

★ 全国“十二五”规划精品教材

PHOTOSHOP

平面设计与制作

PHOTOSHOP PINGMIAN SHEJI YU ZHIZUO

主编/秦宴明 何 超

河北美术出版社

★ 全国“十二五”规划精品教材

PHOTOSHOP 平面设计与制作

PHOTOSHOP PINGMIAN SHEJI YU ZHIZUO

主 编 秦宴明 何 超

河北美术出版社

策 划: 曹宝泉 田 忠
责 任 编 辑: 甄玉丽 王 丰
封 面 设 计: 唐韵设计
装帧设计与制作: 唐韵设计
副 主 编: 王 卓 许 伟 付治国 杨明慧 赵成波 荣树云 陈晓明

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop平面设计与制作 / 秦宴明, 何超主编. ——
石家庄: 河北美术出版社, 2012. 6
ISBN 978-7-5310-4642-4

I. ①P… II. ①秦… ②何… III. ①平面设计—图象
处理软件 IV. ①TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第118569号

Photoshop平面设计与制作 秦宴明 何超 主编

出版发行: 河北美术出版社
地 址: 河北省石家庄市和平西路新文里8号
发行电话: 0311-87060677 85915060 85915099 85915045(传真)
网 址: <http://www.hebms.com>
邮政编码: 050071
印 刷: 北京天宇万达印刷有限公司
开 本: 889毫米×1194毫米 1 / 16
印 张: 6. 75
印 数: 1~5000
版 次: 2012年6月第1版
印 次: 2012年6月第1次印刷

定 价: 42. 00元

前言

PREFACE

我国的平面设计行业目前已全面进入计算机技术手段时代，Adobe 公司生产的 Photoshop 软件是平面设计行业必不可少的计算机辅助设计软件，对其技术的掌握已成为高校平面设计类专业必修课程之一。

在各高校中，Photoshop 通常作为一门独立的课程，在课堂教学的过程中，侧重技术的掌握，注重其功能性，而忽略了其实用性方面的练习。在我国目前的图书市场上，将 Photoshop 软件与平面设计实例相结合的教材数量较少，跟不上行业的发展步伐。

本书从平面设计专业入门的角度出发，针对平面设计涉及的一些常见领域，如版式设计、书籍装帧、图片处理、绘图、海报设计等（包装设计领域因更多地涉及矢量作图软件，故未囊括在本书中），进行了 Photoshop 软件操作实例练习。在练习的过程中，配合视频教学光盘，不但讲解软件的操作流程，还结合平面设计基本原理，讲解设计思路。这些操作实例，都是笔者在多年的教学中自行总结提炼的结果，具有原创性、针对性，是平面设计初学者的一把钥匙。

可以这样说，本书的目的是教会读者一套完整的、却又是最基本的平面设计操作技术。学习完本书的教程后，读者即具备了使用 Photoshop 来进行平面设计的基础。有了学习本书的基础，想要再深入到更高的层次，是很容易的。

考虑到本书有限的篇幅，很多设计思路与扩展知识并未整理成文字，而是穿插在视频教学过程中，因此，建议读者以视频教学光盘为主，来进行各实例的学习。

在本书出版时，Photoshop 已发布了 CS5 版本，而考虑到目前各高校使用得最多的是 CS3 版本，而且 CS3 版本与 CS5 版本差别不大，故本书以 CS3 版本来进行操作讲解。如果读者使用的是 CS3 以上的版本，并不影响对本书实例的学习。



PREFACE

本书在编写的过程中，由于时间有限，工作量大，小错在所难免。如果读者发现有错误的地方，欢迎批评指正。

编者

2012年2月28日

**001 第一章 photoshop基础理论知识/001****006 第二章 实际案例/006**

- 一. 传说中的人像“p图”/007
- 二. 科技感的图片制作方法/014
- 三. 神秘的地图（古旧感的图片制作方法）/020
- 四. MP3播放器的绘制/026
- 五. 文字的处理/032
- 六. 名片制作/056
- 七. 云彩心（画笔的运用）/063
- 八. 人像抠图/068
- 九. 婚纱抠图/074
- 十. 书籍封面的设计/078
- 十一. 宣传栏设计/086
- 十二. 制作QQ表情/092

