

21世纪高职高专规划教材

计算机应用系列

Photoshop应用设计

郑 华 林 芳 主 编
朱明秀 王正红 李向东 副主编

清华大学出版社



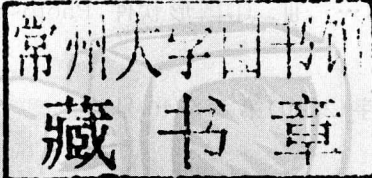
21 世纪高职高专规划教材

计算机应用系列

Photoshop应用设计

郑 华 林 芳 主编

朱明秀 王正红 李向东 副主编



清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书详细介绍了使用 Photoshop CS4 进行艺术设计的方法与步骤,从 Photoshop CS4 的基础应用讲到实际案例的应用,内容涵盖选区操作、图层、蒙版、通道、路径、文字等。本书案例丰富,实用性强,符合艺术设计和教学的需要,是教、学、做一体化的综合性教学读本。

本书可作为高职高专院校教学用书和各类培训用书,也可以作为平面设计爱好者的参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 应用设计/郑华,林芳主编. —北京:清华大学出版社,2010.9

(21 世纪高职高专规划教材. 计算机应用系列)

ISBN 978-7-302-23215-5

I. ①P… II. ①郑… ②林… III. ①图形软件, Photoshop—高等学校: 技术学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 125840 号

责任编辑:张龙卿(sdzlq123@163.com)

责任校对:刘 静

责任印制:王秀菊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京市世界知识印刷厂

装 订 者:三河市溧源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:11.5 插 页:1 字 数:262 千字

版 次:2010 年 9 月第 1 版

印 次:2010 年 9 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:24.00 元

前 言



Photoshop 是数字图像处理领域的专业级应用软件,广泛应用于美术设计、彩色印刷、排版等诸多领域。Adobe 公司最新推出的 Photoshop CS4 支持 GPU 加速,支持 3D 和视频流、动画、深度图像分析,从而为图像设计师提供了更强大的工具。

本书着重强调在能力培养上突出创新教育,本教材的结构共分为三大模块:基础理论模块、综合设计模块和网站建设模块。其中综合设计模块又分为照片常规处理模块、形象设计模块、名片 CI 设计模块。通过模块化的划分可以将 Photoshop 软件应用于行业的几大方向,可以将抽象的设计理论知识细化为具体的行业、企业的应用能力,体现了高职教育的特点。

本教材的编写符合高职教育要求,体现“理论够用、突出实践”的原则,在内容的编排上,淡化了学科性,克服理论偏多、偏深的弊端,注重理论与实践相结合,主要以具体运用中的要点、方法和技术操作为主,通过实际范例的配合,逐层分析、总结,使学生在模仿中掌握软件的操作和设计的要领,从而得以培养学生的创造性思维与创新能力。在内容的侧重点上,突出实践操作,将教材内容与工作岗位对专业人才的知识要求、技能要求结合起来,将范例教学提升到重要位置,构建“认知”——“榜样(模仿)”——“创作”三位一体的教材组织的结构。

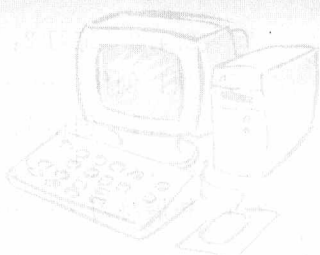
本书由具有丰富专业知识和实践经验的资深教师编写。由郑华、林芳主编,朱明秀、王正红、李向东任副主编。编写分工如下:第 1 章由厦门软件学院李向东编写,第 2 章由广西工商职业技术学院的林芳编写,第 3 章由广西工商职业技术学院的郑华编写,第 4 章由广西工商职业技术学院的朱明秀编写,第 5 章由邕江大学的邓海贝编写,第 6 章由桂林旅游高等专科学校的王正红编写,全书由郑华统稿,林芳主审,广西经济干部管理学院黄曼莹也参加了部分内容的编写工作。

