

亚马逊网上书店
图像类畅销图书

R E A L + W O R L D

设计师生存手册 Photoshop CS3

ADOBE
PRESS



[美] David Blatner Conrad Chavez Bruce Fraser 著
李二勇 杜玲 译



国际权威
设计师
为您量身打造的

工作宝典

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

设计师生存手册 Photoshop CS3

[美] David Blatner Conrad Chavez Bruce Fraser 著
李二勇 杜玲 译

ADOBE
PRESS



人民邮电出版社
北 京

图书在版编目 (C I P) 数据

设计师生存手册: Photoshop CS3 / (美) 布拉特
(Blatner, D.) 等著; 李二勇, 杜玲译. —北京: 人民邮
电出版社, 2009.2
ISBN 978-7-115-18998-1

I. 设… II. ①布…②李…③杜… III. 图形软件, Pho-
toshop CS3—手册 IV. TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第163218号

版 权 声 明

Authorized translation from the English language edition, entitled *Real World Adobe Photoshop CS3*, 1st Edition, 978-0321518682 by Angela Reitz, David Blatner, and Conrad Chavez, published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press, Copyright © 2008 Adobe Systems Incorporated and its licensors.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc. Chinese Simplified language edition published by Posts and Telecommunications Press, Copyright © 2008.

本书中文简体字版由美国 Pearson Education 集团公司授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可, 对本书任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有, 侵权必究。

设计师生存手册 Photoshop CS3

- ◆ 著 [美] David Blatner Conrad Chavez Bruce Fraser
- 译 李二勇 杜 玲
- 责任编辑 李 际
- 执行编辑 赵 轩
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
- 邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
- 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
- 北京地大彩印厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
- 印张: 36
- 字数: 880 千字 2009 年 2 月第 1 版
- 印数: 1—4 000 册 2009 年 2 月北京第 1 次印刷
- 著作权合同登记号 图字: 01-2007-4229 号

ISBN 978-7-115-18998-1/TP

定价: 99.00 元

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

内 容 提 要

本书是 Photoshop 方面的里程碑式的著作，从最早针对 Photoshop 3 的第一版到现在这本针对 Photoshop CS3 的最新版，历经 12 年、8 个版本，数十万读者的验证。本书的三位作者均是美国顶级的 Photoshop 专家，具有丰富的实战经验，深谙设计、印刷相关的行业知识。

不像一般 Photoshop 教程类图书以介绍软件功能为线索，本书针对 Photoshop 在设计行业实际应用中的工作流程安排内容，资料丰富，写作严谨，给专业设计人员以全面的指导。其中穿插了大量经过行业实践验证的技巧。本书能够帮助读者了解设计行业、印前设计以及印刷行业的规范，建立正确的设计理念和 workflows，能够解答很多用户在日常工作中遇到的困惑，并告诉大家为什么要这么做。

本书从如何为 Photoshop 配置高效的运行环境开始，对 Photoshop 的色彩管理、数字 workflows、Photoshop 中的重要技巧和特殊技巧、调整图像技术、数码暗房、绘制选区、图像边缘处理技术、图像的存储和输出技术等内容进行了详细、深入的介绍。

本书适合有一定 Photoshop 使用基础的用户，特别针对那些从事设计工作的 Photoshop 用户，以及希望投身于设计行业的读者。

致 谢

在为本书提供帮助的众多人士中，我们要特别感谢其中几位。Rebecca Freed 是第 8 版的编辑，他总是乐于耐心地为别人提供帮助。卓越的制作人 Lisa Brazieal 女士、Pamela Pfiffner 女士、Susan Rimerman 女士、Kim Scott 女士以及我们在 Peachpit 出版社的其他朋友，她们负责我们的项目，进展神速。

必须对 Thomas 和 John Knoll 表示真诚的感谢。没有他们，就没有 Photoshop。我们还要感谢 John Nack、Bryan O' Neill Hughes 以及 Photoshop 团队，多年来他们慷慨地奉献出了大量时间和知识。还要感谢 Scott Byer、Marc Pawliger、Chris Cox、Jeff Tranberry 和其他人，感谢他们的开放与慷慨，他们通过公开的 Adobe 博客及参与 Adobe 用户论坛，与 Photoshop 社区分享他们的专业知识。

如果说我们看得比别人远，那是因为我们站在了 Photoshop 巨人们的肩上，Ben Willmore、Julianne Kost、Katrin Eismann、Jeff Schewe、Martin Evening、Andrew Rodney、Stephen Johnson、Michael Ninness、Greg Gorman、Russell Brown、Scott Kelby 和 Deke McClelland，他们都是像素领域的大师。

