

提供
多媒体
教学资源包

photoshopcs5

平面设计基础与项目实训

主 编：文东 董建 李国园
副主编：李飞 李娟 陈旭

- ◆ 由Adobe软件教学专家和资深平面设计师联袂策划与编写
- ◆ 基础知识+上机实训+项目实训，全面提升平面设计能力
- ◆ 精选3个大型项目实训（艺术字与图像特效制作、数码照片后期处理、平面商业广告设计）+8个课程设计，将平面设计的知识点和技能融会贯通
- ◆ 随书配盘+多媒体教学资源包，充分满足自学和教学需求



科学出版社

国家“十二五”高等院校计算机应用型规划教材

Photoshop CS5平面设计 基础与项目实训

文 东 童 建 李园园 主 编
李 飞 李 娅 陈 旭 副主编

科 学 出 版 社

内 容 简 介

本书是优秀畅销教材的全新改版升级, 经由一线教材的课堂检验, 并根据反馈进行改进, 使之更贴近课堂和学生自学。

全书共16章, 分3个部分, 基础理论与实训部分(第1~12章)主要包括Photoshop快速入门、Photoshop的基础操作、图像选区的创建与编辑方法、图像的修饰/处理与绘画功能、图层的综合应用、通道与蒙版的应用、路径的绘制与编辑、文本的输入与编辑、滤镜功能应用解密、图像的调色与润色、3D图像的编辑和应用, 以及文件批处理与打印输出等内容; 项目实训部分(第13~15章)介绍了3个大型项目实训——艺术字与图像特效制作、数码照片后期处理、平面商业广告设计, 帮助学生将Photoshop知识融会贯通; 课程设计部分(第16章)精选8个课程设计, 进一步帮助读者提高平面设计与软件操作的综合能力。

随书光盘中包含所有实例的素材、结果文件及与书中内容同步的实录视频(共30小节, 长达177分钟)。为方便教学, 还为用书教师提供了教学资源包: 易教易学的电子课件、教学案例、超实用的设计资源和学习资料——材质纹理、动作、画笔、渐变、图案等。

本书语言通俗易懂, 并配以大量的图示, 特别适合作为各大院校Photoshop相关专业的教材, 同时也非常适合Photoshop初学者和各类培训班的学员阅读、使用。

本书编委会

主 编: 文 东 童 建 李园园
副主编: 李 飞 李 娅 陈 旭
编 委: 谢 晶 罗旭岷 刘 明
李 晶 马永盛 马英豪

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS5 平面设计基础与项目实训/文东, 童建,
李园园主编. —北京: 科学出版社, 2011. 11
ISBN 978-7-03-032554-9

I. ①P… II. ①文… ②童… ③李… III. ①平面
设计—图像处理软件, Photoshop CS5—高等学校—教材
IV. ①TP391.4

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第209798号

责任编辑: 桂君莉 吴俊华 / 责任校对: 杨慧芳
责任印刷: 新世纪书局 / 封面设计: 彭 彭

科 学 出 版 社 出版

北京东黄城根北街16号
邮政编码: 100717
<http://www.sciencep.com>

中国科学出版集团新世纪书局策划

北京市鑫山源印刷有限公司印刷

中国科学出版集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

*

2011年12月第一版 开本: 16开
2011年12月第一次印刷 印张: 20.00
印数: 1—4 000 字数: 486 000

定价: 36.00元(含1CD价格)

(如有印装质量问题, 我社负责调换)

丛书序

大学扩招以后，如何培养社会真正需要的人才已成为高校与社会高度关注的问题。

市场经济的发展要求高等院校能培养更多的应用型人才。所谓应用型人才，是指能将专业知识和技能应用于所从事专业的社会实践中的一种人才类型。应用型人才的培养应强调“以知识为基础，以能力为重点，知识、能力、素质协调发展”。在具体的培养目标上应强调学生的综合素质和专业核心能力的培养；在专业方向、课程设置、教学内容、教学方法等方面，都应以知识的应用性为重点。

近年来，已经出版的一些编写得较好的应用型教材，受到了很多院校师生的欢迎。随着IT技术的不断发展，以及行业应用的不断拓宽，原有的应用型教材已经很难满足时代发展的需要，特别是现有教材中与行业背景紧密结合、以项目实训为特色的还不是很多，而这种突出项目实训的应用型教材正是当前高等院校迫切需要的。

为此，我们在《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020年）》关于全面提高高等教育质量和人才培养质量的相关文件和教育专家的指导下，以培养动手能力强、符合企业需求的应用型工程师人才为宗旨，我们组织职业教育专家、企业开发人员以及骨干教师编写了本套国家“十二五”高等院校计算机应用型规划教材。本套丛书重点为“基础与项目实训”（基础指的是相应课程的基础知识和重点知识，以及在实际项目中会应用到的知识。基础为项目服务，项目是基础的综合应用）。

