

<<Adobe Photoshop CS4图>>

图书基本信息

书名：<<Adobe Photoshop CS4图像设计与制作技能实训教程>>

13位ISBN编号：9787030280954

10位ISBN编号：7030280954

出版时间：2010-5

出版时间：科学出版社

作者：胡文学，钟星翔 编著

页数：311

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

Adobe公司作为全球最大的软件公司之一，自创建以来，从参与发起桌面出版革命到提供主流创意软件工具，以其革命性的产品和技术，不断变革和改善着人们思想和交流的方式。今天，无论是在报刊、杂志、广告中看到的，或者是从电影、电视及其他数字设备中体验到的，几乎所有的图像背后都打着Adobe软件的烙印。

不仅如此，Adobe主张的富媒体互联网应用（Rich Internet Applications，RIA）——以Flash、Flex等产品技术为代表，强调信息丰富的展现方式和用户多维的体验经历——已经成为这个网络信息时代的主旋律。

随着像Photoshop、Flash技术不断从专业应用领域“飞入寻常百姓家”，我们的世界将会更加精彩。

“Adobe中国教育认证计划”是Adobe中国公司面向国内教育市场实施的全方位的数字教育认证项目，旨在满足各个层面的专业教育机构和广大用户对Adobe创意及信息处理工具的教育和培训需求。启动10年来，Adobe公司与国内教育合作伙伴一起，成功地推进了Adobe软件技术在中国各个行业的技术普及，并为整个社会培养了大量的数字艺术人才。

近年来，随着中国经济的不断发展，社会对人才的需求数量越来越多，对人才需求的水平也越来越高。

国家也调整了教育结构，更加强调职业教育的地位，更加强调学生的实际工作能力的培养，并提出了“以就业为核心”、“以企业的需求为导向”是职业教育的根本出发点的基本思路。

全国各级院校也在教育部的指导下，正在全面开展教育模式的改革，因此对教材也提出了新的要求。

为了满足新形势下的教育需求，我们组织了由Adobe技术专家、资深教师、一线设计师以及出版社教材策划人员共同组成的教育专家组负责新模式教材的开发工作。

教育专家组做了大量调研工作，走访了全国几十所高校，并与“智联招聘”一起对上百家招聘企业进行了针对性调研，在充分了解企业对招聘人才的核心要求与院校教育的实际特点的基础上，最终形成了一套完整的实训教育思路，并据此开发了这套“技能实训教材”。

本套教材重在系统讲解由“软件技术、专业知识与工作流程”组成的三维知识体系，以帮助学生在掌握软件技能的同时，掌握一线工作需要的实际工作技能，达到企业招聘员工要求的就业水平。

、我们希望通过Adobe公司和Adobe中国教育认证计划的努力，不断提供更多更好的技术产品和教育产品，在推广Adobe软件技术的同时，也推行全新的教育理念，在教育改革中与大家一路同行，共同汇入创意中国腾飞的时代强音之中。

内容概要

本书是一本“面向工作流程”的经典之作，通过讲解真实商业设计作品的制作方法，把实际生产中容易出现的问题提出并做详细解答。

本书共分12个模块，每个模块的结构分为模拟制作任务、知识点拓展和独立实践任务3部分。

模拟制作任务让学生体会作品的设计流程，培养学生的兴趣；知识点拓展能让学生更加详细地学习到软件知识和专业知识，使知识体系系统化；独立实践任务可充分发挥学生的动手主动性，培养学生独立的工作技能。

知识点拓展与模拟制作任务的步骤相呼应，让学生灵活地从“做中学”，并从“学中做”。

本书内容丰富，采用双线贯穿，一条以选取的具有代表性的商业作品为组织线索，包括网站配图、海报、单页、挂历、手提袋、杂志封面、折页、请柬、门票和包装盒等；另一条以软件知识为组织线索，包括钢笔工具、色彩范围命令、批处理功能、图层、通道、蒙版、滤镜和色彩调整等。

