



第一章

平面设计概述

- 第一节 平面设计解读
- 第二节 平面设计技术解读
- 第三节 平面设计软件基础

章节提示

本章第一节介绍了中国平面设计的发展演变及平面设计的表现形式，并讲授了数字媒体艺术下的平面设计。第二节从技术的角度解析平面设计，即平面设计的表现形式分为手绘及数字化两种，并分析了平面设计数字化呈现形式、平面设计所涉及的软件等内容。第三节介绍了平面设计软件的部分基础知识，通过实践案例分析讲解知识内容。

第一节 平面设计解读

自 20 世纪 90 年代以来,计算机技术的普及使传统的艺术设计领域产生了重大变革:设计师不再仅仅依赖手绘等传统方式进行设计,开始结合各种数字媒体技术和新型计算机软件进行设计与艺术创作。这些计算机软件的应用极大地提高了设计师的设计效率,其制作出来的设计作品更是突破了传统手绘设计的局限,拓宽了受众的视野,丰富了人们的生活。在看电视、上网、玩网络游戏时,3D、UI 等数字媒体技术制作的画面和体验直接引领人们赏玩乐事;在学习和工作时,Photoshop、Illustrator 等设计软件迅捷地提高了人们的工作效率;甚至在每时每刻的生活中,人们都会接触到各种借助设计软件制作的绚丽多姿、真假难辨的创意作品……可见,现代数字技术和计算机软件已经成为当下艺术设计领域不可或缺的利器,对现代创意产业和设计产业有着至关重要的影响。

目前,用于艺术设计的计算机软件类目繁多,从二维图像制作到三维空间设计,从手绘创作到影片剪辑,不一而足,可满足各种设计需求。本书着重介绍数字化平面作品设计,即借助二维软件设计创意作品。书中收集了大量国内外各领域的数字平面作品,这些作品所涉领域遍及生活、工作、艺术设计乃至科技,很好地诠释了当代设计学科中技术与艺术的相互渗透。此外,书中不仅收录了国内外大师的经典设计作品,还增加了编者在多年工作中搜集到的优秀师生作品,力图做到深入浅出,结合工作与教学中的实际经验与读者共享研讨。

一、中国平面设计的发展演变

我国的平面设计行业较之国外起步较晚,古代社会奠定了“设计”活动的雏形,比较成规模的“设计”活动滥觞于西方文明骤然涌入的鸦片战争之后,但是国人设计意识的真正觉醒与自觉代入则迟至改革开放以后。

1. 古代设计萌芽时期

中国平面设计的真正发端应在造纸术与印刷术发明之后。此前,我国的文字大多书于竹简之上,绘画、图像则多附着于陶器、青铜器、漆器、壁画、画像石和画像砖上,也有少量文字和绘画被保存于丝帛之中。承载媒介的厚拙使得其中的文字和图像难以被广泛传阅,对其进行包装与设计更无从谈起。

造纸术和印刷术的发明使文字和图像得以被承载在极其轻便的介质中,从而得到批量复制、广泛传播,这直接促成了中国古代萌芽设计的诞生。在此期间的“设计”作品多为版画、书籍装帧、器物包装和告示招贴等,其表现手法多为传统的工艺美术技法,大众的如书法、水墨画、年画、木画和漆画等形式,富贵的如蜡染、镂刻和金银错等形式,很好地将传统审美与商业宣传融为一体。

2. 近现代平面设计时期

中国近现代平面设计时期的大致范围是 1840 年鸦片战争后至 1949 年中华人民共和国成立。

在此期间，随着中国近代市场经济的诞生和西方商业文化、现代艺术的涌入，在东南沿海一带商贸繁荣的港口城市出现了最早的中国近现代平面设计。这一时期，平面设计作品的承载形式更加多样化，除纸质媒介外，金属、玻璃和木质等媒介也随国外商品广告和包装的涌入在国内盛行，开拓了我国平面设计领域的思维和视野。20 世纪二三十年代的“月份牌”、招贴画，乃至户外广告的出现，不仅体现了西方现代设计媒介的引入，还意味着西方现代设计思维的渗透，进而把中国的近现代设计引领至欣欣向荣的局面。

值得注意的是，这一时期的设计手法仍以传统的绘画形式为主导，平面设计作品的绘制者仍是传统的画家或商业画师。因此，这一时期的中国平面设计界并未产生具有真正设计思维和现代设计意识的职业设计师。

图 1-1 和图 1-2 是通过图像处理软件 Photoshop 完成的招贴作品，画面的肌理是通过软件中的特效命令制作的。

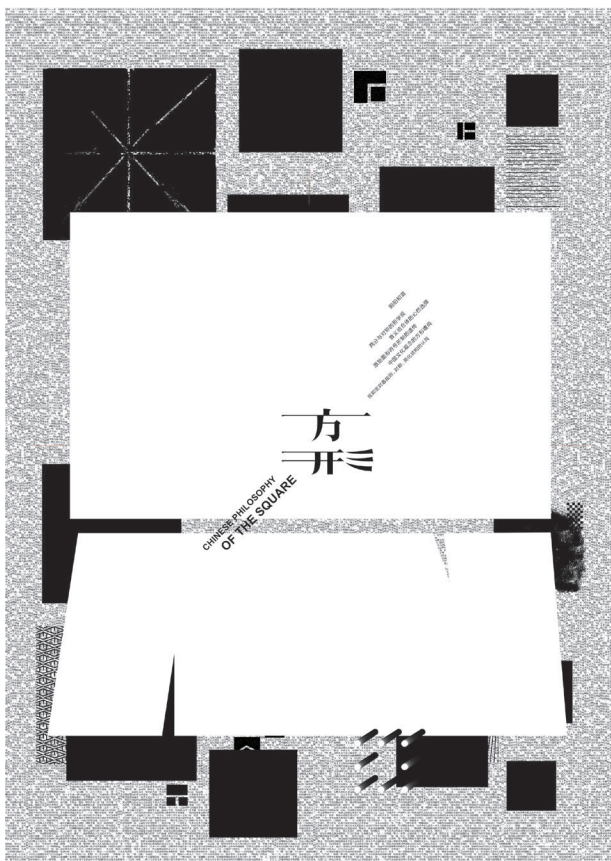


图 1-1 版面肌理 1 / 吴轶博 / 吉林艺术学院 / 2015



图 1-2 版面肌理 2 / 吴轶博 / 吉林艺术学院 / 2015

3. 当代平面设计时期

中国当代平面设计时期大致可分为三个阶段：第一阶段是20世纪50~70年代的政治题材阶段，第二阶段是1978年至20世纪90年代的过渡阶段，第三阶段是20世纪90年代至今的数字媒体阶段。

20世纪50~70年代，国家的一切文艺政策都以政治题材为核心，文艺工作的根本目的是政治宣传。因此，这一时期，我国平面设计的主要形式是具有强烈政治色彩的书籍装帧、海报和招贴等，其主要传播介质仍是纸质媒体，较之近现代平面设计时期并无较大进步。

1978年至20世纪90年代，改革开放政策不仅带来了市场巨变，还带来了平面设计领域的日新月异。在此期间，中国平面设计领域有两项重大变革。

(1) 平面设计彻底脱离了工艺美术的范畴，走向了独立发展之路。“文化大革命”后，国内各大美术学院一方面普遍开设“三大构成”基础课，将构成主义设计理论正式引入中国平面设计思维中；另一方面，大量培养构成主义教育的艺术专业学生，并积极促成其在毕业后从事艺术设计工作，形成了日后平面设计界百花齐放、优秀作品层出不穷的局面。

(2) 设计作品的传播媒介突破了纸媒和广播的束缚，拓展到电视媒介，在拓展了信息传播平台的同时也使设计思维得以在视觉的、交互的、多维的空间内传播。自1979年1月上海电视台“参桂补酒”和3月“瑞士雷达表”广告相继播出以来，电视广告逐渐走进人们的视野，并迅速传播。虽然这时的电视广告还称不上真正的影视广告设计，但却在无形中冲击着传统纸媒和广播媒介的地位，成为平面设计向数字媒体设计阶段过渡的重要桥梁。

图1-3和1-4是2014届优秀毕业设计作品，作品由长春具有代表性的建筑图片元素拼贴完成，画面将图形与图像巧妙地结合在一起。

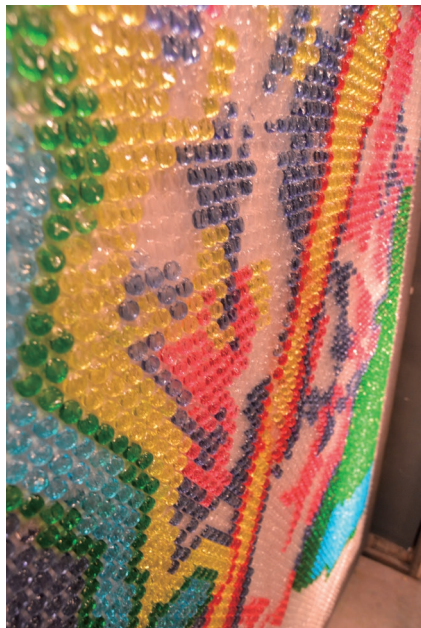


图1-3 长春印象1 / 高吉 刘玲 / 吉林艺术学院 / 2013

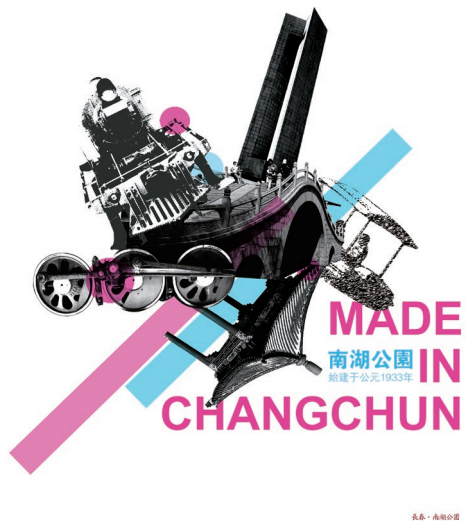
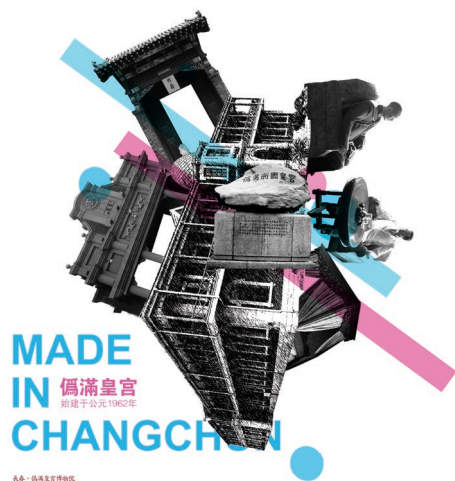


图 1-4 长春印象 2 / 高吉 刘玲 / 吉林艺术学院 / 2013

图 1-5 至图 1-8 是通过矢量图形软件 Illustrator 完成的标志作品。



图 1-5 LIKE BOX / 赵国新 / 吉林艺术学院 / 2014

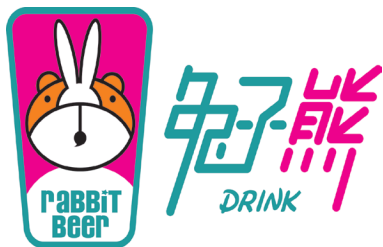


图 1-6 兔子熊 / 赵国新 / 吉林艺术学院 / 2015



图 1-7 山水经 / 吴轶博 / 吉林艺术学院 / 2014



图 1-8 红参液 / 吴轶博 / 吉林艺术学院 / 2014

二、平面设计表现形式

平面设计表现形式多样，划分方式也有多种。我们首先界定本书中出现的“平面”及“二维”这两个概念，再来划分平面设计的表现形式。

“平面”，即在空间中到两点距离相同的点的轨迹；“二维”，即一个平面上的内容，这个内容可在左右、上下两个方向维度中任意移动，但没有前后的方向维度。因此，一张纸上表现的内容可被视作二维内容，它只有面积，没有体积。通过概念描述，我们可以将平面理解为一个载体，而二维是其内容。平面载体中的二维内容既可以是静态的，如纸张之上的印刷，也可以是动态的，如平面动漫。无论是静态二维还是动态二维，其核心特征是可以平面上自如活动，但不具备三维立体感和空间感。

二维是当下平面设计技术中重要的一种形式，具有活泼的艺术感染力和很高的商业价值。在实际操作中适用的题材也很广，如超现实题材、科幻未来题材、传统手法题材和计算艺术题材等，不一而足。因此，我们可结合二维展现的划分标准，将平面设计的表现形式分为二维静态展现和二维动态展现。

1. 二维静态展现

二维静态展现的载体有印刷类与非印刷类两种。印刷类是以印刷物为最终载体的设计形式，如出版印刷、广告印刷、包装印刷及特种印刷等；非印刷类则是以墙壁等不可印刷的物品为最终载体的设计形式，如室内外喷绘和手绘等。当下，二维静态展现可被应用于制作标志、插画、招贴、书籍和包装等传统的平面设计作品。

2. 二维动态展现

二维动态展现的载体为数字屏幕。动态载体由于是作用在数字显示下的，因而多伴有画面、声音等视听内容。当下，二维动态展现可被用于制作界面设计、网页设计、Flash 动画、交互性书籍和媒体展示等现代平面设计作品。

三、数字媒体艺术下的平面设计

数字媒体艺术一般是指以“数字”作为媒介素材，通过运用数字技术来进行创作的，具有一定独立审美价值的艺术形式或艺

术过程。这种新型的艺术形式，部分内容仍以传统的绘画、造型、音乐和视听等艺术形式为主要处理与设计对象，但却以计算机技术为核心技术手段，以使用互联网络为显著特征。数字媒体艺术下的平面设计可划分为纯艺术范畴的平面设计和实用艺术范畴的平面设计。纯艺术范畴的平面设计包括计算机美术作品，数字化传统中国水墨画和数字化西方油画及仿真等作品，以鉴赏和展示为目的的数字摄影合成艺术、数字影像合成和特技作品，以抽象为主题的计算机二维艺术，以探索和展示为主题的虚拟现实艺术作品。实用艺术范畴的平面设计包括插画、广告设计、书装、包装、海报、邮票、企业形象、舞台布景、建筑、服装、人机界面设计、产品设计、多媒体设计、电子游戏设计和网站设计、含有故事性的数字影视作品，非故事性的、以广告和企业形象展示为目的的影视作品（如数字影视栏目片头、数字产品广告和公益广告等）。

目前，数字媒体与平面设计的关系十分密切：一方面，现代平面设计中的 VI 设计、书装设计、字体设计和包装设计等领域无一例外地需借助数字媒体技术；另一方面，借助数字媒体这一崭新的制作与传播平台，平面设计也突破了传统手绘设计为主的局限，实现了表现形式等方面的多样化。可以说，平面设计媒体的演变在某种程度上意味着设计观念、语言形式乃至视觉表现的变迁，数字媒体技术的介入已使平面设计在一定程度上成为数字媒体艺术。当然，数字媒体艺术的最终形式不必一定是电子形式。例如，同样是借助计算机手段来实现设计过程，传统纸媒的平面广告和书籍装帧、插画的最终成果形式是印刷品，能传达企业文化形象的 T 恤的最终成果形式却是丝网或烫印加工的纺织品。

鉴于数字媒体与平面设计的紧密关系，我们有必要了解一下数字媒体技术对平面设计的介入过程。在制作的过程中，数字媒体技术对平面设计的介入主要包括前期输入、中期处理和后期制作三个环节。



图 1-9 书籍设计作品 / 黄欣琪 / 吉林艺术学院 / 2013

该书籍作品通过二维静态软件 Photoshop 完成，画面中通过媒体作品图片规则排列及灰度颜色透叠设置组合完成。

1. 前期输入

前期输入,即基础信息录入过程,是指运用各类计算机硬件及软件将预处理的图片和文字录入到计算机的过程,包括图输入和文输入两个环节。

图输入环节需要借助扫描仪(平板扫描仪、滚筒扫描仪和电子分色机等)和数码相机等硬件设施实现,也可以从网络或图库中直接调取文件输入至计算机内。文输入也有两种方式:一种是直接通过计算机键盘输入;另一种是通过扫描仪扫描带有文字的图片,而后使用文字识别软件将图片转换成文本文件,但使用这种方法转换后的文字的准确度较差,还需要对文字进行后期校正修改。

2. 中期处理

中期处理,即图文的数字化处理过程,是指运用计算机软件对前期输入的图片与文字按照需求进行排版及处理。中期处理程序较复杂,需要通过各种软件及程序来完成。二维部分的处理可通过后面章节来学习。

