



思维数码 编著

Photoshop CS3

中文版

从入门到精通

· (普及版)



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

Photoshop CS3 中文版从入门到精通

（普及版）

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

本书全面、深入地讲解了 Photoshop CS3 中文版的基本功能及面向实际的应用技巧,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。随书附赠的光盘包括本书讲解过程中用到的素材和案例最终效果文件,方便了读者的学习。与市场上的同类图书相比,本书具有讲解全面、案例精美、内容新颖、结构合理、信息量大等特点。

本书可供各类培训学校作为教材使用,也可供平面设计人员及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 CS3 中文版从入门到精通(普及版)/思维数码编著.一北京:电子工业出版社,2007.9

ISBN 978-7-121-04731-2

I. P… II.思… III.图形软件, Photoshop CS3 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 109468 号

责任编辑:戴 新

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

装 订:三河市金马印装有限公司

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:30.75 字数:780 千字

印 次:2007 年 9 月第 1 次印刷

定 价:54.00 元(含 DVD-ROM 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 zltz@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,不仅因为这本书的页码将近 500 页,而且因为这本书的书名为“从入门到精通”,这个名称赋予了书太多的内涵,也对笔者提出了很高的要求,使笔者在撰写时不敢懈怠、马虎。

电子工业出版社从国外引进版权的“从入门到精通”系列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相关领域的专家学者,即使如此,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,这从很大程度上保证了这个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普及版图书,在笔者努力下也基本保持了与外版图书基本一致的风格与品质,与市场上同类图书相比,本书具有以下特点。

◆ 讲解全面

本书讲解了 Photoshop CS3 软件 98% 的功能,所讲解的内容相当全面,这在一定程度上能够使读者从较初级的水平,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学习过 Photoshop 软件的初级读者,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。

◆ 案例精美

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 Photoshop CS3 的数十个新功能,绝非新瓶旧酒型图书。

本书附带一张光盘,其中包括了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。

参与本书编写的人员有康建萍、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。

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,恳请广大读者提出宝贵意见。

目 录

第1章 准备知识	1	1.3.14 模糊工具	26
1.1 Photoshop 应用领域	1	1.3.15 减淡工具	27
1.1.1 平面广告设计	1	1.3.16 文字工具	28
1.1.2 包装与封面设计	1	1.3.17 路径选择工具	28
1.1.3 建筑表现	2	1.3.18 钢笔工具	28
1.1.4 电视栏目包装静帧设计	3	1.3.19 形状工具	29
1.1.5 概念设计	3	1.3.20 注释工具	29
1.1.6 游戏设计	4	1.3.21 吸管工具	30
1.1.7 数码相片	5	1.3.22 抓手工具	31
1.1.8 网页制作	5	1.3.23 缩放工具	31
1.1.9 插画绘制	5	1.4 各调板使用方法	31
1.1.10 界面设计	6	1.4.1 【动画】调板	31
1.1.11 Matte Painting	6	1.4.2 【导航器】调板	31
1.2 界面基本操作知识	7	1.4.3 【信息】调板	32
1.2.1 掌握工具的使用方法	7	1.4.4 【颜色】调板	32
1.2.2 掌握调板的使用方法	9	1.4.5 【色板】调板	32
1.2.3 关于菜单	12	1.4.6 【样式】调板	32
1.2.4 显示、隐藏或突出显示菜单 命令	14	1.4.7 【历史记录】调板	33
1.3 各工具使用方法	16	1.4.8 【动作】调板	33
1.3.1 矩形选框工具	17	1.4.9 【工具预设】调板	33
1.3.2 移动工具	17	1.4.10 【图层】调板	33
1.3.3 套索工具	18	1.4.11 【通道】调板	33
1.3.4 魔棒工具	19	1.4.12 【路径】调板	33
1.3.5 快速选择工具	20	1.4.13 【画笔】调板	34
1.3.6 裁切工具	20	1.4.14 【字符】调板	34
1.3.7 切片工具	20	1.4.15 【段落】调板	34
1.3.8 修复工具	21	1.4.16 【仿制源】调板	34
1.3.9 画笔工具	21	1.4.17 【直方图】调板	35
1.3.10 仿制图章工具	22	1.4.18 【测量记录】调板	35
1.3.11 历史记录画笔工具	23	1.4.19 【图层复合】调板	35
1.3.12 橡皮擦工具	24	1.5 练习题	35
1.3.13 渐变工具	25	第2章 关于图像及文件	36
		2.1 位图图像与矢量图形	36

