

征服Photoshop CS3

基础与实践 全攻略

许基海 编著

超大知识量：

一本书的价格，两本书的内容

本书
全攻略

=

一本
自学
手册

+

一本
案例
精讲

◆ **针对零基础初学者** 快速汲取修图精髓，掌握Photoshop软件。

◆ **知识体系完备** 地毯式讲解Photoshop所有常用技巧。

◆ **注重实用** 内容安排经过周密设计，有助于学习揣摩。

◆ **阐述专业** 讲解集知识，技能，经验于一体，通俗易懂。

◆ **紧密排版** 本书使用紧密排版，文字量巨大，知识含量超值。



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



征服 Photoshop CS3

基础与实践 全攻略



许基海 编著

电子工业出版社·

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

随着电脑技术的发展,数码图像已经深入到我们周遭的各个角落。小到照片处理,大到影视传媒,数码图像都占据了非同寻常的重要地位。而Photoshop则是图像处理软件中众所周知的佼佼者。Photoshop CS3是Adobe公司在Photoshop CS2基础上的升级版本,这次焕然一新的升级,不仅使软件的界面更加专业合理,在功能上也充分体现Photoshop CS3更加人性化的一面。

本书对Photoshop CS3的基础知识作了非常详尽的描述,图文并茂地将其知识点进行剖析,还精心安排了20多个精品实例的设计思路和制作流程解析。内容从易到难,由浅入深,全面地介绍了软件的技法和更多相关的设计知识。丰富的内容、精致的案例,将Photoshop CS3独具的艺术创造魅力展露得淋漓尽致。

本书附带光盘,收录了案例的素材、源文件和最终效果图片,以及数个重要案例的视频教程。

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

征服Photoshop CS3基础与实践全攻略 / 许基海编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.4
ISBN 978-7-121-07980-1

I. 征… II. 许… III. 图形软件, Photoshop CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第196519号

责任编辑: 王鹤扬

印 刷: 北京画中画印刷有限公司
装 订:

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

开 本: 787×1092 1/16 印张: 23 字数: 633千字 彩插: 2

印 次: 2009年4月第1次印刷

印 数: 4 000册 定价: 79.00元(含DVD光盘1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。

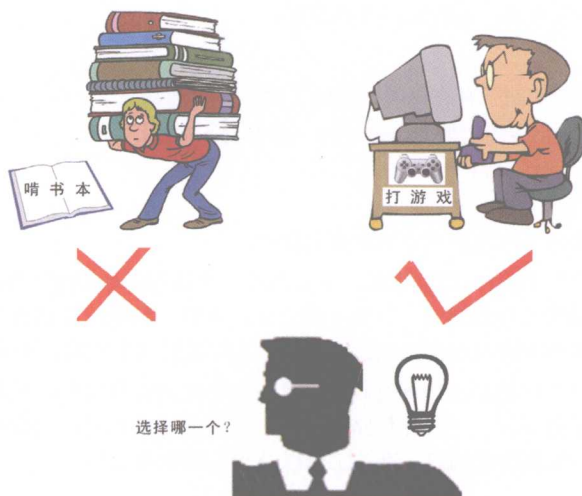
质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

写给众位“菜鸟玩家”的话

Photoshop就像玩游戏？

玩电脑的朋友们大概都有这种体会吧。凡是打算学东西时往往提不起精神，但如果玩起电子游戏来则兴致盎然，想当年准备好一大罐可乐，一手鼠标，一手攻略，可以拼搏一个通宵都不会疲倦。



为什么啃书本总是不及打电玩有兴致？

其实，套用某达人的一句话说——我们太没有娱乐精神了。

不妨将Photoshop软件当做一个难度高，隐藏着各种惊喜的超级RPG游戏“征服Photoshop”，把教程当做一本过关全程攻略，或许学习起来就不是那么枯燥的事情了。

几年前，就是抱着这样一种玩游戏的心态，笔者顺利游戏通关，于是现在写下这样一本寓教于乐的全攻略，以飨打算玩这个游戏的菜鸟们。

“征服Photoshop”这款“游戏”

