

<<Photoshop CS3平面设计案 >

图书基本信息

书名：<<Photoshop CS3平面设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787040234107

10位ISBN编号：7040234106

出版时间：2008-6

出版时间：段欣 高等教育出版社 (2008-06出版)

作者：段欣 编

页数：190

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

《电脑动漫制作技术专业系列教材：Photoshop CS3平面设计案例教程》采用案例教学的方式，主要讲述了Photoshop CS3操作界面的组成等基础知识、常用工具的使用、图层、通道与蒙板、路径、图像色调、色彩的调整、滤镜及其应用等最常用、最重要的功能和使用方法，并通过最后一章的综合实例展示使用Photoshop比较全面的平面设计处理技巧。

每一章先精心设计了相应的项目，通过“项目提出”、“项目分析”、“操作过程”等，先给读者一个应用Photoshop进行实际操作的案例，再通过“知识窗”讲解案例涉及的本章主要知识点，以帮助读者进一步掌握和巩固基本知识，又快速提高综合应用的实践能力。

《电脑动漫制作技术专业系列教材：Photoshop CS3平面设计案例教程》可作为中等职业学校计算机专业和电脑动漫制作专业的教材，也可作为人员培训和电脑爱好者的自学读物。

书籍目录

第1章 Photoshop基础知识 1.1 图形图像种类 1.2 图像属性 案例1 春意满园——图片浏览 1.3 Photoshop CS3 Extended操作界面 1.4 图像的基本操作 1.5 辅助工具的使用 1.6 两个重要调板 上机实训 第2章 常用工具的使用 案例2 球体效果——选区的创建和填充 2.1 选区的创建 2.2 颜色的选取与设定 2.3 填充工具 2.4 移动工具 案例3 摘朵鲜花送妈妈——绘图工具、文字工具的使用 2.5 裁剪工具 2.6 画笔工具组 2.7 橡皮擦工具组 2.8 文字工具组 案例4 草原牧牛——图片修饰 2.9 修复工具组 2.10 图章工具组 案例5 青春的痕迹——图片修饰 2.11 减淡、加深和海绵工具 2.12 模糊工具组—— 2.13 历史记录画笔工具组 上机实训 第3章 路径 案例6 雪景的绘制——形状工具的使用 3.1 形状工具 案例7 设计一枚邮票——“路径”调板的使用 3.2 “路径”调板 案例8 广告画的设计——“路径工具”的使用 案例9 绘制带围巾的QQ——“钢笔组工具”、“形状工具”的灵活使用 3.3 钢笔组工具 3.4 路径的编辑工具 上机实训 第4章 图层、通道与蒙版 案例10 封面设计——图层的基本操作 4.1 图层的类型 4.2 图层的基本操作 4.3 图层的混合模式 案例11 奥运五环——图层样式的应用 4.4 图层样式 案例12 艺术相框效果——通道的应用 4.5 通道 案例13 汽车广告设计——快速蒙版的使用 4.6 快速蒙版 案例14 婚纱照效果图——图层蒙版的使用 4.7 图层蒙版 4.8 3D图层的应用 上机实训 第5章 图像色调、色彩的调整 案例15 荷兰风光——图像色调、色彩的调整 案例16 卢浮宫的雕塑——制作照片的红外效果 5.1 图像色阶控制 5.2 图像色彩控制 5.3 特殊色调控制 上机实训 第6章 滤镜及其应用 案例17 动感的漫画人物——“模糊”滤镜的使用 6.1 模糊滤镜组 6.2 “马赛克拼贴”滤镜 案例18 美女搞怪照片——“液化”滤镜的使用 6.3 “液化”滤镜 案例19 将照片处理成手绘效果——艺术效果滤镜组的使用 6.4 艺术效果滤镜组 6.5 锐化滤镜组 案例20 燃烧的金币——滤镜效果的综合应用 6.6 风格化滤镜组 上机实训 第7章 综合应用 案例21 手绘荷花 案例22 卡通人物 案例23 终极战士 案例24 蜻蜓 上机实训

章节摘录

版权页：插图：（3）输出分辨率 输出分辨率是指输出设备（主要指打印机）在每个单位长度内所能输出的像素点的个数，通常用dpi（dots per inch，每英寸的点数）来表示。

输出分辨率越高，输出的图像质量就越好。

通常激光打印机的分辨率为600dpi，喷墨打印机的分辨率都在600 dpi以上，打印黑白照片最好用分辨率在1200 dpi以上的喷墨打印机，打印彩色照片则最好使用分辨率是4800 dpi或更高的打印机。

2.颜色位深度 在图像中，各像素的颜色信息是用二进制位数来描述的。

颜色位深度就是指存储每个像素所用的二进制位数，图像的颜色位深度直接影响它能支持的颜色数。

如果用a来表示图像的颜色位深度，那么该图像能够支持的颜色数为 2^a 。

图像的颜色位深度通常有1位、4位、8位、16位和24位之分。

在1位图像中，每个像素只能是黑色或白色；若颜色位深度为24位，则支持的颜色数目达1677万种，通常称其为真彩色。

3.颜色模式 颜色模式是指在显示器屏幕上和打印页面上重现图像色彩的模式。

对于数字图像来说，颜色模式是个很重要的概念，它不但会影响图像中能够显示的颜色数目，还会影响图像文件的大小。

下面介绍Photoshop中最常用的几种颜色模式。

（1）RGB模式 RGB模式是Photoshop中最常用的颜色模式，也是Photoshop图像的默认模式。

RGB模式用红（R）、绿（G）、蓝（B）三原色来混合产生各种颜色，该模式的图像中每个像素R、G、B的颜色值均在0~255之间，各用8位二进制数来描述，因此每个像素的颜色信息是由24位颜色位深度来描述的，即所谓的真彩色。

就编辑图像而言，RGB是最佳的颜色模式，但并不是最佳的打印模式，因为其定义的许多颜色超出了打印范围。

采用RGB模式的图像有三个通道，分别用于存放红、绿、蓝三种颜色数据。

（2）CMYK模式 CMYK模式是针对印刷而设计的模式，是一种基于青（C）、洋红（M）、黄（Y）和黑（K）4色印刷的印刷模式。

CMYK模式是通过油墨反射光来产生色彩的，该模式定义的色彩数比RGB模式少得多，所以若图像由RGB模式直接转换为CMYK模式必将损失一部分颜色。

采用CMYK模式的图像有4个通道，分别用于存放青色、洋红、黄色和黑色4种颜色数据。

编辑推荐

《电脑动漫制作技术专业系列教材:Photoshop CS3平面设计案例教程》是电脑动漫制作技术专业主干课程的教材,根据电脑动漫专业教学指导方案编写。

《电脑动漫制作技术专业系列教材:Photoshop CS3平面设计案例教程》可作为中等职业学校电脑动漫制作技术专业及其相关方向的基础教材,也可作为各类电脑动漫培训班教材,还可供电脑动漫从业人员参考。

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>