3. 后期制作

后期制作是一切处理工作结束后的图文输出部分,包括静态输出和动态输出两种形式。

(1) 静态输出。静态输出形式主要有印刷类和非印刷类两种:印刷类包含传统的胶片输出、数字打样、印刷或直接无版印刷(数字印刷)等;非印刷类包含黑白激光打印、彩色激光打印、彩色喷墨打印和彩色喷绘打印等几种形式。

(2) 动态输出。动态输出形式即数字媒体下的展现形式,包含液晶显示、LED 显示和投影显示等。

作品 *Pixel Snapping* 由两面载体同时构成。作品一面由计算机根据人体运动跟踪图像识别技术客观记录观众运动留下的图形,一面有由观众动手组合图形来传达其个体的观点。作品的意义在于表达由两面载体在不同频率变化下所呈现出来的客观存在状态及其反映出的主观意象痕迹。

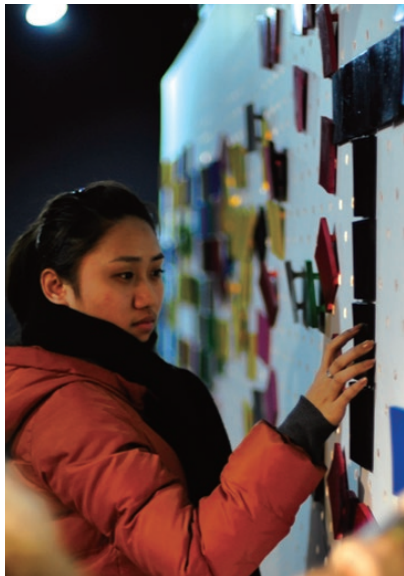


图 1-10 *Pixel Snapping* / 颜成宇 / 吉林艺术学院 / 2010

第二节 平面设计技术解读

平面设计包括手绘设计和数字化设计两种形式，而手绘设计又分为纯手绘和数字绘画两种。

纯手绘是不借助任何电子设备，仅靠艺术家使用专用绘写工具绘制出画面生动、图文并茂的设计作品。相比于数字设计，手绘设计风格活泼，符号性强，复制率低，但其所耗费的物质材料、工作时间也多，工作效率相对较低。我国 20 世纪 90 年代之前的艺术设计工作一直采用单一的纯手绘设计形式。

20 世纪 90 年代至今，各种数字媒体技术逐步介入艺术设计领域，打破了传统平面设计中手绘设计独大的局面，形成了手绘设计和数字设计并行的格局。数字媒体技术的出现甚至渗透至手绘设计领域，促成了数字绘画的出现。数字设计是通过计算机直接完成的设计形式，包括平面设计、三维设计、交互设计和游戏设计等。本书只介绍平面设计部分。目前，适用于平面设计的计算机软件类目繁多，从二维图形软件到图像软件，从手绘软件到二维动画软件，不一而足，可全面满足各种设计需求。在数字化的环境下，这些新的数字技术不仅使平面设计更加多元化、个性化，而且为设计师提供了更多的空间，使当下的平面设计领域步入真正的数字媒体设计阶段。

一、平面设计数字化呈现形式

自第五媒体出现后，传统的平面设计在数字化的今天发生了新的变革。计算机这一工具的出现大大方便了设计师，减少了其工作量。本书将平面设计的形态划分为两种，即传统平面设计数字化和数字媒体下的新型平面设计。



图 1-11 Pixel Snapping / 颜成宇 / 吉林艺术学院 / 2010

网站设计元素的使用与行业特征相符，现代感较强，画面风格统一，网站背景采用带有肌理效果的图片，通过软件调整使色调和谐统一。



图 1-12 吉林省美术家协会官网设计 / 汤雪 / 吉林艺术学院 / 2014

1. 传统平面设计数字化

传统平面设计数字化即将传统的平面设计作品通过计算机制作完成，如借助计算机软件将传统的手绘插画处理为数字绘画形式，将传统的广告予以数字化表现，将标志矢量化，将招贴、广告、书籍电子化，将媒体包装、形象识别系统数字化，等等。

2. 数字媒体下的新型平面设计形态

数字媒体下的新型平面设计形态指自计算机出现后，在这一科技产品上衍生出的多种新型数字艺术形态，如数字影像合成艺术、UI 界面设计、多媒体设计、网站设计、影视包装设计、数字影视片头设计、算法式数字媒体艺术、建筑效果图后期处理、概念设计和游戏美工设计等。

二、平面设计软件概述

现代平面设计中使用的软件较多，平面设计软件按最终呈现形式分为二维平面静态作品呈现类软件和二维平面动态作品呈现类软件。二维平面静态作品呈现类软件分为图像处理类软件、图形类软件和排版软件；二维平面动态作品呈现类软件分为网页设计制作软件和影视后期制作软件。

1. 二维平面静态作品呈现类软件

二维平面静态作品呈现类软件即通过计算机创作具有二维静态效果作品的制作软件。此类软件主要解决平面设计中的图形、图像处理问题。目前平面设计界常用的二维平面类软件有 Photoshop、Painter 等图像处理类软件，Illustrator、FreeHand、CorelDRAW 等图形类软件，InDesign、PageMaker、维思、飞腾等排版软件。

2. 二维平面动态作品呈现类软件

网页设计制作软件，即可用以设计和制作网页的计算机软件，目前常用的有 Flash、FrontPage、Dreamweaver、Fireworks、ColdFusion 等。

影视后期制作软件，即可以对影视作品进行后期的内容剪辑、合成及特效处理等操作的计算机软件，如 After Effects、Premiere 等。

为了便于记忆与使用，每个软件都有一个简称，例如，Photoshop 简称 PS，CorelDRAW 简称 CD，Illustrator 简称 AI，InDesign 简称 ID，Painter 简称 PT，After Effects 简称 AE。

这两种类型的软件功能不同，学习的难易度也有所不同，本书中主要讲授 Photoshop、Illustrator 这两种较典型的二维

平面类软件的使用方法。这两个软件各具特色，尤其是 Photoshop 软件，它具有对图像编辑修改制作、图像输入与输出等强大的功能，是数字媒体、视觉传达、影像、动漫等专业设计人员必须掌握的基础软件。本书中还涉及一些其他软件，它们在各个领域应用广泛，作品呈现形式也较多样化。

三、软件比较分析

面对种类众多的设计软件，初学者往往会止步不前、难以选择。设计软件的种类虽然较多，但同类型软件的基本原理大致相似，所以只要掌握了软件使用规律，学习起来就会事半功倍。因此，对于应用者而言，同类软件只需学会一个即可。

由于本书会重点介绍二维平面类软件的操作，因而将首先对此类软件中易混淆的两组软件进行区分。

1. 图形软件与图像软件

图形是指在一个二维空间中用轮廓划分出若干的空间形状。图形是空间

图 1-13 是分形艺术作品，是算法艺术的一种形式。该作品是艺术与技术相结合的完美表现形式。作品中的分形图案通过计算机数字化处理完成，图案细腻可无限放大，图文组合成艺术感较强的招贴。下图上为该分形图案应用在青歌赛现场的照片。



图 1-13 数与艺的和谐 / 秦旭剑 / 吉林艺术学院 / 2006

的一部分,不具有空间的延展性,它是局限的、可识别的形状,也是通过计算机绘制完成的形状。图像是指借助计算机设备将人的视觉感知转换成数字画面的内容,泛指 2D 图片、3D 图片和照片等平面内容。处理图形的软件即为图形软件,图形软件有 Illustrator 与 CorelDRAW。处理图像的软件即为图像软件,图像软件有 Photoshop。

图形软件与图像软件的区别如下:

(1) 运算方式不同。图形软件运用的是函数计算,成像边缘是圆滑的;图像软件处理的内容是由像素点组成的,像素点只有位置与颜色信息。近年来,图像软件 Photoshop 不断升级,现在也可以简单处理矢量数据,但功能较弱。

(2) 成像分辨率大小不同。图形可以无限放大且不失真,它们可以按任意分辨率打印而不丢失细节。图像则不同,它放大超过 100% 后会显示像素点,失去清晰度,出现锯齿状边缘(俗称马赛克)。

(3) 图形是通过绘画完成的,图像则是通过数字转换形成的。

图形软件和图像软件各有其应用领域,图形软件可绘制形状,图像软件可处理图片。图形软件在市面上应用最多的是 Illustrator 与 CorelDRAW,图像软件在市面上应用最多的是 Photoshop,对于其他同类软件,本书不做介绍。

2. Illustrator (AI) 与 CorelDRAW (CD)

Illustrator 与 CorelDRAW 都是制作矢量图形的软件,它们兼容性强,可以制作印刷格式的文件,但又各有所长。AI 可兼容大部分软件格式,比 CD 多了图层模式,在输出时颜色更准确,并且 AI 既有 Mac 版本,也有 PC 版本,两个平台都可以使用该软件。CD 软件虽然没有 Mac 版本,但它的图像转换矢量化处理功能却很强大,节点控制比 AI 更容易,而且使用也较方便,是初学者很易上手的软件。这两款软件功能近似,所以在选择时应由使用者根据现实情况决定。

图 1-14 所示的影像装置作品《像》通过数字技术完成了现实空间的“影像秀”,人们可以在亦真亦假的表演中找到令自己兴奋的要素。

图 1-15 所示的影像装置作品 Food 试图通过这个装置让人们感受欲望上升到贪婪再瞬间转换成失落的那一刹那的心理反应。



图 1-14 影像装置作品《像》/ 鲍永亮 朱宇 桂学哲 桂学民 周同尧 / 吉林艺术学院 / 2010



图 1-15 影像装置作品 Food / 鲍永亮 / 吉林艺术学院 / 2010

第三节 平面设计软件基础

二维静态作品制作软件指借助计算机创作具有二维静态效果作品的图像处理软件和图形软件，主要解决平面设计中的图形、图像处理问题，如 Photoshop、Painter、Illustrator 和 CorelDRAW 等。二维动态作品制作软件指能够借以创作具有二维动态效果作品的动画制作软件，可用以制作交互式矢量图、Web 动画，并能在网页设计中实现静态软件无法达到的特殊效果，如 Flash、Animo 等。当然，在制作二维动画作品时，我们也可以先在 Photoshop 等软件中处理图像，然后将其导入二维动态软件里合成，但这样却增加了设计工作的环节，大大降低了工作效率。因此，在制作二维动态作品时，应尽量借助专业的动态作品制作软件。目前平面设计界使用频率最高的两款二维静态作品制作软件是 Photoshop 和 Illustrator。

一、Photoshop

Photoshop 是 Adobe 公司 1990 年推出的最为著名的图像处理软件之一，也是大多数学习者初学图像处理软件时的首选。Photoshop 主要通过对像素点进行编辑与修改来处理数字图像，可以调整图像颜色，进行图像的编辑、合成，可以实现图像的大小、透视等变化，可以对图像进行修补、调整，还可以做斑点处理、创作特效等修改。该软件广泛应用于平面设计、照片修复、摄影作品修改、包装作品设计、插画绘制、网页设计制作、艺术文字设计、三维效果图后期修改、界面图标设计、游戏后期修改和影片片头视觉设计等诸多领域。

图 1-16 所示的影像装置作品《读取》，使观众和影像之间产生了很好的互动关系，人们可以通过作品自由地读取自己感兴趣的画面内容。画面是根据既定程序而变换的，但人们的视觉焦点是不受程序控制的，这就是作品所要表达的主题。



图 1-16 影像装置作品《读取》/ 徐强 王佩佩 赵文婷 范巍玮 / 吉林艺术学院 / 2010

很多初学者对 Photoshop 的认识局限于“Photoshop 仅仅是一个好的图像处理软件”，所以有的初学者直接跳过 PS 软件学习三维软件，这样的做法是错误的！PS 软件虽然较三维软件命令少，但它的功能强大，也比较容易上手，既是初学者学习后续软件的基础，也是提升自身学习信心的良器。

1. Photoshop 界面

打开 Photoshop 文档（Mac 版本），出现图 1-17 所示的工作界面，不同的 Photoshop 版本会有些许差异，但总体界面一致，而且 Photoshop 界面规范，操作起来方便。图 1-17 所示的界面分为菜单栏、属性栏、工具栏、文件编辑区、活动面板五个部分。

