

<<Photoshop CS3平面设计基 >

图书基本信息

书名：<<Photoshop CS3平面设计基础与项目实训>>

13位ISBN编号：9787300099392

10位ISBN编号：7300099394

出版时间：2009-2

出版时间：中国人民大学出版社，北京科海电子出版社

作者：文东 等著

页数：345

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

大学扩招以后,如何培养社会真正需要的人才已成为高校与社会高度关注的问题。

市场经济的发展要求高等院校能培养更多的应用型人才。

所谓应用型人才,是指能将专业知识和技能应用于所从事的专业社会实践的一种专门的人才类型。

应用型人才培养应强调以知识为基础,以能力为重点,知识能力素质协调发展。

在具体的培养目标上应强调学生综合素质和专业核心能力的培养,在专业方向、课程设置、教学内容、教学方法等方面都应以知识的应用为重点。

近年来,已经出版的一些编写得较好的应用型教材,受到很多院校师生的欢迎。

随着IT技术的不断发展,行业应用的不断拓宽,原有的应用型教材已很难满足时代发展的需要,特别是已有教材中,与行业背景紧密结合、以项目实训为特色的教材还不是很多,而这种突出项目实训的应用型教材正是当前高等院校迫切需要的。

为此,在教育部关于建设精品课程相关文件和职业教育专家的指导下,以培养动手能力强、符合用人单位需求的应用型人才为宗旨,我们组织了职业教育专家、企业开发人员以及骨干教师编写了本套国家“十一五”高等院校计算机应用型规划教材。

本套丛书重点放在“基础与项目实训”上(基础指的是相应课程的基础知识和重点知识,以及在实际项目中会应用到的知识,基础为项目服务,项目是基础的综合应用)。

我们力争使本套丛书符合精品课程建设的要求,在内容建设、作者队伍和体例架构上强调“精品”意识,力争打造出一套满足现代高等教育应用型人才培养教学需求的精品教材。

## 内容概要

《Photoshop CS3平面设计基础与项目实训》由Adobe软件教育专家和资深平面设计师联袂策划和编写，以“学以致用”为写作出发点，系统并详细地讲解了Photoshop CS3图像处理软件的使用方法和操作技巧。

全书共分18章，按照平面设计工作的实际需求组织内容，基础知识以实用、够用为原则。

其中，第1~13章主要内容包括Photoshop CS3基础入门、Photoshop CS3的基本操作、图像选区的创建与编辑、图像的修饰与绘制、图层的基本应用、图层的高级应用、文本的输入与编辑、路径的创建与编辑、蒙版在设计中的应用、通道在设计中的应用、图像色彩及处理、滤镜在设计中的应用、文件批处理与打印输出；第14~17章介绍4个大型项目实训案例，包括CI设计、照片修复与图像合成、效果图的后期处理、产品广告设计；最后一章精选8个课程设计，帮助读者提高平面设计与软件操作的综合能力。

《Photoshop CS3平面设计基础与项目实训》结构清晰，内容详实，特别适合应用型本科院校、示范性高职高专院校以及计算机培训学校作为相关课程的教材。

另外，由于实例多且具有行业代表性，是平面设计方面不可多得的参考资料，因此，也可供平面设计从业人员与学员参考。

《Photoshop CS3平面设计基础与项目实训》配套的DVD多媒体教学资源包中包含20小节长达175分钟的多媒体视频教学课程，以及《Photoshop CS3平面设计基础与项目实训》全部实例的相关素材文件及结果文件。

