

全国高职高专“十二五”规划教材

Photoshop CS5

中文版模块教程

主 编	彭德林	明丽宏	
副主编	刘 妍	李苏晋	杨泽琳
主 审	张丽静	敖冰峰	



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

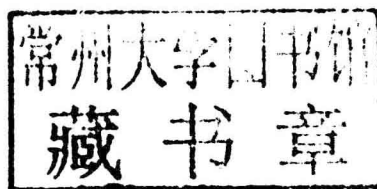
全国高职高专“十二五”规划教材

Photoshop CS5 中文版模块教程

主 编 彭德林 明丽宏

副主编 刘 妍 李苏晋 杨泽琳

主 审 张丽静 敖冰峰



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

Photoshop CS5 中文版以其领先的数字艺术理念、可扩展的开放性以及强大的兼容性成为图形图像领域的标准,它将广告设计与图像处理推向了更高、更灵活的艺术水准。Photoshop CS5 应用程序在原有版本的基础上对图像的编辑、绘制等诸多功能进行了完善,本书从教学实际需求出发,合理安排知识结构,以“模块驱动”和“创建工作情境”相配合的教学方法为特色,重点突出对学生实践动手能力、职业岗位能力、创新能力和解决实际问题能力的培养,强化职业技能的提高。

本书根据本学科的教学规律和高职高专学生学习的特点,合理安排各模块教学内容,力求准确、简明、完整,体现“学以致用”、“即学即用”的编写思路,强调基础知识和实践环节相结合,注重操作步骤和应用技巧相联系。既是高职高专计算机类专业的首选教材,也是大多数计算机爱好者的学习重要资料。

本书提供有电子教案和素材效果文件库,读者可以从中国水利水电出版社网站或万水书苑上免费下载,网址为: <http://www.waterpub.com.cn/softdown/>和 <http://www.wsbookshow.com>。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS5中文版模块教程 / 彭德林, 明丽宏主
编. — 北京: 中国水利水电出版社, 2012.1
全国高职高专“十二五”规划教材
ISBN 978-7-5084-9231-5

I. ①P… II. ①彭… ②明… III. ①图象处理软件,
Photoshop CS5—高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第258601号

策划编辑: 石永峰 责任编辑: 张玉玲 加工编辑: 孙 丹 封面设计: 李 佳

书 名	全国高职高专“十二五”规划教材 Photoshop CS5 中文版模块教程
作 者	主 编 彭德林 明丽宏 副主编 刘 妍 李苏晋 杨泽琳 主 审 张丽静 敖冰峰
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn
经 售	电话: (010) 68367658 (发行部)、82562819 (万水) 北京科水图书销售中心(零售) 电话: (010) 88383994、63202643、68545874 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京蓝空印刷厂
规 格	184mm×260mm 16开本 17.5印张 440千字
版 次	2012年1月第1版 2012年1月第1次印刷
印 数	0001—3000册
定 价	32.00元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换
版权所有·侵权必究

前 言

Photoshop CS5 是 Adobe 公司旗下最著名的图像处理软件之一,如今 Photoshop CS5 已成为图像处理软件的标准。Photoshop CS5 中文版以其领先的数字艺术理念、可扩展的开放性以及强大的兼容性将广告设计与图像处理推向了更高、更灵活的艺术水准。Photoshop CS5 应用程序在原有版本的基础上对图像的编辑、绘制等诸多功能进行了完善。

为培养生产、建设、服务和管理第一线所需的高素质技能型专门人才,本书贯彻“模块驱动式”教学方法,通过模块驱动与工作情境相融合,系统地介绍了 Photoshop CS5 的常用功能,全书由 12 个模块构成,每个模块由若干子模块和工作情境组成,以具体“子模块”带动知识点的模块化教学思想为特色,剖析每个“子模块”的实现手段和技巧,创建工作情境,以情境模拟工作项目,展现全新教学方法。

