

图书基本信息

书名：<<Photoshop CS4创新图像设计实践教学>>

13位ISBN编号：9787302233527

10位ISBN编号：7302233527

出版时间：2010-9

出版时间：清华大学出版社

作者：郭开鹤，王上 等编著

页数：387

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

美国心理学家大卫·c·范德针对心理学研究说过，“所谓科学教育和技术训练的基本差别，在于技术训练是告知一个学科已有的知识，是为了知识的应用，相反地，科学教育不仅教授已有的知识，还（更为重要）教授如何去发现未知的东西”，其实这段话对于Photoshop的教学来说，也不无启发。软件公司不断在全球进行一轮又一轮的新品推介，大家也不断在追逐着频繁升级的软件新版本脚步，很容易令人沉迷于层出不穷的特技与功能之中。

而实际上，在数字图像这种由技术推动的艺术形式中，技术本身并不能解决所有的问题，当众多的教程对人们进行强化技术训练的同时，也应该尝试以一种科学教育的态度，鼓励学生通过软件去发现一些未知的东西。

例如，英国的Nik.Ainley是这两年非常有名的年轻数码艺术家，他自学软件进行创作，自称在创作时95%的情况下都会用到：Photoshop，“我通常在Photoshop里进行极速的构思和创作”，他认为数码图像作品，重要的是有数码艺术元素，而不仅仅是借助数码软件进行创作——许多年轻的数码艺术家都有此共识，然而有一个学生在看了国外大量数字图像设计作品后疑惑地问：“为什么他们能以这样的思路应用软件来创作？”

这些作品让我感觉到一种距离感。

”·距离感是并不简单的一个问题，也许应该换个角度来看待和学习软件，因此本书在“软件基础”（前9章）之后，尝试以图像设计中的创新风格（如混合媒介、光的创造、新材质的生成、戏剧化色彩、写实效果等）为主线，在每章进入设计案例之前，应用一定篇幅讲解Photoshop图像设计的特定风格及设计思维，追溯其源，希望能以此缩减令大家感到困惑的“距离感”，期望将一种“技术美学”和强烈的时代设计观念渗透到软件教学中，引导读者在学习软件的同时体会到全新创作思路的诞生，尝试在一本软件讲解的书籍中体现出一些图像视觉艺术领域的时代精神。

## 内容概要

本书分为“软件基础”与“创新图像设计”两大部分，适合于需要掌握图像处理技术，同时也渴望在软件讲解之外获得更多信息的读者，例如，提高图像审美能力，传达图像设计中新的方式方法、潮流和思想、新兴技术与商业性创新成果的结合等。

因此，本书后半部分尝试以图像设计中的创新风格（如混合媒介、光的创造、新材质的生成、戏剧化色彩、写实效果等）为主线，在每章进入设计案例之前，应用一定篇幅讲解Photoshop图像设计的特定风格及设计思维，希望在读者学习软件的同时能体会到一种全新的创作思路。

由于本书篇幅有限，因此还有一些典型性的设计案例未能收入书中，但笔者已将这些案例的完整制作步骤进行了录频，并将视频文件放入本书的配套光盘中，另外，由于本书部分案例中结合了Illustrator软件的功能，因此也特地选取了一些Illustrator软件的基础与设计案例进行录频，尽量为读者提供更多的学习资源。

