

中国青年出版社
中国青年电子出版社
http://www.21books.com http://www.cgchina.com



本书附赠光盘中提供所有实例的原始素材文件和完成效果文件，以供读者学习参考



Photoshop CS3 中文版 完全掌握

郑晓洁 / 编著

Photoshop技术秘笈

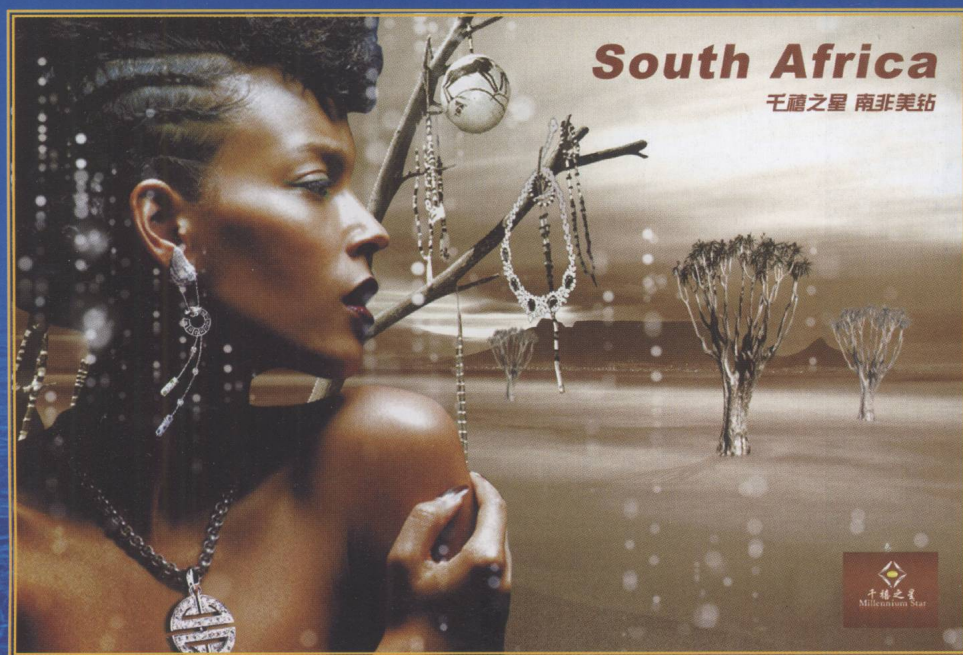
所有Photoshop CS3功能完全解密，全面攻克选择、色彩、图层、绘画、变换、文字、路径、通道、滤镜、动作10大重点内容，让您对Photoshop的运用驾轻就熟

Photoshop实战指南

所有知识点均以平面设计工作的实际应用为依托，着重讲解在常见工作领域中解决实际问题的有效方法和提高工作效率的技巧，让您快速突破“学用脱节”瓶颈

手机宣传海报设计

★技术要点：
使用抽出命令抠取图像
(详见第3章)



首饰报纸广告设计

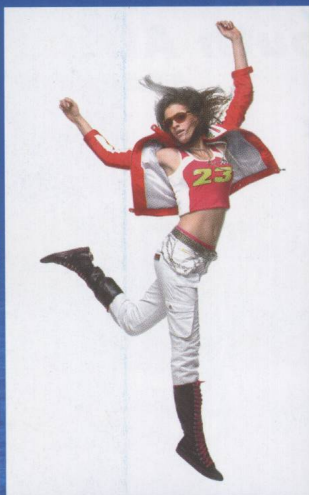
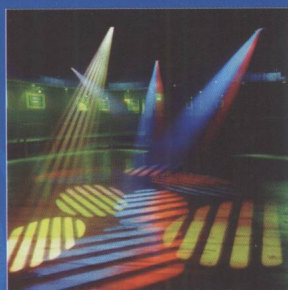
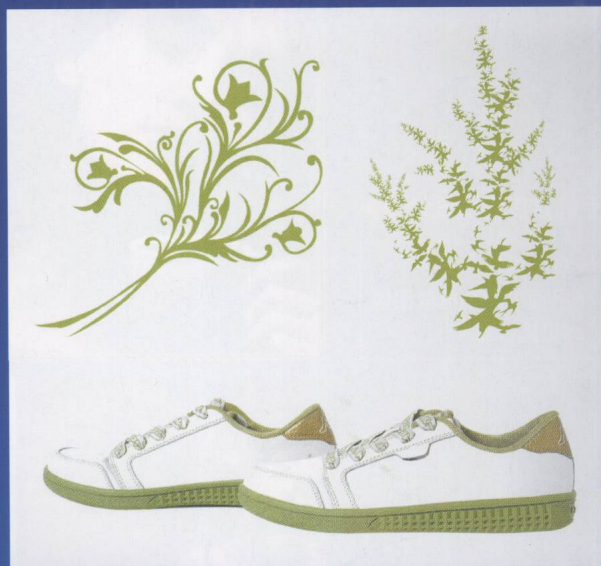
★技术要点：
图像的转换和变形
(详见第7章)





