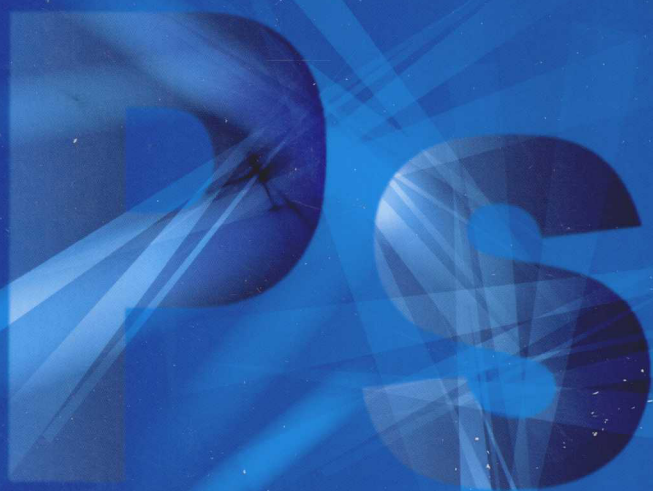




Adobe创意大学管理中心 推荐
职业设计师岗位技能实训教育方案指定教材

Adobe

Photoshop CS5

图像设计与制作

技能基础教程

郭晓磊 李君 王春艳 / 编 著



科学出版社

职业设计师岗位技能实训教育方案指定教材

Adobe
Photoshop cs5
图像设计与制作
技能基础教程

郭晓磊 李君 王春艳 / 编 著

科学出版社

北 京

内 容 简 介

本书以易学和实用为目的,采用“知识点+综合案例”的模式全面介绍了 Photoshop CS5 的功能与使用方法,以引导读者迅速掌握和提升应用该软件的技巧。

全书共 14 章,从 Photoshop 图像处理的入门着手介绍,逐一讲解 Photoshop CS5 快速入门、Photoshop 图像处理及常用操作、选区的认识与运用、图像的绘制与修饰、图层的基本应用、通道与蒙版的应用、图像的颜色调整、路径的编辑与应用、文本的输入与编辑、滤镜的综合应用、3D 图像的查看与编辑、视频与动画、动作和文件的批处理等内容,最后通过第 14 章的两个平面设计典型案例——产品宣传的形象广告和个性的演唱会宣传海报,将前 13 章的知识和技能融会贯通。此外,为了充分消化书中知识,前 13 章的章末都设置了“综合案例”,引导读者思考,运用所学知识来解决问题、积累经验,从而进一步培养动手和解决问题的能力。

本书配 1CD 多媒体光盘,内容丰富,具有极高的学习价值和使用价值,完整收录了书中所有实例的素材和结果文件。

本书特色鲜明,非常适合作为应用型本科、职业院校、成人教育院校和培训学校 Photoshop 相关专业的教材,也可以作为广大图像处理爱好者的自学指导书。

图书在版编目(CIP)数据

Adobe Photoshop CS5 图像设计与制作技能基础教程/
郭晓磊,李君,王春艳编著. —北京:科学出版社,
2013.3

ISBN 978-7-03-036600-9

I. ①A… II. ①郭…②李…③王… III. ①图像处理
软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 020759 号

责任编辑:周晓娟 桂君莉 赵丽平 / 责任校对:杨慧芳
责任印刷:华程 / 封面设计:张世杰

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

北京市鑫山源印刷有限公司

中国科技出版传媒股份有限公司新世纪书局发行 各地新华书店经销

*

2013 年 3 月第 一 版

开本:16 开

2013 年 3 月第一次印刷

印张:21

字数:511 000

定价:39.80 元(含 1CD 价格)

(如有印装质量问题,我社负责调换)

