



赠送配套素材、源文件、多媒体视频，以方便读者实战练习使用，
相信本书是你明智的选择。

图像处理 **大师** Photoshop CS6 完全学习手册

张刚峰 编著



作者团队为**入门级用户量身打造**，以全新
讲解模式，平实的教学风格，全面剖析
Photoshop。

8.5GB超大容量，**153个**高清语音教学视
频，**920分钟**超长教学时间，从基础到实战，从
入门到精通。

- **11章**基础知识讲解，**5章**案例教学，以命令讲解
为主线，以商业案例为阶梯，让你轻松跨入设
计高手行列。



清华大学出版社

图像处理大师 ——Photoshop CS6 完全学习手册

张刚峰 编著



清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书以理论知识与实例操作相结合的形式,详细地介绍了 Adobe 公司最新推出的图像处理软件 Photoshop CS6 的使用方法和技巧。全书以命令讲解为主线,在讲命令的同时穿插了大量具有代表性和说明性的典型实例,使读者在掌握理论知识的同时,逐步提高自己动手操作的能力。

全书共分 16 章,前 12 章主要讲解 Photoshop CS6 快速入门、辅助功能及画布调整、颜色设置及图案填充、绘图及图像处理工具、路径工具的使用、选区的创建与编辑、图层与图层样式、文字工具的应用、通道与蒙版操作、色调与色彩校正、神奇的滤镜特效及照片处理工具及实战;最后 4 章通过设计师进阶实例,详细讲解了特效合成、商业抠图、商业包装和商业海报的创意和设计思想,深入剖析了利用 Photoshop CS6 进行各种设计创意的方法和技巧,使读者尽可能多地掌握设计中的关键技术与设计理念。

本书附带的交互式多媒体教学光盘,包含本书所有实例的视频操作,而且收录了大量基础知识的讲解,以及制作过程中用到的素材图片及源文件,使读者可以随时进行调用和播放学习。本书内容丰富、实例经典、结构安排合理,实例与知识点结合严密、结构清晰,使读者可以快速了解软件的使用技巧,同时也能获取一些深层次的设计理论。

本书适合从事平面广告设计、工业设计、CIS 企业形象策划、产品包装造型、印刷制版等工作人员以及电脑美术爱好者阅读,也可作为社会培训学校、大中专院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

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

图像处理大师——Photoshop CS6 完全学习手册/张刚峰编著. —北京:清华大学出版社,2013

ISBN 978-7-302-31345-8

I. ①图… II. ①张… III. ①图像处理软件—技术手册 IV. ①TP391.41-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 012422 号

责任编辑:章忆文 杨作梅

封面设计:刘孝琼

版式设计:北京东方人华科技有限公司

责任校对:周剑云

责任印制:王静怡

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 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

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 刷 者:清华大学印刷厂

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm 印 张:29 字 数:705 千字
(附 DVD2 张)

版 次:2013 年 3 月第 1 版

印 次:2013 年 3 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:62.00 元

产品编号:048281-01

前 言

Adobe Photoshop CS6 简介

Adobe 公司出品的 Photoshop 图形图像处理软件由于具有功能强大、操作灵活以及艺术效果层出不穷等特点,而被广泛应用于各个设计工作领域,包括广告、摄影、网页动画和印刷等,成为平面设计师最得力的助手。最新发布的 Photoshop CS6 中文版增加了一系列新的功能,不仅方便了用户编辑、管理和设计数字图片,而且提供了对最新操作系统 Windows 7 64 位系统的支持。

本书是作者从多年的教学实践中汲取宝贵的经验编写而成的,主要是为准备学习 Photoshop 的初学者、平面广告设计者以及爱好者编写的,针对这些群体的实际需要,本书以讲解命令为主,全面、系统地讲解了图像处理过程中常用的工具、命令的功能以及使用方法。在内容的讲解上按照由浅入深的顺序安排,将每个实例与知识点的应用结合讲解,让读者在学习基础知识的同时,掌握设计创意的技巧。在本书的最后,还设置了 4 章进阶实例,每一个实例都渗透了设计理念、创意思想和 Photoshop CS6 的操作技巧,不仅详细地介绍了实例的制作技巧和不同效果的实现,还为读者展示了众多的诸如输出打印的基本知识、印刷的知识、照片处理、抠图实战、商业包装和商业海报设计等综合创意效果,为读者提供了一个较好的“临摹”蓝本。只要读者能够耐心地按照书中的步骤去完成每一个实例,就会提高 Photoshop CS6 的实战技能,提高艺术审美能力,提高设计水平,同时也能从中获取一些深层次的设计理论。

本书的配套光盘中,不但提供了相关的素材和源文件,而且提供了交互式多媒体语言教学文件,使读者能够在家中感觉到自由学习的乐趣,跟随光盘的多媒体讲解轻松学习本书的精华内容,让初学者也可以从设计新手变成高手。

