

## <<Photoshop平面设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Photoshop平面设计>>

13位ISBN编号：9787508458960

10位ISBN编号：7508458966

出版时间：2008-10

出版时间：水利水电出版社

作者：周仲文，陈宇 主编

页数：280

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>

## &lt;&lt;Photoshop平面设计&gt;&gt;

## 前言

初学平面设计的人往往有这样的体会：看着漂亮的效果不知道怎么上手制作，心中构思好的设计不知道如何完成，在制作的过程中发现和预想的目标越来越远。

别人看似不起眼的作品却得到客户的认可，自己花了很多时间却进展不大……。

针对这些问题，笔者在总结了多年教学经验的基础上，编写了这本专门针对平面设计初学者的书。

本书将技术和艺术完美结合，让读者在学习软件的过程中掌握设计的真谛。

常用的计算机平面设计软件一般分为三类：第一类是图形设计软件，主要有CorelDRAW、AutoCAD等；第二类是图像处理软件，具有代表性的是Photoshop、CorelPAINT和Painter等；第三类是排版软件，如Pagemaker、Quack等。

有些软件的功能介于图形设计和图像设计之间，如Illustration、CorelDRAW等也兼具图形设计和图像处理功能。

在平面静画设计中，比较普遍使用的是CorelDRAW软件，但在图像设计软件方面首推Photoshop软件。

Photoshop软件在图像处理方面的功能非常强大，尽管Photoshop是依托于苹果机开发的，但是一直同时发布Pc版软件，而CorelDRAW软件在图像处理方面的功能，近年来也在逐渐接近Photoshop。

所以，关于计算机平面设计软件的学习，我们主张重点学习Photoshop。

但由于Photoshop的功能十分强大，所以只能选择主要的功能和命令介绍给读者，对一些深入的功能，读者可查找有关软件的专门书籍作为补充。

本书针对初学者的实际情况，从基础入手，深入浅出地讲述了Photoshop CS3的主要功能和用法。在内容安排上尽量做到易读易懂，通过大量典型范例的详细分析引导读者逐步熟悉软件中各个绘图和编辑工具的使用，掌握图形、图像设计方法。

作者结合多年从事媒体设计开发和课堂教学实践经验，归纳总结出许多实用性技巧和方法，使读者能在较短时间内掌握软件的基本用法。

本书偏重于平面设计工作岗位使用知识和技能的训练，突出工作岗位的应用特点，综合性强。

一方面，本书通过经典范例，全面讲述Photoshop软件在工作中的交互应用，根据作者多年的实践经验，介绍范例设计制作过程，使读者不仅能熟知平面设计知识和设计工作流程，同时还能掌握Photoshop CS3软件的操作技巧与关键技法。

另一方面，本书自始至终紧扣实际设计工作，重点介绍了VI、广告、手提袋、包装盒等设计制作的理论知识和实现过程。

在范例讲解中介绍了设计构思、设计制作要点等知识，然后在具体操作步骤中穿插知识链接、关键技法、重要提示等内容。

## <<Photoshop平面设计>>

### 内容概要

本书是为帮助学习Photoshop CS3或具有一定基础的读者更好地完成平面设计工作而编写的。因此，本书在内容安排上，根据学习的难易程度，由简到繁、由易到难地将平面设计相关的基础知识、处理技巧、设计案例及相关技术资料有机地结合起来，通过循序渐进、深入浅出地讲解，以使读者真正运用Photoshop CS3去解决平面设计中的实际问题，了解平面设计工作流程及作品设计的思维方式，更好地完成平面设计工作。

本书共分9章，主要内容包括计算机平面设计概述、Photoshop CS3基本操作、Photoshop CS3基本工具使用、包装设计、特效文字设计、底纹和壁纸设计、Photoshop CS3高级使用技巧、VI设计、广告设计

。主要以平面广告设计人员在实际工作中经常遇到的典型设计作品为例，通过剖析和讲解，系统地介绍了Photoshop CS3常用工具和菜单命令的使用方法以及综合运用多种功能解决实际问题的技巧。

每个范例的制作过程都给出了详细的操作步骤，读者只要根据提示一步步操作就可完成每个范例的制作，同时轻松地掌握设计的要领。

本书除了详尽的技巧讲解之外，更着重设计观念的介绍，可作为教师、高校学生和电脑平面设计人员使用，同时也可作为各类平面设计培训班学员的教材及广告公司设计人员的参考读物。