目 录 CONTENTS

Chapter 01	Photoshop CS5 快速入门	1
1.1	初识 Photoshop	1
1.1.1	Photoshop 简介	1
1.1.2	Photoshop 的由来	1
1.2	Photoshop 的应用领域	2
1.2.1	平面设计	2
1.2.2	包装与封面设计	3
1.2.3	网页设计	3
1.2.4	插画作品	3
1.2.5	绘画艺术	4
1.2.6	数码摄影后期	4
1.2.7	效果图后期制作	5
1.2.8	动画与 CG 设计	5
1.3	Photoshop CS5 的基本操作	5
1.3.1	Photoshop CS5 的安装与卸载	6
1.3.2	Photoshop CS5 的启动与退出	8
1.4	Photoshop CS5 的工作界面	9
1.4.1	菜单栏	9
1.4.2	工具箱	10
1.4.3	工具选项栏	11
1.4.4	浮动面板	12
1.4.5	图像窗口	13
1.4.6	状态栏	14
1.5	设置工作区	15
1.5.1	使用预设工作区	15
1.5.2	创建自定义工作区	16
1.5.3	自定义工具快捷键	16
1.5.4	自定义彩色菜单命令	17
1.6	习题与上机	17
Chapter 02	Photoshop 图像处理及常用操作	19
2.1	图像的相关概念	19
2.1.1	什么是位图	19
2.1.2	什么是矢量图	20
2.1.3	像素与分辨率	21

2.2	文件的基本操作	21
2.2.1	新建文件	21
2.2.2	打开文件	23
2.2.3	置入文件	25
2.2.4	导入文件	26
2.2.5	导出文件	26
2.2.6	保存文件	27
2.2.7	关闭文件	29
2.3	查看图像	30
2.3.1	切换不同的屏幕模式	30
2.3.2	文档窗口排列方式	31
2.3.3	使用【旋转视图工具】旋转画布	32
2.3.4	使用【缩放工具】调整窗口比例	33
2.3.5	使用【抓手工具】移动画面	34
2.3.6	使用导航器查看图像	34
2.4	使用辅助工具	35
2.4.1	使用标尺	35
2.4.2	使用参考线	36
2.4.3	使用智能参考线	37
2.4.4	使用网格	38
2.4.5	为图像添加注释	38
2.4.6	使用对齐功能	39
2.4.7	显示或隐藏额外内容	40
2.5	图像的编辑	40
2.5.1	修改图像的尺寸	40
2.5.2	修改画布大小	42
2.5.3	旋转画布	42
2.5.4	裁剪图像	43
2.5.5	拷贝、剪切与粘贴	47
2.5.6	选择性粘贴	47
2.5.7	清除图像	48
2.5.8	复制文档	49
2.6	图像的变换与变形操作	49
2.6.1	移动图像	49
2.6.2	定界框、中心点和控制点	50
2.6.3	旋转与缩放	51
2.6.4	斜切与扭曲	52
2.6.5	透视与变形	52
2.6.6	变换选区内的图像	52
2.6.7	操控变形	53
2.6.8	使用内容识别比例缩放图像	54
2.7	设置 Photoshop 首选项	55
2.7.1	常规	55
2.7.2	界面	57
2.7.3	文件处理	57

2.7.4 性能	58
2.7.5 光标	59
2.7.6 透明度与色域	60
2.7.7 单位与标尺	60
2.7.8 参考线、网格和切片	61
2.7.9 增效工具	61
2.7.10 文字	62
2.7.11 3D	62
2.8 习题与上机	63

Chapter 03 选区的认识与运用 65

3.1 选区工具的基本操作	65
3.1.1 规则区域选区工具	65
3.1.2 不规则区域选区工具	68
3.2 高级选取方法	72
3.2.1 使用【色彩范围】命令	72
3.2.2 使用快速蒙版创建选区	74
3.3 选区的编辑	75
3.3.1 基本选择命令	75
3.3.2 选区的编辑操作	76
3.3.3 选区的其他操作	80
3.4 综合案例——制作简单的环保公益广告	81
3.5 习题与上机	83

Chapter 04 图像的绘制与修饰 85

4.1 颜色的使用	85
4.1.1 拾色器	85
4.1.2 【颜色】面板与【色板】面板	87
4.1.3 吸管工具与颜色取样器工具	88
4.2 绘画工具的使用	89
4.2.1 画笔工具	89
4.2.2 铅笔工具	92
4.2.3 颜色替换工具	92
4.2.4 混合器画笔工具	93
4.3 擦除与填充	93
4.3.1 橡皮擦工具组	93
4.3.2 填充工具组	96
4.4 图像的修饰与修复	101
4.4.1 污点修复画笔工具	101
4.4.2 修复画笔工具	102
4.4.3 修补工具	103
4.4.4 红眼工具	104
4.4.5 仿制图章工具	105
4.4.6 图案图章工具	106

