

<<边用边学Photoshop&Illus>>

图书基本信息

书名：<<边用边学Photoshop&Illustrator平面设计>>

13位ISBN编号：9787115265838

10位ISBN编号：7115265836

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：王维，李秋菊 编著

页数：222

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>

## <<边用边学Photoshop&Illus>>

### 内容概要

本书以Photoshop CS3和Illustrator CS3为平台，讲述了Photoshop CS3和Illustrator

CS3在图像处理与设计方面的相关知识和典型应用。

全书共12章。

第1章主要介绍了平面设计的基础知识。

第2章～第6章主要介绍了Photoshop

CS3的相关知识，主要包括Photoshop

CS3的基础操作，选择、绘制和修饰图像，使用图层、蒙版和通道，应用路径和文字以及调整图像与应用滤镜。

第7章～第10章主要介绍了Illustrator

CS3的相关知识，主要包括Illustrator

CS3的基本操作，创建与编辑图形，应用文字与图表工具以及使用混合和滤镜。

第11章～第12章介绍了杂志设计和笔记本电脑广告设计两个综合实例的设计与制作。

本书在讲解时采用了案例教学法，先举例讲解，再补充和总结相关知识，真正做到“边用边学”。在知识讲解完成后，通过“应用实践”不仅可以巩固所学知识，还可以掌握将所学知识灵活应用于相关行业的方法，提高分析问题、解决问题的能力，达到学以致用目的。

同时每章最后提供了大量习题，主要有选择题和上机操作题，供读者练习巩固。

本书可作为各类院校和企业的培训教材，也可作为各类培训班的教学用书，还可以作为使用Photoshop和Illustrator进行图像处理与设计的相关人员的学习参考书。