## 书籍目录

第1章 Photoshop CS3基础入门 11.1 认识Photoshop CS3 21.1.1 Photoshop CS3概述 21.1.2 Photoshop CS3的功能介绍 31.2 Photoshop CS3的安装与启动 71.2.1 安装Photoshop CS3 71.2.2 启动Photoshop CS3 81.2.3 认识Photoshop CS3的工作界面 91.2.4 退出Photoshop CS3 161.3 图像处理基础知识 161.3.1 矢量图与位图 161.3.2 图像分辨率 181.3.3 图像文件格式 201.3.4 常见颜色模型 221.4 上机实训——图像文件格式转换 231.5 本章习题 251.5.1 选择题 251.5.2 填空题 261.5.3 上机操作 26第2章 Photoshop CS3的基本操作 272.1 文件的相关操作 282.1.1 打开文件 282.1.2 新建文件 322.1.3 保存文件 332.1.4 关闭文件 362.1.5 导入与导出文件 362.2 视图的控制 382.2.1 放大与缩小图像 382.2.2 100% 显示图像 392.2.3 抓手工具 392.2.4 屏幕模式 402.3 使用辅助工具 422.3.1 标尺 422.3.2 参考线 432.3.3 网格 452.3.4 标尺工具 462.4 图像与画布大小的设定 472.4.1 设置图像大小 472.4.2 设置画布大小 482.5 还原、返回与向前 492.5.1 还原操作 492.5.2 返回操作 492.5.3 向前操作 502.6 上机实训——优化Photoshop CS3工作环境 502.7 本章习题 532.7.1 选择题 532.7.2 填空题 542.7.3 上机操作 54第3章 图像选区的创建与编辑 553.1 创建规则选区 563.1.1 矩形选框工具 563.1.2 椭圆选框工具 583.1.3 单行、单列选框工具 593.2 创建不规则选区 593.2.1 套索工具 593.2.2 多边形套索工具 603.2.3 磁性套索工具 613.2.4 魔棒工具 623.3 使用“色彩范围”命令创建选区 633.4 编辑选区 653.4.1 新选区 653.4.2 添加选区 653.4.3 减选选区 653.4.4 交叉选区 663.4.5 移动选区 663.4.6 全部选择 673.4.7 反向选择 673.4.8 选取相似 683.4.9 取消选区 683.4.10 修改选区 683.4.11 变换选区 693.4.12 储存选区 703.4.13 载入选区 713.5 填充选区 713.5.1 前景色与背景色 713.5.2 使用拾色器 733.5.3 “颜色”调板 753.5.4 “色板”调板 753.5.5 吸管工具 763.5.6 选区的填充 773.6 上机实训——制作人物倒影 773.7 本章习题 853.7.1 选择题 853.7.2 填空题 853.7.3 上机操作 86第4章 图像的修饰与绘制 874.1 图像的移动与裁剪 884.1.1 移动工具 884.1.2 裁剪工具 894.2 图像绘画工具 904.2.1 画笔工具 904.2.2 铅笔工具 994.2.3 颜色替换工具 994.3 图像修复工具 1004.3.1 污点修复画笔工具 1004.3.2 修复画笔工具 1014.3.3 修补工具 1024.3.4 红眼工具 1034.4 图章工具 1044.4.1 仿制图章工具 1044.4.2 图案图章工具 1044.5 历史记录画笔工具组 1064.5.1 历史记录画笔工具 1064.5.2 历史记录艺术画笔工具 1064.6 橡皮擦工具组 1074.6.1 橡皮擦工具 1074.6.2 