最重要的是，我们应向 Bruce Fraser 先生致以最崇高的敬意。在本版中，我们尽最大努力保留并发扬他的研究成果和宝贵的观点。他为数字成像从业人员提供了无可替代的指导和清晰的解释。我们永远怀念他。

我衷心地感谢我的家人和朋友，感谢他们在本书漫长而艰辛的更新期间提供的支持和表现出的耐心。此外，感谢 Photoshop 开发团队和拥有非凡创造力的用户社区，他们不断扩展 Photoshop 的应用领域，反过来这也提高了摄影技术的表现能力。

——Conrad

我感谢 Debbie Carlson，他是我和 Conrad Chavez 的朋友和伙伴，他勇敢地接受了一项艰巨的任务，并且进行了大规模的更新。我要对我的两个儿子表示真诚的感谢，他们是 Gabriel 和 Daniel，他们经常提醒我生活中不能只有像素和矢量。

——David

献给 Bruce

1954 ~ 2006

长久以来的合著人、朋友、专家、导师以及答疑解惑者

www.brucefraserlegacy.com

&

献给 Fay、Harry、Ann、Abe、Katie 和 Rita

他们构成了我的家庭基础——David 致

献给 Vincent Chavez, 1920 ~ 2007——Conrad 致

前言

现实中的 Photoshop

如果您希望了解在 Adobe Photoshop 中制作浮雕字体、不规则形状的树枝或者球面图像的技术，那么本书可能并不适合您。有许多优秀著作都是关于这些主题的。但是，如果您想了解利用 Photoshop 制作图像的过程，包括导入理想的扫描图像或数字照片、按照自己的意愿编辑图像以及制作一流的最终输出，那么本书就是您的正确选择。本书旨在解答设计师每天都会遇到的诸多问题：

- ▶ 如何才能快速、高效地处理 500 张数字照片；
- ▶ 如何在计算机上设置 Photoshop；
- ▶ 在“色彩设置”对话框中如何设置；
- ▶ 如何强化阴影细节，同时不会使高光区域过亮；
- ▶ 有哪些方法可以纠正偏色；
- ▶ 如何校正显示器（以及是否应该进行校正）；
- ▶ 创建目录图像剪影的最佳方法是什么。

本书目标

每当谈论到关于桌面印前技术的问题，人们都会下意识地说：“问自己的打印机吧”，我们对这种情况很失望。

照此执行吧。如果想知道应该在“颜色设置”和“自定校样条件”对话框中如何输入数值，可以“问问”打印机。按照我们的经验，确认打印机的参数在绝大多数情况下会好于随意地猜测。如今已经进入了桌面印前技术的新时代，您无法咨询任何人（无论是设计师、印前服务社还是打印机）。假如您深陷困境，我们希望您会翻开本书。

开发自己的“蜘蛛直觉”

如果时间紧迫，要翻看整本书显得不太实际。所以，本书不打算只告诉读者应该按哪些键或者应该在何处输入何值，而是帮助读者开发 Greg Vander Houwen 所称的“蜘蛛直觉”。

在关键时刻，您应该有一种直觉，即对 Photoshop 的处理过程有一种近似本能的感觉，如此才能根据自己的需要对其进行精确控制。现有的各种技术都无法满足此要求。因此，本书提供了大量的概念性内容，解释 Photoshop“思考”图像的方法，并建议读者也按照此方法思考图像。

分步制作技术

在介绍这些概念的同时，本书还将讲解各种分步制作技术。从扫描到剪影和添加阴影，再到色调

校正、锐化和色彩分离，将阐释如何以最小的代价和最高的品质将图像导入 Photoshop 以及再次导出图像。当然，在阐释这些技术的过程中，还将提示读者应该按下哪些键以及应该在哪些对话框中输入哪些值。

历史很重要

我们听到有些读者小声嘀咕：“我们从事印前行业已有 30 年了，没有必要再学习一种新的印前技术。”我们欢迎不同的意见。作为打印生产流程的一个环节，印前工作正在经历变革的阵痛。例如，直接制版印刷技术已大规模取代通过胶片制作印版的技术。它克服了光学复制技术固有的品质劣化问题，但也抛弃了以往基于胶片的旧式校样工具。数码摄影（人们已开始只用“摄影”一词指代）已将滚筒式扫描仪抛到了身后，而面对当今竞争异常激烈的市场，关于校样和校正的 3.2 旧行业标准也已无法满足需要。

我们并非想改变您目前的工作方式，而只是演示这些方法如何与新工具结合，以将其潜力发挥至极致。

改善摄影技术

本书除了介绍印前技术，还介绍与摄影和图像有关的内容。我们相信摄影师与其他任何技术娴熟的专业人员一样，能够理解色调和颜色，我们的目的之一就是 will 将摄影师对图像的个人理解转换为 Photoshop 的数字工作流程。