我们力争使本套丛书符合精品课程建设的要求，在作者队伍、内容建设和体例架构上强调“精品”意识，力争打造出一套满足现代高等教育应用型人才培养教学需求的精品教材。

丛书定位

本丛书面向高等院校应用型本科和全国示范性高职高专，以及需要掌握新的技能或强化技能的在职人员。

丛书特色

/ 以项目开发为目标 /

本丛书中的各分册都在一个或多个项目的实现过程中融入相关知识点，以便读者快速将所学知识应用到实践工程项目中。这里的“项目”是指基于工作过程的、从典型工作任务中提炼并分析得到的、符合学生认知过程和学习领域要求的、模拟任务且与实际工作岗位要求一致的项目。通过这些项目的实现，可让读者完整地掌握并应用相应课程的实用知识。

/ 力求介绍最新的技术和方法 /

计算机与信息技术专业课程的教学具有更新快、内容多等特点，本丛书在体例安排和实际讲述过程中力求介绍最新的技术（或版本）和方法，突出教材的先进性和时代感，并注重拓宽学生的知识面，激发他们的学习热情和创新欲望。

／ 结构合理，易教易学 ／

本丛书结构清晰，内容翔实，我们整合了多位教学一线的老师对教学方法进行探讨后总结的经验，并将他们多年的教学心得体现在丛书中，力求把握各门课程的核心，做到通俗易懂，既便于教学的展开，也便于学生学习。

／ 实例丰富，紧贴行业应用 ／

本丛书作者精心组织了与行业应用紧密结合的典型实例，让教师在授课过程中有更多的演示环节，让学生在学习过程中有更多的动手实践机会，以巩固所学知识，迅速将所学内容应用于实际工作中。

／ 体例新颖，三位一体 ／

本丛书体例新颖，依托“基础+项目实践+课程设计”三位一体的教学模式组织内容。

- 第1部分：够用的基础知识。介绍基础知识部分时，列举了大量实例并安排了上机实训，这些实例主要是项目中的某个环节。
- 第2部分：完整的实训项目。这些项目是从典型工作任务中提炼、分析得到的，符合学生的认知过程和学习领域要求。项目中的大部分实现环节是前面章节已经介绍到的，通过实现这些项目，学生可以完整地掌握并应用这门课的实用知识。
- 第3部分：课程设计（最后一章）。通常是大的商业综合项目案例，不介绍具体的操作步骤，只给出一些提示，以方便教师布置课程设计。具体操作的视频演示文件在多媒体教学资源包中提供，方便教学和自学。

此外，本丛书还安排了“提示”和“技巧”等小项目，打造了一种全新且轻松的学习氛围，让读者在专家的提醒中技高一筹，在知识链接中理解更深、视野更广。

丛书组成

本丛书涵盖计算机基础、程序设计、数据库开发、网络技术、多媒体技术、计算机辅助设计及毕业设计和就业指导等诸多领域，包括：

- Dreamweaver CS5 网页设计基础与项目实训
- Photoshop CS5 平面设计基础与项目实训
- Flash CS5 动画设计基础与项目实训
- 3ds Max 2011 中文版基础与项目实训
- 多媒体技术基础与项目实训 (Premiere Pro CS3)
- AutoCAD 2009 中文版建筑设计基础与项目实训
- AutoCAD 2009 中文版机械设计基础与项目实训
- AutoCAD 2009 辅助设计基础与项目实训
- Visual Basic 程序设计基础与项目实训
- Visual FoxPro 程序设计基础与项目实训 (第2版)
- C 语言程序设计基础与项目实训
- Visual C++ 程序设计基础与项目实训

- Java 程序设计基础与项目实训
- Access 2003 数据库应用基础与项目实训
- 计算机专业毕业设计基础与项目实训
- 数据库系统开发基础与项目实训——基于 SQL Server 2005
- ASP.NET 程序设计基础与项目实训——基于 Visual Studio 2010
- 网页设计三合一基础与项目实训——基于 Dreamweaver CS5、Flash CS5、Photoshop CS5

……

丛书作者

本丛书的作者均系国内一线资深设计师或开发专家、双师技能型教师、国家级或省级精品课教师，有着多年的授课经验与项目开发经验。他们将经过反复研究和实践得出的经验有机地分解开来，并融入字里行间。丛书内容最终由企业专业技术人员和国内职业教育专家、学者进行审读，以保证内容符合企业的需求。

光盘特色

本丛书的配套光盘是一套精心开发的自学版 DVD（或 CD）多媒体教学资源包或 CD 资料盘，包含内容如下。

- (1) 所有实例的素材文件、结果文件。
- (2) 本书实例全程讲解的多媒体语音视频教学演示录像。

增值服务

除了本丛书配套的自学版 DVD（或 CD）多媒体教学资源包或 CD 资料盘外，我们还为任课教师提供了教师版的教学资源包，包含内容如下。

- (1) 电子课件（必有）。
- (2) 赠送多个相关的大案例，供教师教学使用（必有）。
- (3) 工程项目的语音视频技术教程。
- (4) 拓展文档、电子教案、参考教学大纲、学时安排。
- (5) 习题库、习题库答案、试卷及答案。

用书教师请致电 (010) 64865699 转 8033 或发 E-mail 至 bookservice@126.com 免费获取多媒体教学资源包。此外，我们还将在网站 (<http://www.ncpress.com.cn>) 上提供更多的服务。希望我们能成为学校倚重的教学伙伴、教师学习工作的亲密朋友、学习人群的教育资源绿洲。