由于编者水平有限,书中难免会有不足之处,希望读者给予批评指正。

编 者

2010 年 5 月 17 日

目 录



第 1 章 启蒙学习——认识 Photoshop CS4	1
1.1 引言	1
1.2 Photoshop CS4 的系统要求	2
1.3 Photoshop CS4 的启动与退出	2
1.3.1 Photoshop CS4 的启动	2
1.3.2 Photoshop CS4 的退出	2
1.4 Photoshop CS4 的操作界面	2
1.5 图像文件的基本操作	3
1.5.1 打开文件	3
1.5.2 新建文件	4
1.5.3 保存文件	4
1.6 图像处理的基本知识	5
1.6.1 图像的类型	5
1.6.2 图像的尺寸与分辨率	5
1.6.3 图像的颜色模式	6
1.6.4 常用的图像文件格式	8
第 2 章 新手上路——照片处理技法	10
2.1 引言	10
2.2 项目认知	10
2.2.1 选区的创建	10
2.2.2 色彩与色调	11
2.2.3 图像编辑工具	13
2.3 项目榜样	13
2.3.1 榜样 1: 还一片蓝天	13
2.3.2 榜样 2: 巧换新装	16
2.3.3 榜样 3: 修复老照片	20
2.4 过关练习	23
2.4.1 练习 1: 纠正偏色的照片	23



2.4.2	练习 2: 照片美容	23
2.5	项目创作	24
2.5.1	创作 1: 黑白照片上色	24
2.5.2	创作 2: 儿童照合成	30
2.6	拓展练习	40
第 3 章	形象设计——人物个性化设计	41
3.1	引言	41
3.2	项目认知	41
3.2.1	图层的基本操作	41
3.2.2	蒙版的基本操作	43
3.3	项目榜样	44
3.3.1	榜样 1: 婚纱设计——幸福版	44
3.3.2	榜样 2: 婚纱设计——唯美版	51
3.3.3	榜样 3: 婚纱色调的柔美设计	56
3.4	过关练习	62
3.4.1	练习 1: 婚纱设计——魔方版	62
3.4.2	练习 2: 婚纱设计——色彩版	62
3.5	项目创作	63
3.5.1	非主流人物相片艺术设计	63
3.5.2	宝宝相片艺术设计	66
3.6	拓展练习	69
第 4 章	高品质卡片设计——名片贺卡的制作技法	70
4.1	引言	70
4.2	项目认知	70
4.2.1	路径的基本操作	70
4.2.2	文字的基本操作	73
4.2.3	名片设计的要求	74
4.3	项目榜样	76
4.3.1	榜样 1: 婚庆请柬	76
4.3.2	榜样 2: 标志的绘制	82
4.3.3	榜样 3: 名片的制作	85
4.4	过关练习	89
4.4.1	练习 1: 艺术名片设计	89
4.4.2	练习 2: 艺术字体设计	89
4.5	项目创作	90
4.5.1	创作 1: 制作新年贺卡	90
4.5.2	创作 2: 吉祥物的绘制	97



4.6 拓展练习	102
第5章 广告设计——图像合成与特效设计	103
5.1 引言	103
5.2 项目认知	103
5.2.1 广告设计简介	103
5.2.2 滤镜概述	104
5.2.3 滤镜的使用	104
5.3 项目榜样	107
5.3.1 榜样1: 产品宣传广告	108
5.3.2 榜样2: 食品广告	110
5.3.3 榜样3: 电影海报	112
5.4 过关练习	116
5.4.1 练习1: 运动品牌广告	116
5.4.2 练习2: 公益广告	117
5.5 项目创作	118
5.5.1 创作1: 企业形象广告	118
5.5.2 创作2: 楼盘广告	123
5.5.3 创作3: 大型活动宣传海报	127
5.6 拓展练习	130
第6章 网站初识——Photoshop 中的网页设计	131
6.1 引言	131
6.2 项目认知	131
6.2.1 网站的基本知识	131
6.2.2 网站编辑的基本操作	132
6.3 项目榜样	135
6.3.1 榜样1: 图像文件的切片	135
6.3.2 榜样2: 导航条的制作	138
6.3.3 榜样3: 个人网页的制作	141
6.4 过关练习	147
6.4.1 练习1: 简单主页设计	147
6.4.2 练习2: 个性主页设计	148
6.5 项目创作	149
6.5.1 创作1: Excellence 保健品公司主页设计	149
6.5.2 创作2: Special Children 儿童服装公司主页设计	160
6.5.3 创作3: Blue Feeling 饰品公司主页设计	167
6.6 拓展练习	173



