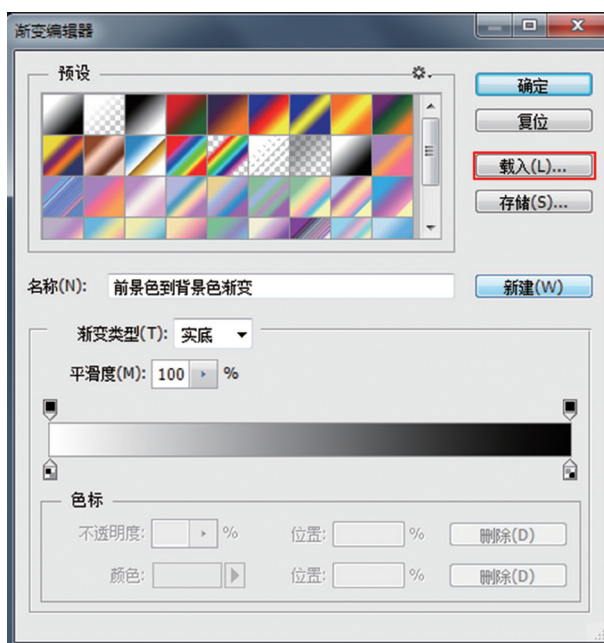


图 2-1-16 渐变编辑面板

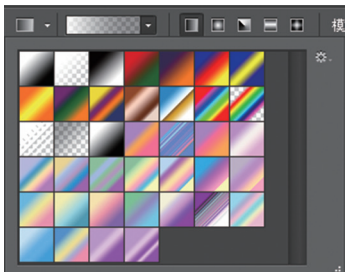


图 2-1-17 添加后的渐变面板

单击工具栏中【渐变工具】, 属性栏中预设了多种渐变形式, 如线性渐变、径向渐变、角度渐变、对称渐变、菱形渐变形式(图 2-1-18)。同时, 在渐变编辑器中可以通过调整选项数值, 自行编辑渐变色。以图 2-1-19 至图 2-1-22 为例, 新建图层, 在渐变编辑器对话框中设定起始色彩, 单击【色标】按钮, 在颜色选项中选择“前景色”; 在色条中间单击下方“添加色标”, 在颜色选项中选择“背景色”, 将不透明度调整为 50%; 单击右侧设定结束色彩, 单击【色标】按钮, 单击“颜色”选项, 在弹出对话框中选择自定义色彩; 设置完成后在画面中斜拉直线上色, 将图层模式改为“正片叠底”, 效果如图 2-1-23。

