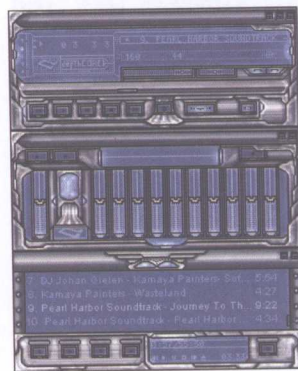


前言

Chapter 1 基础知识

1.1 位图与矢量图.....	1
1.1.1 位图的优缺点.....	1
1.1.2 矢量图的优缺点.....	1
1.2 常见图像文件格式.....	2
1.2.1 PSD/PSB 文件格式.....	2
1.2.2 JPEG 文件格式.....	2
1.2.3 TIFF 文件格式.....	2
1.2.4 GIF 文件格式.....	3
1.2.5 PNG-8 文件格式.....	3
1.2.6 BMP 文件格式.....	3
1.2.7 EPS 文件格式.....	3
1.2.8 PDF 文件格式.....	3
1.3 了解 Photoshop 应用领域.....	3
1.3.1 广告设计.....	4
1.3.2 包装及装帧设计.....	4
1.3.3 界面设计.....	5
1.3.4 影像创意.....	6
1.3.5 艺术文字.....	6
1.3.6 网页创作.....	7
1.3.7 照片润饰与修复.....	8
1.3.8 插画绘制.....	8
1.3.9 建筑效果图后期.....	9
1.4 学习 Photoshop 的三个阶段.....	9
1.5 学习 Photoshop 的方法.....	10
1.6 界面基本操作知识.....	11
1.6.1 掌握工具箱的使用方法.....	12
1.6.2 掌握调板的使用方法.....	12
1.7 图像尺寸与分辨率.....	14
1.8 “历史记录”调板.....	15
1.8.1 历史记录.....	15
1.8.2 局部恢复.....	16
1.8.3 快照.....	17
1.8.4 从当前状态创建新文件.....	17
1.9 图像分析.....	18
1.9.1 了解“测量记录”调板.....	18
1.9.2 测量与分析图像.....	18
1.9.3 设置比例标记.....	19
1.9.4 设置数据点.....	20



技术专题 1 选择

序

选区存在的意义.....	22
选择合适的制作选区方法.....	23

Chapter 2 创建选区

2.1 创建规则选区.....	26
2.1.1 矩形选框工具.....	26
2.1.2 椭圆选框工具.....	27



2.1.3 单列选框工具和单行选框工具	27
2.1.4 取消选区	28
2.2 创建无规则选区	28
2.2.1 套索工具	28
2.2.2 多边形套索工具	29
2.2.3 磁性套索工具	29
2.2.4 魔棒工具	30
2.2.5 色彩范围命令	31
2.2.6 涂抹式依据颜色制作选区	32
2.3 选区模式	33
2.3.1 新选区按钮	34
2.3.2 增加选区按钮	34
2.3.3 减少选区按钮	34
2.3.4 交叉选区按钮	34

Chapter 3 编辑选区及选区中的图像

3.1 编辑选区	35
3.1.1 扩大选区的范围	35
3.1.2 选择相似的图像	35
3.1.3 收缩选区的范围	35
3.1.4 扩展选区的范围	36
3.1.5 使选区变得更加平滑	37
3.1.6 制作环状选区	37
3.1.7 为选区添加羽化	38
3.2 编辑选区中的图像	38
3.2.1 移动选区中的图像	38
3.2.2 复制选区中的图像	38
3.2.3 删除选区中的图像	39
3.2.4 调整边缘	39

技术专题 2 调色

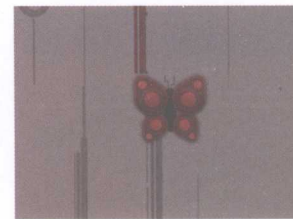
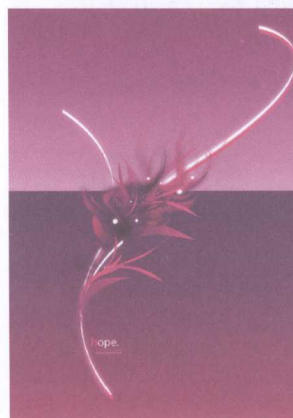
序

调色的必要性	44
如何判断图像是否要进行调色	44
调色的具体内容	46

Chapter 4 基础调色

4.1 颜色替换工具——更换衣服颜色	47
4.2 红眼工具——去除人物照片红眼效果	48
4.3 海绵工具——调整图像饱和度	49
4.4 自动颜色命令——智能校正照片颜色	50
4.5 自动色阶命令——智能校正照片黑、白场	50
4.6 自动对比度命令——智能校正照片对比度	51
4.7 色调均化命令——平均图像色调	51
4.8 阈值命令——制作斑驳的艺术画效果	51
4.9 反相命令——快速制作底片效果	53
4.10 色调分离命令——制作广告效果图像	53
4.11 去色命令——制作灰度图像	54