本书可作为各大中专院校“数字媒体艺术”专业的教材，也可作为从事设计印刷行业的自学者的参考用书。

书籍目录

模块 1 设计制作电脑桌面壁纸模块 2 设计制作网站配图模块 3 设计制作Jeep汽车写真作品模块 4 设计制作音乐盛典宣传海报模块 5 设计制作摄影机构宣传单项模块 6 设计制作境象公司挂历封面 模块 7 设计制作唯美传媒手提袋 模块 8 设计制作《环球体育》杂志书卦模块 9 设计制作海洋公园宣传折页模块 10 设计制作贝壳岛景区请柬模块 11 设计制作音乐节门票模块 12 设计制作数码相机包装盒

章节摘录

因此光源是指能在可见光谱内发出大量光子的物体。

除了非常鲜艳的绿色和红色激光外，很少能看到只有相同波长的光子产生的光，也就是光通常都是由不同波长的光子组成。

纯白的光包含了可见光谱中相等数量的所有波长的光子。

(2) 物体 当光子向空间传播的过程中到达某个物体的表面时，将以某种形式进入物体表面的原子中，然后重新出来。

当光与物体表面原子相互作用时，物体吸收了一些波长的光，并反射了其余波长的光。

因此物体颜色的产生是由于其吸收和反射光的缘故。

(3) 观察者 观察者是3个要素里最为复杂的一个。

当光子被物体反射后到达观察者的眼睛，进而到达视网膜，于是形成了颜色。

人眼中的视网膜上有两类感光细胞（这些神经细胞也称为感受器）。

一种称为杆体细胞，提供弱光环境下的视觉，在强烈太阳光下不起作用；另一种称为锥体细胞，它在明亮环境下发挥作用。

锥体细胞又分为3种类型，一种只对长波长的光有反应，一种对中波长的光有反应，还有一种只对短波长的光有反应。

锥体细胞的这3种类型也分别称为感红锥体细胞、感绿锥体细胞和感蓝锥体细胞。

2. 加色三原色和减色三原色 正是由于人眼这种三色（RGB）感受器的特性，产生了三色学说，三色学说的重要性体现在仅仅使用适当的3种基本色光相加就能模拟出几乎任何颜色，也就是RGB的色光加色法，RGB也称为色光三原色。

两种原色（RGB的任意两种）是无法复制出所有的颜色；而4种颜色则没有必要。

加色三原色对应的就是减色三原色——青品黄（CMY），它们的主要作用是减去来自白光光源的某些波长。

人们发现当印刷时用定量的青品黄油墨混合，可以按比例吸收三原色波长的光，如青色吸收红光反射蓝绿光，黄色吸收蓝光反射红绿光，品色吸收绿光反射红蓝光，人们也将这种CMY吸收RGB的对应关系叫做互补色（也叫相反色）的关系。

理论上当青品黄到达最大值时，能将所有的光全部吸收，物体呈现黑色，但是由于油墨的纯度和成本因素，在CMY的油墨中又加上了黑色油墨（K），就是印刷中最常见的称谓——CMYK。

彩色印刷中不可能为每种颜色对应一种油墨，一张图片可能有成千上万种颜色，使用成千上万种油墨来印刷，成本是无法承受的，实际生产中只使用CMYK 4种油墨就可以混合出大多数的颜色。

编辑推荐

一个核心特点：书中案例选自公司的实际产品，并且将其制作为成品，可供教师在课堂上展示，帮助学生理解实际工作中的要求。

二元教学目标：教学生不仅学会如何做，而且能够正确做，达到就业岗位要求。

三维知识体系：软件技术+专业知识+工作流程，三维知识通过案例系统讲解。

智联招聘热门岗位入职技能推荐教程。

教学资源说明：学生资源：随书光盘包括全部案例素材和教学视频。

教师资源：《Adobe Photoshop CS4图像设计与制作技能实训教程》有配套的教师专用教学参考书、练习素材、电子课件及实训教学包（包括书中案例成品、实景拍摄的从设计到印刷全流程工作场景视频、生产使用的胶片，以及PS版、烫金版、UV版等多种版材）：采用《Adobe Photoshop CS4图像设计与制作技能实训教程》作为教材的院校或培训机构，如果需要以上教师资源可与我社联系。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>