第1章 启蒙学习——认识 Photoshop CS4

1.1 引言

小林：小华，好久不见，到哪儿去了？

小华：哦，我休假半个月，出去旅游了一趟，还照了不少相片呢。

小林：拿出来给大家欣赏欣赏啊！

小华：当然可以，不过就是有点儿不好意思。

小林：怎么啦？

小华：因我的拍摄水平不是很好，照出来的相片有些拿不出手。由于天气原因有些照片太灰暗了，而有些画面倾斜了，有些照片偏色了，有些还出现了红眼睛，我正为此发愁呢！还想麻烦你帮我处理一下照片呢。

小林：没问题，我教你使用 Photoshop 软件，它可以帮助你处理照片和设计个性化影集。

小华：真的吗？太好了！

小林：那咱们就从头开始，先来认识一下 Photoshop CS4 软件和图像的基础知识吧。

认知要点导航

- ✕ Photoshop CS4 的系统要求
- ✕ Photoshop CS4 的启动与退出
- ✕ Photoshop CS4 的操作界面
- ✕ 图像文件的基本操作
- ✕ 图像处理的基本知识



1.2 Photoshop CS4 的系统要求

Adobe Photoshop CS4 软件是专业图像编辑标准软件之一,也是 Photoshop 数字图像处理产品系列的旗舰产品。Photoshop CS4 与以往的版本相比,增加了 3D 技术,对系统的基本配置要求如下。

- 1.8GHz 或更快的处理器。
- 512MB 内存(推荐 1GB)。
- 1GB 可用硬盘空间用于安装,安装过程中需要额外的可用空间(无法安装在基于闪存的设备上)。
- DVD-ROM 驱动器。
- 1024×768 屏幕分辨率(推荐 1280×800),16 位或更高的显卡。
- 某些 GPU 加速功能需要 Shader Model 3.0 和 OpenGL 2.0 图形支持。

1.3 Photoshop CS4 的启动与退出

1.3.1 Photoshop CS4 的启动

Photoshop CS4 的启动有多种方式,个人可根据习惯选择不同的方式启动。

- (1) 执行“开始”→“程序”→Adobe Photoshop CS4 命令,即可启动 Photoshop CS4。
- (2) 双击桌面上的 Photoshop CS4 快捷图标,即可启动 Photoshop CS4。

1.3.2 Photoshop CS4 的退出

Photoshop CS4 退出的主要方法有以下几种。

- (1) 执行“文件”→“退出”命令,即可退出程序。
- (2) 双击 Photoshop CS4 标题栏左上方的“控制窗口”图标,即可退出程序。
- (3) 单击 Photoshop CS4 标题栏右上方的“关闭”按钮,即可退出程序。
- (4) 按下组合键 Ctrl+Q 或 Alt+F4,也可退出程序。

1.4 Photoshop CS4 的操作界面

Photoshop CS4 的操作界面和其他应用软件的操作界面类似,同样包含标题栏、菜单栏、工作区、工具选项栏、工具箱、面板区等,如图 1-1 所示。



图 1-1 Photoshop CS4 的操作界面

1.5 图像文件的基本操作

1.5.1 打开文件

方法如下。

方法 1：双击 Photoshop 的工作区，弹出“打开”对话框，如图 1-2 所示。选择要打开的文件即可。



图 1-2 “打开”文件对话框



方法 2: 执行“文件”→“打开”或“最近打开文件”命令。

方法 3: 直接把 Windows 文件夹中的图片文件拖到 Photoshop 工作区中。

方法 4: 执行“文件”→“打开为”或“打开为智能对象”命令。

提示:

如果文件未能打开,则选取的格式可能与文件的实际格式不匹配,或者文件已经损坏。

1.5.2 新建文件

执行“文件”→“新建”命令,或同时按下组合键 **Ctrl+N**,弹出“新建”对话框,如图 1-3 所示。在“新建”对话框中可以对新建文件的“名称”、“宽度”、“高度”、“分辨率”、“颜色模式”和“背景内容”等属性参数进行设置,设置完成后单击“确定”按钮,即可新建一个文件。