数字图像无疑已改变了摄影的具体形式，但它仍然来自于图像制作者有意识的活动，这一点并没有改变，无论是用赛璐珞上涂覆的粘膜还是用光电传感器捕捉光子，实质都是一样。虽然数码成像技术有很多缺点，但我们相信它也为摄影师带来了更多的机会。我们想告诉所有对数字变革感到紧张的摄影师：“进来吧，水刚刚好”。更坦白地讲，如果没有读者的参与，我们就无法完成本书。

本书的组织形式

在编写以 Photoshop 为主题的书籍期间，我们面临的挑战之一不仅在于它是我们用过的最“深奥”的程序，而且几乎每种技术和特性都依赖于其他技术和特性。如果没有反复论证，就无法讲解 Photoshop。然而，我们尝试为本书设计某种结构。前 4 章介绍基础知识，包括“构建 Photoshop 系统”、“图像揭秘”、“颜色揭秘”和“颜色设置”（所有的颜色管理内容）。之所以首先介绍这些知识，是因为它们是有效使用 Photoshop 的基础。

基础打好后，就可以对图像执行实际操作。在接下来的 6 章中，将介绍在 Photoshop 中处理图像时几乎总会用到的各种技术，这 6 章分别是：“构建数字工作流程”、“Photoshop 重要提示和技巧”、“图像调整基础”、“数码暗房”、“绘制选区”和“锐度、细节和杂色减少”。在“图像技术精要”一章中，我们介绍了大量不能归到任何一类信息。

人们很难会想到，在 Photoshop 之外另有天地。本书的最后一章“图像存储和输出”将介绍如何针对现实的在线需要和打印需要来保存 Photoshop 图像，以及如何在 Photoshop 中直接打印图像。

Bruce 和 David 于 1993 年接手本书并开始阐释这个异常复杂的主题，当时此举堪称疯狂，但现在

我们的心态已归于平静。我们不敢说自己找到了最终的答案，但我们的答案经过了检验和测试，并证明是有效的。本书介绍的方法可能不是在 Photoshop 中获得满意结果的惟一途径，但经过无数个昼夜的研究与测试、咨询专业人士，然后以某种条理清晰的方式表达这些真知灼见，最后才完成了本书。在本书的写作过程中，我们发现自己对现实的理解有时不是那么可靠，但我们介绍的各种技术都严格地以现实为基础。

本版说明

本书的主题更多地集中于编辑高品质的照片，以及为印刷和在线用途准备输出等领域。言下之意，本书不会详细讲解与摄影主题关系不大的内容。如果了解 Photoshop Extended 特性以改进医疗或工程工作流程，或者想了解如何在 Photoshop 中设计网页，可以参考其他专门讲解与该主题相关的书籍。我们也将介绍能够为摄影师提供帮助的 Photoshop Extended 特性，例如利用图像堆栈减少杂色。

多年以来，Photoshop 已发生改变，我们也是这样。我们曾经认为，许多完美的技术如今已被 Photoshop 各个更新版本中的新特性所取代。这是件好事，您会发现有些技术以往需要对无数的 Photoshop 特性进行神秘的、巧妙的组合，如今都已浓缩到一个使用方便的对话框中，我们将尝试向读者介绍这些转变。

本版的另一个变化是，我们兼顾了 Mac 版和 Windows 版 Photoshop 用户的需求，提供了两种平台下的键盘快捷键。

升级到新版本

软件的升级是不可避免的，也是不轻松的。有些人一看到新版本产品问世就会立刻进行升级；有些人则会等上几年，只有在打印机无法处理旧文件时才会去购买新版本。不过，您迟早要面对新特性、新挑战以及一套新方法。

将现有的设置移植到 CS3 版本中

在升级后的应用程序中寻找新特性是种乐趣，但也伴随着无法在新安装的升级版本中找到自己精心设计的个性化自定设置的挫折感。是否真的一定要打开并重新配置 Photoshop 中的每个首选项和预设？答案是，不一定。如果多些耐心并提前做些准备工作，而不是升级后立即卸载旧版本，就会事半功倍。

首选项。当前的首选项无法直接移植到新版本中。但是，可以记录“首选项”对话框中的设置并将其输入到新版本中。不必在纸上写下所有设置，只需截屏各个窗格，然后在新版 Photoshop 中按照屏幕截图进行设置。在新版 Photoshop 中调整各个首选项时，可以使用 Adobe Bridge CS3 浏览屏幕截图，这样可以方便地切换程序窗口。