第一章

Photoshop基础理论知识

PHOTOSHOP JICHU LILUN ZHISHI

CHAPTER 1

1. 我们用Photoshop来做什么？

Photoshop 是当前使用人数最多的设计软件之一，由 **Adobe** 公司开发和升级，目前最新的版本是 **Photoshop CS 5** 版本。**Photoshop** 主要用于二维图像的设计制作，几乎所有与计算机图像相关的设计项目中，**Photoshop** 都是必备的设计制作软件。以下列举一些例子：

平面设计类专业：设计人员用 **Photoshop** 进行海报设计、包装设计、型录设计等。

环境艺术设计类专业：设计人员用 **Photoshop** 来绘制计算机三维效果图在制作过程中所需的贴图；用 **Photoshop** 来进行计算机三维效果图的后期调整修改；用 **Photoshop** 直接进行效果图的绘制。

动漫类专业：设计人员用 **Photoshop** 来绘制动漫作品，制作二维动画所需要的素材。

影像类专业：设计人员用 Photoshop 来调整照片，或对图像进行抠像、合成。

我们可以看到，Photoshop 的应用领域

几乎包括了艺术设计类所有的专业，因此，**Photoshop** 是艺术设计师必须掌握的一门软件。

2. Photoshop界面介绍

从各版本来看，Photoshop 的界面布局总体上一直没有太大的改变。但笔者建议学习者使用 Photoshop CS2 以上版本来进行学习，因为 Photoshop CS2 以上版本和之前的版本相比，在对图层的操作方式上有着比较明显的区别。本书以 Photoshop CS3 版本为例，来开展各种平面设计的练习。

Photoshop 在安装完成后,从默认的界面上来看,上方分布着菜单栏、选项栏,左边是工具栏,右边是一些浮动窗口,中间是主要的作图区。工具栏和浮动窗口都可以根据自己的使用习惯来自定义位置,我们可以根据自己的工作性质,通过“窗口”菜单来决定打开哪些浮动窗口或是关闭一些暂时用不上的浮动窗口。(如图 1-1 所示)

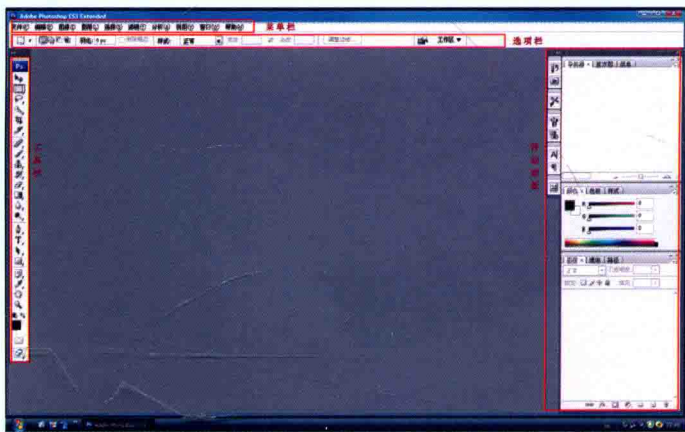


图 1-1

3. 新建文件

单击“文件”菜单，选择“新建”选项，弹出新建文件的窗口。在这个窗口中，可以定义新建图像文件的尺寸和颜色模式等参数，其中文件的尺寸设定是我们一开始就要注意的问题。这个问题值得我们用较长的篇幅来探讨一下。

首先，要清楚我们要做的是什

么，比如说是做网页设计、影像设计还是海报设计，等等。我们所制作出的图像，最终通常有两种用途：一种用于显示设备的显示，比如说网页设计，最终在计算机屏幕上显示；另一种用途是用于印刷、打印等。这两种用途决定了我们在新建文件的时候该如何去定义文件的尺寸。

(1) 像素

像素是一张位图最基本的单元。计算机图像一般包括位图和矢量图两种。其中，位图是由一个个的像素点构成，每个像素点是一个单色的点，通过密集排列后，形成我们看到的位图，如数码相机片、电视画面等。把位图放大了以后，可以看到其由一个个矩形的像素构成，所以，位图不能无限地放大。而矢量图是通过记录其顶点数量、坐标位置、顶点形态和色彩填充等数值来进行图像的保存和显示的，所以，其最大的优势就是：图像可以任意地缩放，其清晰度不会受到影响。但其缺点也很明显，就是很难绘制较为复杂的图形及色彩。