书籍目录

第1章 平面设计的基础知识

1.1 位图与矢量图

1.1.1 位图

1.1.2 矢量图

1.2 像素与分辨率

1.2.1 像素

1.2.2 图像分辨率

1.2.3 屏幕分辨率

1.2.4 输出分辨率

1.3 色彩模式

1.3.1 CMYK模式

1.3.2 RGB模式

1.3.3 其他图像色彩模式

1.4 文件格式

1.4.1 PSD和AI格式

1.4.2 TIF(TIFF)格式

1.4.3 JPEG和EPS格式

1.5 页面设置和出血

1.5.1 在Photoshop中设置页面

1.5.2 在Illustrator中设置页面

1.5.3 在Photoshop和Illustrator中设置出血

1.6 平面设计的相关软件

1.6.1 Photoshop软件用途和功能

1.6.2 Illustrator软件用途和功能

1.6.3 其他软件用途和功能

1.7 练习与上机

第2章 Photoshop CS3的基本操作

2.1 认识Photoshop CS3工作界面

2.1.1 标题栏

2.1.2 菜单栏

2.1.3 工具箱

2.1.4 工具属性栏

2.1.5 控制面板组

2.1.6 图像窗口

2.2 图像文件的基本操作

2.2.1 新建图像文件

2.2.2 置入图像文件

2.2.3 打开和排列图像文件

2.2.4 存储和关闭图像文件

2.2.5 缩小与放大图像

2.2.6 打印图像

2.3 Photoshop CS3的基本设置

2.3.1 设置前景色和背景色

2.3.2 设置网格、标尺和参考线

2.3.3 设置图像和画布大小

## <<边用边学Photoshop&Illus>>

### 2.3.4 设置常用首选项

## 2.4 应用实践——定义个性工作区域

### 2.4.1 确定要进行调整的控制面板

### 2.4.2 定义工作区域的设计思路

### 2.4.3 制作过程

## 2.5 练习与上机

### 拓展知识

## 第3章 选择、绘制和修饰图像

### 3.1 创建和编辑选区

#### 3.1.1 使用选框工具组

#### 3.1.2 使用套索工具组

#### 3.1.3 使用魔棒工具组

#### 3.1.4 使用“色彩范围”命令

#### 3.1.5 修改选区

#### 3.1.6 移动和变换选区

#### 3.1.7 显示、隐藏和取消选区

#### 3.1.8 描边与填充选区

### 3.2 绘制与编辑图像

#### 3.2.1 使用画笔工具和铅笔工具

#### 3.2.2 使用渐变工具

#### 3.2.3 使用橡皮擦工具组

#### 3.2.4 移动和复制图像

#### 3.2.5 变换图像

#### 3.2.6 裁剪图像

### 3.3 修复与修饰工具

#### 3.3.1 使用图章工具组

#### 3.3.2 使用修复工具组

#### 3.3.3 使用历史记录画笔工具组

#### 3.3.4 使用模糊工具组

#### 3.3.5 使用减淡工具组

### 3.4 应用实践——制作卡通风景插画

#### 3.4.1 根据要求确定插画主题

#### 3.4.2 插画的构图和色彩选择

#### 3.4.3 风景插画的创意分析与设计思路

#### 3.4.4 完成任务

## 3.5 练习与上机

### 拓展知识

## 第4章 使用图层、蒙版和通道

### 4.1 使用图层

#### 4.1.1 认识图层面板

#### 4.1.2 创建和编辑图层

#### 4.1.3 设置图层的混合模式

#### 4.1.4 添加图层样式

#### 4.1.5 创建填充或调整图层

### 4.2 使用蒙版

#### 4.2.1 添加和编辑图层蒙版

#### 4.2.2 添加矢量蒙版

## <<边用边学Photoshop&Illus>>

- 4.2.3 添加剪贴蒙版
- 4.2.4 进入和编辑快速蒙版
- 4.3 使用通道
  - 4.3.1 认识“通道”控制面板
  - 4.3.2 创建和编辑通道
  - 4.3.3 分离与合并通道
  - 4.3.4 计算通道
- 4.4 应用实践——制作条幅型房地产广告
  - 4.4.1 确定房地产广告的形式和要求
  - 4.4.2 收集素材和客户提供的相关文件
  - 4.4.3 房地产的创意分析与设计思路
  - 4.4.4 制作过程
- 4.5 练习与上机
  - 拓展知识
- 第5章 路径和文字的应用
  - 5.1 创建与编辑路径
    - 5.1.1 认识路径
    - 5.1.2 使用钢笔工具组和形状工具组创建路径
    - 5.1.3 选择与调整路径形状
    - 5.1.4 复制与删除路径
    - 5.1.5 描边与填充路径
    - 5.1.6 路径选区的互换
  - 5.2 输入与编辑文字
    - 5.2.1 使用文字工具组输入文字
    - 5.2.2 创建变形文字
    - 5.2.3 转换文字图层
    - 5.2.4 沿路径输入文字
    - 5.2.5 设置字符与段落格式
  - 5.3 应用实践——制作清新的相机DM单
    - 5.3.1 什么是DM单
    - 5.3.2 确定DM单的主体
    - 5.3.3 DM单的创意分析与设计思路
    - 5.3.4 制作过程
  - 5.4 练习与上机
    - 拓展知识
- 第6章 调整图像与应用滤镜
  - 6.1 调整图像
    - 6.1.1 调整图像的全局色彩
    - 6.1.2 调整图像的局部色彩
    - 6.1.3 分离图像色彩
  - 6.2 应用滤镜
    - 6.2.1 通过滤镜库来制作
    - 6.2.2 使用常用滤镜
    - 6.2.3 设置与使用其他滤镜
  - 6.3 应用实践——制作文艺公演海报
    - 6.3.1 了解公演海报的一般要素
    - 6.3.2 收集海报的相关信息与素材