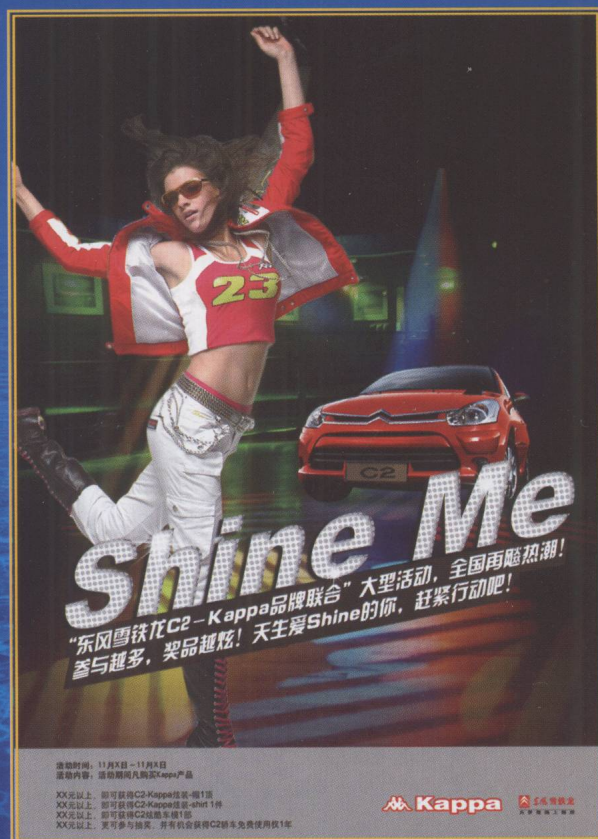
产品宣传手册封面设计

★技术要点：
图层及图层样式的应用
(详见第5章)



宣传单页设计

★技术要点：
文本工具及字符面板、段落
面板的设置 (详见第8章)