模块 1 为初识 Photoshop CS5,模块 2 为 Photoshop CS5 图像处理,模块 3 为图像色彩调整,模块 4 为文字的应用,模块 5 为图层的应用,模块 6 为绘制图形及路径,模块 7 为通道与蒙版,模块 8 为滤镜的应用,模块 9 为 3D 图像处理,模块 10 为制作动画与视频,模块 11 为动作与任务自动化,模块 12 为 Photoshop CS5 应用实战。初识 Photoshop CS5 主要介绍其新增功能及界面构成;Photoshop CS5 图像处理主要介绍图像选取、图像绘制与修饰、图像擦除、图像填充等内容;图像色彩调整主要介绍图像颜色模式、快速调整图像色彩、图像色彩的高级调整等内容;文字的应用主要介绍文字的基本操作、创建路径文字、创建变形文字等内容;图层的应用主要介绍图层特性、图层的基本操作、图层的高级应用等内容;绘制图形及路径主要介绍绘制图形、绘制路径、选取路径等内容;通道与蒙版主要介绍通道的应用、蒙版的应用等内容;滤镜的应用主要介绍滤镜库、智能滤镜及其丰富多彩的各种滤镜组;3D 图像处理主要介绍 3D 概述、使用 2D 图像来创建 3D 对象、创建和编辑 3D 对象的纹理、在 3D 对象上绘图等内容;制作动画与视频主要介绍动画及视频内容;动作与任务自动化主要介绍播放动作、编辑动作、记录动作等内容;Photoshop CS5 应用实战主要介绍人物照片处理、风景照片处理及动画设计的相关创作。

本书由彭德林、明丽宏任主编,刘妍、李苏晋、杨泽琳任副主编,张丽静、敖冰峰任主审。全书由彭德林和明丽宏策划、统稿并审阅定稿,张丽静和敖冰峰对全文进行了审核校对。

模块 1、4、5 由刘妍编写,模块 2 由明丽宏、彭德林编写,模块 3 由杨泽琳编写,模块 6 由翟烯如编写,模块 7、8 由明丽宏编写,模块 9 由宗凯编写,模块 10~12 由李苏晋编写;相成、郭文慧、徐士华也参与了相关内容的编辑和校对工作。

本书在编写过程中得到了中国水利水电出版社有关领导和编辑的大力支持与帮助,在此表示感谢。由于编者水平有限,书中疏漏和不足之处在所难免,恳请广大读者和同仁批评指正。

编 者

2011 年 10 月

目 录

前言

模块 1 初识 Photoshop CS5	1	2.1.8 使用选择命令选择选区	27
1.1 子模块一 Photoshop CS5 的新增功能	1	2.1.9 使用色彩范围命令选择选区	29
1.1.1 显示 Photoshop CS5 的新增功能	1	2.1.10 使用修改命令调整选区	29
1.1.2 新增的在 Mini Bridge 中浏览命令	2	2.2 子模块二 图像绘制与修饰	30
1.1.3 增强的合并到 HDR Pro 命令	2	2.2.1 画笔工具	30
1.1.4 新增的选择性粘贴命令	5	2.2.2 历史画笔工具	33
1.1.5 新增的操控变形命令	6	2.2.3 图章工具	34
1.1.6 更强的 3D 功能	7	2.2.4 修复工具	35
1.2 子模块二 Photoshop CS5 的安装与卸载	8	2.2.5 模糊工具	37
1.2.1 安装 Photoshop CS5 的系统需求	8	2.2.6 减淡工具	38
1.2.2 Photoshop CS5 的安装与卸载	8	2.3 子模块三 图像擦除	38
1.3 子模块三 Photoshop CS5 界面详解	11	2.3.1 橡皮擦工具	38
1.3.1 Photoshop CS5 的主界面	11	2.3.2 背景橡皮擦工具	39
1.3.2 应用程序栏	11	2.3.3 魔术橡皮擦工具	39
1.3.3 工具选项栏	12	2.4 子模块四 图像填充	40
1.3.4 常用调板	12	2.4.1 渐变工具	40
1.3.5 状态栏	13	2.4.2 油漆桶工具	40
1.3.6 优化工作界面	13	2.5 工作情境一 红叶香满山	41
1.4 子模块四 文件操作	15	2.5.1 工作情境描述及效果	41
1.5 工作情境一 制作第一个 Photoshop 作品	18	2.5.2 工作情境详解	42
1.5.1 工作情境描述及效果	18	2.6 工作情境二 仿制图章工具应用	42
1.5.2 工作情境详解	18	2.6.1 工作情境描述及效果	42
1.6 模块小结	21	2.6.2 工作情境详解	43
1.7 模块训练一	21	2.7 模块小结	44
模块 2 Photoshop CS5 图像处理	22	2.8 模块训练二	44
2.1 子模块一 图像选取	22	模块 3 图像色彩调整	45
2.1.1 矩形选框工具	22	3.1 子模块一 图像颜色模式	45
2.1.2 椭圆选框工具	23	3.1.1 RGB 颜色模式	45
2.1.3 套索工具	23	3.1.2 CMYK 模式	46
2.1.4 多边形套索工具	24	3.1.3 灰度模式	46
2.1.5 磁性套索工具	24	3.1.4 位图模式	47
2.1.6 魔棒工具	25	3.1.5 索引颜色模式	47
2.1.7 快速选择工具	26	3.2 子模块二 快速调整图像色彩	47