本书结构

本书共 16 章,分布内容如下。

第 1 章为 Photoshop CS6 快速入门。通过本章的学习,熟悉并掌握 Photoshop 基本工作区的设置及文件的基本操作。

第 2 章为辅助功能及画布调整。通过本章的学习,应熟悉 Photoshop 图像查看的基本操作和相关辅助工具的使用,掌握图像的修改技巧。

第 3 章为颜色设置及图案填充。通过本章的学习,应掌握颜色设置与图案填充的应用技巧,为以后的设计制作打下坚实的基础。

第 4 章为绘图及图像处理工具。通过本章的学习,应掌握绘图和图像处理工具的使用方法,以便在以后的工作中灵活运用。

第 5 章为路径工具的使用。通过本章的学习,掌握路径和形状工具的创建和编辑方法,路径面板的使用、路径的填充与描边、路径和选区之间的转换方法。

第6章为选区的创建与编辑。通过本章的学习，应能够掌握各种选框、套索工具和魔棒工具的使用方法和技巧。

第7章为图层与图层样式。通过本章的学习，应能够掌握图层的基础知识及操作技能，熟悉图层的使用。

第8章为文字工具的使用。通过本章的学习，应该能够掌握如何使用文本功能创建和格式化文本，以及如何结合其他工具来创建文字特效。

第9章为通道与蒙版操作。通过本章的学习，应该能够掌握如何使用通道和蒙版功能保存和应用选区。

第10章为色调与色彩校正。通过本章的学习，应该能够认识颜色的基本原理，掌握色彩模式的转换及图像色调和颜色的调整方法与技巧。

第11章为神奇的滤镜特效。通过本章的学习，应该能够掌握如何使用滤镜为图像添加特殊效果。

第12章为照片处理工具及实战。本章不但详细讲解了照片处理工具的基础知识，还根据每个工具的特点为其安排了一个专业的实例，让读者在学习工具的同时，掌握数码照片的处理技巧。

第13章为设计师进阶实战。通过详细讲解实例的具体制作方法，使读者可以复习前面章节的基础知识。

第14章为商业抠图实战技法。通过本章的学习，可掌握常见图像的抠图方法及技巧。

第15章为商业包装案例实战。通过本章的学习，可掌握各式包装设计的技巧。

第16章为商业海报案例实战。通过本章的学习，可掌握商业海报的设计方法和技巧。

本书由张刚峰编著，同时参与编写的还有崔鹏、翟文龙、张彩霞、崔倩倩、崔东洋、张朋杰、王红启、石改军、石珍珍、张永飞、陈留栓、杨晶、尹金曼、王巧伶、杨广于、夏春灵等，在此感谢所有创作人员对本书付出的艰辛。另外，由于时间仓促，书中错误在所难免，希望广大读者批评指正。如果在学习过程中发现问题，或有更好的建议，欢迎发邮件到 wyh6776@sina.com 与我们联系。