预设和其他自定。动作、键盘快捷键和许多其他用户预设都存储于 Adobe Photoshop CS2 的 Settings 文件夹中。在 Mac 系统中，该文件夹位于 User\<username>\Library\Preferences\Adobe Photoshop CS2 Settings 下。在 Windows 系统中，它位于 Documents and Settings\<user profile>\Application Data\Adobe\Photoshop\9.0\Adobe Photoshop CS2 Settings。可将想要保留的设置复制到

Adobe Photoshop CS3 Settings 文件夹中。如果预设所关联的特性在 Photoshop CS3 中发生了改变，它们可能无法正常工作，因此在日常工作中开始使用移植来的预设时，要注意各项设置的工作状况。如果某个预设出现严重问题，最好在 Adobe Photoshop CS3 Settings 文件夹中将其预设文件删除，然后在 Photoshop CS3 版本中重新创建该预设。

插件。Photoshop 插件安装在各版 Photoshop 应用程序文件夹下的 Plug-ins 文件夹内。这表示插件不会自动出现在新版 Photoshop 中，而必须手动移植这些插件。在删除旧版 Photoshop 的文件夹之前，要找到第三方插件，并将其拖到 Photoshop CS3 Plug-ins 文件夹下的对应文件夹内。

如果将插件移植到新版 Photoshop 中时出现不兼容的情况，则 Photoshop 将显示警告消息，提示用户该插件没有加载。此时，需要获取该插件的较新版本。

如果在基于 Intel 处理器的 Mac 系统中升级到 Photoshop CS3，且旧版的插件无法运行，这时可能需要升级到与 Intel 处理器兼容的插件版本。如果仍然无法使用插件，可尝试在 Rosetta 兼容环境中运行 Photoshop CS3。在 Finder 中选择 Photoshop 应用程序图标，然后选择 File⇒Get Info，并勾选 Run in Rosetta 复选框。遗憾的是，Photoshop CS3 在 Rosetta 中的运行速度会慢很多。

提示：

不要删除旧版 Photoshop，除非已复制现有的各种设置。

提示：

Adobe 提供了介绍所有 Photoshop 首选项和预设文件的作用及其磁盘存储位置的文档。该文档的标题是 Functions, Names, and Locations of Preference Files in Photoshop CS3。在编写本书时，该文档位于 www.adobe.com/go/kb401600。对于 CS2 版本，可访问 www.adobe.com/cfusion/knowledgebase/index.cfm?id=331483。

提示：

如果在安装 Photoshop CS3 时遇到麻烦，但之前已安装了 Photoshop CS3 的公测版本，则一定要完全卸载公测版本。Adobe 公司在以下网址提供了清理脚本：www.adobe.com/go/kb401056。

Adobe Photoshop CS3 的新特性

Photoshop CS3 包含了一些新特性，这里只是列出在阅读本书之前所应了解的新特性。

更新的用户界面。Photoshop CS3 中的调板具有一些新的特殊功能。对 Photoshop CS3 调板进行分组时，可使调板组停放到主显示器的左侧或右侧。也可将调板折叠为一行紧凑的图标，包括“工具”调板本身。这些变化提高了在单显示器上使用 Photoshop 时的工作效率。与 Photoshop CS2 相比，该版本仍保留了支持多显示器的特性。

Adobe Bridge CS3：它是 Photoshop（以及 Adobe Creative Suite 中的其他程序）的文件浏览器和组织器，Adobe 对其进行了许多重大且有益的改进。在 Bridge CS3 中，可以方便地在浏览器窗口中比较

多幅图像，并可利用一个或多个放大镜检查细节。利用强大的筛选功能可以快速查找图像，使用堆栈可以简化相关图像的显示。现在，**Bridge** 窗口可以在多个显示器上同步显示。我们将在第 5 章“构建数字工作流程”中详细介绍 **Bridge**。

Adobe Camera Raw 4.1: **Camera Raw** 插件的主窗口中出现了一些新特性，除此之外，它还拥有了一些新选项卡，其中提供了一整套附加的新特性。“恢复”使用户可对高光区域进行更多控制，“填充亮光”对阴影的显示调整要好于“曲线”特性。**Camera Raw** 还提供了污点修复和红眼工具、HSL 校正、参数曲线以及其他特性。甚至可以在 **Camera Raw** 中处理 TIFF 和 JPEG 图像，与 **Adobe Lightroom** 中的调整完全兼容。在发布带有 **Camera Raw 4** 的 **Photoshop CS3** 之后，**Adobe** 公司随后发布了 **Camera Raw 4.1** 更新版，其中增添了复杂的锐化控件，这些控件部分基于 **Bruce** 先生的锐化理论。读者可能发现，越来越多的精美照片可使用 **Bridge** 和 **Camera Raw** 进行处理，而不必使用 **Photoshop**。我们将在第 5 章“构建数字工作流程”中更详细地介绍 **Camera Raw**。