(2) 依据显示设备来定义图像的尺寸

目前用于显示的终端设备多种多样，尺寸各不相同，但其显示原理是类似的，都是由多个发光点以矩阵排列的方式来显示图像，每个发光的小单元被称作一个“像素”。比如说，普通 15 英寸液晶显示器的发光单元横向排列了 1024 个，

纵向排列了 768 个，所以这台显示器的分辨率就是 1024 像素 × 768 像素，总共约 80 万像素。那么我们在 Photoshop 当中制作一张该显示器的桌面背景，新建文件的时候，就应该以“像素”为单位，分别设定宽度和高度为 1024 和 768。这样制作出来的图像就正好跟这台 15 寸显示器的分辨率一致，可以达到最佳的显示状态。

(3) 依据印刷的尺寸来定义图像的尺寸

图像的另一种用途是将其印在平面介质上，如书籍、海报等，我们在新建文件时定义的图像尺寸直接决定了其将来可印刷的尺寸，所以是极其重要的。当图像属于这类用途时，我们要把新建文件窗口中的宽度和高度设定为准备印刷输出的尺寸。比如说，制作一张 A3 纸大小的图像，那么就在新建文件窗口中设定文件的宽度和高度分别为 210 毫米和 297 毫米。这个时候，分辨率应根据最终的印刷要求来设定。通常印刷稿件的要求是 300DPI 以上，打印机中等精度输出的要求是 72DPI 以上，分辨率越高，图像的精度越高，

可输出的应用范围越广。既然如此，我们在新建文件时，是否都设定为高分辨率呢？理论上这是可行的，但在实际操作中我们不得不面对这样一个严重的问题——你的计算机能够承受多大的图像处理数据量计算？我们在新建文件窗口的右下方可以看到文件的大小，以目前普通的个人计算机的处理能力来看，如果计算机的硬件配置较好的话，可以流畅地制作 800MB 以内的图像，当图像的大小超过 1GB 后，计算机在处理该图像的过程中会常常停止响应，导致工作无法完成。所以，有时候我们为了能够顺利地完成任务，不得不降低图像的分辨率，牺牲掉图像的精度。

(4) 图像大小

在新建文件时，我们设定好的参数，还可以通过“图像”菜单中的“图像大小”命令来进行修改。但在修改时，我们一般只修改图像的打印尺寸，很少去修改图像的分辨率，这是因为，想要在图像制作好了以后，再提高其像素值，加大其分辨率，这种做法是不可取的。以下举例说明：

我们单击“文件”菜单，选择“新建文件”命令，弹出“新建文件”窗口，新建一张宽度和高度都是 2 像素的图片。这张图片由 4 个像素构成，现在分别给这 4 个像素用“铅笔”工具画上红色、黄色、白色、蓝色。然后，使用“图像”菜单中的“图像大小”命令，把“约束比例”的选项取消，把高度改为 1 像素，这样就把 4 个像素点上下分别相加起来，红色加白色得到粉红色，黄色加蓝色得到绿色。现在我们再次使用“图像”菜单中的“图像大小”命令，把高度还原成 2 像素，完成后，我们发现，高度已经变回了 2 像素，

但色彩却并没有还原为原来的红色、黄色、白色、蓝色，而是粉红、绿、粉红、绿。这个实验告诉我们，分辨率可以降低，降低时，其实就是多个像素合并为一个，这些像素的色彩会融合在这一个像素之中；分辨率也可以提高，提高时，其实就是一个像素分解为多个像素，但遗憾的是，这些分解后像素的色彩会保持原像素的色彩，不会分解为多种色彩。这就意味着，提高分辨率，只是把一个大的像素分解为多个小像素，图像的清晰度并没有提高，所以，在后期再来提高图像的分辨率，是毫无意义的。

(5) 颜色模式

在 Photoshop 中，颜色模式有“位图”“灰度”“双色调”“索引颜色”“RGB 颜色”“CMYK 颜色”“Lab”“多通道”这几种，其中，我们最常用的是“RGB 颜色”和“CMYK 颜色”这两种，下面就这两种颜色模式来详细解说一下。

