

Photoshop CS4 中文版

实训标准教程

许莉 于辉 / 主编



- 由资深Photoshop教育、培训专家及设计师联合编写
- 以教学改革为核心，引入任务驱动教学方法进行讲解
- 涉及平面设计、影像创意、广告摄影及效果图等领域
- 采用大容量双栏排版，完整展示软件功能及创作思路
- 根据行业需求设置实训板块，附赠14个上机综合案例



律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

中国青年出版社

010-65233456 65212870

010-59521255

<http://www.shdf.gov.cn>

E-mail: law@cypmedia.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS4 中文版实训标准教程 / 许莉, 于辉主编. —北京: 中国青年出版社, 2009.5

21世纪电脑艺术设计精品课程规划教材

ISBN 978-7-5006-8729-0

I.P... II.①许...②于... III.图形软件, Photoshop CS4—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第060667号

Photoshop CS4 中文版实训标准教程

许莉 于辉 主编

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑: 李廷钧 丁伦 沈莹

封面设计: 刘洪涛

印 刷: 北京机工印刷厂

开 本: 787×1092 1/16

总 印 张: 78.25

版 次: 2009年6月北京第1版

印 次: 2009年6月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5006-8729-0

总 定 价: 128.00元 (共4分册, 各附赠1CD)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.21books.com

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体:

封面用字包括: 方正兰亭黑体、方正兰亭粗黑

Adobe公司推出的Photoshop软件是当前功能最强大的、使用最为广泛的图形图像处理软件，它以领先的数字艺术理念、可扩展的开发性及强大的兼容能力，被广泛地应用于艺术设计、照片处理、出版印制等诸多领域。Photoshop CS4是Photoshop软件的最新版本，其新增的多窗口切换功能、旋转视图功能、“调整”面板、“蒙版”面板和3D工具组等，为Photoshop软件的操作使用融入了更多人性化与智能化的元素，也广受各类使用人群的好评。

许多用户在应用Photoshop进行实际项目的设计制作时，往往感到技术和实践脱节，不知道如何将掌握的知识应用到实际工作中。本书并没有采用学习Photoshop的基本菜单和基本命令这样繁琐且低效率的讲解方式，而是以具体的任务模式，通过在实操中详细、生动地讲解Photoshop CS4的各项功能，提供了可以跟随范例进行操作的完整过程。使读者在掌握知识点和功能的基础上，迅速适应实际工作的需要。

全书全面系统地介绍了Photoshop CS4的安装、工作界面、选区的创建与编辑、颜色的定义与填充、图像的绘制与修饰、滤镜与通道的综合应用、3D对象和自动处理等各方面知识。由于充分考虑了初学者在学习中的困难，本书内容的讲解均以任务实例为主线，通过对任务实例的实操使读者快速熟悉软件功能和设计思路，并在掌握知识要点后可以有效利用，将所学知识融会贯通，举一反三。

全书共有57个任务实例，每个任务的第一部分是对该实例知识点的简单讲评，用于点明该任务所对应的重要知识点。紧随其后的核心知识环节是对知识点的详细讲解，细致且全面的讲解将为读者的学习打下坚实的理论基础。实例的实操安排在任务的第三个环节，说明详细、图文对照的方式将充分演示实例的操作过程。在实操完成后还附有对知识点的深度解析，该环节用于对知识点进行更深的挖掘和更多的延展，使读者从一个知识点出发收获更多。除了任务实例，每章还配有一个综合实训，帮助读者综合运用本章所有知识并进行实例制作。此外，每章最后的教学总结和测试练习则为读者总结本章所有知识点，并对读者学习效果进行检测，辅助读者学习。

为了方便读者学习，本书配套光盘中收录了书中所有操作案例所使用的原始素材文件和通过制作、编辑得到的最终效果文件。同时还配备了本书的课后测试练习答案，帮助读者对自己的学习成果进行检验。

本书内容翔实，图文并茂，艺术性、操作性和针对性都较强，适用于从事平面广告设计、照片处理、出版印制等工作的人员及电脑美术爱好者，也可以作为高等院校和社会各级培训班的指定教学用书。

作者

目录

第1章 初识Photoshop CS4

1.1 任务01 认识Photoshop CS4	13
1.1.1 简单讲评	13
1.1.2 核心知识	13
1. Photoshop及同类软件的发展史	13
2. Photoshop CS4的应用领域	15
3. Photoshop技法在作品中的体现	15
1.2 任务02 认识矢量图和位图	16
1.2.1 简单讲评	16
1.2.2 核心知识	16
1. 位图的概念	16
2. 矢量图的概念	17
1.3 任务03 常用的颜色模式	17
1.3.1 简单讲评	18
1.3.2 核心知识	18
1. RGB模式	18
2. CMYK模式	18
3. 灰度模式	18
4. Lab模式	19
5. 双色调模式	19
6. 索引模式	19
1.4 任务04 安装Photoshop CS4软件	19
1.4.1 简单讲评	20
1.4.2 核心知识	20
1. 相关组件	20
2. 安装软件环境	21
1.4.3 实际操作	21
1.4.4 深度解析: 卸载Photoshop CS4	22
1.5 任务05 Photoshop CS4功能	22
1.5.1 简单讲评	22
1.5.2 核心知识	22
1. Photoshop CS4的基本功能	22
2. Photoshop CS4的新增功能	23