活动时间：11月8日—11月8日
活动地点：活动期间凡购买Kappa产品

XX元以上，即可获赠C2-Kappa联名T恤1件

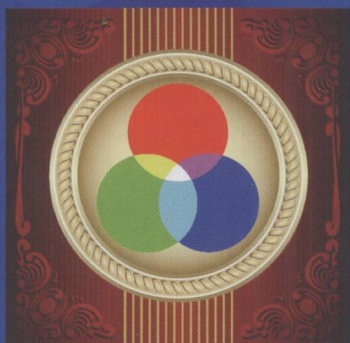
XX元以上，即可获赠C2-Kappa联名T恤1件

XX元以上，即可获赠C2-Kappa联名T恤1件

XX元以上，即可获赠C2-Kappa联名T恤1件

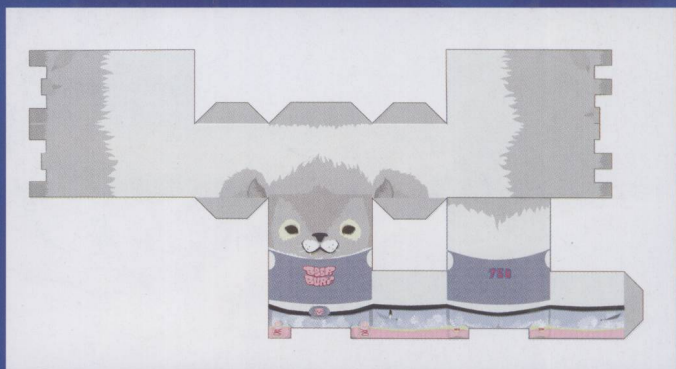
Kappa

东风雪铁龙



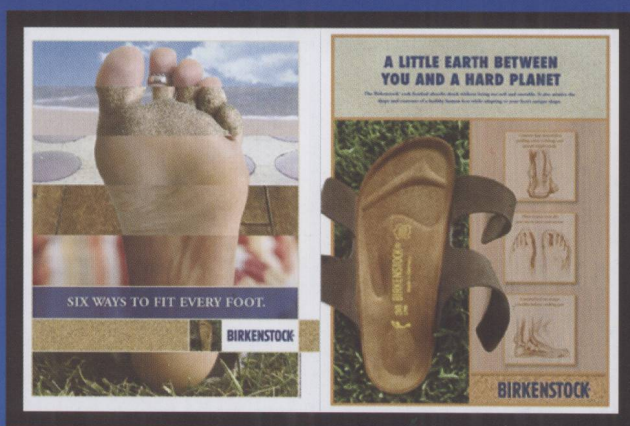
◀ RGB色谱的绘制

★技术要点：掌握 RGB 色彩模式的成像原理（详见第 4 章）



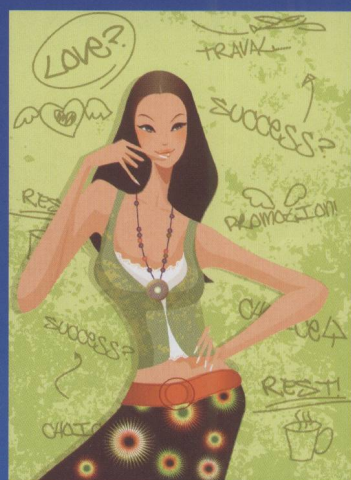
◀ 卡通折纸设计

★技术要点：使用绘画工具绘制线条（详见第 6 章）



◀ 书籍封面和封底的拼贴

★技术要点：度量工具、画布大小的应用（详见第 2 章）



◀ 商业插画的绘制

★技术要点：使用钢笔工具绘制路径（详见第 10 章）



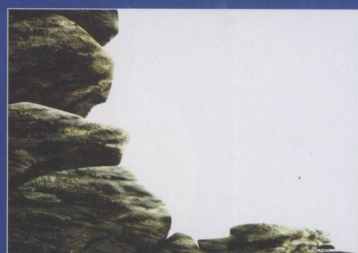
◀ GIF动画设计

★技术要点：动画效果的合成、关键帧的设置（详见第 13 章）



◀ 数码照片完美处理

★技术要点：修补工具、液化滤镜的应用（详见第 16 章）



◀ 远古写实图像合成

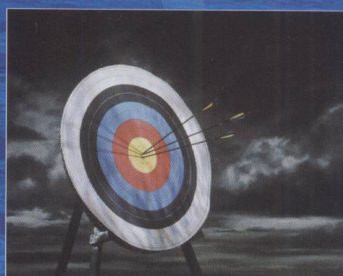
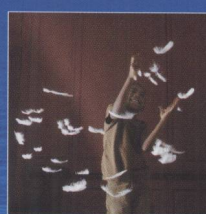
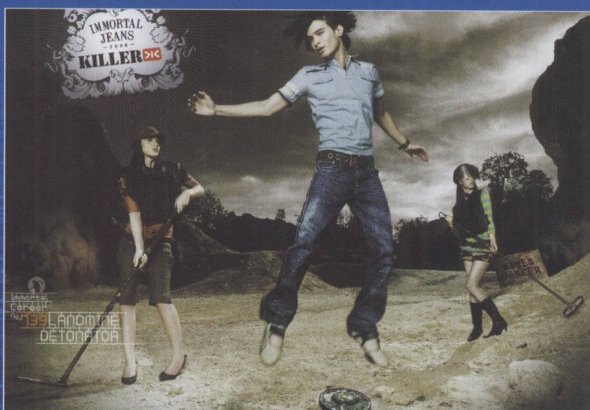
★技术要点：利用滤镜制作特殊肌理和质感（详见第 12 章）