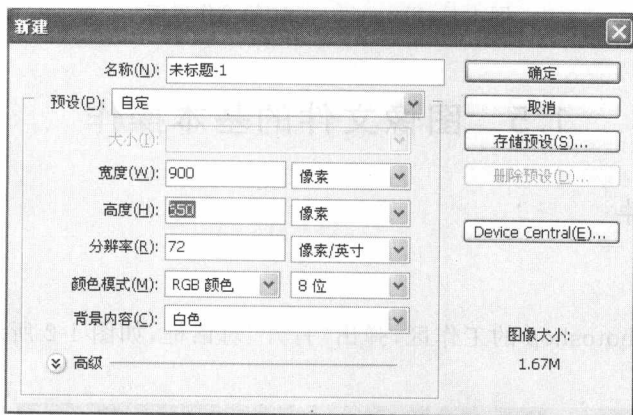


图 1-3 “新建”文件对话框

1.5.3 保存文件

1. 存储

执行“文件”→“存储”命令,或同时按下组合键 **Ctrl+S**,弹出“存储为”对话框,如图 1-4 所示。在“文件名”文本框中输入新建文件的名称,在“格式”文本框中选择存储文件的格式,然后单击“保存”按钮即可。

2. 存储为

执行“文件”→“存储为”命令,或同时按下组合键 **Shift+Ctrl+S**,弹出“存储为”对话框(如图 1-4 所示),可以对保存的图像文件的名称、类型、保存的路径进行修改,然后另存为其他名称或其他类型的文件,也可存储在其他位置。

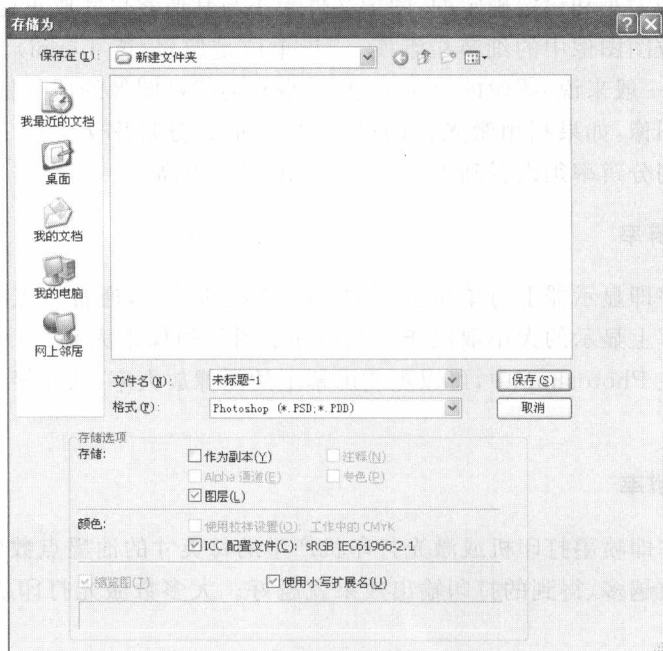


图 1-4 “存储为”对话框

1.6 图像处理的基本知识

1.6.1 图像的类型

计算机图像主要分为两大类：位图图像和矢量图形。一个 Photoshop 文件中可以同时包含位图数据和矢量数据，并且以数字方式记录、处理和保存。了解两种图像的差异对作品的创作与编辑会有很大的帮助。位图图像和矢量图形的对比如表 1-1 所示。

表 1-1 位图图像和矢量图形的对比

位图图像(又称栅格图像)	矢量图形(又称向量图形)
它是由很多色块(像素)组成的,位图的每个像素点都含有位置和颜色信息	它是由线和图块组成的
位图图像与分辨率有关。当将它放大到一定倍数后,可以较明显地看到一个方形色块,每一个色块就是一个像素,只显示一种颜色。在屏幕上缩放位图图像时,可能会丢失细节	矢量图形与分辨率有关,即可以将它缩放到任意尺寸,可以按任意分辨率打印,而不会丢失细节或降低清晰度

