



思维数码 编著

Photoshop CS4

中文版

从入门到精通



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

Photoshop CS4 中文版 从入门到精通

思维数码 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书以初级平面课程培训班及 Photoshop 软件的自学人员为读者对象,全面、深入地讲解了 Photoshop CS4 中文版这一功能强大、应用广泛的图像处理软件。全书介绍了 Photoshop 的基本功能及其常用工具,并对路径、通道、蒙版、滤镜、文本等重点和难点内容进行了系统讲解。与市场上的同类图书相比,本书具有讲解全面、重点突出、示例精美、内容新颖、结构合理、信息量大等特点。

受内容所定,本书可供各类培训学校作为 Photoshop 的培训教材使用,也可供平面设计人员及大学和高等专科学校相关专业的学生自学参考。

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

Photoshop CS4 中文版从入门到精通 / 思维数码编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.5

ISBN 978-7-121-08521-5

I. P… II. 思… III. 图形软件, Photoshop CS4 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 039541 号

责任编辑: 李红玉 李 荣 wuyuan@phei.com.cn

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市鑫金马印装有限公司

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

北京市海淀区翠微东里甲 2 号 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 26.25 字数: 670 千字

印 次: 2009 年 5 月第 1 次印刷

定 价: 55.00 元(含 DVD-ROM 一张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系。联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前 言

可以说本书的写作对于笔者而言，是一项不小的工程，“从入门到精通”这个名称赋予了本书太多的内涵，也对笔者提出了很高的要求，使笔者在撰写时不敢懈怠和马虎。

电子工业出版社出版从国外引进版权的“从入门到精通”是一个很成功的图书品牌，笔者也是其中许多图书的读者与受益者，这些书的作者基本上都是国外在相关领域的专家学者，即便如此，这些专家学者所撰写的图书也是经过了专业编辑严格细致的编辑后方才出版的，这从很大程度上保证了这一系列图书中的绝大多数都是能够经得起时间考验的优质图书。

本书作为从入门到精通系列中的国内版本的图书，在笔者的努力下也基本保持了与外版图书相一致的风格与品质，与市场上的同类图书相比，本书具有以下特点：

讲解全面

本书讲解了 Photoshop CS4 软件 90% 的功能，所讲解的内容相当全面，这在一定程度上保证了读者跟随本书学习能够从较初级的水平，上升至对软件有较全面认识的层次，也使本书能够作为一本案头备查的工具书使用。

由浅入深

由于本书定位于基本上没有 Photoshop 软件基础的初级学习者，因此特别对章节结构进行了优化，从而保证了读者循序渐进的学习进度。

重点突出

针对初学者在学习中较难掌握的知识重点与难点，加大了讲解篇幅，以对这些知识点进行较为深入全面的讲解，这些知识点包括图层、路径、形状、通道等。

示例精美

为了保证本书的视觉效果，无论是知识点示例还是综合案例，均经过笔者精心选择，力求将本书打造成为欣赏性较强的图书。

内容新颖

本书较为全面地讲解了 CS4 版本的数十个新功能，尤其对其最新增加的 3D 功能进行了全面彻底的讲解，因此绝非新瓶旧酒型图书。

本书附带一张 DVD-ROM 光盘，其中包括了所有本书讲解过程中用到的素材图片及案例最终效果文件，读者可以调用这些素材，跟着书中的讲解进行操作，从而达到事半功倍的效果。

本书的主要撰写者包括以下人员：吴腾飞、李静、肖辉、雷波、郭朝强、左福、夏曦、范玉婵、刘志伟、李国斌、朱迎阳、李海娥、王松坡、李美、李倪、杜玉彦、潘陈锡、邓冰峰、范玉祥、雷剑、孟祥印、孙雅丽。

