

Photoshop CS6 中文版

完全学习手册

详细讲解了 Photoshop 在平面设计方面的应用

103 集教学录像，通过书盘结合快速掌握软件操作技巧

110 个技巧提示，全面归纳 Photoshop 核心功能命令的使用方法

12 个动手范例 + 9 个完整教学案例，全程配合 Photoshop 图像编辑与应用技能提高学习效率

徐春红 编著



1 DVD
多媒体同步视频
教学光盘



超值
赠送

103 段 360 分钟教学视频录像、所有案例的素材文件及效果文件，超值赠送 30 个商业案例的源文件、200 个动作、28 款画笔样式、8 个形状和 10 个样式



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

TP391.41
4565

Photoshop CS6 版

完全学习手册

徐春红 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop CS6中文版完全学习手册 / 徐春红编著

— 北京：人民邮电出版社，2013.5

ISBN 978-7-115-30735-4

I. ①P… II. ①徐… III. ①图象处理软件—技术手册 IV. ①TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第004039号

内 容 提 要

本书根据多位业界资深设计师的教学与实践经验编写而成。全书共 3 篇 20 章，循序渐进地讲解了 Photoshop CS6 的工作环境、基本操作、选区的创建与编辑、色彩的选择与应用、绘图和变换图像、图像的局部修饰处理、路径的创建与编辑、图层功能应用、文字处理、图像的调色与校色、通道功能、图像的动作和自动化处理，以及滤镜特效等内容，包括 120 多项 Photoshop CS6 的核心技术和 20 个综合案例。本书还附带了 1 张 DVD 光盘，包含书中所有案例的源文件、素材文件和多媒体教学文件。

本书案例丰富，讲解细致，注重激发读者兴趣和培养动手能力，适合从事平面设计、影像创意、界面设计、数码照片和效果图后期处理的广大初、中级从业人员作为自学教材，也适合相关院校平面设计专业作为配套教材。

Photoshop CS6 中文版完全学习手册

- ◆ 编 著 徐春红
责任编辑 郭发明
- ◆ 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 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
- ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：36.75 彩插：6
字数：1 424 千字 2013 年 5 月第 1 版
印数：1-5 000 册 2013 年 5 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-30735-4

定价：99.80 元（附 1DVD）

读者服务热线：(010) 67132692 印装质量热线：(010) 67129223

反盗版热线：(010) 67171154

广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

前言

Photoshop 是 Adobe 公司推出的一款功能十分强大的图像处理软件，被广泛应用于图形图像、文字、视频和出版等领域，其中包括平面广告设计、包装设计、网页制作、影像创意、视觉创意、图标设计、界面设计、绘画、艺术文字、建筑效果图后期修饰、绘制或处理三维贴图、数码照片处理和婚纱照设计等方面。Photoshop 是国内，也是世界上应用最广泛的图像处理软件之一，受到全世界上百万设计师的喜爱。

本书共分为 3 篇 20 章，“基础篇”为第 1 章至第 2 章，主要介绍 Photoshop CS6 的入门知识、工作环境与基础操作；“软件功能解析篇”为第 3 章至第 17 章，依次对选区编辑，绘图与调色处理，修饰、复制与润色图像，路径形状的绘制与编辑，图层、通道的应用与处理，文字编辑，滤镜与外挂滤镜特效应用等内容进行介绍；“案例实践篇”为第 18 章至第 20 章，分别安排了包装设计、平面广告设计及网页设计等 Photoshop 常用的设计应用共 9 个案例，带领读者通过动手实践的熟练掌握平面设计的实用技能。

本书内容具体特点如下。

1. 完全自学手册。书中详细讲解了 Photoshop CS6 的若干核心技术，包括创建与编辑选区、选择与应用颜色、绘图和变换图像、图像的局部处理（包括局部修饰、局部润色、局部复制、局部修复和擦除局部图像等）、创建和编辑路径、使用图层功能（图层功能基本应用、图层功能高级应用和特殊图层的应用）、应用文字、图像的调色和校色处理、通道的功能和使用方法、图像的自动化处理、滤镜效果应用（包括 Photoshop 自带滤镜、Eye Candy 与 KPT 外挂滤镜的使用方法）等，是一本完全适合自学的工具手册。

2. 激发兴趣，提高技能。书中从简单的文档基本操作到复杂的图层功能应用，都从读者感兴趣的角度进行了设计，可以使读者在不断的动手练习中提高实战技能。

3. 专业、丰富的实用案例。全书有 20 个综合案例和上百个动手练习，通过这些案例与练习，读者可以自由畅游在化妆品广告、健身中心宣传广告、猫粮广告、化妆品广告、眼影广告、香水广告、巧克力广告、咖啡广告、冰淇淋广告、酒楼开业广告、茶点招贴、酒吧招贴和十字绣的制作、产品包装设计、UI 设计、灯箱广告设计、宣传海报、杂志广告和网页制作的美妙世界里。

4. 细致、全面的视频教学。书中附带的超大容量 DVD 多媒体教学，可以让您在专业老师的指导下轻松学习、掌握 Photoshop CS6 的使用，并且可以快速制作具有一定专业水准的作品。

本书采用了“详细的软件功能讲解”+“丰富的案例”+“DVD 光盘视频教学”的全新教学模式，使整个学习过程紧密连贯，范例环环相扣，一气呵成。读者学习时可以一边看书一边观看 DVD 光盘的多媒体视频教学，在掌握三维设计创作技巧的同时，享受着学习的乐趣。