1.6 任务06 Photoshop CS4的工作界面	26
1.6.1 简单讲评	26
1.6.2 核心知识	26
1. 工作界面的组成	26
2. 定义工作区	26
3. 预设管理器	26
1.6.3 实际操作	27
1.6.4 深度解析: 定义快捷键	28
1.7 任务07 打印和输出图像	28
1.7.1 简单讲评	28
1.7.2 核心知识	29
1. 基本打印设置	29
2. 创建Web照片画廊	30
3. 创建图像的切片	30
1.7.3 实际操作	31
1.7.4 深度解析: 在“存储为Web和设备所用格式”对话框中处理切片	32
1. 显示或隐藏切片	32
2. 选择切片	32
3. 查看切片选项	32
4. 链接切片	33
1.8 综合实训: 制作网页切片和链接	33
1.9 教学总结	35
1.10 测试练习	35

第2章 Photoshop CS4基本操作

2.1 任务08 打开和存储文档	36
2.1.1 简单讲评	36
2.1.2 核心知识	36
1. 启动和退出Photoshop CS4软件	36
2. 打开和关闭文件	37
3. 使用Bridge	38
4. 存储文件	40
2.1.3 实际操作	41

2.1.4 深度解析: 在Bridge中添加关键字	42
2.2 任务09 新建Photoshop CS4文件	43
2.2.1 简单讲评	43
2.2.2 核心知识	43
1. 新建文件	43
2. 从当前文件新建	44
2.2.3 实际操作	44
2.2.4 深度解析: 导出和置入	45
1. 导出	45
2. 置入	46
2.3 任务10 使用Photoshop CS4文件 导航	46
2.3.1 简单讲评	46
2.3.2 核心知识	46
1. 调整视图大小	47
2. “导航器”面板	47
3. 抓手工具	47
4. 缩放工具	48
5. 旋转视图工具	48
2.3.3 实际操作	48
2.3.4 深度解析: 屏幕模式	50
2.4 任务11 定义图像大小及画布尺寸	51
2.4.1 简单讲评	51
2.4.2 核心知识	51
1. 像素和分辨率	51
2. 改变图像的大小	51
3. 调整画布的大小	52
2.4.3 实际操作	53
2.4.4 深度解析: 常用的文件格式	53
1. PSD格式	53
2. EPS和TIFF格式	53
3. PDF格式	54
4. JPEG格式	54
5. PNG格式	54
6. GIF格式	54
2.5 任务12 辅助工具的设置	54
2.5.1 简单讲评	54
2.5.2 核心知识	54

1. 使用标尺	54
2. 使用参考线和智能参考线	56
3. 设置网格	57
2.5.3 实际操作	57
2.5.4 深度解析: 应用“首选项”对话框调整 标尺单位	57
2.6 综合实训: 制作生动的生活照	58
2.7 教学总结	59
2.8 测试练习	59

第3章 选区的创建和编辑

3.1 任务13 创建基本选区和任意 选区	60
3.1.1 简单讲评	60
3.1.2 核心知识	60
1. 使用选框工具组创建基本选区	60
2. 使用套索工具组制作任意选区	61
3. 魔棒工具	62
4. 快速选择工具	63
5. 色彩范围	64
3.1.3 实际操作	65
3.1.4 深度解析: “抽出”滤镜的选取 功能	66
3.2 任务14 编辑选区	67
3.2.1 简单讲评	68
3.2.2 核心知识	68
1. 移动和复制选区	68
2. 修改选区	68
3. 反向、扩大选取、选取相似	69
4. 调整选区的边缘	70
5. 变换选区	71
3.2.3 实际操作	71
3.2.4 深度解析: 平滑选区和羽化选区	72
3.3 任务15 存储和载入选区	73
3.3.1 简单讲评	73
3.3.2 核心知识	73
1. 存储选区	73

2. 载入选区	73
3.3.3 实际操作	73
3.3.4 深度解析: 选区在蒙版中的存储和载入	75
3.4 综合实训: 制作个性图像效果	75
3.5 教学总结	78
3.6 测试练习	78

第4章 定义颜色和填充颜色

4.1 任务16 使用拾色器定义颜色	79
4.1.1 简单讲评	79
4.1.2 核心知识	79
1. Adobe拾色器	79
2. HDR拾色器	80
4.1.3 实际操作	81
4.1.4 深度解析: 色深、色域和溢色	81
1. 色深	81
2. 色域	82
3. 溢色	82
4.2 任务17 转换图像的颜色模式	82
4.2.1 简单讲评	82
4.2.2 核心知识	83
1. 将彩色图像转换为灰度模式	83
2. 将图像转换为位图模式	83
3. 将灰度或RGB图像转换为索引模式	83
4.2.3 实际操作	84
4.2.4 深度解析: 将RGB转换为双色调颜色模式	84
4.3 任务18 使用颜色库选择和指定颜色	86
4.3.1 简单讲评	86
4.3.2 核心知识	86
1. “颜色”面板	86
2. “色板”面板	86
3. 使用吸管工具取样颜色	86
4. 使用颜色取样器工具取样多个颜色	86
4.3.3 实际操作	87

4.3.4 深度解析: 替换或追加Photoshop色板库	89
1. 将选择色板替换或追加到当前色板	89
2. 在替换前存储修改后的默认色板	89
4.4 任务19 为图像填充颜色	89
4.4.1 简单讲评	89
4.4.2 核心知识	89
1. 油漆桶工具	89
2. 渐变工具	90
3. 为对象描边	91
4.4.3 实际操作	91
4.4.4 深度解析: “填充”命令	93
4.5 综合实训: 绘制矢量风格的潮流图案	94
4.6 教学总结	95
4.7 测试练习	95

第5章 应用图层和变换对象

5.1 任务20 创建和编辑图层	97
5.1.1 简单讲评	97
5.1.2 核心知识	97
1. 熟悉“图层”面板	97
2. 了解图层的类型	98
3. 选择和切换图层	99
4. 新建、复制和删除图层	100
5. 调整图层的顺序	102
6. 设置图层的属性	102
7. 合并图层和拼合图像	102
8. 盖印图层	103
5.1.3 实际操作	104
5.1.4 深度解析: 图层的不透明度	106
5.2 任务21 应用链接和对齐图层制作全景图	106
5.2.1 简单讲评	106
5.2.2 核心知识	106
1. 链接图层和取消链接	106
2. 应用图层组管理图层	107