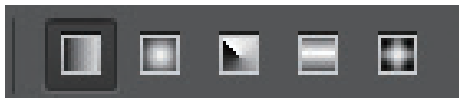


图 2-1-18 渐变工具属性栏



图 2-1-19 渐变工具示例原图

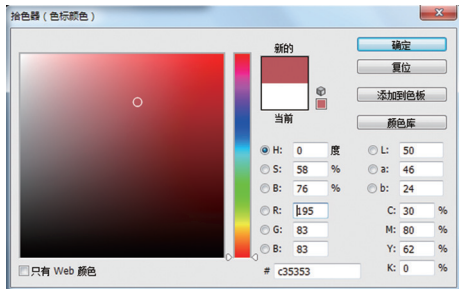


图 2-1-20 设置渐变色

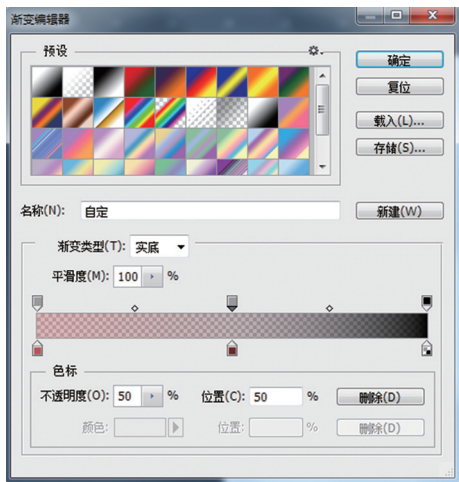


图 2-1-21 渐变工具面板

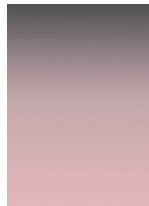


图 2-1-22 执行渐变色

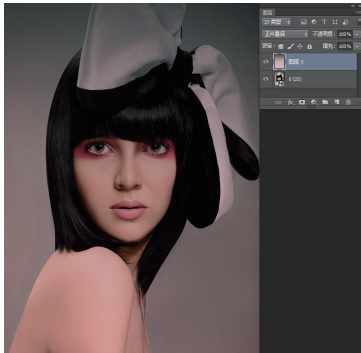


图 2-1-23 执行渐变色效果

2. 图形与文字工具使用要点

(1) 钢笔工具。钢笔工具是绘制路径的常用工具，路径完成后可以直接描边、填色，也可以转换为选区进行编辑、填色。

选择【钢笔工具】，在属性栏中单击“路径”按钮。在画面中单击，创建起始锚点，将光标移至下一个描点位置单击，绘制出一个五角星图形。选择【转换点工具】，单击锚点拖拽摇臂，尖角即变成圆弧，按【Alt】键单击锚点，一侧的摇臂消失，拖拽摇臂调整弧度至曲线饱满。重复以上动作，将五角星变化为五角弧形（图 2-1-24 至图 2-1-28）。

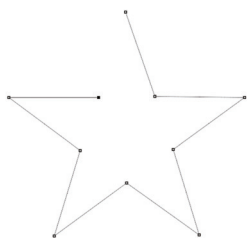


图 2-1-24 使用钢笔工具绘制五角星



图 2-1-25 五角星完成效果

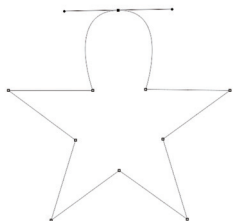


图 2-1-26 改变节点属性制作圆弧

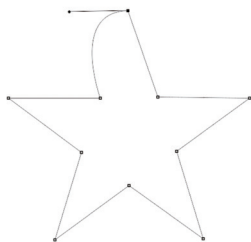


图 2-1-27 改变节点属性制作弧线

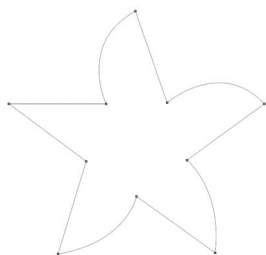


图 2-1-28 五角弧线完成效果

(2) 文字工具

① 字符。Photoshop 软件中可以单击画面键入文字，在属性栏中改变文字的字体、字号、对齐方式等数值，也可以配合“字符”活动面板进行数值设置（图 2-1-29）。

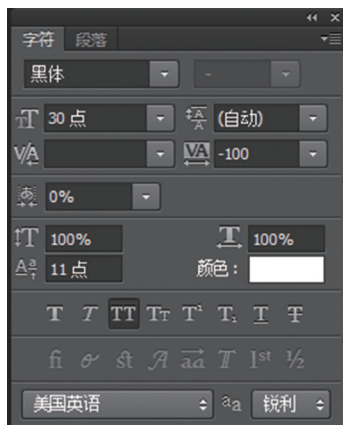


图 2-1-29 字符属性面板

Photoshop 软件是按像素点计算的文件的，因此字号选择一般不小于 8 点（pt），小于 8 点的文字在印刷输出时会出现套色不准，边缘锯齿等现象。

如需要制作小于 8 点的文字应该使用矢量或排版软件制作。

②段落。Photoshop 软件中可以单击画面，拖出文本框键入段落文字，在属性栏中改变文字的字体、字号、对齐方式等数值，也可以配合“段落”活动面板进行数值设置。在段落活动面板中，可以设置段落文本的对齐方式、左右缩进、首行缩进。针对段落文本在排版中标点符号的位置可以进行避头尾法则设置（图 2-1-30）。

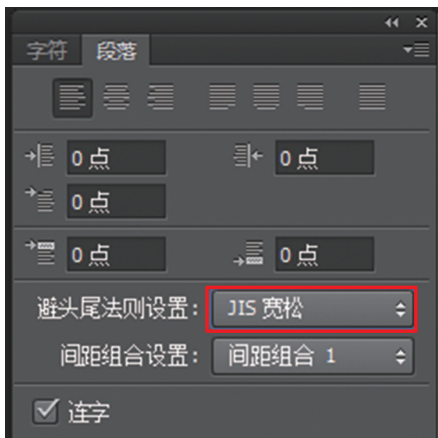


图 2-1-30 段落属性面板

四、实践程序

1. 项目分析

在制作海报之前，根据创意设想和草图，分析该项目需要使用到 Photoshop 软件的哪些工具和功能。该海报的设计以图像为主，首先会使用到抠图的功能，将主要人物、场景、背景人物等组成要素从背景中分离并合成，形成符合视觉规律的画面，同时制作动效使画面充满扩张的速度感。在色彩方面，需要将不同色彩倾向的图像统一在同一画面，应用 Photoshop 的调色功能，形成统一的画面色彩。