2.1.1 位图图像	36	2.6.10 管理文件	58
2.1.2 矢量图形	37	2.6.11 旋转图片	58
2.1.3 矢量图形与位图图像的关系	38	2.6.12 标记文件	58
2.2 文件操作	38	2.6.13 为文件标级别	59
2.2.1 创建新文件	39	2.6.14 筛选文件	61
2.2.2 打开旧文件	39	2.6.15 在 Bridge 中运行自动化 任务	61
2.2.3 使用【打开为】命令	39	2.6.16 批量重命名	61
2.2.4 使用【打开为智能对象】 命令	40	2.7 练习题	62
2.2.5 关闭文件	40	第3章 颜色	64
2.2.6 保存文件	41	3.1 关于颜色	64
2.2.7 使用【存储为】命令	41	3.1.1 眼睛的影响	64
2.2.8 文件简介	41	3.1.2 用计算机表现颜色	64
2.3 图像尺寸及分辨率	42	3.1.3 颜色位数	65
2.3.1 图像尺寸	42	3.1.4 屏幕分辨率和显卡显存	65
2.3.2 理解插值	44	3.2 颜色模式	65
2.3.3 图像的分辨率	45	3.2.1 HSB 模式	66
2.4 裁切图像	46	3.2.2 RGB 模式	66
2.4.1 使用裁切工具	46	3.2.3 CMYK 模式	67
2.4.2 使用【裁剪】命令	47	3.2.4 Lab 模式	67
2.4.3 使用【裁切】命令	47	3.2.5 位图模式	67
2.5 画布操作	47	3.2.6 双色调模式	68
2.5.1 改变画布尺寸	48	3.2.7 索引颜色模式	68
2.5.2 改变画布方向	48	3.2.8 灰度模式	68
2.6 使用 Adobe Bridge CS3 管理 图像	50	3.2.9 色域	69
2.6.1 Adobe Bridge CS3 新功能	50	3.2.10 转换颜色模式	69
2.6.2 选择文件夹进行浏览	51	3.3 管理颜色	70
2.6.3 改变 Adobe Bridge 窗口 显示颜色	53	3.3.1 关于颜色管理	70
2.6.4 改变 Adobe Bridge 窗口 显示状态	53	3.3.2 设置颜色管理	70
2.6.5 指定显示文件和文件夹的 方法	55	3.4 评估图像及简单调整	72
2.6.6 快速改变文件缩览图显示 状态	56	3.4.1 用【直方图】评估图像色调	72
2.6.7 放大观察	56	3.4.2 局部加亮图像	75
2.6.8 堆栈文件	56	3.4.3 局部加暗图像	76
2.6.9 打开图片	58	3.4.4 降低图像局部饱和度	76
		3.4.5 自动色阶调整图像	76
		3.4.6 自动对比度调整图像	76
		3.4.7 自动颜色调整图像	77
		3.4.8 去除图像颜色	78
		3.4.9 反相图像	78