3. 图层自动对齐增强功能	107
4. 锁定图层	109
5.2.3 实际操作	109
5.2.4 深度解析: 自动混合图层	110
5.3 任务22 应用变换功能对图像进行变形	111
5.3.1 简单讲评	112
5.3.2 核心知识	112
1. 变换命令种类	112
2. 变换命令快捷键	113
3. 变形命令	113
4. 内容识别比例	114
5.3.3 实际操作	115
5.3.4 深度解析: 定义内容识别比例的保护区域	117
5.4 综合实训: 综合应用变换命令制作相机广告	117
5.5 教学总结	119
5.6 测试练习	119

第6章 绘制图像与艺术处理

6.1 任务23 制作立体质感文字	121
6.1.1 简单讲评	121
6.1.2 核心知识	121
1. 画笔工具组	121
2. 模糊、锐化工具组	124
3. 减淡、加深工具组	125
6.1.3 实际操作	126
6.1.4 深度解析: 海绵工具的“自然饱和度”新增选项	127
6.2 任务24 应用定义画笔绘制护肤品广告	128
6.2.1 简单讲评	128
6.2.2 核心知识	128
1. 更改画笔形状并存储到画笔库	128
2. 创建自定义画笔	128
6.2.3 实际操作	129

6.2.4 深度解析: 创建和使用工具预设	131
6.3 任务25 绘制星空	131
6.3.1 简单讲评	131
6.3.2 核心知识	131
1. 了解“画笔”面板	132
2. 创建具有形状动态的画笔	132
6.3.3 实际操作	135
6.3.4 深度解析: “背后”和“清除”模式	137
6.4 任务26 绘制写实风格的水果	137
6.4.1 简单讲评	138
6.4.2 核心知识	138
1. 应用压感笔	138
2. 绘制直线	138
3. 绘制曲线	139
4. 重复绘制以加强效果	139
6.4.3 实际操作	139
6.4.4 深度解析: 在旋转视图中绘制直线	141
6.5 任务27 快速替换图像的背景	141
6.5.1 简单讲评	141
6.5.2 核心知识	141
1. 橡皮擦工具	141
2. 背景橡皮擦工具	142
3. 魔术橡皮擦工具	142
6.5.3 实际操作	143
6.5.4 深度解析: 数码照片处理常用技法	144
6.6 任务28 制作艺术仿制油画	144
6.6.1 简单讲评	145
6.6.2 核心知识	145
1. 仿制图章工具	145
2. 图案图章工具	145
3. 历史记录艺术画笔工具	146
6.6.3 实际操作	146
6.6.4 深度解析: “仿制源”面板	147
6.7 综合实训: 绘制人物肖像画	147
6.8 教学总结	150
6.9 测试练习	151

第7章 调整和修饰图像

7.1 任务29 自动调整图像色调	152
7.1.1 简单讲评	152
7.1.2 核心知识	152
1. 去色	152
2. 自动色调	152
3. 自动对比度	153
4. 自动颜色	153
5. 反相	153
6. 色调均化	153
7.1.3 实际操作	153
7.1.4 深度解析: 色阶和色调	154
7.2 任务30 调整图像的色调	154
7.2.1 简单讲评	154
7.2.2 核心知识	154
1. 色阶	154
2. 曲线	155
7.2.3 实际操作	156
7.2.4 深度解析: 编辑曲线	157
7.3 任务31 制作杂志内页	158
7.3.1 简单讲评	158
7.3.2 核心知识	158
1. 色相/饱和度	158
2. 匹配颜色	159
3. 亮度/对比度	160
4. 色调分离	160
5. 阈值	161
6. 渐变映射	161
7. 阴影和高光	161
8. 变化	162
9. 曝光度	163
10. 通道混合器	163
7.3.3 实际操作	164
7.3.4 深度解析: 色相、饱和度和明度	165
7.4 任务32 校正Camera Raw图像	165
7.4.1 简单讲评	165
7.4.2 核心知识	166

1. 调整图像的颜色	166
2. 锐化和平滑处理	166
3. 校正相机的镜头	167
4. 保存Camera Raw设置并应用	167
5. Camera Raw 5.0新增功能	167
7.4.3 实际操作	168
7.4.4 深度解析: 白平衡的含义	169
7.5 任务33 修复人物皮肤	169
7.5.1 简单讲评	169
7.5.2 核心知识	169
1. 污点修复画笔工具	169
2. 修复画笔工具	170
3. 修补工具	170
7.5.3 实际操作	170
7.5.4 深度解析: 红眼工具	171
7.6 综合实训: 将灰暗的图像调整为 高质量图像	171
7.7 教学总结	173
7.8 测试练习	173

第8章 路径和文字的应用

8.1 任务34 应用钢笔工具制作 卡通猫	174
8.1.1 简单讲评	174
8.1.2 核心知识	174
1. 创建路径	175
2. 添加和删除锚点	176
3. 选择和移动路径	176
4. 转换锚点	176
8.1.3 实际操作	177
8.1.4 深度解析: 创建复合路径	178
8.2 任务35 制作矢量风格插画	179
8.2.1 简单讲评	179
8.2.2 核心知识	179
1. 填充路径	179
2. 描边路径	180
3. 选区与路径的转换	180