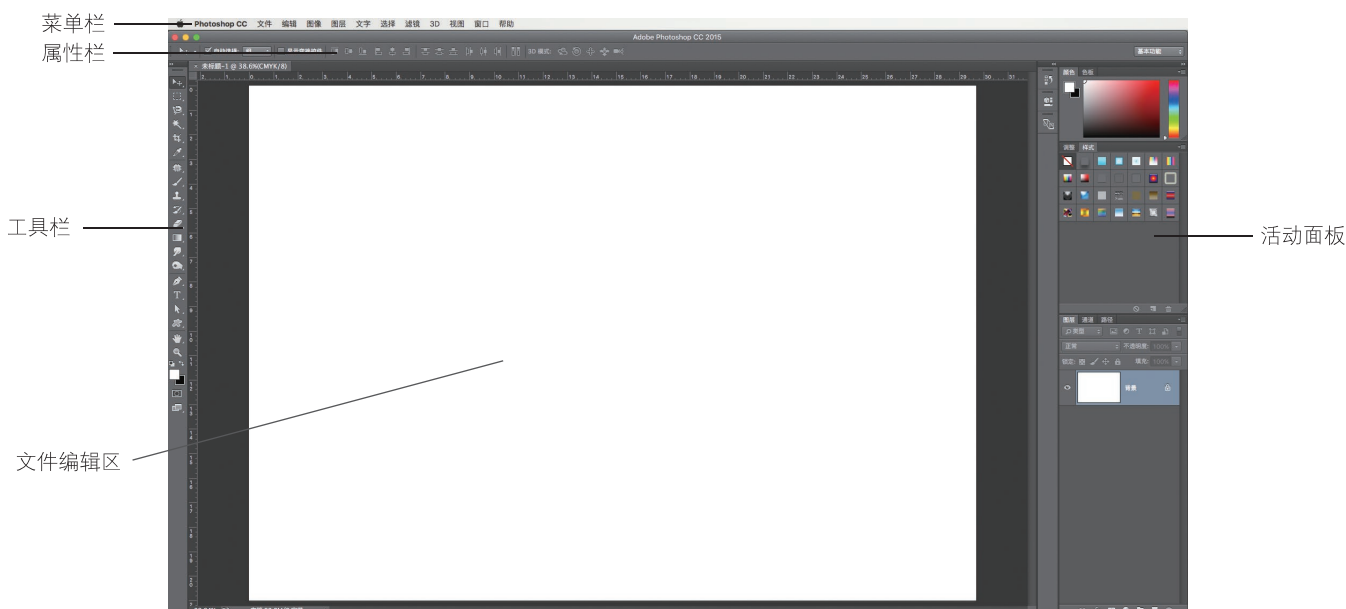


图 1-17 Photoshop 界面

2. 菜单栏

菜单栏（图 1-18）包括文件、编辑、图像、图层、文字、选择、滤镜、3D、视图、窗口和帮助等菜单。



图 1-18 Photoshop 菜单栏

3. 属性栏

属性栏（图 1-19）与工具栏中的工具结合来使用，选择工具时将显示相关属性。

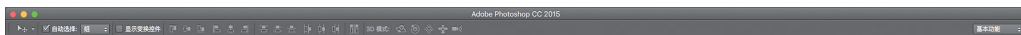


图 1-19 Photoshop 属性栏

4. 工具栏

工具栏（图 1-20）大体分为选取工具组、绘制工具组、调整工具组和辅助工具组。

（1）选取工具组。选取工具组包括矩形选框工具组、套索工具组、魔棒工具组等，这几个都是将需要作用的部分单独选取出来的工具。

（2）绘制工具组。绘制工具组包括画笔工具组、形状工具组和钢笔工具组，这几个工具起到绘制图形的作用。

（3）调整工具组。调整工具组包括图章工具组、橡皮擦工具组、模糊工具组、修补工具组和渐变工具组等，这组工具起到修改图像的作用。

（4）辅助工具组。辅助工具组包括移动工具组、放大镜、抓手工具组、裁切工具组、吸管工具组和历史笔刷工具组等内容，这组工具起到辅助作用。

图 1-20 所示工具栏中大部分工具右下角有个小的三角形，长按后会显示同类别的其他工具，灵活使用这些工具会提高设计制作速度。下面列举了 PS 工具快捷方式：

移动工具【V】

套索工具、多边形套索工具、磁性套索工具【L】

魔棒工具【W】

裁剪工具、切片工具、切片选择工具【C】

画笔工具、铅笔工具【B】

仿制图章工具、图案图章工具【S】

历史记录画笔工具、历史记录艺术画笔工具【Y】

橡皮擦工具、背景橡皮擦工具、魔术橡皮擦工具【E】

渐变工具、油漆桶工具【G】

模糊工具、锐化工具、涂抹工具【R】

减淡工具、加深工具、海绵工具【O】

路径选择工具、直接选择工具【A】

文字工具【T】

钢笔工具、自由钢笔工具【P】

矩形工具、圆角矩形工具、椭圆工具、多边形工具、直线工具【U】

吸管工具、颜色取样器工具、标尺工具【I】

抓手工具【H】

缩放工具【Z】

默认前景色和背景色【D】

切换前景色和背景色【X】

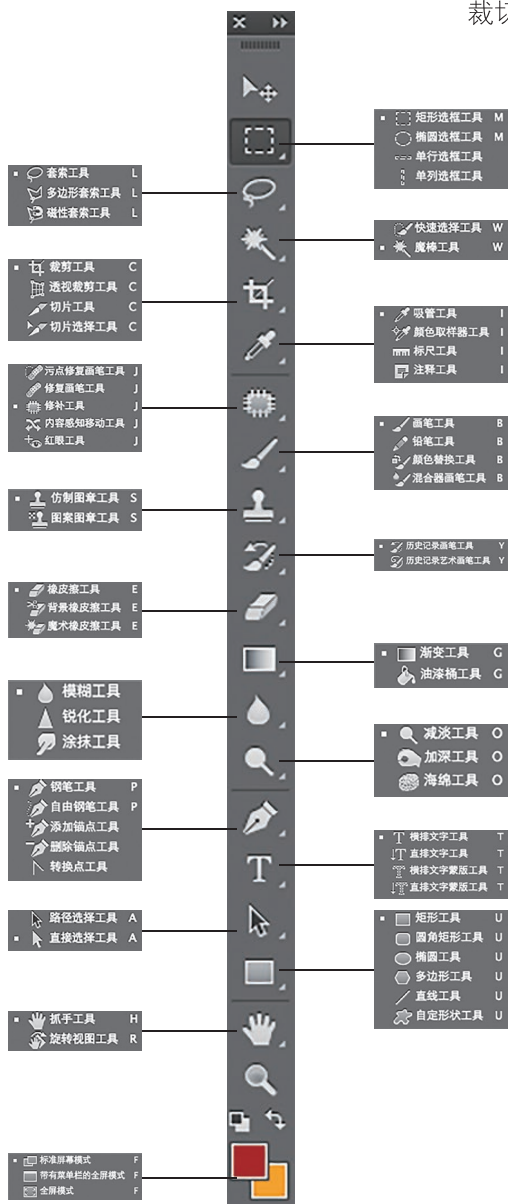


图 1-20 Photoshop 工具栏

5. 文件编辑区

图 1-21 中间的白色区域是文件编辑区，打开或新建的文件都在这里显示，使用者可以在这里处理、编辑、修改图像文件。

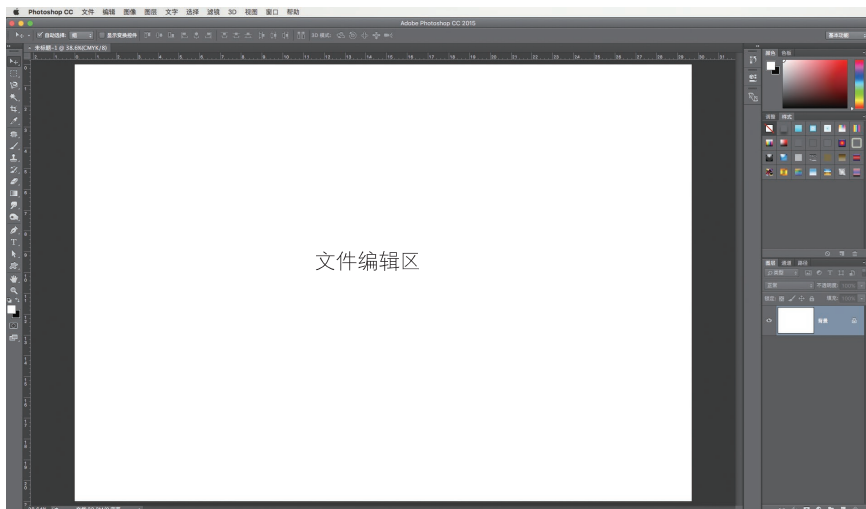


图 1-21 文件编辑区

6. 活动面板

活动面板是窗口菜单（图 1-22）下的面板，包括图层、历史记录等面板，这些面板可以关闭或最小化。若需要恢复原始设置，则可以执行“窗口”→“工作区”→“复位基本功能”菜单命令，也可以在窗口中单独打开或关闭面板选项。

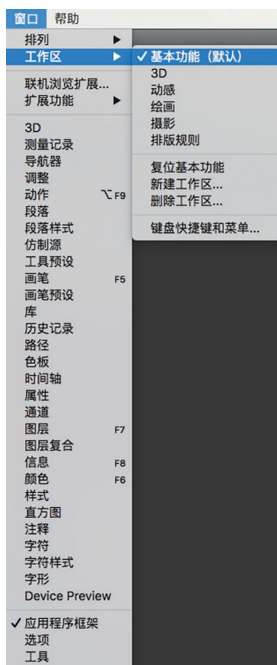


图 1-22 窗口菜单

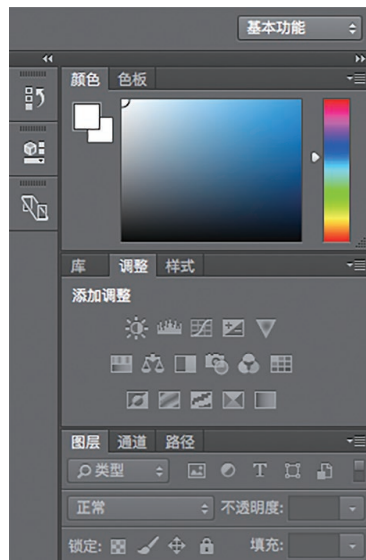


图 1-23 活动面板

二、Illustrator

Illustrator 是 Adobe 公司在 1987 年推出的一款著名的矢量图形处理软件，它最强大的功能就是贝塞尔曲线的绘制。同时，这款软件也可以处理文字，可以绘制出任意的图形，还可以对绘制的图形进行上色等操作。Illustrator 软件在设计领域占有超过 30% 的使用市场份额，软件应用领域也较广，被应用于矢量插画绘制、多媒体图形图像处理、排版与版式制作、网页制作等工作中。Illustrator 与 Photoshop 都由 Adobe 公司出品，所以操作界面相似，一些功能基本相同。Illustrator 界面如图 1-24 所示。

1. Illustrator 界面

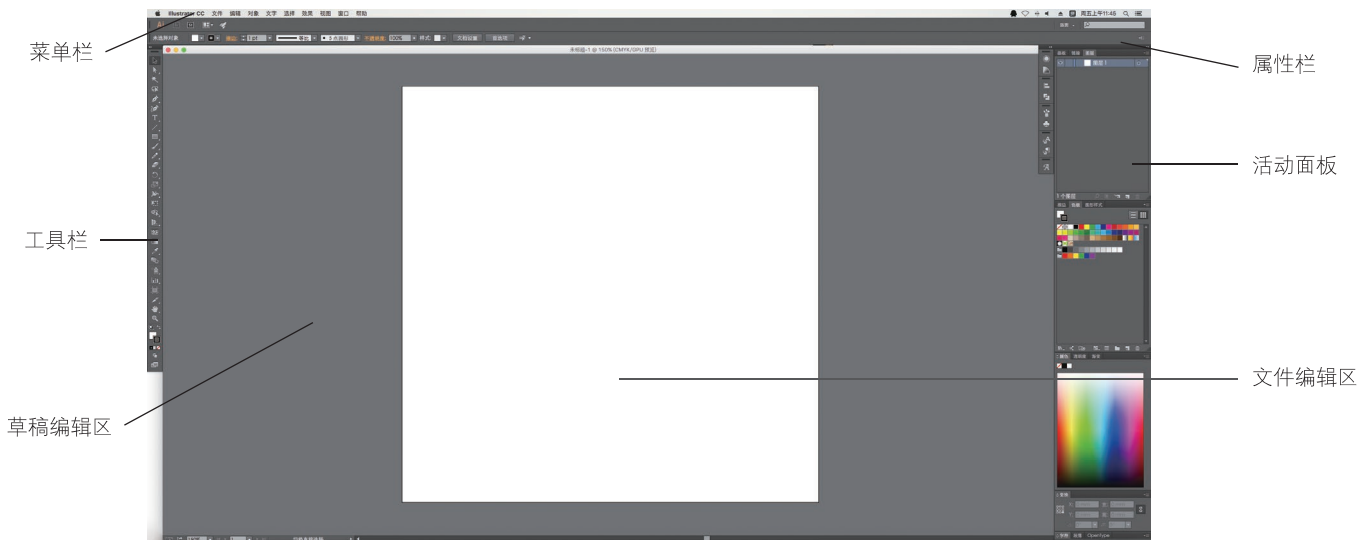


图 1-24 Illustrator 界面

2. 菜单栏

菜单栏包括文件、编辑、对象、文字、选择、效果、视图、窗口和帮助菜单，包含了操作时要使用的命令，如图 1-25 所示。



图 1-25 Illustrator 菜单栏

3. 属性栏

属性栏与工具栏中的工具结合使用，选择工具时显示相关属性，如图 1-26 所示。

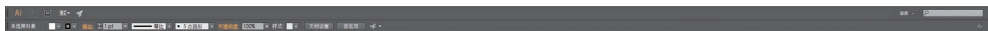


图 1-26 Illustrator 属性栏

4. 工具栏

工具栏包括绘图工具组、调整工具组和辅助工具，如图 1-27 所示。

(1) 绘图工具组。绘图工具组包括钢笔工具组、曲率工具、文字工具组、直线段工具组、矩形工具组、画笔工具组、铅笔工具组、柱形图工具组、图表工具组和符号喷枪工具组等。这组工具起到绘制图形的作用。

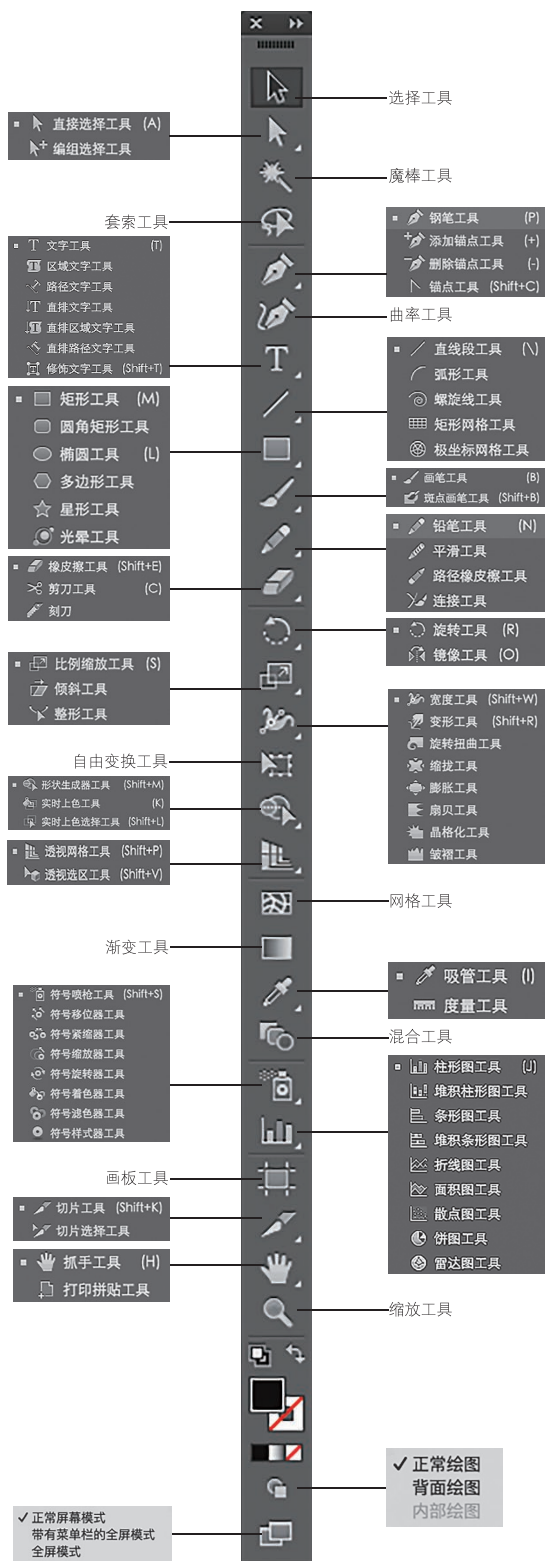


图 1-27 Illustrator 工具栏

(2) 调整工具组。调整工具组包括选择工具、直接选择工具组、移动工具、魔棒工具、套索工具、橡皮擦工具组、旋转工具组、比例缩放工具组、宽度工具组、形状生成器工具组、自由变换工具、网格工具、渐变工具、切片工具组等,这组工具起到修改图形的作用。

(3) 辅助工具。辅助工具包括画板工具、吸管工具组、抓手工具组等。这组工具起到辅助作用。

下面列举了 AI 的工具快捷方式:

移动工具【V】

直接选择工具、编组选择工具【A】

钢笔工具、添加锚点工具、删除锚点工具、转换点工具【P】

添加锚点工具【+】

删除锚点工具【-】

文字工具、区域文字工具、路径文字工具、直排文字工具、直排区域文字工具、直排路径文字工具【T】

椭圆工具、多边形工具、星形工具、螺旋形工具【L】

增加边数、倒角半径及螺旋圈数(在【L】、【M】状态下绘图)【↑】

减少边数、倒角半径及螺旋圈数(在【L】、【M】状态下绘图)【↓】

矩形工具、圆角矩形工具【M】

画笔工具【B】

铅笔工具、平滑工具、路径橡皮擦工具【N】

旋转工具【R】比例缩放工具【S】镜向工具【O】

混合、自动勾边工具【W】

图表工具(七种图表)【J】

渐变网点工具【U】渐变填色工具【G】颜色取样器【I】油漆桶工具【K】

剪刀、刻刀工具【C】视图平移、页面、尺寸工具【H】

放大镜工具【Z】默认前景色和背景色【D】

切换填充和描边【X】

标准屏幕模式、带有菜单栏的全屏模式、全屏模式【F】

切换为颜色填充【<】切换为渐变填充【>】切换为无填充【/】临时使用抓手工具【空格】

精确进行镜向、旋转等操作 选择相应的工具后按【回车】

复制物体 在【R】、【O】、【V】等状态下按【Alt】+【拖动】

若需要隐藏 AI 或 PS 工具栏及面板等内容,可以按键盘上的 Tab 键。同时按住 Shift 和 Tab 键,可以隐藏右面的活动面板。按 F 键可以在标准屏幕模式、带有菜单栏的全屏模式、全屏模式三种预览方式间切换。

三、新建命令

Photoshop 和 Illustrator 在新建界面上稍有不同，但都包含了新建页面大小的设置。在制作图形、图像时，尺寸大小与像素分辨率的设置非常重要。新建文件时，若没有设置图形或图像的尺寸大小与像素分辨率，在设计完成后发现尺寸不对，再重新调整尺寸，会使工作难度增加，加重了工作量，还会对后期印刷造成影响。因此，在新建文件时，一定要明确输出时采用的方式，谨慎对待新建命令。

1. 图像大小

Photoshop 的新建界面如图 1-28 所示，Illustrator 的新建界面如图 1-29 所示。不管是 Photoshop 还是 Illustrator，新建文件对话框中都有宽度与高度的设置，在设置这些尺寸时，应注意以下几个设置选项。

1) 尺寸的设置

Photoshop 和 Illustrator 新建界面的尺寸（大小）设置中都有国际标准纸张。国际标准纸张命令下的 A4、A3、B5 三个尺寸是常用的尺寸，A4 尺寸为 210 mm×297 mm，A3 尺寸为 297 mm×420 mm，B5 尺寸为 176 mm×250 mm。（图 1-30 至图 1-32）