另外，虽然本书为多位作者的倾心之作，但由于水平有限，不敢确保书中所述技巧与经验皆属最佳，因此如对本书有任何建议与意见，敬请指正。

目 录

第 1 章 准备知识	1	2.2.6 保存文件	20
1.1 Photoshop 应用领域	1	2.2.7 使用【存储为】命令	21
1.1.1 平面广告设计	1	2.2.8 文件简介	21
1.1.2 包装与封面设计	2	2.3 图像尺寸及分辨率	22
1.1.3 建筑表现	2	2.3.1 图像尺寸	22
1.1.4 电视栏目包装静帧设计	3	2.3.2 理解插值	23
1.1.5 概念设计	3	2.3.3 图像的分辨率	24
1.1.6 游戏设计	4	2.4 裁切图像	25
1.1.7 数码相片	4	2.4.1 使用裁剪工具	25
1.1.8 网页制作	5	2.4.2 使用【裁剪】命令	26
1.1.9 插画绘制	5	2.4.3 使用【裁切】命令	26
1.1.10 界面设计	6	2.5 画布操作	27
1.1.11 Matte Painting	6	2.5.1 改变画布尺寸	27
1.2 界面基本操作知识	7	2.5.2 改变画布方向	28
1.2.1 掌握选项卡式文档窗口的 使用方法	7	2.6 使用 Adobe Bridge CS4 管理 图像	29
1.2.2 掌握工具的使用方法	8	2.6.1 选择文件夹进行浏览	29
1.2.3 掌握面板的使用方法	9	2.6.2 改变 Adobe Bridge 窗口 显示颜色	31
1.2.4 关于菜单	13	2.6.3 改变 Bridge 窗口中的面板	32
1.2.5 显示、隐藏或突出显示菜单 命令	13	2.6.4 改变 Adobe Bridge 窗口 显示状态	32
第 2 章 图像概述及 Bridge 管理技术	16	2.6.5 改变图片预览模式	32
2.1 位图图像与矢量图形	16	2.6.6 改变【内容】窗口显示 状态	32
2.1.1 位图图像	16	2.6.7 指定显示文件和文件夹的 方法	34
2.1.2 矢量图形	17	2.6.8 对文件进行排序显示的方法	34
2.1.3 矢量图形与位图图像的关系	18	2.6.9 查看照片元数据	35
2.2 文件操作	19	2.6.10 放大观察图片	35
2.2.1 创建新文件	19	2.6.11 堆栈文件	36
2.2.2 打开旧文件	19	2.6.12 在 Photoshop 或 Camera RAW 中打开图片	37
2.2.3 使用【打开为】命令	20		
2.2.4 使用【打开为智能对象】 命令	20		
2.2.5 关闭文件	20		

2.6.13	管理文件	37	3.3.10	使用【亮度 / 对比度】命令	58
2.6.14	旋转图片	38	3.3.11	使用【变化】命令	61
2.6.15	标记文件	38	3.3.12	使用【阴影/高光】命令	62
2.6.16	自定义标签类型	39	3.3.13	使用【渐变映射】命令	63
2.6.17	为文件标星级	40	3.4	图像调整高级方法	64
2.6.18	筛选文件	40	3.4.1	使用【色阶】命令	64
2.6.19	在 Bridge 中运行自动化任务	41	3.4.2	使用【曲线】命令	66
2.6.20	批量重命名文件	41	3.4.3	使用【色彩平衡】命令	69
2.6.21	输出照片为 PDF 或照片画廊	42	3.4.4	应用【色相/饱和度】命令	70
2.7	练习题	43	3.4.5	使用【替换颜色】命令	72
第 3 章	颜色	45	3.4.6	使用【可选颜色】命令	74
3.1	关于颜色	45	3.4.7	使用【匹配颜色】命令	76
3.1.1	眼睛的影响	45	3.4.8	使用【照片滤镜】命令	77
3.1.2	用计算机表现颜色	45	3.4.9	使用【曝光度】命令	79
3.1.3	颜色位数	46	3.4.10	使用【自然饱和度】命令	80
3.1.4	屏幕分辨率和显卡显存	46	3.4.11	快速使用调整命令的技巧 1 ——使用预设	80
3.2	颜色模式	46	3.4.12	快速使用调整命令的技巧 2 ——存储参数	81
3.2.1	HSB 模式	47	第 4 章	选择	82
3.2.2	RGB 模式	47	4.1	制作选择区域	82
3.2.3	CMYK 模式	48	4.1.1	了解选择区域	82
3.2.4	Lab 模式	48	4.1.2	选择所有像素	82
3.2.5	位图模式	48	4.1.3	制作矩形选区	83
3.2.6	双色调模式	49	4.1.4	制作圆形选区	83
3.2.7	索引颜色模式	49	4.1.5	制作单行（列）选区	83
3.2.8	灰度模式	50	4.1.6	制作不规则形选区	83
3.2.9	色域	50	4.1.7	自动追踪图像边缘制作选区	84
3.2.10	转换颜色模式	50	4.1.8	点击式依据颜色制作选区	85
3.3	评估图像及简单调整	50	4.1.9	涂抹式依据颜色制作选区	89
3.3.1	用直方图评估图像色调	51	4.2	选区模式及快捷键	91
3.3.2	局部加亮图像	53	4.2.1	选区工作模式	91
3.3.3	局部加暗图像	54	4.2.2	制作选区的快捷键	93
3.3.4	降低图像局部饱和度	55	4.3	选择区域基本操作	94
3.3.5	去除图像颜色	55	4.3.1	全选与取消选择区域	94
3.3.6	反相图像	55	4.3.2	再次选择选区	94
3.3.7	色调均化	56	4.3.3	移动选区	94
3.3.8	使用【阈值】命令	56	4.3.4	隐藏或显示选区	95
3.3.9	使用【色调分离】命令	57			