4. 存储路径	180
8.2.3 实际操作	181
8.2.4 深度解析: 导出路径到Illustrator	182
8.3 任务36 制作形状元素的装饰画	182
8.3.1 简单讲评	183
8.3.2 核心知识	183
1. 创建不同形状	183
2. 编辑形状	183
8.3.3 实际操作	184
8.3.4 深度解析: 定义形状	185
8.4 任务37 制作杂志封面	185
8.4.1 简单讲评	186
8.4.2 核心知识	186
1. 输入不同形式的文字	186
2. 使用“字符”面板编辑文字	186
3. 使用“段落”面板编辑段落文字	186
8.4.3 实际操作	187
8.4.4 深度解析: 变形文字	188
8.5 任务38 制作卡通文字	189
8.5.1 简单讲评	189
8.5.2 核心知识	189
1. 沿工作路径创建文字	189
2. 将文字创建为工作路径和形状	189
8.5.3 实际操作	189
8.5.4 深度解析: 栅格化文字	190
8.6 综合实训: 制作画册内页	191
8.7 教学总结	192
8.8 测试练习	192

第9章 图层的高级进阶

9.1 任务39 应用图层样式制作质感文字	193
9.1.1 简单讲评	193
9.1.2 核心知识	193
1. “图层样式”对话框	193
2. 图层的混合选项	194
3. 图层样式	194

9.1.3 实际操作	196
9.1.4 深度解析: 图层样式的“高级混合”选项	197
9.2 任务40 为不同的图像应用相同的图层样式	197
9.2.1 简单讲评	197
9.2.2 核心知识	198
1. 拷贝和粘贴图层样式	198
2. 缩放图层样式	198
3. 应用全局光	198
9.2.3 实际操作	198
9.2.4 深度解析: 将图层样式创建为图层	199
9.3 任务41 制作艺术纹理合成图像	199
9.3.1 简单讲评	199
9.3.2 核心知识	199
1. “正常”模式	199
2. “溶解”模式	199
3. 加深型混合模式	200
4. 减淡型混合模式	200
5. 对比型混合模式	200
6. 比较型混合模式	200
7. 色彩型混合模式	201
9.3.3 实际操作	201
9.3.4 深度解析: 基色、混合色和结果色	202
9.4 任务42 应用蒙版制作剪贴合成效果	202
9.4.1 简单讲评	202
9.4.2 核心知识	202
1. 创建图层蒙版	202
2. 创建矢量蒙版	203
3. 创建剪贴蒙版	204
9.4.3 实际操作	204
9.4.4 深度解析: 栅格化矢量蒙版	205
9.5 任务43 调整图像的局部色调	205
9.5.1 简单讲评	205
9.5.2 核心知识	206
1. 创建填充图层或调整图层	206

2. 编辑填充图层或调整图层	206
9.5.3 实际操作	206
9.5.4 深度解析: 定义填充或调整图层影响的图层	207
9.6 综合实训: 制作具有超现实风格的合成作品	208
9.7 教学总结	210
9.8 测试练习	210

第10章 滤镜特效攻略

10.1 任务44 使用滤镜制作广告牌	211
10.1.1 简单讲评	211
10.1.2 核心知识	211
1. “液化”滤镜	211
2. “消失点”滤镜	212
10.1.3 实际操作	212
10.1.4 深度解析: 重新应用上一次滤镜	213
10.2 任务45 减少照片杂色	213
10.2.1 简单讲评	214
10.2.2 核心知识	214
1. “减少杂色”滤镜	214
2. “去斑”滤镜	214
3. “蒙尘和划痕”滤镜	214
4. “添加杂色”滤镜	214
10.2.3 实际操作	215
10.2.4 深度解析: “渐隐”命令	215
10.3 任务46 制作扭曲的激光	215
10.3.1 简单讲评	216
10.3.2 核心知识	216
1. “波浪”滤镜和“波纹”滤镜	216
2. “玻璃”滤镜和“海洋波纹”滤镜	216
3. “极坐标”滤镜和“旋转扭曲”滤镜	216
4. “挤压”滤镜和“球面化”滤镜	217
5. “切变”滤镜和“水波”滤镜	217
6. “镜头校正”滤镜	217
10.3.3 实际操作	217
10.3.4 深度解析: 应用置换图像	219

10.4 任务47 为风景添加晨雾和光晕	219
10.4.1 简单讲评	219
10.4.2 核心知识	219
1. “光照效果”滤镜	219
2. “云彩”滤镜和“分层云彩”滤镜	220
3. “镜头光晕”滤镜	220
10.4.3 实际操作	220
10.4.4 深度解析: 为光照效果添加Alpha通道	221
10.5 任务48 应用锐化突出图像的细节	221
10.5.1 简单讲评	221
10.5.2 核心知识	221
1. USM锐化	222
2. “智能锐化”滤镜	222
10.5.3 实际操作	222
10.5.4 深度解析: “进一步锐化”、“锐化”和“锐化边缘”滤镜	222
10.6 任务49 应用模糊滤镜制作景深效果	223
10.6.1 简单讲评	223
10.6.2 核心知识	223
1. “表面模糊”滤镜和“特殊模糊”滤镜	223
2. “动感模糊”滤镜和“径向模糊”滤镜	223
3. “高斯模糊”和“镜头模糊”滤镜	223
10.6.3 实际操作	223
10.6.4 深度解析: “方框模糊”、“形状模糊”和“特殊模糊”滤镜	224
10.7 任务50 制作艺术纹理图像	225
10.7.1 简单讲评	225
10.7.2 核心知识	225
1. 风格化滤镜组	225
2. 画笔描边滤镜组	225
3. 素描滤镜组	226
4. 纹理滤镜组	226

5. 艺术效果滤镜组	226
6. 像素化滤镜组	226
10.7.3 实际操作	227
10.7.4 深度解析: 滤镜库	227
10.8 综合实训: 综合运用滤镜制作摄影网站	228
10.9 教学总结	229
10.10 测试练习	229