3.4.10 色调均化	79	4.4.1 调整边缘	119
3.4.11 使用【阈值】命令	80	4.4.2 扩大或缩小选区	122
3.4.12 使用【色调分离】命令	80	4.4.3 基于颜色扩展选区	122
3.4.13 使用【亮度 / 对比度】命令	82	4.4.4 平滑选区	123
3.4.14 使用【黑白】命令	83	4.4.5 羽化选区	123
3.4.15 使用【变化】命令	86	4.4.6 边界化选区	123
3.4.16 使用【阴影/高光】命令	87	4.5 变换选择区域	124
3.4.17 使用【渐变映射】命令	87	4.6 应用路径制作精确选区	125
3.5 图像调整高级方法	88	4.6.1 路径的基本概念	125
3.5.1 使用【色阶】命令	88	4.6.2 绘制路径	126
3.5.2 使用【曲线】命令	91	4.6.3 编辑调整路径	128
3.5.3 使用【色彩平衡】命令	95	4.6.4 路径运算	131
3.5.4 应用【色相/饱和度】命令	96	4.6.5 【路径】调板	138
3.5.5 使用【替换颜色】命令	99	4.6.6 转换路径与选区	138
3.5.6 使用【可选颜色】命令	100	4.7 使用【抽出】命令选择图像	138
3.5.7 使用【匹配颜色】命令	102	4.8 练习题	140
3.5.8 使用【照片滤镜】命令	104	第5章 绘画及着色	142
3.5.9 使用【曝光度】命令	106	5.1 选择前景色与背景色	142
3.6 练习题	106	5.2 绘图工具	143
第4章 选择	108	5.2.1 画笔工具	143
4.1 选区模式及快捷键	108	5.2.2 铅笔工具	144
4.1.1 选区工作模式	108	5.2.3 【画笔】调板	145
4.1.2 制作选区的快捷键	110	5.3 形状工具	156
4.2 制作选择区域	111	5.3.1 矩形工具、圆角矩形工具 和椭圆工具	156
4.2.1 选择所有像素	111	5.3.2 多边形工具	158
4.2.2 制作矩形选区	111	5.3.3 直线工具	159
4.2.3 制作圆形选区	112	5.3.4 自定形状工具	160
4.2.4 制作单行(列)选区	112	5.4 橡皮擦工具组	161
4.2.5 制作不规则形选区	112	5.4.1 橡皮擦工具	161
4.2.6 自动追踪图像边缘制作选区	113	5.4.2 背景橡皮擦工具	162
4.2.7 单击式依据颜色制作选区	114	5.4.3 魔术橡皮擦工具	163
4.2.8 涂抹式依据颜色制作选区	116	5.5 油漆桶工具	164
4.3 选择区域基本操作	118	5.6 渐变工具	165
4.3.1 全选与取消选择区域	118	5.6.1 渐变工具选项条	165
4.3.2 再次选择选区	118	5.6.2 创建实色渐变	166
4.3.3 移动选区	118	5.6.3 创建透明渐变	168
4.3.4 隐藏或显示选区边线	118	5.6.4 创建杂色渐变	169
4.3.5 反选	119	5.6.5 存储渐变	170
4.4 调整选择区域	119		

5.6.6 载入渐变	170	7.2.6 以原色显示通道	204
5.6.7 复位默认渐变	171	7.2.7 改变通道的排列顺序	205
5.6.8 重命名渐变	171	7.2.8 改变通道的名称	205
5.7 填充和描边	171	7.2.9 改变通道缩览图	205
5.7.1 为选区或路径填充	172	7.2.10 分离与合并原色通道	205
5.7.2 为选区或路径描边	173	7.2.11 保存 Alpha 通道	207
5.8 定义图案	175	7.3 关于 Alpha 通道	208
5.9 练习题	176	7.3.1 理解 Alpha 通道	208
第 6 章 纠错及修饰变换图像	177	7.3.2 通过 Alpha 通道创建选区	208
6.1 纠正错误	177	7.3.3 通过保存选区创建 Alpha 通道	211
6.1.1 【历史记录】调板	177	7.3.4 将通道作为选区载入	212
6.1.2 历史记录画笔工具	178	7.4 Alpha 通道使用示例	213
6.1.3 历史记录艺术画笔工具	179	7.5 快速蒙版	215
6.2 修饰图像	181	7.6 练习题	217
6.2.1 图章工具	181	第 8 章 图层	218
6.2.2 使用【仿制源】调板	183	8.1 图层的基本特性	218
6.2.3 修复工具	187	8.2 【图层】调板	219
6.3 变换图像	191	8.3 图层操作	220
6.3.1 缩放对象	192	8.3.1 选择图层	220
6.3.2 旋转图像	192	8.3.2 显示和隐藏图层	221
6.3.3 斜切图像	193	8.3.3 创建新图层	222
6.3.4 翻转图像	193	8.3.4 复制图层	222
6.3.5 扭曲图像	193	8.3.5 删除图层	224
6.3.6 透视图像	194	8.3.6 重命名图层	225
6.3.7 精确变换	195	8.3.7 改变图层的次序	225
6.3.8 再次变换	196	8.3.8 设置图层不透明度属性	226
6.3.9 变形图像	198	8.3.9 设置填充透明度	226
6.4 练习题	200	8.3.10 锁定图层属性	227
第 7 章 通道和快速蒙版	201	8.3.11 链接图层	227
7.1 关于通道	201	8.3.12 显示图层边缘	227
7.1.1 原色通道	201	8.4 对齐和分布图层	228
7.1.2 Alpha 通道	202	8.4.1 对齐图层	229
7.1.3 专色通道	202	8.4.2 分布图层	229
7.2 深入操作通道	202	8.5 合并图层	230
7.2.1 显示【通道】调板	202	8.5.1 合并任意多个图层	230
7.2.2 观察通道	203	8.5.2 合并所有图层	231
7.2.3 选择通道	203	8.5.3 向下合并图层	231
7.2.4 复制通道	203	8.5.4 合并可见图层	232
7.2.5 删除通道	204		