背景橡皮擦工具 1084.6.3 魔术橡皮擦工具 1094.7 图像像素处理工具 1094.7.1 模糊工具 1094.7.2 锐化工具 1104.7.3 涂抹工具 1104.8 图像颜色处理工具 1114.8.1 减淡工具 1114.8.2 加深工具 1114.8.3 海绵工具 1124.9 填充工具 1134.9.1 渐变工具 1134.9.2 油漆桶工具 1174.10 图像的变换 1184.10.1 变换对象 1184.10.2 自由变换对象 1224.11 上机实训——手绘漂亮的美人脸 1234.12 本章习题 1274.12.1 选择题 1274.12.2 填空题 1284.12.3 上机操作 128第5章 图层的基本应用 1295.1 认识图层 1305.1.1 图层概述 1305.1.2 “图层”调板 1315.1.3 “图层”菜单 1325.2 创建图层 1335.2.1 新建图层 1335.2.2 将背景层转换为图层 1355.2.3 命名图层 1355.3 图层组的应用 1365.3.1 创建图层组 1365.3.2 命名图层组 1375.3.3 删除图层组 1385.4 编辑图层 1385.4.1 选择图层 1385.4.2 复制图层 1395.4.3 隐藏与显示图层 1405.4.4 调节图层透明度 1405.4.5 调整图层顺序 1405.4.6 链接图层 1415.4.7 锁定图层 1425.4.8 删除图层 1425.5 图层的合并操作 1435.5.1 向下合并图层 1435.5.2 合并可见图层 1435.5.3 拼合图像 1445.6 图层对象的对齐与分布 1445.6.1 对齐图层对象 1445.6.2 分布图层对象 1445.7 上机实训——设计奥运彩旗.. 1455.8 本章习题 1505.8.1 选择题 1505.8.2 填空题 1515.8.3 上机操作 151第6章 图层的高级应用 1536.1 创建剪贴蒙版和使用“贴入”命令 1546.1.1 创建剪贴蒙版 1546.1.2 使用“贴入”命令 1556.2 图层混合模式 1566.2.1 图层混合模式介绍 1566.2.2 应用图层混合模式 1586.3 应用图层样式 1586.3.1 认识图层样式 1586.3.2 图层样式分类 1606.3.3 清除图层样式 1646.4 新建图层样式 1656.4.1 创建图层样式 1656.4.2 管理图层样式 1666.4.3 删除“样式”调板中的样式 1666.5 填充图层 1666.5.1 新建纯色填充图层 1666.5.2 新建渐变填充图层 1676.5.3 新建图案填充图层 1686.6 上机实训——设计人物艺术相 1696.7 本章习题 1736.7.1 选择题 1736.7.2 填空题 1746.7.3 上机操作 174第7章 文本的输入与编辑 1757.1 创建点文本 1767.1.1 点文本的输入 1767.1.2 编辑点文本 1777.1.3 载入文本路径 1787.1.4 点文本转换为段落文本 1797.2 创建段落文本 1797.2.1 段落文本的输入 1797.2.2 编辑定界框 1807.2.3 编辑段落文本 1817.2.4 段落文本转换为点文本 1817.3 创建蒙版文本 1817.3.1 横排蒙版文本的输入 1817.3.2 直排蒙版文本的输入 1827.4 文本的编辑 1827.4.1 设置文字变形 1827.4.2 应用文字样式 1837.4.3 栅格化文字 1847.5 上机实训——制作雕刻字 1857.6 本章习题 1877.6.1 选择题 1877.6.2 填空题 1887.6.3 上机操作 188第8章 路径的创建与编辑 1898.1 路径 1908.1.1 认识路径 1908.1.2 路