第11章 通道的综合应用

11.1 任务51 抠取复杂的图像	230
11.1.1 简单讲评	230
11.1.2 核心知识	230
1. 颜色通道	230
2. 专色通道	231
3. Alpha通道	231
11.1.3 实际操作	232
11.1.4 深度解析: 分离和合并通道	233
11.2 任务52 制作不完全去色效果	233
11.2.1 简单讲评	233
11.2.2 核心知识	233
1. “应用图像”命令的原理	234
2. “应用图像”的RGB通道	234
11.2.3 实际操作	234
11.2.4 深度解析: 在“应用图像”中使用Alpha通道	235
11.3 任务53 制作层次丰富的混合效果	235
11.3.1 简单讲评	235
11.3.2 核心知识	235
1. “计算”命令的原理	235
2. “计算”命令的混合模式	236
11.3.3 实际操作	237
11.3.4 深度解析: “计算”命令中蒙版的作用	238
11.4 综合实训: 制作超现实风格图像	238

11.5 教学总结	240
11.6 测试练习	240

第12章 创建3D对象和自动处理

12.1 任务54 制作上色和贴图的3D对象	241
12.1.1 简单讲评	241
12.1.2 核心知识	241
1. 3D对象和属性编辑	241
2. 3D上色和构图功能	243
3. 将2D图像转换为3D对象	244
12.1.3 实际操作	244
12.1.4 深度解析: 输出为3D常见格式	246
12.2 任务55 应用动作处理图像	246
12.2.1 简单讲评	246
12.2.2 核心知识	246
1. 创建自定义动作	246
2. 播放、回放动作	247
12.2.3 实际操作	247
12.2.4 深度解析: 插入停止	248
12.3 任务56 应用“脚本”命令	248
12.3.1 简单讲评	248
12.3.2 核心知识	248
1. 图像处理器	248
2. 图层复合导出	249
3. 将文件载入堆栈	249
12.3.3 实际操作	249
12.3.4 深度解析: 将图层导出到文件	250
12.4 任务57 制作HDR图像	250
12.4.1 简单讲评	250
12.4.2 核心知识	250
1. 批处理图像	250
2. 裁剪并修齐照片	251
3. 合并到HDR	251
12.4.3 实际操作	252
12.4.4 深度解析: HDR图像	253

12.5 综合实训:制作3D合成的商业插画 作品	253
12.6 教学总结	255
12.7 测试练习	255

附录

实训1 制作软件标志	256
实训2 制作圣诞贺卡	260
实训3 制作商务名片	264
实训4 制作精品名表DM单	269

实训5 制作游乐园门票	273
实训6 制作化妆品画册	277
实训7 制作新品服饰海报	282
实训8 制作房地产户外广告	285
实训9 美化数码照片	289
实训10 制作风景合成图像	292
实训11 制作矢量风格作品	296
实训12 制作书籍装帧效果	300
实训13 制作药品包装	305
实训14 制作时尚MP4	309

附录

附录1 常用快捷键	311
附录2 常用命令	311
附录3 常用工具	311
附录4 常用滤镜	311
附录5 常用图层	311
附录6 常用通道	311
附录7 常用路径	311
附录8 常用文字	311
附录9 常用颜色	311
附录10 常用笔刷	311
附录11 常用蒙版	311
附录12 常用特效	311
附录13 常用排版	311
附录14 常用印刷	311
附录15 常用网络	311
附录16 常用动画	311
附录17 常用矢量	311
附录18 常用字体	311
附录19 常用图标	311
附录20 常用素材	311
附录21 常用模板	311
附录22 常用背景	311
附录23 常用边框	311
附录24 常用印章	311
附录25 常用水印	311
附录26 常用印章	311
附录27 常用水印	311
附录28 常用印章	311
附录29 常用水印	311
附录30 常用印章	311
附录31 常用水印	311
附录32 常用印章	311
附录33 常用水印	311
附录34 常用印章	311
附录35 常用水印	311
附录36 常用印章	311
附录37 常用水印	311
附录38 常用印章	311
附录39 常用水印	311
附录40 常用印章	311
附录41 常用水印	311
附录42 常用印章	311
附录43 常用水印	311
附录44 常用印章	311
附录45 常用水印	311
附录46 常用印章	311
附录47 常用水印	311
附录48 常用印章	311
附录49 常用水印	311
附录50 常用印章	311
附录51 常用水印	311
附录52 常用印章	311
附录53 常用水印	311
附录54 常用印章	311
附录55 常用水印	311
附录56 常用印章	311
附录57 常用水印	311
附录58 常用印章	311
附录59 常用水印	311
附录60 常用印章	311
附录61 常用水印	311
附录62 常用印章	311
附录63 常用水印	311
附录64 常用印章	311
附录65 常用水印	311
附录66 常用印章	311
附录67 常用水印	311
附录68 常用印章	311
附录69 常用水印	311
附录70 常用印章	311
附录71 常用水印	311
附录72 常用印章	311
附录73 常用水印	311
附录74 常用印章	311
附录75 常用水印	311
附录76 常用印章	311
附录77 常用水印	311
附录78 常用印章	311
附录79 常用水印	311
附录80 常用印章	311
附录81 常用水印	311
附录82 常用印章	311
附录83 常用水印	311
附录84 常用印章	311
附录85 常用水印	311
附录86 常用印章	311
附录87 常用水印	311
附录88 常用印章	311
附录89 常用水印	311
附录90 常用印章	311
附录91 常用水印	311
附录92 常用印章	311
附录93 常用水印	311
附录94 常用印章	311
附录95 常用水印	311
附录96 常用印章	311
附录97 常用水印	311
附录98 常用印章	311
附录99 常用水印	311
附录100 常用印章	311