◀ 时尚花纹的绘制

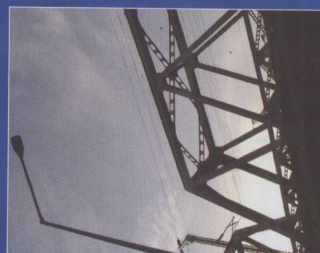
★技术要点：
使用通道保存选区
（详见第 11 章）





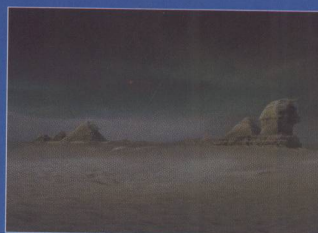
◀ 图像创意设计——现代版爱神丘比特

★技术要点：绘图工具、路径工具和色彩调整命令的综合应用（详见第 14 章）



企业网站设计

★技术要点：文件尺寸的设置、图层蒙版的应用（详见第15章）



运动服装广告设计

★技术要点：图像色彩与色调的调整（详见第9章）

TP391.4/
3147



倾城魔幻

Photoshop CS3 中文版 完全掌握

郑晓洁 / 编著



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



中青雄狮

“数码艺术”是当今艺术设计领域中的一大新兴门类。作为数码艺术创作最具代表性的工具之一，Photoshop在全球的知名度家喻户晓来形容一点也不夸张。

这是一本完美展现中文版Photoshop CS3的各项功能、命令和操作方法的书籍。本书对Photoshop CS3在影像处理、CG艺术、平面设计、视觉特效等工作领域中经常使用的，且具有一定难点和深度的功能进行了详细剖析，使读者举一反三也能利用手中的素材制作出专业级的作品。本书共分为16章，1~13章讲解软件的基础知识，并列举了12个平面设计的典型应用案例，由浅入深地将读者带入Photoshop的殿堂。14~16章为综合实例的制作，分别从创意广告、网页设计、数码照片处理3个方面进行实战练习。

Photoshop实战指南，快速突破“学用脱节”瓶颈

不管是兴趣使然或是工作需要，学习的最终目的还是要“学以致用”。Photoshop的初学者和设计新手面临的最大问题就是所学的知识不能和实际工作结合到一起。本书所有知识点的讲解都紧密结合平面设计工作的实际应用，对设计人员经常遇到的问题提供有效的解决办法，以及可以提高工作效率的技巧，帮助读者跨越软件学习与实际应用间的障碍。

Photoshop功能完全解密，软件运用驾轻就熟

本书章节的编排本着从易到难、从简单到复杂、从基础到综合、从入门到提高这一主线，以适合读者对Photoshop逐步深入学习的特点。本书从最基本的软件操作开始，全面详解了中文版Photoshop CS3的工具、命令和面板的功能，并对其其中的一些核心技术进行重点精解，攻克选择、色彩、图层、绘画、变换、文字、路径、通道、滤镜、动作十大重点内容。当读者随着本书由浅入深逐一实践之后，一定会对Photoshop的运用驾轻就熟。

设计实务配合典型实例，累积平面设计专业功力

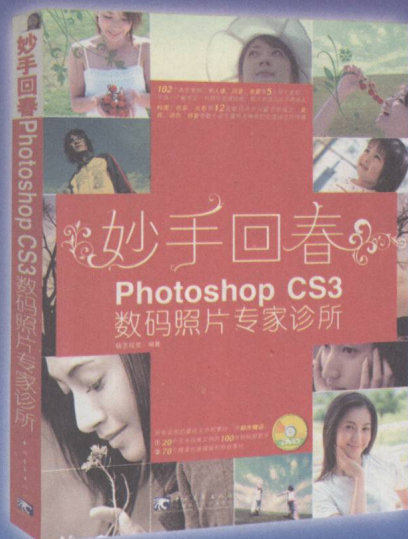
在每个章节的讲解结束后都会结合实际介绍设计师必备的平面设计实务知识，并指导读者完成一个典型平面设计实例的制作。在实例的制作过程中，除了给出详细的操作步骤，更为读者灌输实际设计应用中所需要掌握的先进设计思想和法则，让读者深刻体会平面设计的内涵，为日后成长为一名专业设计人员打下坚实的基础。

本书特别适合于希望深入掌握Photoshop、提高艺术创作的工作效率与表现力的专业设计人员阅读，也适合平面设计的业余爱好者使用。衷心希望本书能够达到抛砖引玉之功效，为广大大有志于成为专业设计师的读者提供有益的帮助，实现他们利用Photoshop演绎和描绘心中梦想的美好愿望。