“RGB 颜色”是指由光的三原色——红、绿、蓝来调配出我们在屏幕上所看到的颜色，指的是光色的混合。传统的 CRT 显示器或是电视机，是用电子枪轰击屏幕，形成红、绿、蓝三色的光，调和出我们眼睛所看到的色彩。现在普通使用的液晶显示器，在使用放大镜来观察的时候，我们可以看到其每一个像素单元，其实是由三个更小的红、绿、蓝单元构成，这三个小单元分别发出不同亮度的红光、绿光、蓝光，来调和出我们看到的色彩。

“CMYK 颜色”是指蓝、红、黄、黑四种颜料色的混合，类似于我们用颜料调和后在纸上画出颜色。颜料色的三原色是蓝、红、黄，理论上，

可以用这三种颜色调和出我们生活中的所有色彩，但在实际调和过程中，颜料色的饱和度（鲜艳度）会下降，参与调和的颜色越多，饱和度下降得越厉害，这就是为什么理论上蓝、红、黄三色可以混合出黑色，但在实际应用时，我们却要另外增加黑色的原因。因为蓝、红、黄三色实际上混合出的是一个饱和度降低了的黑色，即灰黑

色。这就意味着，颜料色的混合，调和出的色彩，由于其饱和度的下降，其能调和出的颜色，比我们在生活中所看到的颜色要少得多，因为我们在生活中看到的是光色。

在用 Photoshop 制作图像的时候，我们通常使用“RGB 颜色”模式，因为在这个模式下，Photoshop 中的大部分功能都能正常使用，如果图像的最终用途是用于打印或者印刷的话，可以最后转为“CMYK 颜色”模式来检查颜色是否正常。在作图的过程中，我们也可以注意一个小细节：拾色器窗口中的警告标志，这个小标志可以告诉我们颜色是否超出了“CMYK 颜色”的色彩范围。

新建一个文件，是我们学习 Photoshop 的开始，在一开始我们就遇到这些头痛的问题，希望大家不要因此而对 Photoshop 丧失学习热情，因为 Photoshop 能让人头痛的问题其实并不太多。可是以上说的问题实在是太重要了，所以，希望初学者们能耐心地阅读和学习。

以下，我们将摆脱恼人的理论知识，通过一个个实际的应用范例，学习使用 Photoshop 来进行平面设计的技能。

第二章

实际案例

SHIJI ANLI

CHAPTER2

一 传说中的人像“P图”

P图，是现在网络上对“用 Photoshop 来修改图像”一词的简称，怎样用 Photoshop 来打造一张完美的人像照片，将是本案例所探讨的问题。关于“完美”一词，不同的人有不同的诠释，所以我们这里以商业人像照片的后期调整为标准，来学习人像 P 图的基本技巧。

首先，我们打开一张普通的人像照片，这张人像照片要足够清晰，而且要有足够多的缺陷，以利于我们学习各种 P 图工具的法。

单击“文件”菜单，选择“打开”命令，弹出“打开文件”窗口。这时，我们顺便看一看 Photoshop 所支持的图像格式。单击“文件类型”右边的“所有格式”，在弹出的下拉列表中，可以看到多个图像格式，其中平面设计常用的图像格式有：PSD、JPG、BMP、GIF、TIF、PNG 等。这里我们简单地介绍一下这几种格式。

PSD：这是 Photoshop 自带的一种图像格式，其可以完整保存 Photoshop 的图层、通道等信息，是平面设计中最常用的格式。

JPG：是目前网络上最流行的一种图片格式，之所以能够流行，是因为其是一种压缩格式，可以将图片压缩至较小的文件量，但图片的色彩在压缩的过程中会有损失，所以这种格式是不大受印刷厂欢迎的。

BMP：这是一种质量中等的位图格式，在早

期的 Windows 操作系统中，BMP 格式要比 JPG 格式的兼容性更好。

GIF：此格式可以包含多张图片组成的动画，但其色彩最多只能由 256 种颜色构成，所以其文件量较小，适合用于网络传播，目前常用于一些小动画的制作。当用 Photoshop 打开时，如果包含动画，则只显示动画的第一帧，在编辑修改后保存，将只保存这第一帧，其他的帧会被删除掉。所以，我们一般只用 Photoshop 来制作单帧的 GIF 图像，如果要做动画，需要用其他的动画软件将多张 GIF 组合而形成动画。