4.12 亮度 / 对比度命令——快速调整图像对比度	55
4.13 使用黑白命令	55
Chapter 5 高级调色	
5.1 阴影 / 高光命令——显示图像细节	58
5.2 照片滤镜命令——更改照片色调	59
5.3 渐变映射命令——自定义照片颜色	60
5.4 色相 / 饱和度命令——精确调整图像颜色	61
5.4.1 快速调整图像颜色	61
5.4.2 使用模糊控件调整图像颜色——黄叶绿叶变红叶	62
5.5 色彩平衡命令——纠正照片偏色	63
5.6 匹配颜色命令——统一照片色调	64
5.7 可选颜色命令——重现红花本色	66
5.8 替换颜色命令——改变图像的颜色	67
5.9 色阶命令——调整图像曝光度	69
5.9.1 手动调整图像——美白肌肤	69
5.9.2 学习黑、白吸管工具——恢复图像对比度	70
5.9.3 学习使用灰色吸管工具——纠正图像偏色	71
5.10 曲线命令——精确调整图像	72
5.10.1 用“曲线”显示图像细节	72
5.10.2 用“曲线”模拟金属质感	73
5.10.3 “曲线”的预设选项	74
5.11 高级调色技巧实例 1——调整曝光不足的照片	74
5.12 高级调色技巧实例 2——为圣诞彩铃着色	75



技术专题 3 绘画

序

重新定义绘画内涵	80
Photoshop 绘画与传统绘画比对	80
Photoshop 绘画基础理论	83

Chapter 6 画笔及渐变工具

6.1 了解画笔工具	85
6.2 了解画笔调板	86
6.3 学习画笔动态参数	86
6.3.1 画笔预设	86
6.3.2 画笔笔尖形状	87
6.3.3 形状动态	87
6.3.4 散布	88
6.3.5 纹理	89
6.3.6 双重画笔	90
6.3.7 颜色动态	90
6.3.8 其他动态	91
6.3.9 附加参数	92
6.4 创建自定义画笔	92
6.5 使用画笔描边路径	94
6.6 铅笔工具	96
6.7 减淡工具——快速提亮图像	96
6.8 加深工具——快速减暗图像	97



6.9 渐变工具	98
6.9.1 渐变工具选项条	98
6.9.2 了解渐变编辑器对话框	99
6.9.3 创建实色渐变	100
6.9.4 创建透明渐变	101
6.10 使用“仿制源”调板	103

Chapter 7 路径与形状

7.1 路径与形状概述	107
7.1.1 了解路径	107
7.1.2 了解形状	109
7.2 绘制与编辑路径	109
7.2.1 钢笔工具	110
7.2.2 自由钢笔工具	110
7.2.3 添加锚点工具	111
7.2.4 删除锚点工具	111
7.2.5 转换点工具	111
7.3 绘制路径实例——绘制矢量插画	112
7.4 绘制与自定义形状	113
7.4.1 矩形工具	114
7.4.2 圆角矩形工具	114
7.4.3 椭圆工具	115
7.4.4 直线工具	116
7.4.5 自定形状工具	117
7.4.6 创建自定义形状	118
7.5 路径与形状的共性操作	119
7.5.1 选择路径 / 形状对象	119
7.5.2 了解“路径”调板	120
7.5.3 显示或隐藏路径	120
7.5.4 创建新路径	120
7.5.5 保存工作路径	121
7.5.6 复制路径	121
7.6 路径 / 形状运算	121
7.7 形状及运算实例——绘制卡通猴头	123
7.8 路径与选区的相互转换关系	125
7.8.1 将选区转换为路径	125
7.8.2 将路径转换为选区	125

Chapter 8 填充及描边

8.1 了解填充对话框	127
8.2 填充图像	127
8.3 限制填充范围	128
8.3.1 使用选区限制填充范围	128
8.3.2 使用路径限制填充范围	128
8.4 自定义图案	128
8.4.1 定义规则图案	128
8.4.2 定义无缝拼贴图案	129
8.5 使用描边命令	130
8.5.1 描边选区	130

8.5.2 描边路径.....	131
8.5.3 描边图层中的不透明像素.....	132

技术专题 4 润饰与修饰

序

什么是润饰.....	134
润饰的含义.....	134

Chapter 9 润饰图像

9.1 模糊工具——快速制作照片景深效果.....	135
9.2 锐化工具——快速恢复照片细节图像.....	135
9.3 橡皮擦工具组.....	136
9.3.1 橡皮擦工具.....	136
9.3.2 背景橡皮擦工具——擦除背景图像.....	136
9.3.3 魔术橡皮擦工具——智能擦除图像.....	137