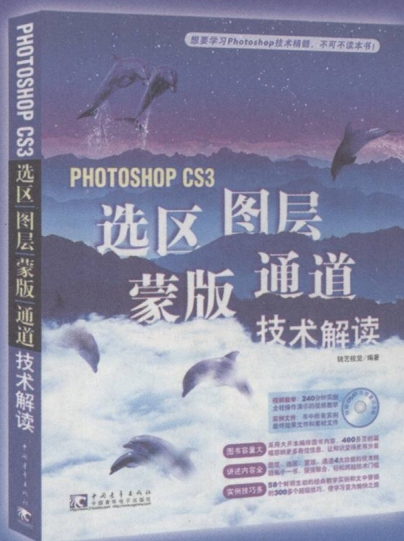
作 者

Photoshop平面设计系列精品图书

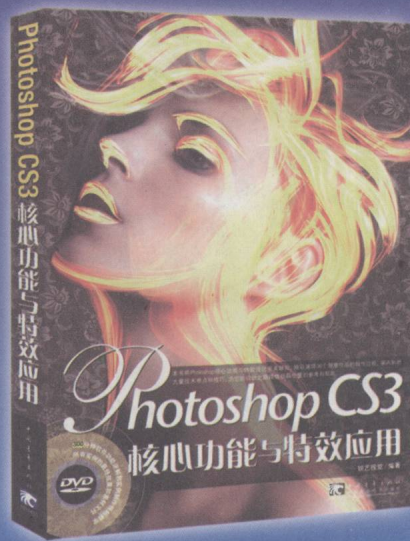
凝聚高手智慧，汇集精湛技法，展现完美创意，提升艺术功



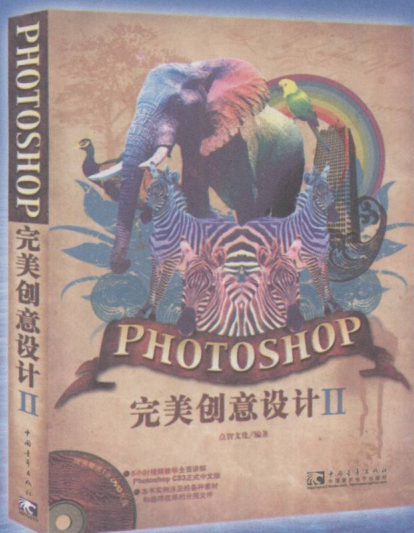
全彩/324页/1DVD/65元



全彩/394页/1DVD/79.9元



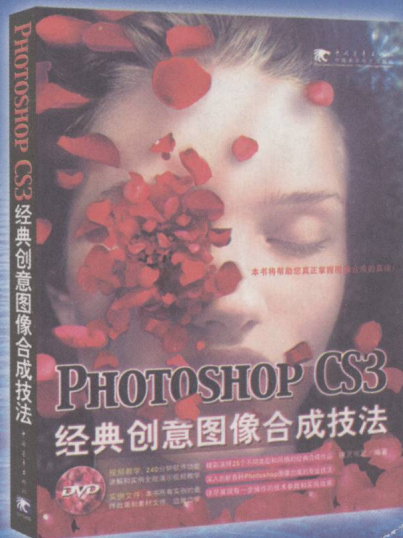
全彩/371页/1DVD/75元



全彩/410页/1DVD/88元



黑白+彩插/324页/1CD/38元



全彩/336页/1DVD/69元



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>



中青雄狮

读者俱乐部联系方式



邮购电话: (010) 84015588转8042



读者热线: (010) 84015588转8045、8018



通讯地址: 北京东城区东四十条94号



万信商务大厦502《读者俱乐部》 邮编: 100007



第 1 章

Photoshop CS3 全面了解

本章重点	2
1.1 Photoshop的发展历史	2
1.2 Photoshop在设计领域的应用简介	9
1.3 Photoshop所应用图像的基本概念	12
1.3.1 像素的基本概念	12
1.3.2 设计中不同分辨率的应用	13
1.3.3 位图和矢量图的应用	14
1.4 Photoshop CS3 的界面结构和功能	14
1.4.1 总体界面介绍	14
1.4.2 各功能介绍	15
1.5 Photoshop CS3 新增功能展示	16
1.5.1 新的用户界面	16
1.5.2 大大增强对Raw格式图片的支持	16
1.5.3 智能滤镜的应用	17
1.5.4 快速选择工具	18
1.5.5 黑白转换控制	18
1.5.6 调整进阶	19
1.5.7 高动态范围32-bit HDR	21
1.5.8 增强的克隆和修复功能	22
本章小结	22

