

<<Photoshop CS3 案例教 >

图书基本信息

书名：<<Photoshop CS3 案例教程(21世纪全国应用型本科计算机安全型规划教材)>>

13位ISBN编号：9787301145067

10位ISBN编号：7301145063

出版时间：2009-1

出版时间：北京大学出版社

作者：李建芳

页数：310

字数：471000

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

北京大学出版社第六事业部在2005年组织编写了《21世纪全国应用型本科计算机系列实用规划教材》，至今已出版了50多种。

这些教材出版后，在全国高校引起热烈反响，可谓初战告捷。

这使北京大学出版社的计算机教材市场规模迅速扩大，编辑队伍茁壮成长，经济效益明显增强，与各类高校师生的关系更加密切。

2008年1月北京大学出版社第六事业部在北京召开了“21世纪全国应用型本科计算机案例型教材建设和教学研讨会”。

这次会议为编写案例型教材做了深入的探讨和具体的部署，制定了详细的编写目的、丛书特色、内容要求和风格规范。

在内容上强调面向应用、能力驱动、精选案例、严把质量；在风格上力求文字精练、脉络清晰、图表明快、版式新颖。

这次会议吹响了提高教材质量第二战役的进军号。

案例型教材真能提高教学的质量吗？

是的。

著名法国哲学家、数学家勒内·笛卡儿（Rene Descartes，1596-1650）说得好：“由一个例子的考察，我们可以抽出一条规律。

（From the consideration of an example we can form a rule.）”事实上，他发明的直角坐标系，正是通过生活实例而得到的灵感。

据说是在1619年夏天，笛卡儿因病住进医院。

中午他躺在病床上，苦苦思索一个数学问题时，忽然看到天花板上有一只苍蝇飞来飞去。

当时天花板是用木条做成正方形的格子。

笛卡儿发现，要说出这只苍蝇在天花板上的位置，只需说出苍蝇在天花板上的第几行和第几列。

当苍蝇落在第四行、第五列的那个正方形时，可以用（4，5）来表示这个位置……由此他联想到可用类似的办法来描述一个点在平面上的位置。

他高兴地跳下床，喊着“我找到了，找到了”，然而不小心把国际象棋撒了一地。

当他的目光落到棋盘上时，又兴奋地一拍大腿：“对，对，就是这个图”。

笛卡儿锲而不舍的毅力，苦思冥想的钻研，使他开创了解析几何的新纪元。

千百年来，代数与几何，井水不犯河水。

17世纪后，数学突飞猛进的发展，在很大程度上归功于笛卡儿坐标系和解析几何学的创立。

这个故事，听起来与阿基米德在浴池洗澡而发现浮力原理，牛顿在苹果树下遇到苹果落到头上而发现万有引力定律，确有异曲同工之妙。

这就证明，一个好的例子往往能激发灵感，由特殊到一般，联想出普遍的规律，即所谓的“一叶知秋”、“见微知著”的意思。

回顾计算机发明的历史，每一台机器、每一颗芯片、每一种操作系统、每一类编程语言、每一个算法、每一套软件、每一款外部设备，无不像闪光的珍珠串在一起。

每个案例都闪烁着智慧的火花，是创新思想不竭的源泉。

在计算机科学技术领域，这样的案例就像大海岸边的贝壳，俯拾皆是。

## 内容概要

Adobe公司的Photoshop CS3是一款功能强大的图形图像处理软件，是当今平面设计领域最流行、最优秀的软件之一。

本书按照循序渐进的方式，由浅入深地介绍Photoshop CS3的常用工具和命令的使用方法，内容全面。全书共分9章，主要讲述了Photoshop CS3中文件的基本操作，基本工具的使用，颜色处理，图层、滤镜、路径、蒙版、通道和动作的使用。

