



AUTHORISED
Training Centre

Adobe中国授权培训中心

官方推荐教材

实战秘技汇总

跨界行业全能

抠图 ◆ 修图 ◆ 调色 ◆ 合成
◆ 滤镜 ◆ 动画

平面设计 ◆ UI设计 ◆ 广告设计 ◆
插画设计 ◆ 网页设计

Photoshop CC 超级学习手册

优创智造视觉研究室 编著

学习资源

视频课、全书案例素材及源文件、常用快捷键速查表

下载方式见封底



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



Photoshop CC 超级学习手册

优创智造视觉研究室 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CC超级学习手册 / 优创智造视觉研究室
编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2019. 8
ISBN 978-7-115-50268-1

I. ①P… II. ①优… III. ①图象处理软件—手册
IV. ①TP391.413-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第022881号

内 容 提 要

本书从 Photoshop 的基础知识开始讲解, 围绕修图、绘图、调色、文字、抠图、合成、特效等功能详细介绍 Photoshop CC 的使用方法和操作技巧。

全书共 14 章。第 1~2 章主要介绍 Photoshop CC 的基础知识; 第 3~11 章主要介绍 Photoshop 的核心功能, 包括选区抠图、绘图修饰、文字、矢量工具、调色、图层样式、蒙版、通道、滤镜等; 第 12 章为综合案例, 通过大量完整的实战案例练习, 进一步提升读者使用 Photoshop 常用功能的熟练度; 第 13~14 章主要介绍 Photoshop 的辅助功能, 包括 3D 功能以及视频动画功能等。

本书内容中穿插课后练习、实战项目、提示、独家秘笈、新手充电站、本章小结等多个特色模块, 帮助读者轻松掌握 Photoshop 技巧。

本书附赠的电子资源, 内容包含配套的案例文件、素材文件及视频教程。读者朋友在学习的过程中, 通过视频教程和实战练习, 可以有效提高学习效率。

本书适合 Photoshop 的初学者自学, 也可以作为各类院校相关专业学生的教材或辅导用书。

-
- ◆ 编 著 优创智造视觉研究室
责任编辑 张 翼
责任印制 马振武
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 26.5
字数: 852 千字
印数: 1-3 500 册
- 2019 年 8 月第 1 版
2019 年 8 月北京第 1 次印刷
-

定价: 108.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

前言

PREFACE

Photoshop CC 是 Adobe 公司旗下的一款图形图像处理软件，集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意、图像输入与输出功能于一体，深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的喜爱。虽然 Photoshop 不是全球第一款电脑图像处理软件，但它对人们的生活、工作有着很大的影响。为了帮助读者更轻松地了解 Photoshop 知识，我们编写了本书，希望有更多的朋友可以掌握相关的知识和技能。

本书内容新颖有趣，案例实用精美。全书共计 14 章，分别介绍如下。

第 1 章“来到 Photoshop 学院的第一天”为基础章节，帮助读者初步认识 Photoshop。

第 2 章“必须学会的基本操作”主要介绍 Photoshop 的一些基本操作，为后面章节的学习奠定基础。

第 3 章“选区、抠图，so easy”主要介绍选区与抠图等功能，帮助读者轻松绘制选区并完成抠图操作。

第 4 章“绘画 + 修瑕 = 画面瑕疵全消失”主要介绍绘图工具以及修图工具的使用方法。通过这些工具，读者可以完成画面常见瑕疵的修复。

第 5 章“在画面中添加一些文字吧”主要介绍文字工具的使用方法。通过本章的学习，读者可以在画面中添加文字内容。

第 6 章“矢量绘图必学工具”主要介绍钢笔工具、形状工具等矢量绘图工具。通过本章的学习，读者可以绘制各种各样的图形。

第 7 章“不会调色？看这里”主要介绍各种调色命令。通过这些调色命令，读者可以对画面进行颜色的校正并制作风格化色彩。

第 8 章“高端大气上档次的图层效果”主要介绍图层混

合模式以及图层样式的使用方法，这些功能可以为图层添加各种效果。

第 9 章“合成必备利器：蒙版”主要介绍各种蒙版的使用方法。通过本章的学习，读者可以更加方便地进行抠图合成操作。

第 10 章“关于通道的几个小秘密”主要介绍与通道相关的内容。通过本章的学习，读者可以利用通道进行调色和抠图操作。

第 11 章“炫酷‘滤镜’看这里”主要介绍各种滤镜的使用方法。通过本章的学习，读者可以利用滤镜为画面添加各种奇特的效果。

第 12 章“综合实战”通过完整的实战案例练习，帮助读者进一步提升使用 Photoshop 常用功能的熟练度。

第 13 章“谁说 PS 不能做 3D 效果”主要介绍 3D 功能的使用方法。通过本章的学习，读者可以利用 3D 功能制作各种立体对象。

第 14 章“你竟然不知道 PS 能做动画”主要介绍动画功能。通过本章的学习，读者可以进行帧动画和时间轴动画的制作。

本书由优创智造视觉研究室组织编写，参与本书编写和整理工作的还有王萍、董辅川、杨宗香、李芳等。由于水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评指正。

