

<<平面设计基础与实训教程>>

图书基本信息

书名：<<平面设计基础与实训教程>>

13位ISBN编号：9787302251316

10位ISBN编号：7302251312

出版时间：2011-4

出版时间：清华大学出版社

作者：魏砚雨 编

页数：405

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>

## <<平面设计基础与实训教程>>

### 内容概要

本书根据平面设计专业的特点,采用“基础+实训”的结构形式,全面、系统地介绍了photoshop cs4与illustrator cs4平面设计软件的使用方法与使用技巧。

本书共分14章,其中包括:平面设计基础知识,photoshop

cs4图像处理基础知识,photoshop

cs4图像的选择,图层的概念及其使用,图像的绘制与修饰,图像编辑与色彩调整,路径与文字,photoshop

cs4中滤镜的使用,illustrator cs4矢量图形基础知识,illustrator cs4矢量图形绘制,illustrator

cs4复合图形,illustrator

cs4滤镜、效果和图层样式,设计艺术创意的获取,综合应用实例。

本书每章都包含上机实训和课后练习,其中上机实训不仅给出了练习的题目,还给出了必要的操作步骤说明,以引导学生逐步走入艺术的殿堂。

本书知识结构合理、语言通俗易懂,内容具有很强的实用性和针对性,不但可以作为大中专院校相关专业的教材,还可以作为平面设计爱好者的自学手册。

## <<平面设计基础与实训教程>>

### 书籍目录

#### 第1章平面设计基础知识

##### 1.1平面设计的基本类型

###### 1.1.1广告招贴设计

###### 1.1.2书籍装帧设计

###### 1.1.3企业视觉识别设计

###### 1.1.4包装设计

###### 1.1.5网页与交互式界面设计

###### 1.1.6空间导向设计

##### 1.2平面设计的构成要素

###### 1.2.1图形要素

###### 1.2.2色彩要素

###### 1.2.3文字要素

##### 1.3数字图像类型及其他参数

###### 1.3.1位图图像

###### 1.3.2矢量图形

###### 1.3.3色彩深度

###### 1.3.4色彩模式

##### 1.4图形、图像处理软件及常用文件格式

###### 1.4.1图像处理软件

###### 1.4.2图形制作软件

###### 1.4.3常用文件格式

##### 1.5获得数码图像的途径

##### 1.6上机实训

##### 1.7本章小结

##### 1.8本章习题

#### 第2章photoshop cs4图像处理 基础知识

##### 2.1photoshop cs4的安装、启动和界面

###### 2.1.1安装photoshop cs4

###### 2.1.2启动与退出photoshop cs4

###### 2.1.3photoshop cs4的操作界面

##### 2.2 photoshop cs4的基本操作

###### 2.2.1新建文件

###### 2.2.2打开和关闭文件

###### 2.2.3保存和另存为文件

##### 2.3photoshop cs4的新增功能

###### 2.3.1photoshop cs4的全新界面

###### 2.3.2photoshop cs4的全新3d技术

###### 2.3.3photoshop cs4基于动画的内容

###### 2.3.4改进的adobe photoshop lightroom工作流程

###### 2.3.5其他新增功能

##### 2.4上机实训

##### 2.5本章小结

##### 2.6本章习题

#### 第3章photoshop cs4图像的选择

##### 3.1选区的概念和作用

## <<平面设计基础与实训教程>>

### 3.2创建选区的基本方法

#### 3.2.1选框工具

#### 3.2.2套索工具

#### 3.2.3魔棒工具与快速选择工具

#### 3.2.4利用色彩范围命令创建选区

### 3.3选区的编辑

#### 3.3.1选区的运算

#### 3.3.2选区的调整

#### 3.3.3选区的修改

#### 3.3.4选区的变换

### 3.4选区与通道

#### 3.4.1通道的概念和功能

#### 3.4.2通道的分类

#### 3.4.3alpha通道

#### 3.4.4存储选区与载入选区

### 3.5上机实训

### 3.6本章小结

### 3.7本章习题

## 第4章图层的概念及其使用

### 4.1图层概述

#### 4.1.1图层的概念及其分类

#### 4.1.2“图层”面板

#### 4.1.3图层的基本操作

### 4.2图层的混合模式

### 4.3图层样式的使用

#### 4.3.1混合选项

#### 4.3.2图层效果

#### 4.3.3“样式”面板

### 4.4图层蒙版

#### 4.4.1蒙版的概念和作用

#### 4.4.2添加图层蒙版

#### 4.4.3编辑图层蒙版

#### 4.4.4蒙版的其他编辑操作

### 4.5上机实训

### 4.6本章小结

### 4.7本章习题

## 第5章图像的绘制与修饰

### 5.1绘画工具

#### 5.1.1画笔工具组

#### 5.1.2渐变与油漆桶工具

#### 5.1.3橡皮擦工具组

### 5.2修饰工具

#### 5.2.1修复画笔工具组

#### 5.2.2图章工具

#### 5.2.3模糊、锐化、涂抹工具

#### 5.2.4减淡、加深、海绵工具

### 5.3上机实训

## <<平面设计基础与实训教程>>

5.4本章小结

