

<<Photoshop 7.0PageMar>>

图书基本信息

书名：<<Photoshop 7.0PageMark 6.5c Illustrator 10电脑平面设计完整实例教程>>

13位ISBN编号：9787502757632

10位ISBN编号：7502757635

出版时间：2004-11

出版时间：海洋出版社

作者：薛琳

页数：296

字数：450000

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>

## <<Photoshop 7.0PageMar>>

### 内容概要

大多数人都知道，名片、图书封面、海报、招贴画以及包装盒等的设计制作，都是利用图像软件来完成的，并且都知道Photoshop、PageMaker和Illustrator等软件是其中的经典代表。

但是其设计思路和生产过程确少有人知道，尤其像设计规范、设定尺寸等方面的知识，更是知之甚少。

本书就是针对这些问题以范例的方式进行分析，并在范例介绍过程中讲解图像的处理知识及设计思路。

与其他同类书籍相比，本书更注重设计理念的建立和实践经验的积累。

本书形式活泼、层次清晰、实例丰富、循序渐进，集文字与图画为一体，力求让读者能够做到触类旁通。

因此，适合从事广告创意、平面设计与多媒体制作方面的专业人士阅读，也可供美术院校相关专业的学生以及希望快速掌握创作技能并投入工作实践的初学者使用。

书籍目录

第1章 引言 1.1 PageMaker 6.5综述 1.2 Photoshop7.0综述 1.3 Illustrator 10综述 1.4 平面设计基础 1.5 版式设计的基本原则 1.6 关于本书 第2章 名片设计 2.1 创意说明 2.2 预习要求 2.3 操作步骤 2.4 技术专题——名片设计的基本原则 2.5 举一反三 2.6 练习 第3章 标志设计 3.1 创意说明 3.2 预习要求 3.3 操作步骤 3.4 技术专题——商标设计 3.5 举一反三 3.6 练习 第4章 宣传页设计 4.1 创意说明 4.2 预习要求 4.3 操作步骤 4.4 技术专题——色彩校正 4.5 举一反三 4.6 练习 第5章 游戏广告设计 5.1 创意说明 5.2 预习要求 5.3 操作步骤 5.4 技术专题——通道和蒙版 5.5 举一反三 5.6 练习 第6章 图书插图设计 6.1 创意说明 6.2 预习要求 6.3 操作步骤 6.4 技术专题——Color和Gradient控制面板 6.5 举一反三 6.6 练习 第7章 摩托车广告设计 7.1 创意说明 7.2 预习要求 7.3 操作步骤 7.4 技术专题——Bryce 5的技巧 7.5 举一反三 7.6 练习 第8章 包装纸设计 8.1 创意说明 8.2 预习要求 8.3 操作步骤 8.4 技术专题——Cool 3D 3.5 8.5 举一反三 8.6 练习 第9章 包装盒设计 9.1 创意说明 9.2 预习要求 9.3 操作步骤 9.4 技术专题——包装与编排设计 9.5 举一反三 9.6 练习 第10章 书籍装帧设计 10.1 创意说明 10.2 预习要求 10.3 操作步骤 10.4 技术专题——书籍装帧设计 10.5 举一反三 10.6 练习 第11章 宣传册的设计 11.1 创意说明 11.2 预习要求 11.3 操作步骤 11.4 技术专题——印刷 11.5 举一反三 11.6 练习

### 编辑推荐

从零开始、由浅入深、图文并茂、通俗易懂；理论知识+现场训练+总结提高、方便教学和自学；内容丰富、全面、范例实用、边讲边练、讲练结合；目标清楚、难点、重点突出、步骤清楚、即学即用；每章备有思考题、首尾呼应、活用百分百。

#### 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>