2. 项目准备

(1) 收集海报制作相关素材。将客户指定出现信息资料及收集的素材文件放置于同一文件夹中以备使用。

(2) 根据项目最终输出要求建立文件。该海报

用于张贴宣传使用，因此需要输出印刷文件。印刷文件的成品尺寸为：29.7×42CM（各边预留出血 3mm，文件尺寸为 30.3×42.6CM），分辨率为：300dpi。

(3) 管理图层。该海报的制作主要分为主人物、场景及背景人物，每组元素需要多图层处理完成，因此将每一图层清晰命名并分组，有利于日后修改，养成良好的管理习惯。

(4) 制作文字。该海报中的文字层次分明，分为主标题文字、二级标题、随文等部分，为了方便管理首先需要建立组，以便迅速查找并修改；其次，需要安装字体，在网络上购买下载如方正、汉仪、华文等字体后，在 Mac 机的应用程序中选择“字体册”，点击“添加+”即可；最后，在选择字体样式中，需要根据画面整体设计选择符合版面气质的字体进行排版，字体种类不宜过多，以免出现混杂的视效。

3. 制作过程

步骤一：建立文件

启动 Photoshop 界面，在菜单栏中选择【文件 - 新建】或按快捷键【Ctrl】+【N】，新建一个颜色模式为 CMYK、分辨率 300，尺寸为 30.3×42.6CM（预留出血）、白色背景的文件（图 2-1-31）。



图 2-1-31 新建文件



第三章 计算机辅助设计优秀作品赏析

第一节 优秀平面设计作品赏析——国外篇

第二节 优秀平面设计作品赏析——国内篇

第三节 优秀平面设计作品赏析——学生作品篇



本章概述：

本章内容重点是分析和欣赏，通过对国内外优秀设计师、设计团体及艺术院校师生作品的分析与点评，不仅使学生能够体会这些作品的风格特点及制作技巧，同时可以提升学生的审美、鉴赏能力。

学习目标：

本章的学习目标为通过对国内外优秀平面设计作品的欣赏与分析，了解国内外平面设计的现状和未来发展趋势，掌握优秀设计作品产生的创意来源、风格特点及执行过程，进而提升自我的审美能力及设计执行能力。

第三章 计算机辅助设计优秀赏析

计算机作为设计工具，替代了传统的画笔，使我们的设计创作越来越智能化、便捷化，同时提供了多元化创作的可能性，已经深入到设计师日常工作的全部过程。在感慨技术无所不能的同时，我们也清醒的认识到人是计算机的掌控者，是设计的主体，存在于头脑中的创作思维是无法替代的，是赋予设计作品灵魂的主宰。因此，将设计思维与技术展现完美结合才是设计艺术的坦途。

随着计算机网络技术的发展，设计资讯亦非常发达，对于海量的设计讯息，作为平面设计专业的学生，需要具备辨别设计作品优劣的能力，因此，掌握计算机辅助软件的同时，不断提升自我审美、素养、视野等各方面能力，被视为平面设计初学者们进阶学习的一种方法。。

第一节 优秀平面设计作品赏析——国外篇

本节的优秀作品分为动态及静态设计作品两部分，静态设计作品是传统平面设计专业的涉猎的范围，受到当下技术发展的影响，承载了设计师对当下生活的理解，呈现出不同的设计面貌；动态设计作品是当下平面设计重要的表现形式之一，代表着“平面不平”时代的主要特征。动态设计作品由视觉、听觉、空间等不同维度的设计元素构成，是展示创意灵感，表现设计内容的重要手段。

一、技术与美学的统一——动态设计作品

1. 《dumb ways to die》（蠢蠢的死法）

该作品是为澳大利亚墨尔本的铁路运输公司制

作的公益广告。作品通过趣味性、幽默性的设计表达，善意的提醒大家：没有比“在火车周围不注意安全而死掉”这种死法更愚蠢的死法了。作品使用轻松的手法反映了严肃的主题，从创意到执行都是学习设计不可多得优秀案例（图 3-1-1）。

2. 《Enjoy The Ride》（享受骑行）

作品利用二维图形的设计手法进行动态表达，画面以圆为主表现自行车概念，动感的圆形变换配合 Tim McMorris 的《On Top of the World》作为背景音乐，以此达到通过可视化图形和音乐意境传递大众轻松愉悦的骑行理念。作品以圆形的动态演化贯穿始终，实际上反映了作者对圆形构成的驾驭与理解，也是该作品的亮点之一（图 3-1-2）。

