

数字软件实践系列

Photoshop 设计基础

Photoshop Design Basis

袁金戈 主编

李红霞 邓良才 副主编

袁金戈 梁磊 编著

DESIGN
BASIS



辽宁美术出版社

Photoshop Design Basis

数字软件实践系列

Photoshop 设计基础

袁金戈 / 主编

李红霞 邓良才 / 副主编

袁金戈 梁磊 / 编著



图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop设计基础 / 袁金戈, 梁磊编著. -- 沈阳:
辽宁美术出版社, 2014.5

(数字软件实践系列)

ISBN 978-7-5314-6097-8

I. ①p… II. ①袁… ②梁… III. ①图像处理软件
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第084192号

出版者: 辽宁美术出版社

地址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发行者: 辽宁美术出版社

印刷者: 辽宁彩色图文印刷有限公司

开本: 889mm×1194mm 1/16

印张: 9

字数: 215千字

出版时间: 2014年5月第1版

印刷时间: 2014年5月第1次印刷

责任编辑: 苍晓东 李 彤

封面设计: 范文南 洪小冬 苍晓东

版式设计: 彭伟哲 薛冰焰 吴 焯 高 桐

技术编辑: 鲁 浪

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-6097-8

定 价: 65.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

目录 contents

序

第一章 Photoshop CS3概述	007	第一节 初识Photoshop CS3 / 008
		第二节 工作界面 / 010
		第三节 图像处理基础知识 / 011

第二章 Photoshop CS3的基础操作	016	第一节 图像文件的基本操作 / 017
		第二节 图像文件的浏览 / 018
		第三节 辅助工具的使用 / 018
		第四节 图像文件尺寸调整 / 019
		第五节 颜色的设置 / 020
		第六节 实例制作 / 021

第三章 选区的创建与编辑	023	第一节 认识选区 / 024
		第二节 选区工具的使用 / 026

第四章 图像的绘制与编辑	028	第一节 认识基本绘图工具 / 029
		第二节 基本绘图工具的使用 / 029
		第三节 图像的编辑 / 031

第五章 调整图像色彩	035	第一节 自动调整色彩 / 036
		第二节 手动精细调整色彩 / 036
		第三节 实例制作 / 043

第六章 路径的操作	047	第一节 认识路径 / 048
		第二节 创建路径 / 049
		第三节 编辑路径 / 051
		第四节 使用[路径]调板 / 055
		第五节 实例制作 / 057

— 第七章 文字的输入与编辑

060

- 第一节 文字的输入与设置 / 061
- 第二节 路径文字 / 061
- 第三节 变形文字 / 062
- 第四节 文字栅格化处理 / 063
- 第五节 文字转换为形 / 063
- 第六节 实例制作 / 064

— 第八章 图层的操作

068

- 第一节 图层概念 / 069
- 第二节 图层的基本操作 / 069
- 第三节 混合模式 / 070
- 第四节 使用图层样式 / 073
- 第五节 图层的对齐与链接 / 075
- 第六节 图层合并 / 076
- 第七节 图层组 / 076

— 第九章 通道与蒙版的使用

078

- 第一节 认识通道 / 079
- 第二节 [通道]调板的作用与基本操作 / 080
- 第三节 通道计算 / 080
- 第四节 认识蒙版 / 081
- 第五节 建立蒙版 / 081
- 第六节 实例制作 / 082

— 第十章 滤镜的使用

094

- 第一节 认识滤镜 / 095
- 第二节 校正性滤镜 / 095
- 第三节 破坏性滤镜 / 100
- 第四节 效果性滤镜 / 112
- 第五节 实例制作 / 115

— 第十一章 批处理操作

118

- 第一节 动作调板的作用 / 119
- 第二节 批处理操作 / 120
- 第三节 实例 / 123

— 第十二章 Photoshop CS3综合实例应用

125

- 第一节 制作图标与插画 / 126
- 第二节 制作招贴海报 / 132
- 第三节 制作包装 / 141

Photoshop Design Basis

数字软件实践系列

Photoshop 设计基础

袁金戈 主编

李红霞 邓良才 副主编

袁金戈 梁磊 编著



图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop设计基础 / 袁金戈, 梁磊编著. -- 沈阳:
辽宁美术出版社, 2014.5

(数字软件实践系列)

ISBN 978-7-5314-6097-8

I. ①p… II. ①袁… ②梁… III. ①图像处理软件
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第084192号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 辽宁彩色图文印刷有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 9

