

<<设计师生存手册>>

图书基本信息

书名：<<设计师生存手册>>

13位ISBN编号：9787115189981

10位ISBN编号：7115189986

出版时间：2009-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）布拉特 等著，李二勇，杜玲 译

页数：558

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>

<<设计师生存手册>>

前言

现实中的Photoshop 如果您希望了解在Adobe Photoshop中制作浮雕字体、不规则形状的树枝或者球面图像的技术，那么本书可能并不适合您。

有许多优秀著作都是关于这些主题的。

但是，如果您想了解利用Photoshop制作图像的过程，包括导入理想的扫描图像或数字照片、按照自己的意愿编辑图像以及制作一流的最终输出，那么本书就是您的正确选择。

本书旨在解答设计师每天都会遇到的诸多问题：如何才能快速、高效地处理500张数字照片；如何在计算机上设置Photoshop；在“色彩设置”对话框中如何设置；如何强化阴影细节，同时不会使高光区域过亮；有哪些方法可以纠正偏色；如何校正显示器（以及是否应该进行校正）；创建目录图像剪影的最佳方法是什么。

本书目标 每当谈论到关于桌面印前技术的问题，人们都会下意识地说：“问自己的打印机吧”，我们对这种情况很失望。

照此执行吧。

如果想知道应该在“颜色设置”和“自定校样条件”对话框中如何输入数值，可以“问问”打印机。

按照我们的经验，确认打印机的参数在绝大多数情况下会好于随意地猜测。

如今已经进入了桌面印前技术的新时代，您无法咨询任何人（无论是设计师、印前服务社还是打印机）。

假如您深陷困境，我们希望您会翻开本书。

<<设计师生存手册>>

内容概要

本书是Photoshop方面的里程碑式的著作，从最早针对Photoshop 3的第一版到现在这本针对Photoshop CS3的最新版，历经12年、8个版本，数十万读者的验证。

本书的三位作者均是美国顶级的Photoshop专家，具有丰富的实战经验，深谙设计、印刷相关的行业知识。

不像一般Photoshop教程类图书以介绍软件功能为线索，本书针对Photoshop在设计行业实际应用中

的工作流程安排内容，资料丰富，写作严谨，给专业设计人员以全面的指导。

其中穿插了大量经过行业实践验证的技巧。本书能够帮助读者了解设计行业、印前设计以及印刷行业的规范，建立正确的设计理念和

工作流程，能够解答很多用户在日常工作中遇到的困惑，并告诉大家为什么要这么做。本书从如何为Photoshop配置高效的运行环境开始，对Photoshop的色彩管理、数字工作流程、Photoshop中的重要技巧和特殊技巧、调整图像技术、数码暗房、绘制选区、图像边缘处理技术、图像的存储和输出技术等内容进行了详细、深入的介绍。

本书适合有一定Photoshop使用基础的用户，特别针对那些从事设计工作的Photoshop用户，以及希望投身于设计行业的读者。

<<设计师生存手册>>

作者简介

Conrad Chavez，是一位艺术摄影师，也是Working Smart in Photoshop CS2一书的作者。此外，他还与人合著了Adobe Photoshop CS/CS2 Breakthrouahs、Real World Scanning and Halftones第3版和The Adobe Illustrator Wow/Book。

David Blatner，独立编写或与人合著了许多书籍，包括经典图书Real World InDesign、Photoshop CS/CS2 Breakthrouahs和Real World QuarkXPress。他是InDesignSecrets.com的主持人之一，也是InDesign杂志和The Pixel Conference的编辑主任。

Bruce Fraser，是数字图像领域的权威人士，也是PixelGenius.com的创办人之一，曾编写了畅销书Real World Camera Raw with Adobe Photoshop CS2，还与别人合著了Real World Color Management。