3.2.1 在工具箱中设定前景色和背景色	48	4.3.2 输入段落文本	83
3.2.2 使用拾色器设置颜色	48	4.3.3 创建文字选区	84
3.2.3 使用“颜色”调板设置颜色	49	4.4 子模块四 转换文字	86
3.2.4 使用“色板”调板设置颜色	49	4.4.1 点文字与段落文本的转换	86
3.2.5 使用吸管工具组设置颜色	50	4.4.2 将文字转换为路径或其他图层	86
3.3 子模块三 图像色彩的高级调整	52	4.5 子模块五 栅格化文字	88
3.3.1 调整色阶	52	4.6 子模块六 创建变形文字	89
3.3.2 调整曲线	54	4.7 子模块七 创建路径文字	89
3.3.3 调整色彩平衡	55	4.8 工作情境一 饭店促销广告	92
3.3.4 调整色相/饱和度	56	4.8.1 工作情境描述及效果	92
3.3.5 替换颜色	57	4.8.2 工作情境详解	93
3.3.6 可选颜色	59	4.9 工作情境二 制作特效字	95
3.3.7 直方图调板	60	4.9.1 工作情境描述及效果	95
3.3.8 去色	61	4.9.2 工作情境详解	95
3.3.9 调整渐变映射	61	4.10 模块小结	98
3.3.10 反相	62	4.11 模块训练四	98
3.3.11 阈值	63	模块 5 图层的应用	100
3.3.12 调整色调分离	64	5.1 子模块一 图层特性	100
3.3.13 调整亮度与对比度	64	5.2 子模块二 “图层”调板	101
3.3.14 调整阴影/高光	65	5.3 子模块二 图层的分类	103
3.3.15 调整匹配颜色	65	5.3.1 普通图层	103
3.3.16 调整变化	66	5.3.2 背景图层	103
3.3.17 调整照片滤镜	68	5.3.3 文字图层	104
3.3.18 调整曝光度	69	5.3.4 形状图层	104
3.3.19 调整通道混合器	70	5.3.5 蒙版图层	104
3.3.20 调整色调均化	71	5.3.6 调整图层	104
3.4 工作情境一 黑白图像的着色调整方法	72	5.4 子模块四 图层的基本操作	105
3.4.1 工作情境描述及效果	72	5.4.1 选择图层	105
3.4.2 工作情境详解	72	5.4.2 调整图层叠加次序	106
3.5 工作情境二 特殊颜色处理	74	5.4.3 合并与拼合图层	107
3.5.1 工作情境描述及效果	74	5.4.4 图层编组	107
3.5.2 工作情境详解	74	5.4.5 图层的对齐与分布	107
3.6 模块小结	79	5.4.6 图层样式	109
3.7 模块训练三	79	5.4.7 图层混合模式	112
模块 4 文字的应用	80	5.5 子模块五 图层的高级应用	114
4.1 子模块一 文字的基本操作	80	5.5.1 盖印图层	114
4.2 子模块二 文字工具选项栏	81	5.5.2 3D 图层	114
4.3 子模块三 输入与选择文字	83	5.5.3 视频图层	115
4.3.1 输入点文本	83	5.5.4 智能对象	115