8.5.5 合并图层组	232	8.13.10 栅格化智能对象	262
8.6 图层组	232	8.14 3D 图层	262
8.6.1 新建图层组	233	8.14.1 导入三维模型	262
8.6.2 通过图层创建图层组	233	8.14.2 调整三维模型	264
8.6.3 将图层移入或移出图层组	234	8.14.3 调整三维视角	265
8.6.4 创建嵌套图层组	234	8.14.4 改变模型光照	266
8.6.5 复制与删除图层组	235	8.14.5 修改模型贴图	266
8.7 剪贴蒙版	236	8.14.6 栅格化三维模型	268
8.7.1 创建剪贴蒙版	237	8.15 视频图层	268
8.7.2 取消剪贴蒙版	237	8.15.1 导入视频文件	269
8.8 图层蒙版	237	8.15.2 栅格化视频图层	270
8.8.1 添加图层蒙版	237	8.16 掌握【动画(时间轴)】 调板	270
8.8.2 编辑图层蒙版	238	8.16.1 认识【动画(时间轴)】 调板	270
8.8.3 隐藏图层蒙版	239	8.16.2 改变调板显示状态	270
8.8.4 取消图层蒙版的链接	239	8.16.3 视频播放	271
8.8.5 应用及删除图层蒙版	239	8.16.4 缩放时间轴	271
8.9 调整图层	240	8.16.5 重新定义工作区	271
8.9.1 创建调整图层	241	8.16.6 撤销工作区	272
8.9.2 编辑调整图层	241	8.16.7 抽出工作区	273
8.10 图层样式	244	8.16.8 在时间轴上移动视频	273
8.10.1 图层样式类型	244	8.17 为视频添加字幕	274
8.10.2 复制、粘贴图层样式	251	8.18 制作淡入淡出视频	276
8.10.3 屏蔽和删除图层样式	252	8.19 练习题	278
8.11 图层的混合模式	253	第9章 文字	279
8.12 图层复合	255	9.1 文字与图层	279
8.12.1 创建图层复合	255	9.2 输入并编辑文字	280
8.12.2 应用图层复合	256	9.2.1 输入水平文字	281
8.12.3 更新图层复合	257	9.2.2 输入垂直文字	282
8.12.4 删除图层复合	257	9.2.3 制作倾斜排列的文字	283
8.13 智能对象	257	9.2.4 相互转换水平及垂直 排列的文字	283
8.13.1 智能对象是什么	258	9.2.5 创建文字型选区	284
8.13.2 智能对象的优点	259	9.2.6 输入点文字	285
8.13.3 创建智能对象	260	9.2.7 输入段落文字	286
8.13.4 创建嵌套多级智能对象	260	9.2.8 相互转换点文字及段落文字	286
8.13.5 复制智能对象	260	9.3 设置文字格式	286
8.13.6 对智能对象进行操作	260	9.4 设置段落格式	288
8.13.7 编辑智能对象的源文件	261		
8.13.8 导出智能对象	261		
8.13.9 替换智能对象	261		