## 书籍目录

前言第1章 计算机平面设计概述 1.1 平面设计基础 1.1.1 计算机图形学的含义 1.1.2 图形图像概念 1.1.3 平面设计基础知识 1.2 计算机图形设计硬件要求 1.2.1 计算机基本配置 1.2.2 常用存储设备 1.2.3 其他存储设备 1.3 计算机图形设计的输入系统 1.3.1 键盘 1.3.2 定位器 1.3.3 扫描仪 1.3.4 其他输入设备 1.4 计算机图形设计的输出系统 1.4.1 显示器 1.4.2 打印机 1.4.3 其他图形输出设备 1.5 小结第2章 Photoshop CS3基本操作 2.1 Photoshop CS3简介 2.1.1 Photoshop CS3启动 2.1.2 认识工作界面 2.2 Photoshop CS3的新特性 2.2.1 Photoshop CS3界面特点 2.2.2 Photoshop CS3菜单变化 2.2.3 Photoshop CS3新增工具和更新功能 2.3 Photoshop CS3的基本应用 2.3.1 使用Photoshop CS3的工具 2.3.2 颜色的设置 2.3.3 历史记录面板 2.4 图像的选取 2.4.1 创建选区 2.4.2 使用选框工具 2.4.3 不规则图像的选取 2.4.4 选区的羽化 2.4.5 选择特定的颜色 2.5 图像的编辑与调整 2.5.1 批量重新命名图像 2.5.2 调整数码图像的大小 2.5.3 图像的裁剪与变换 2.5.4 修复图像 2.5.5 模糊和锐化 2.5.6 加深和减淡 2.6 Photoshop CS3的高级应用 2.6.1 图层的概念 2.6.2 应用图层样式 2.6.3 通道和蒙版 2.7 滤镜使用 2.7.1 滤镜的基本应用 2.7.2 “抽出”滤镜 2.7.3 “液化”滤镜 2.7.4 几种常用滤镜的效果 2.8 小结第3章 Photoshop CS3色彩和工具使用 3.1 色彩调整的基本方法 3.1.1 为图像去色和反相 3.1.2 色调均化和黑白图像 3.1.3 “色调分离”命令 3.1.4 图像的亮度与对比度 3.1.5 平衡图像的色彩 3.1.6 图像“变化”命令 3.2 色彩调整的高级命令 3.2.1 “色阶”命令 3.2.2 调整图像色彩 3.2.3 “曲线”命令 3.2.4 “黑白”命令 3.2.5 “色相/饱和度”命令 3.2.6 “渐变映射”命令 3.2.7 “匹配颜色”命令 3.2.8 “照片滤镜”命令 3.2.9 “阴影/高光”命令 3.3 常用工具的使用方法 3.3.1 使用图像绘制工具 3.3.2 使用图像修复工具 3.4 常用调板的基本功能 3.4.1 导航调板 3.4.2 信息调板 3.4.3 历史记录调板 3.5 小结第4章 装帧设计 4.1 装饰图画 4.1.1 新建画布 4.1.2 创建人物图像 4.2 包装纸设计 4.2.1 新建画布 4.2.2 使用滤镜效果 4.2.3 添加文字效果 4.3 包装盒设计 4.3.1 制作包装封面 4.3.2 制作包装盒袋 4.4 手提袋设计 4.4.1 制作手提袋图案 4.4.2 完成手提袋设计 4.5 产品包装设计 4.5.1 制作文字背景 4.5.2 处理产品素材 4.5.3 处理侧面效果 4.5.4 立体效果处理 4.6 小结第5章 Photoshop CS3高级使用技巧 5.1 纪念币的制作 5.1.1 使用蒙版工具 5.1.2 使用滤镜效果 5.1.3 制作文字效果 5.2 贺卡的制作 5.2.1 制作贺卡背景 5.2.2 制作装饰效果 5.3 合成人物造型 5.3.1 裁取人物图像 5.3.2 进行图像修补 5.4 太空中的地球 5.4.1 制作地球模型 5.4.2 制作泥土效果 5.4.3 制作天空效果 5.5 艺术照的合成 5.5.1 制作照片合成 5.5.2 制作飘浮的白云文字 5.5.3 对图像做深层处理 5.5.4 制作照片的水晶镜框 5.6 小结第6章 底纹和壁纸设计 6.1 墙壁底纹 6.1.1 新建画布 6.1.2 使用滤镜效果 6.1.3 制作裂缝效果 6.2 沙地底纹 6.2.1 新建画布 6.2.2 使用滤镜效果 6.3 迷幻底纹 6.3.1 新建画布 6.3.2 使用滤镜效果 6.4 彩色玻璃底纹 6.4.1 新建画布 6.4.2 使用滤镜效果 6.5 视窗壁纸设计 6.5.1 新建画布 6.5.2 图像调整 6.5.3 绘制背景 6.5.4 图像合成 6.6 广告壁纸设计 6.6.1 新建画布 6.6.2 添加透明边框 6.6.3 添加产品信息 6.7 小结第7章 文字特效 7.1 光芒字 7.1.1 打开素材图片 7.1.2 对文字进行处理 7.2 燃烧字 7.2.1 输入文字 7.2.2 使用滤镜 7.3 浮雕字 7.3.1 新建画布 7.3.2 使用滤镜效果 7.4 熔融字 7.4.1 输入文字 7.4.2 使用滤镜效果 7.4.3 制作文字特效 7.5 沙土字 7.5.1 输入文字 7.5.2 使用滤镜效果 7.6 龟裂字 7.6.1 输入文字 7.6.2 使用光照效果 7.7 小结第8章 VI设计 8.1 品牌标志设计 8.1.1 制作基本图案 8.1.2 完善图形效果 8.1.3 添加文字 8.2 企业名片设计 8.2.1 制作名片背景 8.2.2 添加文字 8.2.3 添加图层样式 8.3 文化衫设计 8.3.1 制作品牌标识 8.3.2 完善标志效果 8.3.3 制作袖标 8.4 小结第9章 广告设计 9.1 广告设计概述 9.1.1 广告设计的概念 9.1.2 平面广告设计的特点 9.2 商品广告设计 9.2.1 制作广告背景 9.2.2 创建气泡形状 9.2.3 制作气泡特效 9.2.4 添加文字特效 9.3 地产广告设计 9.3.1 绘制水墨画 9.3.2 制作水中倒影 9.3.3 制作楼盘标志 9.4 车体广告设计 9.4.1 制作背景 9.4.2 添加商标 9.4.3 完善效果 9.5 公益广告设计 9.5.1 制作背景 9.5.2 渲染场景 9.6 报刊广告设计 9.6.1 制作背景 9.6.2 处理素材图片 9.7 小结