5.5.5 自动对齐图层和自动混合图层	118	7.1.4 编辑通道	154
5.6 工作情境一 制作连环字	121	7.1.5 通道计算	156
5.6.1 工作情境描述及效果	121	7.2 子模块二 蒙版的应用	159
5.6.2 工作情境详解	121	7.2.1 矢量蒙版	159
5.7 工作情境二 制作宝石吊坠	123	7.2.2 蒙版的应用	160
5.7.1 工作情境描述及效果	123	7.2.3 快速蒙版	161
5.7.2 工作情境详解	124	7.2.4 剪贴蒙版	162
5.8 模块小结	126	7.2.5 图层蒙版	163
5.9 模块训练五	126	7.3 工作情境一 通道中运用滤镜	164
模块6 绘制图形及路径	127	7.3.1 工作情境描述及效果	164
6.1 子模块一 绘制图形	127	7.3.2 工作情境详解	165
6.1.1 矩形工具	127	7.4 工作情境二 图层蒙版应用	167
6.1.2 圆角矩形工具	129	7.4.1 工作情境描述及效果	167
6.1.3 椭圆工具	129	7.4.2 工作情境详解	167
6.1.4 多边形工具	130	7.5 模块小结	168
6.1.5 直线工具	133	7.6 模块训练七	168
6.1.6 自定义形状工具	133	模块8 滤镜的应用	170
6.2 子模块二 绘制路径	134	8.1 子模块一 滤镜概述	170
6.2.1 钢笔工具	135	8.1.1 滤镜概念	170
6.2.2 自由钢笔工具	137	8.1.2 滤镜的种类和用途	170
6.2.3 添加、删除锚点工具	138	8.1.3 滤镜的使用规则	171
6.2.4 转换点工具	139	8.2 子模块二 滤镜库	171
6.3 子模块三 选取路径	140	8.2.1 滤镜库概述	171
6.3.1 路径选择工具	140	8.2.2 使用滤镜库	172
6.3.2 直接选择工具	140	8.3 子模块三 智能滤镜	172
6.4 子模块四 路径调板	141	8.3.1 应用智能滤镜	172
6.5 工作情境一 绘制扑克牌	143	8.3.2 修改智能滤镜	173
6.5.1 工作情境描述及效果	143	8.3.3 遮盖智能滤镜	173
6.5.2 工作情境详解	144	8.4 子模块四 风格化滤镜组	174
6.6 工作情境二 制作矢量插画	148	8.5 子模块五 画笔描边滤镜组	175
6.6.1 工作情境描述及效果	148	8.6 子模块六 模糊滤镜组	176
6.6.2 工作情境详解	149	8.7 子模块七 扭曲滤镜组	177
6.7 模块小结	151	8.8 子模块八 锐化滤镜组	178
6.8 模块训练六	151	8.9 子模块九 素描滤镜组	178
模块7 通道与蒙版	152	8.10 子模块十 纹理滤镜组	180
7.1 子模块一 通道的应用	152	8.11 子模块十一 像素化滤镜组	181
7.1.1 通道概述	152	8.12 子模块十二 渲染滤镜组	181
7.1.2 “通道”调板	152	8.13 子模块十三 艺术效果滤镜组	183
7.1.3 通道的类型	153	8.14 子模块十四 杂色滤镜组	183

8.15	子模块十五 镜头校正滤镜	184	9.6	子模块六 创建 3D 动画	210
8.16	子模块十六 消失点滤镜	185	9.7	子模块七 3D 对象的渲染和输出	211
8.17	子模块十七 Digimarc 滤镜组	186	9.7.1	渲染设置	211
8.18	工作情境一 制作超酷太阳镜		9.7.2	渲染 3D 文件	213
	反光效果	187	9.7.3	存储和导出 3D 文件	213
8.18.1	工作情境描述及效果	187	9.8	工作情境一 使用“凸纹”建模并制作动画	214
8.18.2	工作情境详解	188	9.8.1	工作情境描述及效果	214
8.19	工作情境二 瓷砖壁画	190	9.8.2	工作情境详解	214
8.19.1	工作情境描述及效果	190	9.9	工作情境二 纹理和光源的应用	218
8.19.2	工作情境详解	191	9.9.1	工作情境描述及效果	218
8.20	模块小结	191	9.9.2	工作情境详解	218
8.21	模块训练八	192	9.10	模块小结	221
模块 9 3D 图像处理		193	9.11	模块训练九	221
9.1	子模块一 3D 概述	193	模块 10 制作动画与视频		223
9.1.1	3D 基础	193	10.1	子模块一 动画	223
9.1.2	3D 调板概述	194	10.1.1	帧模式动画调板	223
9.1.3	使用 3D 工具	194	10.1.2	时间轴模式动画调板	224
9.1.4	3D 场景设置	196	10.2	子模块二 视频	226
9.1.5	3D 材质设置	198	10.2.1	创建视频图层	226
9.1.6	3D 光源设置	199	10.2.2	导入视频到图层	227
9.2	子模块二 使用 2D 图像来创建 3D 对象	201	10.2.3	修改视频的混合模式及透明度	228
9.2.1	创建 3D 形状	201	10.2.4	了解“解释素材”	230
9.2.2	创建 3D 网格	203	10.2.5	替换视频素材	231
9.3	子模块三 创建和编辑 3D 对象的纹理	204	10.2.6	了解视频的其他操作方法	231
9.3.1	编辑 2D 格式的纹理	204	10.3	工作情境一 制作动画	233
9.3.2	显示或隐藏纹理	205	10.3.1	工作情境描述及效果	233
9.3.3	创建 UV 叠加	205	10.3.2	工作情境详解	233
9.3.4	重新参数化纹理映射	205	10.4	工作情境二 制作视频	237
9.3.5	创建重复纹理的拼贴	206	10.4.1	工作情境描述及效果	237
9.4	子模块四 在 3D 对象上绘图	207	10.4.2	工作情境详解	237
9.4.1	显示需要绘画的表面	207	10.5	模块小结	240
9.4.2	设置绘图衰减角度	207	10.6	模块训练十	240
9.4.3	标识可绘画区域	208	模块 11 动作与任务自动化		241
9.5	子模块五 3D 图层应用	208	11.1	子模块一 “动作”面板	241
9.5.1	3D 图层转换为 2D 图层	208	11.2	子模块二 播放动作	242
9.5.2	3D 图层转换为智能对象	208	11.3	子模块三 记录动作	243
9.5.3	合并 3D 图层	209	11.4	子模块四 编辑动作	247
9.5.4	合并 3D 图层和 2D 图层	209	11.4.1	插入菜单项目	247