4.4.7	历史记录画笔工具	107
4.4.8	历史记录艺术画笔工具	107
4.5	图像像素编辑	108
4.5.1	模糊工具与锐化工具	108
4.5.2	涂抹工具	109
4.5.3	减淡工具与加深工具	109
4.5.4	海绵工具	110
4.6	综合案例——制作耳机宣传海报	111
4.7	习题与上机	114

Chapter 05 图层的基本应用 116

5.1	图层的概念	116
5.1.1	图层的原理	116
5.1.2	【图层】面板	116
5.1.3	图层的类型	117
5.2	图层的基本操作	118
5.2.1	新建与删除图层	118
5.2.2	选择与复制图层	119
5.2.3	链接与锁定图层	120
5.2.4	显示与隐藏图层	121
5.2.5	修改图层名称与颜色	121
5.2.6	调整图层顺序	122
5.2.7	栅格化图层	122
5.2.8	对齐和分布	123
5.2.9	合并图层	123
5.3	图层组的应用	124
5.3.1	创建图层组	124
5.3.2	将图层移入或移出图层组	125
5.3.3	取消和删除图层组	125
5.4	图层样式	126
5.4.1	添加图层样式	126
5.4.2	【图层样式】对话框	126
5.4.3	投影	127
5.4.4	内阴影	128
5.4.5	外发光	128
5.4.6	内发光	129
5.4.7	斜面和浮雕	129
5.4.8	光泽	131
5.4.9	颜色叠加	131
5.4.10	渐变叠加	132
5.4.11	图案叠加	132
5.4.12	描边	132
5.5	编辑图层样式	133
5.5.1	显示与隐藏效果	133
5.5.2	修改效果	133

5.5.3	复制、粘贴与清除效果	133
5.5.4	缩放效果	134
5.5.5	将效果创建为图层	135
5.6	【样式】面板	135
5.6.1	创建与删除样式	135
5.6.2	存储样式库	136
5.6.3	载入样式库	137
5.7	图层复合	137
5.7.1	【图层复合】面板	137
5.7.2	更新图层复合	138
5.8	图层混合模式	138
5.8.1	图层混合模式的应用方向	138
5.8.2	图层混合模式的设定	138
5.8.3	图层混合模式的应用	139
5.8.4	图层不透明度调整	143
5.9	智能对象	144
5.9.1	智能对象的优势	144
5.9.2	创建智能对象	144
5.9.3	创建链接和非链接智能对象	145
5.9.4	替换智能对象内容	145
5.9.5	将智能对象转换为图层	145
5.9.6	导出智能对象内容	145
5.10	综合案例——制作可爱的泡泡字	145
5.11	习题与上机	149

Chapter 06 通道与蒙版的应用 151

6.1	认识通道	151
6.1.1	通道类型	151
6.1.2	认识【通道】面板	152
6.2	通道的操作	153
6.2.1	通道与选区的互相转换	153
6.2.2	创建新通道	154
6.2.3	重命名、复制与删除通道	155
6.2.4	显示或隐藏通道	155
6.2.5	分离与合并通道	156
6.3	通道计算	157
6.3.1	【应用图像】命令	157
6.3.2	【计算】命令	158
6.4	【蒙版】面板	159
6.4.1	了解【蒙版】面板	159
6.4.2	【蒙版】面板的相关选项	159
6.5	图层蒙版	160
6.5.1	创建图层蒙版	160
6.5.2	停用蒙版	161
6.5.3	应用蒙版	161

6.5.4	删除蒙版	162
6.5.5	复制与转移蒙版	162
6.5.6	链接与取消链接蒙版	162
6.6	矢量蒙版	162
6.6.1	创建矢量蒙版	162
6.6.2	编辑矢量蒙版	163
6.6.3	将矢量蒙版转换为图层蒙版	164
6.7	剪贴蒙版	164
6.7.1	创建剪贴蒙版	164
6.7.2	将图层加入或移出剪贴蒙版组	165
6.7.3	释放剪贴蒙版	165
6.8	综合案例——为时钟增添背景	165
6.9	习题与上机	168