本书的最大特点就是软件操作技术融入到精彩有趣的实例制作中，而且提供了书中有关操作的所有素材。

本书主要面向全国各高等院校相关专业的学生，也可以作为电脑美术设计领域的培训教材及广大平面设计人员的参考书籍。

## 书籍目录

第1章 Photoshop入门 1.1 重要概念 1.1.1 位图与矢量图 1.1.2 分辨率 1.1.3 图像文件格式 1.2 初识PhotoshoD CS3 1.3 Photoshop基本操作 1.3.1 图像浏览 1.3.2 选取颜色 1.3.3 文件基本操作 1.3.4 操作的撤销与恢复 1.4 本章案例——简单的操作, 迷人的效果 1.4.1 图像查看 1.4.2 美丽的新娘 1.4.3 雨的印记 1.4.4 把灯点亮 1.5 小结 1.6 习题第2章 基本工具 2.1 选择工具的使用 2.1.1 选框工具组 2.1.2 套索工具组 2.1.3 魔棒工具 2.1.4 快速选择工具 2.1.5 案例 2.2 绘画与填充工具的使用 2.2.1 笔类工具组 2.2.2 橡皮擦工具组 2.2.3 填充工具组 2.2.4 形状工具组 2.2.5 文字工具组 2.2.6 吸管工具组 2.2.7 案例 2.3 修图工具的使用 2.3.1 图章工具组 2.3.2 修复画笔工具组 2.3.3 模糊工具组 2.3.4 减淡工具组 2.3.5 综合案例——电脑美容 2.4 小结 2.5 习题第3章 色彩调整 3.1 色彩的基本知识 3.1.1 三原色 3.1.2 色彩三要素 3.1.3 色彩的对比度 3.2 颜色模式及转换 3.2.1 颜色模式 3.2.2 颜色模式的转换 3.3 色彩调整 3.3.1 基本调色命令 3.3.2 其他调色命令 3.4 案例 3.5 小结 3.6 习题第4章 图层 4.1 图层概述 4.2 图层基本操作 4.2.1 选择图层 4.2.2 新建图层 4.2.3 删除图层 4.2.4 示与隐藏图层 4.2.5 复制图层 4.2.6 图层改名 4.2.7 更改图层不透明度 4.2.8 重新排序图层 4.2.9 链接图层 4.2.10 对齐链接图层 4.2.11 分布链接图层 4.2.12 合并图层 4.2.13 图层锁定 4.2.14 载入图层选区 4.2.15 图层组的创建与编辑 4.2.16 保存图层 4.2.17 案例——书法装饰 4.3 图层混合模式 4.3.1 解析图层混合模式 4.3.2 案例——更换服饰 4.4 图层样式 4.4.1 解析图层样式 4.4.2 编辑图层样式 4.4.3 案例——制作奥运五环 4.5 背景层、文本层与中性色图层 4.5.1 背景层 4.5.2 文本层 4.5.3 中性色图层 4.6 智能对象 4.6.1 创建智能对象 4.6.2 编辑智能对象 4.7 综合案例——竹筒效果设计 4.8 小结 4.9 习题第5章 滤镜 5.1 滤镜概述 5.1.1 滤镜简介 5.1.2 滤镜基本操作 5.1.3 滤镜使用要点 5.2 Photoshop CS3滤镜介绍 5.2.1 滤镜库 5.2.2 风格化滤镜组 5.2.3 画笔描边滤镜组 5.2.4 模糊滤镜组 5.2.5 扭曲滤镜组 5.2.6 锐化滤镜组 5.2.7 视频滤镜组 5.2.8 素描滤镜组 5.2.9 纹理滤镜组 5.2.10 像素化滤镜组 5.2.11 渲染滤镜组 5.2.12 艺术效果滤镜组 5.2.13 杂色滤镜组 5.2.14 其他滤镜组 5.2.15 digimarc滤镜组 5.2.16 抽出滤镜 5.2.17 液化滤镜 5.2.18 消失点滤镜 5.3 案例 5.3.1 精确定位光晕中心 5.3.2 打造爱心云彩 5.3.3 制作爆炸效果文字 5.4 外挂滤镜简介 5.5 小结 5.6 