

## <<Photoshop CS4平面设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Photoshop CS4平面设计>>

13位ISBN编号：9787811248234

10位ISBN编号：7811248239

出版时间：2010-1

出版时间：北京航空航天大学出版社

作者：欧君才 主编

页数：298

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

作为业界著名的图形、图像和排版软件生产商，美国的Adobe公司多年来一直服务于世界各地的计算机用户，并创造了优秀的业绩，获得了良好的社会声誉，并得到广大用户的广泛好评。Photoshop CS4是一个令人充满激情的软件，为我们的想象力与创造力提供了足够的发挥空间。希望广大读者朋友们能够真正体味到这个软件的个中乐趣，领略梦幻般的创作之美，在绚丽的世界里迎风高扬，不断收获快乐和满足。

与以往的版本相比，Photoshop CS4在界面上有了很大的改进，新增了多项功能，部分工具命令在功能和使用方法上也有改变。

Photoshop CS4被广泛应用于平面设计、包装装潢、照片处理、彩色出版及多媒体制作等领域，并提供了一系列能满足各领域要求的功能。

该软件以其良好的性能多年来稳居世界一流软件之列，几乎是每一位接触电脑图形、图像设计用户的首选学习软件。

为了满足广大Photoshop初学者和各学校Photoshop课程的教学需求，作者结合多年的教学和设计实践经验，精心编写了此书。

本书全面、系统、准确、生动地介绍了Photoshop CS4的各项功能和使用技巧。

全书共9章，其中第1章为Photoshop CS4的概述，第2章介绍如何创建选区和填充区，第3章介绍了如何绘制与处理图像，第4章介绍了图层的基本概念和操作，第5章介绍了图层的样式和效果，第6章介绍图像色调和色彩的调整，第7章介绍路径和文字，第8章介绍通道和蒙版，第9章滤镜。

本书内容丰富全面，范例典型，操作步骤详细，讲练结合，图文并茂，通俗易懂，软件功能与实例紧密结合，即学即用；每章教学目标清楚，重点、难点突出，使读者可轻松学习，且容易上手。

本书面向广大初、中级读者，可作为高等院校计算机专业的相关教材，也可作为社会各类Photoshop平面设计初、中级培训班的首选教材。

由于本书采用黑白印刷，文中对颜色的处理不能如实反映，请读者配合计算机进行学习，更为直观的观察颜色效果。

## <<Photoshop CS4平面设计>>

### 内容概要

Photoshop CS4是Adobe公司最新开发的用于从事图形图像处理的软件，本书主要介绍其使用方法。本书根据高等职业教育需求安排内容，主要内容包括Photoshop CS4概述、创建选区和填充选区、绘制与处理图像、图层的基本概念和操作、图层的样式和效果、图像色彩和色调的调整、路径和文字、通道和蒙版、滤镜等。

全书针对初学者的特点，精心策划，准确定位，概念清晰，例题丰富，深入浅出，实例分析透彻，内容安排合理，选材新颖丰富，逻辑性强，文字流畅，通俗易懂，可读性，可操作性强。

同时结合重点内容，每章都介绍了综合性实例，使学生在理论学习的同时，还锻炼了自身的动手操作能力。

本书结构合理，层次清晰，示例丰富新颖，讲解详细透彻，可作为高等职业技术学院和各类培训学校Photoshop的培训教材，也可作为平面设计人员的自学参考书。

书籍目录

第1章 Photoshop CS4概述 1.1 Adobe Photoshop CS4的主要功能 1.2 Adobe Photoshop CS4工作界面简介  
1.3 图像基本概念 1.4 颜色模式第2章 创建选区和填充选区 2.1 使用选取工具创建选区 2.2 使用菜单命令  
创建选区和编辑选区 2.3 设置颜色和定义填充图案 2.4 填充图像和描边图像 2.5 实例——几种几何体的  
制作第3章 绘制与处理图像 3.1 编辑图像和裁切图像 3.2 绘制图像 3.3 矢量工具组用法 3.4 擦除图像和  
恢复局部图像 3.5 复制和修复图像 3.6 渲染工具组 3.7 实例第4章 图层的基本概念和操作 4.1 图层的基  
本概念 4.2 图层面板 4.3 图层的分类和创建 4.4 图层的基本操作 4.5 图层的管理 4.6 综合实例——奥运  
五环第5章 图层的样式和效果 5.1 图层样式 5.2 应用图层样式 5.3 编辑和管理图层样式 5.4 综合实例—  
—玉手琢第6章 图像色调和色彩的调整 6.1 色彩理论基础 6.2 图像明暗的调整 6.3 图像色彩调整 6.4 综  
合实例——调整偏色的照片第7章 路径和文字 7.1 路径概述 7.2 文字工具 7.3 综合实例——绘制连体文  
字第8章 通道和蒙版 8.1 通道简介 8.2 蒙版介绍 8.3 综合实例——创作汽车广告招贴第9章 滤镜 9.1 液  
化和消失点、滤镜 9.2 其他滤镜 9.3 综合实例——制作西瓜 参考文献

## 章节摘录

2. 矢量图形 矢量图形也称为面向对象的图像或绘图图像，在数学上定义为一系列由线连接的点。

像AutocAD、corelDraw、Adobellustrator、Freehand等软件是以矢量图形为基础进行创作的。

矢量图形文件中的图形元素称为对象。

每个对象都是一个自成一体的实体，它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。

既然每个对象都是一个自成一体的实体，因此可以在维持某原有清晰度和弯曲度的同时，多次移动和改变它的属性，而不会影响图形中的其他对象。

这些特征使基于矢量的程序特别适用于标志设计、图案设计、文字设计、版式设计和三维建模等，它生成的文件占用的空间也比位图文件要小。

由于矢量图形保存图形信息的办法与分辨率无关，因此无论放大或缩小多少倍，其都有一样平滑的边缘，一样的视觉细节和清晰度。

矢量图形具有以下特点：一般的线条图形和卡通图形存成矢量图文件就比存成位图文件要小很多。

矢量图形是存储文字（尤其是小字）和线条图形（比如徽标）的最佳选择。

移动、缩放或更改颜色不用担心会造成失真和形成色块而降低图形的品质，不同放大倍数下矢量图品质效果如图1—5所示。

存盘后文件的大小与图形中元素的个数和每个元素的复杂程度成正比，而与图形面积和色彩的丰富程度无关。

通过软件，矢量图可以轻松地转化为位图，而位图转化为矢量图就需要经过复杂而庞大的数据处理，而且生成的矢量图的图像质量绝对不能和原来的位图图像质量比拟。

1.3.2 图像格式 图像格式是指计算机中存储图像文件的方法，它们代表不同的图像信息——是矢量图形还是位图图形、色彩数和压缩程度。

图形图像处理软件通常会提供多种图像文件格式，每一种格式都有它的特点和用途。

了解图像文件的特征能够帮助用户在处理时做出最佳的选择。

下面介绍几种常用的图像文件格式及其特点。

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>