图 1-28 Photoshop 的新建界面



图 1-29 Illustrator 的新建界面

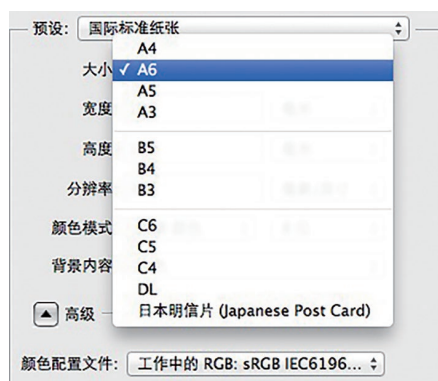


图 1-31 Photoshop 尺寸（大小）设置界面



图 1-30 Photoshop A4 尺寸（大小）设置界面

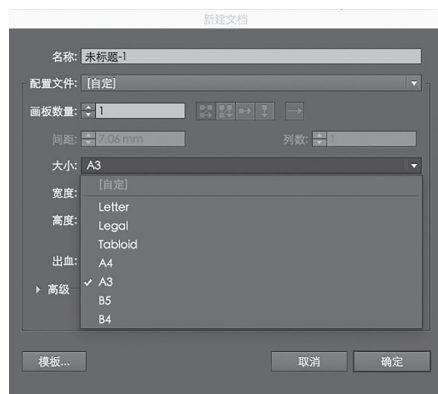


图 1-32 Illustrator 尺寸（大小）设置界面

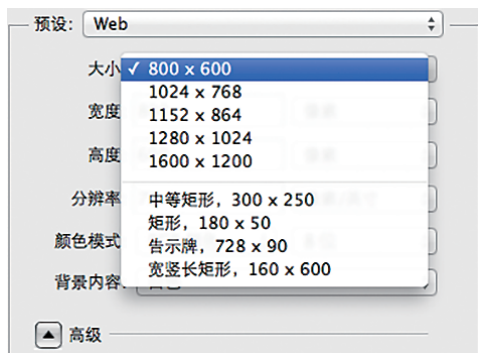


图 1-33 Photoshop 中 Web 大小设置界面

2) Web

Photoshop 中的 Web 设置常用的尺寸为 1024×768 ，如图 1-33 所示，如淘宝网的首页宽为 1000 像素。电商类型的网站首页宽度大多在 1200 像素左右，例如，京东商城网站的首页宽为 1210 像素，苏宁易购网站的首页宽为 1190 像素。

3) 自定

自定是最常用的选项，在该状态下用户可以设置任意自定义尺寸。在后期输出时如采用印刷方式，在考虑印刷形式的同时也要考虑印刷纸张的大小。

(1) 报纸的规格。大报（对开）有效印刷面积为 $390 \text{ mm} \times 540 \text{ mm}$ ，左右空边各为 20 mm，上下空边各为 25 mm，版心尺寸为 $350 \text{ mm} \times 490 \text{ mm}$ ；小报（四开）有效印刷面积为 $235 \text{ mm} \times 350 \text{ mm}$ 。

值得注意的是，软件中定义尺寸即为有效印刷面积。

(2) 平面广告的规格。平面广告一般为单张纸、3 折、手风琴折页等形式的宣传品，在新建时不管其为何种折叠形式，只要设置整体纸张面积，并在切口位置预留出需要裁切掉的出血即可。出血是印刷品在完成时为了将不整齐的边缘裁切掉所预留出来的固定宽度，出血一般为 3 mm，即 3 mm 出血位，这 3 mm 纸张上也要根据设计内容延展添加颜色，否则在裁切后容易露出白边。

例如，大度 16 开（ $210 \text{ mm} \times 285 \text{ mm}$ ）宣传单应在 PS 里设置成 $216 \text{ mm} \times 291 \text{ mm}$ ，即在上下左右四边各加 3 mm；展开后大度 16 开的 3 折宣传单设置尺寸依然是 $216 \text{ mm} \times 291 \text{ mm}$ 。但是，在 AI 中要设置成 $210 \text{ mm} \times 285 \text{ mm}$ ，因为两个软件的有效面积的概念不同。有扩展操作区的软件，新建成品尺寸为原大小（如 AI），无扩展操作区的软件新建时加出血设置（如 PS）。

下面以书籍封面为例讲解新建页面。在设置之前，应先了解以下两项内容：

① 书籍外观部分。书籍外观部分设计（图 1-34）如下：

- 封面 要求有三名（书名、编著者名、出版社名）
- 书脊 要求有三名（书名、编著者名、出版社名）
- 封底 条码在封底的左下角，定价、书号在右下角
- 勒口 又称为折口，宽 40~60 mm
 - 书籍内容简介（前勒口）
 - 作者简介（后勒口）

书籍的制作一般使用 InDesign 或 Illustrator，在尺寸设置时应注意：三边（裁切边）加出血，内口（装订口）不加出血。

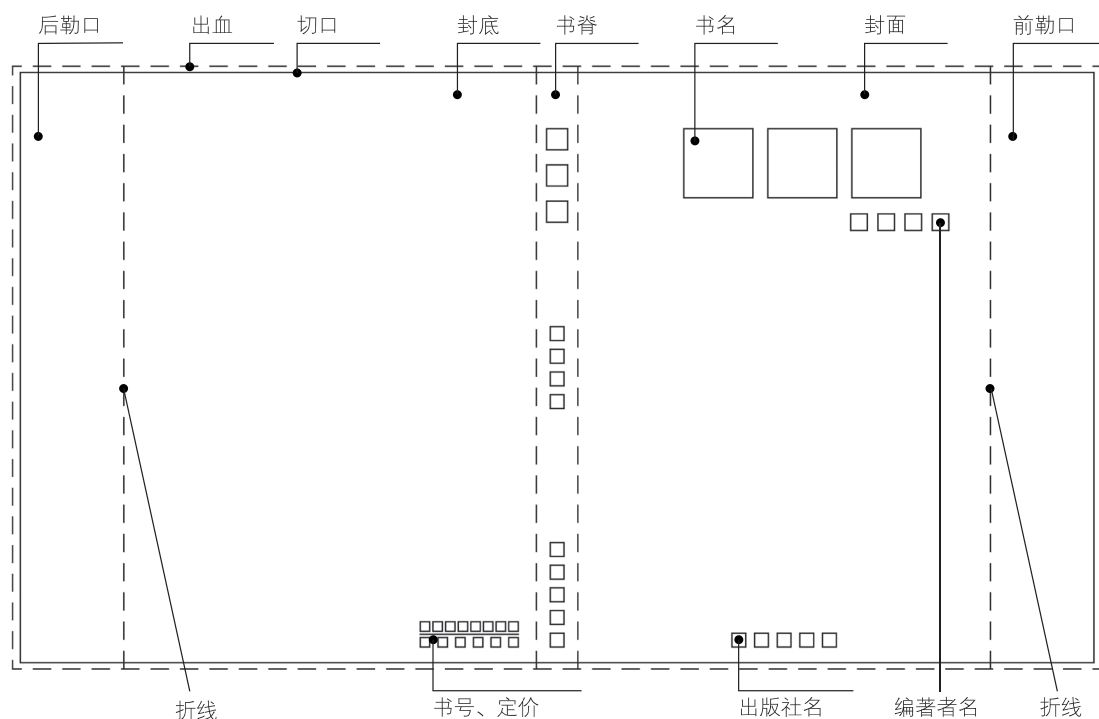


图 1-34 书籍外观部分设计

②书籍尺寸开数一般与纸张相关。下列为一些常用的固定尺寸，仅供参考。

16 开 正度: 185 mm×260 mm 大度: 210 mm×285 mm

8 开 正度: 260 mm×370 mm 大度: 285 mm×420 mm

4 开 正度: 370 mm×540 mm 大度: 420 mm×570 mm

2 开 正度: 540 mm×740 mm 大度: 570 mm×840 mm

以大度 16 开书籍在 PS 软件中设置为例，宽度为正背尺寸加书脊尺寸，即 $210\text{ mm} + 210\text{ mm} + 10\text{ mm}$ （书脊假设尺寸）+ 6 mm （左右各 3 mm 出血）= 436 mm 。高度 = $285\text{ mm} + 6\text{ mm}$ （上下各 3 mm 出血）= 291 mm 。（图 1-35 和图 1-36）

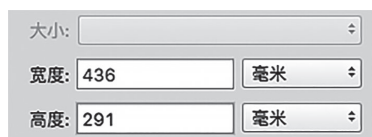


图 1-35 尺寸设置面板

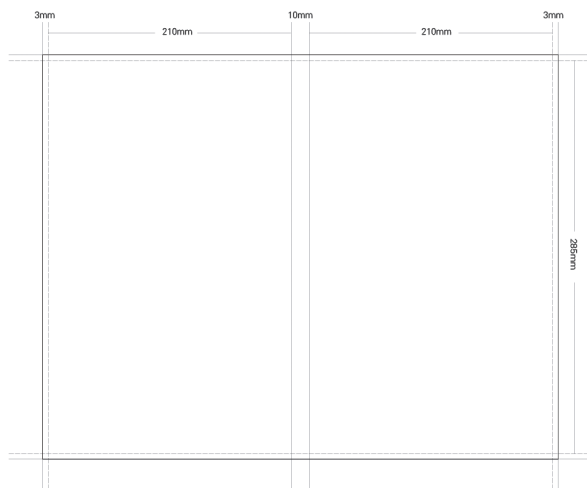


图 1-36 16 开书籍设置



图 1-37 《领导科学纵横谈》全书

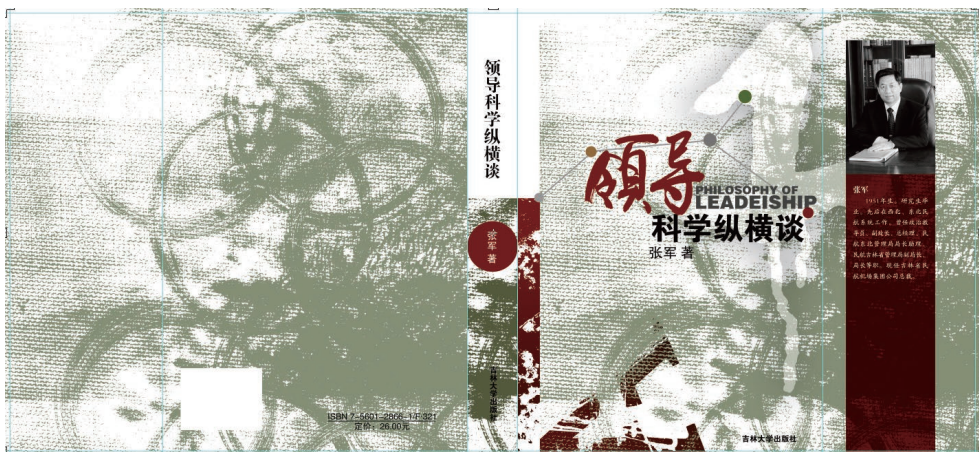


图 1-38 《领导科学纵横谈》封面

以书籍《领导科学纵横谈》封面（图 1-37，图 1-38）在 PS 软件中的设置为例，书籍各部分尺寸如下：封面为 150 mm×215 mm，书脊厚 25 mm，折口 75 mm。在 PS 软件中展开尺寸设置如下：宽度为 3 mm（左出血）+75 mm（左折口）+150 mm（封面）+25 mm（书脊）+150 mm（封底）+75 mm（右折口）+3 mm（右出血）= 481 mm；高度为 3 mm（上出血）+215 mm + 3 mm（下出血）= 221 mm；设置尺寸为 481 mm×221 mm。

（3）喷绘的规格。喷绘图像尺寸大小和实际张贴要求的画面大小是一样的，不需要留出“出血”部分，但为了后期施工方便一般留出 10 cm 的边以固定在承载物上。

2. 分辨率

分辨率包括显示器分辨率、图像分辨率、打印分辨率和扫描分辨率等，本书主要介绍显示器分辨率、图像分辨率和打印分辨率。图像在屏幕上的显示尺寸由图像的像素尺寸、显示器的大小与显示分辨率设置决定。

1）显示器分辨率和图像分辨率

显示器分辨率是电子显示屏上宽度和高度的像素点，通常用像素/英寸（dpi）表示。经常使用的显示器分辨率为 1 024 像素 × 768 像素，在等大显示屏上像素越高，图像显示得越精细。图 1-39 所示的显示器分辨率可设置成 3 840×2 160（4K）。Photoshop 和 Illustrator 中的分辨率是图像分辨率，图像分辨率是指图片在固定尺寸的平面空间中，水平或垂直方向上每英寸的像素点的多少，通常用 dpi 表示。在 Photoshop 中，图像分辨率和像素尺寸是相互依存的。在设置图像分辨率时，是以输出分辨率为主，印刷品的分辨率通常设置为 300 dpi 以上，一般性印刷品设为 300 dpi，少数精装印刷品（如风景、人物类画册等）可设为 350 dpi。例如，分辨率为 72 ppi 的 1 英寸 × 1 英寸的图像总共包含 5 184 个像素（72 像素宽 × 72 像素高 = 5 184 像素）；同样是 1 英寸 × 1 英寸，但分辨率为 300 ppi 的图像总共包含 90 000 个像素。高分辨率的图

像通常比低分辨率的图像包含更多更精细的颜色信息与内容。但是，低分辨率图像增加分辨率，只是将原始像素的信息扩展为更大数量的像素，而不能提高图像的品质。

喷绘文件由于尺寸一般都较大，如果使用印刷分辨率，那么计算机会由于图像文件尺寸太大而运算速度缓慢，甚至死机；而且在打印时也打印不出如此细致的网点，所以一般会减少喷绘文件分辨率。喷绘分辨率分为两种，一种是室内的一种是户外的，户外根据输出尺寸分辨率设置为 10~72 dpi，室内设置在 72 dpi 以上，如果文件过大，再适当地降低分辨率，把文件控制在 400 MB~1GB 即可。

2) 打印分辨率

当将图像发送到任何激光打印机上打印时（尤其是发排到照排机），要确定适当的图像分辨率，打印机分辨率即所有激光打印机产生的每英寸的油墨点数 (dpi)。大多数桌面激光打印机的分辨率为 600 dpi，高的分辨率可以达到 2 000 dpi 以上，具体设置可参阅激光打印机的“网频”数。值得注意的是，打印图像时，图像分辨率的单位一定要设置成国际通用的格式，即像素 / 英寸，如图 1-40 所示。

喷墨打印机产生的是喷射状油墨点，而不是真正的点，但是大多数喷墨打印机的分辨率为 300~600 dpi，在打印高达 150 ppi 的图像时，打印效果最好。

如果使用太低的分辨率打印，会导致呈现的图像像素化（即输出尺寸较大、显示粗糙的像素）。如果使用太高的分辨率（像素比输出设备能够打印的还小）打印，会增加文件大小，降低图像的打印速度，且设备也无法打印出图像的更多细节。

3. 格式

影响图形与图像文件大小的另一因素是文件格式，由于这些文件格式使用的压缩方法不同，因而即使像素尺寸相同，文件大小也明显不同。

1) Photoshop 存储格式

Photoshop 存储格式（图 1-41）主要包括 PSD、BMP、TIFF、JPEG、EPS 和 GIF 等格式。

（1）PSD 格式。Photoshop 当中的 PSD 格式是软件自带的格式，这种格式可以存储 Photoshop 中的所有信息，包括



图 1-39 显示器分辨率设置面板



图 1-40 Photoshop 分辨率设置面板

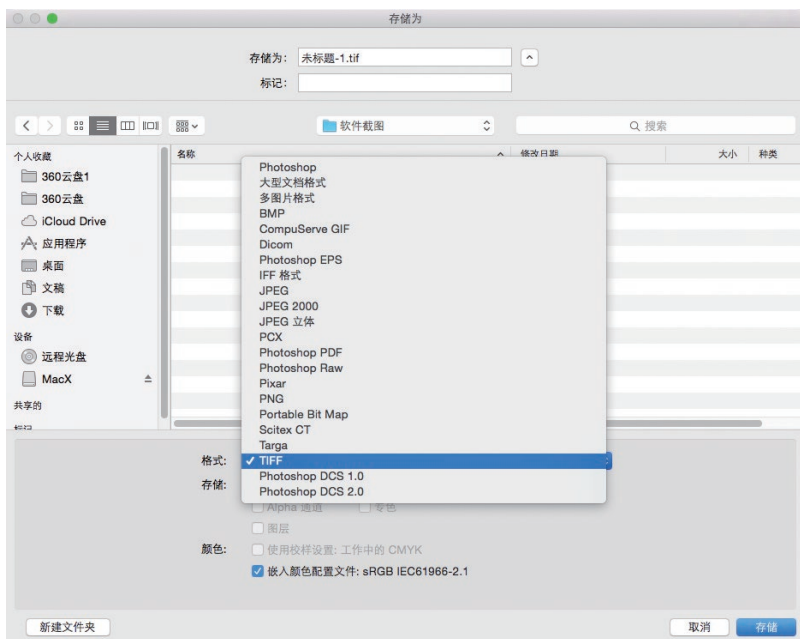


图 1-41 Photoshop 存储格式

图层、通道、颜色模式、效果、蒙版、样式等信息。PSD 格式只能支持最大为 2 GB 的文件。超过 2 GB 的文件可以使用 PSB、Photoshop Raw、TIFF 和 DICOM 这几种大型文档格式。

