

<<玩设计>>

图书基本信息

书名：<<玩设计>>

13位ISBN编号：9787121180248

10位ISBN编号：7121180243

出版时间：2012-9

出版时间：电子工业出版社

作者：黎文锋 编

页数：298

字数：496000

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

Adobe Photoshop CS6是Adobe最新发布的Adobe CS6套装软件的应用程序之一，它是集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意，图像输入与输出于一体的图形图像处理软件。Photoshop CS6应用程序通过更直观的用户体验、更大的编辑自由度以及大幅提高的工作效率，使用户能更轻松地使用其无与伦比的强大功能。

本书通过由浅入深、由入门到提高、由基础到应用的方式，先带领读者体验Photoshop CS6的新功能，然后通过Photoshop CS6的界面介绍、文件管理等基础知识，为读者学习Photoshop CS6奠定坚实的基础，接着延伸到图像基本编辑、颜色的选择和应用、图层的管理和图层样式的设置、使用工具选择图像素材并编辑和管理选区、使用工具绘图与绘画、创建与编辑文字并制作文字特效、应用Web图像、图像自动化处理等方面的内容，最后通过红酒海报、地产路牌广告和名片设计三个大型案例的介绍，让读者掌握综合应用Photoshop各功能创作图像作品的方法和技巧。

通过先训练后实作的学习过程，达到即学即用的目的，从而引导读者进入Photoshop图像设计的世界，体验图像处理的乐趣，领略其在工作、生活中的实用价值。

本书结构 本书共11章，全书的内容始终以“设计导向、学以致用”为主导思想，为读者列举了大量的应用实例作参考，使读者能更好地学习Photoshop CS6程序。

本书的内容简介如下： 第1章：本章主要介绍了Photoshop CS6的入门基础知识，包括了解Photoshop CS6新功能的应用和界面元素，以及Photoshop的文件管理等方法。

第2章：本章主要介绍了图像处理的基础，然后通过查看图像和编辑图像两方面引导读者掌握图像处理的入门知识。

第3章：本章主要介绍了图像处理中的颜色与颜色调整的应用，其中包括颜色的介绍、图像的颜色模式、选择和应用颜色的方法。

第4章：本章主要介绍了图层的基础知识和图层管理与应用的方法，其中包括创建图层和组、选择/链接/搜索/锁定/栅格化图层、指定混合模式和图层样式、应用调整和填充图层等内容。

第5章：本章主要介绍了使用各种工具和不同功能创建选区、调整选区和存储选区，并利用选区选择图像的方法，其中包括通过相近色彩范围选择素材、修改和变换选区、使用蒙版和Alpha通道创建选区等内容。

第6章：本章主要介绍了在Photoshop中绘画和绘图的应用，其中包括使用绘画工具绘画、使用油漆桶和渐变工具填充、使用形状工具绘图、使用钢笔工具绘图等内容。

第7章：本章主要介绍了文字与滤镜在Photoshop中的应用，其中包括创建文字、创建文字选区、设置字符和段落格式、制作文字特效、使用滤镜制作图像效果等内容。

第8章：本章主要介绍了Web图像在Photoshop中的处理，以及在Photoshop中自动化处理图像的各种方法。

第9章：本章通过一个“拉克斯红酒海报”的案例，讲解了在Photoshop中选择素材并合成素材、调整图层色调、使用绘图工具和颜色功能绘制形状、创建文字等方法。

第10章：本章通过一个“商业地产路牌广告”的案例，讲解了使用Photoshop设计欧式复古风格的背景、应用滤镜并配合素材制作火焰特效、制作彩钻文字特效、制作撕纸特效等方法。

第11章：本章通过一个“金属质感名片”的案例，讲解了使用Photoshop设计金属拉丝效果、制作金属浮雕和立体浮层效果、烫金文字效果等方法。

本书总结了作者多年应用Photoshop设计平面作品的实践经验，目的是帮助想从事图像设计、平面设计行业的广大读者迅速入门并提交学习和工作效率，同时对众多Photoshop爱好者和图像制作爱好者也有很好的指导作用。

本书由黎文锋主编，参与本书编写及设计工作的还有黎文锋、梁颖思、梁锦明、林业星、黄活瑜、吴颂志、刘嘉、黄俊杰、李剑明、周志苹、黎敏、黎剑锋和谢敏锐等，在此一并谢过。

在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

黎文锋

内容概要

本书是初学者快速自学Photoshop CS6的经典教程和参考指南。

全书共分11章，从Photoshop的基础知识开始，带领读者体验Photoshop CS6的新功能和全新的界面；详细讲解图像的基本编辑、颜色的选择和应用、图层的管理和应用、选区的创建和应用、使用工具绘图与绘画、文字和滤镜的应用以及Web图像与自动化处理的应用等；最后通过“商业海报设计”、“路牌广告设计”和“名片设计”三个大型案例，具体讲解Photoshop CS6应用方面的技巧。