## <<边用边学Photoshop&Illus>>

6.3.3 海报的创意分析与设计思路

6.3.4 制作过程

6.4 练习与上机

拓展知识

第7章 Illustrator CS3的基本操作

7.1 Illustrator CS3的基础知识

7.1.1 Illustrator CS3的工作界面

7.1.2 新建和打开文件

7.1.3 保存和关闭文件

7.2 Illustrator CS3的基本设置

7.2.1 设置标尺、参考线和网格

7.2.2 设置图像的显示效果

7.2.3 设置和填充颜色

7.2.4 创建渐变色

7.3 图形的输入与输出

7.3.1 置入文件

7.3.2 输出文件

7.3.3 打印文件

7.4 应用实践——图像操作

7.4.1 熟悉图像的相关操作

7.4.2 图像操作的分析与思路

7.4.3 操作过程

7.5 练习与上机

拓展知识

第8章 创建与编辑图形

8.1 绘制线段、网格和图形

8.1.1 使用直线段、弧线和螺旋线工具

8.1.2 使用矩形网格和极坐标网格工具

8.1.3 使用铅笔、平滑和路径橡皮擦工具

8.1.4 使用矩形、圆角矩形和椭圆工具

8.1.5 使用多边形、星形和光晕工具

8.1.6 使用画笔和符号工具

8.2 绘制与编辑路径

8.2.1 使用钢笔工具

8.2.2 使用添加锚点、删除锚点和转换锚点工具

8.2.3 使用剪刀和美工刀工具

8.2.4 使用路径相关命令

8.3 编辑对象

8.3.1 使用选择工具

8.3.2 使用变换工具

8.3.3 使用变形和自由变换工具

8.3.4 对象的基本操作

8.4 应用实践——绘制商业卡通吉祥物插画

8.4.1 什么是吉祥物插画

8.4.2 插画的构图与色彩

8.4.3 插画的创意分析与设计思路

8.4.4 制作过程

## <<边用边学Photoshop&Illus>>

### 8.5 练习与上机

#### 拓展知识

## 第9章 文本与图表工具

### 9.1 创建与编辑文本

#### 9.1.1 使用文本工具

#### 9.1.2 使用区域文本和路径文本工具

#### 9.1.3 选择文本

#### 9.1.4 设置字符和段落格式

#### 9.1.5 文本块的调整

#### 9.1.6 文本绕图

#### 9.1.7 将文本转换为图形

### 9.2 编辑图表

#### 9.2.1 图表的分类

#### 9.2.2 创建图表

#### 9.2.3 设置图表

#### 9.2.4 自定义图表

### 9.3 应用实践——制作汽车宣传单

#### 9.3.1 了解什么是宣传单

#### 9.3.2 宣传单的构图

#### 9.3.3 宣传单的创意分析与设计思路

#### 9.3.4 制作过程

### 9.4 练习与上机

#### 拓展知识

## 第10章 使用混合与滤镜效果

### 10.1 使用混合与封套效果

#### 10.1.1 创建混合对象

#### 10.1.2 混合的形状

#### 10.1.3 编辑混合图形

#### 10.1.4 创建封套

#### 10.1.5 编辑封套

### 10.2 滤镜及效果菜单

#### 10.2.1 “滤镜”菜单和“效果”菜单的区别

#### 10.2.2 使用“滤镜”菜单命令

#### 10.2.3 使用“效果”菜单命令

### 10.3 应用实践——制作洗衣粉的封面包装

#### 10.3.1 了解包装的分类

#### 10.3.2 包装的相关设计流程

#### 10.3.3 包装制作的创意分析与设计思路

#### 10.3.4 制作过程

### 10.4 练习与上机

#### 拓展知识

## 第11章 杂志设计

### 11.1 杂志设计分析

### 11.2 “流行”杂志封面设计

#### 11.2.1 杂志封面的设计流程

#### 11.2.2 杂志封面的创意分析与设计思路

#### 11.2.3 使用Photoshop制作杂志背景

<<边用边学Photoshop&Illus>>

11.2.4 使用Illustrator制作文字和图形等

11.3 杂志内页栏目设计

11.3.1 杂志栏目的注意事项

11.3.2 杂志栏目的分析与设计思路

11.3.3 使用Photoshop处理相关素材

11.3.4 使用Illustrator进行文字和图形排版

11.4 练习与上机

拓展知识

第12章 笔记本电脑广告设计

12.1 广告设计分析

12.2 绘制广告人物插画

12.2.1 插画的相关要求

12.2.2 人物插画的创意分析与设计思路

12.2.3 使用Illustrator绘制插画人物

12.3 添加广告的文字与相关素材

12.3.1 图像处理的相关要求

12.3.2 图像处理的设计思路

12.3.3 使用Photoshop对相关图像进行处理

12.4 练习与上机

拓展知识

附录 自测题答案



编辑推荐

1.权威性。

由教育部指定的ITAT教材

2.实用性。

以“就业”为导向，内容选择与写作方式有别于传统的大、中专院校教材。

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>