9.5 扭曲变形文字	289	10.4 模糊滤镜	313
9.5.1 制作扭曲变形文字	290	10.4.1 模糊	313
9.5.2 取消文字变形效果	291	10.4.2 进一步模糊	313
9.6 转换文字	292	10.4.3 高斯模糊	313
9.6.1 转换为普通图层	292	10.4.4 动感模糊	314
9.6.2 转换为形状图层	292	10.4.5 径向模糊	314
9.6.3 生成路径	292	10.4.6 特殊模糊	315
9.7 沿路径绕排文字	293	10.4.7 形状模糊	315
9.7.1 制作沿路径绕排文字的效果 ..	293	10.4.8 表面模糊	315
9.7.2 路径绕排文字实现原理	293	10.5 画笔描边滤镜	316
9.7.3 更改路径绕排文字的效果	294	10.5.1 强化的边缘	316
9.8 图文绕排	295	10.5.2 成角的线条	316
9.8.1 制作图文绕排效果	295	10.5.3 阴影线	316
9.8.2 图文绕排效果实现原理	296	10.5.4 深色线条	317
9.8.3 更改图文绕排效果	297	10.5.5 墨水轮廓	317
9.9 练习题	297	10.5.6 喷溅	318
第 10 章 滤镜	299	10.5.7 喷色描边	318
10.1 滤镜库	299	10.5.8 烟灰墨	319
10.1.1 认识滤镜效果图层	299	10.6 扭曲滤镜	319
10.1.2 滤镜效果图层的操作	300	10.6.1 扩散亮光	319
10.2 特殊功能滤镜	302	10.6.2 置换	319
10.2.1 消失点	302	10.6.3 玻璃	320
10.2.2 液化	305	10.6.4 海洋波纹	320
10.3 艺术效果滤镜	307	10.6.5 挤压	321
10.3.1 彩色铅笔	307	10.6.6 极坐标	321
10.3.2 木刻	308	10.6.7 波纹	321
10.3.3 干画笔	308	10.6.8 切变	322
10.3.4 胶片颗粒	308	10.6.9 球面化	322
10.3.5 壁画	309	10.6.10 旋转扭曲	322
10.3.6 霓虹灯光	309	10.6.11 波浪	322
10.3.7 绘画涂抹	310	10.6.12 水波	323
10.3.8 调色刀	310	10.6.13 镜头校正	323
10.3.9 塑料包装	310	10.7 杂色滤镜	326
10.3.10 海报边缘	310	10.7.1 添加杂色	326
10.3.11 粗糙蜡笔	311	10.7.2 去斑	327
10.3.12 涂抹棒	312	10.7.3 蒙尘与划痕	327
10.3.13 海绵	312	10.7.4 中间值	327
10.3.14 底纹效果	312	10.7.5 减少杂色	327
10.3.15 水彩	312	10.8 像素化滤镜	329

10.8.1 彩色半调	329	10.13 纹理滤镜	343
10.8.2 晶格化	329	10.13.1 龟裂缝	343
10.8.3 彩块化	330	10.13.2 颗粒	343
10.8.4 碎片	330	10.13.3 马赛克拼贴	343
10.8.5 铜版雕刻	330	10.13.4 拼缀图	344
10.8.6 马赛克	331	10.13.5 染色玻璃	344
10.8.7 点状化	331	10.13.6 纹理化	345
10.9 渲染滤镜	331	10.14 其他滤镜	345
10.9.1 云彩	331	10.14.1 自定	345
10.9.2 分层云彩	331	10.14.2 高反差保留	345
10.9.3 镜头光晕	332	10.14.3 最大值	346
10.9.4 光照效果	332	10.14.4 最小值	346
10.10 锐化滤镜	333	10.14.5 位移	346
10.10.1 锐化	333	10.15 智能滤镜	346
10.10.2 锐化边缘	333	10.15.1 添加智能滤镜	346
10.10.3 进一步锐化	333	10.15.2 编辑智能蒙版	347
10.10.4 USM 锐化	333	10.15.3 编辑智能滤镜	348
10.10.5 智能锐化	334	10.15.4 编辑智能滤镜混合选项	349
10.11 素描滤镜	335	10.15.5 停用/启用智能滤镜	350
10.11.1 基底凸现	335	10.15.6 更换智能滤镜	350
10.11.2 粉笔和碳笔	335	10.15.7 删除智能滤镜	351
10.11.3 炭笔	336	10.16 练习题	351
10.11.4 铬黄渐变	336	第 11 章 动作、自动化与脚本	352
10.11.5 便条纸	337	11.1 动作	352
10.11.6 塑料效果	337	11.1.1 应用预设动作	353
10.11.7 网状	338	11.1.2 创建新动作	354
10.11.8 图章	338	11.1.3 编辑修改运动作	354
10.11.9 撕边	338	11.2 应用自动化命令	356
10.11.10 水彩画纸	338	11.2.1 批处理	357
10.12 风格化滤镜	339	11.2.2 PDF 演示文稿	358
10.12.1 扩散	339	11.2.3 创建快捷批处理	359
10.12.2 浮雕效果	340	11.2.4 裁切并修齐照片	360
10.12.3 凸出	340	11.2.5 联系表 II	361
10.12.4 查找边缘	341	11.2.6 条件模式更改	363
10.12.5 照亮边缘	341	11.2.7 限制图像	363
10.12.6 曝光过度	341	11.2.8 Web 照片画廊	363
10.12.7 等高线	342	11.2.9 制作全景图像	366
10.12.8 拼贴	342	11.3 应用脚本	369
10.12.9 风	342	11.3.1 图像处理器	369