4.3.5 反选	95	5.7 定义图案	141
4.4 调整选择区域	95	第 6 章 纠错及修饰变换图像	142
4.4.1 调整边缘	95	6.1 纠正错误	142
4.4.2 扩大或缩小选区	97	6.1.1 【历史记录】面板	142
4.4.3 羽化选区	97	6.1.2 历史记录画笔工具	143
4.4.4 边界化选区	97	6.2 修饰图像	144
4.5 变换选择区域	98	6.2.1 图章工具	144
4.6 应用路径制作精确选区	99	6.2.2 使用【仿制源】面板	146
4.6.1 路径的基本概念	99	6.2.3 修复工具	150
4.6.2 绘制路径	100	6.3 变换图像	154
4.6.3 编辑调整路径	101	6.3.1 缩放对象	155
4.6.4 路径运算	104	6.3.2 旋转图像	155
4.6.5 【路径】面板	111	6.3.3 斜切图像	155
4.6.6 转换路径与选区	111	6.3.4 翻转图像	156
第 5 章 绘画及着色	113	6.3.5 扭曲图像	156
5.1 选择前景色与背景色	113	6.3.6 透视图像	156
5.2 绘图工具	114	6.3.7 精确变换	157
5.2.1 画笔工具	114	6.3.8 再次变换	158
5.2.2 铅笔工具	115	6.3.9 变形图像	159
5.2.3 【画笔】面板	116	6.3.10 使用内容识别比例变换	161
5.3 形状工具	123	第 7 章 通道和快速蒙版	163
5.3.1 矩形工具、圆角矩形工具 和圆形工具	123	7.1 关于通道	163
5.3.2 多边形工具	124	7.1.1 原色通道	163
5.3.3 直线工具	126	7.1.2 Alpha 通道	163
5.3.4 自定义形状工具	127	7.1.3 专色通道	164
5.4 橡皮擦工具	128	7.2 深入操作通道	164
5.4.1 橡皮擦工具	128	7.2.1 显示【通道】面板	164
5.4.2 背景橡皮擦工具	129	7.2.2 观察通道	165
5.4.3 魔术橡皮擦工具	130	7.2.3 选择通道	165
5.5 渐变工具	131	7.2.4 复制通道	166
5.5.1 渐变工具选项条	131	7.2.5 删除通道	166
5.5.2 创建实色渐变	132	7.2.6 以原色显示通道	167
5.5.3 创建透明渐变	134	7.2.7 改变通道的排列顺序	167
5.5.4 创建杂色渐变	135	7.2.8 改变通道的名称	167
5.5.5 存储渐变	137	7.2.9 改变通道缩微预览图	168
5.6 填充和描边	137	7.2.10 分离与合并原色通道	168
5.6.1 为选区或路径填充	137	7.2.11 保存 Alpha 通道	169
5.6.2 为选区或路径描边	138	7.3 关于 Alpha 通道	170
		7.3.1 理解 Alpha 通道	170