(2) BMP 格式。BMP 格式是位图图像文件格式，它支持多种颜色模式。

(3) TIFF 格式。TIFF 格式是一种无损存储格式，它保存通道下的信息与存储数据，而且可以 PC、Mac 机通用。TIFF 最大支持 4 GB 大小的文件。

(4) JPEG 格式。JPEG 格式是一种有损压缩格式，输出文件占用内存较小。这种格式比较通用，适用于大部分软件的打开及存储。

(5) EPS 格式。EPS 格式是 PostScript 打印机输出格式。

(6) GIF 格式。GIF 格式支持网络显示，而且文件很小，不占用内存，但保存色阶较少，只有 256 色，只能支持 8 位的图像文件。

2) Illustrator 存储格式

Illustrator 软件存储格式较简单，主要有 AI、PDF、EPS、AIT、SVG 和 SVGZ 格式，此处主要介绍 AI 和 PDF 格式。

(1) AI 格式。AI 格式是 Illustrator 最常用的格式，也是软件本身的格式。AI 格式是矢量图形格式，这种格式包含图层，可在任何尺寸大小下按最高分辨率输出，与 AI 格式类似的还有 EPS、WMF、CDR 等格式。

(2) PDF 格式。PDF 格式是由 Adobe 公司推出的便携式文档格式。这种格式以 PostScript 语言图像模型为基础，可精确输出，一般用于印刷及打印等。此种格式在 Windows、Unix、Mac OS 上通用。

4. 菜单命令

PS 与 AI 软件的菜单命令在使用时有以下几个共同点:

(1) 如果在菜单选项后面有一个三角符号,表示此菜单项包含子菜单,只要将光标移动到此菜单上即可展开其子菜单。

(2) 如果在菜单选项后面有省略号“……”,表示执行此菜单选项时将弹出与之有关的对话框。

(3) 有些常用菜单选项后面显示有相应的快捷键,可以在不打开主菜单的情况下通过按快捷键来直接执行该命令。

(4) 若某个菜单选项呈淡灰色,则表示在当前状态下该菜单项不可用,需要选中相应的对象或进行合适的设置。

5. 打开和置入图像

Photoshop 可以打开多种格式(图 1-42),有些格式如不在列表中,可以安装该格式的增效模块来打开。

执行“文件”→“置入”菜单命令可将其他图片放入图像中的一个新图层内。在 Photoshop 中,可以置入 PDF、AI 和 EPS 文件,当置入这三种文件格式时,它们将被栅格化,在置入的图片中不能再编辑文本或矢量数据,并且图片将依据放入文件的分辨率被栅格化。置入的图片将出现在 Photoshop 图像中心的定界框中,图片仍保持原始的长宽比,但是,若图片比 Photoshop 图像大,则将被重新调整到合适的尺寸。

将图 1-43 所示的 AI 文件“俏皮印像”置入 PS 中,调整矢量图像大小,放置在相应位置,然后栅格化图片并将其转换成普通图层,如图 1-44 所示。



图 1-42 Photoshop 打开格式



图 1-43 AI 文件“俏皮印像”

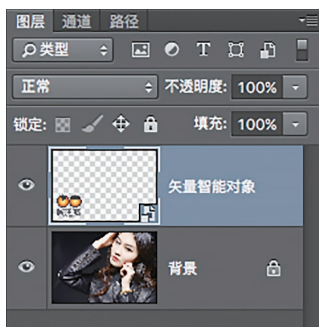


图 1-44 置入 PS 中的 AI 文件被转换成普通图层



第二章 设计与实训

- 第一节 实训一 —— 手绘数字化表现
- 第二节 实训二 —— 矢量图形表现
- 第三节 实训三 —— 图像数字处理表现
- 第四节 实训四 —— 交互媒体设计表现

章节提示

本章主要是平面设计表现形式学习与训练部分，共有四个实训内容，分别是手绘数字化表现、矢量图形表现、图像数字处理表现、交互媒体设计表现。这四个实训内容较全面地概括了平面设计中手绘插画、数字插画、字体、标志、图标、书籍、招贴、艺术作品和网页设计等所需掌握的知识点、软件设置方法及内容。通过这些案例的学习与练习，读者能够循序渐进地掌握所学知识。



第一节 实训一 —— 手绘数字化表现

手绘在传统艺术中,表现为油画、国画和水彩等绘画形式艺术作品。自计算机普及后,艺术家的作品由传统的艺术形式转向计算机艺术形式,由静态的向动静结合转化,使艺术更加多样化。在设计表现形式中,手绘也是较常用的表现形式,这些手绘形式称为数字手绘艺术或数字绘画艺术。这些绘画可以直接在纸张上绘制完成,再使用扫描设备输入至计算机内重新修改,最后成为数字化作品;也可以全部在计算机上通过软件设计完成。

一、课程要求

1. 训练目的

(1) 通过学习二维软件的基础知识初步掌握平面设计中常用的规范要求。

(2) 了解手绘设计中常用的基础知识,如笔刷、钢笔、修补等工具的内容。

(3) 掌握解决平面设计中二维部分的手绘数字化方法及制作内容。

2. 作业及要求

(1) 手绘线稿,再使用扫描设备将其输入到计算机内,转化成电子文件,使用软件中的钢笔、笔刷等工具进行绘制。

数量: 1 张。

尺寸: 210 cm×297 cm。

(2) 直接在计算机中绘制一幅作品。

数量: 1 张。

尺寸: 210 cm×297 cm。

3. 时间要求

16 学时。

二、设计案例

1. 第 12 届中国国际儿童电影节

第 12 届中国国际儿童电影节是一个国际性的儿童活动，在整体活动中，许多宣传内容都是通过二维软件制作完成的，如标志、辅助图形和应用设计等。图 2-1 和图 2-2 所示的吉祥物设计即是通过铅笔手绘再转成数字化文件，通过 Photoshop 软件绘制完成的。



图 2-1 第 12 届中国国际儿童电影节吉祥物草图 / 彭朔 / 吉林艺术学院 / 2013



图 2-2 第 12 届中国国际儿童电影节吉祥物 / 矫强 / 吉林艺术学院 / 2013

2. Happy Acres 农场社交类游戏

Happy Acres 是 Facebook 上的一款农场社交类游戏，主要以种植蔬菜游戏为主。该游戏于 2014 年 7 月上线运营。图 2-3 所示的图片由吉林艺术学院优秀毕业生梁东东设计、绘制，下面的草图、图标与场景设计图形都是通过 Photoshop 软件绘制完成的。



图 2-3 Happy Acres 农场社交类游戏 1 / 梁东东 / 吉林艺术学院 / 2014



图 2-4 Happy Acres 农场社交类游戏 2 / 梁东东 / 吉林艺术学院 / 2014



图 2-5 Happy Acres 农场社交类游戏 3 / 梁东东 / 吉林艺术学院 / 2014

三、Photoshop 知识点

1. 笔刷

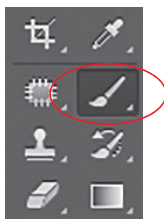


图 2-6 笔刷工具

在一些数字绘画作品中，笔刷工具是使用率非常高的工具，如图 2-6 所示。笔刷的种类也非常多，笔刷工具中自带一些常用的笔刷和命令，如图 2-7 所示；在笔刷面板的右上角也可以选择添加一些自带的笔刷到选取框中。

我们还可以通过网络下载一些笔刷，如 <http://www.wzfl.com.cn> (PS 笔刷、滤镜、动作、字体、设计素材站)，先下载雪花笔刷 (图 2-8)，然后在 PS 软件中从画笔设置菜单中选择“载入画笔”选项 (图 2-9)，在文件夹中找到下载的笔刷并载入，这时就可以选择自己需要的笔刷开始绘画了 (图 2-10)。

若对载入的笔刷不满意或想要复位笔刷，可以选择菜单中的“复位画笔”命令。对于笔刷，还可以做细节上的设置 (其快捷键为 F5)，如图 2-11 所示。



图 2-7 自带笔刷工具面板

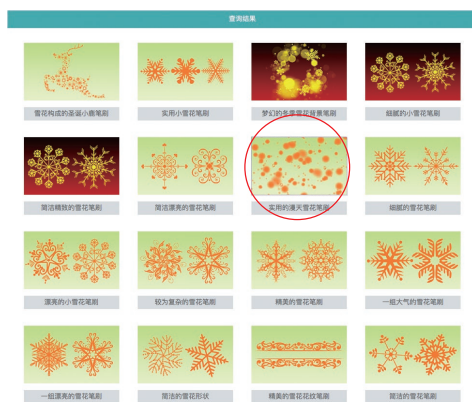


图 2-8 PS 联盟笔刷下载界面

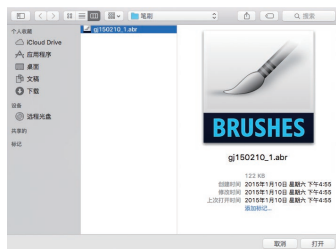


图 2-9 载入画笔



图 2-10 雪花笔刷

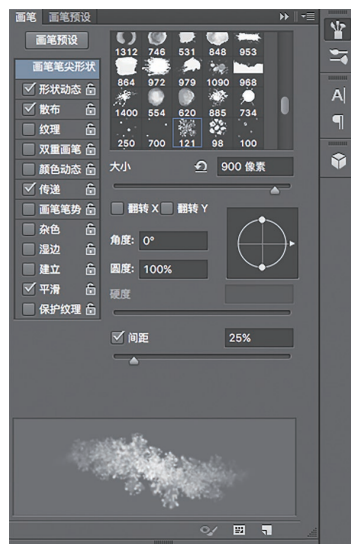


图 2-11 “画笔预设”面板

2. 钢笔

绘画作品中另一个经常使用的工具是钢笔工具。钢笔工具如图 2-12、图 2-13 所示，钢笔可以绘画出路径，针对路径填充颜色或者描线。



图 2-12 钢笔工具



图 2-13 钢笔工具展开

选择钢笔工具, 单击“路径”按钮。在编辑区中单击，创建一个锚点，然后将光标移至下一个锚点处，单击并向下拖动鼠标创建曲线，如图 2-14 所示。继续将光标移到下一个锚点处单击，第一个花瓣就画好了（或者按 Alt 键单击锚点，右侧控制点消失，将光标移到下一个锚点处并单击），如图 2-15 所示。重复上面的动作将剩下的花瓣画好，过程如图 2-16~ 图 2-18 所示。将光标移至路径的起点上，单击闭合路径，如图 2-19 所示。

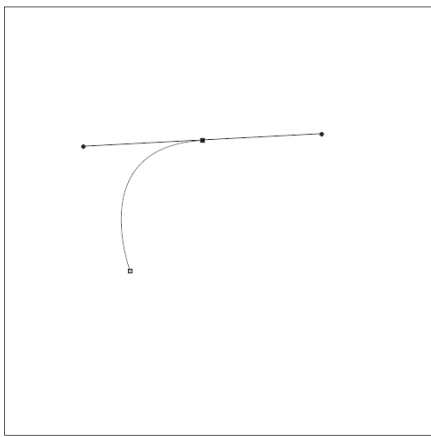


图 2-14 用钢笔工具创建曲线

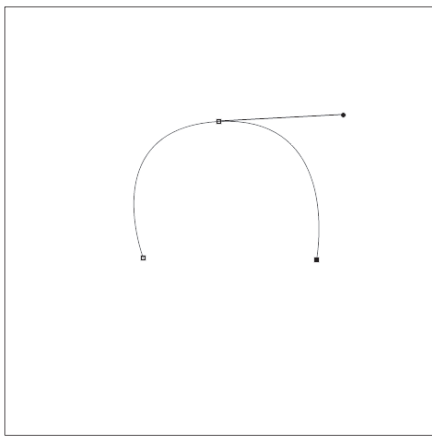


图 2-15 用钢笔工具画第一个花瓣

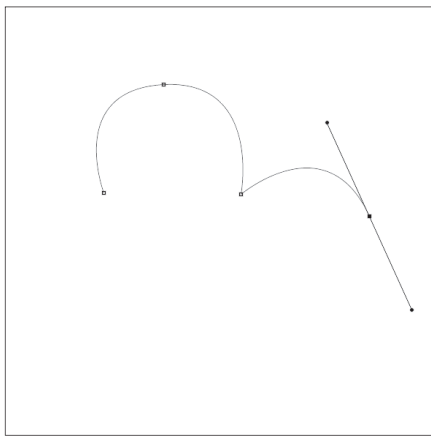


图 2-16 用钢笔工具拖移绘画第二部分

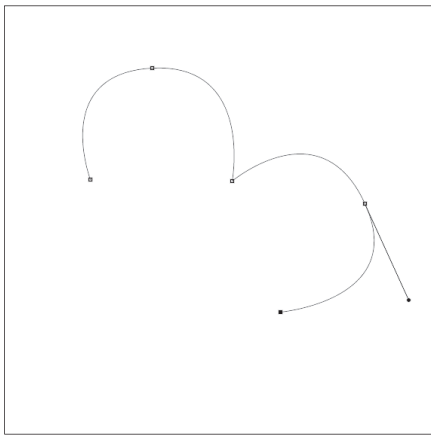


图 2-17 拖移绘画完成第二部分

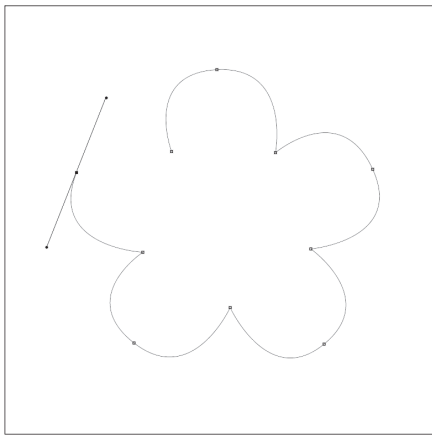


图 2-18 用钢笔工具画第五个花瓣

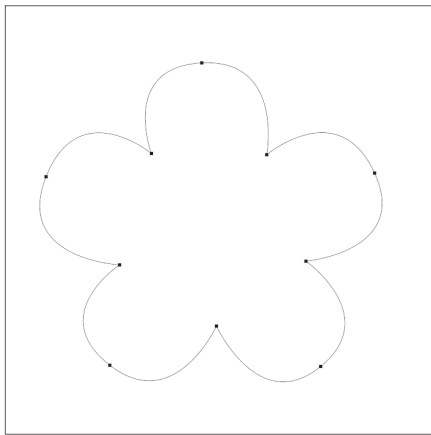


图 2-19 完成整个花瓣的绘制

3. 修补工具

修补工具是用其他区域图案的像素来修复选中的区域，并将样本像素的纹理、光照和阴影与源像素进行匹配。修补工具的属性栏如图 2-20 所示。

(1) 源：指选区内的图像为被修改区域。

(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。

(4) 使用图案：在未建立选区时，使用图案为不可用，画好一个选区之后，使用图案被激活，首先选择一种图案，然后单击“使用图案”按钮，可以把图案填充到选区中，并且会与背景产生一种融合的效果。

修补工具是需要用选区来定位修补范围的，在工具栏中将“修补”设置为“源”，在画面中单击并拖动鼠标建立选区，然后拖动选区至合适的区域，即可完成修补，如图 2-21 和图 2-22 所示。



图 2-20 修补工具的属性栏



图 2-21 修补工具示例原图



图 2-22 修补完成效果

4. 仿制图章工具

仿制图章工具可以从图像中复制信息，将其应用到其他区域或其他图像中，该工具常用于复制图像内容或移除照片中的缺陷。选择该工具，在工具选项中选择一个柔角笔尖，将光标放在想复制的区域，按下 Alt 键吸取内容，在要仿制的区域单击复制画面。如图 2-23 和图 2-24 所示，图中不需要的图像可以通过仿制图章工具去除掉。



图 2-23 仿制图章示例原图



图 2-24 使用仿制图章修补后的效果

5. 快速选择

1) 套索工具

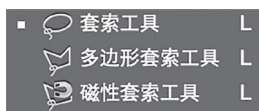


图 2-25 套索工具

用套索工具可以快速建立一个任意闭合选区。套索工具包含套索工具、多边形套索工具和磁性套索工具，如图 2-25 所示。使用套索工具可以建立任意形状的选区；多边形套索工具，每次单击可以绘制一条直线，最终连成闭合选区；磁性套索工具可以自动识别对象的边缘，对于对象边缘清晰且背景对比强的情况可以使用该工具，图 2-26 所示的天空部位边缘就较清晰，可以使用磁性套索工具；在选用多边形套索工具状态下，按住 Alt 键可以切换成套索工具，松开 Alt 键可以恢复为多边形套索工具。



图 2-26 套索工具示例原图

2) 魔棒工具

用魔棒工具可以快速选择背景单一的图像，使用非常简单，在图像上单击，就可以选择相似的像素。当背景颜色变化不大，需要选取的对象轮廓清楚、与背景色之间也有一定的差异时，使用魔棒工具可以快速选择。图 2-27 所示为选择天空后填充蓝色改变的效果。

