

Photoshop CS3 平面设计

基础与项目实训

北京科海 | 总策划

主 编 文 东 燕 宏 王剑雄
副主编 李秋实 谢芳清 邢燕平

- 由Adobe软件教育专家和资深平面设计师联袂策划和编写
- 基础知识结合典型实例，方便读者动手实践，快速掌握所学知识
- 精选4个大型项目实训案例及8个课程设计，便于巩固知识、学以致用



 中国人民大学出版社
北京科海电子出版社
www.khp.com.cn



国家“十一五”高等院校计算机应用型规划教材

Photoshop CS3 平面设计 基础与项目实训

文 东	燕 宏	王剑雄	主 编
李秋实	谢芳清	邢燕平	副主编

中国人民大学出版社
• 北京 •

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS3 平面设计基础与项目实训/文东, 燕宏, 王剑雄主编.

北京: 中国人民大学出版社, 2008

国家“十一五”高等院校计算机应用型规划教材

ISBN 978-7-300-09939-2

I .P...

II.①文... ②燕... ③王...

III.平面设计—图形软件, Photoshop CS3—高等学校—教材

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 174562 号

国家“十一五”高等院校计算机应用型规划教材

Photoshop CS3 平面设计基础与项目实训

文东 燕宏 王剑雄 主编

出版发行 中国人民大学出版社 北京科海电子出版社

社 址 北京中关村大街 31 号

邮政编码 100080

北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

邮政编码 100085

电 话 (010) 82896442 62630320

网 址 <http://www.crup.com.cn>

<http://www.khp.com.cn> (科海图书服务网站)

经 销 新华书店

印 刷 北京市科普瑞印刷有限责任公司印刷

规 格 185 mm×260 mm 16 开本

版 次 2009 年 2 月第 1 版

印 张 22.5

印 次 2009 年 2 月第 1 次印刷

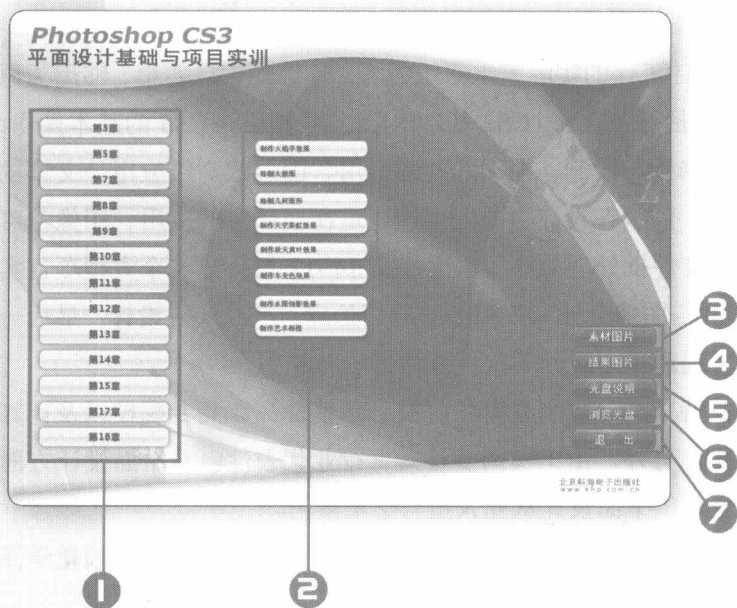
字 数 548 000

定 价 36.00 元 (含 1DVD 价格)