字 数: 215千字

出版时间: 2014年5月第1版

印刷时间: 2014年5月第1次印刷

责任编辑: 苍晓东 李 彤

封面设计: 范文南 洪小冬 苍晓东

版式设计: 彭伟哲 薛冰焰 吴 焯 高 桐

技术编辑: 鲁 浪

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-6097-8

定 价: 65.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

21世纪中国高职高专美术·艺术设计专业精品课程规划教材

学术审定委员会主任

苏州工艺美术职业技术学院院长 廖 军

学术审定委员会副主任

南京艺术学院高等职业技术学院院长 郑春泉

中国美术学院艺术设计职业技术学院副院长 夏克梁

苏州工艺美术职业技术学院副院长 吕美利

学术审定委员会委员

南京艺术学院高等职业技术学院艺术设计系主任 韩慧君

南宁职业技术学院艺术工程学院院长 黄春波

天津职业大学艺术工程学院副院长 张玉忠

北京联合大学广告学院艺术设计系副主任 刘 楠

湖南科技职业学院艺术设计系主任 丰明高

山西艺术职业学院美术系主任 曹 俊

深圳职业技术学院艺术学院院长 张小刚

四川阿坝师范高等专科学校美术系书记 杨瑞洪

湖北职业技术学院艺术与传媒学院院长 张 勇

呼和浩特职业学院院长 易 晶

邢台职业技术学院艺术与传媒系主任 夏万爽

中州大学艺术学院院长 于会见

安徽工商职业学院艺术设计系主任 杨 帆

抚顺师范高等专科学校艺术设计系主任 王 伟

江西职业美术教育艺术委员会主任 胡 诚

辽宁美术职业学院院长 王东辉

郑州师范高等专科学校美术系主任 胡国正

福建艺术职业学院副院长 周向一

浙江商业职业技术学院艺术系主任 叶国丰

联合编写院校委员(按姓氏笔画排列)

丁 峰	马金祥	孔 锦	尤长军	方 楠	毛连鹏
王 中	王 礼	王 冰	王 艳	王宗元	王淑静
邓 军	邓澄文	韦荣荣	石 硕	任 陶	刘 凯
刘雁宁	刘洪波	匡全农	安丽杰	朱建军	朱小芬
许松宁	何 阁	余周平	吴 冰	吴 荣	吴 群
吴学云	张 芳	张 峰	张远珑	张礼泉	李新华
李满枝	杜 娟	杜坚敏	杨 海	杨 洋	杨 静
邱冬梅	陈 新	陈 鑫	陈益峰	周 巍	周 箭
周秋明	周燕弟	罗帅翔	范 欣	范 涛	郑祎峰
赵天存	凌小红	唐立群	徐 令	高 鹏	黄 平
黄 民	黄 芳	黄世明	黄志刚	曾传珂	蒋纯利
谢 群	谢跃凌	蔡 笑	谭建伟	戴 巍	

学术联合审定委员会委员(按姓氏笔画排列)

丁耀林	尤天虹	文 术	方荣旭	王 伟	王 斌
王 宏	韦剑华	冯 立	冯建文	冯昌信	冯颀军
卢宗业	刘 军	刘 彦	刘升辉	刘永福	刘建伟
刘洪波	刘境奇	许宪生	孙 波	孙亚峰	权生安
宋鸿筠	张 省	张耀华	李 克	李 波	李 禹
李 涵	李漫枝	杨少华	肖 艳	陈 希	陈 峰
陈 域	陈天荣	周仁伟	孟祥武	罗 智	范明亮
赵 勇	赵 婷	赵诗镜	赵伟乾	徐 南	徐强志
秦宴明	袁金戈	郭志红	曹玉萍	梁立斌	彭建华
曾 颖	谭 典	潘 沁	潘春利	潘祖平	濮军一

序 >>

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书实施以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻，因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就很难避免。正是在这个背景下，我们在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计摄影）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学的并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同全国各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《21世纪中国高职高专美术·艺术设计专业精品课程规划教材》。教材是无度当中的“度”，也是各位专家长年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。从这个意义上说，这套教材在国内还是具有填补空白的意义。

