第一图书网, tushu007.com

# <<ADOBE PHOTOSHOP CS3 >

## 图书基本信息

书名：<<ADOBE PHOTOSHOP CS3标准培训教材>>

13位ISBN编号：9787115178800

10位ISBN编号：7115178801

出版时间：2008-8

出版时间：人民邮电

作者：汪可//张明真//闫晶

页数：404

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

第一图书网, tushu007.com


## 内容概要

本书是“Adobe中国教育认证计划及ACAA教育发展计划标准培训教材”中的一本。
为了让读者系统、快速地掌握Adobe Photoshop CS3软件，本书全面细致地介绍了Adobe Photoshop CS3的各项功能，包括基础知识、绘图修饰及图像编辑、创建选区、通道和蒙版、图层的应用、文字图层、图层样式、矢量图形和矢量蒙版、图像色彩校正、图像的分析与扫描、滤镜的特殊效果和文件的存储。
本书由行业资深人士、Adobe专家委员会成员以及参与Adobe中国数字艺术教育发展计划命题的专业人员编写。
书中语言通俗易懂，内容由浅入深、循序渐进，并配有大量的图示，特别适合初学者学习，同时对有一定基础的读者也大有裨益。
本书对参加Adobe中国认证专家（ACPE）和Adobe中国认证设计师（ACCD）的考试具有指导意义，同时也可以作为高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材。
另外，本书也非常适合其他各类相关培训班及广大自学人员参考阅读。

第一图书网, tushu007.com

# <<ADOBE PHOTOSHOP CS3 >

## 书籍目录

第1章 基础知识 1.1 基本概念 1.1.1 像素 1.1.2 关于矢量图和点阵图 1.1.3 图像分辨率 1.1.4 颜色深度 1.1.5 颜色模型和模式 1.2 Photoshop的内部工作环境 1.2.1 定制和优化 Photoshop工作环境 1.2.2 工具箱 1.2.3 打开文件 1.2.4 建立新文件 1.2.5 更改图像大小 1.2.6 关于参考线的使用 1.2.7 文件注释 1.2.8 预设管理器 1.2.9 Adobe Help Viewer 1.2.10 快捷键和关联菜单 1.2.11 图像浏览 1.2.12 调板 1.3 Adobe Bridge 1.3.1 关于Adobe Bridge 1.3.2 Bridge工作区域 1.3.3 Bridge的工作环境 1.3.4 Bridge中的文件（夹）第2章 绘图修饰及图像编辑 2.1 关于工具外形的设置 2.2 颜色设定 2.2.1 拾色器 2.2.2 颜色调板 2.2.3 色板 2.2.4 其他颜色确定方法 2.3 关于画笔调板 2.3.1 选择预设的画笔 2.3.2 自定义画笔 2.3.3 画笔的选项设定 2.4 绘图工具 2.4.1 画笔工具 2.4.2 铅笔工具 2.4.3 橡皮擦工具 2.4.4 背景擦除工具 2.4.5 魔术橡皮擦工具 2.4.6 渐变工具 2.4.7 油漆桶工具 2.5 图像修饰工具 2.5.1 仿制图章工具 2.5.2 图案图章工具 2.5.3 污点修复画笔工具 2.5.4 修复画笔工具 2.5.5 修补工具 2.5.6 红眼工具 2.5.7 颜色替换工具 2.5.8 模糊/锐化工具 2.5.9 涂抹工具 2.5.10 减淡/加深/海绵工具 