优创智造视觉研究室

2019 年 4 月

第 1 章

来到 Photoshop 学院的第一天

| | | | |
|-------------------------------------|------------|---------------------------------|------------|
| 1.1 跟 Photoshop 打个招呼吧 | 002 | 1.2.5 在哪儿操作呢? 当然是文档窗口 | 008 |
| 1.1.1 Photoshop 是什么 | 002 | 1.2.6 状态栏里信息多 | 009 |
| 1.1.2 学会 PS 能做些什么 | 003 | 1.3 图像处理必须了解的几个关键词 | 009 |
| 1.1.3 关于 PS 你一定要懂的 3 件事 | 005 | 1.3.1 位图与矢量图 | 010 |
| 1.2 少年啊, 这将是你要以后要战斗的地方 | 006 | 1.3.2 像素与分辨率 | 010 |
| 1.2.1 熟悉一下 Photoshop 的工作界面 | 006 | 1.3.3 图像格式 | 011 |
| 1.2.2 菜单栏你一定会用 | 006 | 1.3.4 颜色模式 | 012 |
| 1.2.3 工具箱和工具选项栏 | 007 | 1.3.5 色域和溢色 | 013 |
| 1.2.4 奇奇怪怪的面板堆栈 | 008 | 1.4 本章小结 | 015 |

第 2 章

必须学会的基本操作

| | | | |
|-------------------------------|------------|---|------------|
| 2.1 修图之前首先要学会文件的基本操作 | 017 | 2.3.7 图像形状的变换 | 037 |
| 2.1.1 新建文件 | 017 | 2.3.8 清除图像的杂边 | 040 |
| 2.1.2 打开已有图像文件 | 018 | 2.3.9 对齐与分布多个图层 | 040 |
| 2.1.3 向当前文档中置入其他文件 | 019 | 课后练习: 制作整齐排列的照片簿 | 041 |
| 2.1.4 复制一个完全相同的文档 | 020 | 2.4 出错了? 没关系! 有错就改, 改了再犯, 犯了再改 | 043 |
| 2.1.5 经常保存文件很重要 | 020 | 2.4.1 还原与重做 | 043 |
| 2.1.6 关闭文件 | 021 | 2.4.2 使用快捷键多次撤销错误操作 | 043 |
| 2.2 图层, 一切操作的根本 | 022 | 2.4.3 使用历史记录面板更加清晰地还原操作 | 044 |
| 2.2.1 是时候了解一下什么是图层了 | 022 | 2.4.4 使用历史记录画笔还原画面局部效果 | 044 |
| 2.2.2 几种新建图层的方法 | 023 | 2.4.5 将文件恢复到最初状态 | 045 |
| 2.2.3 图层面板中并非只有图层 | 024 | 2.5 图像文档的显示与排列方式 | 046 |
| 2.2.4 图层面板能做的那些事 | 024 | 2.5.1 想放大就放大, 想缩小就缩小 | 046 |
| 2.2.5 调整图层的排列顺序 | 028 | 2.5.2 想看哪就看哪 | 046 |
| 2.2.6 使用图层组管理图层 | 028 | 2.5.3 想要一次查看多个图像怎么办 | 047 |
| 2.2.7 合并多个图层 | 029 | 2.5.4 菜鸟屏幕模式与大师屏幕模式 | 048 |
| 2.3 轻松学会 9 个实用操作 | 030 | 课后练习: 将画面调整为合适的显示状态 | 049 |
| 2.3.1 修改图像大小 | 030 | 2.6 非常方便的辅助功能 | 050 |
| 2.3.2 修改画布大小 | 031 | 2.6.1 使用标尺与参考线 | 050 |
| 2.3.3 裁剪与裁切 | 033 | 2.6.2 使用网格 | 051 |
| 2.3.4 旋转画布 | 035 | 实战项目: 制作一个简单的宣传广告 | 052 |
| 2.3.5 图像的剪切、复制与粘贴 | 035 | 2.7 本章小结 | 055 |
| 2.3.6 清除图像 | 037 | | |