在图形图像的处理领域中，Photoshop软件绝对是功能最全面，普及最广泛的软件，其强大的图像处理功能，令用户叹为观止。相对于同类软件，Photoshop有着不可撼动的稳固地位。

当前，Photoshop继续强化和扩大自身创造功能，应用领域不断扩大，在平面设计、广告设计、网页设计、工业造型方面深受用户的喜欢。

本书将征服Photoshop作为一款游戏，把软件界面看做游戏画面；把参数对话框看做游戏工具；把绘图技巧看做游戏秘笈，那么这本教程就是一本深入讲解游戏玩法的全攻略。

本攻略的特色

- 本攻略精心划分为“基础知识篇”和“实例精讲篇”两大部分。两部分内容各有千秋。

第一部分“基础知识篇”覆盖了Photoshop CS3 的基础知识、重点及难点。就像我们在玩游戏时需要了解游戏中各关卡元素的用途一样。这一部分帮助读者迅速掌握Photoshop的秘密。

第二部分“实例精讲篇”以精品实例为主，覆盖了Photoshop的各个应用领域。就像我们在熟悉游戏规则之后，开始一步一步探索过关。这部分将是读者们最尽兴的内容。

- 本攻略以实用为目的，内容安排经过周密设计，通俗易懂，有助于读者学习揣摩。

对Photoshop一窍不通的人，也可以看懂并使用本攻略。虽然以游戏攻略为参照，但作为教程，本书的内容仍是非常严谨的。

- 本攻略画面精美，效果图片经过精心挑选。

读者可欣赏到Photoshop处理的美观效果。

- 本攻略采用紧密排版方式，定价低，内容超值。

物有所值才是正道。

- 精选十个实例，详细录制了有声视频，有助于读者学习理解。

兵贵精而不贵多，超过130分钟的视频内容，每一分钟都不简单。

内容提要

本书共分19章。其中第19章内容放在本书附赠光盘中。

第一部分“基础知识篇”由第1~12章组成，从易到难、由浅入深地讲解了Photoshop CS3中的基础知识，带领读者一步步迈进图像处理的领域。内容讲解全面、细致、清晰，使读者头脑中含糊不清的概念明朗化。在重要技巧处，安排小案例对理论知识进行剖析，让理论付诸于实践，不再纸上谈兵。

第二部分“实例精讲篇”由第13~19章组成，安排了多个经典综合案例，从案例分析、设计思路到制作步骤，都进行了非常详尽的讲解。“设计思路”是这一部分的特色栏目，它弥补了制作步骤仅针对单个案例的局限性，开拓性地讲解制作前构思、准备工作以及相关的专业知识。

本攻略适用人群

本书基础与实例并重，适合的读者对象有：

- 零基础的初学者，最适合使用本书进行学习，可短时间内提高实际绘图水平；
- 有一定Photoshop基础的读者，也可将本书作为工具参考书使用；
- 本书也可以作为大中专院校或社会培训的理想教材。

特别声明

本攻略虽然用心写作，精心设计，但由于作者的水平有限，书中难免存在谬误和不足之处，欢迎广大读者朋友批评指正。

本人博客：<http://blog.sina.com.cn/xujihai520>。同时也欢迎爱好Photoshop的广大朋友们切磋交流。

编 者

2008年11月

第一篇 基础知识篇

第1章

Photoshop CS3简介

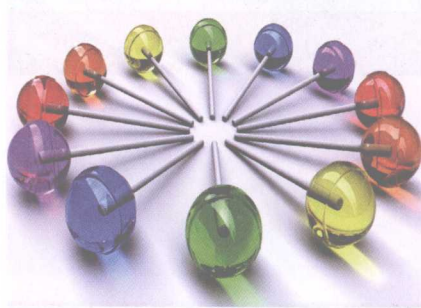
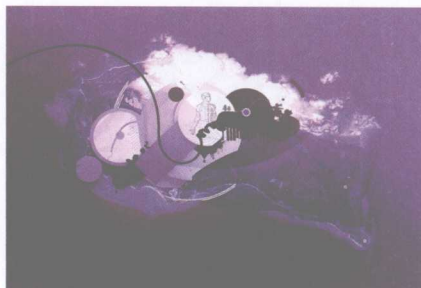
- 1.1 Photoshop CS3简介2
- 1.2 Photoshop CS3新功能2
- 1.3 Photoshop CS3的工作环境3
 - 1.3.1 主菜单和快捷菜单4
 - 1.3.2 工具箱5
 - 1.3.3 属性栏6
 - 1.3.4 图像窗口7
 - 1.3.5 调板7
 - 1.3.6 状态栏8
- 1.4 自定义快捷键9
- 1.5 图像相关概念10
 - 1.5.1 位图10
 - 1.5.2 矢量图形10
 - 1.5.3 像素11
 - 1.5.4 分辨率11
 - 1.5.5 关于Photoshop CS3的图像文件格式11