编 者

目 录

第 1 章 Photoshop CS6 快速入门..... 1

1.1 Photoshop 应用范围..... 1

1.1.1 广告创意设计..... 1

1.1.2 数码照片处理..... 2

1.1.3 影像创意合成..... 2

1.1.4 插画设计..... 3

1.1.5 网页设计..... 3

1.1.6 特效艺术字..... 4

1.1.7 室内外效果图后期处理..... 4

1.1.8 绘制和处理游戏人物或

场景贴图..... 5

1.2 图像的类型简介..... 5

1.2.1 位图图像..... 6

1.2.2 矢量图形..... 6

1.3 图像的像素和分辨率..... 7

1.3.1 像素的含义..... 7

1.3.2 分辨率简介..... 7

1.4 Photoshop CS6 操作界面介绍..... 8

1.4.1 菜单栏..... 9

1.4.2 选项栏..... 11

1.4.3 文档窗口..... 11

1.4.4 工具箱..... 14

1.4.5 面板组..... 16

1.4.6 状态栏..... 19

1.5 Photoshop CS6 工作区..... 20

1.5.1 工作区的切换..... 20

1.5.2 定制自己的工作区..... 21

1.5.3 菜单命令的含义..... 22

1.5.4 创建彩色菜单命令..... 23

1.5.5 键盘快捷键的含义..... 24

1.5.6 创建面板菜单命令的快捷键..... 26

1.5.7 创建工具快捷键..... 27

1.6 文件的基本操作..... 28

1.6.1 新建文件..... 28

1.6.2 打开旧文件..... 30

1.6.3 图像的置入方式..... 32

1.6.4 存储文件的方式..... 33

第 2 章 辅助功能及画布调整..... 35

2.1 使用标尺和参考线..... 35

2.1.1 标尺..... 35

2.1.2 参考线..... 36

2.1.3 智能参考线..... 38

2.2 文件的撤销与还原操作..... 39

2.3 历史记录..... 39

2.3.1 【历史记录】面板..... 40

2.3.2 【历史记录】注意事项..... 41

2.3.3 删除一个或多个操作步骤..... 41

2.3.4 设置历史记录选项..... 42

2.3.5 创建快照..... 43

2.3.6 使用与删除快照..... 44

2.3.7 历史记录画笔工具..... 45

2.3.8 历史记录艺术画笔工具..... 46

2.4 查看图像..... 48

2.4.1 切换屏幕显示模式..... 48

2.4.2 使用缩放工具缩放图像..... 49

2.4.3 使用菜单命令缩放图像..... 50

2.4.4 使用旋转视图工具旋转图像..... 52

2.4.5 使用抓手工具查看图像..... 53

2.4.6 使用导航器面板查看图像..... 54

2.5 设置图像及画布大小..... 55

2.5.1 修改图像打印尺寸和分辨率..... 55

2.5.2 修改画布大小..... 57

2.5.3 使用裁剪工具..... 58

2.5.4 图像的旋转..... 60

第3章 颜色设置及图案填充	62	4.2.7 传递	99
3.1 绘图颜色的设置	62	4.2.8 其他效果	100
3.1.1 前景色和背景色	62	4.2.9 自定义画笔预设	101
3.1.2 用工具箱设置前景色和背景色	63	4.3 擦除工具组的使用	102
3.1.3 在【拾色器】对话框中设置颜色	64	4.3.1 使用【橡皮擦工具】	102
3.1.4 在【色板】面板中设置颜色	66	4.3.2 使用【背景橡皮擦工具】	104
3.1.5 在【颜色】面板中设置颜色	68	4.3.3 使用【魔术橡皮擦工具】	105
3.1.6 使用【吸管工具】吸取颜色	69	4.4 图章工具	107
3.1.7 使用【颜色取样器工具】查看颜色信息	70	4.4.1 仿制图章工具	108
3.2 填充工具	71	4.4.2 图案图章工具	109
3.2.1 油漆桶工具	71	4.4.3 图案图章工具的使用	110
3.2.2 渐变工具	73	4.5 模糊、锐化和涂抹工具	112
3.2.3 渐变编辑器	76	4.5.1 模糊工具的使用	112
3.2.4 创建透明渐变	78	4.5.2 锐化工具的使用	113
3.2.5 创建杂色渐变	80	4.5.3 涂抹工具的使用	114
3.3 创建图案填充	81	4.6 减淡、加深和海绵工具	114
3.3.1 整体图案的定义	82	4.6.1 减淡工具的使用	115
3.3.2 局部图案的定义	83	4.6.2 加深工具的使用	116
第4章 绘图及图像处理工具	85	4.6.3 海绵工具的使用	117
4.1 画笔和铅笔工具的使用	85	第5章 路径工具的使用	118
4.1.1 设置笔触大小及形状	86	5.1 钢笔工具	118
4.1.2 设置笔触的预览效果	86	5.1.1 认识选项栏	118
4.1.3 复位、载入、存储和替换笔触	87	5.1.2 认识路径组成	121
4.1.4 设置笔触模式	87	5.1.3 使用钢笔工具绘制路径	121
4.1.5 设置笔触不透明度	88	5.1.4 认识【自由钢笔工具】选项栏	123
4.1.6 设置笔触的流量	88	5.1.5 使用自由钢笔工具抠像	124
4.1.7 设置喷枪效果	88	5.2 路径的选择操作	125
4.2 【画笔】面板	89	5.2.1 选择和移动路径	125
4.2.1 画笔笔尖形状	89	5.2.2 选择和移动锚点	126
4.2.2 形状动态	91	5.2.3 复制路径	127
4.2.3 散布	93	5.2.4 变换路径	128
4.2.4 纹理	94	5.3 编辑路径工具	128
4.2.5 双重画笔	96	5.3.1 添加锚点	128
4.2.6 颜色动态	97	5.3.2 删除锚点	129
		5.3.3 转换点	129
		5.4 使用【路径】面板	131
		5.4.1 新建路径	131
		5.4.2 查看路径	132