更快、更简单的选取方法: 快速选取工具就像智能程度更高的魔棒工具，“调整边缘”对话框提供了高级的交互式控件，用于调整当前选区的边缘。我们将在第 11 章“图像技术精要”中对其进行介绍。

智能滤镜: **Photoshop** 中最常用的特性之一就是非破坏性的滤镜，这种滤镜不会永久性改变图像，以便以后还可以进行编辑。**Photoshop CS3** 提供了“智能滤镜”，它是以 **Photoshop CS2** 中的“智能对象”特性为基础创建的。“智能滤镜”的功能极为强大，但使用它也需要付出一定的代价。我们将在第 11 章“图像技术精要”中对其进行介绍。

改进的曲线功能: “曲线”对话框中增添了一些新特性，包括修剪显示和直方图。如果您是 **Photoshop CS2** 的用户，且使用“色阶”和“曲线”校正图像，现在可以只使用 **Photoshop CS3** 中的“曲线”对话框，而不必再使用其“色阶”对话框。

自动对齐图层、自动混合图层和改进的 Photomerge: “自动对齐图层”可按照公共边缘对齐图像并且无缝地拼合图像（如全景图）。“自动混合图层”可清理对齐后的图层边缘。这两种功能是智能程度已大大提高的 **Photomerge** 特性的一部分，可用于将一些小图像合并为大图像。

改进的仿制功能: 仿制和修复功能在 **Photoshop CS3** 中得到了极大改进。使用仿制图章和修复画笔工具时，新的“仿制源”调板提供了更多控件和反馈机制。我们将在第 11 章“图像技术精要”中介绍此功能。

黑白转换: 利用新增的“黑白”对话框可将彩色图像转换为黑白图像，并让用户能够从摄影师或设计师的角度思考问题，而不是从颜色技术人员的角度思考。该特性将在第 11 章“图像技术精要”中介绍。

不再提供 ImageReady: 您或许在旧版 **Photoshop** 中用过 **ImageReady**，但在 **Photoshop CS3** 中不会再看到它。**ImageReady** 已被删除了，但 **Adobe** 公司将 **ImageReady** 中的 **Web** 特性和动画特性移植到了 **Photoshop** 中。由于本版更专注于纯粹的摄影领域，因此不涉及大多数的 **Web** 创作特性，而只在第 12 章“图像存储和输出”中讲解为 **Web** 用途输出照片的方法。

Intel 处理器在 Mac OS X 系统中发挥原有性能: **Photoshop CS3** 在 **Mac** 系统中是一种“通用”应

用程序，因此它在使用 PowerPC 或 Intel CPU 的 Mac 系统中都能运行。如果使用基于 Intel CPU 的 Mac 系统，Photoshop CS3 的性能要远远优于 Photoshop CS2 的性能。

Photoshop Extended: Adobe 公司利用 Photoshop CS3 Extended 进军垂直市场，如保健业和建筑业。但是，我们一直专注于自己熟悉的摄影领域，因此本书不会涉及 Photoshop 的这些特殊用途。对于摄影师而言，最有用的特性就是“图像堆栈”（不要将其与 Bridge CS3 中的“堆栈”特性相混淆）。“图像堆栈”可实现多次曝光的高级图像处理功能，例如减少杂色和删除无用对象。我们将在第 10 章“锐度、细节和杂色减少”中介绍减少杂色的实例。

其他新热点: Photoshop CS3 还有许多其他小变化，如新增了用于从数码相机中导入图像的 Adobe Photo Downloader、改进后的“打印”对话框和“消失点”透视编辑、在网页上小空间内显示大图像的 Zoomify 特性以及更适用于照片的“亮度 / 对比度”对话框。

目 录

第1章 构建 Photoshop 系统——整合

各种技术	1
1.1 选择平台	1
1.2 处理器和核心	2
1.3 内存	3
1.4 虚拟内存	6
1.5 显示器	8

第2章 图像揭秘——0 和 1 构成一切

2.1 像素和路径	10
2.2 像素和图像	12
2.2.1 尺寸	12
2.2.2 位深	13
2.2.3 图像模式	13
2.3 分辨率	15
2.4 分辨率多高才够用	16
2.4.1 线条艺术	16
2.4.2 灰度和彩色半调	19
2.4.3 桌面打印机的灰度和彩色输出	20
2.4.4 灰度和彩色连续色调输出	21
2.4.5 屏幕输出（多媒体和 Web）	21
2.5 重新采样	21
2.6 图像模式	23
2.6.1 位图	23
2.6.2 灰度	24
2.6.3 双色调	26
2.6.4 索引颜色	26
2.6.5 RGB	27
2.6.6 CMYK	27
2.6.7 Lab	27
2.6.8 多通道	28
2.6.9 位图和文件大小	28
2.7 计算文件大小	29