本书由徐春红执笔编写，参与本书编写与整理的人员还有尹小港、严严、覃明揆、高山泉、周婷婷、唐倩、黄莉、张颖、贺江、刘小容、黄萍、周敏、张婉、曾全、李静、黄琳、曾祥辉、穆香、诸臻、付杰、翁丹等。同时，也欢迎广大读者就本书提出宝贵意见与建议，我们将竭诚为您提供服务，并努力改进今后的工作，为读者奉献品质更高的图书。您的意见或问题可以发送邮件至 kingsight-reader@126.com，我们会尽快给予回复（策划编辑：郭发明，邮箱：guofaming@ptpress.com.cn）。

编者
2013 年 4 月

目 录

基础篇

第1章 熟悉Photoshop的工作环境... 11

1.1 Photoshop的行业应用.....	12
1.2 数字化图像基础.....	16
1.2.1 位图图像.....	16
1.2.2 矢量图像.....	17
1.3 Photoshop CS6的工作界面.....	18
1.3.1 菜单栏.....	18
1.3.2 工具选项栏.....	19
1.3.3 工具箱.....	20
1.3.4 调板.....	21
1.3.5 图像窗口.....	22
1.3.6 状态栏.....	23
1.4 Photoshop CS6的系统与优化设置.....	24
1.4.1 常规设置.....	24
1.4.2 界面设置.....	24
1.4.3 文件处理设置.....	25
1.4.4 性能设置.....	26
1.4.5 光标设置.....	26
1.4.6 透明度与色域设置.....	27
1.4.7 单位与标尺设置.....	27
1.4.8 参考线、网格和切片设置.....	27
1.4.9 增效工具设置.....	28
1.4.10 文字设置.....	28
1.4.11 3D 设置.....	28
1.4.12 关于字体.....	29
1.4.13 关于插件.....	29
1.5 快捷操作技巧.....	29
1.5.1 使用快捷键.....	29
1.5.2 使用右键快捷菜单.....	29
1.6 自定义键盘快捷键.....	30
1.7 图像编辑的辅助操作.....	31
1.7.1 标尺.....	31
1.7.2 标尺工具.....	31
1.7.3 参考线.....	32
1.7.4 网格.....	33

第2章 Photoshop CS6的基本操作... 34

2.1 创建工作环境.....	35
-----------------	----

2.1.1 新建文件.....	35
2.1.2 打开文件.....	37
2.1.3 置入文件.....	38

2.2 图像的基础操作..... 39

2.2.1 浏览图像.....	39
2.2.2 使用移动工具.....	42
2.2.3 创建选区.....	47
2.2.4 拷贝和粘贴图像.....	48
2.2.5 合并拷贝图像.....	48
2.2.6 裁切图像.....	50
2.2.7 透视裁剪图像.....	55
2.2.8 缩放与移动视图.....	55
2.2.9 为图像添加注释.....	57
2.2.10 调整图像大小.....	58
2.2.11 调整画布大小.....	60

2.3 保存文档..... 61

2.3.1 图像文件的存储方式.....	61
2.3.2 图像可保存的文件格式.....	62
2.3.3 存储为 Web 和设备所用格式.....	64

2.4 图像的还原操作..... 68

2.4.1 使用撤销命令.....	68
2.4.2 使用“历史记录”调板.....	68
2.4.3 使用渐隐命令.....	70

软件功能解析篇

第3章 创建与编辑选区..... 72

3.1 创建规则形状选区..... 73

3.1.1 矩形选框工具.....	73
3.1.2 椭圆选框工具.....	78
3.1.3 单行/单列选框工具.....	79

3.2 创建不规则形状选区..... 79

3.2.1 套索工具.....	79
3.2.2 多边形套索工具.....	80
3.2.3 磁性套索工具.....	80
3.2.4 魔棒工具.....	81
3.2.5 快速选择工具.....	81

