

<<计算机平面设计>>

图书基本信息

书名：<<计算机平面设计>>

13位ISBN编号：9787300104966

10位ISBN编号：7300104967

出版时间：2009-5

出版时间：中国人民大学出版社

作者：刘东明 等主编

页数：188

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>

<<计算机平面设计>>

前言

平面设计是涵盖内容十分广泛的一个行业，包括字体设计、图形设计、商标标志设计、报刊杂志广告设计、海报招贴设计、版式设计、书籍装帧设计、企业形象识别系统设计、折页设计、卡片设计、包装设计、网页设计、数码照片设计等，而且，其他门类的设计均以平面设计为基础。

面对如此众多的分类，我们该如何入手学习？

一件优秀的作品是怎样从无到有的？

当面对一项设计任务时，我们又该使用何种工具、采用何种处理方式？

本书正是本着解决这些疑问的目的编写的。

设计的发展进步，印刷工艺的不断提高，现代的平面设计已经从手绘设计、人工排版的原始作坊过渡到了计算机桌面出版系统。

计算机的引入，革命性地提高了工作效率，提高了设计作品的精美程度，现代平面设计工作的绝大部分已经主要依靠计算机来完成。

面向平面设计领域的计算机应用软件名目众多，鱼龙混杂，选择何种软件进行创作成为了新的问题。

幸运的是，在如今的平面设计行业中，有两个软件被很多人选择使用，这就是Adobe公司开发的图形图像处理软件：Photoshop和矢量图形处理软件Illustrator。

本书以讲解这两个软件在平面设计行业中的应用为主，循序渐进地介绍了这两个软件的使用方法和技巧。

在写作过程中，编者融入了多年的教学实践经验，列举了大量优秀的平面设计作品，吸收了丰富实用的行业前沿设计理论。

全书共分为四个部分：第一部分即第1、2章，主要介绍平面设计概况及图形图像的相关概念，包括平面设计基础知识、基本理论及色彩的常识，通过理论讲解及对优秀作品的分析，使读者能够迅速掌握平面设计的基本规律，提高观察力和鉴赏力，加强读者的平面设计创作能力；第二、三部分即第3章至第9章，分别介绍了Photoshop CS和Illustrator CS在平面设计中的应用，读者不但能够学习到图形图像处理软件Photoshop CS和矢量图形处理软件Illustrator CS的理论知识 and 操作方法，更能通过实例的练习，掌握这两个软件的应用技巧；第四部分介绍印刷的基础知识和实例，印刷方面的知识是一个平面设计人员所必须掌握；最后本书根据书中讲解的知识点，精选了6个实例作为综合性的练习，读者可根据自身实际情况在此基础上进行拓展，并不一定完全拘泥于实例的操作步骤。

本书的内容不求繁多、理论不求艰深，以“应用”为核心。

所以本书没有在理论知识上做过多探讨和挖掘，即使在第一部分平面设计理论方面也是点到即止，整本书的重点放在了如何提高读者的实际操作能力上面。

总的来说，本书以应用为目的，并不一味强调难度，而是以“够用”为准则，在讲清概念的基础上，不断强化应用性和针对性，尽量编写成为一本高职高专学生够用、好用的教材。

由于时间仓促，加之编者水平有限，书中难免存在不足之处，恳请广大读者不吝指正。

<<计算机平面设计>>

内容概要

本书是讲解如何利用平面设计主流软件Photoshop CS 和Illustrator CS进行平面设计的实用型教材。全书共分为四部分：第一部分主要介绍平面设计的基础理论知识，通过对优秀作品的分析，使读者能够迅速掌握平面设计的基础理论和基本规律，提高观察力和鉴赏力，加强平面设计创作能力；第二、三部分则分别介绍了Photoshop CS和Illustrator CS在平面设计中的应用，通过对这两个部分内容的学习，读者不但能够学习到图形图像处理软件Photoshop和矢量图形处理软件Illustrator的理论知识 and 操作方法，更能够通过实例的练习，学习到这两个软件的应用技巧；第四部分主要介绍印刷的基础知识和实例，印刷方面的知识也是一个平面设计人员所必须掌握的。