径的组成 1908.1.3 “路径”调板 1918.2 路径的创建 1928.2.1 用“钢笔工具”创建路径 1928.2.2 用“自由钢笔工具”创建路径 1938.2.3 用形状工具创建路径 1948.2.4 将选区转换为路径 1978.3 路径的修改 1988.3.1 选择路径 1988.3.2 添加/删除锚点 1988.3.3 转换点工具 1998.4 路径的编辑 1998.4.1 路径转换为选区 1998.4.2 描边路径 2008.4.3 填充路径 2018.5 上机实训——制作奥运纪念邮票 2028.6 本章习题 2078.6.1 选择题 2078.6.2 判断题 2088.6.3 上机操作 208第9章 蒙版在设计中的应用 2099.1 快速蒙版 2109.1.1 创建快速蒙版 2109.1.2 编辑快速蒙版 2119.1.3 退出快速蒙版 2129.2 图层蒙版 2129.2.1 创建图层蒙版 2129.2.2 编辑图层蒙版 2139.3 矢量蒙版 2149.3.1 创建矢量蒙版 2149.3.2 编辑矢量蒙版 2169.4 上机实训——朝霞满天图像特效 2179.5 本章习题 2199.5.1 选择题 2199.5.2 判断题 2209.5.3 上机操作 220第10章 通道在设计中的应用 22110.1 通道 22210.1.1 认识通道 22210.1.2 “通道”调板 22310.2 颜色通道 22410.2.1 认识颜色通道 22410.2.2 编辑颜色通道 22510.2.3 通道的分离与合并 22610.3 专色通道 22710.3.1 认识专色通道 22710.3.2 创建专色通道 22710.3.3 编辑专色通道 22810.4 Alpha通道 22810.4.1 创建Alpha通道 22910.4.2 编辑Alpha通道 22910.5 上机实训——春天变秋天 23110.6 本章习题 23310.6.1 选择题 23310.6.2 填空题 23310.6.3 上机操作 233第11章 图像色彩及处理 23511.1 颜色模式与转换 23611.1.1 “RGB颜色”模式 23611.1.2 “CMYK颜色”模式 23611.1.3 “Lab颜色”模式 23711.1.4 “灰度”模式 23711.1.5 “位图”模式 23811.1.6 “索引颜色”模式 23811.1.7 “双色调”模式 23911.1.8 “多通道”模式 23911.2 图像色彩调整 24011.2.1 “亮度/对比度”调整 24011.2.2 “色阶”调整 24111.2.3 “曲线”调整 24211.2.4 “色彩平衡”调整 24311.2.5 “色相/饱和度”调整 24311.2.6 “去色”调整 24411.2.7 “替换颜色”调整 24411.2.8 “匹配颜色”调整 24511.2.9 “可选颜色”调整 24511.2.10 “通道混合器”调整 24611.2.11 “渐变映射”调整 24611.2.12 “照片滤镜”调整 24711.2.13 “阴影/高光”调整 24811.2.14 “反相”调整 24811.2.15 “色调均化”调整 24811.2.16 “阈值”调整 24911.2.17 “色调分离”调整 24911.2.18 “变化”调整 24911.3 上机实训——给老照片上色 25011.4 本章习题 25111.4.1 选择题 25111.4.2 填空题 25211.4.3 上机操作 252第12章 滤镜在设计中的应用 25312.1 滤镜 25412.1.1 认识滤镜 25412.1.2 滤镜的分类 25412.1.3 使用滤镜的一般步骤与方法 25512.2 滤镜库与图案生成器 25612.2.1 滤镜库 25612.2.2 图案生成器 25612.3 抽出、液化与消失点 25812.3.1 抽出 25812.3.2 液化 25912.3.3 消失点 26012.4 “风格化”滤镜 26112.5 “画笔描边”滤镜 26212.6 “模糊”滤镜 26312.7 “扭曲”滤镜 26512.8 “锐化”滤镜 26612.9 “视频”滤镜 26712.10 “素描”滤镜 26712.11 “纹理”滤镜 26912.12 “像素化”滤镜 27012.13 “渲染”滤镜 27012.14 “艺术效果”滤镜 27212.15 “杂色”滤镜 27412.16 “其他”滤镜 27512.17 上机实训——制作爆炸效果 27512.18 本章习题 28112.18.1 选择题 28112.18.2 判断题 28112.18.3 上机操作 281第13章 文件批处理与打印输出 28313.1 创建动作 28413.1.1 认识“动作”调板 28413.1.2 创建动作组 28413.1.3 创建新动作 28513.1.4 插入菜单命令 28613.1.5 存储与播放动作 28713.2 使用批处理功能 28813.2.1 “批处理”对话框 28913.2.2 使用“批处理”命令处理图像 29013.3 打印文档 29013.3.1 页面设置 29013.3.2 预览并打印文档 29113.4 上机实训——对多个图像进行批处理 29113.5 本章习题 29313.5.1 选择题 29313.5.2 判断题 29413.5.3 上机操作 294第14章 项目实训——CI设计 29514.1 相关行业知识 29614.1.1 认识CI设计 29614.1.2 CI设计系统 29714.2 项目实训 30014.2.1 最终效果 30014.2.2 设计分析 30014.2.3 制作步骤 30114.3 相关知识点复习 308第15章 项目实训——照片修复与图像合成 30915.1 相关行业知识 31015.2 项目实训 31015.2.1 最终效果 31015.2.2 设计分析 31015.2.3 制作步骤 31115.3 相关知识点复习 318第16章 项目实训——效果图的后期处理 31916.1 相关行业知识 32016.1.1 认识效果图后期处理 32016.1.2 效果图处理技术要求 32116.2 项目实训 32216.2.1 最终效果 32216.2.2 设计分析 32216.2.3 制作步骤 32316.3 相关知识点复习 330第17章 项目实训——产品广告设计 33117.1 相关行业知识 33217.1.1 认识广告设计 33217.1.2 广告设计的创意 33217.2 项目实训 33317.2.1 最终效果 33317.2.2 设计分析 33317.2.3 制作步骤 33417.3 相关知识点复习 338第18章 课程设计 33918.1 制作火焰字效果 34018.2 绘制太极图 34018.3 绘制几何图形 34118.4 制作天空彩虹效果 34118.5 制作秋天黄叶效果 34218.6 制作车变色效果 34318.7 制作水面倒影效果 34318.8 制作艺术相框 344

