

<<Adobe创意大学Photoshop产>>

图书基本信息

书名：<<Adobe创意大学Photoshop产品专家认证标准教材（CS6修订版）>>

13位ISBN编号：9787514209570

10位ISBN编号：7514209573

出版时间：2014-1

出版时间：印刷工业出版社

作者：曾祥民,戴励强,禩圆华,王新民

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

Photoshop软件是当前功能最强大、使用范围最广泛的图形图像处理软件。它集图像设计、合成以及高品质输出功能于一体，具有十分完善的图像处理和编辑功能。本书知识讲解安排合理，着重于提升学生的岗位技能竞争力。

本书知识结构清晰，以“理论知识+实战案例”的形式循序渐进地对知识点进行了讲解，版式设计新颖，对Photoshop CS6产品专家认证的考核知识点在书中进行了加黑、加着重点的标注，使读者一目了然，方便初学者和有一定基础的读者更有效率地掌握Photoshop CS6的重点和难点。本书内容丰富，全面、详细地讲解了Photoshop CS6产品的各项功能，包括选区的创建与编辑、图层知识、蒙版与通道、图像色彩调整、绘画与图片修饰、文字与矢量工具、滤镜、3D图像、动作自动化与视频动画等内容。

作者简介

曾祥民，国内著名计算机软件教材编写专家

书籍目录

第1章

初识Photoshop CS6

- 1.1 Photoshop的应用领域和范围 2
 - 1.1.1 Photoshop在平面设计中的应用 2
 - 1.1.2 Photoshop在网页设计中的应用 2
 - 1.1.3 Photoshop在插画设计中的应用 2
 - 1.1.4 Photoshop在数码摄影后期处理中的应用 3
 - 1.1.5 Photoshop在动画与CG设计中的应用 ... 3
 - 1.1.6 Photoshop在效果图与后期制作中的应用 4
- 1.2 设计中的专业术语 4
 - 1.2.1 像素 4
 - 1.2.2 图像分辨率 5
 - 1.2.3 色彩模式 5
 - 1.2.4 色彩深度 8
 - 1.2.5 矢量图 8
 - 1.2.6 位图 8
- 1.3 Photoshop帮助资源 8
- 1.4 本章小结 10

第2章

Photoshop的设置与基本操作

- 2.1 Photoshop的工作界面 12
 - 2.1.1 工作界面组件 12
 - 2.1.2 工具箱 12
 - 2.1.3 工具选项栏 13
 - 2.1.4 菜单栏 14
 - 2.1.5 调板 14
- 2.2 设置工作区 16
 - 2.2.1 使用预置工作区 16
 - 2.2.2 恢复默认的工作区 16
 - 2.2.3 新建工作区 17
 - 2.2.4 删除工作区 17
 - 2.2.5 自定义键盘快捷键 17
- 2.3 辅助工具 17
 - 2.3.1 标尺 17
 - 2.3.2 参考线 18
 - 2.3.3 网格 19
 - 2.3.4 对齐 20
 - 2.3.5 显示与隐藏额外内容 20
- 2.4 Photoshop的首选项设置 21
 - 2.4.1 常规 21
 - 2.4.2 界面 22
 - 2.4.3 文件处理 23
 - 2.4.4 性能 24

<<Adobe创意大学Photoshop产>>

2.4.5 光标	24
2.4.6 透明度与色域	25
2.4.7 单位与标尺	25
2.4.8 参考线 网格和切片	26
2.4.9 增效工具	26
2.4.10 文字	26
2.5 综合案例——Photoshop的首选项设置 ...	26
2.6 本章小结	28
2.7 本章习题	28
第3章	
图像编辑的基础操作	
3.1 新建文档	30
3.2 打开文件	30
3.3 置入和导入文件	32
3.3.1 置入文件	32
3.3.2 导入文件	32
3.4 保存文件	32
3.4.1 使用【存储】命令保存文件	32
3.4.2 使用【存储为】命令保存文件	33
3.4.3 存储为Web和设备所用格式	33
3.4.4 选择正确的文件保存格式	33
3.5 文件的拷贝、粘贴与还原	36
3.5.1 拷贝, 合并拷贝与剪切	36
3.5.2 粘贴与选择性粘贴	37
3.6 修改画布与图像尺寸	38
3.6.1 修改画布大小	38
3.6.2 修改图像尺寸	39
3.6.3 实战案例——修改图像的大小	39
3.6.4 旋转画布	40
3.6.5 显示隐藏在画布之外的图像	40
3.7 裁切图像	40
3.7.1 使用【裁剪工具】裁切图像	40
3.7.2 使用【裁切】命令裁切图像	41
3.7.3 使用【裁剪】命令裁切图像	41
3.8 图像的变换与变形	41
3.8.1 图像变换	42
3.8.2 图像变形	43
3.8.3 操控变形	44
3.9 内容识别比例	45
3.9.1 内容识别比例选项栏	45
3.9.2 使用内容识别比例缩放图像	46
3.10 文件还原操作	46
3.10.1 使用【还原】与【重做】命令	46
3.10.2 使用【历史记录】调板还原	46
3.10.3 使用【快照】命令	47
3.10.4 清除内存	48
3.11 综合案例——修改图像尺寸 形状 ...	48