编者寄语

希望经过我们的努力，能培养出真正的应用型人才，让学生在毕业后尽快具备实践于社会、奉献于社会的能力，为我国经济发展做出贡献。

在教材使用中，如有任何意见或建议，请直接与我们联系。

联系电话：(010) 64865699 转 8033。

电子邮件地址：bookservice@126.com（索取教学资源包）；l-v2008@163.com（内容讨论）。

前 言

Adobe 公司推出的 Photoshop 图形图像处理软件是目前使用最广泛的平面设计软件之一。本书以“学以致用”为写作出发点，系统并详细地介绍了 Photoshop CS5 图形图像处理软件的使用方法和操作技巧。本书充分考虑各类计算机职业资格考试与职业技能培训的实际需求，将知识讲解与实际操作紧密结合，着重培养读者的应用技能。

全书共 16 章，按照平面设计工作的实际需求组织内容，以基础知识实用、够用为原则，力求介绍最新的技术和方法。

其中，基础理论与实训部分（第 1~12 章）主要包括 Photoshop 快速入门、Photoshop 的基础操作、图像选区的创建与编辑方法、图像的修饰/处理与绘画功能、图层的综合应用、通道与蒙版的应用、路径的绘制与编辑、文本的输入与编辑、滤镜功能应用解密、图像的调色与润色、3D 图像的编辑和应用，以及文件批处理与打印输出等内容。

项目实训部分（第 13~15 章）介绍了 3 个大型项目实训——艺术字与图像特效制作、数码照片后期处理、平面商业广告设计，帮助学生将 Photoshop 知识融会贯通。

课程设计部分（第 16 章）精选 8 个课程设计，包括制作“火焰字”效果、“天空彩虹”效果、“云中人”图像特效、“艺术相框”效果、“房产广告”效果等，以便于进一步帮助读者提高平面设计与软件操作的综合能力。

本书的最大特点是，作者精选从典型工作任务中提炼、分析得到的符合初学者认知过程和学习领域要求的实例，详细讲解 Photoshop CS5 的实际应用，并精心挑选和设计与实际工作紧密结合的实训项目案例，具有很强的实战性，大大缩短读者的学习摸索过程，帮助读者快速巩固 Photoshop CS5 知识和设计技能。

本书配套光盘中包含所有实例的素材、结果文件及与书中内容同步的实录视频（共 30 小节，长达 177 分钟）。

为方便教学，还为用书教师提供了教学资源包：易教易学的电子课件、教学案例、超实用的设计资源和学习资料——材质纹理、动作、画笔、渐变、图案等。用书教师请发送 E-mail 至 bookservice@126.com 或致电 010-64865699 转 8082 索取。

由于编者水平有限，书中若有不当之处，敬请读者批评指正。

编 者
2011 年 10 月

目 录

第 1 章 Photoshop CS5 快速入门 1	
1.1 认识和了解 Photoshop CS5..... 2	
1.1.1 Photoshop CS5 的应用领域..... 2	
1.1.2 Photoshop CS5 的新增功能..... 4	
1.2 Photoshop CS5 的安装、启动与退出..... 6	
1.2.1 安装 Photoshop CS5 的硬件需求..... 6	
1.2.2 Photoshop CS5 的安装..... 6	
1.2.3 Photoshop CS5 的启动与退出..... 8	
1.2.4 认识 Photoshop CS5 的工作界面..... 8	
1.3 图像处理基础知识..... 14	
1.3.1 矢量图与位图..... 14	
1.3.2 图像分辨率..... 16	
1.3.3 图像文件格式..... 17	
1.3.4 常见颜色模式..... 19	
1.4 上机实训——将图像文件转换成自己 需要的格式..... 20	
1.5 本章小结..... 23	
1.6 本章习题..... 23	
第 2 章 掌握 Photoshop CS5 的基础 操作 25	
2.1 文件的相关操作..... 26	
2.1.1 新建文件..... 26	
2.1.2 打开文件..... 27	
2.1.3 保存文件..... 27	
2.1.4 关闭文件..... 28	
2.2 视图的控制..... 29	
2.2.1 放大与缩小图像..... 29	
2.2.2 抓手工具..... 30	
2.2.3 100%显示图像..... 30	
2.2.4 屏幕模式..... 31	
2.3 图像窗口的相关操作..... 32	
2.3.1 移动图像窗口..... 32	
2.3.2 排列图像窗口..... 33	
2.3.3 改变窗口大小..... 34	
2.3.4 切换图像窗口..... 34	
2.4 辅助工具的使用..... 35	
2.4.1 标尺..... 35	
2.4.2 参考线..... 36	
2.4.3 网格..... 36	
2.4.4 度量工具..... 37	
2.5 设置图像与画布的大小..... 38	
2.5.1 设置图像大小..... 38	
2.5.2 设置画布大小..... 39	
2.6 还原、返回与向前操作..... 40	
2.7 上机实训——使用 Adobe Bridge CS5 查看并批量重命名文件..... 40	
2.8 本章小结..... 42	
2.9 本章习题..... 42	
第 3 章 图像选区的创建与编辑方法 ... 45	
3.1 规则选区的创建..... 46	
3.1.1 使用“矩形选框工具”创建选区..... 46	
3.1.2 使用“椭圆选框工具”创建选区..... 48	
3.1.3 单行或单列选框工具..... 48	
3.2 不规则选区的创建..... 49	
3.2.1 使用“套索工具”创建选区..... 49	
3.2.2 使用“多边形套索工具”创建 选区..... 50	
3.2.3 使用“磁性套索工具”创建选区..... 51	
3.2.4 使用“魔棒工具组”创建选区..... 52	
3.2.5 使用“色彩范围”命令创建选区..... 53	
3.3 调整选区..... 54	
3.3.1 选择选区..... 54	
3.3.2 取消选区..... 54	
3.3.3 修改选区..... 55	
3.3.4 变换选区..... 55	
3.3.5 存储选区..... 56	
3.3.6 载入选区..... 56	
3.4 设置使用颜色..... 57	
3.4.1 认识前景色与背景色..... 57	
3.4.2 使用“拾色器”窗口设置颜色..... 57	
3.4.3 使用“颜色”面板设置颜色..... 58	
3.4.4 使用“色板”面板设置颜色..... 58	
3.4.5 使用“吸管工具”设置颜色..... 59	
3.5 颜色填充和选区描边..... 59	
3.5.1 填充颜色..... 59	
3.5.2 “描边”命令..... 61	
3.6 上机实训——制作拼贴效果..... 61	
3.7 本章小结..... 63	
3.8 本章习题..... 63	
第 4 章 图像的修饰、处理与绘画 功能 65	
4.1 移动与裁剪图像..... 66	
4.1.1 移动工具..... 66	