5.5本章习题

第6章图像编辑与色彩调整

6.1图像变换调整

6.1.1应用变换

6.1.2自由变换

6.1.3固定变换

6.1.4内容识别比例变换

6.2其他调整与修饰方法

6.2.1填充

6.2.2描边

6.2.3图像大小调整

6.2.4画布大小调整

6.2.5图像的裁剪

6.2.6图像旋转

6.3常用的图像色彩调整方式

6.3.1亮度/对比度调整

6.3.2色阶调整

6.3.3曲线调整

6.3.4色相/饱和度调整

6.3.5色彩平衡调整

6.3.6色彩变化

6.3.7替换颜色

6.4上机实训

6.5本章小结

6.6本章习题

第7章路径与文字

7.1路径的使用

7.1.1路径的概念

7.1.2路径的创建

7.1.3路径的编辑

7.1.4路径的使用技巧

7.2文字的使用

7.2.1创建文字对象

7.2.2设置字符格式

7.2.3设置段落格式

7.2.4编辑文字图层

7.3上机实训

7.4本章小结

7.5本章习题

第8章photoshop cs4中滤镜的使用

8.1photoshop cs4中滤镜的基础知识

8.1.1滤镜的概念

8.1.2滤镜的分类

8.1.3从滤镜菜单应用滤镜

8.1.4从“滤镜库”应用滤镜

8.2常用滤镜效果

## <<平面设计基础与实训教程>>

8.2.1 “液化”滤镜

8.2.2 “消失点”滤镜

8.2.3 “像素化”滤镜

8.2.4 “扭曲”滤镜

8.2.5 “杂色”滤镜

8.2.6 “模糊”滤镜

8.2.7 “渲染”滤镜

8.2.8 “画笔描边”滤镜

8.2.9 “素描”滤镜

8.2.10 “纹理”滤镜

8.2.11 “艺术效果”滤镜

8.2.12 “视频”滤镜

8.2.13 “锐化”滤镜

8.2.14 “风格化”滤镜

8.2.15 “其他”滤镜

8.3使用外挂滤镜

8.3.1外挂滤镜的安装

8.3.2外挂滤镜的使用

8.4上机实训：滤镜的使用

8.5本章小结

8.6本章习题

第9章illustrator cs4矢量图形基础知识

9.1illustrator cs4的简介

9.1.1illustrator cs4的安装与启动

9.1.2 illustrator cs4的操作界面

9.1.3illustratorcs4的新增功能

9.1.4 illustratorcs4文件的基本操作

9.2illustratorcs4的辅助功能

9.2.1查看图形

9.2.2使用标尺、参考线与网格

9.2.3调整文件的显示状态

9.3上机实训：熟悉illustratorcs4的基本操作

9.4本章小结

9.5本章习题

第10章illustratorcs4矢量图形绘制

10.1绘制基本几何图形

10.1.1直线、弧线与螺旋线的绘制

10.1.2网格的绘制

10.1.3矩形、椭圆形的绘制

10.1.4星形、多边形的绘制

10.1.5光晕的绘制

10.2绘制路径

10.2.1路径

10.2.2使用铅笔工具绘制任意形状的路径

10.2.3使用钢笔工具绘制精确路径

10.3调整路径

10.3.1选择锚点和路径

## <<平面设计基础与实训教程>>

- 10.3.2编辑路径
- 10.3.3添加和删除锚点工具
- 10.3.4分割和擦除路径
- 10.4矢量图形的着色
- 10.4.1“色板”和“颜色”面板
- 10.4.2颜色的填充方法
- 10.4.3渐变颜色的填充
- 10.4.4图案颜色的填充
- 10.4.5实时上色和实时描摹
- 10.5“画笔”面板
- 10.5.1画笔工具概述
- 10.5.2画笔库
- 10.5.3创建和修改画笔
- 10.6矢量图形的编辑
- 10.6.1常规变形工具的应用
- 10.6.2液化变形工具的应用
- 10.7图层的管理
- 10.7.1图层的概述
- 10.7.2图层的操作
- 10.7.3对齐与分布
- 10.8文本的编辑
- 10.8.1创建和编辑文本对象
- 10.8.2设置字符格式
- 10.8.3设置段落格式
- 10.9上机实训：利用图形绘制工具绘制烟灰缸
- 10.10本章小结
- 10.11本章习题
- 第11章illustrator cs4复合图形
- 11.1复合路径与复合形状
- 11.1.1复合路径
- 11.1.2复合形状
- 11.1.3“路径查找器”面板的使用
- 11.2蒙版的使用
- 11.2.1“透明度”面板的使用
- 11.2.2不透明蒙版
- 11.2.3剪切蒙版
- 11.3混合对象
- 11.4封套扭曲
- 11.5符号工具和“符号”面板
- 11.5.1符号工具
- 11.5.2“符号”面板
- 11.6上机实训1：各种复合工具的使用
- 11.7上机实训2：图形符号的使用技巧
- 11.8本章小结
- 11.9本章习题
- 第12章illustrator cs4滤镜、效果和图形样式
- 12.1矢量效果