第3章 颜色揭秘——颜色的构成

3.1 原色	30
3.1.1 加色和减色	31
3.1.2 不尽完美的世界	31
3.2 色轮	32
3.2.1 饱和度和亮度	32
3.2.2 三色模型和颜色空间	33
3.3 颜色互相影响	33
3.4 设备无关颜色	34
3.5 处理颜色	36

第4章 颜色设置——了解 Photoshop 中的

色彩管理	37
4.1 色彩管理系统概述	37
4.1.1 CMS 组件	38
4.1.2 表达颜色含义	38
4.2 基本概念	40
4.2.1 工作空间和设备空间	41
4.2.2 标记的和未标记的图像	41
4.2.3 模拟校样	44
4.3 Photoshop 与显示器	45
4.3.1 校准参数	46
4.3.2 显示器调整	46
4.3.3 配置工具	47
4.3.4 设置目标点	49
4.4 颜色设置	51
4.4.1 颜色设置预设	52
4.4.2 其他预设	53
4.5 RGB 工作空间	54
4.5.1 使用 RGB 工作空间的理由	55
4.5.2 选择 RGB 工作空间	55
4.5.3 回顾色域大小	56
4.5.4 其他 RGB 工作空间	58
4.5.5 自定 RGB 空间	60

4.5.6 将 RGB 输出配置文件作为工作空间	62	5.5 验证图像	103
4.6 选择 CMYK 工作空间	62	5.6 Camera Raw、Bridge 和 Photoshop	104
4.6.1 是否使用自定 CMYK	63	5.7 使用 Bridge 调整摄影作品	105
4.6.2 编辑自定 CMYK	63	5.8 用 Camera Raw 打开图像	105
4.6.3 典型的自定 CMYK 设置	72	5.9 Camera Raw 静态控件	106
4.6.4 印刷机配置文件系列	73	5.9.1 工具栏	106
4.7 选择灰色工作空间	73	5.9.2 预览控件	111
4.8 专色空间	75	5.9.3 直方图和 RGB 读数	112
4.9 色彩管理方案	75	5.9.4 “设置”菜单	113
4.10 具有更多选项的颜色设置	81	5.9.5 载入和存储设置	115
4.10.1 转换选项	81	5.10 Camera Raw 首选项	116
4.10.2 高级控制	83	5.11 主控按钮	119
4.11 拾色器	83	5.12 调整精度和速度	120
4.12 在颜色设置之外应用配置文件	84	5.13 Camera Raw 工作流程选项	120
4.12.1 指定与转换	84	5.14 Camera Raw 图像控件	121
4.12.2 指定配置文件	84	5.15 “基本”选项卡	122
4.12.3 转换为配置文件	85	5.15.1 使用自动色调调整	131
4.13 软校样控件	86	5.15.2 使用 Camera Raw 默认值	131
4.13.1 “自定校样条件”对话框	87	5.16 图像控件的工作流程指南	132
4.13.2 “校样设置”子菜单	90	5.17 “色调曲线”选项卡	133
4.14 打印时转换颜色	91	5.17.1 使用参数曲线	134
4.14.1 “打印”对话框	91	5.17.2 使用点曲线	136
4.14.2 打印	93	5.18 “细节”选项卡	138
4.15 避免变化	93	5.18.1 锐化	138
		5.18.2 减少杂色	140
		5.19 “HSL/灰度”选项卡	142
第 5 章 构建数字工作流程——快速处理		5.19.1 使用 HSL 控件	142
数码相机图像	94	5.19.2 控制灰度转换	143
5.1 数码原始数据格式	95	5.20 “分离色调”选项卡	144
5.1.1 什么是原始数据捕捉	95	5.21 “镜头校正”选项卡	146
5.1.2 为什么拍摄原始数据	95	5.22 “相机校准”选项卡	148
5.2 数码工作流程的各个阶段	98	5.23 “预设”选项卡	149
5.3 工作流程的基本原理	98	5.24 胶片模式	150
5.3.1 一次完成	99	5.25 使用 Adobe Bridge	152
5.3.2 自动完成	99	5.25.1 Bridge CS3 的新特性	152
5.3.3 系统化	99	5.25.2 从 Photoshop 中启动 Bridge	152
5.4 复制相机中的文件	99	5.25.3 对 Bridge 工作流程做出关键决策	153
5.4.1 使用 Adobe Photo Downloader	100	5.26 图像预览和高速缓存	155
5.4.2 设置 Photo Downloader 的选项	101		