第 2 章

Photoshop CS3 第一次亲密接触

本章重点	24
2.1 图像的基本操作	24
2.2 调整适合画布大小	26
2.3 调整图像的大小	28
2.4 调整画布的方向	30

2.5 设计的返回与重复	32
2.6 设计中辅助工具的应用	33
2.6.1 辅助线的应用	33
2.6.2 网格的作用	35
2.6.3 辅助工具的设定	36
2.7 创意之门	38
2.8 本章实例——书籍的拼贴	40
本章小结	44

第 3 章

Photoshop CS3 在设计中的初步应用

本章重点	46
3.1 固定选区工具的应用	46
3.1.1 矩形选框工具的使用	46
3.1.2 椭圆形选框和单个像素选框的应用	48
3.2 对不规则物体的选择	49
3.3 相似颜色物体的选择	52
3.3.1 魔棒工具的应用	52
3.3.2 魔术橡皮擦的应用	55
3.4 特殊物体的选取	56
3.4.1 羽化物体的选择	57
3.4.2 毛刺物体边缘的选择	57
3.5 选择命令的应用	59
3.5.1 色彩范围的选取功能	59
3.5.2 修改已有的选区	62
3.5.3 其他选取功能的应用	63
3.6 海报的发展史	65
3.7 本章实例——宣传海报的设计	69



本章小结..... 78

第 4 章

图像色彩在设计中的应用

本章重点..... 80

4.1 色彩模式构建原理..... 80

4.1.1 RGB色彩构建..... 80

4.1.2 CMYK色彩构建..... 82

4.2 设计中其他色彩构建分析..... 84

4.3 通道和色彩模式的关系..... 86

4.4 显示图像和打印图像的色彩差别..... 96

4.5 图像位数的差别和具体应用..... 97

4.6 色彩搭配..... 98

4.7 本章实例——RGB色谱的绘制..... 100

本章小结..... 104

第 5 章

图形图像在设计中的完美结合

本章重点..... 106

5.1 图层类型的分析..... 106

5.1.1 背景图层的应用..... 107

5.1.2 普通图层的应用..... 107

5.1.3 文本图层的应用..... 107

5.2 图层的锁定和链接..... 108

5.3 图层合并方式..... 110

5.4 图层组的应用效果..... 113

5.5 图层剪贴蒙版的应用..... 116

5.6 图层模式的运用..... 117

5.7 图像合成蒙版的应用..... 122

5.8 图层样式的神奇效果..... 125

5.8.1 投影..... 125

5.8.2 内阴影、外发光和内发光..... 129

5.8.3 斜面和浮雕..... 130

5.8.4 光泽、颜色叠加和渐变叠加..... 132

5.8.5 图案叠加和描边..... 134

5.9 调整图层的应用效果..... 135

5.10 宣传手册的设计过程..... 135

5.11 本章实例——产品宣传手册
封面的设计..... 137

本章小结..... 142

第 6 章

设计与绘画的完美结合

本章重点..... 144

6.1 绘图工具的应用..... 144

6.1.1 画笔的基本用法..... 144

6.1.2 铅笔的基本用法..... 147

6.1.3 橡皮擦工具的使用..... 147

6.1.4 历史记录画笔..... 148

6.1.5 油漆桶工具的应用..... 151

6.1.6 渐变工具的应用..... 153

6.2 绘图工具色彩模式的应用..... 156

6.3 图案的定制和应用..... 157

6.3.1 图案的应用..... 157

6.3.2 图案的定制..... 157

6.3.3 图案和绘画工具的结合使用..... 160

6.4 利用图像随机生成的图案..... 161

6.5 现代卡通折纸的来源和发展..... 162

6.6 本章实例——卡通折纸的设计..... 164



本章小结	174
------	-----

第 7 章

图像变换在设计中的应用

本章重点	176
------	-----

7.1 图像的变形效果	176
7.1.1 缩放效果的应用	177
7.1.2 旋转效果的应用	177
7.1.3 斜切效果的应用	178
7.1.4 扭曲效果的应用	178
7.1.5 透视效果的应用	178
7.1.6 变形效果的应用	179
7.2 图像固定方向的旋转	179
7.3 水平和垂直翻转效果的应用	179
7.4 变形效果中心点的改变	180
7.5 变形效果的高级应用	180
7.6 图像变形的精确细微调整	181
7.7 报纸广告分析	184
7.8 本章实例——报纸广告设计	186
本章小结	195