使用魔棒工具时，按住 Shift 键单击可以增加选区；按住 Alt 键单击当前选区可以减去选区；按住 Shift+Alt 键单击可以得到与当前选区相交的选区。

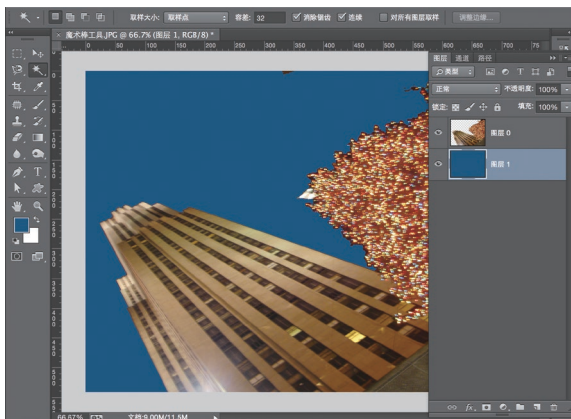


图 2-27 使用魔棒工具选择填充后的效果

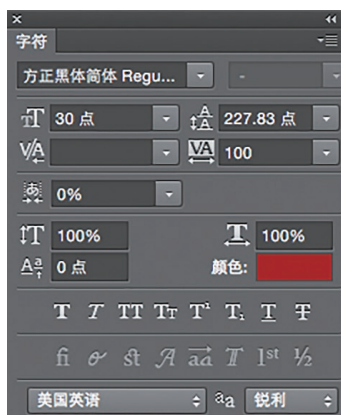


图 2-28 字符工具选项

6. 字符

在 Photoshop 软件中，可以选择字体，也可以在对话框中选择相应的选项来建立或改变字体。如图 2-28、图 2-29 所示。

在制作文件时，不建议使用默认字体，因为这些字体在不同软件或输出时容易产生字体丢失及错误等现象，可以下载一些专门的字库使用，但这些字库需要安装才能在选项中选择。常用的字库有汉仪、方正和文鼎等，图 2-30 所示为下载的方正字库。在 PC 上，可以打开 Windows 下的 Fonts 文件夹，然后将下载的字库复制粘贴到该文件夹中；也可以单击左上角的“添加字体”按钮，选中要加入的字体单击“确定”按钮，即可自动安装。对于 Mac，可以在 finder 下的应用程序中找到字体册，如图 2-31 所示，复制粘贴或添加字体，如图 2-32 所示。

字号的选择一般不要小于 8 pt，小于这个规范文字在印刷输出时会出现问题。Photoshop 是像素文件，小于 8 pt 时边缘会出现锯齿，并且字体如果是彩色的套版字在印刷时也不易套准，并出现糊版现象。如果需要小于 8 pt 的文字，应使用排版或矢量软件。



图 2-29 字符工具属性

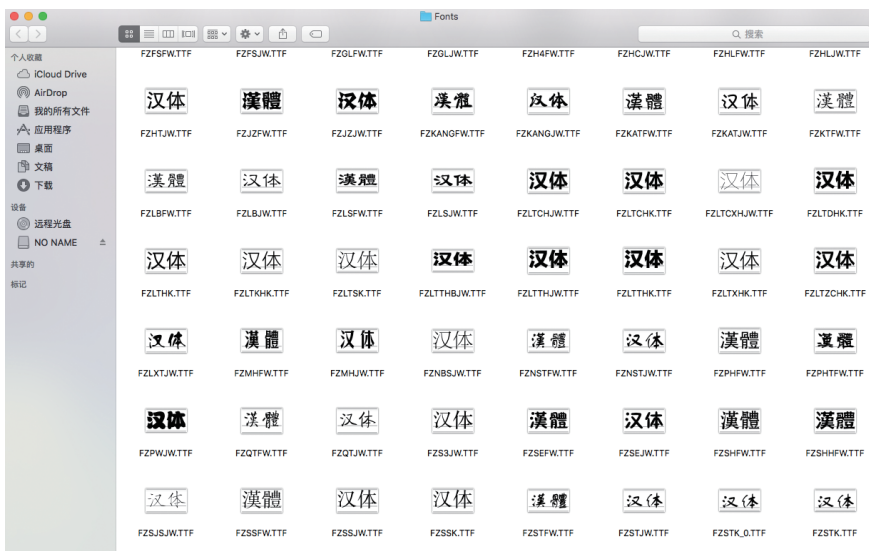


图 2-30 方正字库



图 2-31 字体册

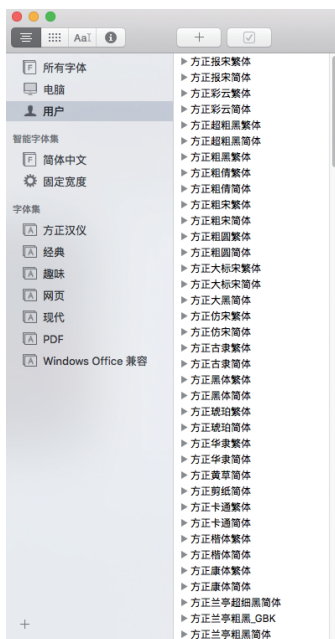


图 2-32 Mac 上添加完成后的字库

7. 段落

在 Photoshop 中可以创建段落文字。如在空白面页上，使用横排文字工具拖出虚线框，即可在线框中输入文字。在段落中，可设置左、中、右对齐方式，针对整段的文字我们可以设置左右对齐、末行左中右和强制左右对齐等内容。针对中英文也可以设置避头尾，可严格按照文字书写规范排版文字。段落工具选项如图 2-33 所示，段落对齐方式如图 2-34 所示。



图 2-33 段落工具选项

整体画面洁净大方，带有浓郁的漫画色彩。立体字母与空间个性化的组合排列方式，具有视觉冲击力。 左对齐文本	整体画面洁净大方，带有浓郁的漫画色彩。立体字母与空间个性化的组合排列方式，具有视觉冲击力。 居中对齐文本	整体画面洁净大方，带有浓郁的漫画色彩。立体字母与空间个性化的组合排列方式，具有视觉冲击力。 右对齐文本
整体画面洁净大方，带有浓郁的漫画色彩。立体字母与空间个性化的组合排列方式，具有视觉冲击力。 最后一行左对齐	整体画面洁净大方，带有浓郁的漫画色彩。立体字母与空间个性化的组合排列方式，具有视觉冲击力。 最后一行居中对齐	整体画面洁净大方，带有浓郁的漫画色彩。立体字母与空间个性化的组合排列方式，具有视觉冲击力。 最后一行右对齐
整体画面洁净大方，带有浓郁的漫画色彩。立体字母与空间个性化的组合排列方式，具有视觉冲击力。 全部对齐		
整体画面洁净大方，带有浓郁的漫画色彩。立体字母与空间个性化的组合排列方式，具有视觉冲击力。 左缩进 10 点	整体画面洁净大方，带有浓郁的漫画色彩。立体字母与空间个性化的组合排列方式，具有视觉冲击力。 右缩进 10 点	整体画面洁净大方，带有浓郁的漫画色彩。立体字母与空间个性化的组合排列方式，具有视觉冲击力。 首行缩进 16 点
整体画面洁净大方，带有浓郁的漫画色彩。立体字母与空间个性化的组合排列方式，具有视觉冲击力。 避头尾法则设置为无	整体画面洁净大方，带有浓郁的漫画色彩。立体字母与空间个性化的组合排列方式，具有视觉冲击力。 避头尾法则设置为严格	

图 2-34 段落对齐方式



图 2-35 默认前景色与背景色

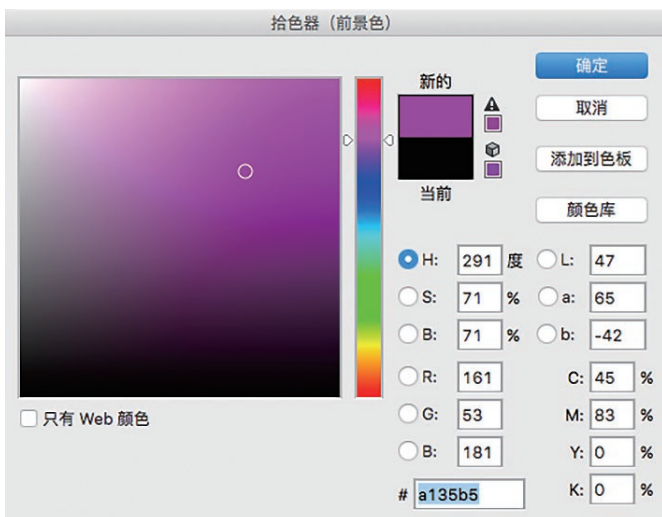


图 2-36 拾色器面板



图 2-37 RGB 颜色调整面板

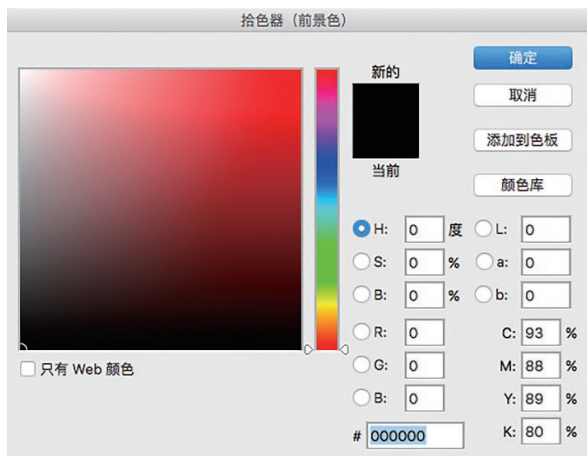


图 2-38 拾色器中的数值输入面板

#FFFFFF	#FFFFF0	#FFFFE0	#FFFF00
#FFFAFA	#FFFAF0	#FFFACD	#FF8DC
#FFF68F	#FFF5EE	#FFF0F5	#FFEFD8
#FFEDD5	#FFEC8B	#FFEBCD	#FFE7BA
#FFE4E1	#FFE4C4	#FFE4B5	#FFE1FF
#FFDEAD	#FFDAB9	#FFD700	#FFD39B
#FFC1C1	#FFC125	#FFC0CB	#FFB8FF
#FFB90F	#FFB6C1	#FFB5C5	#FFAEB9
#FFA54F	#FFA500	#FFA07A	#FF8C69
#FF8C00	#FF83FA	#FF82AB	#FF8247
#FF7F50	#FF7F24	#FF7F00	#FF7256
#FF6EB4	#FF6A6A	#FF69B4	#FF6347
#FF4500	#FF4040	#FF3E96	#FF34B3
#FF3030	#FF1493	#FF00FF	#FF0000

图 2-39 RGB 颜色对照表

在 Photoshop 中，有位图(bitmap)、RGB 和 CMYK 三种颜色模式。

1) 位图

位图是像素图像或点阵图像，而像素是位图中的计量单位。像素呈方块形状，位图是由这些方块形状带有信息的像素点按顺序规则排列组成的，固定单位内所含像素点越多，分辨率越高，质量也越高，呈现的效果越细腻。一些手机游戏及图标设计均采用位图模式。

2) RGB

RGB 表示光的三原色，是工业标准颜色模式，我们生活中的电视、电脑显示器都是 RGB 显示的。R 表示红色(red)，G 表示绿色(green)，B 表示蓝色(blue)。屏幕上显示的颜色是这三个颜色混合叠加组成的，每个颜色的显示数值是 0~255。例如，黄色的 RGB 数值为 R255，G255，B0；品色的 RGB 数值为 R255，G0，B255；浅绿色的 RGB 数值为 R90，G255，B30。我们可以通过这些数值的变化混合成各种颜色。RGB 模式色域非常广，人们所能感知的颜色，RGB 模式几乎都能达到，它也是目前应用最广泛的一种颜色标准。常见颜色的 RGB 数值如图 2-40 所示。

3) CMYK

CMYK 是印刷标准颜色模式，是印刷中使用的固定模式。

C 是青色(cyan)，又称为天蓝色或是湛蓝色；M 是品红色(magenta)，又称为洋红色；Y 是黄色(yellow)；K 是黑色(key plate, black)，也是定位套版色。其中，黑色是最需要注意的一种颜色。CMYK 四色的数值为 0 至 100。数值越大颜色越暗，数值越小颜色越亮。例如，棕色的 CMYK 数值为 C45，M75，Y100，K40。

若想将设计与印刷做到颜色一致，则首先应熟练掌握色谱表的使用方法。色谱表是针对印刷行业出版使用的专业色谱(图 2-41)，上面有标准的数值设置及颜色印刷效果，直接输入数值，即可在印刷时得到该颜色；其次，应通过一些专业的软件校正显示器颜色，使显示数值不偏差。

对于初学者来说，无论是选择 RGB 模式还是 CMYK 模式，选定后都不要在这两种模式间来回转换。因为这两种颜色模式不同，一种是光的颜色显示，一种是印刷模式，其色域不同，每次转换都会损失许多颜色信息及图片的细节。对于输出为喷绘形式的内容，颜色模式可以设定为 RGB 或 CMYK。因为现在的室内外喷绘都是由四色以上的喷绘机来完成的，喷出的颜色显示与光显较接近。而输出形式为印刷品时，颜色模式必须设置成 CMYK。若设置成 RGB 模式，则一些颜色很难印刷出来，并且转化到 CMYK 时画面会变得灰暗。

在印刷中，黑色设置尤为重要。如图 2-42 所示，在渐变的色彩上添加黑色的文字，文字的 CMYK 数值为 C=0，M=0，Y=0，K=100。若通道中文字

颜色名称	红色值 Red	绿色值 Green	蓝色值 Blue
黑色	0	0	0
蓝色	0	0	255
绿色	0	255	0
青色	0	255	255
红色	255	0	0
洋红色	255	0	255
黄色	255	255	0
白色	255	255	255

图 2-40 常见颜色的 RGB 数值

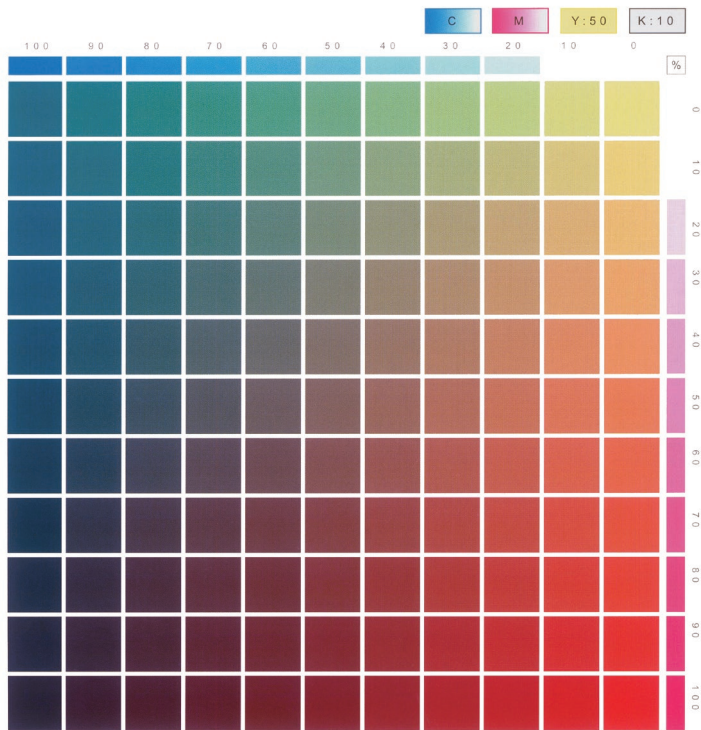


图 2-41 色谱表

为镂空效果，则在印刷时不易套准；图层选项上将图层模式设置为正片叠底（图 2-43），形成压印效果，这样 C、M、Y 三色在印刷上就不会镂空，即印刷上就不会套印不准，如图 2-44 所示。否则在印刷时易出现重影（双眼皮）现象。如需要设置彩色文字，就不要使用正片叠底了。

在喷绘时，严禁使用单一黑色值，C、M、Y 必须设置数量，混合成四色黑。数值可设置成 C=50，M=50，Y=50，K=100，否则打印出来的黑色油墨不够深，成为灰色，并出现横道，影响喷绘效果。