11.4.2 指定回放速度	248	12.1.1 综合应用描述及效果	256
11.5 子模块五 批处理	249	12.1.2 综合应用情境详解	257
11.6 工作情境一 批处理图像	251	12.2 综合应用二 包装设计	261
11.6.1 工作情境描述及效果	251	12.2.1 综合应用描述及效果	261
11.6.2 工作情境详解	251	12.2.2 综合应用情景详解	262
11.7 工作情境二 自动拼合图像	253	12.3 综合应用三 动画设计	267
11.7.1 工作情境描述及效果	253	12.3.1 综合应用描述及效果	267
11.7.2 工作情境详解	253	12.3.2 综合应用情境详解	267
11.8 模块小结	255	12.4 模块小结	270
11.9 模块训练十一	255	12.5 模块训练十二	270
模块 12 Photoshop CS5 应用实战	256	参考文献	272
12.1 综合应用一 海报设计	256		

模块 1 初识 Photoshop CS5

美国 Adobe 公司的 Photoshop 系列一直以专业的图像处理软件著称。它在图形图像领域一直占据着重要的位置,被广泛应用于美工设计、彩色印刷、图像处理、网页设计等多个领域,深受广大用户的青睐。Photoshop CS5 是目前最新开发的软件版本,它给广大摄影师、画家、设计人员和 Photoshop 爱好者带来了许多实用的功能。在下面的学习中,将通过了解 Photoshop CS5 的新增功能、操作界面与基本操作使学习者对其工作环境有一个初步认识,带您进入 Photoshop 的精彩世界。

重点提示:

- Photoshop CS5 的新增功能。
- Photoshop CS5 的安装与卸载。
- Photoshop CS5 界面详解。
- 文件操作。

1.1 子模块一 Photoshop CS5 的新增功能

全新的 Photoshop CS5 带来了全新的界面和扩展功能。Photoshop CS5 新增的实时工作区可以让用户轻松地进行界面管理;新增的智能选区技术可以更快且准确地进行抠图;新增的内容识别填充和修复可以轻松地将主体与周边环境融合在一起;新增的混合器画笔工具和硬毛画笔笔尖形状可以产生逼真的绘画效果;3D 凸纹可以将平面图像表面凸出膨胀,产生 3D 效果;增强的 3D 性能和材质设置使图像能够更快地渲染。

1.1.1 显示 Photoshop CS5 的新增功能

单击 Photoshop CS5 界面右上方的“CS5 新功能”命令后,右侧的调板组会自动更改为“新增功能”调板组。相应地,所有菜单栏里的新增功能都会以蓝色显示,如图 1-1 所示。

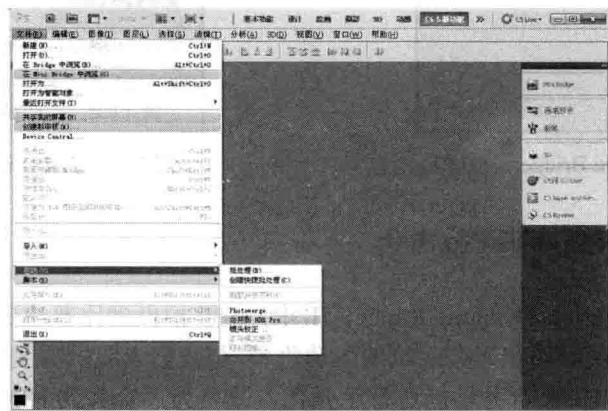


图 1-1 Photoshop CS5 的新增功能界面

1.1.2 新增的在 Mini Bridge 中浏览命令

Adobe Bridge 是 Adobe Creative Suite 的控制中心，可以用来组织、浏览和寻找所需资源，以便提供用户所需素材的内容。Photoshop CS5 新增的“在 Mini Bridge 中浏览”命令可以在 Photoshop 环境中访问所有的资源。