习题第6章 路径 6.1 路径概述 6.1.1 路径概述 6.1.2 路径基本概念 6.2 路径基本操作 6.2.1 创建路径 6.2.2 显示与隐藏锚点 6.2.3 转换锚点 6.2.4 选择与移动锚点 6.2.5 添加与删除锚点 6.2.6 选择与移动路径 6.2.7 存储工作路径 6.2.8 删除路径 6.2.9 显示与隐藏路径 6.2.10 重命名已存储的路径 6.2.11 复制路径 6.2.12 描边路径 6.2.13 填充路径 6.2.14 路径和选区的相互转化 6.3 路径高级操作 6.3.1 文字沿路径排列 6.3.2 文字转换为路径 6.3.3 路径运算 6.3.4 子路径的对齐与分布 6.3.5 变换路径 6.4 案例 6.4.1 路径描边制作邮票 6.4.2 移花接木 6.4.3 制作翻页贺卡 6.5 小结 6.6 习题第7章 蒙版 7.1 蒙版概述 7.2 快速蒙版 7.2.1 使用快速蒙版编辑选区 7.2.2 修改快速蒙版参数 7.3 剪贴蒙版 7.3.1 创建剪贴蒙版 7.3.2 释放剪贴蒙版 7.4 图层蒙版 7.4.1 图层蒙版基本操作 7.4.2 图层蒙版使用案例 7.5 矢量蒙版 7.5.1 矢量蒙版的基本操作 7.5.2 矢量蒙版的应用 7.6 几种与蒙版相关的图层 7.6.1 调整层 7.6.2 填充层 7.6.3 形状层 7.7 小结 7.8 习题第8章 通道 8.1 通道原理与工作方式 8.1.1 通道概述 8.1.2 颜色通道 8.1.3 Alpha通道 8.1.4 专色通道 8.2 通道基本操作 8.2.1 选择通道 8.2.2 通道的显示与隐藏 8.2.3 将颜色通道显示为彩色 8.2.4 创建Alpha通道 8.2.5 重命名Alpha通道 8.2.6 复制通道 8.2.7 删除通道 8.2.8 替换通道 8.2.9 存储选区 8.2.10 载入选区 8.2.11 分离与合并通道 8.3 通道应用案例 8.3.1 通道抠图——抠选头发 8.3.2 通道抠图——抠选婚纱 8.4 通道高级应用 8.4.1 【应用图像】命令的使用 8.4.2 【计算】命令的使用 8.5 小结 8.6 习题第9章 动作 9.1 动作概述 9.2 动作基本操作 9.2.1 新建动作组 9.2.2 新建和录制动作 9.2.3 播放动作 9.2.4 设置回放选项 9.2.5 在动作中插入新的命令 9.2.6 复制动作 9.2.7 删除动作 9.2.8 在动作中插入菜单项目 9.2.9 在动作中插入停止命令 9.2.10 设置对话控制 9.2.11 更改动作名称 9.2.12 保存动作组 9.2.13 载入动作 9.3 动作应用案例 9.3.1 制作玻璃镜框 9.3.2 操作的自动化 9.2.3 制作逐帧动画“下雨了” 9.4 小结 9.5 习题参考文献

## 章节摘录

4.6 智能对象 智能对象是一种新型的图层，其实质是嵌入到原始文档中的新文档；它是Photoshop继cs2版本之后进行非破坏性编辑的重要手段之一。

4.6.1 创建智能对象 创建智能对象的常用方法有两种。

第一种是将外部文件（Illustrator文件、相机原始数据文件等）置入到Photoshop文件中，形成智能对象。以Illustrator外部文件为例，操作方法如下。

（1）在Photoshop CS3中打开或新建要置入外部文件的图像。

（2）选择【文件】1【置入】命令将Illustrator外部文件置入到当前图像，生成新的图层，即智能对象。

该图层以Illustrator文件名命名，图层缩览图的右下角有一个智能对象标志。

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>