图 2-42 C=0, M=0, Y=0, K=100 通道镂空效果

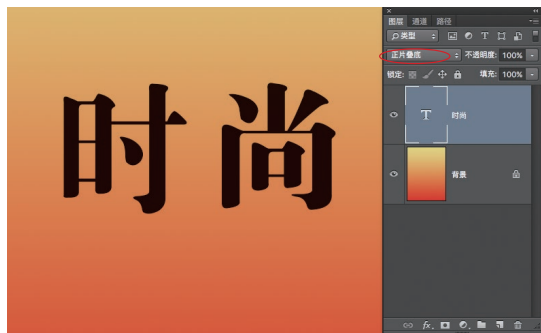


图 2-43 将图层混合模式设置为正片叠底



图 2-44 正片叠底的通道效果

9. 渐变

使用 Photoshop 中的渐变工具可以在画面中绘画出多色渐变，渐变工具自带少量的渐变色，可以选择渐变面板右上角的添加工具来添加，如图 2-45 所示。也可以在专业的网站中下载渐变色，添加到渐变面板中。例如，在 <http://www.68ps.com/gongju/jianbian.asp> 网站下载经典红褐色渐变 gj160223_4.grd (图 2-46)。在渐变菜单中选择载入渐变 gj160223_4.grd，即可将该渐变添加到渐变面板中，如图 2-47 所示。渐变面板可自行编辑，如在属性中选择线性渐变、径向渐变、角度渐变、对称渐变、菱形渐变等多种形态。图 2-49 至图 2-51 所示为不同网站的渐变下载界面。

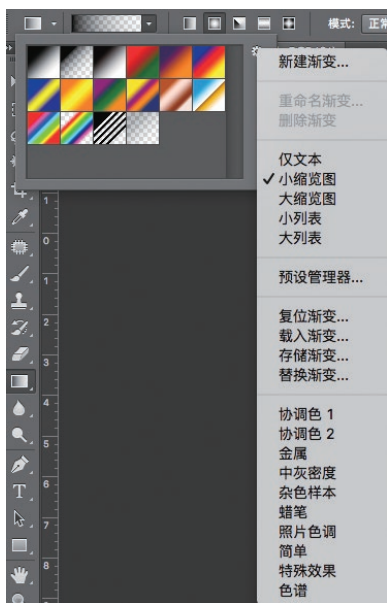


图 2-45 渐变面板



图 2-46 经典红褐色渐变

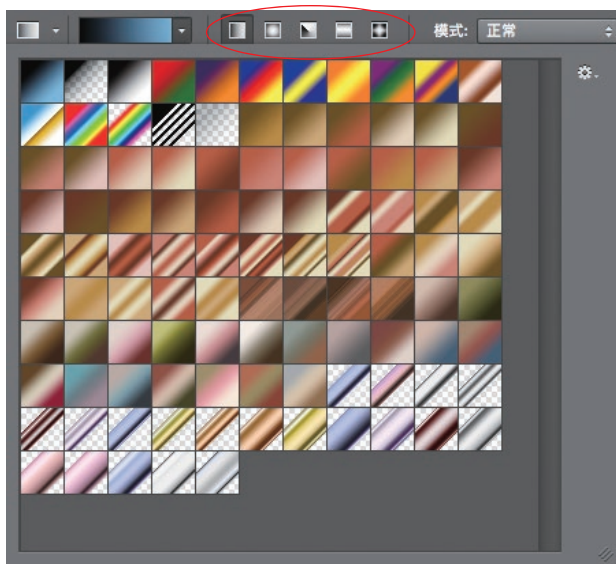


图 2-47 添加后的渐变面板



图 2-48 渐变编辑器面板

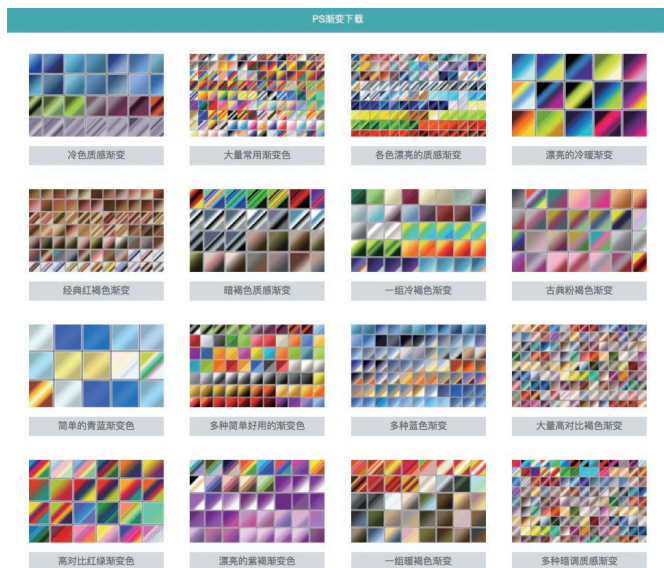


图 2-49 PS 联盟 (http://www.68ps.com) 渐变下载界面

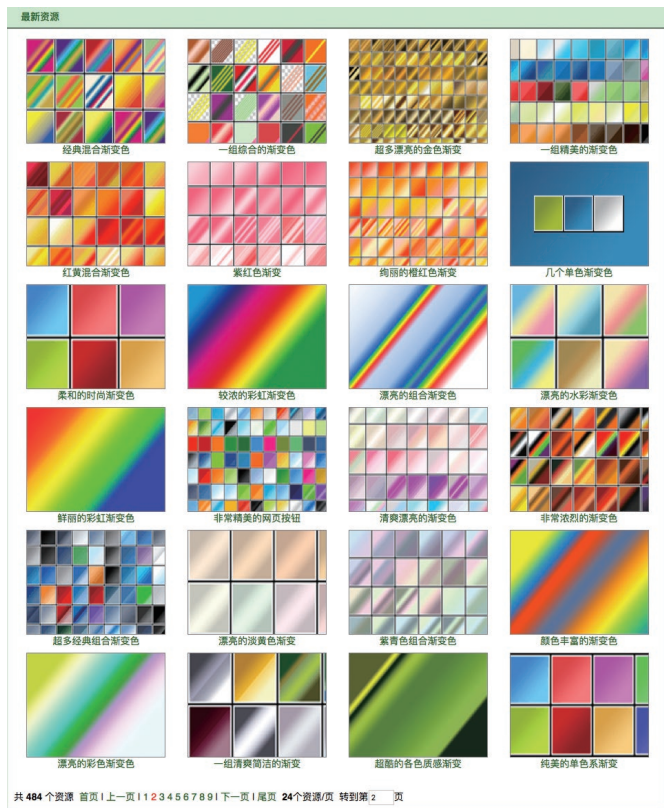


图 2-50 S123 (http://www.ps123.net) 渐变下载界面

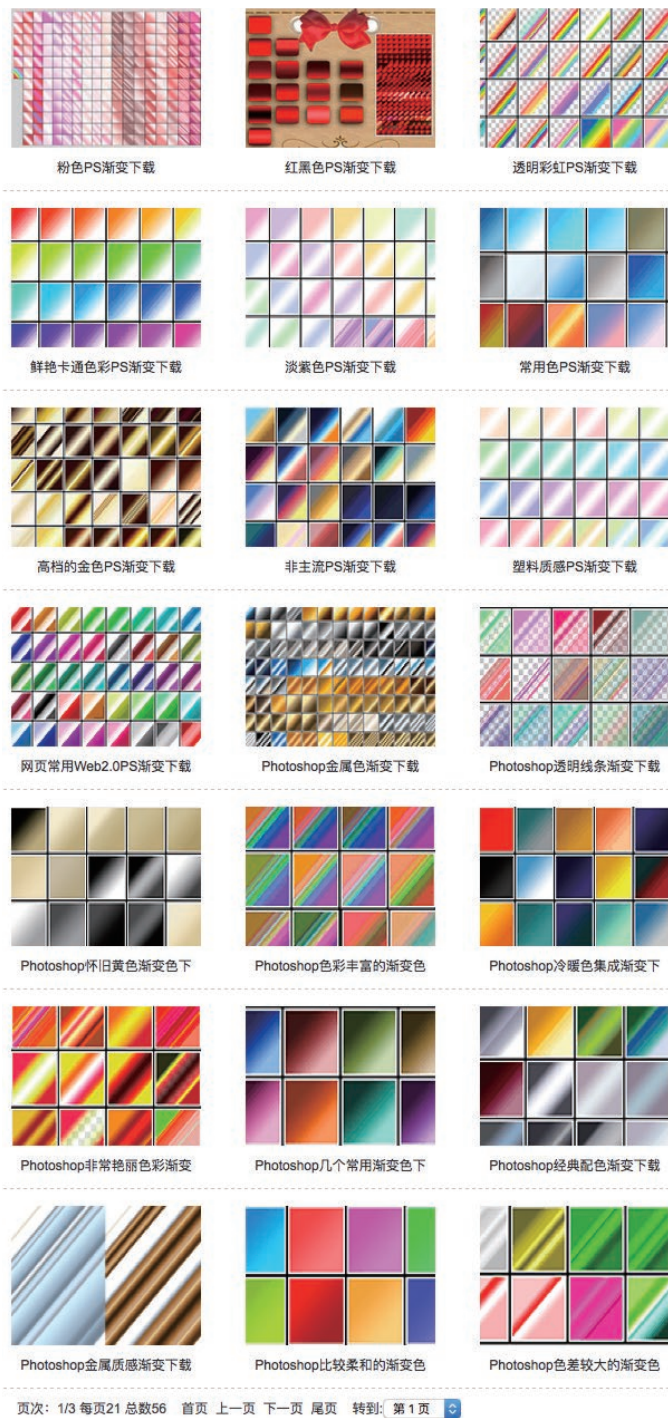


图 2-51 素材天下 (http://www.sucaitianxia.com) 渐变下载界面

在渐变编辑器中，用户也可以自己制作渐变颜色。例如，制作红至半透明、玫红至蓝色的径向渐变效果。首先单击颜色调出设置对话框，调整左边颜色为红，中间添加玫红并将不透明度调整为 50%，右边添加蓝色（图 2-52），在图 2-53 上斜拉渐变色，其效果如图 2-54 所示。图 2-55 与图 2-57 配套，图 2-56 与图 2-58 配套。

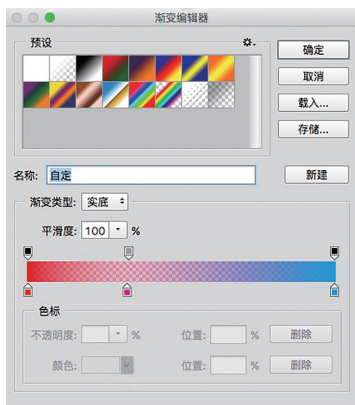


图 2-52 渐变色颜色调试面板 1



图 2-53 制作渐变颜色示例图片



图 2-54 斜拉渐变色效果 1

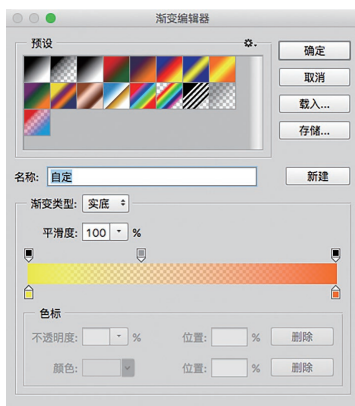


图 2-55 渐变色颜色调试面板 2



图 2-57 斜拉渐变色效果 2



图 2-58 斜拉渐变色效果 3

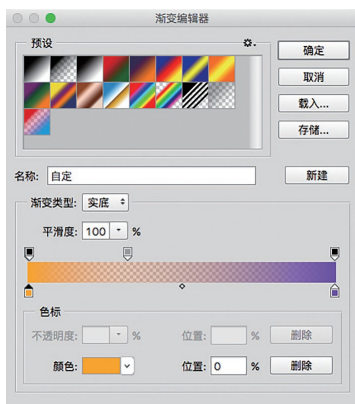


图 2-56 渐变色颜色调试面板 3

10. 样式

Photoshop 中有很多漂亮的样式，这些样式运用在设计中可以使设计工作事半功倍。例如，我们可以对绘画的矢量图形添加这些样式，如特效字，网页设计中的一些按钮、界面中的图标等。

对于画好的图形 [图 2-59 (a)], 若选择图 2-60 中第五行的第一个样式，则其最终效果如图 2-59 (b) 所示。

也可以在网络上下载一些特殊的样式效果，在 Photoshop 中直接单击样式窗口左上角，载入样式，找到下载的样式包，即可添加至样式面板中，如图 2-61 和图 2-62 所示。

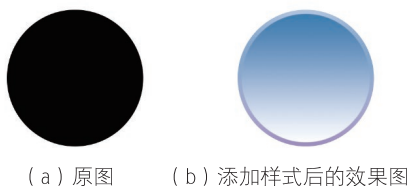


图 2-59 为图形添加样式效果

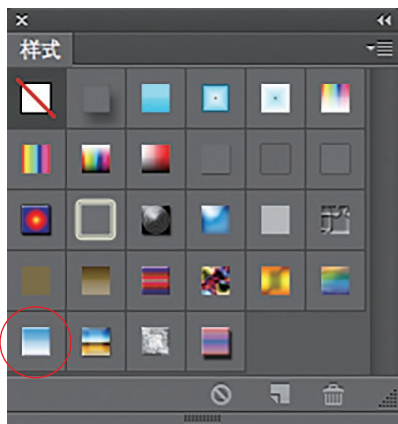


图 2-60 样式面板

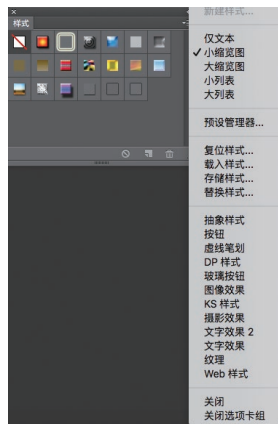


图 2-61 添加样式面板

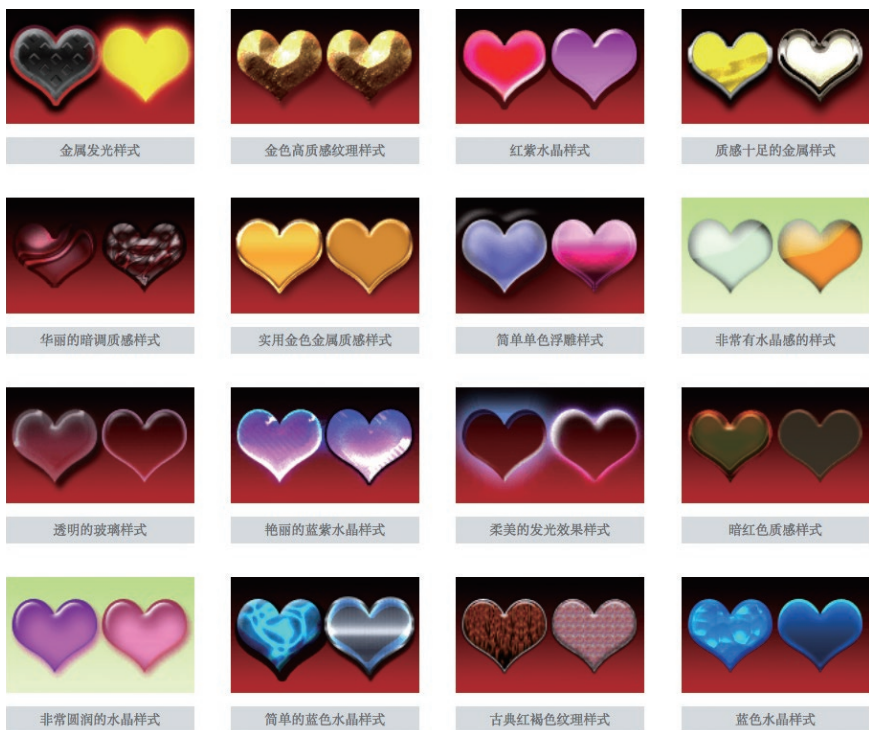


图 2-62 PS 联盟样式下载界面

四、实践课程

1. 练习一：鸢尾花手绘

(1) 按下 Ctrl+N 快捷键，新建一个颜色模式为灰度、白色背景的文件，如图 2-63 所示。将扫描到电脑上的手绘稿在 Photoshop 中打开，或者直接在 Photoshop 中用画笔工具 (B) 起稿，如图 2-64 所示。新建灰度模式是为了保证只有一个通道，方便复制到四色中。



图 2-63 新建颜色模式为灰度、白色背景的文件



图 2-64 鸢尾花的手绘稿

(2) 将完成的灰度手绘稿复制至四色图层中，按 Ctrl+A 快捷键全选，按 Ctrl+C 快捷键复制。按 Ctrl+N 快捷键新建一个颜色模式为 CMYK 颜色、白色背景的文件，如图 2-65 所示。单击通道面板，选择黑色通道，按 Ctrl+Shift+V 快捷键原位粘贴，将灰度的手绘稿复制到黑色通道里，如图 2-66 所示。选择图层面板，将混合模式设置为正片叠底，如图 2-67 所示。