具体步骤如下：

(1) 执行“文件”|“在 Mini Bridge 中浏览”命令，将弹出 Mini Bridge 调板，如图 1-2 所示。

(2) 单击“浏览文件”按钮（如图 1-3 所示），可以浏览指定文件夹下的图像文件。

(3) 在其中选择要查看图像的路径，在对话框中双击图像的缩略图或者将缩略图拖动到文档窗口处即可打开图像。

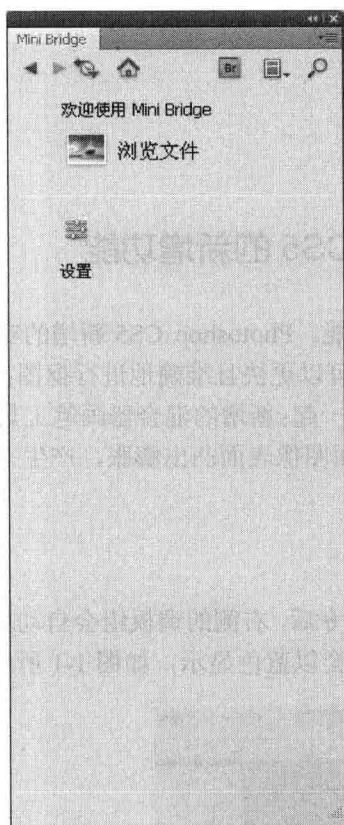


图 1-2 Mini Bridge 调板一



图 1-3 Mini Bridge 调板二

1.1.3 增强的合并到 HDR Pro 命令

高动态光照渲染 (High-Dynamic Range, HDR) 能够拍摄到比普通摄影技术更加广泛的亮度和色彩范围，能够再现阴影和光亮区域的生动色彩，与我们人眼所看到的原始场景更加吻合。

Photoshop CS5 对 HDR 合并功能进行了强化，改名为“合并到 HDR Pro”命令，增加了很多调整参数，这样我们就可以对图像的细节进行深入调整，从而创建出超现实照片的 HDR