第2章

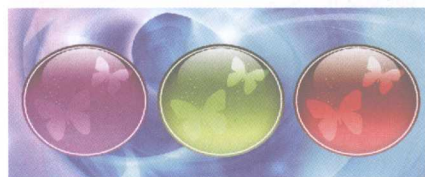
Photoshop CS3的基本操作

- 2.1 文件的基本操作13
 - 2.1.1 新建文件13
 - 2.1.2 打开文件14
 - 2.1.3 打开为14
 - 2.1.4 打开为智能对象15
 - 2.1.5 最近打开的文件15
 - 2.1.6 关闭和关闭全部16
 - 2.1.7 存储文件16
 - 2.1.8 置入17
- 2.2 恢复文件19
 - 2.2.1 还原19
 - 2.2.2 恢复20
 - 2.2.3 历史记录20
 - 2.2.4 快照21

精彩图片赏析



精彩图片赏析



2.3 图像的基本操作	21
2.3.1 转换颜色模式	21
2.3.2 改变窗口的位置和大小	22
2.3.3 调整画布的尺寸	22
2.3.4 旋转画布	23
2.3.5 更改屏幕模式	24
2.3.6 切换图像层叠方式	25
2.3.7 新建图像窗口	25
2.4 使用Adobe Bridge CS3浏览图像	26
2.4.1 浏览文件	26
2.4.2 调整缩览图大小	27
2.4.3 放大观察图像	27
2.4.4 旋转图像	27
2.4.5 更改显示状态	28
2.4.6 收藏文件夹	28
2.4.7 为文件做标记	28
2.4.8 为文件设置星级	29
2.5 辅助工具	29
2.5.1 标尺	29
2.5.2 参考线	30
2.5.3 网格	31
2.6 调整图像显示比例	31
2.6.1 应用命令缩放图像	31
2.6.2 使用缩放工具	31
2.6.3 移动显示区域	32
2.6.4 改变图像尺寸	32
2.7 变换图像	33
2.7.1 变换	33
2.7.2 自由变换	36

第3章 选区的使用

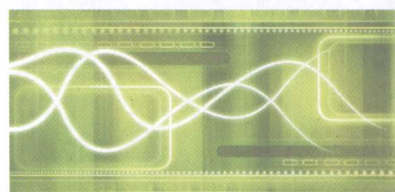
3.1 什么是选区	37
3.2 建立选区	37
3.2.1 选框工具	37
3.2.2 套索工具	39
3.2.3 魔棒工具	41
3.2.4 色彩范围	42
3.2.5 全选图像	45
3.2.6 反选选区	46
3.3 精选选区	46
3.3.1 移动选区	46

3.3.2 添加到选区	47
3.3.3 从选区中减去	47
3.3.4 与选区交叉	48
3.4 修改选区	48
3.4.1 变换选区	48
3.4.2 消除选区锯齿	50
3.4.3 羽化选区	50
3.5 编辑选区中的图像	51
3.5.1 移动和复制选区中的图像	51
3.5.2 粘贴入	53
3.5.3 填充选区	55
3.5.4 描边选区	55