4.1.2 裁剪工具	66	5.2.11 “背景”图层转换为图层	108
4.2 绘制图像	67	5.3 图层的混合模式和透明度	109
4.2.1 画笔工具	67	5.3.1 应用图层混合模式	109
4.2.2 铅笔工具	70	5.3.2 混合模式的类型	110
4.2.3 颜色替换工具	70	5.3.3 图层不透明度	114
4.3 修饰图像	72	5.4 图层样式的应用	115
4.3.1 污点修复画笔工具	72	5.4.1 认识图层样式	115
4.3.2 修复画笔工具	73	5.4.2 图层样式分类	115
4.3.3 修补工具	75	5.4.3 清除图层的样式效果	118
4.3.4 红眼工具	76	5.5 创新与管理图层样式	118
4.3.5 仿制图章工具	76	5.5.1 创建图层样式	119
4.3.6 图案图章工具	77	5.5.2 管理预设样式	119
4.4 擦除图像	78	5.5.3 删除样式库中的样式	120
4.4.1 橡皮擦工具	79	5.6 上机实训——设计人物艺术相框	120
4.4.2 背景橡皮擦工具	79	5.7 本章小结	125
4.4.3 魔术橡皮擦工具	80	5.8 本章习题	125
4.5 编辑图像像素	81	第6章 通道与蒙版的应用	128
4.5.1 模糊工具	81	6.1 通道的基础知识	129
4.5.2 锐化工具	81	6.1.1 认识“通道”面板	129
4.5.3 涂抹工具	82	6.1.2 通道的类型	129
4.5.4 减淡工具和加深工具	83	6.2 通道的操作	130
4.5.5 海绵工具	83	6.2.1 创建 Alpha 通道	131
4.6 历史记录画笔工具组	84	6.2.2 复制和删除通道	131
4.6.1 历史记录画笔工具	84	6.2.3 分离和合并通道	132
4.6.2 历史记录艺术画笔工具	85	6.3 蒙版的类型	132
4.7 填充图像	85	6.3.1 快速蒙版	132
4.7.1 油漆桶工具	85	6.3.2 图层蒙版	133
4.7.2 渐变工具	87	6.3.3 矢量蒙版	135
4.8 上机实训——为卡通人物上色	89	6.3.4 剪贴蒙版	136
4.9 本章小结	95	6.4 上机实训——使用蒙版合成照片	138
4.10 本章习题	95	6.5 本章小结	140
第5章 图层的综合应用	97	6.6 本章习题	140
5.1 认识图层	98	第7章 路径的绘制与编辑	142
5.1.1 图层的概念	98	7.1 认识路径	143
5.1.2 “图层”面板	98	7.1.1 什么是路径	143
5.1.3 图层的基本类型	99	7.1.2 路径的组成	143
5.2 图层的基本操作	102	7.1.3 认识“路径”控制面板	144
5.2.1 新建图层	102	7.2 路径的创建	145
5.2.2 选择图层	103	7.2.1 使用“钢笔工具”创建路径	145
5.2.3 复制图层	104	7.2.2 使用“自由钢笔工具”创建 路径	146
5.2.4 删除图层	104	7.2.3 使用“形状工具”创建路径	147
5.2.5 调整图层顺序	105	7.2.4 选区转换为路径	150
5.2.6 链接图层	105	7.3 路径的修改	150
5.2.7 锁定图层	106	7.3.1 选择路径	151
5.2.8 对齐和分布	106	7.3.2 添加/删除锚点	151
5.2.9 隐藏与显示图层	107		
5.2.10 合并图层	108		