Chapter 10 修饰图像

10.1 仿制图章工具——复制与融合图像.....	138
10.2 污点修复画笔工具——快速修除脸部斑点.....	140
10.3 修复画笔工具——自定义修除图像.....	141
10.4 修补工具——清除图像中的大块杂物.....	141
10.4.1 修除衣服上的图案.....	141
10.4.2 半透明修复.....	142

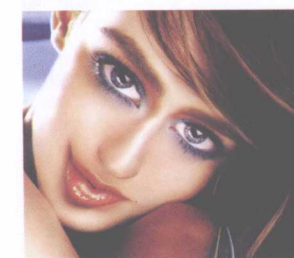
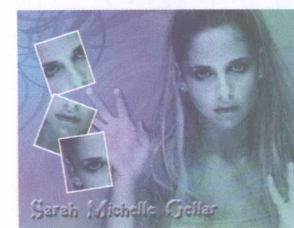
技术专题 5 图层

序

理解图层.....	146
了解图层中的内容.....	147
了解图层的基本特性.....	147

Chapter 11 图层基础操作

11.1 了解“图层”调板.....	149
11.2 图层的基础操作.....	150
11.2.1 创建新图层.....	150
11.2.2 选择图层.....	150
11.2.3 复制图层.....	151
11.2.4 显示/隐藏图层.....	152
11.2.5 改变图层顺序.....	153
11.2.6 快速选择图层中的非透明区域.....	153
11.2.7 锁定图层.....	154
11.2.8 删除图层.....	154
11.3 图层组及嵌套图层组.....	155
11.3.1 新建图层组.....	155
11.3.2 创建嵌套图层组.....	156
11.3.3 设置图层组的不透明度.....	156
11.3.4 锁定图层组.....	156





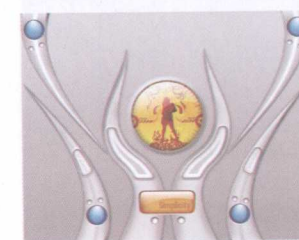
11.4 对齐选中 / 链接图层	156
11.5 分布选中 / 链接图层	157
11.6 合并图层及图层组	157
11.6.1 合并任意多个图层	158
11.6.2 合并图层组	158
11.6.3 合并可见图层	158
11.6.4 合并剪贴蒙版	158
11.6.5 拼合图层	158
11.7 调整图层	158
11.7.1 调整图层的作用	158
11.7.2 创建调整图层	159
11.7.3 更改调整图层参数	159
11.7.4 删除调整图层	160
11.8 调整图层使用技巧	160
11.8.1 活用调整图层创建选区	160
11.8.2 改变调整图层的混合模式及不透明度	161
11.8.3 编辑调整图层的蒙版	161
11.9 调整图层应用实例——纠正偏色	162
11.10 填充图层	163
11.10.1 填充图层的作用	163
11.10.2 创建实色填充图层	163
11.10.3 创建渐变填充图层	164
11.10.4 创建图案填充图层	164
11.11 填充图层与调整图层的转换关系	165
11.11.1 同类图层之间相互转换	165
11.11.2 不同类型图层之间相互转换	165
11.12 形状图层	165
11.12.1 创建形状图层	165
11.12.2 栅格化形状图层	166
11.12.3 为形状设置颜色	166
11.12.4 编辑形状图层的矢量蒙版	166
11.12.5 转换形状图层	167
11.13 形状与路径、选区之间的转换关系	167
11.13.1 将形状转换为路径	167
11.13.2 将路径转换为形状	167
11.13.3 将形状转换为选区	167
11.14 变换对象	168
11.14.1 变换图像	168
11.14.2 变换选区	173
11.14.3 变换选区中的图像	173
11.14.4 变换路径	173
11.15 变换操作应用实例——图形图像视觉作品	174
11.16 3D 图层	177
11.16.1 导入三维模型	177
11.16.2 调整三维模型	178
11.16.3 调整三维视角	179
11.16.4 改变模型光照	179
11.16.5 修改模型贴图	179
11.16.6 栅格化三维模型	181

11.16.7 视频图层.....	181
11.17 导入视频文件.....	182
11.17.1 掌握“动画(时间轴)”调板.....	182
11.17.2 改变调板显示状态.....	182
11.17.3 视频播放.....	183
11.17.4 缩放时间轴.....	183
11.17.5 重新定义工作区.....	183
11.17.6 撤消工作区.....	184
11.17.7 抽出工作区.....	184
11.17.8 在时间轴上移动视频.....	185
11.17.9 制作视频效果.....	186