5.4.3 重命名路径	132	6.6.3 精确变换选区	166
5.4.4 删除路径	133	6.6.4 修边技术	168
5.4.5 面板选项设置	134	6.7 复制与粘贴选区	168
5.5 路径的填充与描边	134	6.7.1 复制选区	169
5.5.1 填充路径	134	6.7.2 粘贴选区	169
5.5.2 描边路径	136	6.8 填充与描边选区	170
5.6 路径和选区的转换	137	6.8.1 填充选区	170
5.6.1 从路径建立选区	137	6.8.2 描边选区	172
5.6.2 从选区建立路径	139	6.9 存储与载入选区	173
第 6 章 选区的创建与编辑	141	6.9.1 存储选区	173
6.1 选框工具组的应用	141	6.9.2 载入选区	174
6.1.1 矩形选框工具	142	第 7 章 图层与图层样式	176
6.1.2 椭圆选框工具	142	7.1 认识图层	176
6.1.3 单行、单列选框工具	143	7.2 图层面板	177
6.1.4 选框工具选项栏	143	7.2.1 图层类型简介	178
6.2 套索工具组的应用	145	7.2.2 图层的属性	180
6.2.1 套索工具	145	7.2.3 图层混合模式	182
6.2.2 使用套索工具更改图像色彩	146	7.3 图层的基本操作	189
6.2.3 多边形套索工具	147	7.3.1 移动图层	189
6.2.4 磁性套索工具	148	7.3.2 复制图层	190
6.3 其他选择方法	149	7.3.3 删除图层	192
6.3.1 魔棒工具	149	7.3.4 排列图层顺序	193
6.3.2 魔棒工具的应用	150	7.3.5 修改图层属性	193
6.3.3 快速选择工具	151	7.3.6 链接图层	194
6.3.4 色彩范围命令	152	7.4 对齐与分布图层	195
6.4 选区的羽化技巧	156	7.4.1 对齐图层	195
6.4.1 利用选项栏进行羽化	156	7.4.2 分布图层	196
6.4.2 利用菜单命令进行羽化	157	7.5 栅格化与合并图层	197
6.5 选区的修改技巧	158	7.5.1 栅格化图层	197
6.5.1 选区的边界	158	7.5.2 合并图层	198
6.5.2 选区的平滑	158	7.6 图层样式	199
6.5.3 选区的扩展	158	7.6.1 【混合选项】设置	199
6.5.4 选区的收缩	159	7.6.2 投影和内阴影	200
6.5.5 扩大选取和选取近似	159	7.6.3 外发光和内发光	204
6.5.6 调整选区边缘	160	7.6.4 斜面和浮雕	207
6.6 选区的编辑	161	7.6.5 光泽	210
6.6.1 移动选区	162	7.6.6 颜色叠加	211
6.6.2 变换选区	162	7.6.7 渐变叠加	211

7.6.8	图案叠加	212	9.6.1	创建通道蒙版	247
7.6.9	描边	213	9.6.2	通道蒙版选区的载入	247
7.7	编辑图层样式	214	9.7	蒙版图层	248
7.7.1	修改图层样式	214	9.7.1	创建蒙版图层	248
7.7.2	复制图层样式	215	9.7.2	管理蒙版图层	250
7.7.3	缩放图层样式	216			
7.7.4	隐藏、显示图层样式	217	第 10 章	色调与色彩校正	254
7.7.5	删除图层样式	217	10.1	颜色的基本概念与原理	254
7.7.6	将图层样式创建为图层	218	10.1.1	色彩原理	254
第 8 章	文字工具的使用	220	10.1.2	色调、色相、饱和度和 对比度的概念	255
8.1	文字工具的基本操作	220	10.1.3	色彩模式的阐述	255
8.1.1	创建及编辑文字	221	10.2	校正图像色调技术	260
8.1.2	创建及编辑段落文字	223	10.2.1	颜色校正基础	260
8.2	字符和段落面板	224	10.2.2	图像的明暗调整—— 色阶命令	263
8.2.1	【字符】面板	224	10.2.3	自动色调命令	265
8.2.2	【段落】面板	229	10.2.4	自动对比度命令	265
8.3	文字的处理技巧	231	10.2.5	自动颜色命令	266
8.3.1	转换与变换文字	231	10.2.6	深度明暗操作—— 曲线命令	266
8.3.2	转换为形状	232	10.2.7	快速着色图像—— 变化命令	268
8.3.3	栅格化文字层	232	10.2.8	图像亮度调整—— 亮度/对比度命令	269
第 9 章	通道与蒙版操作	234	10.2.9	调整图像的阴影与高光细节 ——阴影/高光	269
9.1	通道的基础知识	234	10.3	校正图像颜色技术	270
9.1.1	颜色通道	234	10.3.1	图像黑白点的设置	270
9.1.2	Alpha 通道	236	10.3.2	图像偏色的调整	271
9.1.3	专色通道	236	10.3.3	色彩平衡的调整	271
9.2	认识【通道】面板	237	10.3.4	色相/饱和度的调整	272
9.3	通道的基本操作	239	10.3.5	替换颜色的调整	273
9.3.1	创建 Alpha 通道	239	10.3.6	匹配颜色的调整	274
9.3.2	复制通道	240	10.3.7	可选颜色的调整	275
9.3.3	删除通道	241	10.3.8	通道混合器的调整	275
9.4	分离与合并通道	242	10.4	图像特殊的颜色效果	276
9.4.1	分离通道	242	10.4.1	多彩着色图像—— 渐变映射命令	276
9.4.2	合并通道	243			
9.5	快速蒙版	244			
9.5.1	创建快速蒙版	244			
9.5.2	编辑快速蒙版	245			
9.6	通道蒙版	246			