图像。借助自动消除叠影和色调映射可以更好地调整控制图像，以获得更好的效果，甚至可使单次曝光的照片获得 HDR 图像的外观。

具体步骤如下：

(1) 执行“文件”|“自动”|“合并到 HDR Pro”命令，将弹出“合并到 HDR Pro”对话框，如图 1-4 所示。

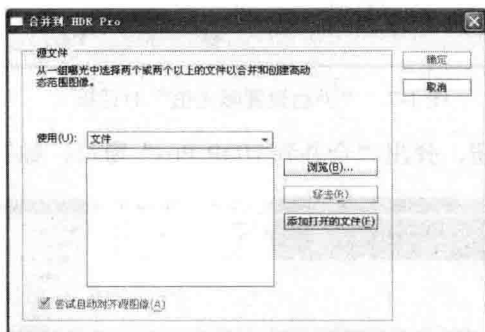


图 1-4 “合并到 HDR Pro”对话框一

(2) 单击“浏览”按钮，选择需要合并的图像文件，在这里我们选择了相同场景下的不同曝光度的照片，如图 1-5 所示。

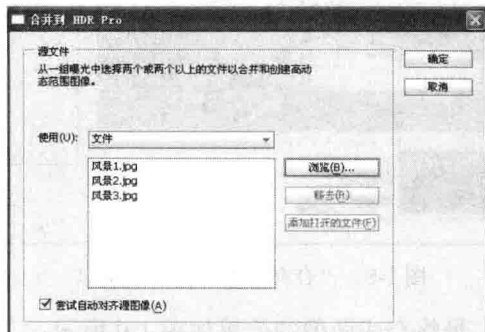


图 1-5 “合并到 HDR Pro”对话框二

(3) 单击“确定”按钮，经过一段时间的处理，弹出“手动设置曝光值”对话框，如图 1-6 所示。

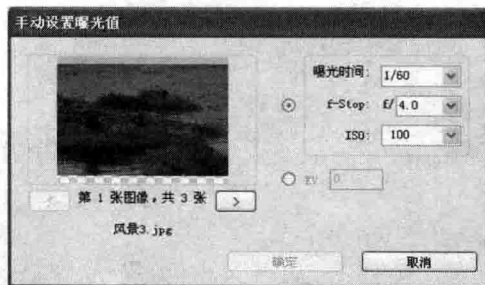


图 1-6 “手动设置曝光值”对话框一

(4) 在其中单击“>”按钮查看图像并选择 EV 单选项，如图 1-7 所示。

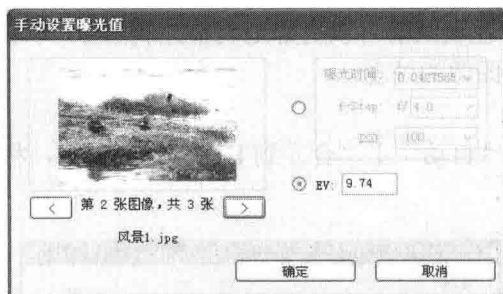


图 1-7 “手动设置曝光值”对话框二

(5) 单击“确定”按钮，弹出“合并到 HDR Pro”窗口，如图 1-8 所示。



图 1-8 “合并到 HDR Pro”窗口

(6) 在其中设置参数，最终合成图像的效果如图 1-9 所示。



图 1-9 “合并到 HDR Pro”命令效果图

1.1.4 新增的选择性粘贴命令

使用“选择性粘贴”命令能够对拷贝的图像按“原位粘贴”、“贴入”和“外部粘贴”的方式进行复制。

各命令含义如下：

- 原位粘贴：该命令可以将拷贝的图像按照图像原来所在的位置进行粘贴。
- 贴入：该命令可以将拷贝的图像显示在选区内，选区以外的图像会自动出现蒙版。
- 外部粘贴：该命令可以将拷贝的图像显示在选区外，选区以内的图像会自动出现蒙版。

具体步骤如下：

(1) 打开素材文件：素材\模块1\选择性粘贴.psd 和背景.jpg，如图 1-10 和图 1-11 所示。



图 1-10 “选择性粘贴.psd”图像文件



图 1-11 “背景.jpg”图像文件

(2) 选择“选择性粘贴.psd”文件，按 Ctrl+A 组合键全选图像，再按 Ctrl+C 组合键复制图像。

(3) 选择“背景.jpg”文件，执行“编辑”|“选择性粘贴”|“原位粘贴”命令，效果如图 1-12 所示。

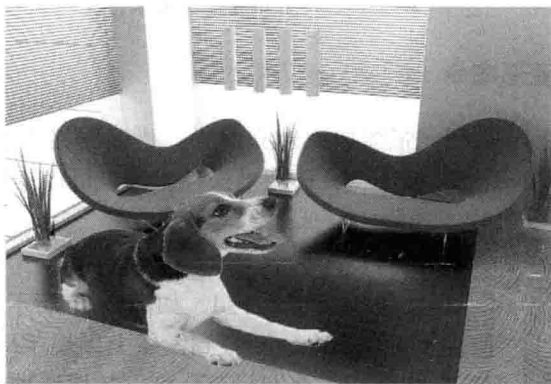


图 1-12 “原位粘贴”效果

(4) 打开素材文件：素材\模块1\小狗.jpg，按 Ctrl+A 组合键全选图像，再按 Ctrl+C 组合键复制图像。选择“背景.jpg”文件，使用工具箱中的套索工具创建一个不规则选区，执行“编辑”|“选择性粘贴”|“贴入”命令，效果如图 1-13 所示。

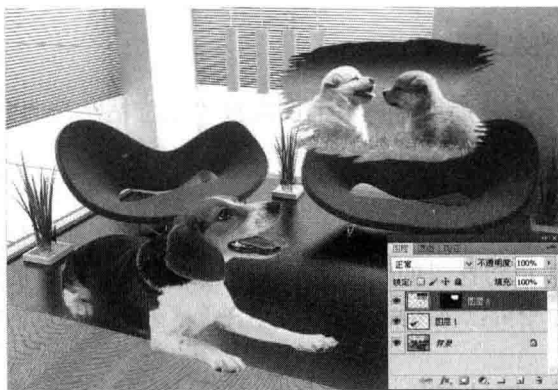


图 1-13 “贴入”效果

(5) 打开素材文件：素材\模块 1\背景 2.jpg，按 Ctrl+A 组合键全选图像，再按 Ctrl+C 组合键复制图像。选择“背景.jpg”文件中的“图层 1”，按住 Ctrl 键不放，单击“图层 1”左边的缩览图将图像载入选区。执行“编辑”|“选择性粘贴”|“外部粘贴”命令，效果如图 1-14 所示。



图 1-14 “外部粘贴”效果

1.1.5 新增的操控变形命令

新增的操控变形命令可以在一张图像上建立网格，借助网格可以随意地扭曲特定图像区域，同时使用“图钉”保持其他区域不变。使用“操控变形”可以修饰小而精细的图像（如发型设计），也可以用来改变人物或动物的肢体动作。

具体步骤如下：

(1) 打开素材文件：素材\模块 1\操控变形.psd，如图 1-15 所示。

(2) 执行“编辑”|“操控变形”命令，会看到图像上出现了网格，如图 1-16 所示。可以使用选项栏中的“扩展”选项来收缩或扩展网格，也可以使用选项栏中的“显示网格”复选框来隐藏网格。

