

<<iLike苹果Photoshop CS>>

图书基本信息

书名：<<iLike苹果Photoshop CS4 中文版平面设计>>

13位ISBN编号：9787121106170

10位ISBN编号：7121106175

出版时间：2010-4

出版时间：电子工业出版社

作者：思维数码

页数：365

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

苹果电脑曾经是贵族电脑的代名词，其售价动辄上万元，将不少苹果电脑迷挡在了门外。2009年以来，各类电脑硬件的价格一落再落，苹果电脑的售价也不再高高在上，购买21.5英寸iMac，配置为3.06GHz Intel Core 2 Duo CPU、4GB内存、500GB硬盘的苹果电脑不到9000元就可以得到。这种价格与配置，极大地吸引了苹果电脑迷，使苹果电脑的普及率得到大幅度提高。

由于苹果电脑运行的Mac OS操作系统是基于UNIX内核的，因此具有高性能、高稳定性等特性，加之先进的屏幕显示、色彩还原技术，使其成为设计领域的首选平台，随着其售价的进一步降低加之原本就具有的良好特性，运用苹果电脑进行图像处理、平面设计将逐步成为主流。

Photoshop是最早一批在苹果电脑上运行的图形图像软件之一，最初的Photoshop只支持苹果电脑，随着PC销售量不断上升，Adobe公司才开始推出能够运行在Windows上的版本，这样的历史渊源，使Photoshop在苹果平台上有更好的表现。

本书正是一本全面讲解运行于苹果平台上的Photoshop的使用方法的专业书籍，与市场上同类图书相比，本书具有以下特点：**讲解全面** 本书讲解了Photoshop CS4软件的90%的功能，内容相当全面，这在一定程度上保证了读者通过本书能够从较初级的水平，上升至对软件有较全面认识的层次，也使本书能够作为一本案头备查的工具书使用。

由浅入深 由于本书定位于基本上没有Photoshop软件基础的初级学习者，因此特别对章节结构进行了优化，从而保证了读者循序渐进的学习进度。

重点突出 针对初学者在学习较难掌握的知识重点与难点，加大了讲解篇幅，以对这些知识点进行较为深入全面的讲解，这些知识点包括图层、路径、形状、通道等。

示例精美 为了保证本书的视觉效果，无论是知识点示例还是综合案例，均经过笔者精心选择，力求将本书打造成为欣赏性较强的图书。

内容新颖 本书较为全面地讲解了CS4版本的数十个新功能，尤其对最新增加的3D功能进行了较为全面的讲解，因此绝非新瓶旧酒型图书。

配套资料 本书附有配套资料，其中包含本书的示例及大量素材文件，本书的示例文件都以PSD的形式保存，这能够从很大程度上方便各位读者查看这些文件的图层、通道构成方式，能够进一步帮助各位读者理解本书所讲述的各种知识。

其他说明 本书在编写时使用的是Photoshop CS4中文版软件，如果各位读者使用的是Photoshop CS3或者是Photoshop CS2，也能够阅读本书，只是在合并图层、3D图层操作、智能滤镜操作方面可能与CS4版本略有区别，稍加注意即可。

尽管在讲解案例时尽量使用了通俗易懂的语言并核查了绝大多数案例的步骤，但仍然不能保证没有差错，望广大读者和同行批评指正。

本书是集体劳动的结晶，以下人员参与本书编写：**雷波、雷剑、吴腾飞、左福、范玉婵、刘志伟、李美、邓冰峰、詹曼雪、黄正、孙美娜、邢海杰、刘小松、陈红艳、徐克沛、吴晴、李洪泽、漠然、李亚洲、佟晓旭、江海艳、董文杰、张来勤、刘星龙、边艳蕊、马俊南、姜玉双、李敏、邵琳琳、李亚洲、卢金凤、李静、肖辉、寿鹏程、管亮、马牧阳、杨冲、张奇、陈志新、刘星龙、马俊南、孙雅丽、孟祥印、李倪、潘陈锡、姚天亮等。**

本书所有作品、素材仅供本书购买者练习使用，不得用做其他商业用途。

<<iLike苹果Photoshop CS>>

内容概要

全书介绍了苹果机上运行Photoshop的基本功能及其常用工具，并对路径、通道、蒙版、滤镜、文本等重点和难点内容进行了系统讲解。与市场上同类书相比，本书具有内容全面、文字清晰、由浅入深、示例精美、内容新颖、结构合理、信息量大等特点。

书籍目录

第1章 准备知识 第2章 文件的基本操作方法 第3章 图像的基本编辑方法 第4章 选区 第5章 绘画与图像修饰 第6章 颜色与色调调整 第7章 图层基本操作 第8章 图层高级操作 第9章 矢量工具与路径 第10章 版 第11章 通道 第12章 文字 第13章 滤镜 第14章 3D技术 第15章 动作与任务自动化 第16章 综合案

章节摘录

6.1关于颜色 颜色是由三个实体、光线、观察者及被观察对象所组成的，简而言之，颜色是物体的反射光线进入人眼后在人脑中产生的映像。

例如，一个红色的苹果之所以被认为是红色，是因为苹果本身吸收了很多绿色、蓝色而反射了红色，因此红色光线进入人眼后，形成红色的印象。

由于不同对象反射不同光线，因此我们看到的世界是五彩斑斓的。

6.1.1眼睛的影响 影响颜色感受的最后一个物理变量不能使用任何校正来克服。

这就是视网膜上的锥状体—人眼的光接受器，其对红、绿、蓝的识别比对其他颜色的识别更为敏感。就大脑而言，颜色是一种神经反应，锥状体受到光的刺激而激发。

这些显微细胞上的微小基因变异解释了两个人在相同的条件下看待同一物体会有所差别的事实。

6.1.2用计算机表现颜色 用计算机表现颜色，就是将现实生活中的颜色一一和数字对应起来，在需要的时候，再将这些数字还原为颜色，这样就实现了颜色的表现。

例如，如果只有两种颜色黑色、白色，可以分别用0和1来代表它们。

如果一个图像的某一点是白色，将它记录为1并存储起来，反之，如果是黑色，则记录为0，当需要重显这幅图像时，计算机根据此点的代号1或0，将其显示为白色或黑色。

虽然我们在这里所举的例子较为简单，但是用计算机表现颜色的基本原理就是这样的。

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>