Chapter 07 图像的颜色调整 170

7.1	自动调整图像	170
7.1.1	自动色调	170
7.1.2	自动对比度	171
7.1.3	自动颜色	171
7.2	图像明暗的调整	172
7.2.1	亮度/对比度	172
7.2.2	色阶	172
7.2.3	曲线	174
7.2.4	曝光度	175
7.2.5	阴影/高光	175
7.3	图像色彩的调整	176
7.3.1	自然饱和度	176
7.3.2	色相/饱和度	177
7.3.3	色彩平衡	178
7.3.4	黑白	178
7.3.5	照片滤镜	179
7.3.6	通道混合器	180
7.3.7	反相	181
7.3.8	色调分离	181
7.3.9	色调均化	182
7.3.10	渐变映射	182
7.3.11	可选颜色	183
7.3.12	变化	184
7.3.13	匹配颜色	185
7.3.14	替换颜色	186
7.3.15	阈值	187
7.3.16	去色	187
7.3.17	HDR 色调	188
7.4	综合案例——制作一张温情主题的地产广告	189
7.5	习题与上机	193

Chapter 08 路径的编辑与应用.....196

8.1 路径概述.....	196
8.1.1 初识路径.....	196
8.1.2 路径的组成.....	196
8.1.3 【路径】面板.....	197
8.2 路径的创建.....	198
8.2.1 钢笔工具.....	198
8.2.2 自由钢笔工具.....	199
8.2.3 磁性钢笔工具.....	200
8.2.4 使用形状工具创建路径.....	201
8.2.5 路径与选区的转换.....	204
8.3 路径的调整与编辑.....	205
8.3.1 选择与移动锚点或路径.....	205
8.3.2 添加锚点与删除锚点.....	205
8.3.3 转换锚点类型.....	206
8.3.4 变换路径.....	206
8.3.5 描边与填充路径.....	207
8.4 综合案例——制作一张简易的宣传海报.....	208
8.5 习题与上机.....	212

Chapter 09 文本的输入与编辑.....214

9.1 文字的创建.....	214
9.1.1 文字的类型.....	214
9.1.2 文字工具选项栏.....	214
9.1.3 创建点文字.....	215
9.1.4 【字符】面板.....	216
9.1.5 创建段落文字.....	217
9.1.6 【段落】面板.....	218
9.1.7 创建文字选区.....	218
9.1.8 创建路径文字.....	218
9.2 文字的编辑.....	219
9.2.1 点文字与段落文字的转换.....	219
9.2.2 文字变形.....	219
9.2.3 栅格化文字.....	220
9.2.4 将文字转换为工作路径.....	221
9.2.5 将文字转换为形状.....	221
9.2.6 拼写检查.....	222
9.2.7 查找和替换文字.....	222
9.2.8 更新所有文字图层.....	222
9.2.9 替换所有欠缺字体.....	222
9.3 综合案例——制作名片及名片展示效果图.....	222
9.4 习题与上机.....	226

Chapter 10 滤镜的综合应用228

10.1 滤镜的原理与使用	228
10.1.1 滤镜的概念	228
10.1.2 滤镜的种类和用途	228
10.1.3 滤镜的使用规则	229
10.1.4 滤镜的使用技巧	229
10.1.5 提高滤镜性能	230
10.1.6 查看滤镜的信息	230
10.1.7 浏览联机滤镜	230
10.2 滤镜库	230
10.2.1 滤镜库概览	230
10.2.2 效果图层	231
10.3 智能滤镜	232
10.3.1 智能滤镜与普通滤镜的区别	232
10.3.2 使用智能滤镜	233
10.3.3 修改智能滤镜	234
10.3.4 遮盖智能滤镜	235
10.3.5 重新排列智能滤镜	235
10.3.6 复制智能滤镜	236
10.4 独立滤镜的应用	236
10.4.1 【镜头校正】滤镜	236
10.4.2 【液化】滤镜	238
10.4.3 【消失点】滤镜	240
10.5 其他滤镜的应用	242
10.5.1 【风格化】滤镜组	242
10.5.2 【画笔描边】滤镜组	244
10.5.3 【模糊】滤镜组	246
10.5.4 【扭曲】滤镜组	248
10.5.5 【锐化】滤镜组	250
10.5.6 【视频】滤镜组	251
10.5.7 【素描】滤镜组	252
10.5.8 【纹理】滤镜组	254
10.5.9 【像素化】滤镜组	255
10.5.10 【渲染】滤镜组	257
10.5.11 【艺术效果】滤镜组	258
10.5.12 【杂色】滤镜组	260
10.5.13 【其他】滤镜组	261
10.5.14 Digimarc 滤镜组	262
10.6 外挂滤镜	263
10.6.1 安装外挂滤镜	263
10.6.2 Dce Tools	263
10.6.3 Eye Candy 4000	264
10.6.4 ImageDoctor	264
10.6.5 Alien Skin Xenofex2	265