2.5.11 使用仿制源调板 2.6 图像的恢复 2.6.1 恢复命令 2.6.2 使用历史记录调板 2.7 工具的绘图模式 2.7.1 正常模式 2.7.2 溶解模式 2.7.3 背后模式 2.7.4 清除模式 2.7.5 变暗模式 2.7.6 正片叠底模式 2.7.7 颜色加深和线性加深模式 2.7.8 深色 2.7.9 变亮和滤色模式 2.7.10 颜色减淡和线性减淡模式 2.7.11 浅色 2.7.12 叠加模式 2.7.13 柔光和强光模式 2.7.14 亮光模式 2.7.15 线性光模式 2.7.16 点光模式 2.7.17 实色混合 2.7.18 差值和排除模式 2.7.19 色相和饱和度模式 2.7.20 颜色和亮度模式 2.8 图像的裁剪 2.8.1 裁剪工具的使用 2.8.2 裁剪和裁切命令的使用 2.9 图像的变换 2.9.1 变换对象 2.9.2 设定变换的参考点 2.9.3 变换操作 2.9.4 变形 2.10 图像的批处理 2.10.1 关于动作调板 2.10.2 创建并使用动作 2.10.3 使用批处理命令 2.10.4 创建快捷批处理 2.10.5 使用Bridge运行自动任务 第3章 创建选区 3.1 基本概念 3.2 创建选区的基本方法 3.2.1 规则选框工具 3.2.2 魔棒、快速选择和套索工具 3.2.3 色彩范围命令的使用 3.3 修改选区 3.3.1 选区相加 3.3.2 选区相减 3.3.3 选区相交 3.3.4 扩大选取和选取相似 3.3.5 关于修改命令 3.3.6 关于变形选区命令 3.4 将路径转化为选区 3.4.1 绘制直线 3.4.2 绘制曲线 3.4.3 添加、删除和转换锚点 3.4.4 移动和调整路径 3.4.5 自由钢笔工具 3.4.6 路径调板的使用 3.4.7 路径和选择范围之间的转换 3.4.8 填充路径 3.4.9 描边路径 3.4.10 建立剪贴路径 3.5 从背景中“抽出”图像 3.6 调整边缘 第4章 通道和蒙版 4.1 蒙版的基本操作 4.1.1 起步 4.1.2 创建快速蒙版 4.1.3 编辑快速蒙版 4.1.4 将选区存储为蒙版通道 4.1.5 编辑通道蒙版 4.1.6 调用存储的选区并进行修整 4.1.7 创建一个渐变蒙版 4.2 深入讲解蒙版 4.2.1 快速蒙版与选择区域 4.2.2 理解通道概念 4.2.3 通道基本操作 4.2.4 通道计算 第5章 图层的应用 5.1 基本概念 5.1.1 常用术语 5.1.2 图层调板功能介绍 5.2 关于图层的基本操作 5.2.1 创建新图层 5.2.2 图层编辑 5.2.3 图层的锁定功能 5.2.4 图层与图层之间的对齐和分布 5.2.5 改变图层的排列顺序 5.2.6 图层的合并 5.2.7 修边 5.3 图层组 5.4 剪贴蒙版 5.5 图层蒙版 5.6 填充图层和调整图层 5.6.1 填充图层 5.6.2 调整图层 5.7 智能对象 5.8 图层复合 5.8.1“图层复合”的创建 5.8.2 调用“图层复合” 5.8.3 图层复合的其他操作 5.9 自动对齐图层 5.10 自动混合图层 第6章 文字图层 6.1 创建文字图层 6.1.1 创建文字 6.1.2 改变文字颜色 6.1.3 点文字和段落文字 6.1.4 文字的字符属性 6.1.5 文字的段落属性 6.2 修改文字图层 6.2.1 文字弯曲变形 6.2.2 文字转换 6.2.3 在路径上放置文字 6.2.4 文字图层效果 第7章 图层样式 7.1 关于混合选项 7.1.1 常规混合 7.1.2