目录 contents

序

— 第一章 Photoshop CS3概述 **007** 第一节 初识Photoshop CS3 / 008

第二节 工作界面 / 010

第三节 图像处理基础知识 / 011

— 第二章 Photoshop CS3的基础操作 **016** 第一节 图像文件的基本操作 / 017

第二节 图像文件的浏览 / 018

第三节 辅助工具的使用 / 018

第四节 图像文件尺寸调整 / 019

第五节 颜色的设置 / 020

第六节 实例制作 / 021

— 第三章 选区的创建与编辑 **023** 第一节 认识选区 / 024

第二节 选区工具的使用 / 026

— 第四章 图像的绘制与编辑 **028** 第一节 认识基本绘图工具 / 029

第二节 基本绘图工具的使用 / 029

第三节 图像的编辑 / 031

— 第五章 调整图像色彩 **035** 第一节 自动调整色彩 / 036

第二节 手动精细调整色彩 / 036

第三节 实例制作 / 043

— 第六章 路径的操作 **047** 第一节 认识路径 / 048

第二节 创建路径 / 049

第三节 编辑路径 / 051

第四节 使用[路径]调板 / 055

第五节 实例制作 / 057

— 第七章 文字的输入与编辑

060

- 第一节 文字的输入与设置 / 061
- 第二节 路径文字 / 061
- 第三节 变形文字 / 062
- 第四节 文字栅格化处理 / 063
- 第五节 文字转换为形 / 063
- 第六节 实例制作 / 064

— 第八章 图层的操作

068

- 第一节 图层概念 / 069
- 第二节 图层的基本操作 / 069
- 第三节 混合模式 / 070
- 第四节 使用图层样式 / 073
- 第五节 图层的对齐与链接 / 075
- 第六节 图层合并 / 076
- 第七节 图层组 / 076

— 第九章 通道与蒙版的使用

078

- 第一节 认识通道 / 079
- 第二节 [通道]调板的作用与基本操作 / 080
- 第三节 通道计算 / 080
- 第四节 认识蒙版 / 081
- 第五节 建立蒙版 / 081
- 第六节 实例制作 / 082

— 第十章 滤镜的使用

094

- 第一节 认识滤镜 / 095
- 第二节 校正性滤镜 / 095
- 第三节 破坏性滤镜 / 100
- 第四节 效果性滤镜 / 112
- 第五节 实例制作 / 115

— 第十一章 批处理操作

118

- 第一节 动作调板的作用 / 119
- 第二节 批处理操作 / 120
- 第三节 实例 / 123

— 第十二章 Photoshop CS3综合实例应用

125

- 第一节 制作图标与插画 / 126
- 第二节 制作招贴海报 / 132
- 第三节 制作包装 / 141

Photoshop CS3概述

目录



— 本章重点 >
Photoshop的工作界面，图像色彩模式和文件模式。

— 学习目标 >
通过本章的学习，使学生初步了解该软件的基本功能与工作界面，掌握图像处理的基础知识。

— 建议学时 >
4学时。

第一章 Photoshop CS3概述

第一节 初识Photoshop CS3

Photoshop是由Adobe公司开发设计的一个跨平台的平面图像处理软件。1990年2月,Adobe公司推出Photoshop 1.0,2005年5月推出Photoshop CS2,即Photoshop 9.0。2007年7月最新推出Photoshop CS3,Photoshop CS3全称Adobe Photoshop CS3 Extended 也称作Photoshop 10.0,支持众多的图像格式,是公认最好的通用专业设计人员的首选软件。其用户界面易懂,功能完善,性能稳定,主要应用于平面设计、网页设计、数码暗房、建筑效果图后期处理以及影像创意处理等。(如图1-1-1~1-1-3)

Photoshop的专长在于图像处理,而不是图形创作。图像处理是对已有的位图图像进行编辑加工处理以及运用一些特殊效果,其重点在于对图像的处理加工;图形创作是按照自己的构思创作,使用矢量图形软件来设计图形,这类软件主要有Adobe公司的另一个著名软件Illustrator和Micromedia公司的Freehand。



图1-1-1

应用美术系2003级毕业设计作品 作者:万岳 指导老师:何焱



图1-1-2



图1-1-3

一、Photoshop CS3 新增的特性及功能:

1. Photoshop CS3最大的改变是工具箱,变成可伸缩的,可为长单条和短双条。(如图1-1-4、1-1-5)

2. 工具箱上的快速蒙版模式和屏幕切换模式也改变了切换方法。

3. 工具箱的选择工具选项中,多了一个组选择模式,可以自己决定选择组或者单独的图层。(如图1-1-6)