7.3.3 转换点工具	151	9.3.10 “渲染”滤镜	189
7.4 路径的编辑	152	9.3.11 “艺术效果”滤镜	189
7.4.1 路径转换为选区	152	9.3.12 “杂色”滤镜	191
7.4.2 描边路径	153	9.3.13 “其他”滤镜	192
7.4.3 填充路径	154	9.4 上机实训——制作爆炸特效	192
7.5 上机实训——绘制卡通熊猫	156	9.5 本章小结	196
7.6 本章小结	159	9.6 本章习题	196
7.7 本章习题	159	第 10 章 图像的调色与润色	198
第 8 章 文本的输入与编辑	161	10.1 图像的颜色模式与转换	199
8.1 创建点文字	162	10.1.1 RGB 颜色模式	199
8.1.1 点文字的输入	162	10.1.2 CMYK 颜色模式	199
8.1.2 编辑点文字	163	10.1.3 Lab 颜色模式	199
8.1.3 文字载入路径	164	10.1.4 灰度模式	200
8.1.4 点文字转换为段落文字	165	10.1.5 位图模式	200
8.2 创建段落文字	165	10.1.6 索引颜色模式	201
8.2.1 段落文字的输入	165	10.1.7 双色调模式	201
8.2.2 编辑定界框	166	10.2 色彩处理基础入门	202
8.2.3 编辑段落文字	167	10.2.1 颜色取样器和“信息”面板的使用	202
8.2.4 段落文字转换为点文字	168	10.2.2 色域和溢色	203
8.3 创建蒙版文字	168	10.2.3 通过直方图分析图像	203
8.3.1 创建横排蒙版文字	168	10.3 自动化调整图像	204
8.3.2 创建竖排蒙版文字	169	10.3.1 “自动色调”命令	204
8.4 文字的编辑	169	10.3.2 “自动对比度”命令	205
8.4.1 设置文字变形	169	10.3.3 “自动颜色”命令	205
8.4.2 应用文字样式	170	10.4 图像明暗调整	205
8.4.3 栅格化文字	171	10.4.1 “色阶”命令	206
8.5 上机实训——制作石壁雕刻字	171	10.4.2 “曲线”命令	206
8.6 本章小结	174	10.4.3 “亮度/对比度”命令	207
8.7 本章习题	174	10.4.4 “阴影/高光”命令	207
第 9 章 滤镜功能应用解密	176	10.5 图像色彩调整	208
9.1 认识滤镜	177	10.5.1 “色彩平衡”命令	208
9.1.1 什么是滤镜	177	10.5.2 “照片滤镜”命令	208
9.1.2 滤镜的基本操作	177	10.5.3 “渐变映射”命令	209
9.2 独立滤镜的使用	178	10.5.4 “通道混合器”命令	209
9.2.1 “液化”滤镜	179	10.5.5 “可选颜色”命令	210
9.2.2 “消失点”滤镜	179	10.5.6 “变化”命令	210
9.3 其他滤镜的使用	180	10.5.7 “替换颜色”命令	211
9.3.1 “风格化”滤镜	180	10.5.8 “匹配颜色”命令	211
9.3.2 “画笔描边”滤镜	181	10.5.9 “色相/饱和度”命令	212
9.3.3 “模糊”滤镜	182	10.5.10 “反相”命令	212
9.3.4 “扭曲”滤镜	183	10.5.11 “色调分离”命令	213
9.3.5 “锐化”滤镜	184	10.5.12 “阈值”命令	213
9.3.6 “视频”滤镜	185	10.5.13 “HDR 色调”命令	214
9.3.7 “素描”滤镜	185	10.6 上机实训——调整照片中人物衣服的颜色	215
9.3.8 “纹理”滤镜	187	10.7 本章小结	217
9.3.9 “像素化”滤镜	188		

