

图像处理技术

Photoshop

经典实验教程



- 集12年不间断培训教学经验于一体
- 独创“目标驱动、反向教学”法
- 融合获奖课件实施立体化配套教学
- 充分体现以人为本的兴趣化教学理念

主 编 陈三明
副主编 陶燕红
黄淑娟
刘炳辉



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

网络多媒体技术

Photoshop

从入门到精通

本书以循序渐进的方式，从Photoshop CS6的界面、基本操作、选区、图层、文字、路径、滤镜、通道、蒙版、特效、印刷输出等方面，详细讲解了Photoshop CS6的操作方法和技巧。本书可作为高等院校相关专业教材，也可作为从事平面设计、网页设计、图像处理等工作的专业技术人员参考。

本书可作为高等院校相关专业教材，也可作为从事平面设计、网页设计、图像处理等工作的专业技术人员参考。



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY & AIR TRANSPORT PRESS

图像处理技术

Photoshop 经典实验教程

主 编 陈三明

副主编 陶燕红
黄淑娟
刘炳辉

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

全书体现一种新的教学方法及手段,配合作者开发的获奖多媒体课件,发挥立体化教材的优势,以上机实验的形式将Photoshop图像处理应用技术这门课利用“目标驱动、反向教学”的方法得以完美实施,经作者多年一线的教学实践证明,该方法确实行之有效。

全书共分十四章,每章都提供了一个作者独创的精美实例。包括岁月贺卡2008、一对玉镯、一枝郁金香、静物写生练习、锤子、蜘蛛侠、音响面板、数码相片修复与调色、界面设计、动感壁纸设计、美味香烟、效果图后期合成——别墅、视觉设计——咖啡JAVA等实例。本书对每个实例都详细讲解了其具体实现过程以及涉及到的Photoshop技术。在每章后面都安排了同类型的扩展练习,以对前面所学知识点进行加强,达到举一反三的学习效果。

书的后面及课件中还配有标准的考试试题及参考答案,方便教师修改作为测验试卷。

本书可作为大、中专院校、高职院校、社会培训点开设“图像处理Photoshop”应用技术的教材,也可供提高自己数码图像技术的人员自学。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

图像处理技术 Photoshop 经典实验教程 / 陈三明等编著. 北京:电子工业出版社, 2004.11
ISBN 7-121-00525-5

I. 图... II. 陈... III. 计算机辅助教学 - 图形软件, Photoshop IV. G43

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 110317 号

责任编辑:梁卫红

排版制作:华信卓越公司制作部

印刷:北京东光印刷厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编:100036

经 销:各地新华书店

开 本:787 × 1092 1/16 印张:14.75 字数:378 千字 彩插:8 页

印 次:2004 年 11 月第 1 次印刷

定 价:28.00 元(含光盘一张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话:(010) 68279077。质量投诉请发邮件到 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

《图形图像处理技术》多媒体课件

《图形图像处理技术》多媒体课件

返回主页

指导的学生作品(原创)及点评

技术点评

图像合成技术, 主要使用到图层技术。

自信是无价之宝



每天对着镜子对自己大喊一声:
“我一定能成为电脑高手”