3.3 创建选区的其他方法..... 83

3.3.1 使用色彩范围命令.....	83
3.3.2 使用快速蒙版.....	84

3.4 基础选区编辑命令..... 85

3.4.1 全选命令.....	85	5.2.4 设置绘图模式.....	122
3.4.2 取消选择命令.....	86	5.2.5 设置画笔的不透明度和流量.....	125
3.4.3 重新选择命令.....	86	5.3 使用“画笔”调板.....	125
3.5 修改选区.....	86	5.3.1 “画笔”调板概览.....	125
3.5.1 移动图像选区.....	86	5.3.2 编辑画笔基本参数.....	126
3.5.2 增加选区边框.....	86	5.3.3 形状动态设置.....	127
3.5.3 平滑图像选区.....	87	5.3.4 散布设置.....	128
3.5.4 扩展选区.....	88	5.3.5 纹理设置.....	129
3.5.5 收缩选区.....	88	5.3.6 双重画笔设置.....	129
3.5.6 反向.....	88	5.3.7 颜色动态设置.....	130
3.5.7 扩大选取.....	88	5.3.8 传递设置.....	130
3.5.8 选取相似.....	89	5.3.9 画笔其他选项设置.....	131
3.6 编辑选区.....	89	5.4 变换图像.....	131
3.6.1 羽化选区.....	89	5.4.1 缩放图像.....	131
3.6.2 描边图像选区.....	90	5.4.2 旋转图像.....	132
3.6.3 变换图像选区.....	90	5.4.3 斜切图像.....	132
3.6.4 隐藏和显示选区.....	92	5.4.4 扭曲图像.....	132
3.7 保存和载入选区.....	92	5.4.5 透视图像.....	132
3.7.1 存储选区.....	92	5.4.6 翻转图像.....	132
3.7.2 载入选区.....	92	5.4.7 变形图像.....	133
动手范例——化妆品海报设计.....	93	5.4.8 自由变换图像.....	133
第4章 选择与应用色彩.....	99	5.4.9 使用“内容识别比例”缩放图像.....	134
4.1 选择颜色.....	100	5.4.10 操控变形.....	135
4.1.1 认识前景色与背景色.....	100	5.5 对图像切片.....	137
4.1.2 使用“拾色器”对话框.....	100	5.5.1 切片工具.....	137
4.1.3 使用“颜色”调板.....	101	5.5.2 切片选择工具.....	139
4.1.4 使用“色板”调板.....	102	动手范例——猫粮广告设计.....	142
4.1.5 使用吸管工具.....	103	第6章 修饰、复制与润色图像.....	148
4.1.6 使用“信息”调板.....	103	6.1 图像的局部修饰.....	149
4.1.7 使用颜色取样器工具.....	104	6.1.1 模糊工具.....	149
4.2 填充颜色.....	105	6.1.2 锐化工具.....	149
4.2.1 使用“填充”命令.....	105	6.1.3 涂抹工具.....	149
4.2.2 使用油漆桶工具.....	106	6.2 图像的局部润色.....	150
4.2.3 使用渐变工具.....	107	6.2.1 减淡工具.....	150
动手范例——健身中心宣传广告.....	110	6.2.2 加深工具.....	150
第5章 绘图与变换图像.....	114	6.2.3 海绵工具.....	151
5.1 基本绘图工具.....	115	6.3 撤销局部操作效果.....	151
5.1.1 画笔工具.....	115	6.3.1 历史记录画笔工具.....	151
5.1.2 铅笔工具.....	117	6.3.2 历史记录艺术画笔工具.....	152
5.1.3 颜色替换工具.....	117	6.4 复制图像.....	154
5.1.4 混合器画笔工具.....	118	6.4.1 仿制图章工具.....	154
5.2 设置画笔的基本样式.....	119	6.4.2 图案图章工具.....	158
5.2.1 使用预设画笔工具.....	119	6.5 修复图像.....	159
5.2.2 设置画笔的大小、硬度和形状.....	120	6.5.1 污点修复画笔工具.....	159
5.2.3 自定义画笔笔触.....	120	6.5.2 修复画笔工具.....	160

6.5.3	修补工具.....	161
6.5.4	内容感知移动工具.....	162
6.5.5	红眼工具.....	163
6.6	擦除图像.....	163
6.6.1	橡皮擦工具.....	163
6.6.2	背景橡皮擦工具.....	164
6.6.3	魔术橡皮擦工具.....	165
	动手范例——眼影广告设计.....	166

第7章 创建与编辑路径..... 170

7.1	认识路径.....	171
7.2	创建自由路径.....	172
7.2.1	使用钢笔工具.....	172
7.2.2	使用自由钢笔工具.....	177
7.3	选择和编辑路径.....	178
7.3.1	用路径选择工具.....	178
7.3.2	使用直接选择工具.....	186
7.4	使用锚点编辑工具.....	188
7.4.1	添加锚点工具.....	188
7.4.2	删除锚点工具.....	188
7.4.3	转换点工具.....	188
7.5	输出路径.....	189
	动手范例——香水广告设计.....	190

第8章 使用“路径”调板与绘制矢量图形... 201

8.1	使用“路径”调板.....	202
8.1.1	选取并显示路径.....	202
8.1.2	保存工作路径.....	202
8.1.3	创建新路径.....	203
8.1.4	复制和删除路径.....	203
8.1.5	填充路径.....	203
8.1.6	描边路径.....	204
8.1.7	路径与选区的转换.....	204
8.2	绘制矢量图形.....	205
8.2.1	使用矩形工具.....	205
8.2.2	使用圆角矩形工具.....	206
8.2.3	使用椭圆工具.....	207
8.2.4	使用多边形工具.....	207
8.2.5	使用直线工具.....	208
8.2.6	使用自定形状工具.....	209
8.2.7	定义自定形状.....	210
8.3	编辑形状图层.....	211
8.3.1	编辑形状图层中的形状.....	211
8.3.2	合并形状图层.....	211
8.3.3	栅格化形状图层.....	212
	动手范例——巧克力广告设计.....	212

第9章 图层的基本应用..... 219

9.1	认识图层与“图层”调板.....	220
9.1.1	图层概述.....	220
9.1.2	“图层”调板.....	220
9.2	图层的基本操作.....	221
9.2.1	选择图层.....	221
9.2.2	显示与隐藏图层.....	222
9.2.3	移动图层.....	222
9.2.4	创建新图层.....	223
9.2.5	复制图层.....	224
9.2.6	删除图层.....	226
9.2.7	重命名图层.....	226
9.2.8	调整图层的排列顺序.....	227
9.2.9	锁定图层内容.....	228
9.2.10	链接图层.....	230
9.2.11	使用图层过滤功能查找图层.....	230
9.3	对齐与分布图层.....	231
9.3.1	对齐图层.....	231
9.3.2	分布图层.....	234
9.3.3	自动对齐图层和自动混合图层.....	234
9.4	管理图层.....	236
9.4.1	创建图层组和取消图层的编组.....	236
9.4.2	创建嵌套组.....	238
9.4.3	合并图层.....	240
	动手范例——咖啡广告设计.....	241