<<设计师生存手册>>

书籍目录

第1章 构建Photoshop系统——整合各种技术	1.1 选择平台	1.2 处理器和核心	1.3 内存
1.4 虚拟内存	1.5 显示器	第2章 图像揭秘——0和1构成一切	2.1 像素和路径
像素和图像	2.2.1 尺寸	2.2.2 位深	2.2.3 图像模式
分辨率多高才够用	2.4.1 线条艺术	2.4.2 灰度和彩色半调	2.4.3 桌面打印机的灰度和彩色输出
2.4.4 灰度和彩色连续色调输出	2.4.5 屏幕输出(多媒体和Web)	2.5 重新采样	2.6 图像模式
2.6.1 位图	2.6.2 灰度	2.6.3 双色调	2.6.4 索引颜色
2.6.5 RGB	2.6.6 CMYK	2.6.7 Lab	2.6.8 多通道
2.6.9 位图和文件大小	2.7 计算文件大小	第3章 颜色揭秘——颜色的构成	3.1 原色
3.1.1 加色和减色	3.1.2 不尽完美的世界	3.2 色轮	3.2.1 饱和度和亮度
3.2.2 三色模型和颜色空间	3.3 颜色互相影响	3.4 设备无关颜色	3.5 处理颜色
第4章 颜色设置——了解Photoshop中的色彩管理	4.1 色彩管理系统概述	4.1.1 CMS组件	4.1.2 表达颜色含义
4.2 基本概念	4.2.1 工作空间和设备空间	4.2.2 标记的和未标记的图像	4.2.3 模拟校样
4.3 Photoshop与显示器	4.3.1 校准参数	4.3.2 显示器调整	4.3.3 配置工具
4.3.4 设置目标点	4.4 颜色设置	4.4.1 颜色设置预设	4.4.2 其他预设
4.5 RGB工作空间	4.5.1 使用RGB工作空间的理由	4.5.2 选择RGB工作空间	4.5.3 回顾色域大小
4.5.4 其他RGB工作空间	4.5.5 自定RGB空间	4.5.6 将RGB输出配置文件作为工作空间	4.6 选择CMYK工作空间
4.6.1 是否使用自定CMYK	4.6.2 编辑自定CMYK	4.6.3 典型的自定CMYK设置	4.6.4 印刷机配置文件系列
4.7 选择灰色工作空间	4.8 专色空间	4.9 色彩管理方案	4.10 具有更多选项的颜色设置
4.10.1 转换选项	4.10.2 高级控制	4.11 拾色器	4.12 在颜色设置之外应用配置文件
4.12.1 指定与转换	4.12.2 指定配置文件	4.12.3 转换为配置文件	4.13 软校样控件
4.13.1 “自定校样条件”对话框	4.13.2 “校样设置”子菜单	4.14 打印时转换颜色	4.14.1 “打印”对话框
4.14.2 打印	4.15 避免变化	第5章 构建数字工作流程——快速处理数码相机图像	第6章 Photoshop重要提示和技巧——为Photoshop插上翅膀
第7章 图像调整基础——拉伸和挤压位	第8章 数码暗房——图层、蒙版、选区、通道及其他	第9章 绘制选区——获得需要的内容	第10章 锐度、细节和杂色减少——获取图像边缘
第11章 图像技术精要——将像素放到适当位置	第12章 图像的存储和输出——用正确的文件做正确的事		

章节摘录

5.17.1 使用参数曲线 如果曾使用过音频均衡器（例如，类似于iTunes），在理解Camera Raw中的“参数”曲线方面就有了一个好的开端。

与在音频均衡器中一样，用户会看到一系列滑块，其中每个滑块都对应一个色调范围。

简单地抓住表示要扩展或者剪切范围的滑块，并拖动。

毫无疑问，并不是这么简单。

例如，Camera Raw中的滑块是水平放置的，而不是像在音频均衡器中那样垂直放置的，但其基本思想相同。

我们认为下面的次序是使用“参数”曲线的最简单途径（参见图5-29）。

我们将使用需要更高对比度的一幅图像作为示例。

1.拖动“亮调”和“暗调”滑块。

为增强对比度（经常需要这样做），可将“暗调”滑块拖向左边，而将“亮调”滑块拖向右边。

2.如果认为极端高光和阴影仍然需要调整，可拖曳“高光”和“阴影”滑块。

这些滑块仅影响曲线的两端，并非每一幅图像都需要这样的调整。

但是，“高光”和“阴影”滑块是控制色调范围两端色调的好方法。

<<设计师生存手册>>

媒体关注与评论

“对于使用Photoshop处理图像的专业人员来讲，本书是一份重要且无价的资料。这是一次适时而严谨的修订。

” ——ASPP公司图片专家Ethan G.Salwen “这本书终于面世了！”

在这本附带大量图解的著作中，几位权威作者提供了大量经过实际验证的制作技术，并清晰地解释了如何在实际工作中运用这些技术，使读者能够在自己的Photoshop项目中获得理想的成果。

” ——EveryMac.com

<<设计师生存手册>>

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>