11.3.2 图层复合到 PDF.....	370	12.6 数值驱动操作示例.....	382
11.3.3 图层复合到 WPG.....	370	12.7 练习题.....	387
11.3.4 图层复合到文件.....	371	第 13 章 设置环境变量.....	388
11.3.5 将图层导出到文件.....	372	13.1 常规.....	388
11.3.6 脚本事件管理器.....	373	13.2 文件处理.....	389
11.4 练习题.....	373	13.3 光标.....	389
第 12 章 数据驱动图形.....	375	13.4 透明度与色域.....	390
12.1 关于数据驱动图形.....	375	13.5 单位与标尺.....	391
12.2 确定变量.....	377	13.6 参考线、网格、切片和计数... ..	392
12.2.1 定义变量.....	377	13.7 性能.....	393
12.2.2 重命名变量.....	378	13.8 增效工具.....	394
12.2.3 修改变量类型或删除变量....	378	13.9 文字.....	394
12.3 设计数据组.....	379	第 14 章 综合案例.....	396
12.3.1 创建数据组.....	379	14.1 用路径创建透底图像.....	396
12.3.2 选择数据组.....	380	14.2 图像绘制——钻石项链.....	398
12.3.3 删除数据组.....	380	14.3 照片修饰——星光肖像.....	403
12.4 为变量赋值.....	380	14.4 影像创意——时空.....	409
12.4.1 为像素替换变量赋值.....	380	14.5 视觉艺术.....	418
12.4.2 为可视性变量及文本 变量赋值.....	381	14.6 水珠.....	428
12.4.3 预览赋值效果.....	382	14.7 艺术之眼.....	440
12.5 应用或导出数据驱动图像.....	382	14.8 足迹.....	451
12.5.1 应用数据组.....	382	14.9 ROBIM 宣传彩页.....	460
12.5.2 将数据组导出为文件.....	382	14.10 超酷音乐海报.....	470

第1章 准备知识

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，就很难有较高的造诣。

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 简介、Photoshop CS3 新功能及 Photoshop 的基本操作常识，例如界面的操作、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、修复照片、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、婚纱照片设计及界面设计等工作。

在该软件十多年的发展历程中，始终以强大的功能、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几个领域。

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，都可以称之为平面广告。

如图 1.1 所示是一则典型化妆品类平面广告，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。如图 1.2 所示为一个视觉作品，图中的主体图像应用三维软件进行处理，从中我们了解到平面广告设计并非单纯依赖于 Photoshop、Illustrator、CorelDRAW 等平面图形图像处理软件，它同样需要结合其他应用领域的软件共同创造出更为经典、震撼的效果。

1.1.2 包装与封面设计

在早期，包装与封面的主要目的在于保护产品不受损害，时至今日，它们又具有了另外一个非常重要的功能，即其所具有的广告宣传作用。在此领域，Photoshop 是当之无愧的主角。

如图 1.3 所示为 3 个优秀的封面设计作品，如图 1.4 所示为两个优秀的包装设计作品。

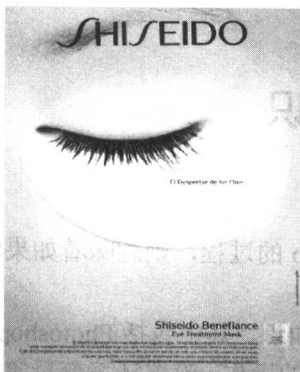


图 1.1 化妆品广告

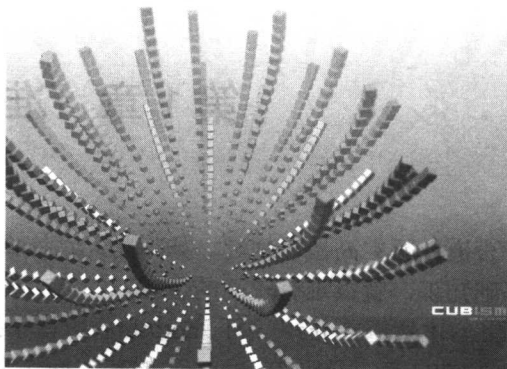


图 1.2 视觉作品



图 1.3 封面设计作品

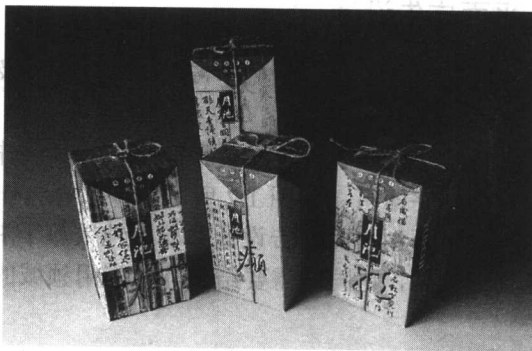


图 1.4 包装设计作品

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图进行后期加工，以实现三维软件无法实现或难于实现的效果。