10.6.6	Snowflks	265
10.6.7	KPT 3	266
10.7	综合案例——制作奇幻特效	266
10.8	习题与上机	268

Chapter 11 3D 图像的查看与编辑 270

11.1	使用 3D 工具	270
11.1.1	3D 对象工具	270
11.1.2	3D 相机工具	271
11.2	3D 面板	272
11.2.1	3D 场景设置	272
11.2.2	3D 网格设置	273
11.2.3	3D 材质设置	273
11.2.4	3D 光源设置	274
11.3	对 3D 图像的基本操作	275
11.3.1	从 3D 文件创建图层	275
11.3.2	创建 3D 明信片	275
11.3.3	创建 3D 形状	276
11.3.4	创建 3D 网格	276
11.3.5	绘制 3D 模型	277
11.4	创建和编辑 3D 模型纹理	277
11.4.1	编辑 2D 格式的纹理	277
11.4.2	创建 UV 叠加	278
11.4.3	重新参数化纹理映射	278
11.4.4	创建重复纹理拼贴	278
11.5	存储和导出 3D 文件	279
11.5.1	存储 3D 文件	279
11.5.2	导出 3D 文件	279
11.5.3	合并 3D 图层	279
11.5.4	栅格化 3D 图层	279
11.5.5	将 3D 图层转换为智能对象	280
11.6	3D 图像渲染	280
11.6.1	渲染设置	280
11.6.2	连续渲染选区	281
11.6.3	恢复连续渲染	282
11.6.4	地面阴影捕捉器	282
11.7	综合案例——制作简单的 3D 易拉罐	282
11.8	习题与上机	283

Chapter 12 视频与动画 285

12.1	了解视频功能	285
12.1.1	了解视频图层	285
12.1.2	【动画（时间轴）】面板	285
12.2	视频图层的创建与编辑	287

12.2.1	视频图层的创建	287
12.2.2	将视频帧导入图层	288
12.2.3	修改视频图层的不透明度	288
12.2.4	插入、复制和删除空白视频帧	289
12.2.5	像素长宽比校正	290
12.2.6	解释视频素材	290
12.2.7	在视频图层中替换素材	290
12.2.8	在视频图层中恢复帧	291
12.2.9	渲染和保存视频文件	291
12.2.10	导出视频预览	291
12.3	认识和制作动画	291
12.3.1	了解【动画(帧)】面板	291
12.3.2	动画的制作	292
12.4	综合案例——制作荷花盛开的动画效果	293
12.5	习题与上机	295

Chapter 13 动作和文件的批处理 297

13.1	动作的创建与编辑	297
13.1.1	【动作】面板	297
13.1.2	预设动作	298
13.1.3	创建动作	299
13.1.4	创建动作组	299
13.1.5	存储动作	300
13.1.6	记录动作	300
13.1.7	修改动作的名称和参数	301
13.1.8	重排、复制与删除动作	302
13.2	批处理文件	302
13.2.1	【批处理】对话框	302
13.2.2	使用【批处理】命令处理图像	303
13.2.3	创建快捷批处理	303
13.3	脚本	304
13.3.1	图像处理器	304
13.3.2	将图层导出到文件	305
13.4	综合案例——应用动作设置图像	305
13.5	习题与上机	307

Chapter 14 平面设计典型案例 309

14.1	制作产品宣传的形象广告	309
14.2	制作个性的演唱会宣传海报	316

附录 参考答案 322

Photoshop CS5 快速入门

Photoshop是Adobe公司旗下最为出名的图像处理软件之一，集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意、图像输入与输出于一体的图形图像处理软件，深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的喜爱。

