

<<Photoshop CS3中文版图像处理>>

图书基本信息

书名：<<Photoshop CS3中文版图像处理与创意设计>>

13位ISBN编号：9787121063008

10位ISBN编号：712106300X

出版时间：2008-6

出版时间：电子工业出版社

作者：唐红莲 编

页数：357

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 CS3中文版图像处>>

### 内容概要

Photoshop是世界级的图像处理软件，而新推出的Photoshop CS3则更显出其强大的图形图像处理功能。本书图文并茂、通俗易懂，将软件知识融会贯通，针对入门级和中级平面设计者，以商业性和实用性强的案例为主，突出平面设计的创意能力，让更多的人通读本书后能成为平面设计高手。

本书分为18章，分别为：第1章Photoshop图像处理应用；第2章图像处理操作实用技巧；第3章应用工具箱工具处理图像；第4章面板与菜单技术；第5章数码图像处理技巧；第6章数码图像特效处理；第7章图像的嫁接与合成；第8章滤镜特效图像处理；第9章特效质感文字应用；第10章界面设计应用；第11章包装设计应用；第12章平面广告应用；第13章户外立体广告应用；第14章海报设计应用；第15章卡片设计；第16章手绘功夫；第17章3D立体想象CG制作；第18章数码动画设计。

光盘内容为实例视频演示文件、实例素材源文件和Photoshop常用素材文件。

本书适合初、中级平面设计人员阅读，对于使用Photoshop的高级设计者来说也有一定的辅助和提升作用。

# <<Photoshop CS3中文版图像处>>

## 书籍目录

第1章 Photoshop图像处理应用	1.1 Photoshop安装、启动和卸载	1.2 Photoshop功能简介	1.3 图像文件分类	1.4 本章小结
第2章 图像处理操作实用技巧	2.1 转换图片色彩模式	2.2 改变图片大小分辨率	2.3 调节画布大小和复制文件副本	2.4 另存文件并改变文件格式
2.5 复制或剪切选区内容	2.6 浏览命令	2.7 本章小结	第3章 应用工具箱工具处理图像	3.1 选框工具与套索工具
3.2 裁剪工具	3.3 魔棒工具	3.4 画笔工具	3.5 钢笔工具	3.6 仿制图章工具
3.7 橡皮擦工具	3.8 加深与减淡工具	3.9 文字工具	3.10 抓手工具与缩放工具	3.11 本章小结
第4章 面板与菜单技术	4.1 通道面板	4.2 图层面板	4.3 光照命令与通道面板	4.4 导航器面板
4.5 颜色面板和色板面板	4.6 历史记录面板	4.7 动作面板	4.8 曲线与色彩平衡命令	4.9 饱和度命令
4.10 路径面板	4.11 本章小结	第5章 数码图像处理技巧	5.1 变脸	5.2 洗牙
5.3 去除“红眼”	5.4 消除眼袋	5.5 变色技巧	5.6 明神的眼睛	5.7 改变脸型
5.8 去除脸部皱纹	5.9 本章小结	第6章 数码图像特效处理	6.1 换衣服	6.2 肌肤美白
6.3 图案纹身	6.4 染发	6.5 模糊照片变清晰	6.6 偏暗照片的调整	6.7 偏亮片的调整
6.8 偏色的照片	6.9 色调的调整	6.10 逆光照片调整	6.11 本章小结	第7章 图像的嫁合成
7.1 苹果西瓜	7.2 长鸭脚的公鸡	7.3 神奇的小狗	7.4 长蜗牛壳的蛇	7.5 机械虫
7.6 里的狗	7.7 趣味合成	7.8 本章小结	第8章 滤镜特效图像处理	8.1 浮雕效果
8.2 滤镜水波	8.3 宝石	8.4 本章小结	第9章 特效质感文字应用	9.1 铁锈文字
9.2 火焰文字	9.3 光芒文字	9.4 文字	9.5 金属文字	9.6 本章小结
第10章 界面设计应用	第11章 包装设计应用	第12章 平面广告应用	第13章 户外立体广告应用	第14章 海报设计应用
第15章 卡片设计	第16章 手绘功夫	第17章 3D立体想象CG制作	第18章 数码动画设计	