TIF：这是印刷业中使用较多的一种格式，其兼容性较好，同时图像精细度高，所以被各印刷厂所接受。

PNG：这是一种可以保存透明区域的图片格式，此格式也被网络浏览器支持，所以也是一种用处较大的格式。

好了，现在我们找到所要 P 的人像图片，开始进行人像 P 图的过程。

先找到要 P 的图的缺陷：比如有一张图暗部层次体现不够，很多暗部细节没有表现出来；或是从人物的美观角度出发，发现人物的肤色不好，偏暗、偏黄，脸形需要修整，皮肤也要修整等，就需要一步步地进行修整。

打开本例的图片，如图 2-1-1 所示：



图2-1-1

观察本例的图片，发现暗面的层次不够丰富，所以，首先把暗部细节调出来，这样才能进一步地进行修整。暗部调整需要用“图像调整”里面的“阴影 / 高光”工具。把阴影数量增加就可以看到暗部的一些细节，高光部分不需要调整。(如图 2-1-2 所示)

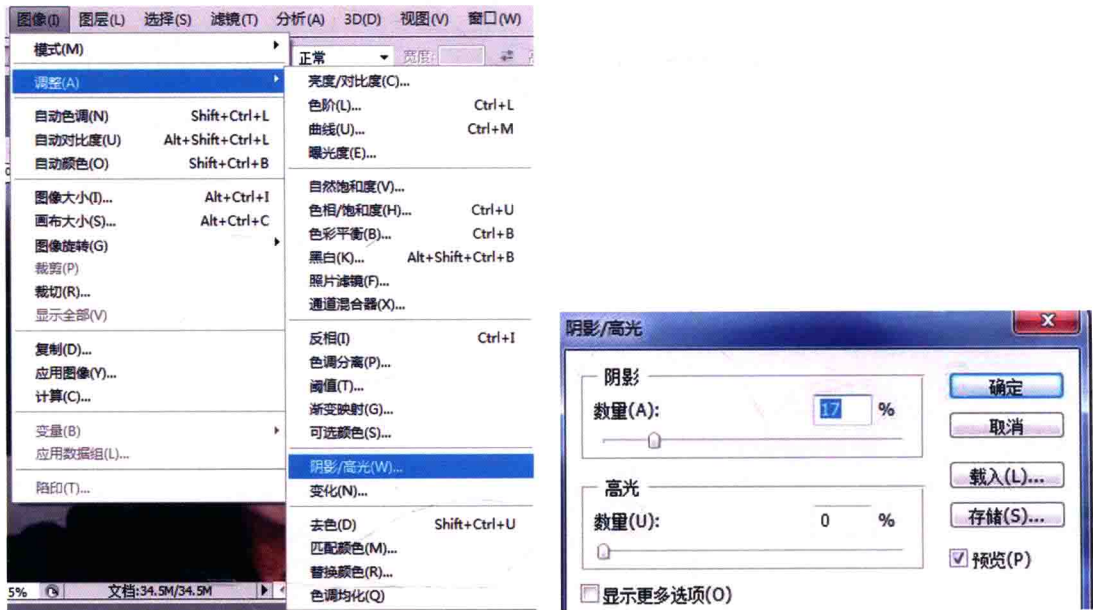


图2-1-2

然后对皮肤进行处理，也就是去斑、去痘等。使用修补工具在需要处理的地方画一个区域，然后再把它挪到皮肤较好的地方，这样就可以把皮肤上的一些缺陷修整好。（如图 2-1-3 所示）