1.6.2 图像的尺寸与分辨率

1. 像素大小与分辨率

像素大小即位图图像高度和宽度的像素数目。屏幕上图像的显示尺寸是由图像的像素



尺寸加上显示器的大小和设定确定的,图像文件大小与其像素尺寸成正比。

分辨率是指位图图像中的细节精细度,测量单位是像素/英寸(ppi)。每英寸的像素越多,分辨率越高。一般来说,图像的分辨率越高,得到的印刷图像的质量就越好。

对于输出的图像,如果利用激光打印机来输出,那么分辨率为 300~600dpi,如果利用喷墨打印机输出则分辨率须设置到 1200~2400dpi 或者更高。

2. 显示器分辨率

显示器分辨率即显示器上每单位长度的像素或点的数目,通常以点/英寸(dpi)为度量单位。图像在屏幕上显示的大小取决于下列因素:图像的像素大小、显示器大小和显示器的分辨率设置。在 Photoshop 中,可以更改屏幕上的图像放大率,从而轻松处理任何像素大小的图像。

3. 打印机分辨率

打印机分辨率即喷墨打印机或激光打印机产生的每英寸的油墨点数(dpi)。一般来说,每英寸的油墨点数越多,得到的打印输出效果就越好。大多数激光打印机输出的分辨率为 300~600dpi。

4. 网频

网频即打印灰度图像或分色稿所使用的每英寸打印机点数或网点数。网频也称为网屏刻度或线网,度量单位通常采用线/英寸(LPI),或半调网屏中每英寸的网点线数。输出设备的分辨率越高,可以使用的网屏就越精细(更高)。

图像分辨率和网频间的关系决定了打印图像的细节品质。要生成最高品质的半调图像,通常使用的图像分辨率为网频的 1.5 倍,最多 2 倍。但对某些图像或输出设备而言,较低分辨率会产生较好的结果。

5. 文件大小

文件大小即图像以数字表示的大小,单位是千字节(KB)、兆字节(MB)或千兆字节(GB)。文件大小与图像的像素大小成正比。图像中包含的像素越多,在给定的打印尺寸上显示的细节也就越丰富,但需要的磁盘存储空间也越大,而且编辑和打印的速度可能会更慢。

Photoshop 支持的最大文件为 2GB,最大像素为每个图像 30 000 像素×30 000 像素,该限定限制了图像可用的最大打印尺寸和最高分辨率。

1.6.3 图像的颜色模式

颜色模式是描述颜色的依据,是用于表现色彩的一种数学算法,是指一幅图像用什么方式在计算机中显示或打印输出。常见的颜色模式包括位图、灰度、双色调、索引颜色、RGB 颜色、CMYK 颜色、Lab 颜色、多通道及 8 位或 16 位/通道模式等。颜色模式的不同,对图像的描述和所能显示的颜色数量就会不同。除此之外,颜色模式还影响通道数量和文件大小。默认情况下,位图、灰度和索引颜色模式的图像只有 1 个通道,RGB 和 Lab 颜色模式的



图像有 3 个通道,CMYK 颜色模式的图像有 4 个通道。

1. 位图模式

位图模式也就是黑白模式,每一像素只有黑色和白色两种像素,它所占的磁盘空间最少。如果将彩色的图像转化为位图模式,那么先要把它转换为 256 色的灰度图像,然后才能转化为位图图像。

2. 灰度模式

灰度模式的每个像素都以 8 位或 16 位来表示,整个图像由黑、白和灰这 3 种颜色来表现,使用灰度或黑白扫描仪产生的图像常以灰度模式显示。

3. RGB 颜色模式

RGB 颜色模式是 Photoshop 中最常用的一种颜色模式。RGB 是色光的色彩模式,R 代表红色(Red),G 代表绿色(Green),B 代表蓝色(Blue),3 种色彩叠加形成了其他的色彩。因为 3 种颜色都有 256 个亮度水平级,所以 3 种色彩叠加就形成了 1670 万种颜色。

在 RGB 模式中,由红、绿、蓝相叠加可以产生其他颜色,因此该模式也称为加色模式。所有显示器、投影机以及电视机等设备都是依赖这种加色模式来实现的。

Photoshop 的 RGB 模式给色彩图像中每个像素的 RGB 分量分配一个 0(黑色)~255(白色)范围的强度值。当 3 种分量的值相等时,结果是灰色;当所有分量的值都是 255 时,结果是纯白色;当所有分量的值都是 0 时,结果是纯黑色。