7.3.2	通过 Alpha 通道创建选区	170	8.6.4	创建嵌套图层组	197
7.3.4	通过保存选区创建 Alpha 通道	174	8.6.5	复制与删除图层组	197
7.3.5	将通道作为选区载入	175	8.7	创建剪贴蒙版	198
7.4	Alpha 通道使用实例	175	8.7.1	创建剪贴蒙版	198
7.5	快速蒙版	177	8.7.2	取消剪贴蒙版	199
7.6	练习题	180	8.8	图层蒙版	199
第 8 章	图层	181	8.8.1	添加图层蒙版	199
8.1	图层的基本特性	181	8.8.2	编辑图层蒙版	200
8.1.1	透明特性	181	8.8.3	隐藏图层蒙版	200
8.1.2	分层管理特性	181	8.8.4	取消图层蒙版的链接	200
8.1.3	可编辑性	182	8.8.5	应用及删除图层蒙版	201
8.2	【图层】面板	182	8.8.6	使用【蒙版】面板	202
8.3	图层操作	183	8.9	调整图层	204
8.3.1	选择图层	183	8.9.1	创建调整图层	204
8.3.2	显示和隐藏图层	184	8.9.2	编辑调整图层	205
8.3.3	创建新图层	185	8.9.3	使用【调整】面板	205
8.3.4	复制图层	186	8.10	图层样式	206
8.3.5	删除图层	187	8.10.1	图层样式类型	207
8.3.6	重命名图层	188	8.10.2	复制、粘贴图层样式	214
8.3.7	改变图层的次序	189	8.10.3	屏蔽和删除图层样式	214
8.3.8	设置图层不透明度属性	190	8.11	图层的混合模式	215
8.3.9	设置填充透明度	190	8.12	智能对象	218
8.3.10	锁定图层属性	190	8.12.1	智能对象是什么	218
8.3.11	链接图层	191	8.12.2	智能对象的优点	219
8.3.12	显示图层边缘	192	8.12.3	创建智能对象	220
8.4	对齐或分布图层	192	8.12.4	创建嵌套多级智能对象	220
8.4.1	对齐图层	192	8.12.5	复制智能对象	220
8.4.2	分布图层	193	8.12.6	对智能对象进行操作	220
8.5	合并图层	194	8.12.7	编辑智能对象的源文件	221
8.5.1	合并任意多个图层	194	8.12.8	导出智能对象	221
8.5.2	合并所有图层	194	8.12.9	替换智能对象	221
8.5.3	向下合并图层	194	8.12.10	栅格化智能对象	222
8.5.4	合并可见图层	195	第 9 章	文字	223
8.5.5	合并图层组	195	9.1	文字与图层	223
8.6	图层组	195	9.2	输入并编辑文字	224
8.6.1	新建图层组	195	9.2.1	输入水平文字	225
8.6.2	通过图层创建图层组	196	9.2.2	输入垂直文字	226
8.6.3	将图层移入或移出图层组	196	9.2.3	制作倾斜排列的文字	227
			9.2.4	相互转换水平及垂直排列	

的文字	228	10.3.7 减少杂色	254
9.2.5 创建文字型选区	228	10.3.8 彩色半调	256
9.2.6 使用文字型选区设计作品	229	10.3.9 马赛克	257
9.2.7 输入点文字	230	10.3.10 镜头光晕	257
9.2.8 输入段落文字	230	10.3.11 USM 锐化	257
9.2.9 相互转换点文字及段落 文字	231	10.3.12 智能锐化	259
9.3 设置文字格式	231	10.4 智能滤镜	260
9.4 设置段落格式	234	10.4.1 添加智能滤镜	261
9.5 扭曲变形文字	235	10.4.2 编辑智能蒙版	262
9.5.1 制作扭曲变形文字	235	10.4.3 编辑智能滤镜	263
9.5.2 取消文字变形效果	237	10.4.4 编辑智能滤镜混合选项	263
9.6 转换文字	237	10.4.5 停用/启用智能滤镜	264
9.6.1 转换为普通图层	237	10.4.6 更换智能滤镜	264
9.6.2 转换为形状图层	237	10.4.7 删除智能滤镜	265
9.6.3 生成路径	238	第 11 章 动作、自动化与脚本	266
9.7 沿路径绕排文字	239	11.1 动作	266
9.7.1 制作沿路径绕排文字的 效果	239	11.1.1 应用预设动作	267
9.7.2 路径绕排文字实现原理	240	11.1.2 创建新动作	268
9.7.3 更改路径绕排文字的效果	240	11.1.3 编辑修改动作	269
9.8 图文绕排	241	11.2 应用自动化命令	271
9.8.1 制作图文绕排效果	241	11.2.1 批处理	271
9.8.2 图文绕排效果实现原理	243	11.2.2 创建快捷批处理	273
9.8.3 更改图文绕排效果	243	11.2.3 用 Photomerge 制作全景 图像	273
第 10 章 滤镜	244	11.2.4 条件模式更改	276
10.1 滤镜库	244	11.2.5 限制图像	277
10.1.1 认识滤镜效果图层	245	11.3 应用脚本	277
10.1.2 滤镜效果图层的操作	245	11.3.1 图像处理	277
10.2 特殊功能滤镜	247	11.3.2 将图层复合导出到文件	278
10.2.1 消失点	247	11.3.3 将图层导出到文件	279
10.2.2 液化	250	11.3.4 脚本事件管理器	280
10.3 常用滤镜简介	252	11.4 练习题	281
10.3.1 高斯模糊	252	第 12 章 3D 图层	282
10.3.2 动感模糊	252	12.1 3D 文件操作基础	282
10.3.3 径向模糊	253	12.1.1 正确显示 3D 物体	282
10.3.4 表面模糊	253	12.1.2 导入 3D 模型	283
10.3.5 水波	253	12.1.3 渲染输出 3D 文件	283
10.3.6 蒙尘与划痕	254	12.1.4 存储 3D 文件	284
		12.2 创建新的 3D 对象	284