图2-1-3

调整完毕后，开始进行磨皮处理，首先在“图层”面板背景层处单击右键，选择“复制图层”。（如图 2-1-4 所示）

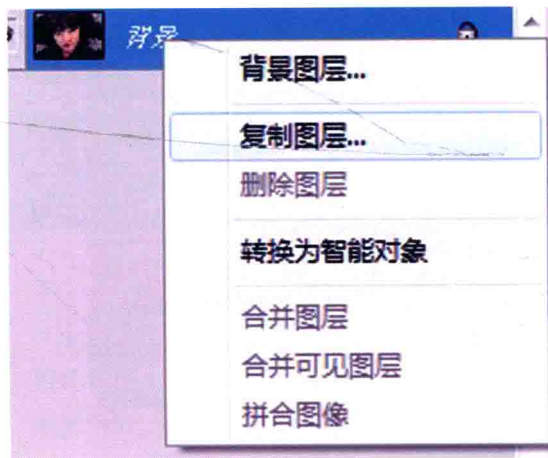


图2-1-4

就得到一个和背景层一模一样的背景副本，再把这个副本隐藏起来。（如图 2-1-5 所示）



图2-1-5

选择背景层，使用“滤镜”菜单里“模糊”中的“高斯模糊”。（如图 2-1-6 所示）

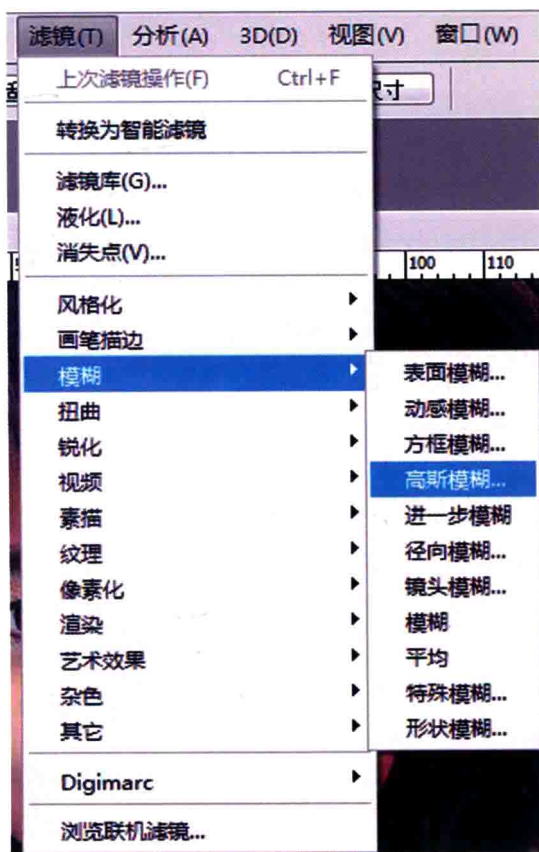


图2-1-6

高斯模糊的半径值由图像的分辨率决定，调整到人物的皮肤看起来比较光滑就可以了。（如图 2-1-7 所示）

再在“图层”面板中单击背景副本层，并把

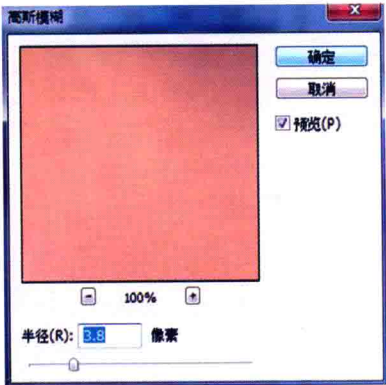


图2-1-7

擦除人物面部的皮肤部分。擦的时候橡皮擦的主直径要根据图像的实际情况随时变换，注意不要擦到脸部、眼睛、嘴等部分的轮廓线。此时，将背景隐藏起来，就可以看到，我们是将背景副本层的人物脸部皮肤擦掉，让其透出下面已经高斯模糊后的背景层。最后再打开背景层，皮肤磨皮就算是完成了。