Chapter 12 图层混合与图层样式

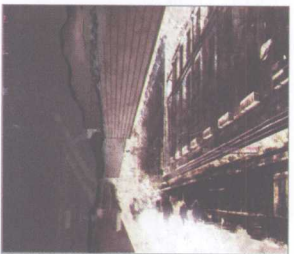
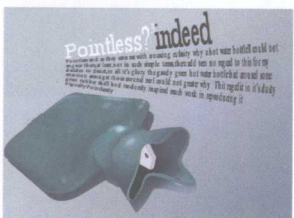
12.1 学习图层混合模式.....	192
12.1.1 混合模式的作用.....	192
12.1.2 混合模式功能详解.....	192
12.2 图层混合模式应用实例——混合图像.....	199
12.3 图层样式详解.....	200
12.3.1 了解图层样式对话框.....	200
12.3.2 “投影”图层样式.....	201
12.3.3 “内阴影”图层样式.....	202
12.3.4 “外发光”图层样式.....	202
12.3.5 “内发光”图层样式.....	203
12.3.6 “斜面和浮雕”图层样式.....	204
12.3.7 “光泽”图层样式.....	205
12.3.8 “颜色叠加”图层样式.....	206
12.3.9 “渐变叠加”图层样式.....	206
12.3.10 “图案叠加”图层样式.....	206
12.3.11 “描边”图层样式.....	207
12.4 图层样式的相关操作.....	207
12.4.1 显示/隐藏图层样式.....	208
12.4.2 复制图层样式.....	208
12.4.3 缩放图层样式.....	208
12.4.4 删除图层样式.....	208
12.5 图层样式应用案例——美化图形图像视觉作品.....	208
12.6 用“应用图像”命令合成图像.....	211
12.7 设置图层高级混合选项.....	213
12.7.1 深入理解“填充不透明度”.....	214
12.7.2 理解“挖空”选项.....	215
12.7.3 理解分组混合.....	215
12.7.4 用“混合颜色带”合成图像.....	217



技术专题 6 蒙版

序

蒙版是什么.....	220
蒙版的类型.....	220
蒙版如何发挥作用.....	220
蒙版对于图像合成的重要意义.....	221



Chapter 13 剪贴蒙版与快速蒙版

13.1 剪贴蒙版	222
13.1.1 了解剪贴蒙版	222
13.1.2 创建剪贴蒙版	222
13.1.3 取消剪贴蒙版	223
13.1.4 为剪贴蒙版设置混合模式	223
13.1.5 为剪贴蒙版设置不透明度	223
13.1.6 为剪贴蒙版添加图层样式	224
13.2 快速蒙版	225
13.2.1 关于快速蒙版	225
13.2.2 创建并编辑快速蒙版	225
13.3 剪贴蒙版、快速蒙版与选区的相互转换关系	226
13.3.1 将剪贴蒙版转换为选区	226
13.3.2 将选区转换为快速蒙版	226
13.3.3 将快速蒙版转换为选区	226

Chapter 14 图层蒙版及矢量蒙版

14.1 图层蒙版	227
14.1.1 关于图层蒙版	227
14.1.2 添加图层蒙版	228
14.1.3 应用图层蒙版	229
14.1.4 删除图层蒙版	229
14.1.5 选择图层蒙版	230
14.1.6 图层缩览图与图层蒙版的链接关系	230
14.1.7 查看图层蒙版	231
14.1.8 屏蔽图层蒙版	231
14.2 编辑图层蒙版	231
14.2.1 “猫”视眈眈	231
14.2.2 神奇画笔	232
14.2.3 添加皮衣纹理	233
14.3 矢量蒙版	235
14.3.1 了解矢量蒙版	235
14.3.2 添加矢量蒙版	235
14.3.3 删除矢量蒙版	236
14.4 图层蒙版、矢量蒙版与选区的相互转换关系	236
14.4.1 将图层蒙版转换为选区	236
14.4.2 将选区转换为图层蒙版	236
14.4.3 将矢量蒙版转换为选区	236
14.4.4 将矢量蒙版转换为图层蒙版	236

技术专题 7 文字

序

关于一图胜千文的思考	238
Photoshop 能够对文字做什么	239
艺术化文字	239
Photoshop 中文字的特性	240

Chapter 15 输入并格式化常规文字

15.1 输入文字	242
-----------------	-----

15.1.1	输入横排文字	242
15.1.2	输入直排文字	243
15.1.3	转换横排文字与直排文字	243
15.1.4	输入点文字	244
15.1.5	输入段落文字	244
15.1.6	转换点文字与段落文字	245
15.1.7	输入文字选区	245
15.2	编辑文字	246
15.2.1	设置文字属性	246
15.2.2	设置段落属性	247
15.2.3	变换文字	249
15.3	拼写检查	249
15.4	查找与替换	250