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

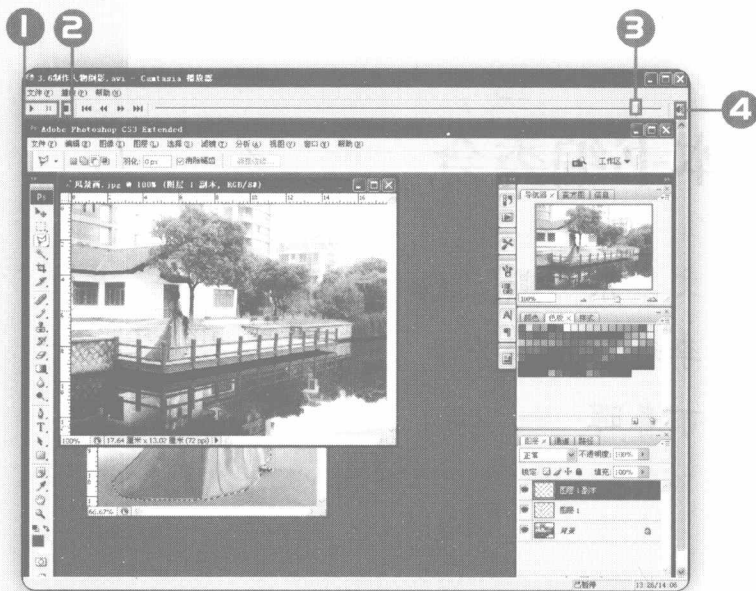
多媒体教学DVD导读

本书DVD包括20小节多媒体教学课程，全程语音讲解+视频动画演示，总教学时间长达175分钟。



主界面

1. 主菜单（单击可打开下一级菜单）
2. 下一级菜单（单击可打开相应播放文件）
3. 单击可打开素材图片所在文件夹
4. 单击可打开结果图片所在文件夹
5. 单击可查看光盘说明
6. 单击可浏览光盘内容
7. 单击可退出播放程序



播放界面

1. 播放/暂停按钮（单击可播放/暂停视频）
2. 单击可停止播放视频
3. 拖动可控制播放进度
4. 单击可调节音量

小提示

一般情况下，将本光盘放入光驱中后，就会自动运行；片头播放完后，就可以通过单击界面中的按钮选择学习内容。如果光盘没有自动运行，可以通过双击光盘根目录下的AutoRun.exe文件来运行。

如果用户的电脑无法正常播放视频文件，可以先执行DATA\TSCC.exe程序安装所需的插件，然后即可打开相应的AVI文件进行观看。

内容提要

本书由 Adobe 软件教育专家和资深平面设计师联袂策划和编写，以“学以致用”为写作出发点，系统并详细地讲解了 Photoshop CS3 图像处理软件的使用方法和操作技巧。

全书共分 18 章，按照平面设计工作的实际需求组织内容，基础知识以实用、够用为原则。其中，第 1~13 章主要内容包括 Photoshop CS3 基础入门、Photoshop CS3 的基本操作、图像选区的创建与编辑、图像的修饰与绘制、图层的基本应用、图层的高级应用、文本的输入与编辑、路径的创建与编辑、蒙版在设计中的应用、通道在设计中的应用、图像色彩及处理、滤镜在设计中的应用、文件批处理与打印输出；第 14~17 章介绍 4 个大型项目实训案例，包括 CI 设计、照片修复与图像合成、效果图的后期处理、产品广告设计；最后一章精选 8 个课程设计，帮助读者提高平面设计与软件操作的综合能力。

本书结构清晰，内容详实，特别适合应用型本科院校、示范性高职高专院校以及计算机培训学校作为相关课程的教材。另外，由于实例多且具有行业代表性，是平面设计方面不可多得的参考资料，因此，也可供平面设计从业人员与学员参考。

本书配套的 DVD 多媒体教学资源包中包含 20 小节长达 175 分钟的多媒体视频教学课程，以及本书全部实例的相关素材文件及结果文件。

本书编委会

主 编：文 东 燕 宏 王剑雄

副主编：李秋实 谢芳清 邢燕平

参 编：丁春晖

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的专业社会实践的一种专门的人才类型。应用型人才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，受到很多院校师生的欢迎。随着 IT 技术的不断发展，行业应用的不断拓宽，原有的应用型教材已很难满足时代发展的需要，特别是已有教材中，与行业背景紧密结合、以项目实训为特色的教材还不是很多，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，在教育部关于建设精品课程相关文件和职业教育专家的指导下，以培养动手能力强、符合用人单位需求的应用型人才为宗旨，我们组织了职业教育专家、企业开发人员以及骨干教师编写了本套国家“十一五”高等院校计算机应用型规划教材。本套丛书重点放在“基础与项目实训”上（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，在内容建设、作者队伍和体例架构上强调“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公司在职人员。

丛书特色

/ 以项目开发为目标 /

本丛书中的各分册都是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，可让学生完整地掌握、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、内容多的特点，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，内容详实，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，且实例丰富，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”的三位一体教学模式组织内容。

- 第1部分：够用的基础知识。在介绍基础知识部分时，列举了大量实例并安排上机实训，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，通过实现这个项目，学生可以完整地应用、掌握这门课的实用知识。
- 第3部分：课程设计（最后一章）。通常是大的行业综合项目案例，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“光盘拓展知识”、“提示”和“技巧”等小项目，打造了一种全新且轻松的学习环境，让读者在专家提醒中技高一筹，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 CS3 网页设计基础与项目实训
- 中文 3ds Max 9 动画制作基础与项目实训
- Photoshop CS3 平面设计基础与项目实训
- 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
- 网页设计三合一基础与项目实训
- 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
- 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
- ASP.NET 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
- 多媒体技术基础与项目实训 (Premiere Pro CS3)

- 计算机专业毕业设计基础与项目实训
- Flash CS3 动画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

.....