接下来是进行肤色的调整，调整前先把之前的两个图层合并。在背景副本层单击右键选择“向下合并”，将两个图层合并成一个。（如图 2-1-9 所示）

它显示出来，然后使用橡皮擦工具，在画面上单击左键，弹出画笔窗口，将硬度调整为 0%，流量减小到 20% 左右。（如图 2-1-8 所示）



图2-1-8

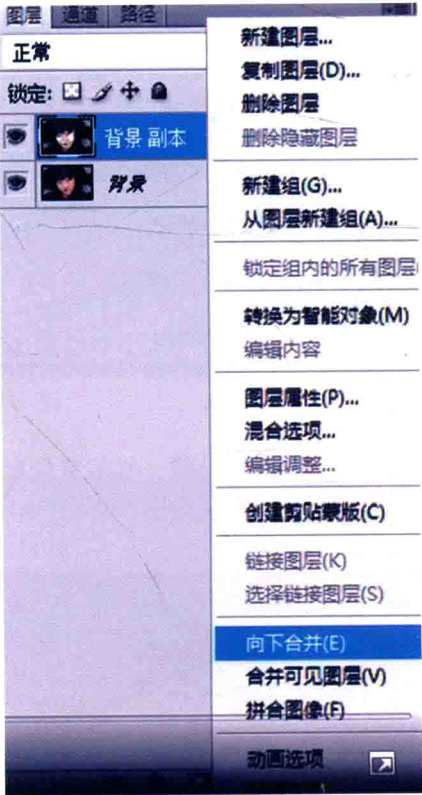


图2-1-9

我们黄种人的皮肤主要由黄色和红色构成，在商业人像照片中，通常都将人物的皮肤调白，这种调法主要是降低人物肤色中的黄色。打开“图像”菜单，选择“调整”里的“色相 / 饱和度”。(如图 2-1-10 所示)

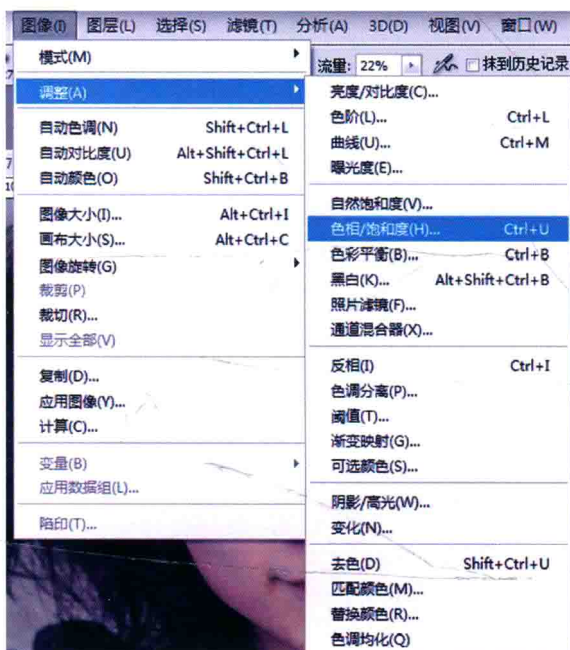


图 2-1-10

黄色的饱和度降低后，红色显得过于明显，将“黄色”改为“红色”，再将红色的明度稍稍提高，此时人物的皮肤已经变白。

调完以后我们会发现人的嘴唇颜色变淡了，如果需要再进行调整，可以通过海绵工具提高饱和度。(如图 2-1-12 所示)



图 2-1-12

打开“全图”下拉菜单，选择“黄色”，将黄色的饱和度降低。(如图 2-1-11 所示)

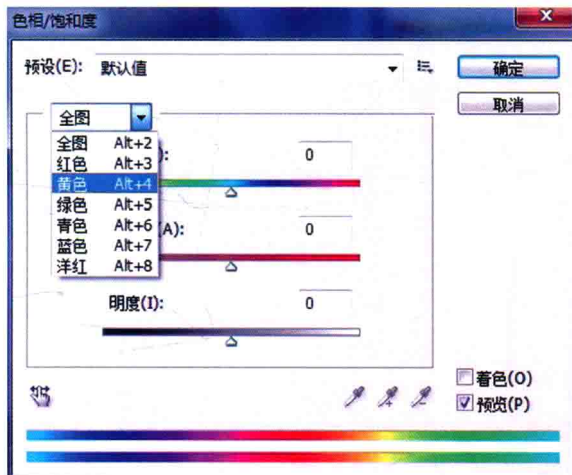


图 2-1-11

把直径调到和嘴唇差不多大，并选择“加色”选项，调整合适的曝光度，在人物的嘴唇处涂抹。如果人的眼睛和眉毛部分不够暗，也可以使用“图像”菜单“调整”里的“可选颜色”，选择黑色，加重，这样人的眼睛、眉毛、眼角等部分就比较暗，加强了图像的对比度。也可以用加深工具进行调整。(如图 2-1-13 所示)



图 2-1-13