本教材整体结构完整、内容分配合理，自始至终贯穿了相关的实例操作，旨在突出实用性。本书既可作为高职高专院校广告设计、包装装潢、现代教育技术、计算机应用技术等专业相关课程的实用型教材，也可作为平面设计爱好者入门的参考书。

<<计算机平面设计>>

书籍目录

第1章 平面设计概述 1.1 平面设计基础 1.2 平面设计中的视觉元素 1.3 色彩 1.4 本章小结 1.5 习题
第2章 图形图像基础 2.1 计算机图形学 2.2 位图和矢量图 2.3 图形图像的色彩模式 2.4 图形图像的文件格式 2.5 图形图像文件的常见属性 2.6 本章小结 2.7 习题 第3章 Photoshop CS基础 3.1 Photoshop CS简介 3.2 Photoshop CS基本操作 3.3 创建和编辑选区 3.4 图像的基本编辑 3.5 实例练习 3.6 本章小结 3.7 习题 第4章 Photoshop CS绘图及文字处理 4.1 位图图像的绘制 4.2 矢量图形的绘制 4.3 文字工具 4.4 实例练习 4.5 本章小结 4.6 习题 第5章 Photoshop CS的图层和通道 5.1 使用Photoshop CS的图层 5.2 通道的使用 5.3 实例练习 5.4 本章小结 5.5 习题 第6章 Photoshop CS的颜色调整及滤镜应用 6.1 颜色调整 6.2 滤镜的使用 6.3 实例练习 6.4 本章小结 6.5 习题 第7章 Illustrator CS基础 7.1 Illustrator CS介绍 7.2 基本操作 7.3 本章小结 7.4 习题 第8章 Illustrator CS中图形的绘制 第9章 Illustrator CS中的文本 第10章 印刷基础 第11章 综合实例

<<计算机平面设计>>

章节摘录

第1章 平面设计概述 1.1 平面设计基础 1.1.1 平面设计的概念 随着物质生活水平的不断提高，人们对精神文化生活也提出了更高的要求，这反映在生活的方方面面。

平面设计正是在这样的环境中不断融入到人们生活的。

设计一词在辞典中的解释是“根据一定要求，对某项工作预先制定图样、方案”，可见设计是某项工作的计划和方案，任何需要计划的创作都需要设计，而平面设计是众多的设计行业中的一个分类。

早期平面设计被叫做“装潢设计”，现代一种较新的称呼为“视觉传达设计”，从称谓上来看，现代设计所涵盖的领域更广泛和更准确了。

平面设计，主要强调的是应用于平面媒体上的设计内容。

从功能来说，平面设计是使用视觉语言传递信息和表达观点的一个行业门类，而“装潢设计”一词因为带有较强的片面性而逐渐停止了使用。

设计不是盲目地胡编乱造，设计是有目的有计划地进行策划，平面设计也是这种策划的表现形式之一。

在平面设计工作中，我们需要创造性地利用文字和图形把信息传达给受众，使受众通过这些视觉元素熟悉设计者的思想。

一个成功的设计作品，首先应具备正确传达信息的功能，再者应该能够利用较短的时间打动受众，为其留下深刻的良好印象。

设计应该是艺术和技术的完美结合，当然设计更是商业的产物。

艺术创作以自我为中心，完全表现创作者的思想，而设计虽然会表达创作者的个性，但更多的应该是以受众为中心，以商业的理念为指导。

<<计算机平面设计>>

编辑推荐

《计算机平面设计》的内容不求繁多、理论不求艰深，以“应用”为核心。所以《计算机平面设计》没有在理论知识上做过多探讨和挖掘，即使在第一部分平面设计理论方面也是点到即止，整《计算机平面设计》的重点放在了如何提高读者的实际操作能力上面。

<<计算机平面设计>>

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>