丛书作者

本丛书的作者来自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。另外，本丛书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，包含内容如下：

- (1) 所有实例的素材文件、结果文件
- (2) 实例的全程讲解的多媒体教学演示

增值服务

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

- (1) 所有实例的素材文件、结果文件
- (2) 书中实例的全程讲解的多媒体教学演示
- (3) 电子教案
- (4) 习题库
- (5) 相关教学资源

用书教师请致电（010）82896438 或发 E-mail: feedback@khp.com.cn 免费索取教师版的 DVD（或 CD）多媒体教学资源包。

此外，我们还将在网站（<http://www.khp.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，让学生在毕业后就有能力实践于社会，奉献于社会，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，方式如下：

联系电话 （010）82896438

电子邮件地址 feedback@khp.com.cn

丛书编委会

2009 年 1 月

前 言

Adobe 公司推出的 Photoshop CS3 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 CS3 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,着重培养读者的操作技能。

全书共分 18 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,第 1~13 章在介绍基础知识部分的同时列举大量有代表性的实例,主要内容包括 Photoshop CS3 基础入门、Photoshop CS3 的基本操作、图像选区的创建与编辑、图像的修饰与绘制、图层的基本应用、图层的高级应用、文本的输入与编辑、路径的创建与编辑、蒙版在设计中的应用、通道在设计中的应用、图像色彩及处理、滤镜在设计中的应用、文件批处理与打印输出,并安排有上机实训,帮助读者快速掌握软件的操作能力;第 14~17 章介绍 4 个大型项目实训案例,包括 CI 设计、照片修复与图像合成、效果图的后期处理、产品广告设计,有机地将软件操作与行业应用紧密结合;最后一章精选 8 个课程设计,帮助读者提高平面设计与软件操作的综合能力。

本书最大特点是,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 CS3 在平面设计中的实际应用,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 CS3 在平面设计中的操作流程与设计技巧。

本书结构清晰,内容详实,特别适合应用型本科院校、示范性高职院校以及计算机培训学校作为相关课程的教材。另外,由于实例多且具有行业代表性,是平面设计方面不可多得的参考资料,因此,也可供平面设计从业人员与学员参考。

本书配套的 DVD 多媒体教学资源包中包含 20 小节长达 175 分钟的多媒体视频教学课程,以及本书全部实例的相关素材文件及结果文件。

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
2009 年 1 月

目 录

第 1 章 Photoshop CS3 基础入门..... 1	
1.1 认识 Photoshop CS3..... 2	
1.1.1 Photoshop CS3 概述..... 2	
1.1.2 Photoshop CS3 的功能介绍..... 3	
1.2 Photoshop CS3 的安装与启动..... 7	
1.2.1 安装 Photoshop CS3..... 7	
1.2.2 启动 Photoshop CS3..... 8	
1.2.3 认识 Photoshop CS3 的工作 界面..... 9	
1.2.4 退出 Photoshop CS3..... 16	
1.3 图像处理基础知识..... 16	
1.3.1 矢量图与位图..... 16	
1.3.2 图像分辨率..... 18	
1.3.3 图像文件格式..... 20	
1.3.4 常见颜色模型..... 22	
1.4 上机实训——图像文件格式转换..... 23	
1.5 本章习题..... 25	
1.5.1 选择题..... 25	
1.5.2 填空题..... 26	
1.5.3 上机操作..... 26	
第 2 章 Photoshop CS3 的基本操作.....27	
2.1 文件的相关操作..... 28	
2.1.1 打开文件..... 28	
2.1.2 新建文件..... 32	
2.1.3 保存文件..... 33	
2.1.4 关闭文件..... 36	
2.1.5 导入与导出文件..... 36	
2.2 视图的控制..... 38	
2.2.1 放大与缩小图像..... 38	
2.2.2 100% 显示图像..... 39	
2.2.3 抓手工具..... 39	
2.2.4 屏幕模式..... 40	
2.3 使用辅助工具.....42	
2.3.1 标尺.....42	
2.3.2 参考线.....43	
2.3.3 网格.....45	
2.3.4 标尺工具.....46	
2.4 图像与画布大小的设定.....47	
2.4.1 设置图像大小.....47	
2.4.2 设置画布大小.....48	
2.5 还原、返回与向前.....49	
2.5.1 还原操作.....49	
2.5.2 返回操作.....49	
2.5.3 向前操作.....50	
2.6 上机实训——优化 Photoshop CS3 工作环境.....50	
2.7 本章习题.....53	
2.7.1 选择题.....53	
2.7.2 填空题.....54	
2.7.3 上机操作.....54	
第 3 章 图像选区的创建与编辑..... 55	
3.1 创建规则选区.....56	
3.1.1 矩形选框工具..... 56	
3.1.2 椭圆选框工具.....58	
3.1.3 单行、单列选框工具.....59	
3.2 创建不规则选区.....59	
3.2.1 套索工具.....59	
3.2.2 多边形套索工具.....60	
3.2.3 磁性套索工具.....61	
3.2.4 魔棒工具.....62	
3.3 使用“色彩范围”命令创建选区.....63	
3.4 编辑选区.....65	
3.4.1 新选区.....65	
3.4.2 添加选区.....65	

