

## <<Photoshop CS4中文版完全自学>>

### 图书基本信息

书名：<<Photoshop CS4中文版完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787115225535

10位ISBN编号：7115225532

出版时间：2010-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：龙马工作室

页数：380

字数：641000

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>

## 前言

Photoshop是一款优秀的图像处理软件，被广泛应用于个人数码照片处理、平面设计、广告设计和包装设计等多个领域。

本书内书 本书分为4篇共25章，主要内容如下。

第1篇（第1~3章）：入门篇。

该篇主要讲解Photoshop CS4的安装与卸载、辅助工具以及图像编辑的常用方法等内容。

初学者在学完本篇后将了解到Photoshop CS4的新增功能，掌握Photoshop CS4的基本操作。

第2篇（第4~11章）：基本技能篇。

该篇主要讲解图像的选取、绘画与修饰图像、绘制矢量图形、路径的应用、文字的编辑和图层的应用等基础知识和基本操作。

涉及时尚插画、删除照片中的无用文字、为图片换背景、手绘MP4、绘制漫画、制作结婚请柬、制作贺卡、相机广告、制作个性化桌面以及石纹文字等多个案例的制作。

第3篇（第12~19章）：高级应用篇。

该篇主要讲解通道的应用、蒙版的应用和滤镜的应用，网页、动画与视频的制作以及打印与印刷的设置等各种工具及命令的应用。

涉及透明婚纱、雅致生活、柔化图像、清晰化图像、去除照片中的杂点、迎春纳福动画等多个案例的制作。

第4篇（第20~25章）：案例实战篇。

该篇主要通过照片瑕疵处理、数字美容、工作中的图像处理、图像合成、美术设计和网页设计等案例讲解Photoshop CS4的综合应用。

这些案例将总结书中所讲述的知识点及功能，与实际应用完美结合。

读者在学完本篇后将能轻松运用PhotoshopCS4进行图像设计及图像处理。

## 内容概要

本书分为4篇共25章，其中【入门篇】、【基本技能篇】和【高级应用篇】全面介绍了Photoshop CS4的安装、卸载、基本操作、辅助工具、图像编辑的常用方法、选区的编辑、绘画与图像的修饰、调整图像色彩、矢量工具的应用、路径的应用、图层的应用、文字的编辑、通道的应用、蒙版的应用、滤镜的应用，还介绍了新增功能3D图像处理，网页、动画与视频的制作，以及打印与印刷的设置等各种工具及命令的应用。

【案例实战篇】重点介绍了照片瑕疵处理、数字美容、工作中的图像处理、图像创意合成、美术设计和网页设计等应用案例。

为了便于读者自学，本书突出了对概念的讲解，使读者能深刻理解软件精髓，还介绍了实际操作，帮助读者解决问题，真正使读者做到知其然更知其所以然。

随书光盘中赠送了22小时总计159个与本书内容同步的视频教学录像，并提供全部视频案例的素材文件和结果文件，同时还奉送了3个小时的CorelDRAW教学录像、5个小时的Photoshop经典设计实例教学录像、2个小时的Premiere影视制作教学录像和300多页会声会影电子图书，使本书真正体现“完全”的含义，成为一本物超所值的好书。

本书适合广大图像处理与平面设计爱好者、实际工作中需要使用Photoshop进行图像处理的人员以及从事平面设计的人员学习使用，同时也适合各类院校相关专业的学生和各类培训班的学员学习。

书籍目录

第1篇 入门篇 第1章 Photoshop CS4入门 第2章 漫步Photoshop CS4 第3章 图像编辑的常用方法 第2篇 基本技能篇 第4章 图像的选取 第5章 绘画与修饰图像 第6章 调整图像的色彩 第7章 绘制矢量图形 第8章 路径的应用 第9章 图层的应用 第10章 图层的高级应用 第11章 文字的编辑 第3篇 高级应用篇 第12章 通道的应用 第13章 蒙版的应用 第14章 滤镜的应用一 第15章 滤镜的应用二 第16章 滤镜的高级应用 第17章 Photoshop CS4新增功能——3D图像处理 第18章 网页、动画与视频的制作 第19章 打印与印刷 第4篇 案例实战篇 第20章 照片瑕疵处理 第21章 数字美容 第22章 工作中的图像处理 第23章 图像合成 第24章 美术设计 第25章 网页设计

## 章节摘录

本节视频教学录像：5分钟 在学习Photoshop CS4之前，需要先了解一下图像的基本概念和图像的色彩模式。

1.图像的相关概念 (1)【位图】：又称光栅图，是由许多像小方块一样的“像素”组成的图形，由其位置与颜色值表示，能表现出颜色阴影的变化。

Photoshop主要用于处理位图。

(2)【矢量图】：通常无法提供照片类的图像，一般用于工程技术绘图。例如灯光的质量效果很难在一幅矢量图中表现出来。

(3)【分辨率】：每单位长度上的像素的数目叫做图像的分辨率，简单讲就是图像的清晰度与模糊度。

分辨率有很多种，如屏幕分辨率、扫描仪分辨率和打印分辨率等。

(4)【通道】：在Photoshop中，通道是指色彩的范围。

一般情况下，一种基本色为一个通道。

如RGB颜色，R为红色，所以R通道的范围为红色；G为绿色；B为蓝色。

(5)【图层】：在Photoshop中，一幅图像一般都由多个图层制作完成，每一层可以看做是一张透明的纸，叠放在一起就是一幅完整的图像。

对其中一个图层进行修改时，对其他图层不会造成任何影响。

2.图像的色彩模式 (1)【RGB色彩模式】：又称加色模式，是屏幕显示的最佳颜色，由红、绿、蓝3种颜色组成，每一种颜色可以有0~255种亮度变化。

(2)【CMYK色彩模式】：由品蓝、品红、品黄和黄色组成，又称为减色模式。

一般打印输出和印刷都使用这种模式，所以打印图片一般都采用CMYK模式。

(3)【.HSB色彩模式】：是将色彩分解为色调、饱和度及亮度，通过调整色调、饱和度及亮度得到颜色和变化。

(4)【Lab色彩模式】：是基于人对颜色的感觉。

Lab中的数值描述的是正常视力的人能够看到的所有颜色。

因为Lab描述的是颜色的显示方式，而不是设备（如显示器、打印机或数码相机）生成颜色所需的特定色料的数量，所以Lab被视为与设备无关的颜色模式。

(5)【索引颜色】：这种颜色模式下图像像素用一个字节表示，它由最多包含有256色的色表存储并索引其所用的颜色，它的图像质量不高，但所占空间较少。

(6)【灰度模式】：使用最多256级灰度。

灰度图像的每个像素都有一个0（黑色）到255（白色）之间的亮度值，该模式可用于表现高品质的黑白图像。

(7)【位图模式】：Photoshop使用的位图模式只使用黑白两种颜色中的一种表示图像中的像素。

位图模式的图像也叫做黑白图像，它包含的信息最少，因而图像也最小。

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>