章节摘录

第1章 Photoshop CS3基础入门 1.1 认识Photoshop CS3 Photoshop是一款强大的计算机图像处理软件，被广泛地应用于平面设计、网页制作、图像处理和多媒体开发等领域。Photoshop以其强大的功能，易操作的工作环境，成为众多设计师、艺术家进行艺术创作的首选应用软件。

1.1.1 Photoshop CS3概述 Photoshop是当前最流行的图像处理软件之一，经过近20年的发展完善，已成为功能相当强大，应用极其广泛的应用软件，被誉为“神奇的魔术师”。

1. Photoshop CS3的发展概述 Adobe Photoshop是Adobe公司在1990年首次推出的一款功能强大的图像处理软件，自推出以来，广泛应用在平面设计和彩色印刷等行业，是在Macintosh(简称Mac苹果机)和Windows计算机上运用最为广泛的图像编辑应用程序。

随着Adobe公司的不断发展，Photoshop的功能也不断完善，Photoshop在图像处理及平面设计领域里一直占据领先地位。

2006年12月发布的Photoshop CS 3.0不仅在视图操作界面上有了重大变换，而且已经开始涉足三维领域，给常用Photoshop应用软件对三维效果图进行处理的创作者带来更多惊喜。

Adobe公司新推出的Photoshop CS3完成了“有史以来最重要的一次升级”，版本功能更加完善，应用领域也从平面设计、广告设计、展示形象设计、网页设计发展到服装设计、三维材质的制作、建筑效果图后期处理、摄影效果图后期处理等领域。

## 编辑推荐

由Adobe软件教育专家和资深平面设计师联袂 策划和编写 基础知识结合典型实例，方便读者动手实践 快速掌握所学知识 精选4个大型项目实训案例及8个课程设计，便于巩固知识、学以致用。

体例新颖，三位一体 在国家计算机应用技能最新教育理念的指导下，我们邀请企业技术专家和一线骨干教师共同精心企划本套丛书，依托“基础+项目实践+课程设计”的三位一体教学模式组织内容，体例新颖。

实例丰富，紧贴行业应用 精心组织了与行业应用紧密结合的典型实例，且实例丰富，让教师在授课过程中有更多的演示环节，让学生在在学习过程中有更多的动手实践机会，迅速将所学内容应用于实际工作中。

以项目开发为目标 本丛书中的各分册都是在一个或多个项目的实现过程中，融入相关知识点。这里的“项目”是指基于工作过程的，从典型工作任务中提炼并分析得到的，符合学生认知过程和学习领域要求的，模拟任务且与实际工作岗位要求一致的项目。

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>