4. 工具箱多了快速选择工具 (Quick Selection Tool)，是魔术棒的快捷版本，可以不用任何快捷键进行加选，按住不放可以像绘画一样选择区域，非常神奇。当然选项栏也有新、加、减三种模式可选，快速选择颜色差异大的图像会非常直观、快捷。(如图 1-1-7)

5. 所有的选择工具都包含重新调整选区边缘 (Refine Edge) 的选项，比如调整边缘的半径、对比度、羽化程度等，可以对选区进行收缩和扩充。另外还有多种显示模式可选，比如快速蒙版模式和蒙版模式等，非常方便。举例来说，您做了一个简单的羽化，可以直接预览和调整不同羽化值的效果。(如图 1-1-8)

6. 调板可以缩为精美的图标，像 CorelDraw 的泊坞窗，或者像 Flash 的面板收缩状态，不过相比之下这个更方便，两层的收缩非常便捷。(如图 1-1-9)

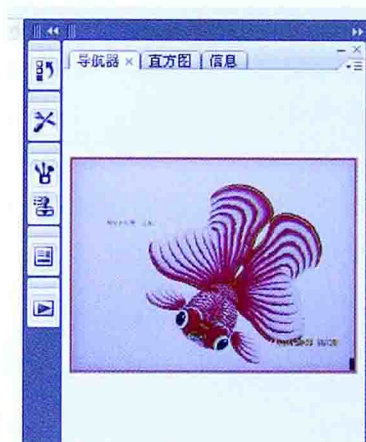


图 1-1-6



图 1-1-7



图 1-1-4

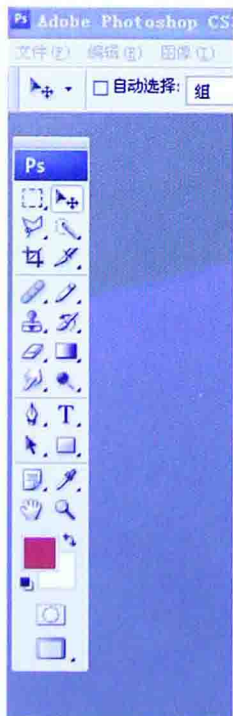


图 1-1-5



图 1-1-8



图 1-1-9

7. 多了一个“克隆（仿制）源”调板，是和仿制图章配合使用的，允许定义多个克隆源（采样点），就好像Word有多个剪贴板内容一样。另外克隆源可以进行重叠预览，提供具体的采样坐标，可以对克隆源进行移位缩放、旋转、混合等编辑操作。克隆源可以是针对一个图层，也可以是上下两个，还可以是所有图层，这比之前的版本多了一种模式。（如图1-1-10）

8. 在Adobe Bridge的预览中可以使用放大镜来放大局部图像，而且这个放大镜还可以移动、旋转。

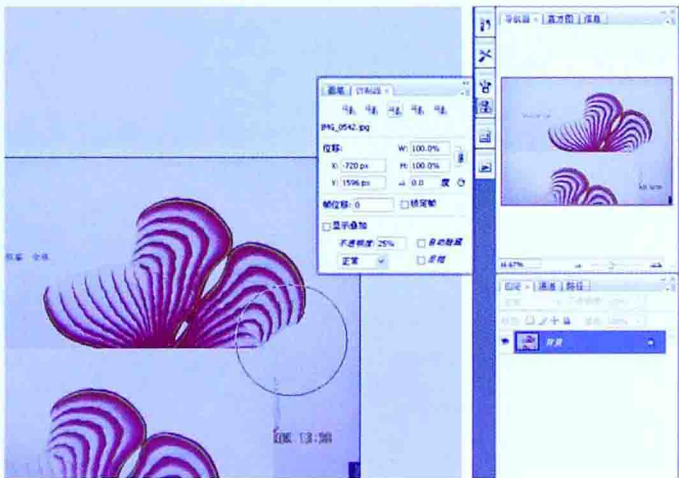


图1-1-10



图1-1-11

如果同时选中了多个图片，还可以一起预览。（如图1-1-11）

在这里只列举常用的新增功能，更多具体的新增功能我们可通过工作区按钮下点击的“新增功能-C S3”，当下拉菜单中显示浅蓝色部分的命令即为新功能。（如图1-1-12、1-1-13）