Chapter 01

初识Photoshop CS4

▶ 考点预览



1. 认识Photoshop CS4的应用领域
2. 了解矢量图和位图的概念
3. 熟悉常用的颜色模式
4. 安装Photoshop CS4软件
5. 认识Photoshop CS4的新增功能和应用领域
6. 了解Photoshop CS4的工作界面
7. 学习打印和输出图像

▶ 课前预习



学习Photoshop软件需要从基础起步,本章首先需要介绍Photoshop CS4的应用领域、矢量图和位图的概念这些相关知识,然后再对Photoshop CS4的工作界面进行讲解。之后由浅到深地介绍Photoshop CS4的基础知识,包括Photoshop CS4中的新增功能。

1.1 任务01 认识Photoshop CS4

在本任务中将从Photoshop的发展史入手,了解这款经典软件的优越性,然后介绍其应用领域和Photoshop技法在作品中的体现,使读者对Photoshop有一个初步的了解。

1.1.1 简单讲评

Adobe公司推出的Photoshop软件是迄今为止世界上最畅销、使用最广泛、功能最强大的图像编辑软件,它是真正独立于显示设备的图形图像处理软件。

1.1.2 核心知识

Photoshop这款经典软件具有领先的数字艺术理念,可扩展的开放性以及强大的兼容能力使其成为图形图像领域的佼佼者,它广泛应用于美术设计、彩色印刷、排版、摄影等诸多领域。

1. Photoshop及同类软件的发展史

Photoshop软件的发展史也是同其他同类软件竞争以及逐渐体现其优越性的历史。

(1) Photoshop的发展史

Adobe Photoshop的前身是名为Display的小程序。在1990年最初发行的Photoshop 1.0版本给计算机图像处理行业市场带来巨大的冲击。其优秀的编码和便捷的使用给其竞争者ColorStudio沉重的打击,Photoshop 1.0的工作界面如图1-1所示。



图1-1 1.0版本

在2.0版本中,最重要的新功能包括支持Adobe矢量编辑软件Illustrator文件,支持CMYK, Duotones以及钢笔工具。此外,Photoshop的最小分配内存也由原来的2MB增加到4MB,这对程序的稳定性及运作性能的提高起了非常大的作用。从此,Adobe成为行业标准。2.0版本的发行引起了印刷业的重视,并引发了桌面印刷革命。Photoshop 2.0的工作界面如图1-2所示。

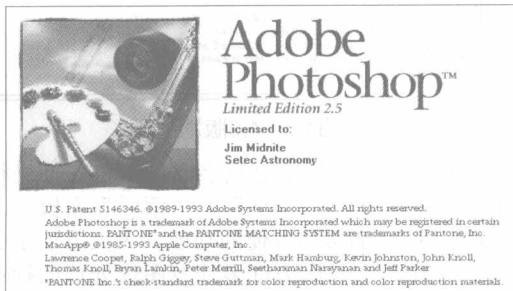


图1-2 2.0发行引发桌面印刷革命

在后续的版本中，Photoshop不断改进完善，添加了无数实用的概念和新特性。例如2.5版本可以在Windows平台中运行，3.0版本引入了Layer（图层）概念，4.0版本从界面设计上实现了众多突破。后续Photoshop版本的界面如图1-3至图1-5所示。

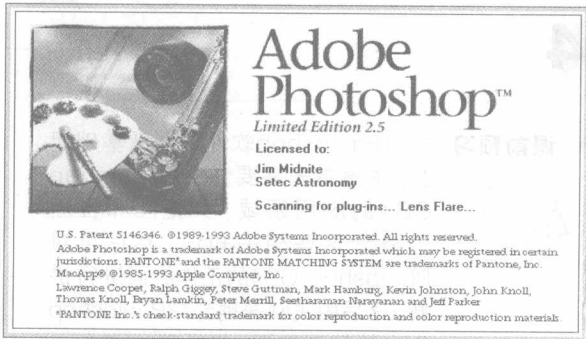


图1-3 2.5版本

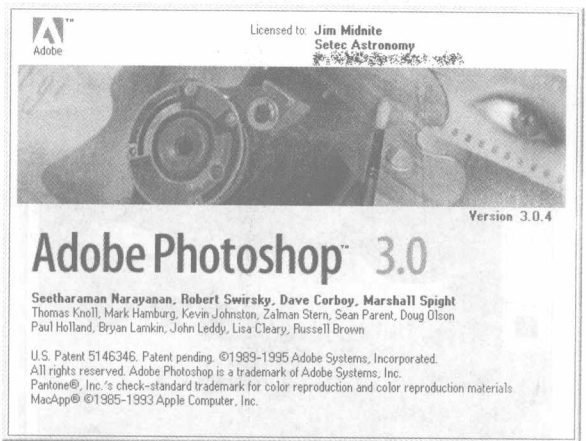


图1-4 3.0版本

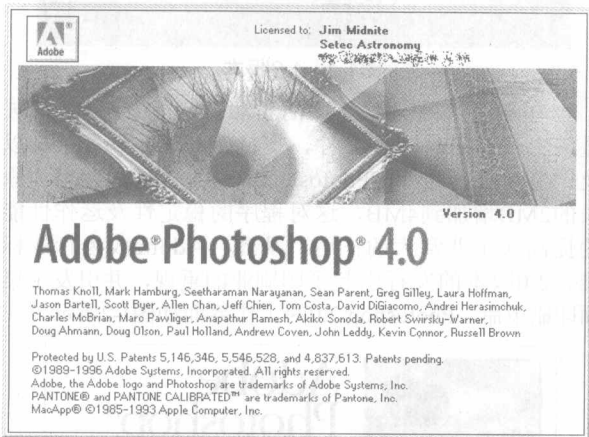


图1-5 4.0版本

最新版本的CS4版本对数字图形编辑标准进行了重要的更新，增添了“调整”、“蒙版”面板以及全新的3D等一些更加实用方便的功能，大大方便了美术设计者的工作。它已成为许多涉及图像处理的行业的标准。Photoshop CS4的启动界面如图1-6所示，Photoshop CS4的界面如图1-7所示。