第10章 图层功能高级应用..... 245

10.1	设置图层混合效果.....	246
10.1.1	图层的不透明度设置.....	246
10.1.2	图层的填充参数设置.....	246
10.1.3	图层混合模式.....	247
10.1.4	设置混合选项.....	250
10.2	应用图层样式.....	254
10.2.1	“斜面和浮雕”样式.....	254
10.2.2	“描边”样式.....	256
10.2.3	“投影”样式.....	258
10.2.4	“内阴影”样式.....	261
10.2.5	“外发光”样式.....	261
10.2.6	“内发光”样式.....	262
10.2.7	“光泽”样式.....	263
10.2.8	“颜色叠加”、“渐变叠加”和“图案叠加”样式.....	263
10.3	编辑与管理图层样式.....	264
10.3.1	隐藏与显示图层样式.....	264
10.3.2	拷贝和粘贴图层样式.....	265
10.3.3	缩放图层样式.....	266

10.3.4	将图层样式转换为图层.....	266	11.3.2	插入、复制和删除帧.....	312
10.3.5	清除图层样式.....	266	11.3.3	替换素材.....	312
10.4	使用“样式”调板.....	267	11.3.4	解释素材.....	312
10.4.1	应用样式.....	267	11.3.5	隐藏或显示已改变的視頻.....	313
10.4.2	管理样式.....	268	11.3.6	恢复帧.....	313
10.4.3	使用“样式”调板弹出式菜单.....	269	11.3.7	重新载入帧.....	313
10.5	应用图层蒙版.....	269	11.3.8	栅格化视频图层.....	313
10.5.1	添加与删除图层蒙版.....	269	11.3.9	导入视频帧到图层.....	313
10.5.2	编辑与应用图层蒙版.....	272	11.4	3D图层.....	315
10.5.3	停用与启动图层蒙版.....	274	11.4.1	创建3D图层.....	315
10.5.4	创建图层蒙版的选区.....	274	11.4.2	使用3D工具.....	316
10.5.5	取消图层蒙版与图层的链接.....	274	11.4.3	编辑3D相机.....	318
10.6	应用矢量蒙版.....	275	11.4.4	更改或创建3D相机视图.....	319
10.6.1	添加与删除矢量蒙版.....	275	11.4.5	更改光照效果.....	319
10.6.2	编辑矢量蒙版.....	277	11.4.6	更改渲染效果.....	322
10.6.3	停用与启用矢量蒙版.....	279	11.4.7	查看横截面.....	324
10.6.4	将矢量蒙版转换为图层蒙版.....	279	11.4.8	材质设置.....	325
10.6.5	应用矢量蒙版.....	279	11.4.9	替换纹理.....	326
10.7	应用剪贴蒙版.....	279	11.4.10	使用3D材质吸管工具和3D材质 拖放工具.....	327
10.7.1	创建剪贴蒙版.....	280	11.4.11	查看3D动画.....	328
10.7.2	释放剪贴蒙版.....	280	11.4.12	栅格化3D图层.....	330
10.8	应用填充与调整图层.....	281	第12章	应用文字.....	331
10.8.1	创建和编辑填充图层.....	281	12.1	输入文字.....	332
10.8.2	创建和编辑调整图层.....	284	12.1.1	认识文字工具.....	332
10.9	使用“图层复合”调板.....	289	12.1.2	输入横排点文字.....	332
10.9.1	“图层复合”调板概览.....	290	12.1.3	输入直排点文字.....	333
10.9.2	创建图层复合.....	290	12.1.4	输入段落文本.....	334
10.9.3	应用并查看图层复合.....	291	12.1.5	转换段落文本与点文本.....	336
10.9.4	更改和更新图层复合.....	291	12.1.6	输入文字型选区.....	336
10.9.5	清除图层复合警告.....	292	12.2	选择文本.....	337
10.9.6	删除图层复合.....	292	12.2.1	选择部分文本.....	337
10.9.7	将图层复合导出到文件.....	292	12.2.2	选择全部文本.....	337
动手范例——“Q爽冰淇淋”广告设计.....	293		12.3	使用文字工具选项栏.....	338
第11章	应用特殊图层.....	298	12.3.1	更改文本方向.....	338
11.1	智能对象.....	299	12.3.2	更改字体.....	338
11.1.1	创建智能对象.....	299	12.3.3	设置字体样式.....	338
11.1.2	编辑智能对象.....	302	12.3.4	设置字体大小.....	338
11.1.3	导出和替换智能对象.....	304	12.3.5	设置消除锯齿的方法.....	339
11.1.4	栅格化智能对象.....	305	12.3.6	设置文本的对齐方式.....	339
11.2	智能滤镜.....	305	12.3.7	设置文本颜色.....	340
11.2.1	应用智能滤镜.....	305	12.4	设置字符和段落属性.....	340
11.2.2	编辑智能滤镜.....	306	12.4.1	Z使用“字符”调板.....	340
11.2.3	编辑滤镜蒙版.....	308	12.4.2	使用“段落”调板.....	345
11.3	视频图层.....	311	12.5	校正文本.....	350
11.3.1	创建视频图层.....	311	12.5.1	文字的拼写检查.....	350

12.5.2 查找和替换文本.....	350
12.6 转换文字图层	351
12.6.1 转换为普通图层.....	351
12.6.2 转换为形状.....	352
12.6.3 创建工作路径.....	355
12.7 创建变形文字	355
12.8 沿路径编排文字	357
12.9 异形轮廓段落文本	359
12.9.1 创建异形轮廓段落文本.....	359
12.9.2 修改文字排列的形状.....	359
动手范例——酒楼开业广告设计.....	360

