

## <<Photoshop CS6从入门到实战>>

### 图书基本信息

书名：<<Photoshop CS6从入门到实战>>

13位ISBN编号：9787112146765

10位ISBN编号：7112146763

出版时间：2012-9

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：鲁英灿，康玉芬 编著

页数：329

字数：350000

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 CS6从入门到实战>>

### 内容概要

《Photoshop

CS6从入门到实战——建筑设计领域的应用教程》以最新的Photoshop CS6为操作平台，分为上篇和下篇，共12章。

上篇为入门篇。

包括7章内容，涵盖了Photoshop

CS6的大部分基本命令，每章均以培训实践中的经典案例为切入点，围绕着特定的知识点进行由浅入深的讲解。

下篇为实战篇，包括5章内容，均以实际工程项目中的经典案例为载体，包括贴图的制作、效果图的修饰、效果图的配景、彩色总平面和分析图的制作以及如何打印出完美图像等内容，循序渐进，力求读者在每一个阶段都有所收获。

这种编排方式摒弃了传统的以软件命令学习为主线的使用说明书模式，使读者直接进入应用实战的层次。

《Photoshop

CS6从入门到实战——建筑设计领域的应用教程》是一本以设计从业人员认知特点为基础编写的专业教材。

书中的知识点和案例讲解均经过了长期培训教学的实践检验，并采用“实战教学案例再现式”写作手法，其身临其境的感觉不同于其他同类书籍。

本次编写虽然采用最新的Photoshop

CS6版本，但其用法和原理适用于Photoshop

8.0以上的各个版本。

通过阅读本书，并结合上机操作，无论基础如何。

一定会完成实战能力的突破。

本书附带DVD光盘一张。

包括本书插图实例、后期处理素材库，是自学和借鉴的极好范例和素材。

本书由康玉芬、鲁英灿编著。

## <<Photoshop CS6从入门到实战>>

### 作者简介

康玉芬，“AiTOP专业设计师实践网络”专业编辑，网名KYF，哈尔滨灿拓设计专修学校教学主管。1989年毕业于西北大学，从事计算机绘图的实践和培训工作十余年。执教期间，灿拓教师作品多次入选《中国建筑画》等专业书刊，灿拓学员在“第二届全国电脑建筑画大赛”等竞赛中获奖，为众多设计单位培养了大量设计与制作专业骨干人才。

鲁英灿，“AiTOP专业设计师实践网络”创办人，曾用名ateacher，本书主编。1991年毕业于哈尔滨建筑工程学院建筑系城市规划专业，在建筑设计院工作4年后，回到母校从教，任哈尔滨工业大学建筑学院建筑系设计教师至今。1993年开始钻研计算机辅助设计在方案创作方面的技术应用和学习方法，有多幅作品收录于各类书刊杂志。专业论文入选“北方城市论坛”国际会议，效果图作品在“首届全国电脑建筑画大赛”中获奖。在教学实践方面，积极参与国内外项目投标，并以自行投资创办的哈尔滨灿拓高级电脑与设计专修学校为教学实验基地。积累了独特的高效率专业教学经验和方案创作方法。为了探索网络时代的设计与设计教学新的专业规律。2004年1月自行投资创建“AiTOP专业设计师实践网络”。著有《15天从入门到实战—电脑建筑效果图制作专业教程》、《设计大师SketchUp入门》、《设计大师SketchUp提高》、《5天从入门到实战—设计大师SketchUp应用教程》、《AutoCAD核心建模技术》等著作，近期则致力于徒手设计速写、徒手设计草图等与方案创作基本功训练相关的专著写作。