10.4.2 反转图像色彩—— 反相命令	277	11.4.1 成角的线条	301
10.4.3 图像的快速校正—— 色调均化命令	277	11.4.2 墨水轮廓	302
10.4.4 黑白图像效果—— 阈值命令	278	11.4.3 喷溅	302
10.4.5 手绘效果的制作—— 色调分离命令	278	11.4.4 喷色描边	303
10.4.6 照片级处理技巧—— 照片滤镜	279	11.4.5 强化的边缘	303
10.4.7 快速灰度图像处理—— 去色命令	280	11.4.6 深色线条	304
10.4.8 单色图像处理—— 黑白命令	280	11.4.7 烟灰墨	304
10.4.9 快速图像曝光处理—— 曝光度命令	281	11.4.8 阴影线	305
第 11 章 神奇的滤镜特效	282	11.5 模糊滤镜组	305
11.1 滤镜的整体把握	282	11.5.1 场景模糊	306
11.1.1 滤镜的使用规则	282	11.5.2 光圈模糊	306
11.1.2 滤镜应用注意事项	283	11.5.3 倾斜偏移	307
11.2 特殊滤镜的使用	284	11.5.4 表面模糊	307
11.2.1 滤镜库	284	11.5.5 动感模糊	308
11.2.2 自适应广角	286	11.5.6 方框模糊	308
11.2.3 镜头校正	286	11.5.7 高斯模糊	309
11.2.4 液化	287	11.5.8 模糊和进一步模糊	309
11.2.5 油画	292	11.5.9 径向模糊	309
11.2.6 消失点	293	11.5.10 镜头模糊	310
11.3 风格化滤镜组	296	11.5.11 平均	311
11.3.1 查找边缘	296	11.5.12 特殊模糊	312
11.3.2 等高线	296	11.5.13 形状模糊	312
11.3.3 风	297	11.6 扭曲滤镜组	313
11.3.4 浮雕效果	297	11.6.1 波浪	313
11.3.5 扩散	298	11.6.2 波纹	314
11.3.6 拼贴	299	11.6.3 极坐标	314
11.3.7 曝光过度	299	11.6.4 挤压	315
11.3.8 凸出	300	11.6.5 切变	315
11.3.9 照亮边缘	300	11.6.6 球面化	316
11.4 画笔描边滤镜组	301	11.6.7 水波	316
		11.6.8 旋转扭曲	317
		11.6.9 置换	318
		11.6.10 玻璃	319
		11.6.11 海洋波纹	319
		11.6.12 扩散亮光	320
		11.7 锐化滤镜组	320
		11.7.1 USM 锐化	320
		11.7.2 锐化和进一步锐化	321

11.7.3 锐化边缘	321	11.12.3 镜头光晕	342
11.7.4 智能锐化	322	11.12.4 纤维	343
11.8 视频滤镜组	324	11.12.5 云彩	343
11.8.1 NTSC 颜色	324	11.13 艺术效果滤镜组	344
11.8.2 逐行	324	11.13.1 壁画	344
11.9 素描滤镜组	324	11.13.2 彩色铅笔	345
11.9.1 半调图案	325	11.13.3 粗糙蜡笔	345
11.9.2 便条纸	325	11.13.4 底纹效果	346
11.9.3 粉笔和炭笔	326	11.13.5 干画笔	347
11.9.4 铬黄渐变	327	11.13.6 海报边缘	347
11.9.5 绘图笔	327	11.13.7 海绵	348
11.9.6 基底凸现	328	11.13.8 绘画涂抹	348
11.9.7 石膏效果	328	11.13.9 胶片颗粒	349
11.9.8 水彩画纸	329	11.13.10 木刻	349
11.9.9 撕边	329	11.13.11 霓虹灯光	350
11.9.10 炭笔	330	11.13.12 水彩	350
11.9.11 炭精笔	330	11.13.13 塑料包装	351
11.9.12 图章	331	11.13.14 调色刀	352
11.9.13 网状	332	11.13.15 涂抹棒	352
11.9.14 影印	332	11.14 杂色滤镜组	353
11.10 纹理滤镜组	333	11.14.1 减少杂色	353
11.10.1 龟裂缝	333	11.14.2 蒙尘与划痕	354
11.10.2 颗粒	333	11.14.3 去斑	354
11.10.3 马赛克拼贴	334	11.14.4 添加杂色	355
11.10.4 拼缀图	334	11.14.5 中间值	355
11.10.5 染色玻璃	335	11.15 其他滤镜组	356
11.10.6 纹理化	336	11.15.1 高反差保留	356
11.11 像素化滤镜组	336	11.15.2 位移	356
11.11.1 彩块化	336	11.15.3 自定	357
11.11.2 彩色半调	337	11.15.4 最大值	357
11.11.3 点状化	337	11.15.5 最小值	358
11.11.4 晶格化	338	11.16 Digimarc(作品保护)滤镜组	358
11.11.5 马赛克	338	11.16.1 嵌入水印	359
11.11.6 碎片	339	11.16.2 读取水印	359
11.11.7 铜板雕刻	339	第 12 章 照片处理工具及实战	360
11.12 渲染滤镜组	340	12.1 污点修复画笔工具	360
11.12.1 分层云彩	340	12.2 利用【污点修复画笔工具】去除	
11.12.2 光照效果	340	面部黑痣	361