第13章 图像模式与图像色彩调整.... 365

13.1 图像模式.....	366
13.1.1 灰度模式和位图模式.....	366
13.1.2 双色调模式.....	367
13.1.3 索引颜色模式.....	369
13.1.4 RGB 颜色模式	370
13.1.5 CMYK 颜色模式.....	370
13.1.6 Lab 颜色模式	371
13.1.7 多通道模式.....	371
13.1.8 8 位 / 通道	371
13.1.9 16 位 / 通道	372
13.1.10 32 位 / 通道	372
13.1.11 颜色表.....	373
13.2 观察图像色彩	375
13.2.1 校正显示器显示颜色的准确度.....	375
13.2.2 使用“直方图”调板查看图像.....	377
13.2.3 使用“信息”调板查看图像.....	379
13.3 自动校正图像色彩	380
13.3.1 使用“自动色调”命令.....	380
13.3.2 使用“自动对比度”命令.....	380
13.3.3 使用“自动颜色”命令.....	380
13.4 图像颜色的特殊调整	381
13.4.1 使用“反相”命令.....	381
13.4.2 使用“色调均化”命令.....	381
13.4.3 使用“阈值”命令.....	382
13.4.4 使用“色调分离”命令.....	383
13.5 自定义调整图像色彩.....	383
13.5.1 使用“色阶”命令.....	383
13.5.2 使用“曲线”命令.....	386
13.5.3 使用“色彩平衡”命令.....	388
13.5.4 使用“亮度 / 对比度”命令	389
13.5.5 使用“色相 / 饱和度”命令	389
13.5.6 使用“自然饱和度”命令.....	391
13.5.7 使用“匹配颜色”命令.....	392

13.5.8 使用“替换颜色”命令.....	393
13.5.9 使用“可选颜色”命令.....	395
13.5.10 使用“通道混合器”命令.....	396
13.5.11 使用“渐变映射”命令.....	397
13.5.12 使用“照片滤镜”命令.....	397
13.5.13 使用“阴影 / 高光”命令	398
13.5.14 使用“曝光度”命令.....	399
13.5.15 使用“变化”命令.....	399
13.6 调整图像为灰度	400
13.6.1 使用“去色”命令.....	400
13.6.2 使用“黑白”命令.....	401
动手范例——茶点招贴.....	401

第14章 理解与应用通道..... 405

14.1 认识通道和“通道”调板	406
14.1.1 通道的类型.....	406
14.1.2 “通道”调板.....	407
14.2 通道的基本操作	409
14.2.1 创建新通道.....	409
14.2.2 隐藏与显示通道.....	411
14.2.3 选择通道.....	411
14.2.4 删除通道.....	411
14.2.5 复制通道.....	412
14.2.6 重新排序和重命名 Alpha 通道.....	413
14.2.7 将通道作为选区载入.....	413
14.2.8 编辑 Alpha 通道.....	414
14.3 “应用图像”命令	415
14.4 “计算”命令	417
动手范例——酒吧招贴设计.....	418

第15章 动作与自动化..... 423

15.1 认识“动作”调板	424
15.1.1 应用预设动作.....	424
15.1.2 创建与播放动作.....	427
15.1.3 编辑动作.....	429
15.1.4 存储与载入动作.....	430
15.2 编辑已记录的动作	431
15.2.1 插入一个菜单项目.....	431
15.2.2 插入停止语句.....	431
15.2.3 设置播放动作的方式.....	432
15.3 应用“自动化”命令	432
15.3.1 批处理.....	432
15.3.2 创建快捷批处理.....	435
15.3.3 裁剪并修齐照片.....	436
15.3.4 Photomerge	436
15.3.5 合并到 HDR	438
15.3.6 条件模式更改.....	441

15.3.7 限制图像.....	442	16.10.4 挤压.....	477
第16章 滤镜.....	443	16.10.5 切变.....	477
16.1 认识滤镜.....	444	16.10.6 球面化.....	478
16.1.1 使用滤镜的注意事项.....	444	16.10.7 水波.....	478
16.1.2 滤镜的操作方法.....	444	16.10.8 旋转扭曲.....	478
16.1.3 重复使用滤镜.....	445	16.10.9 置换.....	479
16.2 滤镜库.....	445	16.11 锐化.....	483
16.2.1 风格化.....	447	16.11.1 USM 锐化.....	483
16.2.2 画笔描边.....	447	16.11.2 锐化 / 进一步锐化.....	483
16.2.3 扭曲.....	449	16.11.3 锐化边缘.....	483
16.2.4 素描.....	450	16.11.4 智能锐化.....	484
16.2.5 纹理.....	453	16.12 视频.....	484
16.2.6 艺术效果.....	454	16.13 像素化.....	484
16.3 自适应广角.....	458	16.13.1 彩块化.....	485
16.4 镜头校正.....	459	16.13.2 彩色半调.....	485
16.5 液化.....	460	16.13.3 点状化.....	488
16.6 油画.....	463	16.13.4 晶格化.....	488
16.7 消失点.....	463	16.13.5 马赛克.....	488
16.8 风格化.....	465	16.13.6 碎片.....	488
16.8.1 查找边缘.....	465	16.13.7 铜版雕刻.....	489
16.8.2 等高线.....	465	16.14 渲染.....	489
16.8.3 风.....	466	16.14.1 分层云彩.....	489
16.8.4 浮雕效果.....	466	16.14.2 光照效果.....	489
16.8.5 扩散.....	466	16.14.3 镜头光晕.....	493
16.8.6 拼贴.....	467	16.14.4 纤维.....	493
16.8.7 曝光过度.....	467	16.14.5 云彩.....	493
16.8.8 凸出.....	467	16.15.1 减少杂色.....	494
16.9 模糊.....	468	16.15 杂色.....	494
16.9.1 场景模糊.....	468	16.15.2 蒙尘与划痕.....	495
16.9.2 光圈模糊.....	469	16.15.3 去斑.....	495
16.9.3 倾斜偏移.....	471	16.15.4 添加杂色.....	495
16.9.4 表面模糊.....	472	16.15.5 中间值.....	495
16.9.5 动感模糊.....	473	16.16 其他.....	496
16.9.6 方框模糊.....	473	16.16.1 高反差保留.....	496
16.9.7 高斯模糊.....	473	16.16.2 位移.....	496
16.9.8 “模糊”与“进一步模糊”.....	473	16.16.3 自定.....	497
16.9.9 径向模糊.....	473	16.16.4 最大值 / 最小值.....	497
16.9.10 镜头模糊.....	473	16.17 Digimarc.....	497
16.9.11 平均.....	475	16.17.1 读取水印.....	497
16.9.12 特殊模糊.....	475	16.17.2 嵌入水印.....	497
16.9.13 形状模糊.....	475	16.17.3 动手范例——将照片处理成十字绣.....	498
16.10 扭曲.....	476	第17章 Eye Candy与KPT外挂滤镜 ... 503	
16.10.1 波浪.....	476	17.1 Eye Candy 5滤镜.....	504
16.10.2 波纹.....	477	17.1.1 Eye Candy 5 的工作界面.....	504
16.10.3 极坐标.....	477	17.1.2 Eye Candy 5 滤镜命令详解.....	504
		17.2 KPT滤镜.....	513