# <<Photoshop CS6从入门到实战>>

## 书籍目录

### 入门篇

#### 第1章 初识Photoshop

##### 1.1 数字图形分类

###### 1.1.1 矢量图形

###### 1.1.2 点阵图像

##### 1.2 图像文件格式

###### 1.2.1 PSD格式

###### 1.2.2 JPG格式

###### 1.2.3 TIF格式

###### 1.2.4 TGA格式

###### 1.2.5 BMP格式

###### 1.2.6 GIF格式

###### 1.2.7 PNG格式

###### 1.2.8 EPS格式

###### 1.2.9 PDF格式

##### 1.3 关于分辨率

###### 1.3.1 图像分辨率

###### 1.3.2 输出分辨率

###### 1.3.3 屏幕分辨率

###### 1.3.4 相机分辨率

###### 1.3.5 位分辨率

##### 1.4 Photoshop主要功能

###### 1.4.1 图像编辑

###### 1.4.2 图像合成

###### 1.4.3 校色调色

###### 1.4.4 特效制作

##### 1.5 Photoshop核心技巧

###### 1.5.1 快速、准确地做好选区

###### 1.5.2 合理地运用图层

###### 1.5.3 适当地进行色彩处理

###### 1.5.4 谨慎地应用滤镜功能

.....

#### 第2章 优化Photoshop工作化境

#### 第3章 常用工具箱命令

#### 第4章 与图层相关的命令

#### 第5章 选择的技巧

#### 第6章 图像的编辑

#### 第7章 关于滤镜的应用

### 实战篇

#### 第8章 接近真实质感的贴图

#### 第9章 修饰输出的建筑效果图

#### 第10章 建筑效果图的配景处理

#### 第11章 彩色总面图的制作

#### 第12章 输出完美的图像



## 章节摘录

版权页：插图：1.3.2输出分辨率 输出分辨率是指在输出图像时每英寸上所输出的点数，是设备的固有属性，不能改变。

如打印机、绘图仪、扫描仪等设备都有一个固定的分辨率。

这种分辨率通过DPI来衡量，一般设备的分辨率在360~1440 DPI不等。

1.3.3屏幕分辨率 屏幕分辨率是指沿着屏幕的长和宽排列像素的多少，通俗地说，就是系统桌面的大小。

屏幕分辨率低时（例如640×480像素），在屏幕上显示的信息少，但像素尺寸比较大。

屏幕分辨率高时（例如1600×1200像素），在屏幕上显示的信息多，但像素尺寸比较小。

以17"显示屏为例，一张640×480像素的图片，呈现在屏幕分辨率为640×480像素和1024×768像素上的效果显然会不同，由于后者容纳更多的像素，图片看起来会更加细致，但图片尺寸和文字显示都会变小。

在调整屏幕分辨率时，需注意屏幕刷新频率的设定，最好将屏幕刷新频率设定在72Hz以上，眼睛才不会因为屏幕刷新而感到疲劳。

想要同时获得较高的屏幕分辨率和刷新频率，需依赖较高级的屏幕机种及显示卡。

液晶显示屏因其技术限制，只有60Hz刷新频率，但其显示模式特殊，对眼睛伤害反而小。

1.3.4相机分辨率 在大部分数码相机内，可以选择不同的分辨率拍摄图片。

一台数码相机的像素越高，其图片的分辨率越大。

分辨率和图像的像素有直接的关系，一张分辨率为640×480像素的图片，那它就达到了307200像素，也就是我们常说的30万像素，而一张分辨率为1600×1200像素的图片，它的像素就是200万。

这样，我们就知道，分辨率表示的是图片在长和宽上所占点数的单位。

一台数码相机的最高分辨率就是其能够拍摄最大图片的面积。

在技术上说，数码相机能产生在每英寸图像内的点数，通常以DPI为单位，英文为Dot Per Inch。分辨率越大，图片的面积越大。

1.3.5位分辨率 位（bits）分辨率是用来衡量每个像素存储的颜色信息的位数，一般常见的有8位、16位、24位或32位色彩，有时我们也将位分辨率称为颜色深度。

所谓“位”，实际上是指“2”的平方次数，8位即是2的八次方，也就是8个2相乘，等于256。

所以，一幅8位色彩深度的图像，所能表现的色彩等级是256级，即我们通常所说的256色图形。

以此类推，16位为高彩（High Color）、24位为全彩（True Color）、32位为带Alpha通道的全彩（颜色位数为24位但带有透明信息）。

颜色位数越高，可获得的色彩动态范围越大。

也就是说，对颜色的区分能够更加细腻。

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>