艺术点评

创意不错, 给人一种自信暗示。

①

要思考艺术与电脑技术的完美结合

②

返回主页

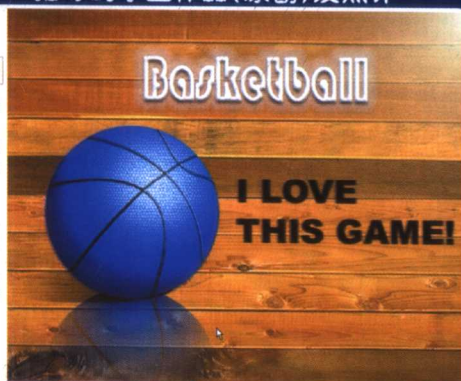
指导的学生作品(原创)及点评

技术点评

噪音滤镜效果使用得恰到好处, 路径造型不宜用到更多的节点, 否则曲线不光滑。

艺术点评

篮球是蓝色的, 从视觉上看有新颖性。



①

要思考艺术与电脑技术的完美结合

②

返回主页

指导的学生作品(原创)及点评

原始素材(蔬菜)是一样的

长得胖的学生设计的



长得瘦的学生设计的

①

要思考艺术与电脑技术的完美结合

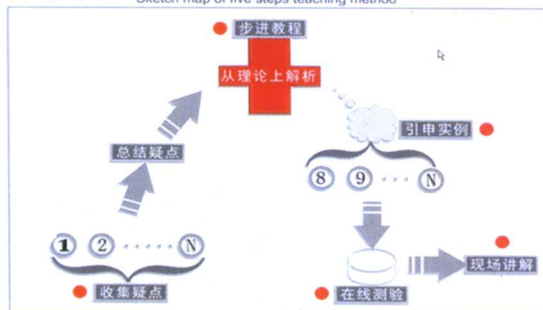
②

自主开发的与本书配套学习并获奖的互动多媒体课件部分界面

①

“五步教学法”示意图

Sketch map of five steps teaching method



电脑艺术设计系列多媒体课件

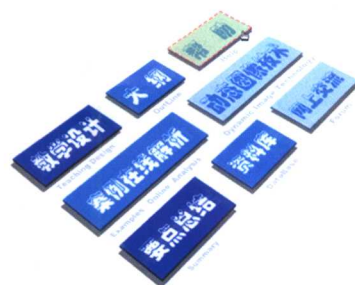
Multi-Media courseware series for Computer Art Design

图形图像处理技术

Processing Technology of Graphics and Images

PhotoShop7.0

PhotoShop7.0



● 清华大学出版集团·电脑艺术设计系列·多媒体·色彩与版式设计·图形图像处理技术·Photoshop7.0

◆案例在线解析

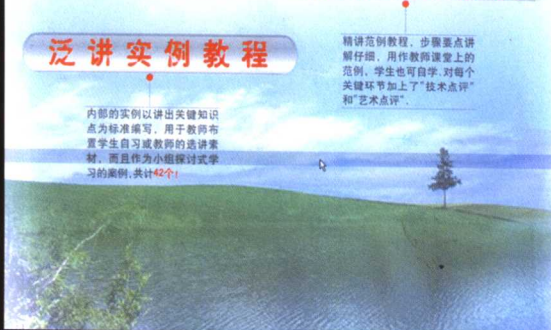
①

精讲范例教程

泛讲实例教程

内部的实例以讲出关键知识点为标准编写, 用于教师布置学生自习或教师的选修案例, 而且作为小组探讨式学习的案例, 共计42个。

精讲范例教程, 步骤要点讲解仔细, 用作教师课堂上的范例, 学生也可自学, 对每个关键环节加上了“技术点评”和“艺术点评”。



“色彩均衡与色阶理解”知识疑点在线测验题

① ②

三、左图为原始图, 你认为需加入下列哪些色彩才能调节成右图的效果?

4/5



检查答案 Reset

单击[检查答案]按钮。

相关知识

● 饱和度的概念: 某种颜色的浓度, 例如: 红色的饱和度和最大表现为鲜红, 减少饱和度和饱和度, 呈浅红, 呈灰色, 若饱和度和为0时, 就变成了灰色调, 余黑而白片一样。

现场点评

按住才显示提示

第一章 岁月贺卡2008



第五章 锤子精神



第三章 送您一支郁金香



◆◆ 难点疑点解析及测验



● 五步教学法

● 图形图像间转换



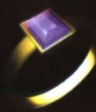
● 色彩均衡与色阶理解

● 通道Channel的理解与应用

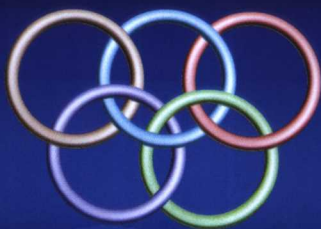
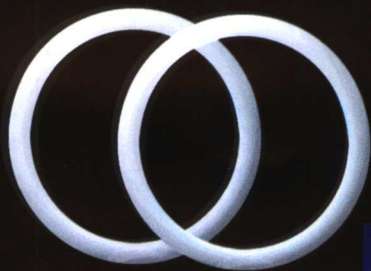
● 以下问题可由此类：