Chapter 16 转换并制作艺术化文字

16.1	文字的转换	251
16.1.1	将文字转换为形状	251
16.1.2	将文字转换为路径	251
16.1.3	将文字转换为图像	252
16.2	制作异型文字效果	252
16.2.1	变形扭曲文字	252
16.2.2	沿路径绕排文字	253
16.2.3	区域文字	256



技术专题 8 通道

序

解除学习通道的困惑	258
通道是什么	258
如何学习通道	259

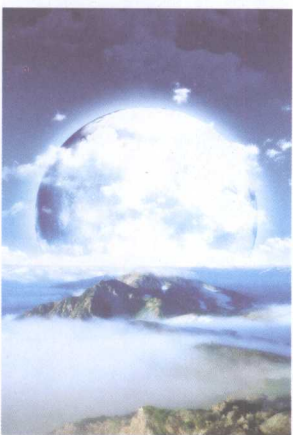
Chapter 17 通道及其基础操作

17.1	了解“通道”调板	260
17.2	了解通道的分类	260
17.2.1	颜色通道	260
17.2.2	专色通道	261
17.2.3	Alpha 通道	261
17.3	Alpha 通道的基础操作	261
17.3.1	创建 Alpha 通道	261
17.3.2	复制通道	263
17.3.3	删除通道	263
17.3.4	重命名通道	264
17.3.5	将通道作为选区载入	264



Chapter 18 编辑通道

18.1	Alpha 通道应用示例	265
18.1.1	快速抠像——选择发丝	265
18.1.2	快速抠像——选择透明婚纱	267
18.1.3	制作放射图像	268
18.1.4	选择纯黑背景图像	270
18.2	分离与合并通道	271



18.2.1	分离通道.....	271
18.2.2	合并通道.....	272
18.3	选区、蒙版及 Alpha 通道的关系.....	273
18.3.1	选区与通道之间的转换关系.....	273
18.3.2	将快速蒙版转换为通道.....	274
18.3.3	将图层蒙版转换为通道.....	274

技术专题 9 滤镜

序

滤镜是什么.....	276
滤镜的种类.....	276
滤镜的作用是什么.....	277
内置滤镜的共性.....	279
如何让滤镜处理大图像文件.....	279

Chapter 19 特殊滤镜讲解

19.1	重点特效滤镜.....	280
19.1.1	抽出——分离背景.....	282
19.1.2	液化——强壮身体.....	280
19.1.3	消失点.....	284
19.2	滤镜库.....	286
19.2.1	了解“滤镜库”对话框.....	286
19.2.2	创建及编辑滤镜效果层.....	287
19.3	智能滤镜.....	288
19.3.1	添加智能滤镜.....	288
19.3.2	编辑智能蒙版.....	289
19.3.3	编辑智能滤镜.....	290
19.3.4	编辑智能滤镜混合选项.....	291
19.3.5	停用 / 启用智能滤镜.....	291
19.3.6	更换智能滤镜.....	291
19.3.7	删除智能滤镜.....	292

Chapter 20 常用滤镜讲解

20.1	像素化.....	293
20.2	扭曲.....	293
20.3	杂色.....	294
20.4	模糊.....	295
20.5	渲染.....	296
20.6	画笔描边.....	296
20.7	素描.....	297
20.8	纹理.....	298
20.9	艺术效果.....	299
20.10	锐化.....	300
20.11	风格化.....	300
20.12	滤镜应用实例 1——制作仿星光镜照片效果.....	301
20.13	滤镜应用实例 2——将照片制作成素描画效果.....	303

技术专题 10 动作

序

动作是什么.....	306
怎样使用动作提高操作效率.....	306
动作与自动化命令的关系.....	307
如何学习动作.....	307



Chapter 21 创建并编辑动作

21.1 了解“动作”调板.....	308
21.2 录制新动作.....	308
21.3 应用已有动作.....	309
21.3.1 跳过命令播放.....	309
21.3.2 在播放动作过程中设置命令参数.....	309
21.4 调整和编辑动作.....	309
21.4.1 修改动作中命令的参数.....	310
21.4.2 重新排列命令顺序.....	310
21.4.3 插入菜单项目.....	310
21.4.4 插入停止.....	310
21.4.5 继续录制动作.....	311
21.5 录制动作应用实例——转换图像尺寸及颜色模式.....	311



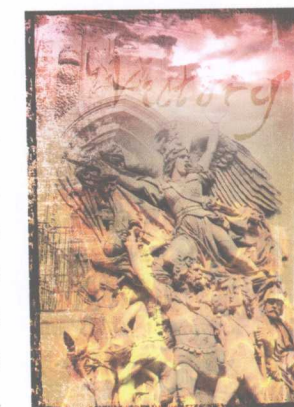
Chapter 22 重点自动化命令介绍

22.1 自动化.....	313
22.1.1 批处理.....	313
22.1.2 Web 照片画廊.....	314
22.1.3 裁切并修齐照片.....	315
22.1.4 制作全景图像.....	316
22.2 脚本.....	318
22.2.1 图像处理器.....	319
22.2.2 将图层导出到文件.....	320