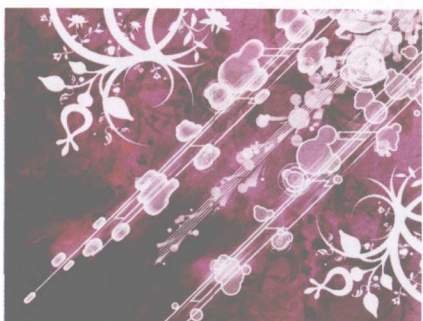
第4章 绘制与修复

4.1 画笔调板	57
4.1.1 常规参数设置	57
4.1.2 动态参数设置	59
4.1.3 导入预设画笔	59
4.1.4 创建画笔	60
4.1.5 删除画笔	60
4.1.6 保存画笔资源	60
4.2 绘制图像	60
4.2.1 画笔工具	61
4.2.2 铅笔工具	61
4.2.3 油漆桶工具	61
4.2.4 渐变工具	62
4.3 修复图像	64
4.3.1 橡皮擦工具	64
4.3.2 背景橡皮擦工具	65
4.3.3 魔术橡皮擦工具	65
4.3.4 仿制图章工具	66
4.3.5 图案图章工具	67
4.3.6 污点修复画笔工具	67
4.3.7 修复画笔工具	68
4.3.8 修补工具	68
4.3.9 红眼工具	69
4.3.10 颜色替换工具	70
4.3.11 模糊工具	71
4.3.12 锐化工具	71
4.3.13 涂抹工具	71
4.3.14 减淡工具	72

精彩图片赏析



精彩图片赏析



4.3.15 加深工具	73
4.3.16 海绵工具	73

第5章 色彩与色调的调整

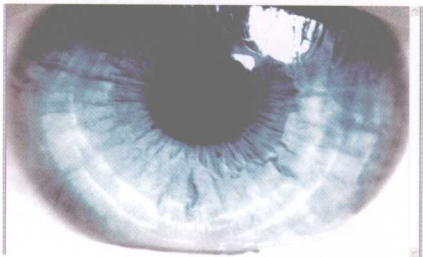
5.1 色彩模式	75
5.1.1 位图模式	75
5.1.2 灰度模式	77
5.1.3 双色调模式	77
5.1.4 索引颜色模式	78
5.1.5 RGB颜色模式	78
5.1.6 CMYK颜色模式	78
5.1.7 Lab颜色模式	79
5.1.8 多通道模式	79
5.2 直方图调板	79
5.3 整体色彩的快速调整	80
5.3.1 亮度/对比度	80
5.3.2 自动色阶	81
5.3.3 自动对比度	81
5.3.4 自动颜色	82
5.3.5 变化	82
5.4 图像色调的精细调整	83
5.4.1 色阶	83
5.4.2 曲线	86
5.4.3 色彩平衡	88
5.4.4 黑白	89
5.4.5 色相/饱和度	90
5.4.6 匹配颜色	92
5.4.7 替换颜色	94
5.4.8 可选颜色	95
5.4.9 通道混合器	96
5.4.10 照片滤镜	96
5.4.11 阴影/高光	97
5.4.12 曝光度	99
5.5 特殊颜色效果的调整	99
5.5.1 去色	99
5.5.2 渐变映射	100
5.5.3 反相	101
5.5.4 色调均化	103
5.5.5 阈值	104
5.5.6 色调分离	104

第6章

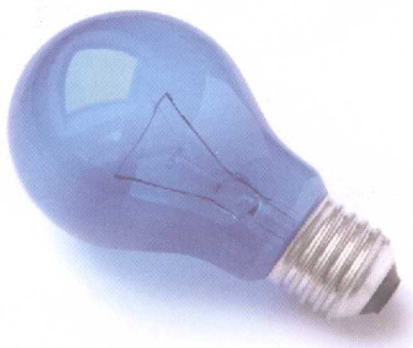
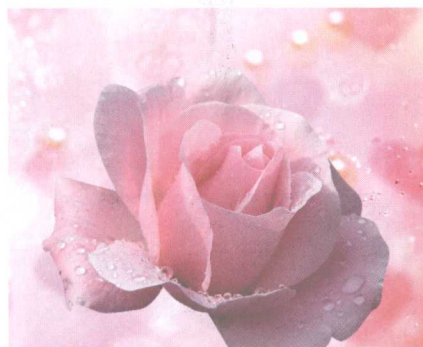
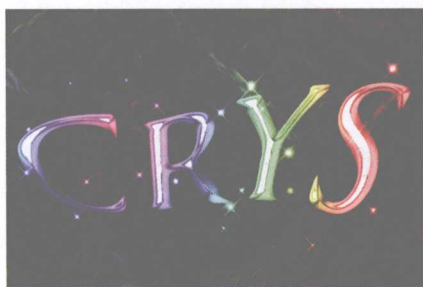
图层