10.8 本章习题	217	12.5 本章小结	250
第 11 章 3D 图像的编辑和应用	219	12.6 本章习题	251
11.1 3D 图像的基本工具	220	第 13 章 艺术字与图像特效制作	252
11.1.1 “3D 对象”工具组	220	13.1 相关行业知识	253
11.1.2 “3D 相机”工具组	220	13.1.1 艺术字的应用领域	253
11.2 3D 图像的创建	221	13.1.2 图像特效的应用领域	254
11.2.1 创建 3D 明信片	221	13.2 精美艺术字的制作	255
11.2.2 创建 3D 网格	221	13.2.1 打造梦幻 DREAM 艺术字特效	255
11.2.3 创建凸纹 3D	222	13.2.2 投射发光艺术字	259
11.2.4 从 2D 图像创建 3D 图像	222	13.3 图像特效的制作	262
11.3 3D 面板的应用	223	13.3.1 烈焰中奔出铜马	262
11.3.1 3D 场景	223	13.3.2 打造另类蝴蝶新娘	263
11.3.2 3D 网格	223	13.3.3 电光笼罩的小屋	265
11.3.3 3D 材质设置	224	13.4 本章小结	268
11.3.4 3D 光源设置	225	第 14 章 数码照片后期处理	269
11.4 编辑 3D 图像纹理	225	14.1 相关行业知识	270
11.4.1 创建 UV 纹理	226	14.1.1 为什么要学习数码照片处理	270
11.4.2 重新参数化纹理映射	226	14.1.2 数码照片处理应用领域	271
11.4.3 创建重复纹理的拼贴	226	14.2 数码照片处理典型实例	272
11.5 渲染 3D 图像	226	14.2.1 旧照片翻新	272
11.5.1 渲染设置	226	14.2.2 为黑白照片上色	276
11.5.2 输出渲染 3D 文件	228	14.2.3 数码照片的合成	280
11.6 上机实训——为人物添加帽子	228	14.3 本章小结	284
11.7 本章小结	231	第 15 章 平面商业广告设计	285
11.8 本章习题	231	15.1 相关行业知识	286
第 12 章 文件批处理与打印输出	233	15.1.1 什么是广告设计	286
12.1 创建动作	234	15.1.2 广告设计与创意	286
12.1.1 认识“动作”面板	234	15.2 平面设计典型实例	287
12.1.2 新建动作组	234	15.2.1 VIP 卡的设计	287
12.1.3 创建新动作	235	15.2.2 景区宣传海报	294
12.1.4 插入菜单命令	236	15.3 本章小结	302
12.1.5 存储与播放动作	237	第 16 章 课程设计	303
12.2 使用批处理功能	239	课程一 制作火焰字	304
12.2.1 认识“批处理”对话框	239	课程二 绘制太极图	304
12.2.2 使用“批处理”命令处理图像	240	课程三 绘制几何图形	305
12.2.3 创建快捷批处理	240	课程四 制作“天空彩虹”效果	306
12.2.4 裁剪并修齐照片	241	课程五 制作“云中人”图像特效	307
12.2.5 自动拼合全景图	242	课程六 制作“车变色”效果	307
12.3 文件输出	245	课程七 制作“艺术相框”效果	308
12.3.1 打印基础知识	245	课程八 制作“房产广告”效果	309
12.3.2 桌面输出	245		
12.3.3 打印输出	246		
12.4 上机实训——对多个图像进行批处理	248		

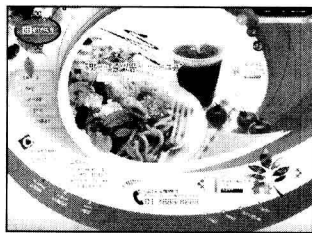
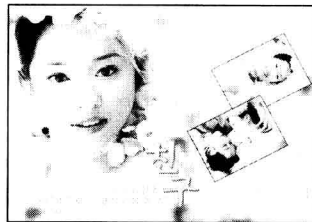
第1章

Photoshop CS5 快速入门

本章主要讲述 Photoshop CS5 的入门基础知识，包括 Photoshop CS5 的概述、新增功能、基本操作等内容；重点讲述了 Photoshop CS5 图像处理的基础知识，包括图像分类、图像分辨率、图像文件格式及常见颜色模式等内容。

本章知识点

- 认识 and 了解 Photoshop CS5
- Photoshop CS5 的安装、启动与退出
- 图像处理基础知识



1.1 认识 and 了解 Photoshop CS5

Photoshop 是目前最流行的图形图像处理软件之一。经过近 20 多年的发展与完善，它已成为功能相当强大、应用极其广泛的应用软件，被誉为“神奇的魔术师”。

1.1.1 Photoshop CS5 的应用领域

Photoshop CS5 是一款强大的计算机图形图像处理软件，被广泛地应用于平面设计、网页制作、图像处理和多媒体开发等领域。Photoshop 以其强大的功能、易操作的工作环境，成为众多设计师、艺术家进行艺术创作的首选应用软件。

1. 平面广告设计应用

平面设计领域是 Photoshop 最基础的应用领域，包括 VI 系统、印制品、写真喷绘、户外广告（如招贴、海报、宣传单），以及阅读量非常广泛的图书或报刊，都可以使用 Photoshop 进行设计和制作。广告的构思与表现形式是密切相关的，有了好的构思，接下来则需要通过软件来完成它，而大多数的广告是通过图像合成与特效技术来完成的。通过这些技术手段可以更加准确地表达出广告的主题，如图 1-1 所示。



图 1-1 平面广告设计

2. 数码影楼应用

影楼在拍摄照片时不再采用传统的胶片相机，取而代之的是数码相机，因为数码相机拍摄的数码照片可以直接导入计算机中，利用图形图像软件可以进行全面的调整，如图 1-2 所示。当前数码相机已经普及到千家万户，Photoshop 软件已成为照片处理的首选软件。



图 1-2 数码照片处理设计

3. 网页美工设计应用

互联网的广泛普及拓展了 Photoshop 的另一个重要领域——网站美工设计。Photoshop CS5 已经成为网站美工人员必须掌握的一款“利器”，其设计的网页能够完全兼容互联网工作环境的要求，如图 1-3 所示。