Chapter 23 综合案例

23.1 数码照片处理——数码彩装.....	321
23.2 红心.....	324
23.3 宣传广告设计——网络游戏《传说》宣传广告.....	331
23.4 图像合成——虚幻之境.....	337
23.5 图像合成——海之女儿.....	340
23.6 视觉艺术设计——Pretty Girl.....	345
23.7 视觉艺术设计——Watching.....	348
23.8 图像混合——胜利.....	353
23.9 岩石与光质感的模拟.....	358
23.10 游戏《金刚3》宣传广告.....	364



Chapter 1

基础知识

1.1 位图与矢量图

位图是由一个个像素点组合生成的图像，不同的像素点以不同的颜色构成了完整的图像。矢量图是由一系列线条所构成的图形，而这些线条的“颜色”、“位置”、“曲率”、“粗细”等属性都是通过许多复杂的数学公式来表达的。

1.1.1 位图的优缺点

通过位图可以表达出色彩丰富、过渡自然的图像效果，一般由 Photoshop、PhotoImpact、Paint 和 Cool 3D 等位图软件绘制生成，除此之外，使用数码相机所拍摄的照片和使用扫描仪扫描的图像也都以位图形式保存。



位图的优点是可以表现出非常丰富的图像效果，而缺点是在保存位图时，计算机需要记录每个像素点的位置和颜色，所以图像像素点越多（分辨率越高），图像就越清晰，而文件所占硬盘空间也越大，在处理图像时计算机运算速度也就越慢。

同时，位图中所包含的图像像素数目是一定的，如果将图像放大，其相应的像素点也会放大，当像素点被放大到一定程度后，图像就会变得不清晰，边缘会出现锯齿。

如图 1.1 所示为位图原始效果及其放大后的效果，可以看到图像放大后显示出非常明显的像素块。



图 1.1 位图的原始效果及其放大后的效果

1.1.2 矢量图的优缺点

如图 1.2 所示为使用矢量软件 Illustrator 所绘制的图形及其被放大后的效果。



学习重点 Study Key

由于矢量图软件是用数学公式来定义线条、形状和文本的，所以这些对象的线条非常光滑、流畅，放大观察矢量图形时，可以看到线条仍然保持良好的光滑度及比例相似性。

矢量图软件的另一个优点是它们所占据的磁盘空间相对较小，其文件尺寸取决于图形中所包含对象的数量和复杂程度。这样一来，文件大小与输出介质的尺寸就没有什么关系了，这一点与位图的处理正好相反。

正因为矢量图是用数学公式来定义线条和形状的，且它的颜色表示都是以面来计算的，因此，它不像位图那样能够表现很丰富的颜色，在绘制过程中也不能像位图那样随心所欲地绘制和擦除图像。



图 1.2 矢量图的原始效果及其放大后的效果

1.2 常见图像文件格式

Photoshop CS3 支持 20 多种文件格式，而且通过增效工具模块，还可以支持更多的格式，这些格式可以应用在许多领域内，例如，在彩色印刷领域图像的文件格式要求为 TIFF 格式，而 GIF 和 JPGE 格式因其独特的图像压缩方式而被广泛应用于互联网中。

因此，面对不同的工作任务时选择不同的文件格式非常重要，下面介绍几种在 Photoshop 中使用非常频繁的图像文件格式。

1.2.1 PSD/PSB 文件格式

PSD 文件格式是 Photoshop 的默认文件格式，也是唯一支持所有图像模式的文件格式，可以保存图像中的辅助线、Alpha 通道和图层，这样我们就可以反复地对图像进行修改，直至满意为止。

PSB 格式是自 Photoshop CS 中新增的一种文件格式，它属于大型文档格式，除了具有 PSD 格式文件的所有属性外，最大的特点就是支持宽度或高度最大为 30 万像素的文档。

1.2.2 JPEG 文件格式

JPEG 格式是互联网上最为常用的图像格式之一，JPEG 格式支持 CMYK、RGB 和灰度颜色模式，也可以保存图像中的路径，但无法保存 Alpha 通道。

关于路径及通道的详细介绍，请参阅本书第 7 章和技术专题 8。

此类文件格式的最大优点是能够大幅度降低文件大小，但由于降低文件大小的目的是通过有选择地删除图像数据来达到的，因此图像质量有一定的损失。

在将图像文件保存为 JPEG 文件格式时，可以选择压缩的级别，级别越高得到的图像品质越低，文件也越小。

1.2.3 TIFF 文件格式

TIFF 文件格式用于在不同的应用程序和不同的计算机平台之间交换文件，换言之，使用此种文件格式保存的图像可以在 PC、MAC 等不同的操作平台上打开，而且它们之间设有区别。