6.1 初识图层	105
6.2 图层的基本操作	105
6.2.1 图层调板	106
6.2.2 新建图层	106
6.2.3 复制图层	107
6.2.4 删除图层	109
6.2.5 调整图层顺序	109
6.2.6 链接图层	110
6.2.7 锁定图层	110
6.2.8 对齐和分布图层	111
6.2.9 合并图层	111
6.2.10 图层属性	112
6.2.11 普通图层与背景图层的转换	112
6.3 图层组	113
6.3.1 创建图层组	113
6.3.2 添加到图层组	114
6.3.3 删除图层组	115
6.3.4 锁定图层组	115
6.4 智能对象	115
6.4.1 创建智能对象	116
6.4.2 编辑智能对象	116
6.4.3 替换智能对象	117
6.4.4 导出智能对象	117
6.4.5 将智能对象转换为图层	117
6.5 填充或调整图层	117
6.5.1 新建填充或调整图层	117
6.5.2 修改填充或调整图层	117
6.6 图层混合模式	120
6.7 图层样式	128
6.7.1 样式调板	128
6.7.2 应用预设样式	129
6.7.3 自定义图层样式	130
6.7.4 投影	131
6.7.5 内阴影	132
6.7.6 外发光	132
6.7.7 内发光	133
6.7.8 斜面和浮雕	134
6.7.9 光泽	135
6.7.10 颜色叠加	136
6.7.11 渐变叠加	136

精彩图片赏析



精彩图片赏析



6.7.12 图案叠加	137
6.7.13 描边	138
6.7.14 存储图层样式	139
6.7.15 复制图层样式	139

第7章 蒙版和通道

7.1 蒙版	140
7.1.1 图层蒙版	140
7.1.2 矢量蒙版	145
7.1.3 快速蒙版	148
7.1.4 剪贴蒙版	150
7.2 初识通道	150
7.2.1 通道的分类	150
7.2.2 通道的作用	151
7.3 通道基本操作	151
7.3.1 通道调板	151
7.3.2 复制通道	152
7.3.3 分离通道	152
7.3.4 合并通道	153
7.3.5 创建Alpha通道	154
7.3.6 创建专色通道	154
7.4 通道的计算	157
7.4.1 应用图像	157
7.4.2 计算	158

第8章 路径

8.1 路径基本概念	162
8.2 路径操作工具	163
8.2.1 钢笔工具	163
8.2.2 自由钢笔工具	165
8.2.3 矩形工具	166
8.2.4 圆角矩形工具	167
8.2.5 椭圆工具	167
8.2.6 多边形工具	168
8.2.7 直线工具	169
8.2.8 自定形状工具	170
8.2.9 编辑路径工具	170

8.3 路径基本操作	171
8.3.1 路径调板	171
8.3.2 创建新路径	172
8.3.3 存储路径	173
8.3.4 复制路径	173
8.3.5 删除路径	173
8.3.6 路径与选区间的转换	173
8.3.7 填充路径	175
8.3.8 描边路径	175

第9章 文字处理

9.1 文字的基础应用	177
9.1.1 创建点文字	177
9.1.2 创建段落文字	178
9.1.3 创建字型选区	180
9.1.4 字符调板	182
9.1.5 段落调板	183
9.2 文字的高级应用	184
9.2.1 文字变形	184
9.2.2 在路径上创建文字	185
9.2.3 在路径内创建文字	187
9.2.4 将文字转换为形状	188
9.2.5 将文字转换为路径	188

第10章 动作与批处理文件

10.1 动作	189
10.1.1 应用预置动作	189
10.1.2 创建动作组	191
10.1.3 创建并存储动作	191
10.1.4 插入动作	193
10.1.5 删除动作中的某一个命令	193
10.1.6 播放动作	193
10.1.7 回放选项	194
10.1.8 载入动作和替换动作	194
10.2 批处理图像	195
10.2.1 批处理图像的设置	195
10.2.2 批处理图像的方法	196