12.2.1	创建 3D 形状	284	12.7.5	查看材料与网格的对应 关系	302
12.2.2	创建 3D 明信片	284	12.7.6	直接在 3D 对象上绘制 纹理贴图	303
12.2.3	创建 3D 网格	284	12.7.7	理解 3D 绘画映射	303
12.3	3D 场景及 3D 物体属性	287	12.7.8	标识可绘画区域	304
12.3.1	3D 面板	288	12.8	更改 3D 模型的渲染设置	305
12.3.2	3D 场景	288	12.8.1	选择渲染预设	305
12.3.3	网格	288	12.8.2	自定渲染设置	306
12.3.4	材料	289	12.8.3	渲染横截面效果	310
12.3.5	光源	290	12.9	栅格化三维模型	311
12.4	3D 物体调整与编辑	291	12.10	3D 功能应用实例	311
12.4.1	使用 3D 轴调整 3D 物体	291	第 13 章	综合案例	314
12.4.2	使用工具调整 3D 物体	292	13.1	追击目标视觉表现	314
12.5	调整三维视角	293	13.2	ROBIM 彩页视觉表现	322
12.6	改变模型光照	294	13.3	超酷音乐海报设计	332
12.6.1	显示并了解灯光类型	294	13.4	足迹特效表现	343
12.6.2	添加或删除各个光源	294	13.5	艺术之眼特效表现	353
12.6.3	改变灯光类型	295	13.6	心的魅力特效表现	364
12.6.4	调整光源位置	295	13.7	【迎春】酒广告设计	373
12.6.5	调整灯光属性	295	13.8	辉煌八周年宣传设计	379
12.7	3D 模型贴图纹理编辑	296	13.9	【MARTELL】白兰地酒 宣传设计	387
12.7.1	认识 3D 物体材料	296	13.10	MOKIO 手机宣传设计	397
12.7.2	替换与保存材料	297			
12.7.3	纹理映射属性详解	298			
12.7.4	纹理映射贴图操作详解	300			

第1章 准备知识

导读

有言道：万丈高楼平地起。如果将此话比做学习 Photoshop 的过程，则意味着如果没有很好的基础知识，很难有较高的造诣。

因此，本章重点介绍学习 Photoshop 应该掌握的一些基础知识，其中包括 Photoshop 的简介、Photoshop CS4 新功能及 Photoshop 的基本操作常识，例如界面的操作、如何设置环境变量等相关知识。

1.1 Photoshop 应用领域

Photoshop 是美国 Adobe 公司开发的位图处理软件，主要用于平面设计、照片修复、影像创意设计、艺术文字设计、网页创作、建筑效果图后期调整、绘画模拟、绘制或处理三维贴图、婚纱摄影设计及界面设计等领域。

在该软件十多年的发展历程中，它始终以强大的功能和梦幻般的效果征服了一批又一批用户。现在，Photoshop 已经成为全球专业图像设计人员必不可少的图像设计软件，而使用此软件的设计者也以此为人类创造了数之不尽的精神财富。

在图形图像处理技术飞速发展的今天，Photoshop 得到了越来越广泛的应用，下面是此软件主要应用的若干个领域。

1.1.1 平面广告设计

通常我们见到的灯箱广告、公益广告、电影海报，以及杂志报刊上的各类广告，都可以称为平面广告。

图 1.1 所示是一则典型的化妆品类的平面广告，其制作难度也较低，使用 Photoshop 进行图像处理并添加说明文字即可。图 1.2 所示为一则视觉作品，图中的主体图像应用三维软件进行了处理，从中我们了解到平面广告设计并非单纯只依赖于 Photoshop、Illustrator、CorelDRAW 等平面图形图像处理软件，它需要结合其他应用领域的软件共同创造出更为经典、震撼的平面广告作品。