如图 1.5 所示为使用 Photoshop 进行后期加工前后的室内效果图。

如图 1.6 所示为使用 Photoshop 进行后期加工前后的室外效果图。

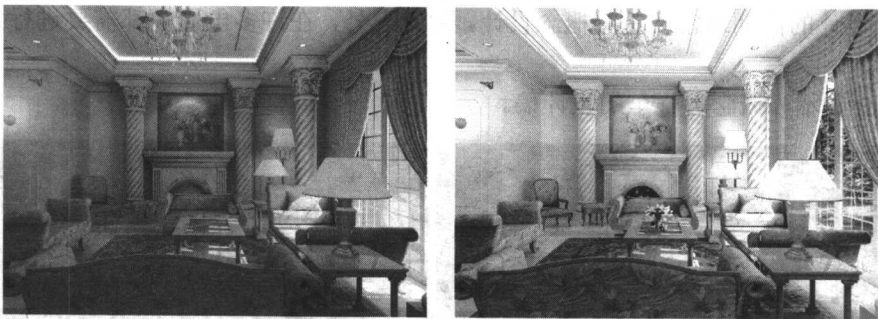


图 1.5 室内效果图进行后期制作前后的效果

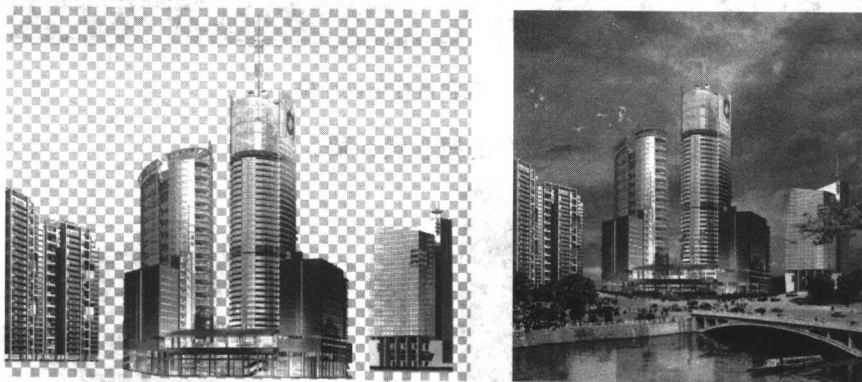


图 1.6 室外效果图进行后期制作前后的效果

1.1.4 电视栏目包装静帧设计

Photoshop 也被广泛地应用于电视栏目的包装中,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。