第一图书网, tushu007.com


高级混合 7.2 图层效果 7.2.1 投影和内阴影 7.2.2 内发光和外发光 7.2.3 斜面和浮雕 7.2.4 光泽 7.2.5 颜色叠加、渐变叠加和图案叠加 7.2.6 描边 7.3 其他图层效果命令 7.4 样式调板 7.5 图层与图层之间的作用模式 第8章 矢量图形和矢量蒙版 8.1 矢量图形和矢量蒙版的基本操作 8.1.1 起步 8.1.2 创建标志 8.1.3 使用文字 8.2 创建矢量图形 8.2.1 形状工具 8.2.2 使用形状工具 8.2.3 存储自定形状 8.2.4 图层矢量蒙版 第9章 图像色彩的校正 9.1 色阶 9.2 自动色阶 9.3 自动对比度和自动颜色 9.4 曲线 9.5 色彩平衡 9.6 亮度/对比度 9.7 色相/饱和度 9.8 匹配颜色 9.9 去色 9.10 替换颜色 9.11 可选颜色 9.12 通道混合器 9.13 渐变映射 9.14 照片滤镜 9.15 阴影/高光 9.16 曝光度 9.17 反相 9.18 色调均化 9.19 阈值 9.20 色调分离 9.21 变化 9.22 黑白 9.23 进行色彩校正应注意的问题 第10章 图像的分析与扫描 10.1 原稿的划分 10.1.1 判断图像的色调 10.1.2 辨别扫描后图像的品质 10.1.3 辨别图像的主色调 10.1.4 在Photoshop中确定高光点/暗调点 10.2 原稿的复制特点 10.2.1 国画 10.2.2 水彩画 10.2.3 彩色反转片 10.2.4 彩色照片 10.2.5 黑白照片 10.3 灰平衡 10.3.1 灰平衡的来历 10.3.2 灰平衡的再现 10.4 关于颜色模式 10.4.1 RGB颜色模式 10.4.2 CMYK颜色模式 10.5 Photoshop提供的色彩调节命令 10.5.1 色阶调节 10.5.2 曲线调节 10.6 色彩平衡及校正 10.6.1 色彩调节的原则 10.6.2 色偏校正 10.7 如何选择最佳的图像分辨率 10.8 黑白图像的扫描 10.8.1 黑白图像的扫描 10.8.2 如何消除线条图像的锯齿 10.8.3 将彩色图像转化为黑白图像 10.9 在Photoshop中生成双色调图像 10.9.1 双色调曲线的调整 10.9.2 关于压印颜色 10.9.3 双色调的存储和置入设定 10.9.4 形成多色调图像的注意事项 10.10 人物肤色的扫描 10.10.1 调整人物的肤色和阶调 10.10.2 调整图像的对比度 10.10.3 对细微层次和阶调的调整 10.10.4 对黑肤色的调整 10.10.5 对黄肤色偏蓝的调整 10.11 输出之前应注意的问题 第11章 滤镜的特殊效果 11.1 艺术效果 11.2 模糊 11.3 画笔描边 11.4 扭曲 11.5 杂色 11.6 像素化 11.7 渲染 11.8 锐化效果 11.9 素描 11.10 风格化 11.11 纹理 11.12 视频 11.13 其他 11.14 嵌入及读取水印 11.15 液化 11.15.1 冻结和解冻 11.15.2 重建扭曲 11.16 图案生成器 11.17 消失点 11.18 滤镜库 11.19 关于渐隐命令 11.20 智能滤镜 11.20.1 创建智能滤镜 11.20.2 智能滤镜的相关操作 第12章 文件的存储 12.1 存储命令 12.1.1 存储 12.1.2 存储为 12.1.3 签入 12.1.4 存储为Web和设备所用格式 12.1.5 关于文件存储的设定 12.2 常用文件存储格式 12.2.1 Photoshop格式（简称为PSD格式） 12.2.2 Photoshop EPS格式 12.2.3 Photoshop DCS格式 12.2.4 JPEG格式 12.2.5 TIFF格式 12.2.6 BMP格式 12.2.7 PDF格式

第一图书网, tushu007.com


## 章节摘录

第1章 基础知识 学习要点： ·掌握Photoshop中的常用术语、概念及其主要功能 ·掌握Photoshop中常用的图像模式及使用范围 ·掌握Photoshop运行的系统要求和各项设置 ·掌握Photoshop的工作环境 ·熟练使用Photoshop的预置文件 1.1 基本概念 1.1.1 像素

在Photoshop中，像素（Pixel）是组成图像的最基本单元，它是一个小的矩形颜色块。
一个图像通常由许多像素组成，这些像素被排成横行或纵列。
当用缩放工具将图像放到足够大时，就可以看到类似马赛克的效果，每一个小矩形块就是一个像素，也可称之为栅格。
每个像素都有不同的颜色值，单位长度的像素越多，分辨率（ppi）越高，图像的效果就越好。
图1-1-1所示是显示器上正常显示的图像，当把图像放大到一定比例后，就会看到如图1-1-2所示的类似马赛克的效果。

在Photoshop CS3中，还有对视频图像的支持，可以提供不同像素长宽比的图像以补偿进入视频时的缩放，可生成或存储成用于特定视频系统（NTSC、PAL或HDTV）的图像。
图1-1-3所示为显示器中正常方形的像素，图1-1-4所示为NTCS宽银幕（1.2）的像素显示效果，图1-1-5所示为PLA宽银幕（1.42）的像素显示效果。

1.1.2 关于矢量图和点阵图 矢量图是由诸如Adobe Illustrator、Macromedia Freehand等一系列图形软件产生的，他由一些用数学方式描述的曲线组成，其基本组成单元是锚点和路径，如图1-1-6所示。
不论放大缩小多少，矢量图的边缘都是平滑的，适用于制作企业标志。
用矢量图做标志无论用于商业信纸，还是招贴广告，只用一个电子文件就能满足要求，且可随时缩放，而效果同样清晰。

像素图则不同，他是由诸如Adobe Photoshop、Painter等软件产生的，如果将此类图放大到一定程度，就会发现他是由一个个小方格组成的，这些小方格被称为像素，故此类图有像素图之称。
像素图的质量是由分辨率决定的，单位长度内的像素越多，分辨率越高，图像的效果就越好。
用于制作多媒体光盘的图像通常达到72ppi就可以了，而用于彩色印刷品的图像则需300ppi左右，印出的图像才不会缺少平滑的颜色过渡。
有时像素图也被称为点阵图。
在Photoshop中也有绘制矢量图形的功能，使用户使用起来更加灵活、方便。

第一图书网, tushu007.com


## 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