## 章节摘录

**第1章 计算机平面设计概述** 【学习目标】通过本章的学习，要求了解计算机图形学的概念，掌握计算机平面设计的基础知识；掌握图形设计对计算机环境的要求；了解位图图像和矢量图像的概念；掌握计算机图形设计的输入、输出系统基本知识和常用设备。熟悉系统的配置和硬件设备环境，能够建立和选购自己的计算机图形设计系统，为学习相关软件奠定基础。

**1.1 平面设计基础** 1.1.1 计算机图形学的含义 计算机图形学 (computer Graphics, CG) ，是一门研究用计算机来生成和处理图形和图像的科学，是以计算机为平台，由二维、三维和四维 (时间一维) 的图形、图像以及音频等要素组成，形成静态或动态交互的、再现现实或虚拟现实的视听图像和图形艺术。

计算机图形学最初是与计算机辅助设计的应用密切相联的，因此开始时人们通常把计算机图形学仅仅看成是计算机的一类应用。

随着计算机图形新技术的不断发展和计算机应用领域的日益广泛，计算机辅助设计与计算机辅助制造 (CAD/CAM) 成为20多年来计算机图形学应用得最广泛的一个领域。

利用计算机图形学技术对机械、电子、建筑、服装等工业产品进行设计、分析与制造，能够将复杂对象的外部或内部构造、全部或局部结构，像实物一样精确地展示在设计者面前，同时借助于计算机快速和准确地运算对其构造或结构进行修改，直至满意，达到所需的目标。

这样一种人机交互处理技术具有人工或其他技术所不可替代的优越性，在飞机、船舶、汽车、机床等的几何结构、外形设计，集成电路和印刷电路版的逻辑、电路设计，建筑结构和房屋设计等领域应用得相当广泛。

除了CAD/CAM，以外，计算机图形学的应用领域，还包括地质、海洋、气象、石油、矿业、人口统计等的图形描绘；在科学研究中的应用如过程控制、动画制作与系统模拟、美术创作和广告设计、计算机辅助教学与训练、医学研究等，甚至计算机硬件设备制造和软件开发过程本身也都看到计算机图形学的应用。

例如在操作系统、程序设计语言、数据库、人工智能等领域，都能够看到计算机图形学技术的应用。因此可以说，计算机图形学现在已经成了计算机科学的一个重要分支。

有人称计算机图形学的视觉效果为电脑美术，然而，计算机图形学发展到今天，已经无法用“电脑美术”来简单概括这一视听事物了。

也有人将计算机图形学的视觉称之为“新媒体”，在计算机技术日新月异的今天，所谓的“新”也只是相对的。

还有人将计算机图形学称之为“多媒体”，顾名思义是能同时处理许多信息的意思。

媒体是交流和传播信息的工具，是一种载体，是约定俗成的一个概念，是诸如报纸、广播、电视等传播信息的载体，媒体本身只是一种无生命力的物理存在，而不是一种具有强烈艺术感染力的视觉艺术形式、现象、效果或者作品，是与计算机图形学完全不同的两个概念。

所以，用“多媒体”来描述那类以计算机为平台的视觉艺术形式、效果与作品是不准确的。

## <<Photoshop平面设计>>

### 编辑推荐

《Photoshop平面设计》除了详尽的技巧讲解之外，更着重设计观念的介绍，可作为教师、高校学生和电脑平面设计人员使用，同时也可作为各类平面设计培训班学员的教材及广告公司设计人员的参考读物。

## <<Photoshop平面设计>>

### 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>