图 1-3 网页美工设计

4. 界面设计应用

界面设计是使用独特的创意方法设计软件或者游戏的外观（见图 1-4），以达到吸引用户眼球的目的，其重要性已经被越来越多的企业及开发者所认同。而界面设计的主流软件仍然是 Photoshop 软件，目前还未出现用于制作界面设计的专业软件。

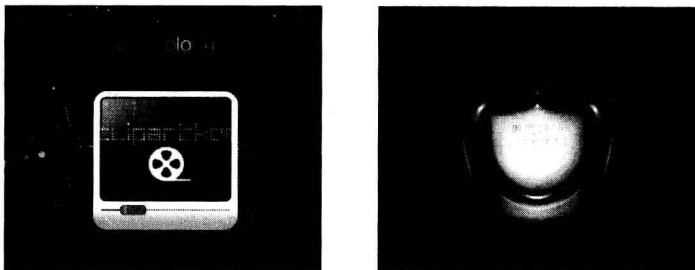


图 1-4 界面设计

5. 在绘画与数码艺术中的应用

Photoshop CS5 中的绘画和调色功能非常丰富，卡通漫画制作者常常手绘线条稿，然后导入 Photoshop 中进行线条调整和填色，从而完成卡通和漫画的绘制。近些年来非常流行的像素画大部分也是制作者使用 Photoshop 创作的，如图 1-5 所示。

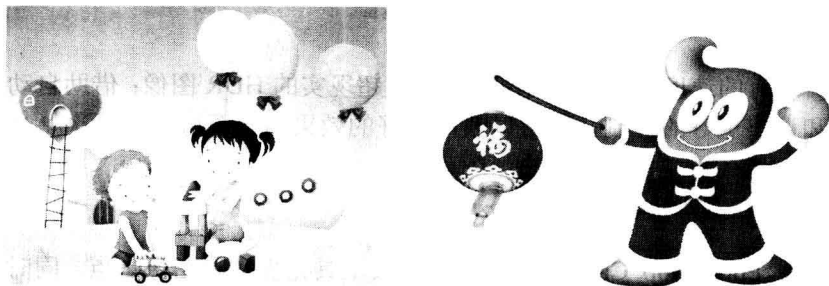


图 1-5 卡漫设计

6. 在效果图后期制作中的应用

在三维软件中，如果能够制作出精良的模型，却无法为模型应用逼真的贴图，也无法得到较好的渲染效果。在制作材质时，除了依靠软件本身具有的材质功能外，利用 Photoshop 也可以制作出在三维软件中无法得到的合适材质。

在制作建筑效果图（包括许多三维场景）时，人物与配景及场景的颜色常常需要在 Photoshop 中增加并调整，如图 1-6 所示。

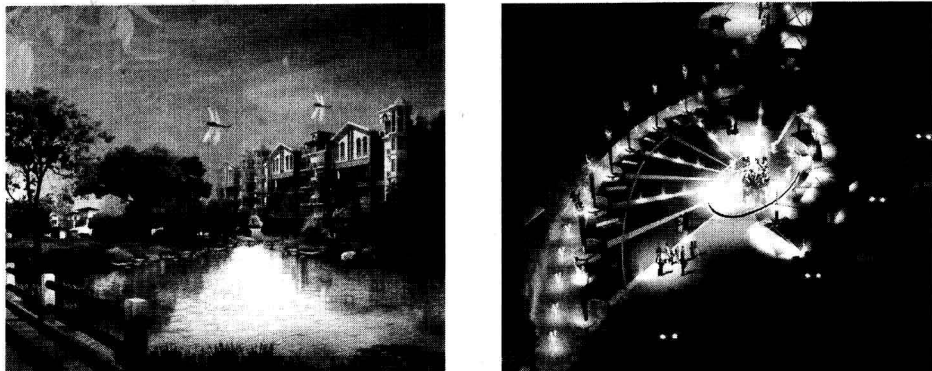


图 1-6 效果图后期处理

1.1.2 Photoshop CS5 的新增功能

在 Photoshop CS5 版本中，软件的界面与功能的结合更加趋于完美，各种命令与功能不仅得到了扩展，还最大限度地为操作提供了简捷、有效的途径。Photoshop CS5 又新增了许多智能化的功能，下面对其中常用的新功能进行介绍，在本书后面的章节中会实际运用到。

1. 智能选区

该功能用于更快且更准确地从背景中抽出主体，从而创建逼真的复合图像。轻击鼠标，就可以选择一个图像中的特定区域，如轻松选择毛发等细微的图像元素；消除选区边缘周围的背景色；使用新的细化工具自动改变选区边缘并改进蒙版。

2. 内容识别填充和修复

该功能用于删除图像元素并用其他内容替换，与其周边环境天衣无缝地融合在一起。这一突破性的技术与光照、色调及噪点相结合，删除内容后看上去似乎本来就不存在。然后用图案或图像内容填充选区，并使用污点修复画笔工具进行修饰。

3. HDR 成像

借助前所未有的速度、准确度创建写实的或超现实的 HDR 图像；借助自动消除叠影及对色调映射和调整更好的控制，您可以获得更好的效果，甚至可以令单次曝光的照片获得 HDR 的外观。