4. CMYK 模式

CMYK 颜色模式是一种用于印刷的模式,分别是指青(Cyan)、品红(Magenta)、黄(Yellow)和黑(Black)。该颜色模式对应的是印刷用的 4 种油墨颜色,其中,将 C、M、Y 3 种油墨颜色混合在一起,印刷出来的黑色不是很纯正。为了使印刷品为纯黑色,所以将黑色并入了印刷色中,以表现纯正的黑色,还可以借此减少其他油墨的使用量。

CMYK 模式在本质上与 RGB 颜色模式没有什么区别,只是产生色彩的原理不同。由于 RGB 颜色合成可以产生白色,因此也称它们为加色,RGB 产生颜色的方法称为加色法。而青色(C)、品红色(M)和黄色(Y)的色素在合成后可以吸收所有光线并产生黑色,这些颜色因此被称为减色,CMYK 产生颜色的方法称为减色法。

在处理图像时,我们一般不采用 CMYK 模式,因为这种模式的图像文件占用的存储空间较大。此外,在这种模式下,Photoshop 提供的很多滤镜都不能使用,因此,人们只是在印刷时才将图像颜色模式转换为 CMYK 模式。

5. Lab 模式

Lab 颜色模式是以一个亮度分量 L(Lightness)以及两个颜色分量 a 与 b 来表示颜色的。其中,L 的取值范围为 0~100,a 分量代表由绿色到红色的光谱变化,而 b 分量代表由蓝色到黄色的光谱变化,且 a 和 b 分量的取值范围均为 -120~120。

Lab 颜色模式是 Photoshop 内部的颜色模式。由于该模式是目前所有模式中色彩范



围(称为色域)最广的颜色模式,它能毫无偏差地不同系统和平台之间进行转换,因此,该模式是 Photoshop 在不同颜色模式之间转换时使用的中间颜色模式。

6. 索引模式

索引颜色模式是网页和动画中常用的图像模式,当彩色图像转换为索引颜色的图像后包含近 256 种颜色。索引颜色图像包含一个颜色表。如果源图像中的颜色不能用 256 色表现,则 Photoshop 会从可使用的颜色中选出最相近的颜色来模拟这些颜色,这样可以减小图像文件的尺寸。用来存放图像中的颜色并为这些颜色建立颜色索引,颜色表可在转换的过程中定义或在生成索引图像后修改。

7. HSB 模式

在 HSB 颜色模式中,H 表示色相,S 表示饱和度,B 表示亮度,其色相沿着 $0\sim 360^\circ$ 的色环来进行变换,只有在编辑色彩时才能看到这种色彩模式。

1.6.4 常用的图像文件格式

1. PSD 格式

这是著名的 Adobe 公司的图像处理软件 Photoshop 的专用格式 Photoshop Document (PSD),PSD 格式文件的扩展名为 .psd。PSD 其实是 Photoshop 进行平面设计的一张“草稿图”,它包含各种图层、通道、遮罩等多种设计的样稿,以便于下次打开文件时可以修改上一次的设计。在 Photoshop 所支持的各种图像格式中,PSD 的存取速度比其他格式快很多,功能也很强大。

2. BMP 格式

BMP 是英文 Bitmap(位图)的简写,它是 Windows 操作系统中的标准图像文件格式,能够被多种 Windows 应用程序所支持,文件的扩展名为 .bmp。这种格式的特点是包含的图像信息较丰富,几乎不进行压缩,但由此导致了它与生俱来的缺点——占用磁盘空间过大,打开文件花费时间较长。

3. TIFF 格式

TIFF(Tag Image File Format)是 Mac 中广泛使用的图像格式,它由 Aldus 和微软联合开发,最初是出于跨平台存储扫描图像的需要而设计的。它的特点是图像格式复杂,存储信息多。文件扩展名为 .tif。

TIFF 格式有压缩和非压缩两种形式,其中压缩可采用 LZW 无损压缩方案存储。目前在 Mac 和 PC 上移植 TIFF 文件也十分便捷,因而 TIFF 现在也是微机上使用较为广泛的图像文件格式之一。