精彩图片赏析



精彩图片赏析



第11章 滤镜

- 11.1 滤镜库 199
- 11.2 特殊滤镜 200
 - 11.2.1 抽出 200
 - 11.2.2 液化 202
 - 11.2.3 消失点 203
- 11.3 智能滤镜 204
 - 11.3.1 添加智能滤镜 204
 - 11.3.2 编辑智能滤镜蒙版 205
 - 11.3.3 编辑智能滤镜 205
- 11.4 常用滤镜解析 205
 - 11.4.1 风 205
 - 11.4.2 动感模糊 206
 - 11.4.3 高斯模糊 206
 - 11.4.4 径向模糊 207
 - 11.4.5 极坐标 207
 - 11.4.6 球面化 208
 - 11.4.7 旋转扭曲 209
 - 11.4.8 置换 209
 - 11.4.9 USM锐化 212
 - 11.4.10 光照效果 212
 - 11.4.11 镜头光晕 213
 - 11.4.12 云彩 214
 - 11.4.13 添加杂色 214

第12章 动画

- 12.1 动画调板 215
- 12.2 创建动画 216
 - 12.2.1 结合使用图层调板和动画调板 216
 - 12.2.2 选择帧 218
 - 12.2.3 复制和粘贴帧 218
 - 12.2.4 过渡帧 218
 - 12.2.5 指定循环 220
 - 12.2.6 重新排列和删除帧 220
 - 12.2.7 设置帧延迟时间 221
 - 12.2.8 优化并存储动画 222
- 12.3 优化用于Web的图像 222

第二篇 实例精讲篇

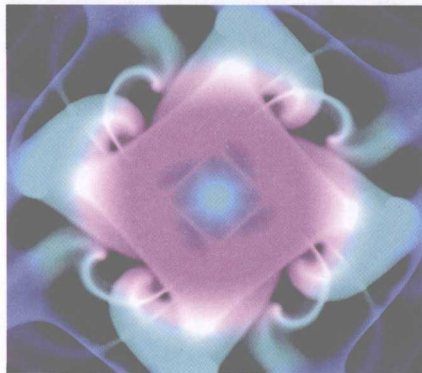
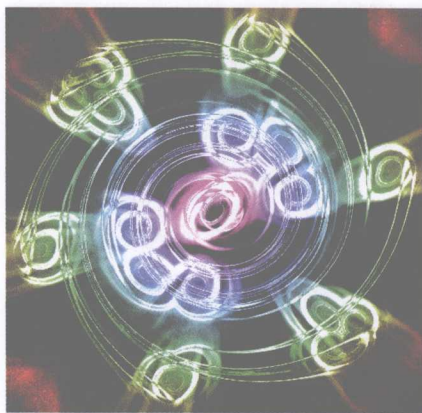
第13章 神奇的滤镜

13.1 素描特效·····	224
13.1.1 设计思路·····	224
13.1.2 制作步骤·····	225
13.2 神秘梦境·····	226
13.2.1 设计思路·····	226
13.2.2 制作步骤·····	226
13.3 彩色漩涡·····	231
13.3.1 设计思路·····	231
13.3.2 制作步骤·····	232
13.4 淡雅水墨·····	235
13.4.1 设计思路·····	235
13.4.2 制作步骤·····	236
13.5 燃烧的图腾·····	237
13.5.1 设计思路·····	238
13.5.2 制作步骤·····	238
13.6 炫光特效·····	242
13.6.1 设计思路·····	242
13.6.2 制作步骤·····	243