本章将带领读者领略Photoshop CS5的风采，对Photoshop有一个基本的认识。

学习目标

- 了解Photoshop的应用领域
- 学会安装和卸载Photoshop CS5
- 学会启动与退出Photoshop CS5
- 熟悉Photoshop的工作界面

1.1 初识Photoshop

Photoshop是目前最流行的图像处理软件之一，经过近20年的发展完善，已成为功能相当强大、应用极其广泛的应用软件，被誉为“神奇的魔术师”。

1.1.1 Photoshop简介

Photoshop是Adobe公司旗下最为出名的图像处理软件之一。如今，Photoshop已成为图像处理软件的标准。Adobe公司成立于1982年，是美国最大的个人电脑软件公司之一。2010年4月12日，Adobe Creative Suite 5设计套装软件正式发布。Adobe CS5总共有15个独立程序和相关技术，5种不同的组合构成了5个不同的组合版本，分别是大师典藏版、设计高级版、设计标准版、网络高级版和产品高级版。这些组件中，我们最熟悉的可能就是Photoshop了，Photoshop CS5分为标准版和扩展版两个版本。Photoshop CS5标准版适合摄影师以及印刷设计人员使用。

1.1.2 Photoshop的由来

Photoshop的主要设计师Thomas Knoll的爸爸Glenn Knoll是密歇根大学教授，同时也是摄影爱好者，他家地下室是一个暗房。Thomas和John从小就跟着爸爸玩暗房，但John似乎对当时刚刚开始发行的个人电脑更感兴趣。此后，Thomas也迷上个人电脑，并在1987年买了一台苹果电脑（Mac Plus），用来帮助他完成博士论文。

Thomas发现当时的苹果电脑无法显示带灰度的黑白图像，因此他自己写了一个程序Display。而他兄弟John这时在星球大战导演Lucas的电影特殊效果制作公司Industry Light Magic工作，对Thomas的程序很感兴趣。两兄弟在此后的一年多将Display修改为功能更为强大的图像编辑程序，经过多次改名后，在一个展会上他们接受一个参展观众的建议，把程序改名为Photoshop。此时的Display\Photoshop已经有Level、色彩平衡、饱和度和度等调整。此外，John写了一些程序，后来成为插件（Plug-in）的基础。

他们第一个商业成功案例是把Photoshop交给一个扫描仪公司搭配卖，名字叫做Barneyscan XP，版本是0.87。与此同时，John继续在找其他买家，包括SuperMac和Aldus，但都没有成功。最终他们找到了Adobe的Russell Brown，Adobe的艺术总监。Russell Brown在此时已经在研究是否考虑另外一家公司Letraset的ColorStudio图像编辑程序。看过Photoshop以后，他认为Knoll兄弟的程序更有前途。在1988年7月他们口头决定合作，而真正的法律合同到次年4月才完成。

合同里面的一个关键词是Adobe获取Photoshop“icense to distribute”，就是获权发行而不是买断所有版权。这为后来Knoll兄弟致富奠定了基础。

经过Thomas和其他Adobe工程师的努力，Photoshop版本1.0.7于1990年2月正式发行。John Knoll也参与了一些插件的开发。第一个版本只有一个800KB的软盘（Mac）。

在20世纪90年代初，美国的印刷工业发生了比较大的变化，印前（pre-press）电脑化开始普及。Photoshop在版本2.0增加的CMYK功能使得印刷厂开始把分色任务交给用户，一个新的行业——桌上印刷（Desktop Publishing，DTP）由此产生。

1.2 Photoshop的应用领域

多数人对于Photoshop的了解仅限于“一个很好的图像编辑软件”，并不知道它的诸多应用方面，实际上，Photoshop的应用领域很广泛，在图像、图形、文字、视频、出版各方面都有涉及。

1.2.1 平面设计

平面设计是Photoshop应用最为广泛的领域，无论是我们正在阅读的图书封面，还是大街上看到的招贴、海报，这些具有丰富图像的平面印刷品，基本上都需要Photoshop软件对图像进行处理。如图1-1所示为电影海报设计，图1-2所示为房地产广告设计。