5.27 前期制作阶段·····	156	6.2.1 放大·····	205
5.27.1 评估和比较·····	156	6.2.2 移动视图·····	207
5.27.2 评级和标签·····	158	6.2.3 “导航器”调板·····	209
5.27.3 使用 Bridge 应用 Camera Raw 设置·····	160	6.3 移动技巧·····	209
5.27.4 排序和重命名·····	162	6.4 参考线、网格和对齐技巧·····	211
5.27.5 应用关键字和元数据·····	162	6.5 对话框技巧·····	213
5.27.6 使用元数据模板·····	164	6.5.1 预览技巧·····	214
5.27.7 与 Lightroom 交换设置·····	165	6.5.2 对话框中的键盘快捷键·····	215
5.28 制作阶段·····	166	6.6 新建文档技巧·····	215
5.28.1 用 Camera Raw 在 Photoshop 中 打开图像·····	167	6.7 键盘快捷键技巧·····	216
5.28.2 从 Camera Raw 直接存储文件·····	167	6.8 菜单自定技巧·····	218
5.28.3 通过自动操作转换文件·····	168	6.9 工具技巧·····	218
5.29 用“批处理”命令自动操作·····	168	6.9.1 画笔技巧·····	220
5.30 记录批处理动作·····	171	6.9.2 裁剪工具技巧·····	223
5.30.1 简单动作: 存储为 JPEG·····	171	6.9.3 橡皮擦工具技巧·····	225
5.30.2 复杂动作: 为编辑而存储·····	174	6.9.4 渐变工具技巧·····	225
5.31 运行“批处理”对话框·····	176	6.9.5 标尺工具和计数工具·····	226
5.32 Bridge 窗口·····	177	6.9.6 附注工具·····	228
5.32.1 排列窗口·····	177	6.9.7 工具预设技巧·····	229
5.32.2 Bridge 窗口面板和工作区·····	178	6.10 调板和工作空间·····	230
5.32.3 Bridge 工具和按钮·····	179	6.10.1 工作区技巧·····	230
5.32.4 Bridge 面板·····	180	6.10.2 常规调板技巧·····	233
5.33 Bridge 菜单命令·····	184	6.10.3 “图层”调板·····	235
5.33.1 首选项和 Bridge 菜单·····	184	6.10.4 “图层复合”调板·····	238
5.33.2 “文件”菜单·····	190	6.10.5 “信息”调板·····	240
5.33.3 用“编辑”菜单选择、查找和 编辑·····	191	6.10.6 “颜色”调板·····	241
5.33.4 Bridge 显示和“视图”菜单·····	194	6.10.7 “历史记录”调板·····	242
5.33.5 “堆栈”菜单·····	196	6.11 设置首选项·····	246
5.33.6 评级、标签和“标签”菜单·····	197	6.12 失误应对办法·····	251
5.33.7 “工具”菜单·····	198		
5.33.8 “窗口”菜单和工作区·····	200		
第 6 章 Photoshop 重要提示和技巧—— 为 Photoshop 插上翅膀·····	202	第 7 章 图像调整基础——拉伸和挤压位·····	252
6.1 窗口技巧·····	202	7.1 拉伸和挤压位·····	252
6.2 导航技巧·····	205	7.1.1 数据损失剖析·····	255
		7.1.2 保护图像品质·····	256
		7.2 色调校正工具·····	257
		7.3 “直方图”调板·····	258
		7.3.1 端点·····	258
		7.3.2 呈现多少信息·····	259
		7.3.3 直方图概述·····	260

7.4 “信息”调板	261
7.5 色阶	263
7.5.1 输入色阶	263
7.5.2 输出色阶	265
7.5.3 色阶对话框的功能	267
7.5.4 彩色色阶	268
7.5.5 自动颜色	272
7.6 曲线	273
7.6.1 自定曲线显示选项	275
7.6.2 设置黑场和白场	276
7.6.3 编辑曲线	277
7.7 选择编辑时的颜色模式	279
7.7.1 何时在 RGB 模式下编辑	280
7.7.2 何时在 CMYK 模式下编辑	280
7.7.3 不要过早转换为 CMYK 模式	280
7.7.4 将 CMYK 转换为 RGB	281
7.7.5 何时在 Lab 模式下编辑	283
7.8 “色阶”和“曲线”实践	283
7.8.1 图像评估	284
7.8.2 评估示例	286
7.8.3 吸管	292
7.8.4 手绘曲线	296
7.9 Lab 模式的快速修正	297
7.10 使用颜色取样器	300
7.11 色相、饱和度和亮度	301
7.11.1 着色	301
7.11.2 “全图”面板控件	302
7.11.3 颜色面板控件	303
7.12 替换颜色	311
7.13 可选颜色	312
7.14 通道混合器	313
7.15 照片滤镜	314
7.16 阴影/高光	315
7.17 没有用到的工具	318
7.17.1 色彩平衡	319
7.17.2 亮度/对比度	319
7.17.3 匹配颜色	319
7.17.4 渐变映射	320
7.17.5 曝光度	320