第 8 章

文字在设计中的应用

本章重点	198
8.1 文字的基础应用	198
8.1.1 普通横竖文字的输入	198
8.1.2 文字蒙版工具的应用	199
8.1.3 段落文字的输入	199
8.1.4 将文字图层转换为普通图层	202

8.2 文字样式效果的展示	203
---------------	-----

8.3 “字符”面板的细节调整	208
-----------------	-----

8.3.1 文字字体的设置	208
8.3.2 文本字号的设置	209
8.3.3 文本字体颜色的设置	209
8.3.4 文本的基线偏移设置	210

8.4 段落文本对齐方式的选择	213
-----------------	-----

8.5 段落文字缩进方式的设定	215
-----------------	-----

8.6 宣传理论讲解	217
------------	-----

8.7 本章实例——宣传单页的设计	218
-------------------	-----

本章小结	224
------	-----

第 9 章

设计中图像的调整和修饰

本章重点	226
------	-----

9.1 图像调整的基本原则	226
---------------	-----

9.1.1 图像一般要调整哪些部分	227
9.1.2 图像的调节原理	227

9.2 图像色彩的调整	227
-------------	-----

9.2.1 色阶的调整	229
9.2.2 亮度和对比度的调整	231
9.2.3 图像颜色的调整	233
9.2.4 曲线调整	235

9.3 给画面调整效果	238
-------------	-----

9.3.1 黑白细微处理	238
9.3.2 饱和度的调整	240
9.3.3 去色处理	242
9.3.4 匹配颜色的调整	242
9.3.5 图像替换颜色	244
9.3.6 可选颜色细部调整	245
9.3.7 通道调节的作用	246



9.4 画面特殊效果的处理	248
9.4.1 图像渐变映射的调整	249
9.4.2 照片滤镜效果	251
9.4.3 阴影和高光的处理	253
9.4.4 曝光度的处理	255
9.5 给图像制作艺术效果	256
9.5.1 图像底片效果处理	257
9.5.2 照片转化为图像	257
9.5.3 版画效果的处理	258
9.5.4 色彩效果处理	258
9.5.5 图像总体变换调整	259
9.6 修图工具的使用	261
9.7 服装广告的设计要领	267
9.8 本章实例——运动服装广告设计	269
本章小结	276

第 10 章

矢量图形在设计中的应用

本章重点	278
10.1 多样绘图工具的使用	278
10.1.1 图形工具的使用	278
10.1.2 图形工具创建的三种类型	287
10.1.3 图形的运算方式	288
10.1.4 图形中样式效果的应用	289
10.2 多样图形工具的绘制	289
10.2.1 基本设置	290
10.2.2 钢笔工具直线的绘制	292
10.3 钢笔和“路径”面板的结合使用	293
10.3.1 路径的创建	293
10.3.2 “路径”面板的综合使用	294
10.4 插画的应用领域和用途	294

10.5 本章实例——商业插画的绘制	297
本章小结	306

第 11 章

通道在设计中的应用

本章重点	308
11.1 通道的原理	308
11.1.1 通道和颜色的关系	308
11.1.2 通道和选区的关系	309
11.1.3 专色通道的建立	311
11.2 通道的创作原理	312
11.2.1 建立新通道	312
11.2.2 拆分和合并通道	312
11.3 “通道”面板的使用	313
11.4 “应用图像”命令的使用	313
11.5 “计算”命令的应用	314
11.6 时尚元素的绘制原理	314
11.7 本章实例——时尚花纹绘制	316
本章小结	326

第 12 章

滤镜特效在设计中的应用

本章重点	328
12.1 滤镜的使用原理	328
12.2 风格化特效的应用	329
12.3 画笔描边特效的应用	333
12.4 模糊特效的应用	335
12.5 扭曲特效的应用	338