12.3 修复画笔工具	362	对包装盒抠图	395
12.4 利用【修复画笔工具】去除文身	363	14.4 使用【背景橡皮擦工具】 去除黑色背景	396
12.5 修补工具	364	14.5 使用【磁性套索工具】 对枕头抠图	397
12.6 利用源功能去除手臂伤痕	365	14.6 使用【魔棒工具】对包包抠图	399
12.7 利用目标功能复制花瓶	366	14.7 使用【快速选择工具】 对荷花抠图	401
12.8 利用内容感知移动工具移动图像	368	14.8 使用【色彩范围】命令对花抠图	403
12.9 红眼工具	370	14.9 使用【自由钢笔工具】 对瓷瓶抠图	404
12.10 利用【红眼工具】去除红眼效果	370		
第 13 章 设计师进阶实战	372	第 15 章 商业包装案例实战	407
13.1 输出打印基本知识	372	15.1 鲜奶派饮料包装设计	407
13.1.1 网点	372	15.1.1 鲜奶派饮料包装展开面	408
13.1.2 图像的印刷样张	373	15.1.2 鲜奶派饮料包装立体效果	414
13.2 输出设备	373	15.2 果冻包装设计	418
13.2.1 喷墨打印机	374	15.2.1 果冻包装展开面设计	419
13.2.2 彩色激光打印机	374	15.2.2 果冻包装立体效果	425
13.2.3 照排机	374	15.3 陈醋包装设计	429
13.3 印刷输出知识	374	15.3.1 陈醋包装展开面设计	430
13.4 印刷的分类	376	15.3.2 陈醋包装立体效果	437
13.5 个性字特效	377		
13.6 绘制青花瓷盘	380	第 16 章 商业海报案例实战	441
13.6.1 绘制瓷盘主体	381	16.1 瓷器宣传海报设计	441
13.6.2 绘制青花瓷纹	383	16.1.1 制作海报背景	442
13.7 绘制菜筐	385	16.1.2 添加图片和文字	443
13.7.1 绘制菜筐底部	386	16.2 手机宣传海报设计	445
13.7.2 绘制菜筐塑料孔	387	16.2.1 制作条纹背景	446
13.7.3 添加大白菜	390	16.2.2 处理翅膀效果	446
第 14 章 商业抠图实战技法	392	16.3 房产海报设计	447
14.1 使用【矩形选框工具】 对画框抠图	392	16.3.1 制作海报背景	448
14.2 使用【椭圆选框工具】 对钟表抠图	393	16.3.2 添加图片和文字	450
14.3 使用【多边形套索工具】			

第 1 章 Photoshop CS6 快速入门

内容摘要

本章首先介绍 Photoshop CS6 操作界面，比如菜单栏、选项栏、工具箱和文档窗口的操作，详细讲解了选项卡式文档窗口的各种操作技能，浮动面板的组合、拆分等操作方法；接着讲解了工作区的定制、菜单命令和工具快捷键的自定义方法；最后讲解了文件的基本操作，包括新建、打开、存储等常用操作。通过本章的学习，能够熟悉 Photoshop 基本工作区的设置及文件的基本操作技能。

教学目标

- ✧ 了解常见图像的格式
- ✧ 学习工作区的定制方法
- ✧ 掌握菜单命令和工具快捷键的自定义方法
- ✧ 掌握文件的新建和打开方法
- ✧ 掌握文件的置入与存储技巧

1.1 Photoshop 应用范围

Adobe 公司出品的 Photoshop CS6 图形图像软件由于具有功能强大，操作灵活以及艺术效果层出不穷的特点，而被广泛应用于各个设计领域，包括广告、摄影、网页动画和印刷等，成为平面设计师最得力的助手。

1.1.1 广告创意设计

广告创意设计是 Photoshop 应用最为广泛的领域之一，无论是大街上看到的招贴、海报、POP，还是拿在手上的书籍、报纸、杂志等，基本上都经过 Photoshop 软件的处理。如图 1.1 所示为广告创意设计效果。



图 1.1 广告创意设计效果

1.1.2 数码照片处理

Photoshop 具有强大的图像修饰功能，利用这些功能，可以快速修复一张破损的老照片，也可以修复人脸上的斑点等缺陷，还可以完成照片的校色、修正、美化肌肤等。如图 1.2 所示为数码照片处理效果。