<<平面设计基础与实训教程>>

- 12.1.13d效果
- 12.1.2svg滤镜
- 12.1.3变形
- 12.1.4扭曲和变换
- 12.1.5栅格化
- 12.1.6路径
- 12.1.7路径查找器
- 12.1.8转换为形状
- 12.1.9风格化
- 12.2位图效果
- 12.2.1效果画廊
- 12.2.2照亮边缘效果
- 12.2.3画笔描边效果
- 12.2.4扭曲效果
- 12.2.5素描效果
- 12.2.6纹理效果
- 12.2.7艺术效果
- 12.2.8像素化效果
- 12.2.9模糊效果
- 12.2.10锐化效果
- 12.2.11视频效果
- 12.3图形样式
- 12.3.1“图形样式”面板的应用
- 12.3.2图形样式库
- 12.4实训1：效果的使用
- 12.5实训2：图形样式的使用
- 12.6本章小结
- 12.7本章习题
- 第13章设计艺术创意的获取
- 13.1艺术创意
- 13.1.1艺术创意的概念
- 13.1.2艺术创意的原则
- 13.2创意的获取
- 13.2.1创意的来源
- 13.2.2创意思维的启发
- 13.2.3创意的过程
- 13.2.4创意的表现力式
- 13.3上机实训：创意练习
- 13.4本章小结
- 13.5本章习题
- 第14章综合应用实例
- 14.1photoshop和illustrator联合工作
- 14.1.1文件的导入与导出
- 14.1.2作品的输出与印前处理
- 14.2综合实例
- 14.2.1实例一：标志的设计
- 14.2.2实例二：招贴海报的设计



<<平面设计基础与实训教程>>

14.2.3实例三：宣传册封面的设计

14.2.4实例四：户外广告的设计

14.3上机实训

14.4本章小结

14.5本章习题

附录1习题参考答案

附录2快捷键

## 章节摘录

**学习目的与要求** 本章将介绍有关平面设计的基本知识,如平面设计的基本类型、平面设计的构成要素、数字图像的类型、图形图像的处理软件以及获得数码图像的途径等。

通过对这些内容的学习,可以掌握最基本的平面设计知识,从而迈向更高的设计领域。

通过本章的学习,读者应该重点掌握平面设计的类型、处理图像的软件,并且对平面设计知识有更全面的了解。

**1.1 平面设计的基本类型** 平面设计又称视觉传达设计(visual communication design),是指人们为了传递信息所进行的有关图像、文字、图形方面的设计。

从宏观方面来讲,平面设计是指具有艺术性和专业性,以“视觉”作为沟通和表现的方式。

透过多种方式来创造和结合符号、图片和文字,并借此做出用来传达想法或信息的视觉表现。

一般情况下,平面设计师会利用字体排列视觉艺术、版面设计等方面的专业技巧,来达到创作的目的。

平面设计也是为现代商业服务的艺术,由于这些设计都是通过视觉形象传达给消费者的,因此它起着沟通企业——商品——消费者桥梁的作用。

换句话说,平面设计作品在精神文化领域以其独特的艺术魅力影响着人们的感情和观念,在人们的日常生活中起着十分重要的作用。

平面设计可归纳为六大类,分别为广告招贴设计、书籍装帧设计、企业视觉识别设计、包装设计、网页与交互式界面设计和空间导向设计。

**1.1.1 广告招贴设计** 广告设计应具有传播信息和视觉刺激的特点。

所谓“视觉刺激”是指吸引观众产生兴趣,并在瞬间自然产生三个步骤,即刺激、传达、印象的视觉心理过程。

其中,刺激是让观众注意它,传达是把要传达的信息尽快地传递给观众,印象是将所表达的内容给观众形成形象记忆。

## <<平面设计基础与实训教程>>

### 编辑推荐

注重基础知识的学习与讲解 配有丰富的案例与上机实训题 指导步骤清晰, 参考源文件丰富  
每本教材均有配套的电子教案 根据教育部颁布的新的学科专业调整方案和高校教材建设目标编写而成  
根据行业需求, 使教材与相关的职业资格培训紧密结合 努力培养“学术型”与“应用型”相结合的人才  
突出实用性和前瞻性, 与就业市场紧密结合 丛书定位于职业教育, 面向高职高专院校, 同时也适用于同等学力的继续教育

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>