除此之外，TIFF 是一种通用的位图文件格式，几乎所有的绘画、图像编辑和页面版面应用程序均支持此文件格式。TIFF 格式支持具有 Alpha 通道的 CMYK、RGB、Lab、索引颜色和灰度图像，以及无 Alpha 通道的位图模式图像。

TIFF 文件格式能够保存通道、图层、路径，从这一点来看，此文件格式似乎与 PSD 文件格式没有什么

区别,但实际上如果在其他应用程序中打开此文件格式所保存的图像,则所有图层将被合并,换言之,只有使用 Photoshop 打开保存了图层的 TIFF 文件,才能修改其中的图层。

1.2.4 GIF 文件格式

GIF 文件格式是使用 8 位颜色并在保留图像细节(如艺术线条、徽标或带文字的插图)的同时有效地压缩图像实色区域的一种文件格式。GIF 文件只有 256 种颜色,因此将原 24 位图像优化成为 8 位的 GIF 文件时会导致颜色信息丢失。

此文件格式的最大特点是能够创建具有动画效果的图像,在 Flash 尚未出现之前,GIF 文件格式是互联网上动画文件的霸主,几乎所有动画图像均需要保存为 GIF 文件格式。

除此之外,GIF 文件格式支持背景透明,因此,如果需要在设置网页时使图像与背景融合,则需要将图像保存成为 GIF 文件格式。

1.2.5 PNG-8 文件格式

与 GIF 文件格式一样,PNG-8 文件格式可在保留图像细节(如艺术线条、徽标或带文字的插图)的同时,有效地压缩实色区域。但 PNG-8 格式的图像文件使用了比 GIF 更高级的压缩方案,因此使用此文件格式保存同一图像时要比 GIF 文件小 10%~30%。

与 PNG-8 格式类似的是 PNG-24 格式,此类文件格式支持 24 位颜色。和 JPEG 格式一样,PNG-24 可保留照片中存在的亮度和色相的显著和细微变化。PNG-24 格式与 PNG-8 格式使用相同的无损压缩方法。

PNG-24 文件格式的显著特点是支持多色阶背景透明,多色阶透明允许图像的透明区域具有多达 256 个色阶,所以使用此文件格式保存的图像可以非常平滑地将图像边缘与任何背景色相混合,但需要注意的是,不是所有的浏览器都支持多色阶透明度。

1.2.6 BMP 文件格式

BMP 文件格式是 DOS 和 Windows 兼容的计算机上的标准 Windows 图像格式。BMP 格式支持 RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式,但不能保存 Alpha 通道。

1.2.7 EPS 文件格式

EPS 文件格式可以同时包含矢量图形和位图图形,并且几乎所有的图形、图表和页面版面程序都支持该文件格式。EPS 格式用于在应用程序之间传递 PostScript 语言所编译的图片,当在 Photoshop 中打开包含矢量图的 EPS 文件时,Photoshop 将矢量图转换为位图。

EPS 格式支持 Lab、CMYK、RGB、索引颜色、双色调、灰度和位图颜色模式,但无法保存 Alpha 通道。

1.2.8 PDF 文件格式

PDF 文件格式是一种灵活的、跨平台、跨应用程序的文件格式,使用 PDF 文件能够精确地显示并保留字体、页面版面、矢量图和位图。另外,PDF 文件可以包含电子文档搜索和导航功能。

由于具有良好的传输及文件信息保留功能,PDF 文件格式已经成为无纸办公的首选文件格式。如果使用 Acrobat 等软件对 PDF 文件进行注解或批复等编辑,那么对于异地协同作业非常有帮助。

1.3 了解 Photoshop 应用领域

随着 Photoshop 多年来功能不断的完善与加强,它已经成为多个设计领域中的首选软件,下面将分别对 Photoshop 的主要应用领域进行讲解,并展示一批优秀的相关设计作品。

1.3.1 广告设计

广告设计是 Photoshop 应用非常广泛的一个领域,我们经常看到的各种纸媒体宣传广告、电影海报等具有丰富图像内容的作品,这些都是利用 Photoshop 强大的图像处理功能制作得到的。图 1.3 所示为一些优秀的广告作品。



图 1.3 广告设计作品

1.3.2 包装及装帧设计

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功能,即其所具有的广告宣传作用。当消费者在挑选商品,如购买图书时,最先看到的就是其外观,并注意包装或封面为其带来的提示性信息及宣传性文字,从而决定是否翻阅该书,并唤起读者潜在的兴趣,并最后决定是否产生购买行为。