## 章节摘录

## 第1章 Photoshop图像处理应用 1.1 Photoshop安装、启动和卸载 (1) 图像的色彩模式

Photoshop中色彩模式决定了用于显示和打印图像的颜色模式。

选择不同的色彩模式会影响文件大小和图像通道数。

图像通道用于存放图像中的颜色信息。

常见的色彩模式有：CMYK模式、RGB模式、HSB模式、灰度模式、双色调模式及LAB模式等，每种色彩模式所能表现的色彩数量和原理是不同的。

执行【图像\模式】命令，在弹出的菜单中可以选择将图像转换到不同的色彩模式。

Photoshop还允许为图像添加Alpha通道来存储选区，此外，还可以为图像添加专色通道。

在默认状态下，RGB模式有3个色彩通道，而CMYK有4个色彩通道。

下面对几种常用色彩模式进行简要介绍。

1. RGB模式 在自然界中，所有的颜色都是由红（Red）、绿（Green）和蓝（Blue）3种颜色波长的不同组合而成的，所以这3种光称为三原色或三基色。

利用创建截面的方法制作参照图形来绘制垂直布条是本例的重点。

因为红、绿、蓝3种颜色都有256个亮度级，所以这3种色彩的叠加就形成了1670万种颜色，即通常所说的真彩色。

RGB色彩模式是公认最佳的编辑图像色彩模式，因为其可以提供全屏幕的24bit的色彩范围，即真彩色显示。

RGB模式一般不用于打印输出图像。

因为它的某些色彩已经超出了打印的范围，因此如果采用RGB模式打印，则在打印一幅真彩色的图像时就会损失一部分亮度，且比较鲜艳的色彩会失真。

在实际打印时，系统会自动将RGB模式转换为CMYK模式，因为CMYK模式所定义的色彩要比RGB模式定义的色彩少很多。

2. CMYK模式 CMYK模式是彩色印刷时使用的一种颜色模式，由Cyan（青）、Magenta（洋红）、Yellow（黄）和Black（黑）4种色彩组成。

在出彩片（四色片）或在平面美术中，经常用到CMYK模式。

为了避免和RGB三基色中的Blue（蓝色）发生混淆，CMYK模式中的黑色用K来表示。

CMYK模式与RGB的不同之处在于RGB是靠增加光线，而CMYK是靠减去光线，因为和监视器相比，打印纸不能创建光源，更不会发射光线，它只能吸收和反射光线。

因此通过对青、洋红、黄和黑4种颜色的组合，从而产生可见光谱中的绝大部分颜色。

3. HSB模式 HSB模型以人类对颜色的感觉为基础，描述了颜色的4种基本特性。

其中H表示Hue（色相），S表示Saturation（饱和度）。

B表示Brightness（亮度）。

其中：  
· 色相是从物体反射或透过物体传播的颜色。

在00~360。

的标准色轮上，按位置度量色相。

· 饱和度是指色彩的强度或纯度，表示色相中灰色分量所占的比例，黑、白和其他灰色色彩没有饱和度，在最大饱和度时，每一色相具有最纯的色光。

亮度是颜色的相对明暗程度，为0时即是黑色，最大亮度是色彩最鲜艳的状态。

通常用从0%（黑色）~100%（白色）的百分比来度量。

.....

编辑推荐

《Photoshop CS3中文版图像处理与创意设计》内容丰富，深刻地表现Photoshop CS3的许多技巧和理论，作者通过自己长期的实践总结，并使用具有很强的实用性和针对性的语言，将其中很多技巧与方法展示出来，对读者学习Photoshop CS3有很大的帮助作用。

全书共18个章节，上百个案例，内容包括：Photoshop图像处理应用、图像处理操作实用技巧、应用工具箱工具处理图像、面板与菜单技术、数码图像处理技巧、数码图像特效处理、图像的嫁接与合成等。

国内资深平面教育专家汇集多年教学经验精心编著，通过书盘互动多媒体教学方式，帮助读者轻松学会软件设计知识，170分钟的操作实例视频讲解，帮助读者换一种方式轻松学习；80多个丰富精彩的实例，使读者全方位剖析相关知识和操作要领，6000张丰富精彩的素材图形，帮助读者轻松搞定设计工作中的图形元素。

3000个各式笔刷、动作、画笔、图案实用素材，使《Photoshop CS3中文版图像处理与创意设计》真正物超所值。

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>