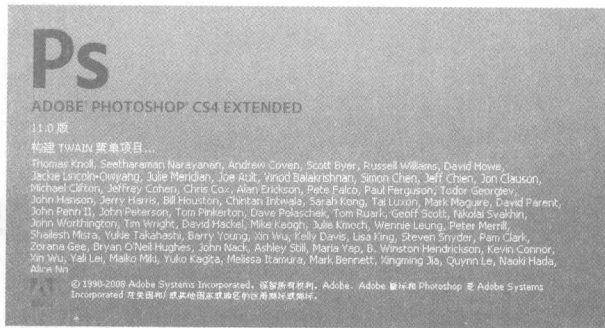


图1-6 CS4版本的启动界面

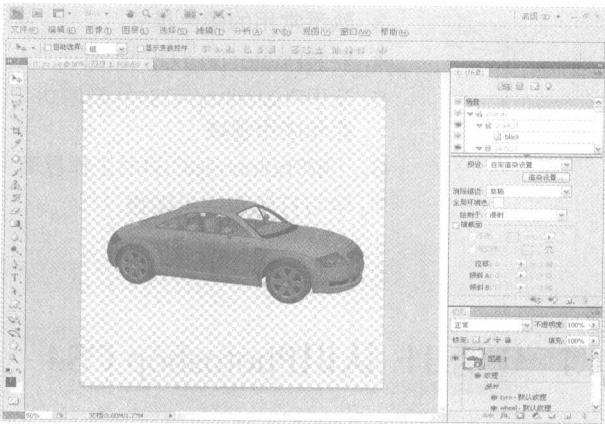


图1-7 CS4版本的界面

(2) 同类软件

ACDSee是目前较流行的数字图像处理软件，它能广泛应用于图片的获取、管理、浏览、优化甚至和其他人的分享。使用ACDSee可以从数码相机和扫描仪高效获取图片，并进行便捷的查找、组织和预览。ACDsee还能处理如MPEG之类常用的视频文件，同时它还具备得心应手的图片编辑功能。目前最新版本为ACDSee 10和面向摄影师的ACDSee Pro 2，如图1-8和图1-9所示。

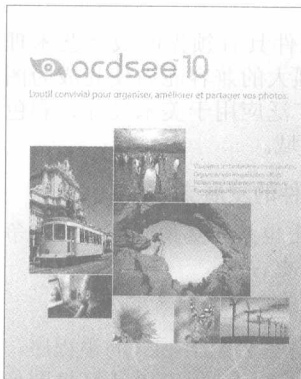


图1-8 ACDSee 10

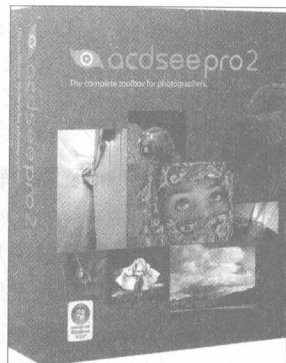


图1-9 ACDSee Pro 2

Neat Image是一款功能强大的专业图片降噪软件，非常适合处理因曝光不足而产生大量噪点的数码照片。适合处理1600×1200以下的图像，尽可能地减小外界对相片的干扰。输出图像可以保存为TIF、JPEG或者BMP格式，Neat Image的工作界面如图1-10所示。

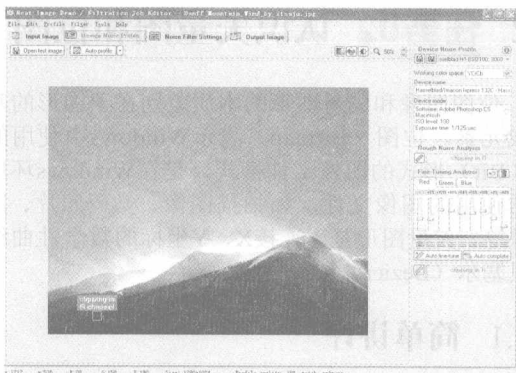


图1-10 Neat Image

Digital Film (数码正片)是一款针对摄影、冲印、数字图像处理领域需求推出的专业摄影反转片仿真软件。由它处理出的亮丽饱和、颗粒细腻、影调层次丰富的色彩效果一直以来备受专业摄影师的青睐。Digital Film的工作界面如图1-11所示。

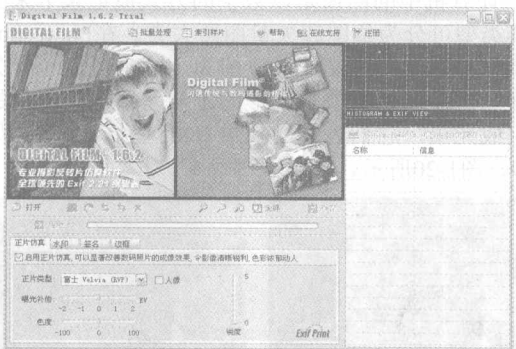


图1-11 Digital Film

2. Photoshop CS4的应用领域

作为一名设计师，无论是进行修饰图像、合成作品工作，还是完成设计创意等，几乎都离不开Photoshop。该软件应用于平面设计、数码摄影、网页设计、插画设计、出版印刷等诸多领域。

(1) 平面广告设计

这是Photoshop应用最为广泛的设计领域。平面广告设计广泛应用在印刷品和网页等媒介中，如海报、报纸、杂志等，主要是由二维图形设计结合文字排版、版式编辑等形式的设计，如图1-12所示。