17.2.1	KPT 的工作界面	513
17.2.2	KPT 6 滤镜命令详解	515
17.2.3	KPT effects 滤镜命令详解	523

案例实践篇

第18章 产品包装设计 528

18.1	食品包装设计	529
18.1.1	设计效果欣赏	529
18.1.2	设计应用分析	529
18.1.3	设计步骤解析	529
18.2	易拉罐包装设计	544
18.2.1	设计效果欣赏	544
18.2.2	设计应用分析	545
18.2.3	设计步骤解析	545
18.3	饮料包装设计	545
18.3.1	设计效果欣赏	545
18.3.2	设计应用分析	545
18.3.3	设计步骤解析	545

第19章 平面广告设计 546

19.1	文字艺术展宣传海报设计	547
19.1.1	设计效果欣赏	547
19.1.2	设计应用分析	547

19.1.3	设计步骤解析	547
--------	--------------	-----

19.2 杂志广告设计 573

19.2.1	设计效果欣赏	573
19.2.2	设计应用分析	573
19.2.3	设计步骤解析	573

19.3 公益类灯箱广告设计 573

19.3.1	设计效果欣赏	573
19.3.2	设计应用分析	574
19.3.3	设计步骤解析	574

第20章 网页和UI设计 575

20.1 女性网站网页设计 576

20.1.1	设计效果欣赏	576
20.1.2	设计应用分析	576
20.1.3	设计步骤解析	576

20.2 房产项目网页设计 587

20.2.1	设计效果欣赏	587
20.2.2	设计应用分析	587
20.2.3	设计步骤解析	587

20.3 播放器程序造型设计 587

20.3.1	设计效果欣赏	587
20.3.2	设计应用分析	588
20.3.3	设计步骤解析	588

基础篇

第1章

熟悉Photoshop的工作环境

Photoshop 凭借其强大的图形图像处理、文字编辑功能以及完善的绘图工具等特点，在平面设计领域得到了广泛的应用，它在当前电脑绘图领域中，占据着极其重要的地位，是设计师们从事平面设计首选的操作软件。Adobe Photoshop CS6 是 Adobe 公司在原有版本的基础上，进行全面升级与改进的最新版本，使 Photoshop 的功能得到了更为全面的、完善的提升。

1.1 Photoshop的行业应用

Photoshop 其功能强大，在行业应用上具体表现如下。

1. 图形的绘制与填色——VI系统的设计与制作

VI的全称是Visual Identity，即视觉识别系统，是企业形象在图形表现设计中的重要组成部分。VI是以企业标志、标准字体和标准色彩为核心而展开的完整、系统的视觉传达体系，是将企业理念、文化物质、服务内容、企业规范等抽象概念转换为具体符号的体系，是CI（Corporate Identity System，即企业形象识别系统）中系列项目最多、层面最广、效果最直接的向社会传递信息的部分。

VI设计，是企业树品牌必须做的基础工作。它使企业的形象高度统一，使企业的视觉传播资源能够被充分利用，达到最理想的品牌传播效果。

Photoshop虽然是图像处理软件，但同时也具有较好的矢量图形绘制和编辑能力。通过Photoshop，可以方便地绘制基本形状或曲线路径，从而设计出各种造型的图案；利用标尺、辅助线、网格等辅助工具，可以方便地进行规范的尺寸设置与修改；通过填色和绘图工具，可以轻松地为绘制的图形设置并填充需要的颜色，帮助快速、准确地完成VI系统中各种元素的设计制作。图1-1所示是在Photoshop中设计的标志。

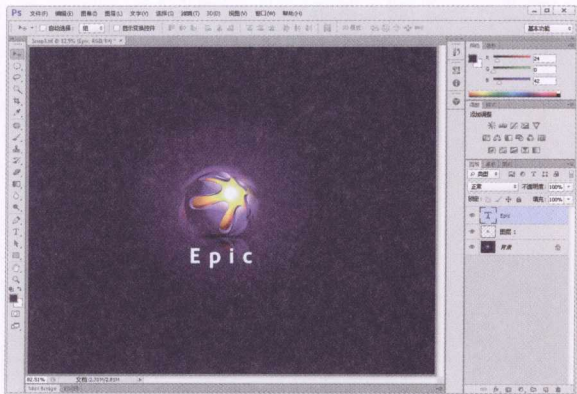


图1-1 在Photoshop中设计的标志

【技巧与提示】

一套完整的VI应用系统，需要包括基本要素和应用要素两个部分。其中，基本要素是指企业标志性的元素内容，主要包括标志、标准字和标准色，以及它们的应用规范。应用要素是指在生产应用中的规范性内容，在这些内容上将应用上对应的基本要素，主要包括事务用品、包装产品、旗帜规划、员工制服、媒体标志风格、广告招牌、室内外指示、环境风格、交通运输、展示风格、专卖店风格等项目大类，各个类别下再根据正确的规格、材质、色彩或用途来制作具体的组成内容，如图1-2所示。