3.4.3	减选选区	65
3.4.4	交叉选区	66
3.4.5	移动选区	66
3.4.6	全部选择	67
3.4.7	反向选择	67
3.4.8	选取相似	68
3.4.9	取消选区	68
3.4.10	修改选区	68
3.4.11	变换选区	69
3.4.12	储存选区	70
3.4.13	载入选区	71
3.5	填充选区	71
3.5.1	前景色与背景色	71
3.5.2	使用拾色器	73
3.5.3	“颜色”调板	75
3.5.4	“色板”调板	75
3.5.5	吸管工具	76
3.5.6	选区的填充	77
3.6	上机实训——制作人物倒影	77
3.7	本章习题	85
3.7.1	选择题	85
3.7.2	填空题	85
3.7.3	上机操作	86

第4章 图像的修饰与绘制87

4.1	图像的移动与裁剪	88
4.1.1	移动工具	88
4.1.2	裁剪工具	89
4.2	图像绘画工具	90
4.2.1	画笔工具	90
4.2.2	铅笔工具	99
4.2.3	颜色替换工具	99
4.3	图像修复工具	100
4.3.1	污点修复画笔工具	100
4.3.2	修复画笔工具	101
4.3.3	修补工具	102
4.3.4	红眼工具	103
4.4	图章工具	104
4.4.1	仿制图章工具	104

4.4.2	图案图章工具	104
4.5	历史记录画笔工具组	106
4.5.1	历史记录画笔工具	106
4.5.2	历史记录艺术画笔工具	106
4.6	橡皮擦工具组	107
4.6.1	橡皮擦工具	107
4.6.2	背景橡皮擦工具	108
4.6.3	魔术橡皮擦工具	109
4.7	图像像素处理工具	109
4.7.1	模糊工具	109
4.7.2	锐化工具	110
4.7.3	涂抹工具	110
4.8	图像颜色处理工具	111
4.8.1	减淡工具	111
4.8.2	加深工具	111
4.8.3	海绵工具	112
4.9	填充工具	113
4.9.1	渐变工具	113
4.9.2	油漆桶工具	117
4.10	图像的变换	118
4.10.1	变换对象	118
4.10.2	自由变换对象	122
4.11	上机实训——手绘漂亮的美人脸	123
4.12	本章习题	127
4.12.1	选择题	127
4.12.2	填空题	128
4.12.3	上机操作	128

第5章 图层的基本应用 129

5.1	认识图层	130
5.1.1	图层概述	130
5.1.2	“图层”调板	131
5.1.3	“图层”菜单	132
5.2	创建图层	133
5.2.1	新建图层	133
5.2.2	将背景层转换为图层	135
5.2.3	命名图层	135
5.3	图层组的应用	136
5.3.1	创建图层组	136