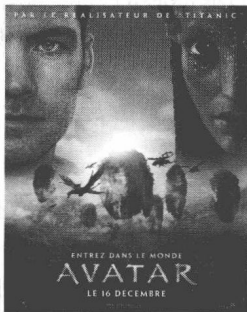


图1-1 电影海报设计



图1-2 房地产广告设计

1.2.2 包装与封面设计

各类商品的外形包装与各种杂志的封面设计也都离不开Photoshop。只有更好的包装以及更具自身特色的杂志才能迎合市场消费人群的审美需求和购买欲望。如图1-3所示为商品包装设计,图1-4所示为杂志封面设计。

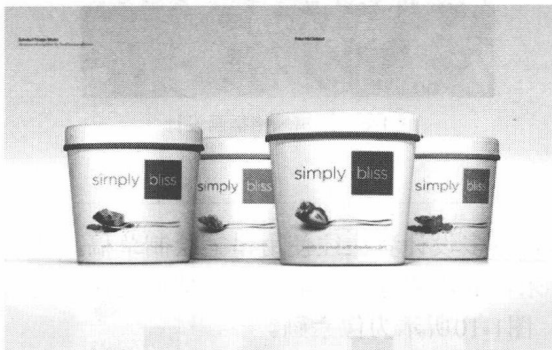


图1-3 商品包装设计

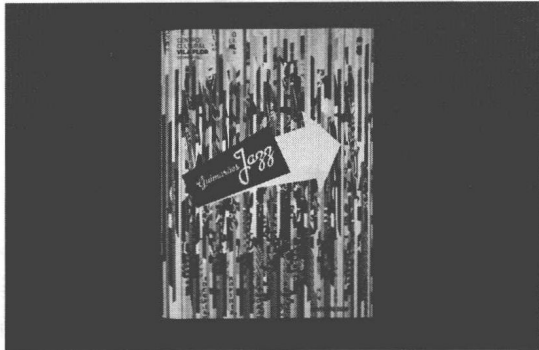


图1-4 杂志封面设计

1.2.3 网页设计

网络的普及是促使更多人需要掌握Photoshop的一个重要原因。因为在制作网页时,Photoshop是必不可少的网页图像处理软件。如图1-5和图1-6所示为网页界面设计。



图1-5 网页界面设计1



图1-6 网页界面设计2

1.2.4 插画作品

电脑艺术插画已经遍布于平面和电子媒体、商业场馆、公众机构、商品包装、影视演艺海报、企业广告,甚至是T恤、日记本、贺年片。使用Photoshop可以绘制风格多样的插画,如图1-7和图1-8所示。



图1-7 矢量插画设计



图1-8 涂鸦风格插画设计

1.2.5 绘画艺术

由于Photoshop具有良好的绘画与调色功能,许多设计者往往使用铅笔绘制草稿,然后使用Photoshop填色的方法来绘制图像。近些年来,非常流行的像素画也多为设计师使用Photoshop创作的作品。如图1-9所示为人物画,图1-10所示为像素画。

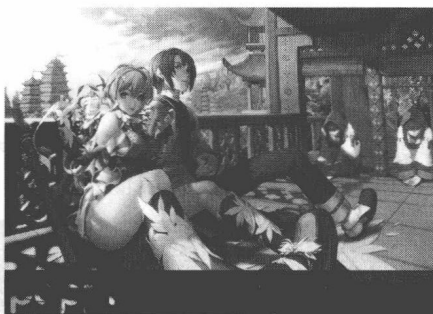


图1-9 游戏人物设定

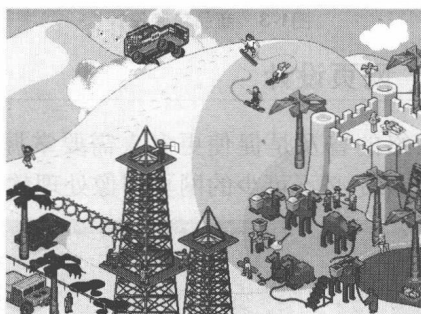


图1-10 像素画

1.2.6 数码摄影后期

作为强大的图像处理软件,Photoshop可以完成从照片的输入,到校色、图像修正,再到分色输出等一系列专业化的工作。不论是色彩与色调的调整,照片的校色、修复与润饰,还是图像创造性的合成,在Photoshop中都可以找到最佳的解决方法,如图1-11和图1-12所示。



图1-11 摄影作品后期处理1



图1-12 摄影作品后期处理2