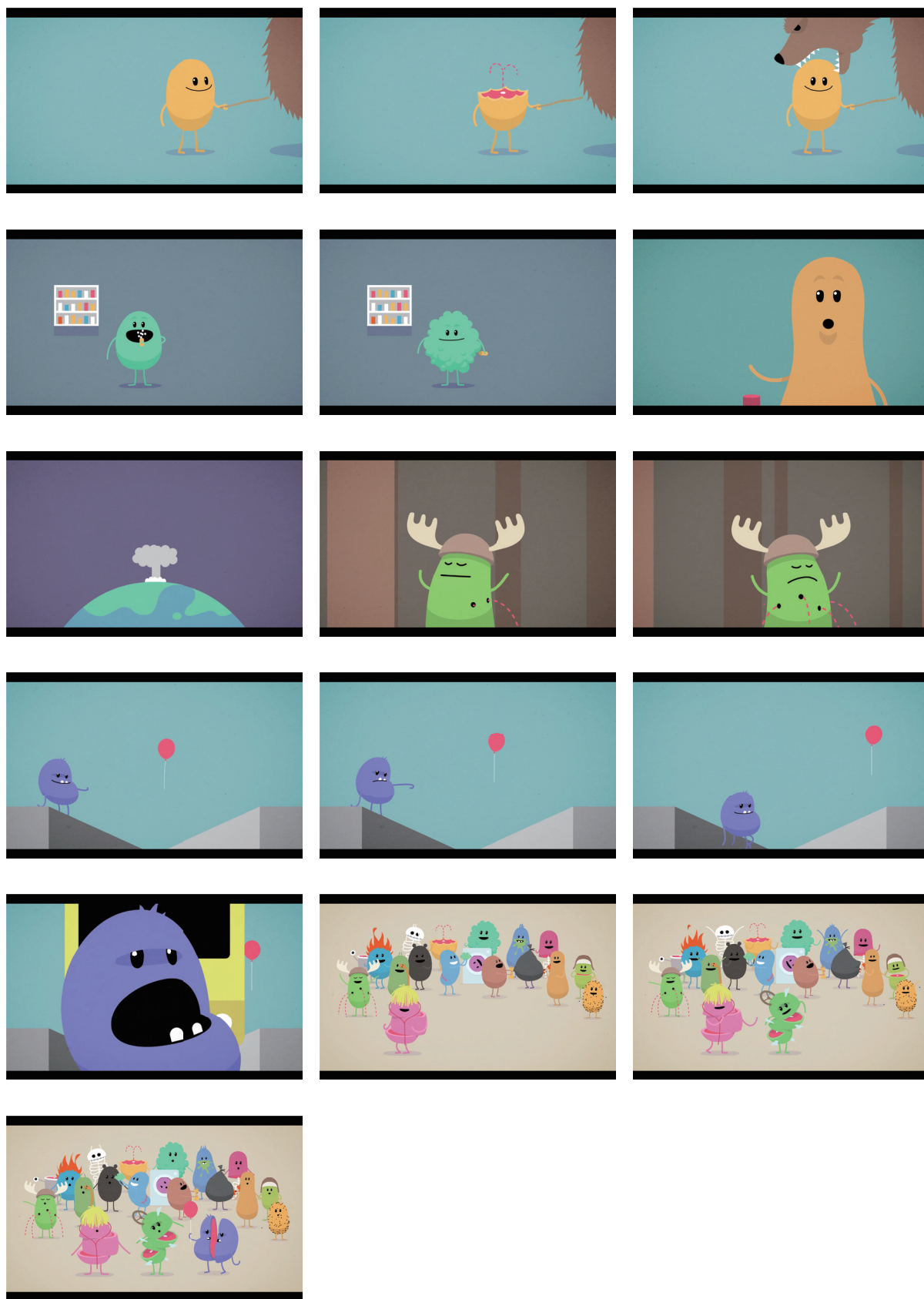


图 3-1-1 《dumb ways to die》（蠢蠢的死法）McCann 美国



第一节 优秀平面设计作品赏析——国外篇

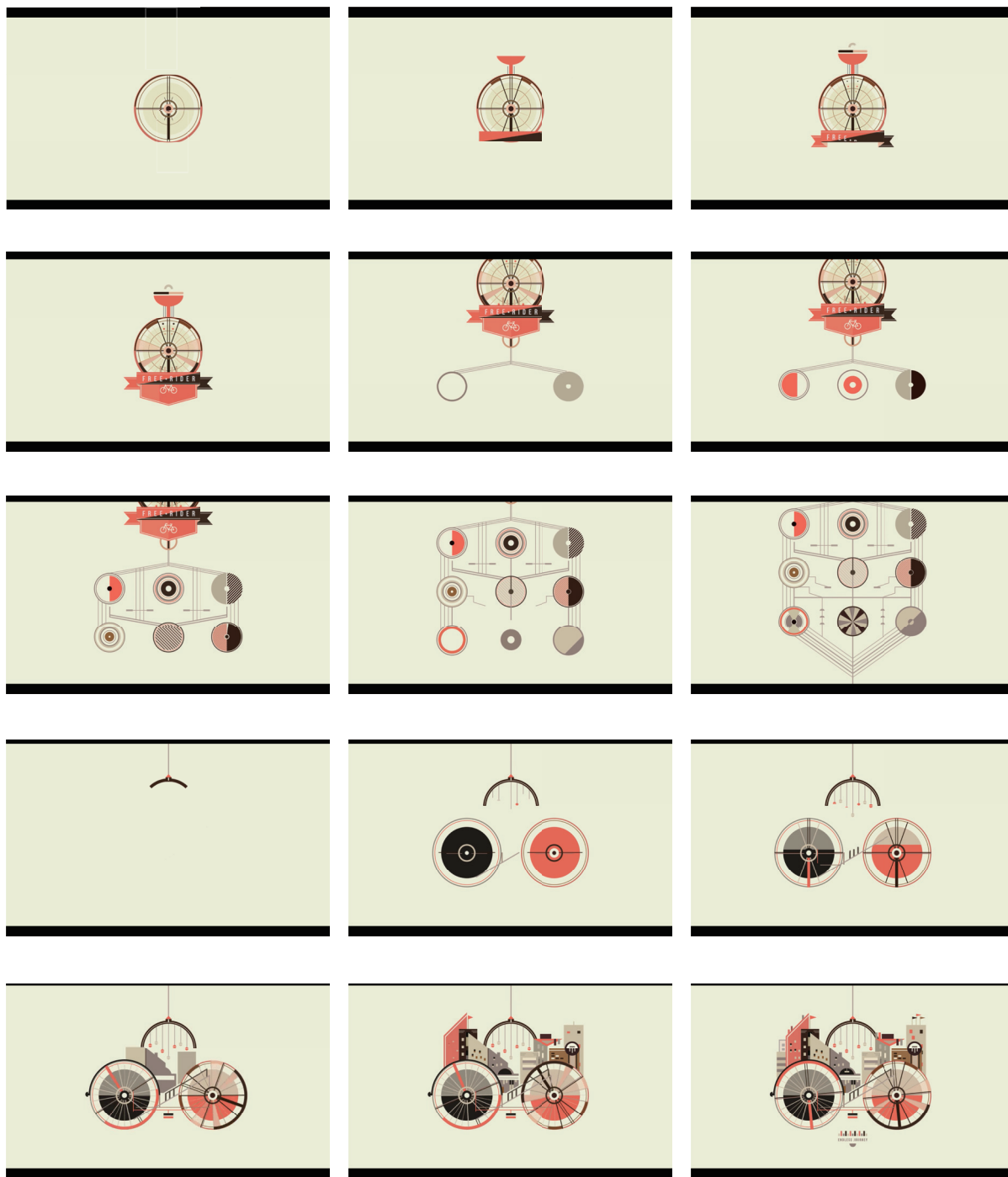


图 3-1-2 《Enjoy The Ride》（享受骑行）Robby Prada 印度尼西亚

3. 《cmyk》

该作品为介绍 CMYK 彩色印刷知识而制作的趣味角色动画，动画以轻松有趣的角色展开叙事，将四色叠印的印刷原理融入趣味画面当中，使受众