5.3.2 命名图层组	137	6.5 填充图层	166
5.3.3 删除图层组	138	6.5.1 新建纯色填充图层	166
5.4 编辑图层	138	6.5.2 新建渐变填充图层	167
5.4.1 选择图层	138	6.5.3 新建图案填充图层	168
5.4.2 复制图层	139	6.6 上机实训——设计人物艺术相	169
5.4.3 隐藏与显示图层	140	6.7 本章习题	173
5.4.4 调节图层透明度	140	6.7.1 选择题	173
5.4.5 调整图层顺序	140	6.7.2 填空题	174
5.4.6 链接图层	141	6.7.3 上机操作	174
5.4.7 锁定图层	142		
5.4.8 删除图层	142	第7章 文本的输入与编辑	175
5.5 图层的合并操作	143	7.1 创建点文本	176
5.5.1 向下合并图层	143	7.1.1 点文本的输入	176
5.5.2 合并可见图层	143	7.1.2 编辑点文本	177
5.5.3 拼合图像	144	7.1.3 载入文本路径	178
5.6 图层对象的对齐与分布	144	7.1.4 点文本转换为段落文本	179
5.6.1 对齐图层对象	144	7.2 创建段落文本	179
5.6.2 分布图层对象	144	7.2.1 段落文本的输入	179
5.7 上机实训——设计奥运彩旗	145	7.2.2 编辑定界框	180
5.8 本章习题	150	7.2.3 编辑段落文本	181
5.8.1 选择题	150	7.2.4 段落文本转换为点文本	181
5.8.2 填空题	151	7.3 创建蒙版文本	181
5.8.3 上机操作	151	7.3.1 横排蒙版文本的输入	181
第6章 图层的高级应用	153	7.3.2 直排蒙版文本的输入	182
6.1 创建剪贴蒙版和使用“贴入”命令	154	7.4 文本的编辑	182
6.1.1 创建剪贴蒙版	154	7.4.1 设置文字变形	182
6.1.2 使用“贴入”命令	155	7.4.2 应用文字样式	183
6.2 图层混合模式	156	7.4.3 栅格化文字	184
6.2.1 图层混合模式介绍	156	7.5 上机实训——制作雕刻字	185
6.2.2 应用图层混合模式	158	7.6 本章习题	187
6.3 应用图层样式	158	7.6.1 选择题	187
6.3.1 认识图层样式	158	7.6.2 填空题	188
6.3.2 图层样式分类	160	7.6.3 上机操作	188
6.3.3 清除图层样式	164		
6.4 新建图层样式	165	第8章 路径的创建与编辑	189
6.4.1 创建图层样式	165	8.1 路径	190
6.4.2 管理图层样式	166	8.1.1 认识路径	190
6.4.3 删除“样式”调板中的样式	166	8.1.2 路径的组成	190
		8.1.3 “路径”调板	191

8.2 路径的创建.....	192
8.2.1 用“钢笔工具”创建路径.....	192
8.2.2 用“自由钢笔工具” 创建路径.....	193
8.2.3 用形状工具创建路径.....	194
8.2.4 将选区转换为路径.....	197
8.3 路径的修改.....	198
8.3.1 选择路径.....	198
8.3.2 添加/删除锚点.....	198
8.3.3 转换点工具.....	199
8.4 路径的编辑.....	199
8.4.1 路径转换为选区.....	199
8.4.2 描边路径.....	200
8.4.3 填充路径.....	201
8.5 上机实训——制作奥运纪念邮票.....	202
8.6 本章习题.....	207
8.6.1 选择题.....	207
8.6.2 判断题.....	208
8.6.3 上机操作.....	208

第9章 蒙版在设计中的应用.....209

9.1 快速蒙版.....	210
9.1.1 创建快速蒙版.....	210
9.1.2 编辑快速蒙版.....	211
9.1.3 退出快速蒙版.....	212
9.2 图层蒙版.....	212
9.2.1 创建图层蒙版.....	212
9.2.2 编辑图层蒙版.....	213
9.3 矢量蒙版.....	214
9.3.1 创建矢量蒙版.....	214
9.3.2 编辑矢量蒙版.....	216
9.4 上机实训——朝霞满天图像特效.....	217
9.5 本章习题.....	219
9.5.1 选择题.....	219
9.5.2 判断题.....	220
9.5.3 上机操作.....	220