7.17.6 反相、色调均化、阈值和色调分离	320
7.17.7 变化	320

第8章 数码暗房——图层、蒙版、选区、通道及其他

8.1 调整图层基础	323
8.1.1 创建调整图层	323
8.1.2 控制调整图层	324
8.2 选区、蒙版和通道	326
8.2.1 羽化的和半透明选区	327
8.2.2 保存、重用及转换选区	327
8.3 调整图层的实际应用	330
8.4 使用混合模式调整图像	335
8.4.1 使用图层混合模式	335
8.4.2 图层混合的实际应用	338
8.4.3 图像的自我编辑	341
8.5 除调整图层以外的其他方法	346
8.6 高级像素混合技术	348
8.7 历史记录和虚拟图层	353
8.7.1 虚拟图层	353
8.7.2 “历史记录”工具	354
8.7.3 使用“历史记录”组合混合模式	356
8.8 为打印优化图像	358

第9章 绘制选区——获得需要的内容

9.1 遮蔽胶带式选区	362
9.2 适用于所有选区工具的提示	363
9.2.1 选框	365
9.2.2 套索	366
9.2.3 魔棒	368
9.2.4 快速选择	369
9.2.5 浮动选区	371
9.3 快速蒙版	371
9.4 消除锯齿和羽化	374
9.4.1 消除锯齿	374
9.4.2 羽化	375
9.5 调整选区	376
9.6 通道	379

9.6.1 Alpha 通道	380	10.5 高反差保留锐化	423
9.6.2 将通道移到其他文档中	382	10.6 Photoshop 与 Camera Raw 中的 锐化对比	426
9.6.3 颜色通道	383	10.7 减少杂色	426
9.7 “选择”菜单	385	10.7.1 使用“去斑”滤镜略微减少 杂色	427
9.7.1 扩大选取	385	10.7.2 “减少杂色”滤镜	429
9.7.2 选取相似	386	10.7.3 使用“减少杂色”	431
9.7.3 色彩范围	387	10.7.4 使用“图像堆栈”减少杂色 ..	432
9.7.4 预设颜色	390	10.8 智能锐化	434
9.7.5 修改	391	10.8.1 智能锐化“移去”模式	434
9.8 选区和图层	394	10.8.2 “高级”模式	435
9.8.1 透明蒙版	394	10.8.3 “智能锐化”的作用	435
9.8.2 图层蒙版	395	10.9 镜头校正	439
9.8.3 将图层作为蒙版	397	10.10 避免难看的颜色	444
9.8.4 为图层组添加蒙版	398		
9.9 逐步选取	398	第 11 章 图像技术精要——将像素放到 适当位置	445
9.9.1 从通道中载入选区	399	11.1 灰度颜色	446
9.9.2 使用“保留透明度”消除颜色 溢出	400	11.1.1 “黑白”对话框	446
9.9.3 使用“调整图层”增强边缘 ..	401	11.1.2 瞬时灰度图像	448
9.9.4 使用插件绘制复杂蒙版	401	11.1.3 查找通道中隐藏的灰度图像 ..	448
第 10 章 锐度、细节和杂色减少——获取 图像边缘	403	11.2 艺术线条	449
10.1 “USM 锐化”滤镜的作用方式	405	11.2.1 作为灰度图像扫描	450
10.1.1 数量	406	11.2.2 分辨率	450
10.1.2 半径	407	11.2.3 锐化	451
10.1.3 阈值	407	11.2.4 阈值	451
10.1.4 设置是相关的	408	11.2.5 最终转换	452
10.2 使用控件	408	11.3 再生网屏图像	453
10.3 实际锐化工作流程	409	11.4 HDR 成像	455
10.3.1 捕捉锐化	411	11.4.1 合并到 HDR	455
10.3.2 创意锐化	412	11.4.2 缩减 HDR 图像的像素取样 ..	458
10.3.3 输出锐化	412	11.5 修饰	460
10.4 锐化方法	415	11.5.1 去除蒙尘	460
10.4.1 使用图层锐化	416	11.5.2 修复画笔工具和修补工具	461
10.4.2 使用智能滤镜锐化	416	11.5.3 蒙尘与划痕	466
10.4.3 边缘蒙版	417	11.5.4 仿制图章工具	466
10.4.4 控制色调范围	420	11.5.5 使用“仿制源”调板	468
10.4.5 锐化画笔	421	11.5.6 移去红眼	470