## 书籍目录

第1篇 Photoshop CS4软件基础第1章 数字图像处理基本概念 1.1 图像概念 1.2 位图与矢量图 1.3 分辨率 1.4 常用文件存储格式第2章 图像的选取、移动与变形 2.1 选区的概念 2.2 创建选区的基本方法 2.2.1 规则选框工具 2.2.2 魔棒、快速选择和套索工具 2.2.3 【色彩范围】命令的使用 2.3 选区的编辑操作 2.4 图像移动操作 2.5 图像变形操作第3章 图像的绘制与修复 3.1 图像的绘制 3.1.1 基本绘图工具 3.1.2 【画笔】面板 3.2 图像的修复与修饰工具 3.2.1 图像修复工具 3.2.2 图像修饰工具 3.3 图像的填充与描边 3.3.1 图像的填充 3.3.2 图像的描边第4章 矢量图形的绘制与编辑 4.1 路径的概念及组成 4.2 路径的创建与编辑 4.2.1 路径的创建 4.2.2 路径形状的修改 4.3 【路径】面板 4.4 矢量图形工具 4.5 文字的输入与编辑 4.5.1 文字的输入 4.5.2 文本与段落的编辑第5章 图层 5.1 图层的基本概念 5.2 图层的创建及基本操作 5.3 图层蒙版 5.3.1 图层蒙版的创建与编辑 5.3.2 【蒙版】面板的使用 5.4 图层的剪贴路径 5.5 填充图层与调节图层 5.5.1 填充图层 5.5.2 调整图层与调整面板 5.6 图层样式 5.7 图层的混合模式第6章 通道与蒙版 6.1 通道的概念与类型 6.2 通道的编辑与应用 6.3 蒙版的编辑与应用第7章 图像阶调与色彩的调整 7.1 色彩与图像 7.2 图像的色彩模式 7.3 图像明暗阶调的调整 7.3.1 阶调的概念 7.3.2 层次的校正与调整方法 7.4 图像色彩的调整 7.4.1 如何判断图像的色彩效果 7.4.2 常用的色相及饱和度的调节方法 7.4.3 特殊色彩效果的制作第8章 滤镜特效 8.1 滤镜功能的使用常识 8.2 常用的滤镜效果分析 8.2.1 变形性滤镜 8.2.2 模拟绘画及自然效果滤镜 8.2.3 校正性滤镜 8.2.4 纹理化与光效滤镜 8.2.5 滤镜库与智能滤镜第9章 自动功能 9.1 常用自动恢复命令 9.2 【历史记录】面板的恢复功能 9.3 动作的基本操作 9.4 图像的自动批处理第2篇 PhotoShop创新图像设计第10章 混合媒介图像设计 10.1 “混合媒介”风格的界定 10.1.1 “混合媒介”风格的影响来源 10.1.2 早期数字图像的混合手法——摄影蒙太奇 10.1.3 现代图像混合手法 10.1.4 混沌美学 10.2 Photoshop“混合媒介”案例讲解 10.2.1 混合风格插画与海报设计 10.2.2 “混合”作品中涉及的复杂退底第11章 现代“光”元素的运用 11.1 数码“光”元素在设计中的拓展 11.1.1 20世纪的早期光艺术 11.1.2 现代计算机图像设计中的光艺术 11.2 Photoshop“光”元素设计案例讲解 12.2.1 巧妙的局部光 11.2.2 CD包装设计中抽象线条所形成的光感 11.2.3 运动宣传海报中繁复的后期光效第12章 材质的创造与现代肌理运用 12.1 设计中材质与肌理的运用 12.1.1 肌理的概念与形态 12.1.2 早期计算机艺术中的材质创造 12.1.3 计算机拓宽的新肌理范畴 12.2 Photoshop创新肌理案例讲解 12.2.1 文字设计中的特殊肌理效果 12.2.2 杂志封面中的肌理设计 12.2.3 公益广告中的肌理生成第13章 戏剧化色彩 13.1 数字图像色彩风格概述 13.1.1 科学的色彩与主观的色彩 13.1.2 非彩色影像处理 13.1.3 去写实的彩色风格 13.2 Photoshop色彩特效案例讲解 13.2.1 图片摄影的后期颜色加工 13.2.2 去写实颜色特效 13.2.3 现代插画中的戏剧化色彩第14章 数字写实与立体感的形成 14.1 二维数字写实风格 14.1.1 2D平面中形成空间感的要素 14.1.2 2D平面中的立体展示 14.1.3 数字写实主义绘画 14.2 Photoshop创新立体字 14.3 Photoshop模拟商品立体展示案例讲解 14.3.1 CD包装盒立体展示效果制作 14.3.2 食品包装盒立体效果制作

## 章节摘录

插图：处理位图时，输出图像的质量取决于处理过程开始时设置的分辨率高低。

分辨率是一个笼统的术语，这里主要讲解图像分辨率的概念。

图像分辨率指每英寸图像内含有多少个像素点，分辨率单位为“像素/英寸”（简称ppi），400ppi意味着该图像每英寸含有400个像素点，即每平方英寸含有400X400个像素，在Photoshop中还可以采用“像素/厘米”为分辨率的单位。

在数字化的图像中，图像分辨率的大小直接影响图像的品质，所以在对图像进行处理时，应根据不同的用途而设置不同的分辨率，最经济有效地进行工作。

图像分辨率设置为多大最合理？

□ 图像仅用于屏幕显示时，可将分辨率设置为72像素/英寸或96像素/英寸（与显示器分辨率相同）。

□ 图像用于印刷输出时，分辨率必须与印刷的挂网目数相对应。

挂网目数是指每英寸的挂网线数（所谓网线是指由网点组成的线），挂网目数的单位是lpi，例如150lpi指每英寸上有150条网线。

挂网目数越大，网线越多，网点越密集，层次体现力就越丰富。

编辑推荐

《Photoshop CS4创新图像设计实践教学》：大容量、高品质多媒体教程实例效果图和素材库。

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>