第10章 通道在设计中的应用.....221

10.1 通道.....	222
--------------	-----

10.1.1 认识通道.....	222
10.1.2 “通道”调板.....	223
10.2 颜色通道.....	224
10.2.1 认识颜色通道.....	224
10.2.2 编辑颜色通道.....	225
10.2.3 通道的分离与合并.....	226
10.3 专色通道.....	227
10.3.1 认识专色通道.....	227
10.3.2 创建专色通道.....	227
10.3.3 编辑专色通道.....	228
10.4 Alpha 通道.....	228
10.4.1 创建 Alpha 通道.....	229
10.4.2 编辑 Alpha 通道.....	229
10.5 上机实训——春天变秋天.....	231
10.6 本章习题.....	233
10.6.1 选择题.....	233
10.6.2 填空题.....	233
10.6.3 上机操作.....	233

第11章 图像色彩及处理.....235

11.1 颜色模式与转换.....	236
11.1.1 “RGB 颜色”模式.....	236
11.1.2 “CMYK 颜色”模式.....	236
11.1.3 “Lab 颜色”模式.....	237
11.1.4 “灰度”模式.....	237
11.1.5 “位图”模式.....	238
11.1.6 “索引颜色”模式.....	238
11.1.7 “双色调”模式.....	239
11.1.8 “多通道”模式.....	239
11.2 图像色彩调整.....	240
11.2.1 “亮度/对比度”调整.....	240
11.2.2 “色阶”调整.....	241
11.2.3 “曲线”调整.....	242
11.2.4 “色彩平衡”调整.....	243
11.2.5 “色相/饱和度”调整.....	243
11.2.6 “去色”调整.....	244
11.2.7 “替换颜色”调整.....	244
11.2.8 “匹配颜色”调整.....	245
11.2.9 “可选颜色”调整.....	245

11.2.10	“通道混合器”调整	246	12.15	“杂色”滤镜	274
11.2.11	“渐变映射”调整	246	12.16	“其他”滤镜	275
11.2.12	“照片滤镜”调整	247	12.17	上机实训——制作爆炸效果	275
11.2.13	“阴影/高光”调整	248	12.18	本章习题	281
11.2.14	“反相”调整	248	12.18.1	选择题	281
11.2.15	“色调均化”调整	248	12.18.2	判断题	281
11.2.16	“阈值”调整	249	12.18.3	上机操作	281
11.2.17	“色调分离”调整	249			
11.2.18	“变化”调整	249	第 13 章 文件批处理与打印输出	283	
11.3	上机实训——给老照片上色	250	13.1	创建动作	284
11.4	本章习题	251	13.1.1	认识“动作”调板	284
11.4.1	选择题	251	13.1.2	创建动作组	284
11.4.2	填空题	252	13.1.3	创建新动作	285
11.4.3	上机操作	252	13.1.4	插入菜单命令	286
			13.1.5	存储与播放动作	287
第 12 章 滤镜在设计中的应用	253		13.2	使用批处理功能	288
12.1	滤镜	254	13.2.1	“批处理”对话框	289
12.1.1	认识滤镜	254	13.2.2	使用“批处理”命令 处理图像	290
12.1.2	滤镜的分类	254	13.3	打印文档	290
12.1.3	使用滤镜的一般步骤与 方法	255	13.3.1	页面设置	290
12.2	滤镜库与图案生成器	256	13.3.2	预览并打印文档	291
12.2.1	滤镜库	256	13.4	上机实训——对多个图像 进行批处理	291
12.2.2	图案生成器	256	13.5	本章习题	293
12.3	抽出、液化与消失点	258	13.5.1	选择题	293
12.3.1	抽出	258	13.5.2	判断题	294
12.3.2	液化	259	13.5.3	上机操作	294
12.3.3	消失点	260			
12.4	“风格化”滤镜	261	第 14 章 项目实训——CI 设计	295	
12.5	“画笔描边”滤镜	262	14.1	相关行业知识	296
12.6	“模糊”滤镜	263	14.1.1	认识 CI 设计	296
12.7	“扭曲”滤镜	265	14.1.2	CI 设计系统	297
12.8	“锐化”滤镜	266	14.2	项目实训	300
12.9	“视频”滤镜	267	14.2.1	最终效果	300
12.10	“素描”滤镜	267	14.2.2	设计分析	300
12.11	“纹理”滤镜	269	14.2.3	制作步骤	301
12.12	“像素化”滤镜	270	14.3	相关知识点复习	308
12.13	“渲染”滤镜	270			
12.14	“艺术效果”滤镜	272			