图 2-65 新建颜色模式为 CMYK 颜色、白色背景的文件



图 2-66 将灰度的手绘稿复制到黑色通道里

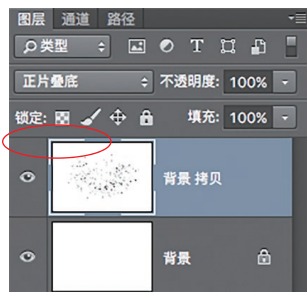


图 2-67 将混合模式设置为正片叠底

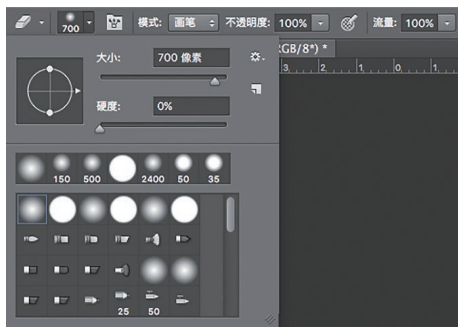


图 2-68 橡皮擦工具设置面板



图 2-69 用橡皮擦工具涂抹虚化

(4) 按 Ctrl+H 快捷键将选区隐藏, 新建一个图层, 选取浅粉色, 选择画笔工具 (B), 其设置如图 2-70 所示。用画笔涂抹绽开的花瓣, 将绽开的花瓣做出渐变, 如图 2-71 所示。选取蓝紫色, 画笔工具设置如图 2-72 所示, 新建一层, 对花瓣部分进行刻画, 如图 2-73 所示。

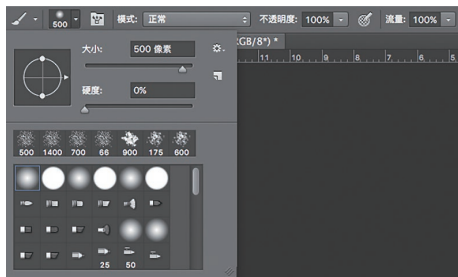


图 2-70 画笔工具设置面板 1



图 2-71 鸢尾花瓣的渐变效果

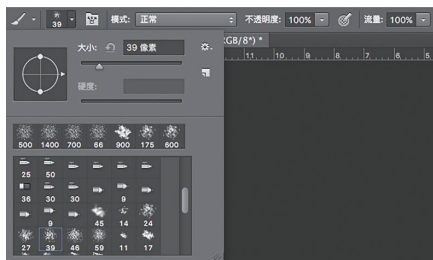


图 2-72 画笔工具设置面板 2



图 2-73 鸢尾花瓣的渐变细节

(5) 新建图层, 选取红色, 选择画笔工具 (B), 刻画花蕊部分, 如图 2-74 所示。新建图层, 选取相应颜色, 选择画笔工具, 刻画花茎部分, 如图 2-75 所示。



图 2-74 刻画花蕊部分



图 2-75 刻画花茎部分



(6) 制作背景。新建图层，并置于最底层，选择椭圆工具 (L)，调整弧度，选择画笔工具 (B)，选择浅绿色，在椭圆选区里涂抹，如图 2-76 所示。也可以再新建图层，选择不同的画笔效果，在花的下方反复涂抹，即完成了一幅插画作品，如图 2-77 所示。



图 2-76 鸢尾花背景部分



图 2-77 鸢尾花手绘的最终效果

2. 练习二:Happy Acres 插画绘制

(1) 按 Ctrl+N 快捷键, 新建白色背景的文件, 并新建透明图层, 在透明图层上用画笔工具 (B) 起线描稿, 如图 2-78 所示。



图 2-78 线描稿

(2) 新建图层 1, 以后的颜色皆填充在此层。将图层 1 置于线描稿的底层, 把线描稿图层设置为正片叠底混合模式, 并锁定线描稿图层, 使线描稿处于被保护状态。在图层 1 上选择油漆桶工具 (G), 设置为棕色, 将“消除锯齿”“连续的”“所有图层”三个复选框选中, 在头发部位单击填充头发颜色; 继续用这种方式填充, 如图 2-79 所示, 再添加背景色, 如图 2-80 所示。

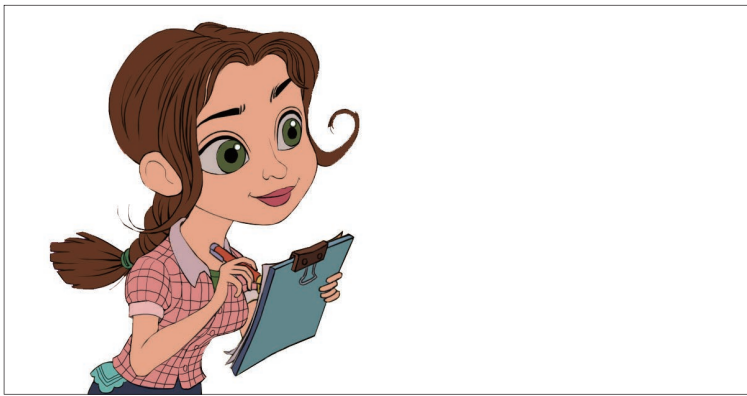


图 2-79 填充颜色



图 2-80 添加背景色

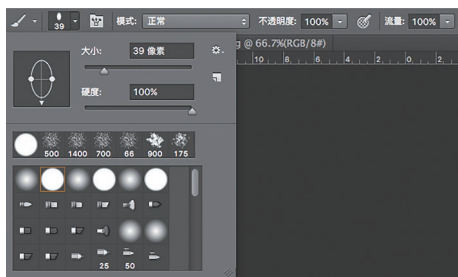


图 2-81 画笔设置面板

(3) 新建图层 2, 选择画笔工具 (B), 根据个人喜好调整画笔的角度和圆度, 如图 2-81 所示。在基础颜色上将头部塑造出立体感, 如图 2-82 所示。

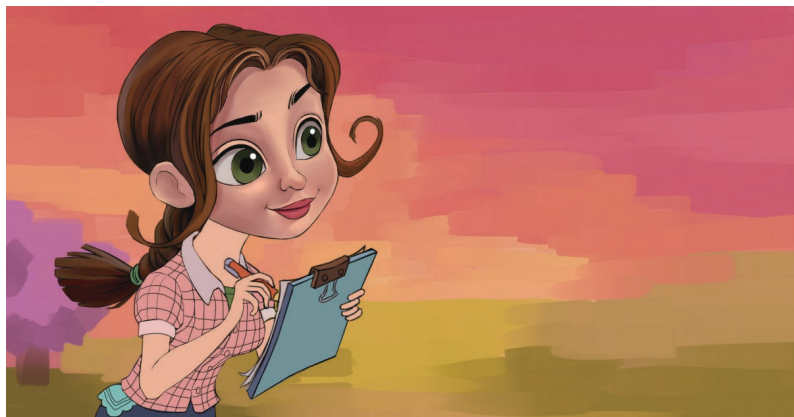


图 2-82 塑造人物头部立体感

(4) 继续选择画笔工具 (B), 将身体的部分塑造出立体感, 如图 2-83 所示。新建图层 3, 并置于线描稿的顶层, 以后的绘画会逐步将线描稿遮挡上。选择画笔工具 (B), 进一步塑造人物细节的立体感, 如图 2-84 所示。

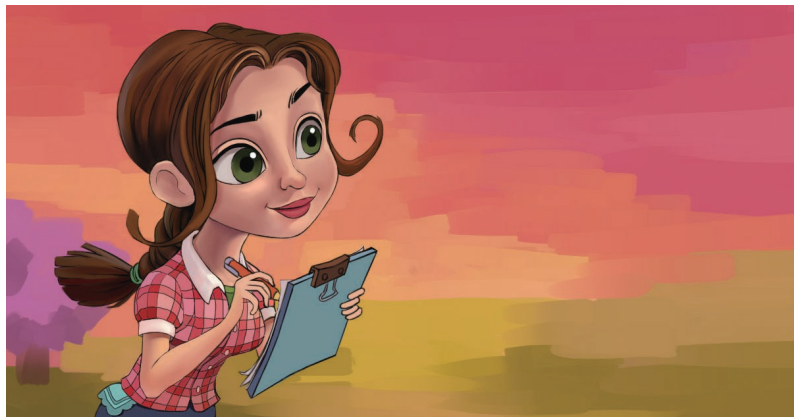


图 2-83 塑造人物身体的立体感

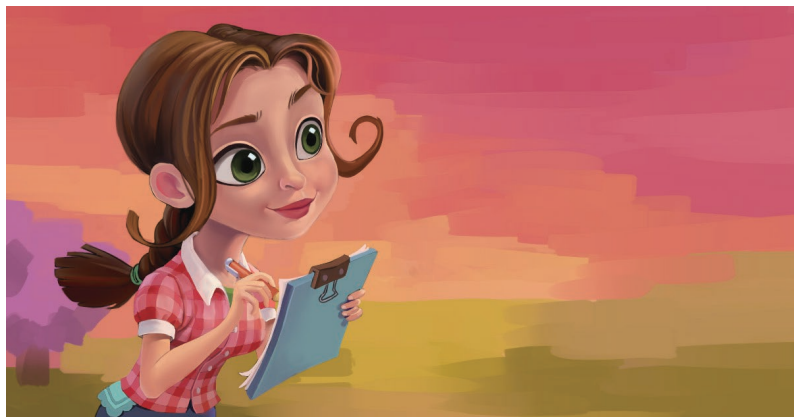


图 2-84 塑造人物细节的立体感

(5) 新建图层 4, 选择画笔工具 (B), 细致刻画头发的部分, 如图 2-85 所示。
新建图层 5, 选择画笔工具 (B), 细致刻画人物, 加上亮部、高光, 如图 2-86 所示。

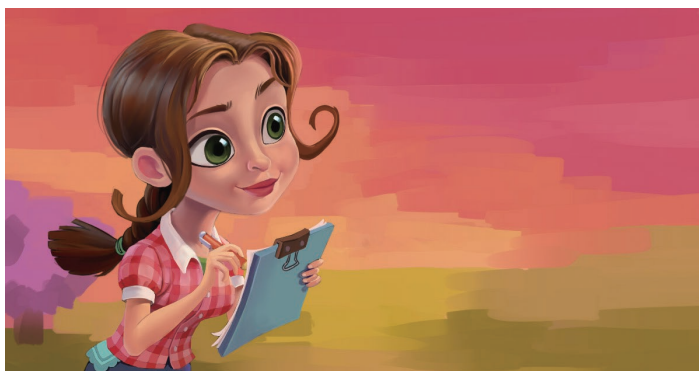


图 2-85 刻画人物头发

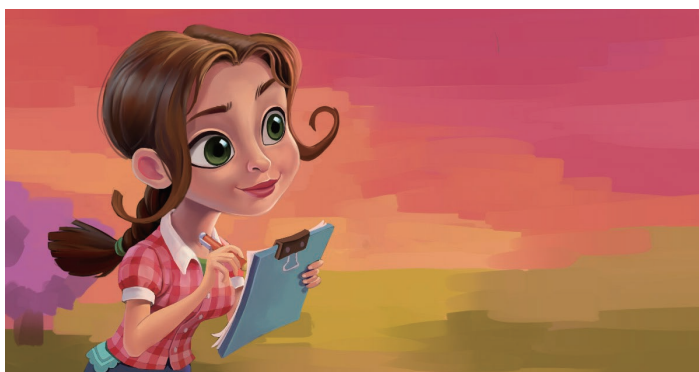


图 2-86 刻画人物细节

(6) 新建图层, 细致绘制环境色, 最终绘制效果如图 2-87 所示。



图 2-87 Happy Acres 的最终绘制效果



五、相关网站

1. 优秀网站

1) 国外插画网站

www.alexgerasev.com
www.aaronjasinski.com
www.anthony-hibbert.com
www.chrismarspublishing.com
www.celiacalle.com
www.christinehaberstock.com
www.claremackie.com
www.claytonbrothers.com
www.chrisroth.net
www.carladaly.com
www.cgsociety.org
www.devondevereaux.com
www.dkseldon.com
www.davegraphics.com
www.diterlizzi.com
www.debdrex.com
www.deviantart.com
www.fluxfire.com
www.folioplanet.com
www.folioart.co.uk
www.gric.athome_frame.htm
www.garytaxali.com
www.gabriellebakker.com
www.holytrousers.com
www.hdrescher.com
www.illustrationweb.com
www.illustrationworks.com
www.jamesjean.com
www.jimpailot.com
www.julietteborda.com
www.jonfoster.com
www.juliadeakin.com
www.kurthalsey.com

www.koeb.com
www.kristenthiele.com
www.krkland.comgallery
www.lasperanza.com
www.lestoil.netbc
www.laughing-stock.com
www.maggietaylor.com
www.marshawwhite.com
www.markryden.compaintings
www.michaelgaydos.com
www.mitchgreenblatt.com
www.mypetskeleton.com
www.melindabeck.com
www.molitorious.com
www.michaelphipps.net
www.morgangaynin.com
www.morgangaynin.com
www.notkeren.com
www.nadinetakvorian.com
www.picturedance.com
www.puddnhead.com
www.reppeteaux.com
www.russwillms.com
www.rashworks.com
www.shaunnapeterson.com
www.scotthutchison.com
www.scottradke.com
www.veraanderson.com
www.vomitus.com
www.wingedrobots.com
www.whitneysherman.com
www.willterry.com
www.zocolo.com

2) 国内插画网站

中国插画联盟 www.69ps.com
 视觉同盟 www.visionunion.com
 手绘 100 网 www.hui100.com
 绘宝网 www.hvbao.com
 中国 POP 艺术网 www.popart.cn

插画中国 www.chahua.org

CG 部落 www.cgbolo.com

CG 中国 www.cgchina.net

火星时代 edu.hxsd.com

涂鸦王国 www.pooocg.com

插画家园 www.13cg.com

创意人插画 chuangyiren.cn

798 www.qijiuba.com

3) 摄影网站

POCO 摄影网 photo.poco.cn

色影无忌 www.xitek.com

蜂鸟 www.fengniao.com

中国摄影在线 www.cphoto.net

橡树摄影网 www.xiangshu.com

佳友在线 www.photofans.com

中国摄影 www.cphoto.com.cn

迪派影像 www.dpnet.com.cn

新摄影 www.nphoto.net

中国摄影家协会 www.chinaphotocenter.com

火神网 www.huoshen.com

中国婚纱摄影网 www.wedchina.com

天下摄影 www.yupoo.com

CDD www.cdd.cn

中国摄影师网 www.esys.cn

中国网络摄影 www.chinaphotography.com

黑光网 www.heiguang.com

青蛙摄影 www.chyangwa.com

正黑视觉 www.black100.cn

大众摄影 www.pop-photo.com.cn

中国摄艺网络 www.52ce.com

乐凯 www.luckyfilm.com

4) 论坛

视觉论坛 forum.chinavisual.com

七色鸟设计空间 www.colorbird.com

5DS 论坛 www.5ds.com

billwang 论坛—视觉传达版 bbs.billwang.net

Corel 中国—绝对原创版 www.corelcn.com

X 设计联盟 www.cnxdu.com

天涯论坛 www.tianya.cn

中国 Photoshop 联盟 www.photoshopcn.com

大家论坛 club.topsage.com

中国第一设计论坛 www.de-bbs.com

CG 艺术共和国 bbs.cguse.com

中国手绘同盟论坛 bbs.shouhui119.com

2. 优秀设计师网站

澳大利亚设计师 Tucker Barrie www.barrietucker.com

匈牙利著名设计师 Orosz Istvan www.utisz.net

俄罗斯设计师 Logvin Andrey www.logvin.com

美国图钉工作室 Chwast Seymour www.pushpininc.com

美国设计师 Glaser Milton www.miltonglaser.com

日本设计师三木健 Ken Miki www.ken-miki.net

黄炳培又一山人 www.anothermountainman.com

意大利设计师 Franco Balan www.ideographia.com

日本佐藤卓设计事务所 Satoh Taku www.tsdo.jp

永井一正（日本设计中心）Nagai Kazumasa www.ndc.co.jp

丹麦设计师 Nygaard Finn www.finnnygaard.com

法国设计师 Baldinger Andre www.ambplus.com

日本田野风设计师 sun-ad www.sun-ad.co.jp

长友启典 k2-d www.k2-d.co.jp

西班牙设计师 Mariscal Javier www.ruizcompany.com

美国设计师 April Greiman www.aprilgreiman.com

www.mirohristov.com

www.simpleart.com.ua

www.ploc.co.uk

www.jamesgarner.co.uk

www.ralphmillard.com

www.designembraced.com

www.meandmyaaa.com

www.marklawrencedesign.com

www.ryantodd.com

www.jasperaarts.com

graylabel.co.uk

ryanscherf.net

work.igeekify.com