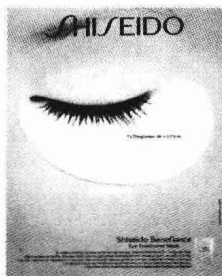


图 1.1 化妆品广告

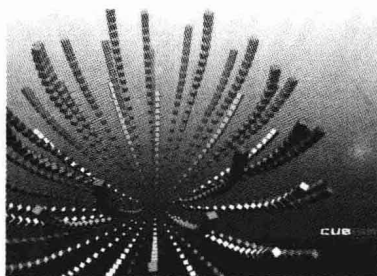


图 1.2 视觉作品

1.1.2 包装与封面设计

在早期,包装与封面的主要目的是保护产品不受损害,时至今日,它们又具有了另外一个非常重要的作用,即广告宣传,在此领域 Photoshop 是当之无愧的主角。

图 1.3 所示为几个优秀的封面设计作品,图 1.4 所示为几个优秀的包装设计作品。



图 1.3 封面设计作品

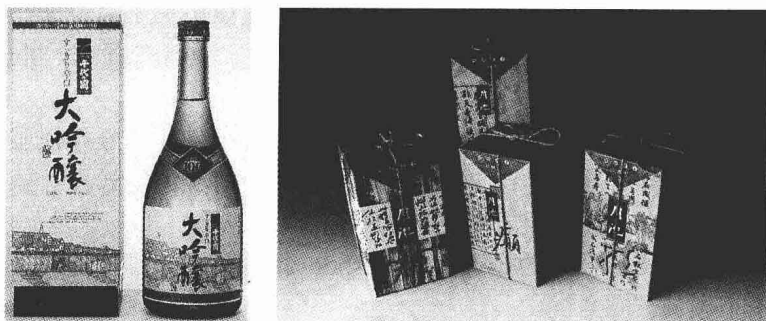


图 1.4 包装设计作品

1.1.3 建筑表现

建筑表现也是 Photoshop 应用非常多的领域,其中较常见的应用是为建筑效果进行后期加工,以实现三维软件无法实现或难以实现的效果。

图 1.5 所示为使用 Photoshop 进行后期加工前后的室内效果图。

图 1.6 所示为使用 Photoshop 进行后期加工前后的室外效果图。



图 1.5 室内效果图进行后期制作前后的效果

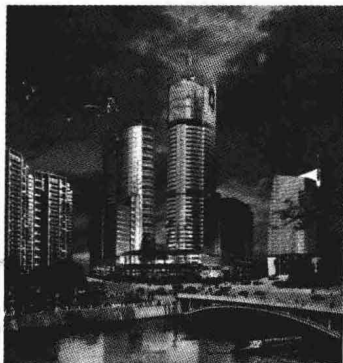
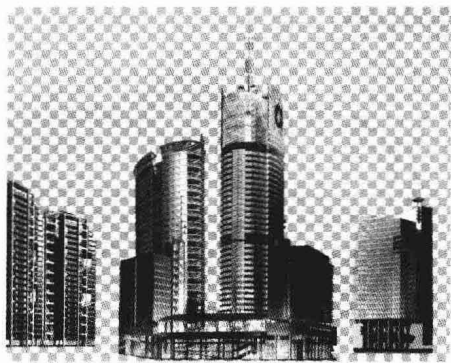


图 1.6 室外效果图进行后期制作前后的效果

1.1.4 电视栏目包装静帧设计

Photoshop 也被广泛应用于电视栏目的包装当中,用于设计电视栏目的静帧,如图 1.7 和图 1.8 所示分别为中国电视频道,以及中国电影报道节目的静帧设计。