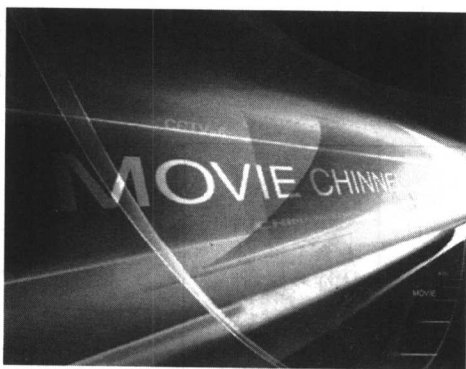


图 1.7 中国电视频道静帧设计

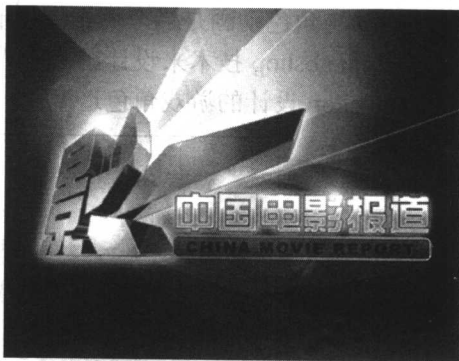


图 1.8 中国电影报道节目静帧设计

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。

在产品设计的初期通常要进行概念设计，除此之外，在许多电影中都需要进行角色或道具的概念设计。

如图 1.9 所示为概念自行车的设计稿。

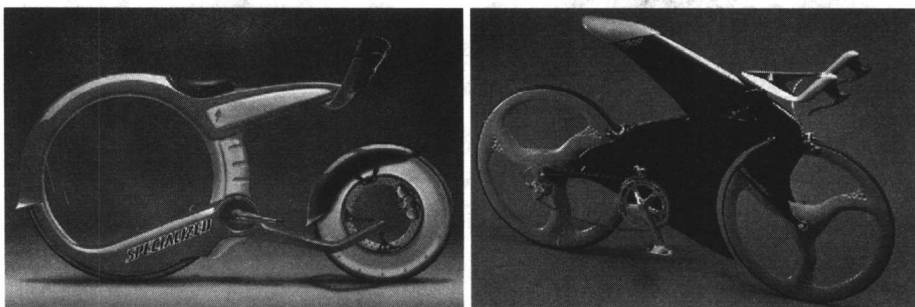


图 1.9 概念自行车设计稿

如图 1.10 所示为电影中飞行器及汽车的概念设计稿。

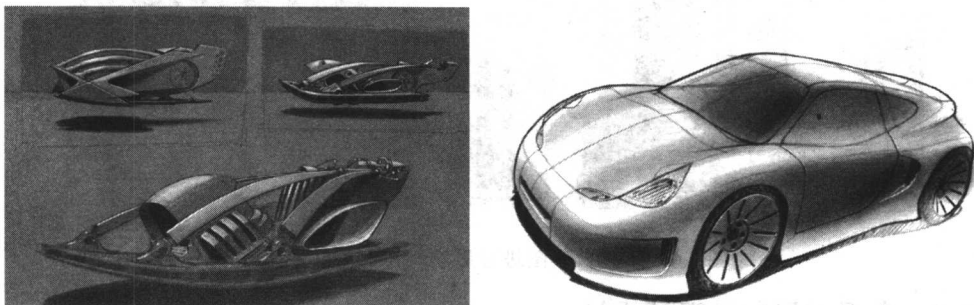


图 1.10 飞行器及汽车的概念设计稿

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大量使用 Photoshop 技术来设计游戏的人物、场景、道具、装备、操作界面。如图 1.11 所示为使用 Photoshop 设计的游戏角色造型。



图 1.11 游戏角色设计

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越来越多地成为数码爱好者希望掌握的技术。

如图 1.12 所示为原数码相片图像,如图 1.13 所示是使用 Photoshop 处理后的相片。

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,如图 1.14 所示为使用 Photoshop 制作的儿童数码相片和婚纱数码相片。

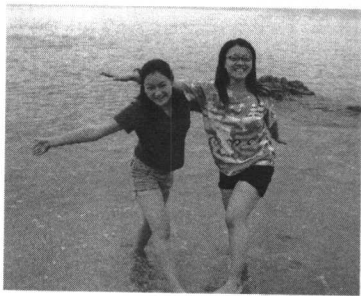


图 1.12 原图像



图 1.13 制作后的效果

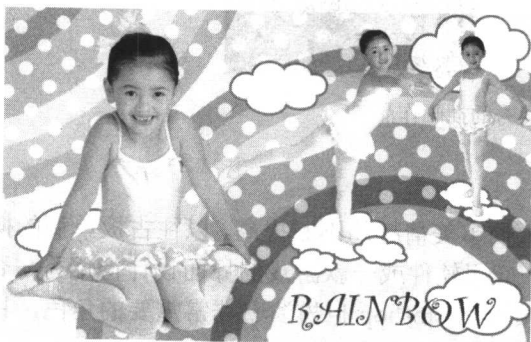


图 1.14 儿童及婚纱数码相片设计

1.1.8 网页制作

网页设计与制作领域是一个已经比较成熟的行业,互联网中每天诞生上百万的网页,这些网页中的大多数都遵循了使用 Photoshop 进行页面设计、使用 Dreamweaver 进行页面生成的基本流程。如图 1.15 所示为使用 Photoshop 设计的比较优秀的网页作品。

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,从而使以前许多将插画绘制作为个人爱好的插画艺术家开始为出版社、杂志社、图片社、商业设计公司绘制插画,如图 1.16 所示分别为使用铅笔绘制的草图和使用 Photoshop 完成的成品插画作品。