第一图书网, tushu007.com

<<Photoshop CS4 艺术设计魔>>

图书基本信息

书名：<<Photoshop CS4 艺术设计魔法师>>

13位ISBN编号：9787564019600

10位ISBN编号：7564019603

出版时间：2011-8

出版时间：北京理工大学出版社

作者：王慧丽

页数：401

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

内容概要

本书以艺术设计为主题，以Photoshop
CS4为工具，全面介绍了Photoshop在设计领域中的精彩运用。
全书通过讲解大量的设计案例，诠释了Photoshop的实用技能，语言简洁凝练、案例精美实用，对读者有很好的指导意义。

本书是针对初、中级读者编写的Photoshop图像处理实例型教程，可满足读者从入门到精通这一需求。

书籍目录

第1章 旋转创意的魔方——初识Photoshop CS4
第2章 构成设计——Photoshop CS4基本操作
第3章 平面广告设计——图层与蒙版的应用
第4章 CG——绘画工具的使用
第5章 照相馆的暗房：照片处理——图像的色彩调整
第6章 UI界面设计——图层样式的应用
第7章 书籍装帧设计——文字的编辑与应用
第8章 产品造型设计——路径的应用
第9章 海报设计——滤镜的魔法
第10章 包装设计——通道的应用
第11章 网页制作——动作与动画的应用
第12章 综合实例

章节摘录

版权页： 插图： 随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。
它既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动，如三维动画、影视特效、平面设计、网页设计、一多媒体技术、印前设计、建筑设计、工业造型设计等。
主要集中在以下几个方面：1. CG与设计 CG与设计包括二维、三维的，静止画、动画（Movie），从自由创作、服装设计、工业设计、电视广告（CM）到网页设计，可谓包罗万象。
广告行业是目前促进中国CG发展的行业之一，有相当一部分CG艺术家都是从事这一领域的工作。
代表公司是北京的水晶石公司，它在上海、广州开设有分公司。
2.影视制作 国内将CG运用于影视制作的公司主要有上海电影制片厂、上海美术电影制片厂、北京紫禁城电影制作公司等几个较有实力的影视制作公司，另外还有北京DBS（深蓝的海）、数码影视制作公司等专业数码影视制作公司也从事电影、电视中电脑特技镜头的制作。
3.游戏软件 电子游戏开始于美国，日本的软件使之风靡世界。
1993年任天堂公司推出了8比特的专用游戏机，到1996年达到了64比特。
但硬件的性能再好，没有有趣的软件也是徒然。
游戏公司凭借日本动画、漫画的文化积累，充分运用CG，一举形成了世界注目的游戏产业。
在不到20年的时间里，发展到数十兆日元的规模。
任天堂（Nintendo）、Sega、索尼（Sony）等国际知名的企业成了电子游戏的代名词。
中国这一领域的代表公司是台湾大宇公司、北京新天地、北京晶合、上海育碧、深圳金智塔、珠海金山公司的下属西山居游戏制作室等。
这些企业目前在中国CG制作中处于龙头地位，代表了中国CG行业的领先水平。
虽然与国外的水平还有相当的差距，但是发展速度相当快。
4.漫画 在导入CG前，漫画在日本已经是一个成熟的文化产业，是深受男女老少喜爱的大众文化。
有幼儿漫画、少男漫画、少女漫画、青年漫画、女性漫画、成人漫画，等等，基本覆盖了各个年龄层次的内容与风格。
随着读者年龄的增大，老年漫画也开始出现。
虽然漫画家们主要还是采用手绘，然后用扫描仪进行数码化，但便贴纸等很多技法采用了Photoshop之类的软件。
年轻一代越来越习惯于用数码输入板和Illustrator Painer一类的软件直接创作，或者用数码相机的素材加工成漫画。

编辑推荐

《高等职业教育"十二五"创新型规划教材:Photoshop CS4艺术设计魔法师》是针对初、中级读者编写的Photoshop图像处理实例型教程，可满足读者从入门到精通这一需求。

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