

<<Photoshop5.0界面设计>>

图书基本信息

书名：<<Photoshop5.0界面设计>>

13位ISBN编号：9787534112003

10位ISBN编号：7534112001

出版时间：1999-01

出版时间：浙江科学技术出版社/西蒙与舒斯特国际出版公司

作者：J.Scott Hamlin(美)

译者：姚敏/等

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>

<<Photoshop5.0界面设计>>

内容概要

主要内容

介绍运用Photoshop5进行Web页面和多媒体界面元素设计的直观

方法

介绍纹理、变形、浮雕等的设计方法

介绍阴影、发光、外观、边界、三维图像等技术

<<Photoshop5.0界面设计>>

书籍目录

目录

第1章 界面设计

1.1 常用界面设计元素

1.1.1 背景

1.1.2 按钮

1.1.3 VHS型控制条

1.1.4 滑尺

1.1.5 弹出菜单

1.1.6 视频屏幕

1.1.7 光标

1.2 建立结构隐喻和协约

1.2.1 使用已建立的隐喻

1.2.2 透明性、直观性和风格

1.2.3 越少越好

1.2.4 尺寸

1.2.5 位置一致

1.2.6 彩色使用

1.2.7 声音使用

1.2.8 光标和滚动事件

1.2.9 图标与无线电按钮

1.3 结构考虑

1.3.1 线性/多线性结构

1.3.2 层次结构

1.3.3 虚拟空间

1.3.4 组合模式

1.4 草图

第2章 RGB图像和调色板

2.1 索引

2.2 比特深度

2.3 调色板选项

2.3.1 系统调色板

2.3.2 自适应调色板

2.3.3 定制调色板

2.3.4 先前调色板

2.4 颜色和图像规模降低策略

2.4.1 使用Photoshop的调节工具

2.4.2 使用双色特性

2.4.3 色调分离

2.5 用Photoshop的曲线来控制效果

2.6 调色板闪烁

2.7 Photoshop和Web

2.7.1 文件大小因素

2.7.2 图像映射

2.7.3 使用LOWSRC扩展

2.7.4 使用GIF89a插入式过滤器

<<Photoshop5.0界面设计>>

2.7.5无缝贴片

2.7.6确定16进制颜色

第3章 随心所欲的纹理

3.1创建初始纹理

3.1.1创建噪声和金属板效果的纹理

3.1.2创建较大的晶粒纹理

3.1.3创建电刷金属纹理

3.1.4创建粉刷纹理

3.1.5创建更多的粉刷纹理

3.1.6创建颠簸映射的粉刷纹理

3.1.7创建老式粉刷纹理

3.1.8液化

3.1.9创建液化纹理方法之一

3.1.10创建液化纹理方法之二

3.1.11创建液化纹理方法之三

3.1.12创建火焰纹理方法之一

3.1.13创建火焰纹理方法之二

3.1.14创建火焰纹理方法之三

3.1.15创建木质纹理

3.1.16创建波纹纹理

3.1.17创建模式纹理

3.1.18创建石头墙纹理

3.1.19组合纹理

3.1.20来自第三方过滤器资源的纹理

3.1.21来自现有照片源的纹理

3.2纹理策略

3.2.1关于空白创建纹理的Photoshop过滤器的一般笔记

3.2.2第三方纹理产生程序

第4章 倾斜外观

4.1变形

4.2按钮上下状态

第5章 浮雕外观

5.1计算浮雕法

5.2快速浮雕法

5.3按钮上下状态

第6章 阴影、发光和其他基本技术

6.1基本的阴影

6.2基本的发光

6.3基本的透明性

6.4基本的剪切

第7章 镀铬、玻璃和塑料外观

7.1镀铬/金属外观

7.2玻璃/晶状外观

7.3塑料/凝胶外观

第8章 边缘 随机边界技术

8.1基本技术

8.2撕裂

<<Photoshop5.0界面设计>>

8.3使用位移

8.4其他的变形过滤器

8.4.1涟漪效果

8.4.2波动效果

8.4.3池塘波纹效果

8.4.4坐标转换

第9章 组合与独特的变形

9.1基本组合技术

9.2浮雕并隔离高亮度和阴影

9.3产生积木

9.4带层模式的组合

9.5第三方过滤器

第10章 变形

10.1使用移位

10.2池塘波纹效果

10.3波状管道

10.4墙壁和通道

第11章 向量和三维图像

11.1使用Photoshop和基于向量的应用软件/模板

11.2使用Photoshop和3D应用程序

第12章 在界面设计中使用库存图像

12.1为什么是库存图像

12.2校正图像

12.2.1Levels命令

12.2.2阅读直方图

12.2.3Curves命令

12.2.4选定技术

12.3按钮上下状态

12.4拼贴画和非静态界面

12.5特殊效果

12.5.1视频化

12.5.2仿古效果

12.6其他有趣的可能性

12.6.1着色效果

12.6.2喷沙效果

12.6.3灯光效果

12.6.4为文本降低对比度

第13章 滑尺、刻度盘、开关、小饰物和小装置

13.1滑尺

13.2按钮式开关

13.3条形计量器

13.4电线

13.5屏面

13.6螺丝和螺母

附录APhotoshop提示

附录B插件

附录C现实世界图像画廊

<<Photoshop5.0界面设计>>

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>