在愉悦的氛围内了解彩色印刷的过程。作品选择以动态图形表达原理性问题，比起静态作品更加生动有趣，对于创意执行的选择非常值得借鉴（图 3-1-3）。

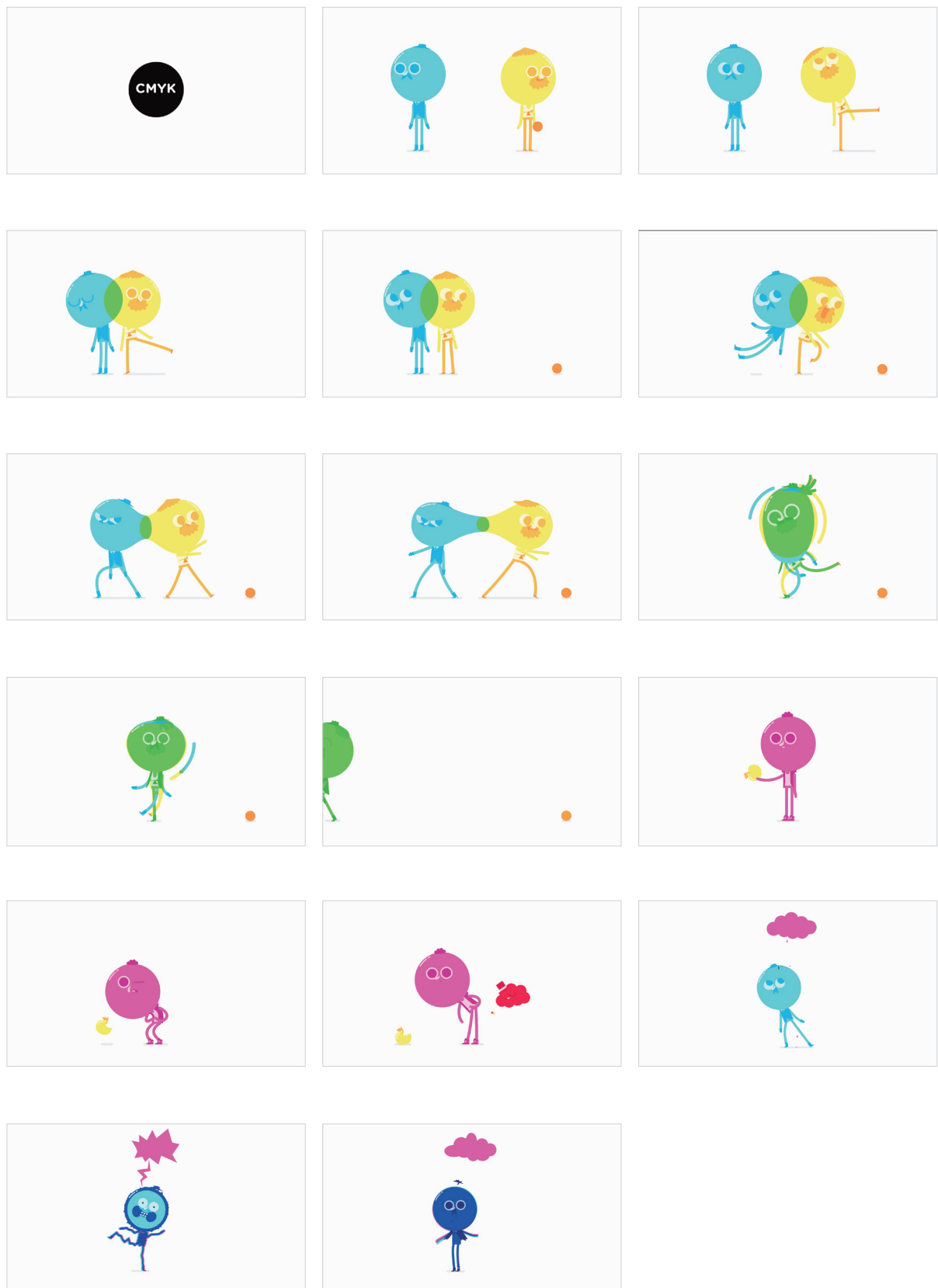


图 3-1-3 《cmyk》Ronda 工作室 阿根廷



第一节 优秀平面设计作品赏析——国外篇

4. 《FOX 10 anos》

该作品是为福克斯体育（FOX sports）影音图像软件制作的宣传动画，动画以科技与人类进化为主题，通过人类对科技进步引发生活巨变的反映

为线索，生动有趣的宣传了影音图像深刻的改变着人类生活方式。作品中人物的风格设定质朴又不失现代感，符合年轻人的审美习惯，从创意到表现都值得借鉴（图 3-1-4）。



图 3-1-4 《FOX 10 anos》Ronda 工作室 阿根廷

5. 《Function Engineering》

该作品是与 Sagmeister & Walsh 设计机构联系建立一个新的品牌识别系统。设计公司在设计铰链和连杆的机械作用方面尽量缩小专业知识，从而建立了一个基于铰链 / 枢轴系统的印刷排印系统。他们通过创建一系列的图标、插图和图案来扩展系统，