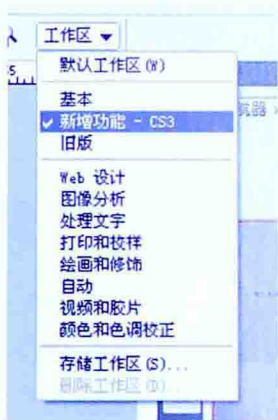


图1-1-12

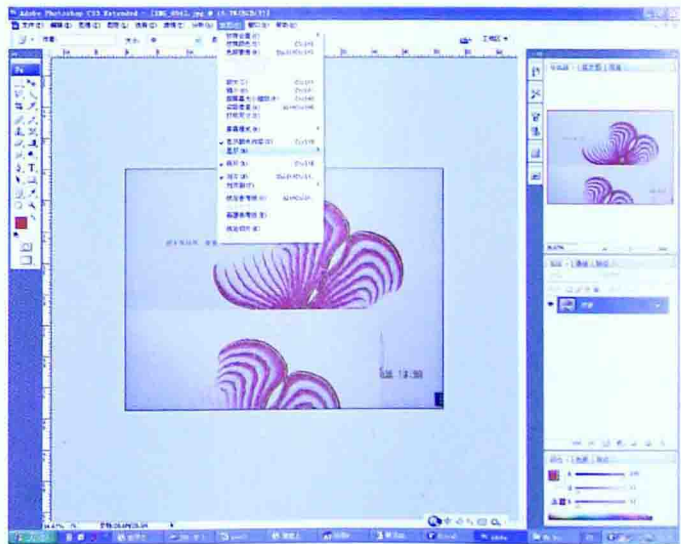


图1-1-13

第二节 工作界面

成功安装Photoshop CS3后，单击“开始”按钮，选择“程序”Adobe Photoshop CS3命令，将打开如图1-2-1所示的工作界面。在Photoshop CS3工作界面中，包括标题栏、菜单栏、工具属性栏、工具

箱、图像窗口、调板及状态栏等界面元素。下面将详细介绍每个界面元素的特点和作用。

Photoshop的工作界面由标题栏、菜单栏、工具属性栏、工具箱、图像窗口、浮动调板、调板窗、状态栏等组成。（如图1-2-1）

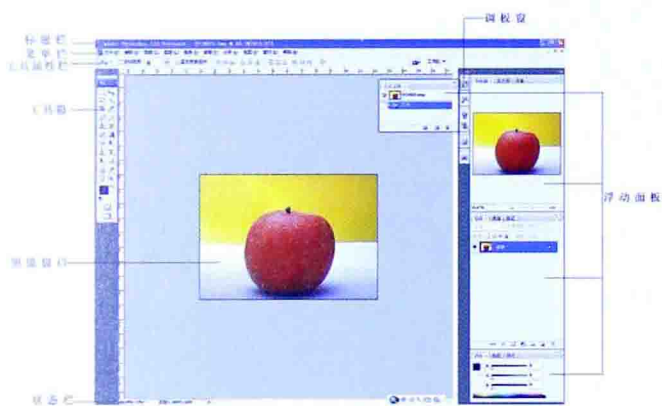


图1-2-1 Photoshop CS3的工作界面

1. 标题栏

标题栏主要显示软件的版本信息、打开的文件信息(包括文件名、文件格式、文件缩放比例、色彩模式)。

2. 菜单栏

将Photoshop所有的动作分为十类，共十项菜单。分别是文件、编辑、图像、图层、选择、滤镜、分析、视图、窗口、帮助。点击其中任一菜单出现下拉菜单，下拉菜单中有黑色三角形的命令则后面有二级菜单。

3. 工具属性栏

工具属性栏上的设置项也会随着使用的工具不同而不同。

4. 工具箱

工具右下角有黑色三角标记的，即该工具下还有其

他类似的命令。当选择使用某工具，工具属性栏则列出该工具的选项；按照工具上提示的快捷键，可快捷使用该工具，按下Shift+工具上提示的快捷键，用来切换使用这些工具；按Tab键，用来显示/隐藏工具箱、工具属性栏和调板；按F键，可切换屏幕模式(标准屏幕模式、带有菜单栏的全屏模式、全屏模式)。

5. 图像窗口

显示操作的图像。

6. 浮动调板

可在窗口菜单中显示各种调板。双击调板标题可以最小化或还原调板；拖动调板标签可以分离或置入调板；单击调板右边三角可以显示调板菜单；如果想复位调板位置，可通过窗口菜单下选择“工作区”，再直接点击“复位调板位置”即可；如果想存储工作区可通过窗口菜单下选择“工作区”，再直接点击“存储工作区”；快捷键Shift+Tab可以用来显示或隐藏调板。