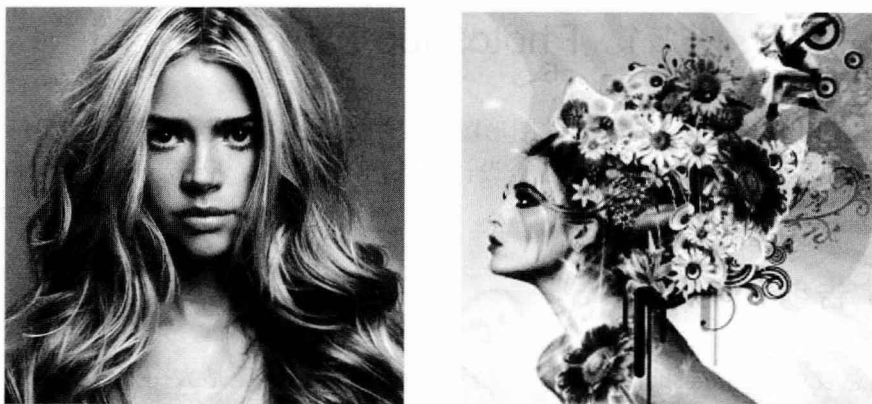


图 1.2 数码照片处理效果

1.1.3 影像创意合成

Photoshop 软件还可以将多个影像进行创意合成，将原本风马牛不相及的对象组合在一起，也可以使用“狸猫换太子”的手段使图像发生面目全非的巨大变化。如图 1.3 所示为平面设计在影像创意合成中的应用。

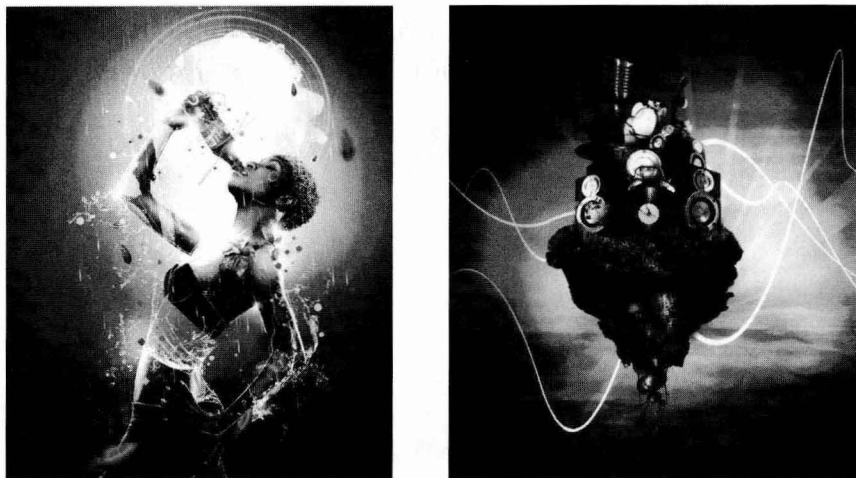


图 1.3 影像创意合成设计

1.1.4 插画设计

插画，西文统称为 illustration，源自于拉丁文 illustraio，意指照亮之意，插画在中国被人们俗称为插图。今天通行于国外市场的商业插画包括出版物插图、卡通吉祥物、影视与游戏美术设计和广告插画 4 种形式。实际在中国，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 T 恤、日记本、贺年片。如图 1.4 所示为插画设计效果。

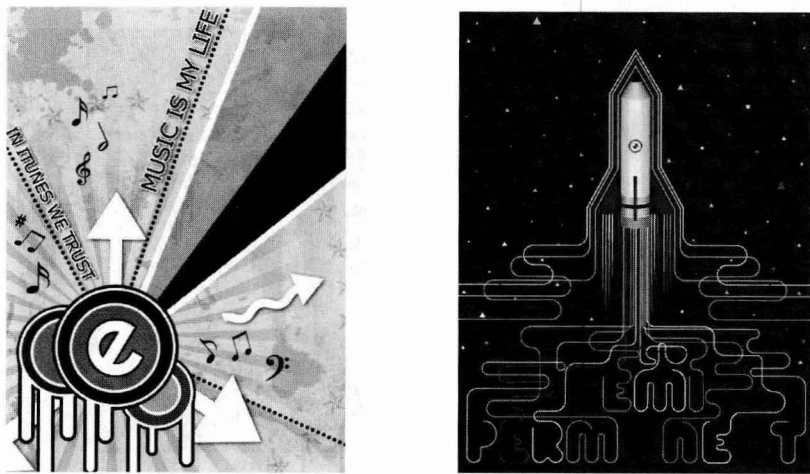


图 1.4 插画设计效果

1.1.5 网页设计

网站是企业向用户和网民提供信息的一种方式，是企业开展电子商务的基础设施和信息平

台，离开网站去谈电子商务是不可能的。使用平面设计软件不但可以处理网页所需的图片，还可以制作整个网页版面，并可以为网页制作动画效果。如图 1.5 所示为网页设计效果。