<<Adobe创意大学Photoshop产>>

3.12 本章小结	53
3.13 本章练习	53
第4章	
图像的选区	
4.1 创建选区工具	56
4.1.1 规则区域选择工具	56
4.1.2 不规则区域选择工具	58
4.1.3 魔棒工具与快速选择工具	59
4.2 其他创建选区方法	60
4.2.1 使用【色彩范围】命令	61
4.2.2 实战案例——使用【色彩范围】 命令选择图像	61
4.2.3 使用快速蒙版	62
4.2.4 使用【钢笔工具】	63
4.3 选区的编辑操作	64
4.3.1 基本选区编辑命令	64
4.3.2 编辑选区的形态	65
4.3.3 实战案例——选区的编辑操作	69
4.3.4 变换选区	70
4.3.5 存储和载入选区	70
4.3.6 实战案例——载入与存储选区操作 ...	71
4.4 综合案例——制作阿迪达斯的 三叶草形Logo	72
4.5 本章小结	76
4.6 本章练习	76
第5章	
绘画与图片修饰	
5.1 颜色设置	78
5.1.1 拾色器	78
5.1.2 前景色和背景色	78
5.1.3 使用【色板】调板设置颜色	79
5.1.4 使用【吸管工具】设置颜色	79
5.1.5 使用【颜色取样器工具】设置颜色 ...	79
5.2 填充和描边	80
5.2.1 填充	80
5.2.2 描边	82
5.3 渐变工具	83
5.3.1 渐变工具选项栏	83
5.3.2 渐变编辑器	84
5.3.3 杂色渐变	85
5.4 【画笔工具】与【画笔】调板	86
5.4.1 画笔工具	

<<Adobe创意大学Photoshop产>>

.	86
5.4.2 【画笔】调板	87
.	87
5.4.3 画笔笔尖的种类	
.	87
5.4.4 画笔设置选项	
.	88
5.4.5 【画笔预设】调板	91
5.5 其他绘图工具	
.	92
5.6 图像修饰工具	
.	94
5.6.1 仿制图章工具	
.	94
5.6.2 图案图章工具	
.	95
5.6.3 修复画笔工具	
.	95
5.6.4 污点修复画笔工具	95
5.6.5 修补工具与红眼工具	96
5.6.6 减淡工具与加深工具	96
5.6.7 模糊工具与锐化工具	97
5.6.8 涂抹工具与海绵工具	97
5.6.9 实战案例——人物面部修图	98
5.7 图像擦除工具	
.	99
5.7.1 橡皮擦工具	
.	99
5.7.2 魔术橡皮擦工具	
.	99
5.7.3 背景橡皮擦工具	
.	100
5.8 综合案例——制作化妆品广告	100
5.9 本章小结	
.	105
5.10 本章习题	
.	105
第6章	
色彩调整	
6.1 色彩知识	
.	107
6.1.1 大脑和视觉中的颜色	107
6.1.2 计算机中的颜色	
.	108
6.1.3 颜色模式	
.	110
6.2 图像颜色的调整	112

<<Adobe创意大学Photoshop产>>

6.2.1 图像质量三要素	112
6.2.2 颜色调整命令	115
6.2.3 实战案例——调整图像颜色	130
6.3 应用调整图层	131
6.4 信息调板	132
6.5 色域和溢色	134
6.6 综合案例——调整图像的整体颜色	135
6.7 本章小结	137
6.8 本章习题	138
第7章	
图层	
7.1 图层的基础知识	140
7.2 编辑图层	140
7.2.1 新建图层	141
7.2.2 选择图层	141
7.2.3 显示和隐藏图层	142
7.2.4 复制图层与删除图层	143
7.2.5 重命名图层	144
7.2.6 改变图层的顺序	144
7.2.7 图层的不透明度	144
7.2.8 锁定图层与链接图层	145
7.2.9 合并图层	145
7.2.10 对齐与分布图层	146
7.2.11 图层组	147
7.3 图层样式	148
7.3.1 图层样式的类型	148
7.3.2 编辑图层样式	152
7.3.3 实战案例——使用图层样式制作图标	

<<Adobe创意大学Photoshop产>>

.	154
7.4 图层混合模式	157
7.4.1 正常模式组	157
7.4.2 变暗模式组与变亮模式组	157
7.4.3 反差模式组	159
7.4.4 比较模式组	161
7.4.5 着色模式组	161
7.5 调整图层与填充图层	162
7.5.1 调整图层与调整命令的区别	162
7.5.2 填充图层	162
7.6 智能对象	163
7.6.1 智能对象的优势	163
7.6.2 创建智能对象	163
7.6.3 将智能对象转换成普通图层	163
7.6.4 导出智能对象内容	164
7.7 栅格化文字图层	164
7.8 综合案例——制作钟表广告	164
7.9 本章小结	169
7.10 本章练习	169
第8章	
蒙版与通道	
8.1 蒙版基础知识	172
8.1.1 蒙版的黑白灰三色的含义	172
8.1.2 快速蒙版	173
8.1.3 图层蒙版	175
8.1.4 矢量蒙版	177
8.1.5 剪贴蒙版	179
8.1.6 实战案例——利用蒙版拼合图像	179
8.2 通道基础知识	180
8.2.1 认识通道	180
8.2.2 通道的基础编辑方法	181
8.2.3 通道的其他编辑方法	183