这些图标可以灵活地在线上 and 印刷品中使用。作品将复杂的数理问题转化为易于理解和应用的印刷排印系统，进而使受众更加容易的理解该品牌内涵，在设计思维可视化方面无疑是非常优秀的案例（图 3-1-5）。

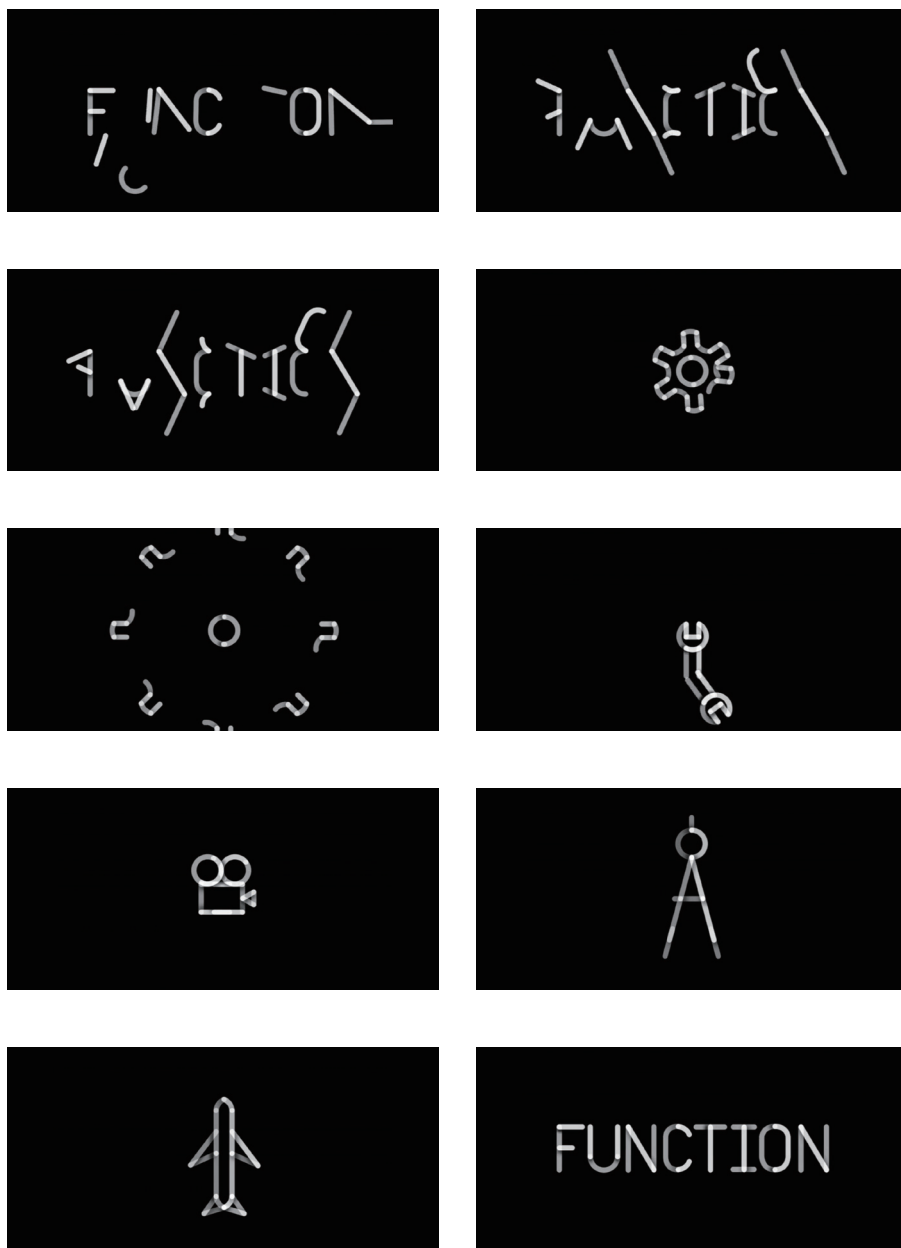


图 3-1-5 《Function Engineering》 Sagmeister & Walsh 设计机构 纽约



第一节

优秀平面设计作品赏析——国外篇

二、经典与超越的对话——静态设计作品

1. 插画设计

(1) 《插画设计》。该组插画是使用 Illustrator 制作完成的，色彩绚丽、时尚动感，是插画师 Oostenbroek 个人的一贯风格，科技、时尚及色彩是插画师传递给受众最重要的信息，也是作品中最