附带的1张视频教学光盘包含了书中所有实例的多媒体视频教程、源文件和素材文件。

本书不仅适合作为图像处理 and 平面设计初、中级读者的学习用书，同时也适合作为大中专院校相关专业及各类培训班的教材。

书籍目录

Chapter1 Photoshop CS6应用入门

1.1 Photoshop CS6新功能

1.1.1 现代化用户界面

1.1.2 新式内容识别修补

1.1.3 直观的视频编辑

1.1.4 集成的Mini Bridge功能

1.1.5 智能的裁剪工具

1.1.6 全新的图层搜索功能

1.1.7 强大的模糊滤镜

1.1.8 后台存储与自动恢复

1.2 Photoshop CS6用户界面

1.2.1 菜单栏

1.2.2 工具箱

1.2.3 选项栏

1.2.4 面板组

1.2.5 文件窗口

1.3 Photoshop的文件管理

1.3.1 新建文件

1.3.2 打开文件

1.3.3 存储与另存文件

1.3.4 存储为Web所用格式

1.3.5 设置文件简介

1.3.6 打印图像

1.4 小结与思考

Chapter2 图像查看与基本编辑

2.1 图像基础知识

2.1.1 位图图像与矢量图形

2.1.2 图像大小与分辨率

2.1.3 图像的颜色通道

2.1.4 位深度

2.2 查看图像

2.2.1 使用不同的屏幕模式

2.2.2 查看图像的局部区域

2.2.3 使用旋转视图工具

2.2.4 在多个窗口中查看图像

2.3 图像基本编辑

2.3.1 复制图像

2.3.2 应用图像

2.3.3 修改图像与画布大小

2.3.4 裁剪与透视裁剪图像

2.3.5 通过历史面板对比图像

2.4 小结与思考

Chapter3 图像的颜色与颜色调整

3.1 颜色与颜色模式

3.1.1 关于颜色

<<玩设计>>

- 3.1.2 图像的颜色模式
- 3.1.3 转换图像颜色模式
- 3.2 颜色的选择
 - 3.2.1 设置前景色和背景色
 - 3.2.2 使用吸管工具选择颜色
 - 3.2.3 在绘图时选择颜色
 - 3.2.4 使用【颜色】和【色板】面板
- 3.3 图像颜色的调整
 - 3.3.1 使用【调整】面板
 - 3.3.2 使用【调整】命令
 - 3.3.3 使用工具调整局部颜色
- 3.4 设计跟练
 - 3.4.1 校正相片白平衡
 - 3.4.2 改善相片光线效果
 - 3.4.3 调整曝光过度的相片
- 3.5 小结与思考
- Chapter4 图层的创建、管理和应用
 - 4.1 图层的基础知识
 - 4.1.1 关于图层
 - 4.1.2 【图层】面板
 - 4.1.3 创建图层和组
 - 4.1.4 显示或隐藏图层、组或样式
 - 4.2 图层的管理和使用
 - 4.2.1 选择图层
 - 4.2.2 链接图层
 - 4.2.3 搜索图层
 - 4.2.4 锁定图层
 - 4.2.5 栅格化图层
 - 4.3 图层混合、效果和样式
 - 4.3.1 指定不透明度和混合模式
 - 4.3.2 指定混合图层的颜色范围
 - 4.3.3 应用预设的样式
 - 4.3.4 自定义图层的样式
 - 4.3.5 将自定样式创建成预设样式
 - 4.4 图层的其他应用
 - 4.4.1 应用调整图层
 - 4.4.2 应用填充图层
 - 4.4.3 应用图层复合
 - 4.4.4 应用图层蒙版
 - 4.5 设计跟练
 - 4.5.1 制作挖空效果的徽标
 - 4.5.2 制作金属浮雕效果的徽标
 - 4.6 小结与思考
- Chapter5 选区的创建、修改和应用
 - 5.1 通过选区选择图像素材
 - 5.1.1 使用选框工具选择
 - 5.1.2 使用套索类工具选择