第 15 章 项目实训——照片修复与 图像合成309

- 15.1 相关行业知识310
- 15.2 项目实训310
 - 15.2.1 最终效果310
 - 15.2.2 设计分析310
 - 15.2.3 制作步骤311
- 15.3 相关知识点复习318

第 16 章 项目实训——效果图的 后期处理319

- 16.1 相关行业知识320
 - 16.1.1 认识效果图后期处理320
 - 16.1.2 效果图处理技术要求321
- 16.2 项目实训322
 - 16.2.1 最终效果322
 - 16.2.2 设计分析322
 - 16.2.3 制作步骤323
- 16.3 相关知识点复习330

第 17 章 项目实训——产品广告设计... 331

- 17.1 相关行业知识332
 - 17.1.1 认识广告设计332
 - 17.1.2 广告设计的创意332
- 17.2 项目实训333
 - 17.2.1 最终效果333
 - 17.2.2 设计分析333
 - 17.2.3 制作步骤334
- 17.3 相关知识点复习338

第 18 章 课程设计 339

- 18.1 制作火焰字效果340
- 18.2 绘制太极图340
- 18.3 绘制几何图形341
- 18.4 制作天空彩虹效果341
- 18.5 制作秋天黄叶效果342
- 18.6 制作车变色效果343
- 18.7 制作水面倒影效果343
- 18.8 制作艺术相框344

Chapter

01

Photoshop CS3 基础入门

本章主要讲述 Photoshop CS3 的入门基础, 包括 Photoshop CS3 的概述、功能、安装、启动及工作界面; 重点讲述 Photoshop CS3 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型等内容。

通过对本章内容的学习, 可以轻松掌握 Photoshop CS3 图像处理的入门知识。

知

识

点

- 认识 Photoshop CS3
- Photoshop CS3 的安装与启动
- 图像分类
- 文件格式
- 色彩模型



1.1 认识 Photoshop CS3

Photoshop 是一款强大的计算机图像处理软件,被广泛地应用于平面设计、网页制作、图像处理 and 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。

1.1.1 Photoshop CS3 概述

Photoshop 是当前最流行的图像处理软件之一,经过近 20 年的发展完善,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. Photoshop CS3 的发展概述

Adobe Photoshop 是 Adobe 公司在 1990 年首次推出的一款功能强大的图像处理软件,自推出以来,广泛应用在平面设计和彩色印刷等行业,是在 Macintosh(简称 Mac 苹果机)和 Windows 计算机上运用最为广泛的图像编辑应用程序。

随着 Adobe 公司的不断发展,Photoshop 的功能也不断完善,Photoshop 在图像处理及平面设计领域里一直占据领先地位。

2006 年 12 月发布的 Photoshop CS 3.0 不仅在视图操作界面上有了重大变换,而且已经开始涉足三维领域,给常用 Photoshop 应用软件对三维效果图进行处理的创作者带来更多惊喜。

Adobe 公司新推出的 Photoshop CS3 完成了“有史以来最重要的一次升级”,版本功能更加完善,应用领域也从平面设计、广告设计、展示形象设计、网页设计发展到服装设计、三维材质的制作、建筑效果图后期处理、摄影效果图后期处理等领域。

Photoshop CS3 拥有大量可以自行设置的创新工具,提供了一组丰富的图形工具,可用于数字摄影、印刷品制作、Web 设计和视频制作。用户可以根据个人的不同需求设置符合自己所需的工具,可以大幅度提高工作效率,制作出适用于打印、Web 和其他用途的最佳品质的专业图像。

2. Photoshop CS3 的应用概述

Photoshop CS3 已广泛地应用于工作与生活中,无论对图像的修复处理,还是对图像的特殊合成,以及包装设计、广告制作等诸多方面都起着重要作用。

(1) 工作中的应用

无论是在广告,还是在办公中,Photoshop CS3 都起着极为重要的作用。Photoshop CS3 已成为广告行业中的通用标准图形软件,对制作户外大型广告、店面招牌制作、印刷宣传品等都有不可替代的地位,在产品包装设计、效果图制作美化等方面都起着至关重要的作用。

(2) 生活中的应用

随着计算机和数码相机的普及,家庭成员可以利用 Photoshop CS3 对自己的照片、图片进行随心所欲地修饰与编辑,无论对旧照片的修复,还是对新照片的美化、合成,运用 Photoshop CS3 都可以使这些变得轻松自如,为生活增添无穷的乐趣与惊喜。