图1-2 VI系统中的其他组成内容

2. 强大全面的图像整合——平面广告设计

广告是一个很大的范畴，简单地讲，它既是一种信息，又是一种信息传播手段。广告有广义和狭义之分。广义的广告，包括以赢利为目的的商品或劳务信息等传播形式，以及不以赢利为目的的、非经营性的社会公益广

告, 社会服务公告, 各类声明、启事等传播手段。在日常生活中所提及的广告, 基本上都指狭义的广告, 也称作商业广告, 是指借助特定的媒体, 向目标消费者传达特定的商品或劳务信息, 以求达到预定目的的传播手段。

所谓的平面广告, 就是指以常见的静态媒体为载体进行信息宣传的广告形式, 例如在报纸、杂志、传单、路牌、灯箱、图书等上面的广告。这些在平面载体上进行的信息传播, 基本上都是通过文字和图像的表现来完成的, 而在这个方面, Photoshop专业强大的图像处理功能和多样的文字编排处理功能, 正好切合了制作平面广告效果的需要, 成为最常用的平面广告设计应用软件。

平面广告的范围也比较广, 按照表现方式和传播载体的不同, 可以划分出多种类型, 常见的包括: 宣传海报、灯箱广告、画册广告、DM单、报纸广告、杂志广告、POP售点广告以及各种以户外路牌、橱窗、墙体、车身等作为广告载体的形式。

在实际的广告设计中, 将Photoshop与各种矢量图形绘制软件相结合, 是进行各种平面广告设计时非常普遍的一种应用方式, 因此也是所有平面广告设计师必须掌握的技能之一。

☆ 报纸广告简称报广, 由于公众对其有普遍的信赖感, 费用相对而言也比其他媒体广告低廉, 所以很多企业的广告主经常把它当作首选的媒体, 相对而言, 它具有时效迅速、灵活性广、受信度高等特点, 如图1-3所示。



图1-3 报纸广告设计作品

☆ 杂志通常印刷精美, 装帧美观, 在内容和形式上都追求艺术性的表现, 以将读者吸引到广告之中去。在杂志上发布广告, 其广告费用相对要高一些, 所以也被称作“平面广告中的贵族”。杂志广告虽然没有报纸广告快速、广泛、经济等优点, 但在整体效果上比报纸有更强的针对性, 而且杂志广告的表现力丰富, 优秀的杂志还具有收藏价值, 可以长时间保存, 其宣传效果也更具有持续的特点, 如图1-4所示。



图1-4 杂志广告设计作品

☆ 海报也称为招贴或宣传画, 是一种接近于纯粹的艺术表现和最能张扬个性的艺术设计形式, 在平面设计中占有较大的比重。现在的海报大多以商业宣传为服务目的, 其次是公益性的宣传海报, 它们都具有可迅速传递信息的特点, 在人们的日常生活中即完成了广告的目的。图1-5即为一些优秀的海报设计作品。



图1-5 海报设计作品

☆ 灯箱由灯箱片构成,从灯箱内部打灯,从而产生发光效果。灯箱广告主要用于户外,在夜晚时效果特别突出。由于其周围可能是纷繁杂乱的场所,所以在设计灯箱时要尽量简洁,才能从背景和相似的媒体中突显出来,如图1-6所示。



图1-6 灯箱设计作品

☆ DM是英文Direct Mail的缩写,意为直邮或直投广告。作为一种快速宣传品,它常用于超市等大型商场之内,用来宣传当前特价及优惠产品等内容,具有制作简单、传播迅速的特点。也有通过信件发送到目标客户群的形式,用来宣传一些产品信息或将要举行的商业活动等。图1-7所示即为一些DM设计作品。



图1-7 DM设计作品

3. 形状与路径的完美表现——商业插画设计

插画是针对于时尚的商业广告采用的一种绘画表现形式。它运用图案表现形象,本着审美与实用相统一的原则,达到视觉上的艺术效果,其设计内容主要有四个组成部分:广告商业插画、卡通吉祥物设计、出版物插图、影视游戏美术设定。设计师应用Photoshop进行插画设计时,配合使用路径、图像合成以及填色工具,能够创造出精彩的设计效果,如图1-8所示。



图1-8 插画设计

4. 线条与填色的立体表现——产品包装设计

包装设计是一门定位的艺术,对于包装设计来说,找对设计的方向,比其他任何要素都重要。其不仅是艺术创造活动,也是市场营销活动。从营销角度进行包装设计,必须对产品有深刻的了解和定位。好的包装设计,不仅能促进销售,同时也是一种视觉上的享受。

在使用Photoshop进行产品包装效果设计时，将主要应用文字的编排、图案的绘制以及图像的处理等功能。利用变换图像功能，可以将完成的包装平面图像轻松制作为立体包装效果，如图1-9所示。



图1-9 包装设计

5. 形状与填色的质感表现——工业造型设计

广义的工业设计包括产品设计、建筑环境设计等，狭义的工业设计专指工业产品的设计，是以产品造型设计为主。现在的工业设计，早已不再局限于产品的外观，而是延伸到人体工效学等各个领域。有时，包装设计也可称为工业设计。