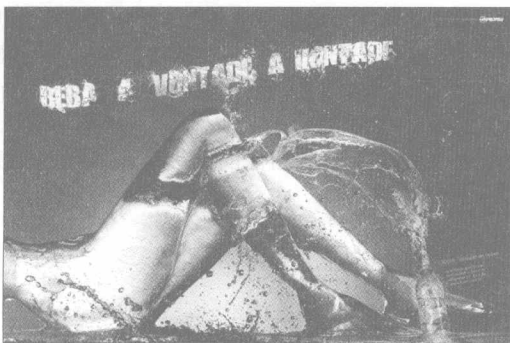


图1-12 平面广告设计

(2) 数码摄影后期处理

随着数码摄影技术的不断发展，Photoshop与数码摄影的联系更加紧密。借助Photoshop强大的图像处理功能，可以实现品质卓越的照片修复效果，创建出富有艺术感、个性的摄影作品，如图1-13所示。



图1-13 数码摄影后期处理

(3) 网页设计制作

Photoshop作为网页设计的主要工具之一，CS4版本在网页设计领域的功能也逐渐强化，它提供了网页图像制作所需要的工具和容量优化功能，如图1-14所示。

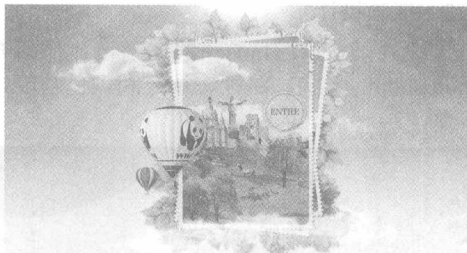


图1-14 网页设计制作

3. Photoshop技法在作品中的体现

Photoshop的技法体现在图像修复、视觉设计、排版等诸多方面。下面通过对一些设计师经典作品的赏析来形象地认识Photoshop技法如何巧妙地体现在作品中。

(1) 创意合成

这是意大利马提尼酒的平面广告，通过Photoshop的蒙版合成和调色技法，将产品与创意人物华丽完美地结合，如图1-15所示。



图1-15 广告创意合成

(2) 视觉设计

澳大利亚设计师Justin M. Maller的视觉设计作品应用Photoshop的路径和滤镜功能, 结合对色调调整功能的应用, 为普通的摄影图片制作了特效光束等视觉元素, 如图1-16所示。

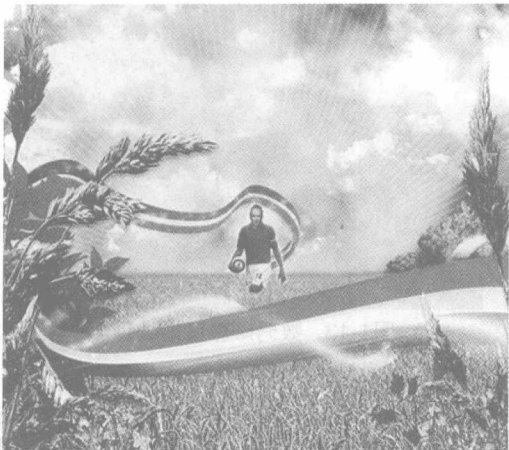


图1-16 视觉设计

(3) 插画设计

美国设计师Scott Hansen的插画设计作品充分应用了Photoshop的形状、路径、填充和调色功能, 如图1-17所示。

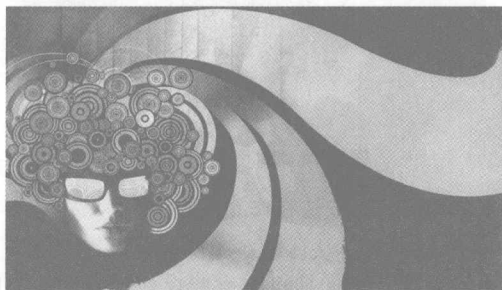


图1-17 插画设计

(4) 修复图像

应用Photoshop的调整和滤镜功能可以修复摄影图片的缺陷, 并添加自然的光晕效果, 如图1-18所示。



图1-18 摄影图像修复

1.2 任务02 认识矢量图和位图

位图图像和矢量图形的本质差别在于图形的基本组成元素。位图 (Bitmap) 表示Windows中使用的比特 (Bit) 形式的图像文件格式, 是在Windows环境下通常使用的图像文件, 如扫描图像、数码照片、网页图像等。矢量图形是由连接X、Y坐标的数学性曲线, 即贝塞尔 (Bezier) 曲线构成。

1.2.1 简单讲评

本节将对位图和矢量图的概念进行详细的讲解。Adobe公司两款具有代表性的图形图像设计软件为Photoshop和Illustrator, Photoshop所制作的图像为位图格式, 而Illustrator所制作的图形为矢量格式。

1.2.2 核心知识

计算机中的图像是以数字的方式被记录下来的, 从其类型可分为位图和矢量图两大类。在Photoshop中所制作出来的图像文件以位图为主, 也可以包含矢量数据。位图图像和矢量图形的本质差别在于图形的基本组成元素, 它们表现的效果有所区别, 其效果如图1-19、图1-20所示。



图1-19 位图表现细节



图1-20 矢量表现细节

1. 位图的概念

位图图形由像素 (Pixel) 构成, 像素是位图图像组成的最小单位。组成图像的像素越多, 图像的品质越好, 容量越大, 分辨率相对也越高。反之像素越少, 图像的品质越低, 容量越小, 分辨率相对也越低。位图格式中每个像素都是具有一个RGB颜色信息的小方块, 因此可以表现出自然且多种复杂色调的质感。

将位图图像缩小到100%以下时, 图像不会出现像素的锯齿状, 而将位图图像放大到100%以上时, 可以清晰地看到像素组成图像的锯齿状, 其视图效果如图1-21、图1-22所示。