(3) 在图像上单击可添加图钉，用来固定图像，如图 1-17 所示。

(4) 拖动图钉可以改变网格，效果如图 1-18 所示。



图 1-15 “操控变形.psd”图像文件

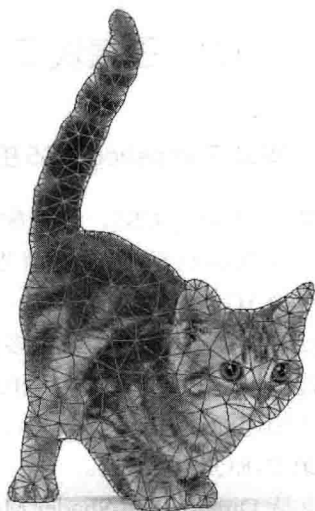


图 1-16 “显示网格”效果



图 1-17 添加图钉

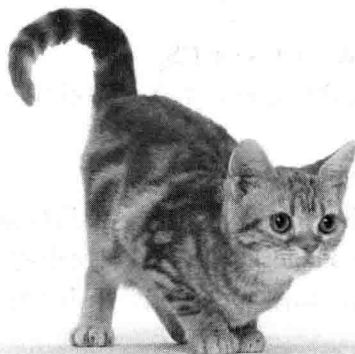


图 1-18 操控变形效果

**注意**

在使用图钉时，可以按住 Alt 键并将鼠标放到当前图钉附近，可以旋转图像；将鼠标放在图钉上，当剪刀图标出现时可以删除图钉。

1.1.6 更强的 3D 功能

Photoshop CS5 可以轻松地将 2D 的文字和图像转换为 3D 对象，并且凸出其表面增加立体感。使用“材质载入”和“拖放”工具可以更好地应用材质。使用改进的 Adobe Ray Tracer 引擎能够更好地渲染。另外还增加了专用的 3D 首选项快速优化性能。本书将在模块 9 中进行详细介绍。

1.2 子模块二 Photoshop CS5 的安装与卸载

1.2.1 安装 Photoshop CS5 的系统需求

要安装 Photoshop CS5，硬件配置需要达到的最低要求如下：

- 至少 2GHz 或更快的处理器。
- 至少 1GB 或更大的内存。
- 安装需要至少 1GB 或更多的可用硬盘空间。
- 显示器的分辨率至少为 1024×768，建议使用 1280×800。显示器需要带有合格的硬件加速 OpenGL 的图形卡、16 位颜色和至少 256MB 的 VRAM。
- DVD-ROM 驱动器。
- 支持 DirectX9 和 Shader Model 3.0 标准。
- 多媒体功能需要支持 QuickTime 7.4.5。
- 联机服务需要支持 Internet 连接。

对于使用 Windows 系列操作系统的用户来说，操作系统可以是以下版本：Windows XP SP3、Vista Home Premium（家庭高级版）、Business（商用版）、Ultimate（旗舰版）或 Enterprise SP2（企业版）、Vista 64 位版本或 Windows 7 操作系统。

1.2.2 Photoshop CS5 的安装与卸载

1. 安装 Photoshop CS5

在安装软件之前，先关闭系统中正在运行的所有应用程序，以确保 Photoshop CS5 正常安装。

具体操作步骤如下：

（1）将光盘放入驱动器，然后按屏幕说明操作，如果安装程序没有自动启动，在光盘中找到 Adobe Photoshop CS5 文件夹中的 Set-up.exe 安装文件并双击，即可进入 Photoshop CS5 的安装界面，如图 1-19 所示。单击“接受”按钮进入下一界面，如图 1-20 所示。

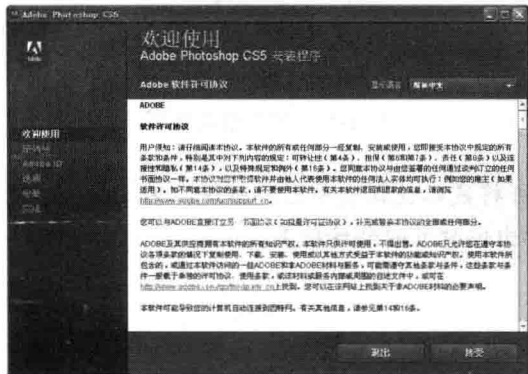


图 1-19 Photoshop CS5 安装步骤一



图 1-20 Photoshop CS5 安装步骤二

（2）输入正确的序列号后选择安装语言，单击“下一步”按钮，如图 1-21 所示。