4. 最新的原始图像处理

使用 Adobe Photoshop Camera RAW 6 增效工具无损消除图像噪点，同时保留颜色和细节；增加粒状，使数码照片看上去更自然；执行裁剪后暗角时控制度更高等。

5. 非凡的绘图效果

借助混色器画笔（提供画布混色）和毛刷笔尖（创建逼真、带纹理的笔触），将照片轻松转换为绘图或创建独特的艺术效果。

6. 操控变形

彻底变换特定的图像区域，同时固定其他图像区域，对任何图像元素进行精确的重新定位，创建出视觉上更具吸引力的照片。

7. 自动镜头校正

使用已安装的常见镜头的配置文件，或自定其他型号的配置文件可以快速修复扭曲问题。针对镜头扭曲、色差和晕影，自动校正可以帮助节省时间。Photoshop CS5 使用图像文件的 EXIF 数据，根据您使用的相机和镜头类型做出精确调整。

8. 高效的工作流程

Photoshop 用户请求的大量功能均已增强，可以提高工作效率和拓展创意性。自动伸直图像，从屏幕上的拾色器中拾取颜色，同时调节许多图层的不透明度等。

9. 新增的 GPU 加速功能

充分利用增强的硬件处理能力，新增画笔预览、吸管工具的颜色取样器及裁剪工具的“三等分”网格等功能，对可视化、更出色的颜色，以及屏幕拾色器进行采样。

10. 更简单的用户界面管理

使用可折叠的工作区切换器，可以在喜欢的用户界面配置之间实现快速导航和选择。实时工作区会自动记录用户界面更改，当您切换到其他程序再切换回来时，面板将保持在原位。

11. 出众的黑白转换

尝试各种黑白外观；使用集成的 Lab B&W Action 交互转换彩色图像；更轻松、更快地创建绚丽的 HDR 黑白图像；尝试各种新预设。

12. RAW 处理的尖端技术

在保留颜色和细节的同时删除高 ISO 图像中的杂色。添加创意效果，如胶片颗粒和剪裁后晕影。

13. 简化的创意审阅

CS Review 是一种可加速审阅流程的联机服务，通过它可以与同事进行协作，并快速获取用户反馈。

14. 集成的介质管理

利用 Adobe Bridge CS5 中经过改进的水印、Web 画廊和批处理，或使用 Mini Bridge 面板直接在 Photoshop 中访问资源。

1.2 Photoshop CS5 的安装、启动与退出

前面介绍了 Photoshop CS5 的新功能，本节就介绍一下其硬件需求与安装方法。Photoshop CS5 的安装与其他软件的基本相同。

1.2.1 安装 Photoshop CS5 的硬件需求

为了保证能够顺利地安装和运行 Photoshop CS5 软件，一般对计算机的硬件配置有一定的要求，具体的硬件需求如表 1-1 所示。

表 1-1 Windows操作系统的硬件需求

硬 件	需 求
操作系统	Microsoft Windows XP 系统或 Windows Vista Home Premium/Business/Ultimate 系统
CPU	Intel Pentium 4、Intel Centrino、Intel Xeon 或 Intel Core Duo 处理器
内存	1GB 内存、64MB 视频内存
硬盘	2GB 可用硬盘空间（安装过程中需要其他可用空间）
显示器	1024×768 分辨率的显示器（带有 16 位视频卡）

1.2.2 Photoshop CS5 的安装

Photoshop CS5 软件安装方便，如果电脑中已经有其他版本的 Photoshop 软件，可不必卸载其他版本的软件，但需要将运行的相关软件关闭。

Step 01 打开 Photoshop CS5 安装光盘，双击 Setup.exe 安装文件图标，就可进行安装，如图 1-7 所示。

Step 02 双击 Setup.exe 图标后，会弹出“Adobe 安装程序”对话框，对系统配置进行检查，如图 1-8 所示。

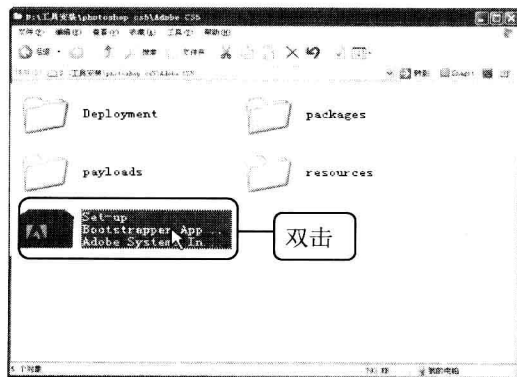


图 1-7 Photoshop CS5 安装包

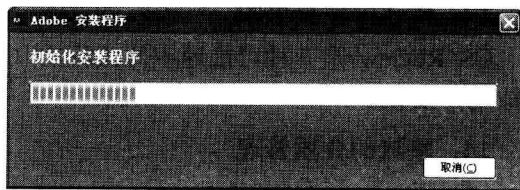


图 1-8 初始化安装程序

Step 03 检查完系统配置文件后，会自动弹出“Adobe 软件许可协议”窗口，请认真阅读。单击下方的“接受”按钮，即可进行下一步的安装。如果单击“退出”按钮，会退出安装程序，如图 1-9 所示。