<<Adobe创意大学Photoshop产>>

8.3 通道的进阶知识	184
8.3.1 深入了解RGB通道	184
8.3.2 实战案例——利用RGB通道 去除图像杂色	186
8.3.3 CMYK通道	187
8.3.4 专色通道	188
8.4 综合案例——使用蒙版制作 快乐的唱机	190
8.5 本章小结	194
8.6 本章习题	194
第9章	
文字与矢量工具	
9.1 Photoshop中的文字	196
9.1.1 创建常用文字	196
9.1.2 创建特殊文字	198
9.2 字符样式	199
9.3 段落样式	200
9.4 转换文字	201
9.4.1 文字图层转换为普通图层	202
9.4.2 文字图层转换为形状图层	202
9.4.3 生成路径	202
9.5 路径与矢量工具	202
9.5.1 认识路径	203
9.5.2 路径应用技巧	203
9.5.3 路径的编辑	206
9.5.4 管理路径	208
9.5.5 输出路径	209
9.5.6 实战案例——使用钢笔工具抠图	210
9.6 综合案例——制作简单光盘 封面样本	211

<<Adobe创意大学Photoshop产>>

9.7 本章小结	214
9.8 本章习题	214
第10章	
滤镜	
10.1 滤镜基础知识	216
10.1.1 滤镜的种类	216
10.1.2 滤镜的用途	216
10.1.3 滤镜的使用方法	216
10.2 滤镜库	217
10.3 智能滤镜	218
10.4 风格化滤镜组	218
10.4.1 扩散	218
10.4.2 浮雕效果	219
10.4.3 凸出	219
10.4.4 查找边缘与照亮边缘	220
10.4.5 曝光过度与拼贴	220
10.4.6 等高线与风	220
10.4.7 实战案例——马赛克拼贴图	221
10.5 画笔描边滤镜组	222
10.5.1 强化的边缘	222
10.5.2 成角的线条与阴影线	222
10.5.3 深色线条与墨水轮廓	222
10.5.4 喷溅、烟灰墨与喷色描边	223
10.6 模糊滤镜组	223
10.6.1 模糊与进一步模糊	223
10.6.2 方框模糊与高斯模糊	223
10.6.3 镜头模糊与动感模糊	224
10.6.4 平均	224
10.6.5 径向模糊与形状模糊	224
10.6.6 特殊模糊与表面模糊	225
10.7 扭曲滤镜组	225
10.7.1 扩散亮光与置换	225
10.7.2 玻璃与海洋波纹	226

<<Adobe创意大学Photoshop产>>

10.7.3 挤压与极坐标	226
10.7.4 波纹与切变	226
10.7.5 球面化与旋转扭曲	227
10.7.6 波浪与水波	227
10.8 锐化滤镜组	228
10.8.1 USM锐化	228
10.8.2 锐化与进一步锐化	228
10.8.3 智能锐化	228
10.9 视频滤镜组	229
10.10 素描滤镜组	229
10.11 纹理滤镜组	231
10.12 像素化滤镜组	231
10.13 渲染滤镜组	232
10.14 艺术效果滤镜组	233
10.15 杂色滤镜组	235
10.16 其他滤镜	236
10.17 液化与消失点滤镜	236
10.18 综合案例——制作玫色回忆	237
10.19 本章小结	241
10.20 本章练习	241
第11章	
3D图像	
11.1 创建3D文件	243
11.1.1 从3D文件新建图层	243
11.1.2 从图层新建3D明信片	243
11.1.3 从图层新建形状	243
11.1.4 从深度映射创建网格	244
11.2 3D工具	244
11.3 【3D】调板	246
11.3.1 环境	246
11.3.2 场景	247
11.3.3 3D网格	249
11.3.4 3D材质	

<<Adobe创意大学Photoshop产>>

.	250
11.3.5 3D光源	
.	251
11.4 创建和编辑3D图像的纹理	253
11.4.1 编辑2D格式的纹理	253
11.4.2 显示或隐藏纹理	253
11.4.3 重新参数化纹理映射	254
11.5 存储和导出3D文件	254
11.6 综合案例——制作三维文字效果	254
11.7 本章小结	
.	257
11.8 本章习题	
.	257
第12章	
动作自动化与视频动画	
12.1 动作自动化	
.	259
12.1.1 【动作】调板	
.	259
12.1.2 编辑动作	
.	260
12.2 自动化命令	
.	262
12.3 视频与动画	
.	264
12.3.1 视频图层	
.	264
12.3.2 【时间轴】调板与时间轴	264
12.3.3 创建和编辑视频图层	266
12.4 综合案例——制作下雨的动画效果	267
12.5 本章小结	
.	269
12.6 本章习题	
.	26

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>