产品造型的设计，以对产品结构和材质的质感表现为重点。使用Photoshop的路径绘制工具、填色工具、图像合成以及相应的滤镜命令，可以轻松地表现出各种材质的质感，展现完美、逼真的设计造型，如图1-10所示。



图1-10 鞋子与汽车的造型设计

6. 色彩调整功能与图像编辑功能的恰好应用——数码照片处理

数码相机已经成为最常用的拍摄工具。当我们因拍摄过程中的一些不利因素而造成所拍摄的照片出现色调问题（如色调过暗、曝光过度、偏色等）时，就可以通过Photoshop中的色彩调整功能，轻松解决这些问题。

对于拍摄的照片，如果需要对其进行一些美化（如更换照片背景、去除多余物、消除人物脸上的皱纹/色斑等）处理时，通过Photoshop中的擦除/复制图像工具、修饰/修复工具就可完成。如果需要为照片制作一些特殊的效果（如制作水彩画、素描和老照片效果等）时，结合Photoshop中的滤镜功能就可轻松进行制作，如图1-11所示。

另外，还可使用Photoshop进行抠取半透明图像，美化、修复老照片，为黑白照片上色等艺术处理。

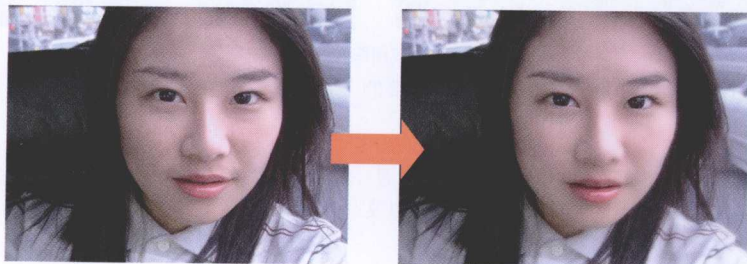


图1-11 使用Photoshop为照片添加的动感效果

7. 其他有价值的设计应用

Photoshop的应用领域非常广泛，几乎所有的平面图像设计，都可以利用其强大完善的图像编辑处理功能来

独立完成或配合其他软件进行工作。以上只是列举了几种常用的类型，它的应用范围远不止这些。

恰当地利用各种编辑功能和输出功能，可以完成如制作展厅效果图、效果图后期处理、软件程序界面设计、网页编排设计等应用。在具体的工作中会有不同的应用形式，在熟练掌握Photoshop CS6的全部实用功能后，它将成为你进行平面设计创作的好帮手，如图1-12和图1-13所示。



图1-12 在Photoshop中进行的效果图后期处理



图1-13 在Photoshop中进行网页设计

1.2 数字化图像基础

在计算机领域中，图像概念包括两种类型，分为位图图像和矢量图像。这两种类型都有各自的优缺点，并且它们的优缺点又互为补充，也就是说，位图图像所具备的优点正是矢量图像的缺点，而矢量图像所具备的优点同样也是位图图像所无法达到的。在进行设计创作时如果能很好地将这两种图像结合使用，会产生更好的效果。

1.2.1 位图图像

位图图像又称点阵图像，是由大量独立的像素拼合而成的，通常由Photoshop、Paint等软件生成的图像都是位图图像。位图图像根据颜色信息所需的数据位数，分为2位、8位、16位和32位等，位数越高，色彩越丰富。

位图不能任意调整其大小，当放大到一定的显示比例后，看到的不再是精彩细腻的画面，而是由一块块方格拼成的图形，如图1-14所示，这就是位图的缺点所在。而位图的优点则是矢量图所无法达到的，它能表现丰富的色彩、真实的画面。对于位图图像而言，分辨率越高，图像质量越好。

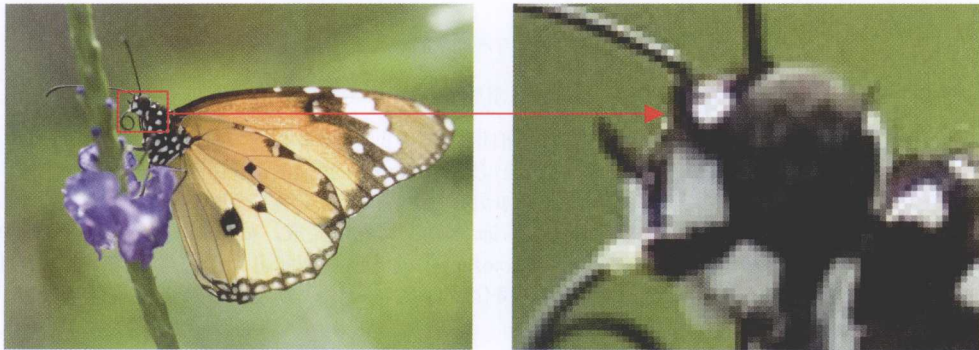


图1-14 放大位图图像前后的效果

下面来详细了解影响位图图像质量的像素与分辨率的关系。

1. 像素

像素是Photoshop中所编辑图像的基本单位。像素是一个个有颜色的小方块，图像就是由这些小方块所组成的。文件包含的像素越多，其所含的信息也越多，所以文件越大，图像品质也就越好。

2. 分辨率

图像分辨率是指单位长度所含有的点(dot)或像素(pixel)的多少。例如分辨率为300dpi的图像，表示该图像每英寸含有300个点。高分辨率的图像比相同输出尺寸的低分辨率图像包含更多的像素，其像素点小且密，更能细致表现出图像的色调变化。图1-15和图1-16所示为不同分辨率的图像对比。