

<<Photoshop CS3实例教程>>

图书基本信息

书名：<<Photoshop CS3实例教程>>

13位ISBN编号：9787811233247

10位ISBN编号：781123324X

出版时间：2008-7

出版单位：清华大学出版社有限公司

作者：矫桂娥

页数：282

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实例教程>>

前言

2007年7月, Adobe公司正式发布了设计软件的套装creative Suite3, 该系列产品首次将Adobe和Macromedia的产品进行组合, 为广大的设计人员和开发人员在印刷、Web、音视频编辑等方面提供了更加广泛的选择空间。

creative Suite3套装包含6个版本: 设计高级版(Design Premium)、设计标准版(Design Standard)、Web高级版(Web Premium)、Web标准版(Web Standard)、产品高级版(Product Premium)和大师典藏版(Master Collection)。

每个版本具体包含的组件各不相同, 某些组件和服务还可以由各个版本共享。

作为世界上最流行的图像处理软件之一, 拥有强大的图像处理功能的Photoshop一直是用户的首选。

当然, 最闪耀的“明星”莫过于Photoshop CS3了。

最新发布的Photoshop cs3给用户带来了许多惊喜, 不仅是其完美兼容Vista, 而且还增加了很多的新特性。

本人编写的《Photoshop实例教程》于2005年7月出版以来, 得到广大读者的肯定, 连续重印了3次。

由于Adobe公司推出了更新版本的Photoshop软件, 本次升级改版继承了原书的优秀特点和固有风格, 还着重介绍了新版本增加的功能: 新增加的工具(快速选择工具等)、新增加的工具属性(RefineEdge等)、新增加的面板(克隆源面板、视频动画面板、图层复合等)、新增加的功能(智能滤镜、黑白调整命令等)、新增加的滤镜(消失点等)..... 本书对Photoshop CS3的主要工具及用法做了全面的介绍, 共12章, 主要包括: 数字化图像处理、Photoshop CS3基础知识、图像的选择和编辑、图层的应用、路径、图像色彩调整、通道和蒙版、视频动画、自动技术、滤镜特效及综合实例。

本书的附录A介绍色彩模式的具体含义, 仅供读者参考。

本书集理论与实践为一体, 内容翔实, 图文并茂, 包括50多个实例。

在讲解基本工具时几乎都给出了有针对性的实例, 操作步骤详细, 可以帮助读者很好地掌握基本工具和基础知识。

另外, 还给出了一些综合实例, 用以帮助读者灵活运用基本工具, 举一反三, 从而达到掌握Photoshop CS3的最终目的。

另外, 在每章后面均附有若干习题, 供读者进一步巩固和提高所学知识。

课后的大部分习题均有操作提示, 但没有给出详细的操作步骤, 目的是给读者留出思考和发挥的空间。

书中对于一些难理解的知识、需要注意的地方、一些操作技巧等均给出了注释。

<<Photoshop CS3实例教程>>

内容概要

Photoshop CS3是Adobe公司推出的最新版本的图像处理软件。

本书以“通过实例介绍基本工具”的方式，全面详尽地介绍了Photoshop CS3的使用方法和技巧。

本书不仅为基本工具的使用给出了实例，还提供了一些综合实例和习题，用以帮助读者巩固所学知识

。本书共12章，包括：数字化图像处理基础、Photoshop CS3基础知识、图像的选择和编辑、图层的应用、路径、图像色彩调整、通道和蒙版、视频动画、自动技术、滤镜特效及综合实例。