图 1.7 中国电视频道的静帧设计



图 1.8 中国电影报道节目的静帧设计

1.1.5 概念设计

概念设计是一个新兴的设计领域,与其他领域不同,概念设计注重设计内容的表现效果,而不像工业设计那样还需要注重所设计的产品是否能够从流水线上生产出来。

在产品设计的早期通常要进行概念设计,除此之外,在许多电影及游戏中都需要进行角色或道具的概念设计。

图 1.9 所示为概念自行车的设计稿。

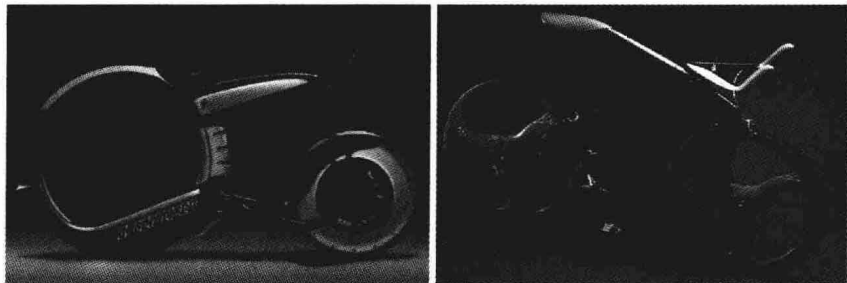


图 1.9 概念自行车设计

图 1.10 所示为电影中飞行器及汽车的概念设计稿。

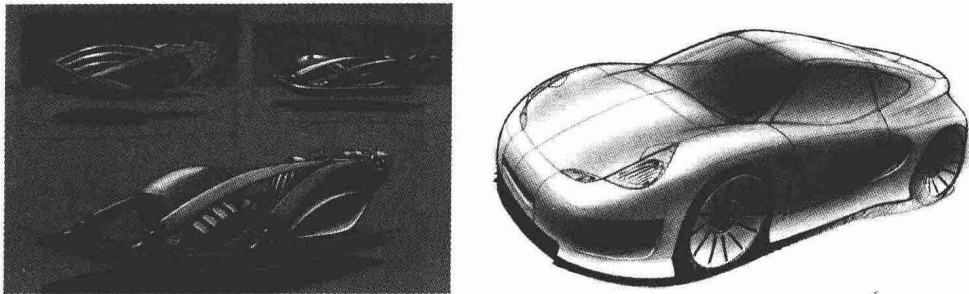


图 1.10 飞行器及汽车的概念设计稿

1.1.6 游戏设计

游戏设计与角色动画是当今图形图像制作最为活跃的领域之一，在游戏策划及开发阶段都要使用大量的 Photoshop 技术来设计游戏的人物、场景、道具、装备及操作界面。图 1.11 所示为使用 Photoshop 设计的游戏角色造型。



图 1.11 游戏人物设计

1.1.7 数码相片

随着电脑及数码相机的普及，数码相片的处理与修饰工作也成为越来越多的数码爱好者希望掌握的技术。

例如图 1.12 所示为原数码相片图像，图 1.13 所示为使用 Photoshop 处理后的照片。



图 1.12 原图像

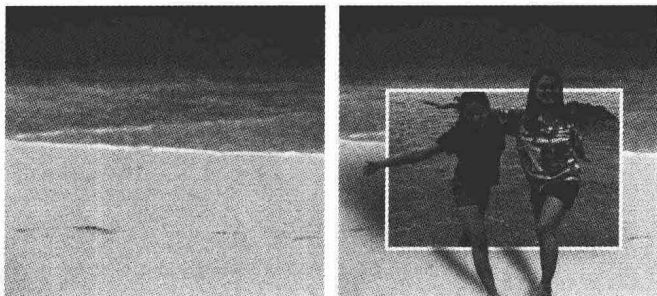


图 1.13 处理后的效果

数码婚纱照片及数码儿童相片的设计与制作也是一个新兴的数码相片制作领域，在此领域中 Photoshop 起到了举足轻重的作用，图 1.14 所示为使用 Photoshop 制作的婚纱及儿童数码相片。



图 1.14 儿童及婚纱数码照片设计

1.1.8 网页制作

网页设计与制作是一个比较成熟的行业，互联网中每天诞生上百万个网页，大多数都遵循了使用 Photoshop 进行页面设计和使用 Dreamweaver 进行页面生成的基本流程。图 1.15 所示为一些使用 Photoshop 设计的比较优秀的网页作品。

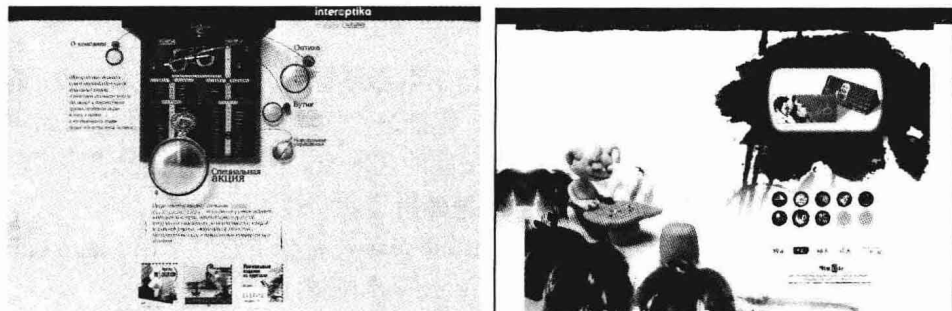


图 1.15 网页作品

1.1.9 插画绘制

插画绘制是近年来才慢慢走向成熟的行业，随着出版及商业设计领域工作的逐步细分，商业插画的需求不断扩大，从而使许多以前将插画绘制作作为个人爱好的插画艺术家开始为出版社、杂志社、图片社及商业设计公司绘制插画，图 1.16 所示为铅笔绘制的草图，以及使用 Photoshop 完成的成品插画作品。