大的特色（图 3-1-6）。

(2) 《Air Funk Odor Remover》。《去除空气中的异味》是使用 Photoshop 制作完成的一组插画，插画中角色造型怪诞、夸张，质感真实，看似拟人化的世界却反映了很多现实问题。作品的立意巧思是较大的亮点，执行过程的复杂性、完整性值得长时间去研究练习（图 3-1-7）。

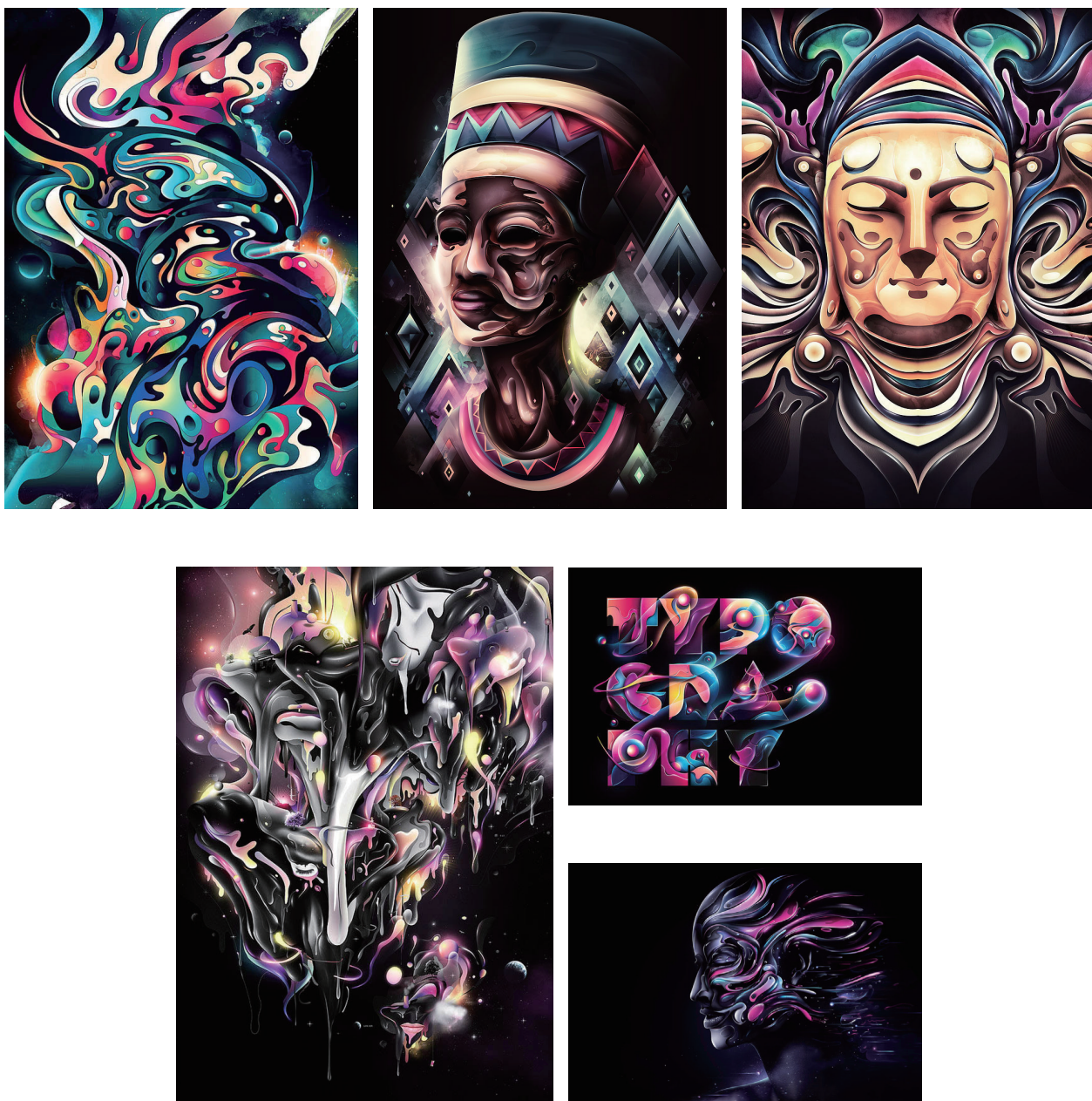


图 3-1-6 《插画设计》Oostenbroek 荷兰