<<玩设计>>

- 5.1.3 使用快速选择工具选择
- 5.1.4 使用魔棒工具选择
- 5.1.5 通过相近色彩范围选择
- 5.1.6 全部选择与取消选择
- 5.2 选区的调整与羽化
 - 5.2.1 移动选区边界
 - 5.2.2 修改现有的选区
 - 5.2.3 为现有选区羽化边缘
 - 5.2.4 变换与变形现有选区
- 5.3 使用蒙版和存储选区
 - 5.3.1 关于蒙版和Alpha通道
 - 5.3.2 使用快速蒙版模式选择
 - 5.3.3 通过Alpha通道蒙版选择
 - 5.3.4 存储与载入选区
- 5.4 设计跟练
 - 5.4.1 制作黄昏光照照片效果
 - 5.4.2 制作图案纹理文字效果
- 5.5 小结与思考
- Chapter6 Photoshop的绘画与绘图
 - 6.1 使用工具进行绘画
 - 6.1.1 关于绘画工具
 - 6.1.2 画笔预设与选项
 - 6.1.3 使用画笔和铅笔绘画
 - 6.1.4 使用使用混合器画笔绘画
 - 6.1.5 使用图案图章进行绘画
 - 6.1.6 使用历史记录艺术画笔进行绘画
 - 6.2 填充、渐变和描边
 - 6.2.1 使用油漆桶/工具填充
 - 6.2.2 使用渐变工具填充
 - 6.2.3 用颜色给选区或图层描边
 - 6.3 使用工具进行绘图
 - 6.3.1 关于绘图
 - 6.3.2 使用形状工具绘图
 - 6.3.3 修改图层当前形状
 - 6.3.4 使用自定形状工具绘图
 - 6.3.5 使用钢笔工具绘图
 - 6.4 编辑和管理路径
 - 6.4.1 路径段、组件和点
 - 6.4.2 路径的选择与调整
 - 6.4.3 管理与存储路径
 - 6.5 设计跟练
 - 6.5.1 制作油墨风格图像作品
 - 6.5.2 制作公司的徽标 (Logo)
 - 6.6 小结与思考
- Chapter7 文字和滤镜的应用
 - 7.1 创建与编辑文字
 - 7.1.1 关于文字图层

<<玩设计>>

7.1.2 关于文字类型

7.1.3 输入文字

7.1.4 创建文字选区

7.1.5 调整文字外观

7.1.6 编排段落文字

7.2 制作文字特效

7.2.1 变形文字

7.2.2 沿路径创建文字

7.2.3 为文字应用样式

7.3 滤镜基础知识

7.3.1 内置的滤镜

7.3.2 外挂的滤镜

7.3.3 滤镜使用须知

7.4 典型滤镜应用

7.4.1 制作咖啡涟漪——液化滤镜

7.4.2 修复相片枕形失真--镜头校正滤镜

7.4.3 制作蝴蝶彩描画——画笔描边滤镜

7.4.4 制作背景用的拼缀图——纹理滤镜

7.5 设计跟练

7.5.1 制作广告的标题效果

7.5.2 用滤镜制作创意标题

7.6 小结与思考

Chapter8 Web图像与自动化应用

8.1 应用与切片Web图像

8.1.1 使用Web安全颜色

8.1.2 导出到Zoomify

8.1.3 将Web图像切片

8.1.4 选择与修改切片

8.1.5 设置切片选项

8.2 应用动作快速处理图像

8.2.1 将Web图像存储为网页

8.2.2 动作与【动作】面板

8.2.3 载入与复位动作

8.2.4 切换面板显示模式

8.2.5 对文件播放动作

8.2.6 创建动作与插入停止

8.2.7 记录动作命令的原则

8.3 批量图像自动化处理

8.3.1 批处理图像

8.3.2 制作PDF演示文稿

8.3.3 使用图像处理器转换文件

8.4 设计跟练

8.4.1 切片与存储网站首页

8.4.2 通过快捷批处理修改图像

8.4.3 快速制作名片式联系表

8.5 小结与思考

Chapter9 商业海报设计——红酒海报

<<玩设计>>

9.1 海报设计基础知识

9.1.1 海报的概述

9.1.2 海报的类别

9.1.3 海报的特点

9.1.4 海报设计的原则

9.2 拉克斯红酒海报设计

9.2.1 设计海报顶部和底部

9.2.2 设计海报中央背景图

9.2.3 设计红酒主体特效图

9.2.4 设计徽标与产品信息

9.3 小结与思考

Chapter10 路牌广告设计——地产广告

10.1 路牌广告基础知识

10.1.1 路牌广告概述

10.1.2 路牌广告性能特点

10.1.3 路牌广告的设置与制作

10.2 商业地产路牌广告设计

10.2.1 设计欧式复古广告背景

10.2.2 设计撕纸式广告主体图

10.2.3 设计广告特效、内容和徽标

10.3 小结与思考

Chapter11 名片设计——金属质感名片

11.1 名片设计基础知识

11.1.1 关于名片

11.1.2 名片主要内容

11.1.3 常见的名片尺寸

11.1.4 其他创意的名片

11.2 金属质感名片设计

11.2.1 设计名片的正面

11.2.2 设计名片的背面

11.3 小结与思考

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>