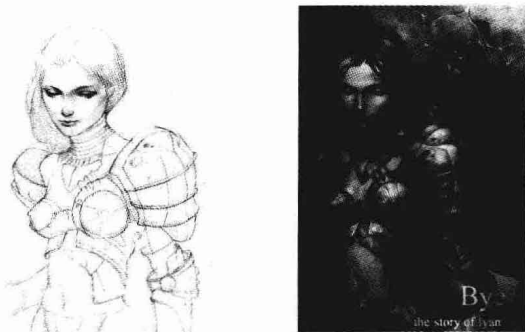


图 1.16 优秀的插画作品

1.1.10 界面设计

随着计算机硬件设备性能的不断加强和人们审美情趣的不断提高,以往古板单调的操作界面早已无法满足人们的需求,一个网页、一个应用软件或一款游戏的界面设计得优秀与否,已经成为人们对它进行衡量的标准之一。在此领域中 Photoshop 也扮演着非常重要的角色,目前在界面设计领域 90% 以上的设计师正在使用此软件进行设计。

图 1.17 所示为几款优秀的界面设计作品。

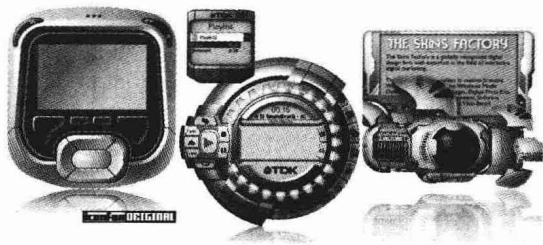


图 1.17 优秀的界面设计作品

1.1.11 Matte Painting

Matte Painting 是一种近年来开始流行的应用于电影或特效广告中的技术手段,是指在电影后期制作时,通过为抠像后的人物合成背景并对背景进行描绘的工作,通常进行此项工作的人都是手绘功底非常好而且具有很高的软件使用技能的艺术师。在我们所看过的许多电影,例如魔戒、终结者 III、加勒比海盗、星战前传都大量使用了此项技术。

图 1.18 及图 1.19 都展示了电影在实拍后的效果及经过抠像,然后运用 Matte Painting 技术处理后的效果,这些背景中的大部分是使用 Photoshop 绘制的。

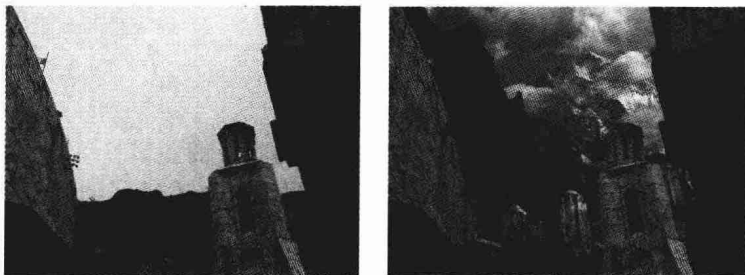


图 1.18 实拍时的效果及经过 Matte Painting 处理后的效果



图 1.19 实拍时的效果及经过 Matte Painting 处理后的效果

1.2 界面基本操作知识

在 Photoshop CS4 版本中,其操作的界面变得更加艺术化了,这也是继 Photoshop CS 版本中增加了泊窗界面功能后的又一次重大变革,其界面如图 1.20 所示。



图 1.20 完整的操作界面

通过图 1.20 可以看出,完整的操作界面由应用程序栏、菜单命令、工具箱、操作文件、工具选项条、选项卡式文档窗口与面板组成。由于在实际工作中,主要使用的是工具箱中的工具与面板,因此下面重点讲解各工具与面板的使用方法。

1.2.1 掌握选项卡式文档窗口的使用方法

以选项卡式文档窗口排列当前打开的图像文件,是 CS4 版本的新功能特色,使用这种排列方法可以使我们对打开的多个图像一目了然,并通过单击所打开的图像文件的选项卡名称快速将其选中。

如果打开了多个图像文件,可以通过单击选项卡式文档窗口右上方的展开按钮,在弹出的文件名称选择列表中选择要操作的文件,如图 1.21 所示。



按 **Ctrl+Tab** 组合键,可以在当前打开的所有图像文件中,从左向右依次进行切换,如果按 **Ctrl+Shift+Tab** 组合键,则可以逆向切换这些图像文件。

使用这种选项卡式文档窗口管理图像文件,可以使我们对这些图像文件进行如下各类操作,以便更加快捷、方便地对图像文件进行管理。