12.6 锐化特效的应用	342
12.7 视频和素描特效的应用	344
12.8 纹理特效的应用	347
12.9 像素化特效的应用	349
12.10 渲染特效的应用	351
12.11 艺术效果的应用	353
12.12 杂色特效的应用	356
12.13 其他效果展示	357
12.14 本章实例——远古写实图像	358
本章小结	366

第 13 章

高效完成设计工作及动画效果

本章重点	368
13.1 “动作”面板的基本操作	368
13.1.1 执行动作	368
13.1.2 “动作”面板其他命令的展示	369
13.1.3 制作新的动作	370
13.2 自动命令的应用	372
13.3 辅助工具的应用	374
13.3.1 切片的应用	375

13.3.2 标识工具的应用	376
----------------	-----

13.4 动画效果制作	378
13.5 影视动画的分类	380
13.6 本章实例——精彩动画设计	383
本章小结	384

第 14 章

现代版爱神丘比特

14.1 制作背景图像	386
14.2 合成人物效果	388

第 15 章

网页设计

15.1 制作背景效果	396
15.2 添加页面元素	400

第 16 章

数码照片完美处理

16.1 处理人物图像	406
16.2 添加相框	412

CHAPTER

1

第 1 章

Photoshop CS3 全面了解

Photoshop是设计领域中最常用的软件之一，在第一章中我们将揭开它神秘的面纱。首先我们来了解它的发展史以及在设计领域中的作用，图像的基础知识也是必须掌握的课程。Photoshop CS3的新增功能展示也是本章的亮点，能使我们更加了解Photoshop软件。

- Photoshop 的发展历史
- Photoshop 在设计领域的应用简介
- Photoshop 所应用图像的基本概念
- Photoshop CS3 的界面结构和功能
- Photoshop CS3 新增功能展示

第1章 Photoshop CS3 全面了解

本章重点



在本章中我们将对 Photoshop CS3 有一个很好的了解，包括 Photoshop 的发展史以及该软件在设计领域的应用范畴。同时通过本章读者也可对图像的基本原理和应用有一个基础的了解。本章将在软件方面对 Photoshop CS3 进行整体介绍，同时对 Photoshop CS3 的新增功能进行详细介绍。

1.1 Photoshop 的发展历史

在世界范围的畅销软件中，Photoshop 是最畅销的图像编辑软件。Photoshop 已经成为设计界图像处理的行业标准。早期的 Photoshop 并不像现在这样应用广泛和功能强大，它是由 Michigan 大学一位研究生延迟毕业答辩而开发完成的。现在的 Photoshop 已成为全球知名的 Adobe 公司最大的收入来源。

Photoshop 最原始的开发是由一名攻读博士学位的研究生 Thomas Knoll 和他的兄弟在 1987 年秋开发的，取名为 Display，如图 1-1 所示。程序是在 Mac Plus 计算机中编写的，当时并没有意识到这个程序的实用性。经过后面的延续后，演变成了今天我们所熟知的 Photoshop。



John Knoll



Thomas Knoll

图1-1 Photoshop 主要设计师诺尔兄弟

在 Display 程序被开发出来时，被 Thomas 在 Industrial Light Magic (ILM) 公司（一家影视特效制作公司）工作的哥哥 John 看到了，引起了他的兴趣。在电影迅速发展的时期，计算机也随之发挥了巨大的作用，John 在利用计算机创造特效的同时让 Thomas 帮忙编写图像处理程序。Display 从此有了一个很好的起点，兄弟两人开始了合作。

Display 代码得到了重新的编写，这次编写是 John 通过他父亲——Michigan 大学的教授购买的一台新 Macintosh II 计算机来完成的。这次编写的完成让 Display 代码有了处理彩色的功能。

在有了色彩功能后，Thomas 又给它添加开发了图像处理例程，这就是后来被我们所熟悉的滤镜，同时也增加了很多不同的读写格式。这一切都是在 John 的促力下完成的。我们所熟悉的羽化软化选取边缘物体就是在这时实现的，同时在这个时期也实现了色阶、色彩平衡、色相及饱和度等功能。

John 看到了 Display 程序的商业价值，于是在 1988 年的夏天开始了对它的运作，它就是 Photoshop 的前身，如图 1-2 所示。