1. 色阶调整与图像对比度。
2. RGB、CMYK、Lab等色彩模式区分。
3. 色度、明度、饱和度与Alpha的理解。
4. 我的照片颜色如何校正？

最后一章的造型扩展作业

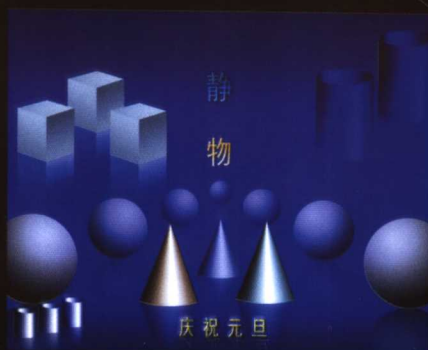


第二章 一对玉镯



第四章

静物写生练习



几何静物练习



第六章 蜘蛛侠



第十章 动感壁纸设计



第七章 音响面板的制作



第八章

数码相片修复与调色



返回主页

指导的学生作品(原创)及点评

技术点评

像片修复是一种综合技术,要充分运用色阶调整技术,魔棒选择技术,加亮减暗技术,像片修复图章,滤镜技术才能完成,这幅修描作业相当成功。



艺术点评

修复像片不可能十全十美,此时应加入布纹底以掩盖局部未修复好的斑点,加入框架很好。



白头到老百年好合

要考虑艺术设计与电脑技术的完美结合

書法

書法

書法

書法

第十一章 字体设计 ——

书法燃烧效果

書法

書法



● 第十二章 美味香烟教程



美味香烟

NO SMOKING



No Smoking

返回主页

● 指导的学生作品(原创)及点评

● 技术点评

能充分运用通道技术及滤镜技术,以及加亮变暗工具,综合技术较满意。

● 艺术点评

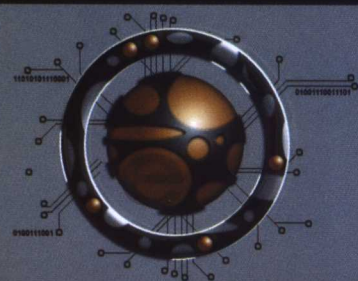
911的创意不错,若能将烟倒置并加上产体背景更好。



要考虑艺术设计与电脑技术的完美结合



第九章 界面设计



photoshop教程



室外构图



水景后期合成



单色化效果图



别墅合成



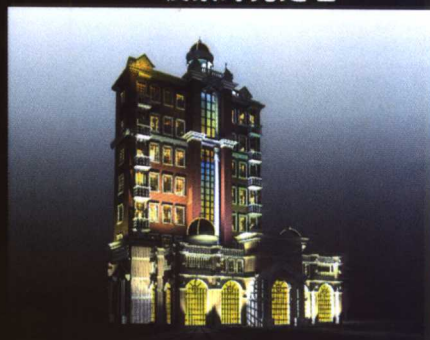
室外前中后景处理



夜景效果处理



夜景灯光处理



水景效果处理



建筑物与地面线及树阴处理



第十三章

效果图后期合成——别墅

前 言

自1992年来,我们都不间断地进行着图像处理应用技术的正常教学及业余对外培训,至今已近12年了,使用的软件版本一直跟进ADOBE公司的发展步伐,长期的第一线教学实践,我们独创了效果非常满意的教学方法:“目标驱动、反向教学”。

许多学员认为Photoshop是个很好懂的软件,其实不然,她是个很有内涵的软件系统,在平面广告设计、室内外效果图设计、数码影像处理、多媒体及Web设计方面都有着举足轻重的地位!在数码时代,这套软件人人都应该学深学精。

不能简单对待这套软件,要将她变为自己得心应手的工具,遇到任何图像处理的需求时,都能以最快最好的技术方案解决问题,才能达到电脑高手的境界。

这本书正是能将您引导到这种水平之上的一套立体化教材!

全书对Photoshop在平面设计、造型设计、室内外效果图设计、字体设计、数码图像调色及修复处理、多媒体设计等诸多应用方向,加入了经典的精讲实例,辅以多个关联的泛讲实例作为练习,让您学通学扎实。

每章分为以下七个部分:

- 一、实验导言:为什么要做这个实验,如何设计的?
- 二、实验目的:要求您掌握哪些技术要点?
- 三、实验步骤:精讲操作步骤,步进教程教您如何制作出作品。
- 四、要点总结:从这个实例中学到了哪些知识点,重点和难点在哪里?
- 五、学点理论:实例中提到的概念涉及到哪些理论或常识?
- 六、习题作业:布置课后作业,同时对练习配上泛讲步骤,能举一反三。
- 七、讲个故事:每次课后讲个勤学励志的故事,以提高个人的品质修养。

相关的素材及练习在光盘中的相应目录之下(从“Photoshop 7.0 CourseWare”文件夹进入课件,“PHOTOSHOP 陈氏终极教程”文件夹中存放了学习过程中用到的素材),方便自学。

如何理解上面行之有效的教学过程呢?