7. 调板窗

可将常用的调板置入其中。

8. 状态栏

包含四个部分，分别为：图像显示比例、文件大小、浮动菜单按钮及工具提示栏。

第三节 // 图像处理基础知识

一、像素与分辨率

像素是组成图像的最基本单元，它是一个小的方

形的颜色块。

分辨率即单位面积内像素的多少。分辨率越高，像素越多，图像的信息量越大。单位为PPI (Pixels Per Inch)，如300PPI表示该图像每平方英寸含有300×300个像素。

图像分辨率和图像尺寸的值决定了文件的大小及输出的质量,分辨率越高,图像越清晰,所产生的文件也越大。图像分辨率成为图像品质和文件大小之间的代名词。如果是用来印刷的图像,其分辨率一定要大于等于120像素/厘米,折算大约是:300像素/英寸。

二、位图图像与矢量图像

位图又称像素图,即图像由一个个的颜色方格所组成,与分辨率有关,单位面积内像素越多,分辨率越高,图像的效果越好。用于显示一般为72PPI;用于印刷一般不低于300PPI。(如图1-3-1)

矢量图是由数学方式描述的曲线组成,其基本组成单元为锚点和路径。由CorelDraw、Illustrator、FreeHand等软件绘制而成,与分辨率无关,放大后无失真。(如图1-3-2)

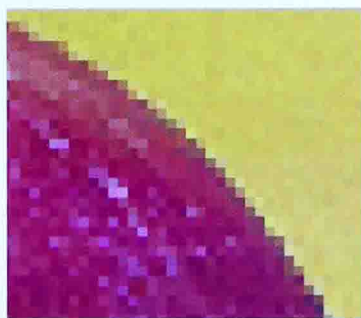


图1-3-1

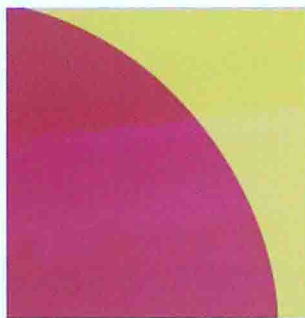


图1-3-2

三、图像的色彩模式

图像的色彩模式指的是当图像在显示及打印时定义颜色的不同方式,理解图像的色彩模式是使用Photoshop软件进行图像处理的基础。

Photoshop软件中色彩模式主要包括:RGB彩色模式、CMYK彩色模式、HSB彩色模式、Lab彩色模式、索引彩色模式、灰度模式、位图模式、多通道模式。

图像的色彩模式可以通过选择菜单“图像”中的

“模式”命令相互转换,在转换过程中,如果在新的模式中无法找到与之对应的色彩,这部分色彩将会损失掉,因此转换后的图像颜色将有所变化。

1. RGB模式

RGB模式是基于可见光的原理而制定的,R代表红色,G代表绿色,B代表蓝色。

根据光的合成原理不同颜色的色光相混合产生另一种颜色的光。而其中R、G、B这三种最基本的色光以不同的强度相混合可以产生人眼所能看见的所有色光。所以RGB模式也叫加色模式。所有扫描仪、显示器、投影设备、电视、电影屏幕等都依赖于这种加色模式。

在Photoshop的RGB模式中,图像中每一个像素的颜色由R、G、B三种颜色分量混合而成,如果规定每一颜色分量用一个字节(8位)表示其强度变化,这样R、G、B三色各自拥有256级不同强度的变化,各颜色分量的强度值在0时为最暗,在255时最亮。这样的规定使每一像素表现颜色的能力达到24位,所以说8位的RGB模式图像一共可表现出多达1677余万种的不同颜色。但是,这种模式的色彩超出了打印色彩的范围,打印结果往往会损失一些亮度和鲜明的色彩。

2. CMYK模式

CMYK是用于印刷和打印的基本颜色模式。CMYK代表印刷用的四种油墨的颜色,C代表青色,M代表洋红色,Y代表黄色,K代表黑色(用K而不用B表示是防止与蓝色混淆),前三种颜色的油墨相混合可以得到我们所需的各种颜色。所以CMYK模式又被称为减色模式。

理论上,C、M、Y三色油墨相混可以产生黑色,但在实际应用中,由于受油墨纯度等因素影响,很难得到纯正的黑色,所以又引入了黑色油墨,用K表示。引入黑色油墨后可以使暗色更暗,使黑色更黑。