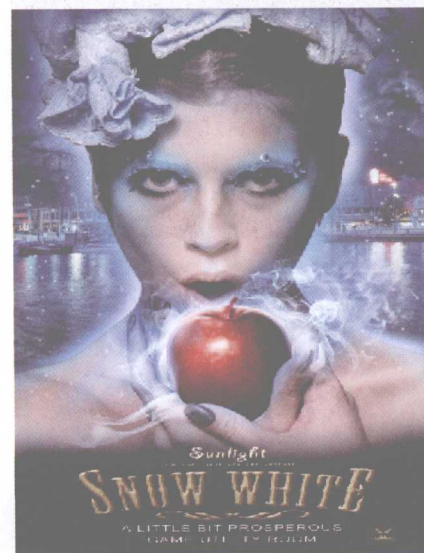
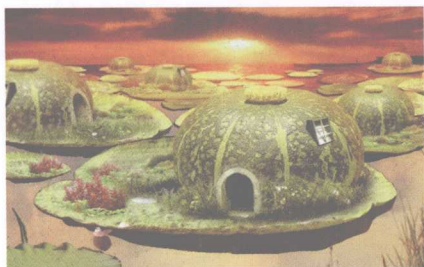
第14章 文字设计

14.1 插画风格文字·····	246
14.1.1 设计思路·····	246
14.1.2 制作步骤·····	247
14.2 草坪文字·····	253
14.2.1 设计思路·····	253
14.2.2 制作步骤·····	253
14.3 立体焕彩文字·····	259
14.3.1 设计思路·····	259
14.3.2 制作立体文字·····	260
14.3.3 制作装饰图形·····	267

精彩图片赏析



精彩图片赏析



第15章 合成艺术

- 15.1 幻想世界·····269
 - 15.1.1 设计思路·····269
 - 15.1.2 合成南瓜房子·····270
 - 15.1.3 制作门窗·····273
 - 15.1.4 制作局部细节·····277
- 15.2 破碎美人·····279
 - 15.2.1 设计思路·····279
 - 15.2.2 制作背景·····279
 - 15.2.3 人物破碎效果·····282
 - 15.2.4 蝴蝶破碎效果·····287
- 15.3 奇幻水晶球·····289
 - 15.3.1 设计思路·····289
 - 15.3.2 调整整体色调·····290
 - 15.3.3 制作水晶球质感·····295

第16章 广告设计

- 16.1 MP4广告·····300
 - 16.1.1 设计思路·····300
 - 16.1.2 制作步骤·····301
- 16.2 手机广告·····308
 - 16.2.1 设计思路·····308
 - 16.2.2 制作步骤·····309
- 16.3 地产广告·····313
 - 16.3.1 设计思路·····313
 - 16.3.2 制作步骤·····313

第17章 海报设计

- 17.1 地产海报·····320
 - 17.1.1 设计思路·····320
 - 17.1.2 制作步骤·····321
- 17.2 电影海报·····327
 - 17.2.1 设计思路·····327

17.2.2 处理背景和苹果颜色	328
17.2.3 制作烟云合成效果	331
17.3 怀旧效果海报	336
17.3.1 设计思路	336
17.3.2 处理图像颜色	336

第18章 动画效果

18.1 闪烁的心形	340
18.1.1 设计思路	340
18.1.2 制作步骤	341
18.2 动态头像	344
18.2.1 设计思路	344
18.2.2 制作步骤	344
18.3 闪字动画	346
18.3.1 设计思路	346
18.3.2 制作步骤	346

精彩图片赏析



FLICKER



第1篇 基础知识篇



子曰：“工欲善其事，必先利其器”。学习Photoshop也是一样，要想创作出优秀的图像作品，首先要将我们手里的工具应用得得心应手。Photoshop CS3是一个强大的图像编辑软件，但它是否真正地发挥出它所有的潜能，取决于操作它的人。在初期，也许你并未发现它的强大之处究竟在哪里，但随着你不断地探索、磨练，Photoshop将以它惊人的实力回报你。千万不要轻视任何一个简单的基础知识，因为其中也许蕴藏着很多等待你去发掘的能力，这也是Photoshop总是在我们一筹莫展的时候带给我们惊喜的原因。

本个部分由12章构成，从易到难、图文并茂地讲解了Photoshop CS3的各种概念、工具、命令等。灵活地掌握这些乏味的知识点，在学习的过程中切忌呆板、钻牛角尖，这会让你的学习走进死胡同，甚至前功尽弃！学会举一反三地利用这些知识点，才会为你的学习开拓一条光明大道。

本篇精美效果图赏析