图 1.4 所示为几个优秀的封面设计作品,可以看出它们在图像处理、版式设计及文字的编排等方面都做得恰到好处。

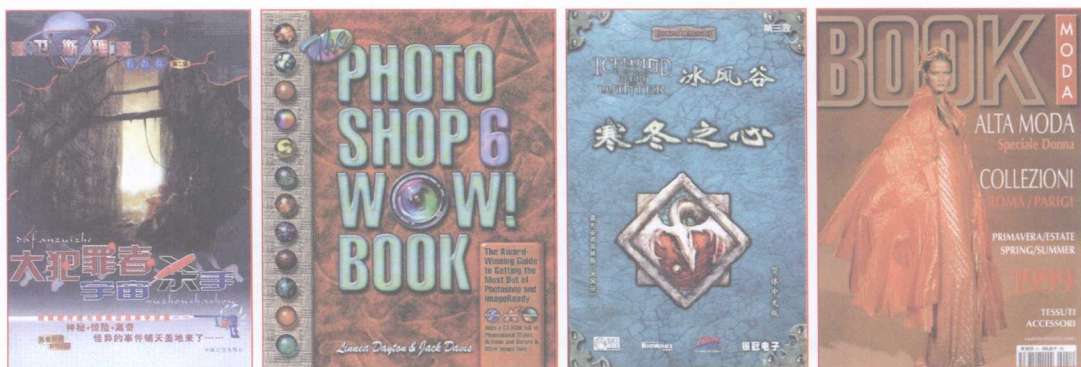


图 1.4 封面设计作品

图 1.5 所示为几个优秀的包装设计作品，其用色、造型及版面布局等方面都达到了很高的设计水平。



图 1.5 优秀的包装设计作品

1.3.3 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，已经成为人们衡量它的标准之一，就连全球闻名的美国 Microsoft（微软）公司也不敢忽视这一点，为新一代操作系统 Windows Vista 打造了全新的界面风格，其结果就是该系统一经推出就引得全球用户为之哗然，在好评如潮的同时进一步巩固了 Microsoft 公司在该领域的霸主地位，同时也证明了人机交互界面的重要性。

图 1.6 所示为几款优秀的操作系统界面设计作品，可以看出，在结构、造型及精美程度上都体现出了很高的设计水平。图 1.7 所示为一系列超酷的 MP3 播放器界面。



图 1.6 优秀的操作系统界面设计作品

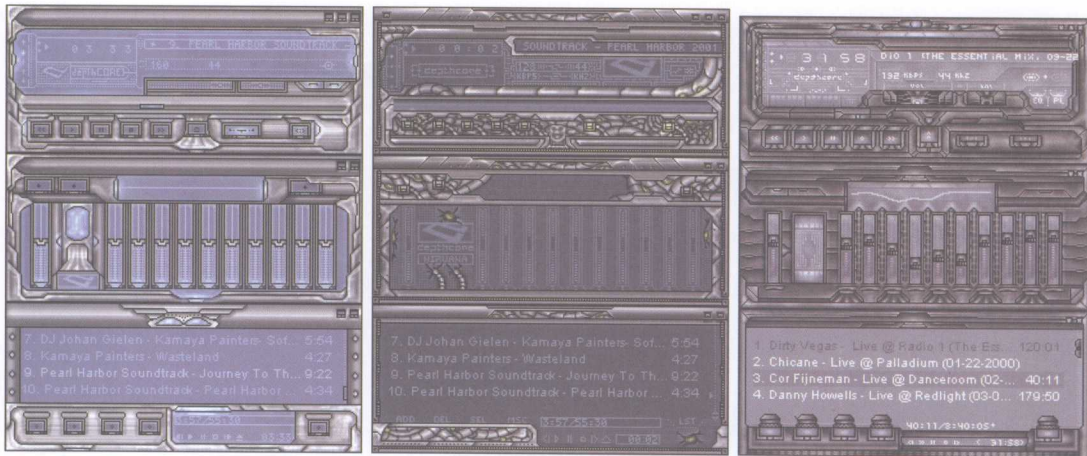


图 1.7 MP3 播放器界面

1.3.4 影像创意

影像创意是 Photoshop 的特长,借助软件的强大功能,我们可以将原本风马牛不相及的东西组合在一起,得到竭然不同的效果。但需要注意的是,通常这种创意图像的最低要求就是看起来够逼真,所以需要有足够扎实的 Photoshop 功底,才能制作出满意的效果。

图 1.8 所示为一些非常优秀的影像创意作品。



图 1.8 影像创意作品

1.3.5 艺术文字

当前,文字已经不再只是具有简单的传递某种信息的功能了,有了 Photoshop,我们可以使文字具有多种多样的变化,除了可以增加文字的美观程度外,更增强了其感染力。

图 1.9 所示为使用 Photoshop 设计的几款漂亮的艺术文字效果。