4. GIF 格式

GIF 是英文 Graphics Interchange Format(图形交换格式)的缩写,文件扩展名为 .gif。



顾名思义,这种格式是用来交换图片的。

GIF 格式的特点是压缩比高,磁盘空间占用较少,所以这种图像格式迅速得到了广泛的应用。目前 Internet 上大量采用的彩色动画文件多为这种格式的文件,也称为 GIF89a 格式文件。其缺点是不能存储超过 256 色的图像,因此不能用于保存真彩色图像文件。

尽管如此,这种格式仍在网络上大行其道,这和 GIF 图像文件短小、下载速度快、可用许多具有同样大小的图像文件组成动画等优势是分不开的。

5. JPEG 格式

JPEG 也是常见的一种图像格式,有时也称为 JPG,它由联合照片专家组(Joint Photographic Experts Group)开发并已命名为“ISO 10918-1”,JPEG 仅仅是一种俗称而已。JPEG 文件的扩展名为 .jpg 或 .jpeg,其压缩技术十分先进,它用有损压缩方式去除冗余的图像和彩色数据,获取极高的压缩率的同时能展现十分丰富生动的图像。换句话说,就是可以用最少的磁盘空间得到较好的图像质量。JPEG 格式是目前所有格式中压缩比最高的格式。

6. PNG 格式

PNG(Portable Network Graphics)是一种新兴的网络图像格式。PNG 是目前保证最不失真的格式,它汲取了 GIF 和 JPEG 二者的优点,主要特点包括以下几方面。第一,存储形式丰富,兼有 GIF 和 JPEG 的色彩模式。第二,它能把图像文件压缩到极限以利于网络传输,但又能保留所有与图像品质有关的信息,因为 PNG 是采用无损压缩方式来减少文件的大小,这一点与牺牲图像品质以换取高压缩率的 JPEG 有所不同。第三,显示速度很快,只需下载 1/64 的图像信息就可以显示出低分辨率的预览图像。第四,PNG 同样支持透明图像的制作,透明图像在制作网页图像的时候很有用,我们可以把图像背景设为透明,用网页本身的颜色信息来代替设为透明的色彩,这样可让图像和网页背景很和谐地融合在一起。

PNG 的缺点是不支持动画应用效果,如果在这方面能有所加强,简直就可以完全替代 GIF 和 JPEG 了。Macromedia 公司的 Fireworks 软件的默认格式就是 PNG。

7. SWF 格式

利用 Flash 我们可以制作出一种扩展为 SWF(Shockwave Format)的动画,这种格式的动画图像能够用比较小的体积来表现丰富的多媒体形式。在图像的传输方面,不必等到文件全部下载完毕才能观看,而是可以边下载边观看,因此特别适合网络传输,特别是在传输速率不佳的情况下,也能取得较好的效果。事实也证明了这一点,SWF 如今已被大量应用于 Web 网页进行多媒体演示与交互性设计。此外,SWF 动画是基于矢量技术制作的,因此不管将画面都放大多少倍,画面都不会因此而有任何损害。SWF 格式作品以其高清晰度的画质和小巧的体积,受到了越来越多网页设计者的青睐,正逐渐成为网页动画和网页图片设计制作的主流,目前已成为网上动画的事实标准。

第2章 新手上路——照片处理技法

2.1 引言

小华：通过第1章的学习，我对 Photoshop CS4 软件和图像的基础知识已有了大致的了解，但真正要进行照片的处理，该如何着手呢？

小林：在日常的照片修饰中，我们经常碰到照片处理的问题有修正倾斜的照片，调整照片的颜色、亮度，修复折痕与污渍，人像去斑、美白、除皱纹，黑白照片上色，更换服饰等。下面咱们通过几个具体的实例操作来了解掌握照片处理的基本技法。

认知要点导航

- ✕ 选区的创建
- ✕ 色彩与色调
- ✕ 图像编辑工具

2.2 项目认知

2.2.1 选区的创建

在进行图像处理的过程中，与图像处理关系比较密切的一项工作就是选择区域，Photoshop 提供了单独的工具组来建立选区，主要有 3 种选区工具：选框工具、套索工具和魔棒工具。

1. 选框工具

选框工具用于选择矩形、圆形、椭圆形、竖线和横线区域。

选框工具包括“矩形选框工具”、“椭圆选框工具”、“单行选框工具”和“单列选框工具”，可以利用它们分别绘制矩形选区、椭圆选区、单行选区和单列选区。