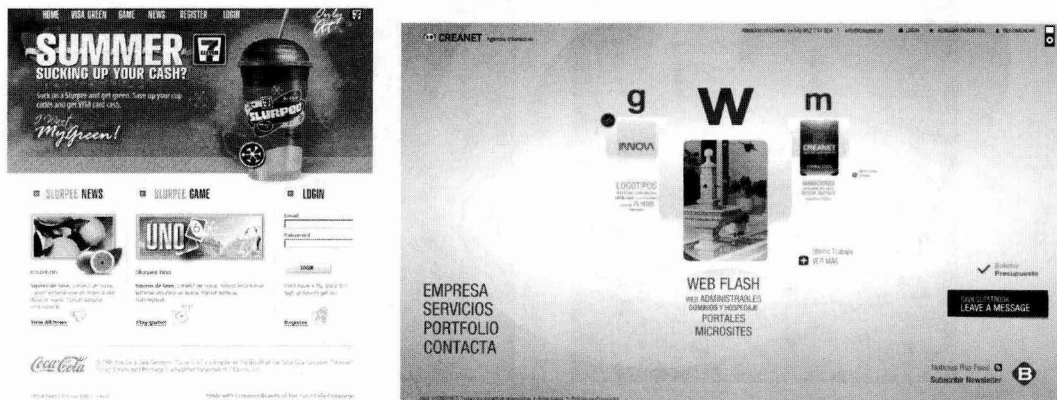


图 1.5 网页设计效果

1.1.6 特效艺术字

艺术字广泛应用于宣传、广告、商标、标语、黑板报、企业名称、会场布置、展览会以及商品包装和装潢、各类广告、报纸杂志和书籍的装帧上等，越来越被大众喜欢。艺术字是经过专业的字体设计师艺术加工的汉字变形字体，字体特点符合文字含义，具有美观有趣、易认易识、醒目张扬等特性，是一种有图案意味或装饰意味的字体变形。利用 Photoshop 软件可以制作出许多美妙奇异的特效艺术字来。如图 1.6 所示为特效艺术字效果。



图 1.6 特效艺术字效果

1.1.7 室内外效果图后期处理

现在的装修效果图已经不是原来那种只把房子建起、东西摆放就可以的了，随着三维技术

软件的成熟,从业人员的水平越来越高,现在的装修效果图基本可以与装修实景图媲美。效果图通常可以理解为对设计者的设计意图和构思进行形象化再现的形式。现在经常见到的是手绘效果图和电脑效果图。在制作建筑效果图时,许多的三维场景都是利用三维软件制作的,但其中的人物及配景,还有场景的颜色通常是通过 Photoshop 软件后期添加的,这样不但节省了大量的渲染输出时间,也可以使画面更加美化、真实。如图 1.7 所示为室内外效果图后期处理效果。

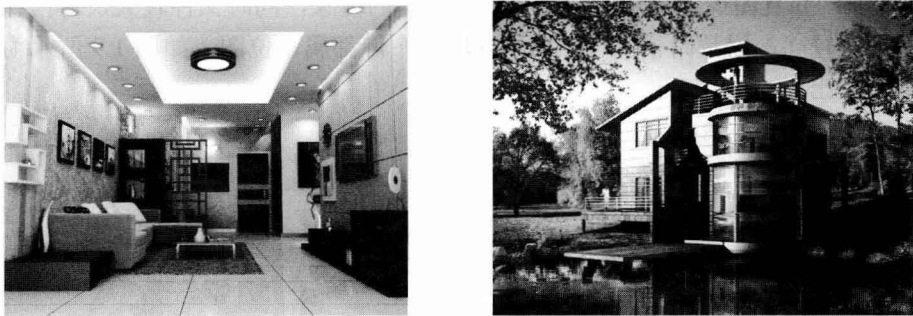


图 1.7 室内外效果图后期处理效果

1.1.8 绘制和处理游戏人物或场景贴图

现在几乎所有的三维软件贴图都离不开 Photoshop。像 3ds Max、Maya 等三维软件的人物或场景模型的贴图,通常都是使用 Photoshop 进行绘制或处理后应用在三维软件中的,比如人物的面部、皮肤贴图,游戏场景的贴图和各种有质感的材质效果都是使用 Photoshop 软件绘制或处理的。如图 1.8 所示为游戏人物和场景贴图效果。

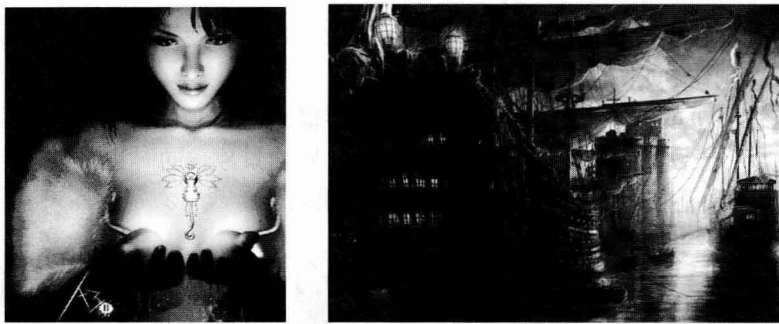


图 1.8 游戏人物或场景贴图效果

1.2 图像的类型简介

平面设计软件制作的图像类型大致分为位图与矢量图两种。Photoshop CS6 虽然可以置入多种文件类型,但不能处理矢量图。不过 Photoshop CS6 在处理位图方面的能力是其他软件不