本书适合作为高职高专院校开设的图像处理、多媒体技术应用课程的教材，也可作为对图像处理感兴趣的读者的自学教材和参考书。

书籍目录

第1章 数字化图像处理基础 1.1 图像处理基本概念 1.1.1 位图和矢量图 1.1.2 分辨率 1.1.3 图像文件格式 1.2 图像处理技术 1.2.1 图像获取 1.2.2 图像数字化 1.2.3 压缩技术 1.2.4 图像处理的基本方法 1.3 色彩基础 1.3.1 三原色 1.3.2 色彩属性 1.3.3 色彩混合 1.3.4 色彩心理及搭配 习题第2章 Photoshop CS3基础知识 2.1 新增功能 2.2 工作环境 2.3 文件操作基础 2.3.1 新建文件 2.3.2 打开文件 2.3.3 保存文件 2.3.4 关闭文件 2.4 辅助工具使用 2.4.1 颜色设置 2.4.2 图像比例显示 2.4.3 测量、定位工具 2.5 预设管理器 2.6 工作环境优化 习题第3章 图像的选择 3.1 选择工具 3.1.1 规则选区工具 3.1.2 不规则选区工具 3.1.3 特殊选区工具 3.1.4 色彩范围 3.2 选区操作 3.2.1 变换选区 3.2.2 增删选区 3.2.3 修改选区 3.2.4 移动、反转选区 3.2.5 存储、载入选区 3.2.6 填充、描边选区 3.3 综合实例习题第4章 图像的编辑 4.1 填充工具 4.1.1 图像基本编辑 4.1.2 油漆桶工具 4.1.3 渐变工具 4.2 混合模式 4.3 绘图工具 4.3.1 画笔工具组 4.3.2 擦除工具组 4.4 修图工具 4.4.1 修复工具组 4.4.2 图章工具组 4.4.3 图像修饰工具 4.4.4 色调修饰工具 4.5 综合实例 习题第5章 图层的应用 5.1 图层的基本概念 5.1.1 【图层】面板 5.1.2 图层复合 5.2 图层种类 5.3 图层的编辑 5.3.1 编辑图层 5.3.2 调整图层第6章 路径第7章 图像色彩调整第8章 通道和蒙版 第9章 视频动画 第10章 自动技术第11章 滤镜特效第12章 综合实例附录A 色彩模式参考文献

章节摘录

第1章 数字化图像处理基础 现在,“数字化”给大家的生活、工作、教育、娱乐等带来了很大的冲击和影响。

有人把信息社会的经济称为“数字经济”,可见数字化对社会产生了多大的影响。

图像是自然界景物的客观反映,是人类认识世界和自身的重要知识源泉。

“百闻不如一见”就说明了这个道理。

而图形图像数字化就是将“自然界景物”转换为计算机中存储的二进制信息,涉及采集、量化、编码三个步骤。

本章主要讲解图像处理的基本概念、图像处理技术及色彩的基础知识。

1.1 图像处理基本概念 凡是通过人类的视觉系统能感觉到的信息都可以称为图像,而图形是一种抽象化的图像,反映图像的几何特征,如点、线、面等。

根据图像空间坐标和明暗程度的连续性可以把图像分为模拟图像和数字图像。

模拟图像是连续的,计算机不可以直接处理;而数字图像是不连续的、离散的,计算机可以直接处理。

因此在后面的介绍中,如果不作特别说明,“图像”通常都是指数字图像。

本节介绍关于图形图像处理的基本概念。

1.1.1 位图和矢量图 根据数字图像在计算机中存储的方式不同,可分为位图和矢量图。

1.位图 位图又称为位图图像或点阵图像,由若干像素组成。

像素是一个矩形或方形的区域,作为位图文件的基本组成单位,用若干个二进制位进行描述。

例如,可以把一幅位图图像理解为一个矩阵,矩阵中的每一个元素对应着一个像素,每个像素指定图像的位置和色彩信息。

注意:位图图像中由像素排列组成的栅格称为“光栅”,所以位图图像也叫做栅格图像。

图像栅格化就是将图像转换成位图图像。

2.矢量图 矢量图又称为矢量图形,与位图用像素来描述每一点不同,矢量图描述产生这些点的过程和方法。

进一步说,矢量图是以指令的形式描述一幅图中所包含的直线、圆、弧线等的形状、大小、位置、颜色等属性。

<<Photoshop CS3实例教程>>

编辑推荐

《Photoshop CS3实例教程》集理论与实践为一体，内容翔实，图文并茂，包括50多个实例。在讲解基本工具时几乎都给出了有针对性的实例，操作步骤详细，可以帮助读者很好地掌握基本工具和基础知识。

另外，还给出了一些综合实例，用以帮助读者灵活运用基本工具，举一反三，从而达到掌握Photoshop CS3的最终目的。

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>