老师首先根据多年的教学经验,设定一个经典目标练习,其中融入了许多知识点,再经反复练习,老师最后要总结该目标的重点、难点、疑点,若有不明白之处,再加入点理论知识(如抽象概念),紧接着再跟入多个扩展练习,并以多媒体形式附上重点说明,举一反三,最后讲个让学员思索的故事,以强调学习的乐趣及泛学习理念。

这本书是许多一线的教师在一起讨论写作出来的,修改了十遍,是集体的心血结晶。

勤奋学习还需要正确选择,选择这本书作为教材可让您成为高手的路程缩短很多。

在本书的编写出版过程之中,得到了桂林工学院资源与环境工程系主任解庆林教授、教材科叶子裕科长、科技处邹正光处长的大力支持,在此一并致谢。

在学习的过程中,如遇到问题,可与作者直接联系:

Email: sanming@anymail.glite.edu.cn

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized Chinese characters followed by the English name 'Sanming'.

目 录

第一章 岁月贺卡 2008	1
一、实验导言	1
二、实验目的	1
三、实验步骤	2
四、要点总结	9
五、学点理论	9
六、习题作业	9
七、讲个故事	10
第二章 一对玉镯	12
一、实验导言	12
二、实验目的	12
三、实验步骤	12
四、要点总结	17
五、学点理论	17
六、习题作业	17
七、讲个故事	23
第三章 送您一支郁金香	25
一、实验导言	25
二、实验目的	25
三、实验步骤	25
四、要点总结	34
五、学点理论	34
六、习题作业	34
七、讲个故事	35
第四章 静物写生练习	37
一、实验导言	37
二、实验目的	37
三、实验步骤	37
四、要点总结	52
五、学点理论	52

六、习题作业	53
七、讲个故事	54
第五章 “锤子”精神	55
一、实验导言	55
二、实验目的	55
三、实验步骤	55
四、要点总结	65
五、学点理论	65
六、习题作业	66
七、讲个故事	67
第六章 蜘蛛侠	69
一、实验导言	69
二、实验目的	69
三、实验步骤	69
四、要点总结	87
五、学点理论	87
六、习题作业	88
七、讲个故事	89
第七章 音响面板的制作	90
一、实验导言	90
二、实验目的	90
三、实验步骤	91
四、要点总结	101
五、习题作业	102
六、讲个故事	103
第八章 数码相片修复与调色	104
一、实验导言	104
二、实验目的	104
三、实验步骤	104
四、要点总结	123
五、学点理论	123
六、习题作业	124
七、讲个故事	125
第九章 界面设计	127
一、实验导言	127

二、实验目的	127
三、实验步骤	127
四、要点总结	140
五、学点理论	140
六、习题作业	141
七、讲个故事	143
第十章 动感壁纸设计	144
一、实验导言	144
二、实验目的	144
三、实验步骤	144
四、要点总结	156
五、学点理论	156
六、习题作业	158
七、讲个故事	159
第十一章 字体设计——书法燃烧效果	161
一、实验导言	161
二、实验目的	161
三、实验步骤	161
四、要点总结	168
五、学点理论	168
六、习题作业	169
七、讲个故事	172
第十二章 美味香烟教程	174
一、实验导言	174
二、实验目的	174
三、实验步骤	174
四、要点总结	186
五、学点理论	187
六、习题作业	189
七、讲个故事	190
第十三章 效果图后期合成——别墅	192
一、实验导言	192
二、实验目的	192
三、实验步骤	193
四、要点总结	206
五、学点理论	206



六、习题作业	206
七、讲个故事	210
第十四章 视觉设计——咖啡 JAVA	212
一、实验导言	212
二、实验目的	212
三、实验步骤	212
四、要点总结	217
五、学点理论	217
六、习题作业	218
七、讲个故事	220
附录一 考试试题及参考答案	221
附录二 快捷键	226