第3章

选区、抠图, so easy

| | |
|-----------------------------------|------------|
| 3.1 选区、抠图、去背与合成的关系 | 057 |
| 3.2 选区初体验 | 058 |
| 3.2.1 尝试使用选框工具制作最简单的选区吧 | 059 |
| 3.2.2 使用套索工具制作形态随意的选区 | 060 |
| 3.3 选区的基本操作 | 061 |
| 3.3.1 移动选区 | 061 |
| 3.3.2 全选整个画面 | 062 |
| 3.3.3 选择反向的选区 | 062 |
| 3.3.4 取消选择与重新选择 | 062 |
| 3.3.5 选区形态轻松变——变换选区 | 062 |
| 3.4 制作选区有诀窍, 颜色差别很重要 | 063 |
| 3.4.1 磁性套索 | 063 |
| 3.4.2 快速选择 | 064 |
| 3.4.3 魔棒 | 065 |
| 3.4.4 色彩范围 | 066 |
| 课后练习 1: 使用磁性套索合成创意冰淇淋灯塔 | 068 |
| 课后练习 2: 使用快速选择工具制作创意人像 | 069 |
| 3.5 选区的其他操作 | 070 |
| 3.5.1 选区的运算 | 071 |
| 3.5.2 在选区中填充多种内容 | 072 |
| 3.5.3 为选区的边界添加漂亮的描边吧 | 073 |
| 3.5.4 选区的储存与调用 | 074 |
| 3.5.5 修改选区 | 076 |
| 3.5.6 大显身手的“调整边缘”命令 | 078 |
| 实战项目: 使用多种选区工具抠图并合成海报 | 079 |
| 3.6 本章小结 | 084 |

第4章

绘画 + 修瑕 = 画面瑕疵全消失

| | |
|-----------------------------------|------------|
| 4.1 色彩选择方法多, 适合自己最重要 | 086 |
| 4.1.1 首先我们需要认识一下前景色与背景色 | 086 |
| 4.1.2 使用吸管可以轻松选取画面中的颜色 | 088 |
| 4.1.3 使用“颜色”面板选择颜色 | 088 |
| 4.1.4 在色板面板选择已有颜色 | 088 |
| 4.2 简单实用的绘画工具 | 089 |
| 4.2.1 画笔工具 | 089 |
| 4.2.2 铅笔工具 | 091 |
| 4.2.3 画笔面板 | 091 |
| 4.3 这些工具超好用, 你知道吗 | 099 |
| 4.3.1 污点修复画笔 | 100 |
| 4.3.2 修复画笔 | 100 |
| 4.3.3 修补工具 | 101 |
| 4.3.4 内容感知移动工具 | 101 |
| 4.3.5 红眼工具 | 102 |
| 4.3.6 仿制图章工具 | 102 |
| 4.3.7 图案图章 | 103 |
| 4.3.8 模糊工具 | 103 |
| 4.3.9 锐化工具 | 103 |
| 4.3.10 涂抹工具 | 104 |
| 4.3.11 减淡工具 | 104 |
| 4.3.12 加深工具 | 105 |
| 4.3.13 海绵工具 | 105 |
| 4.3.14 颜色替换工具 | 106 |
| 4.3.15 混合器画笔 | 106 |
| 4.3.16 历史记录艺术画笔 | 107 |
| 课后练习: 人物面部的简单修饰 | 107 |
| 4.4 简单却超好用的橡皮擦 | 111 |
| 4.4.1 橡皮擦——轻松简单随便擦 | 111 |
| 4.4.2 背景橡皮擦——有选择地智能擦除 | 112 |
| 4.4.3 魔术橡皮擦——相同颜色区域全擦除 | 113 |
| 课后练习: 使用橡皮擦工具擦出涂抹画效果 | 114 |

| | |
|-------------------------|-----|
| 4.5 使用渐变、纯色、图案填充画面····· | 115 |
| 4.5.1 渐变工具····· | 115 |
| 4.5.2 油漆桶工具····· | 118 |

| | |
|------------------------|-----|
| 实战项目：使用多种填充工具制作插图····· | 119 |
|------------------------|-----|

| | |
|---------------|-----|
| 4.6 本章小结····· | 123 |
|---------------|-----|

第5章

在画面中添加一些文字吧

| | |
|-----------------------------|-----|
| 5.1 首先你得先认识文字工具····· | 125 |
| 5.1.1 文字工具的使用方法····· | 125 |
| 5.1.2 使用文字蒙版制作文字选区····· | 127 |
| 课后练习：使用文字蒙版工具制作奢华感汽车广告····· | 128 |
| 5.1.3 编辑文本····· | 130 |
| 5.2 创建多种类型的文字····· | 133 |
| 5.2.1 “一根筋”的点文字····· | 134 |
| 5.2.2 大段文字必备的段落文字····· | 134 |
| 5.2.3 好玩的路径文字····· | 134 |

| | |
|----------------------------|-----|
| 5.2.4 文字也能成图形——区域文字····· | 135 |
| 5.2.5 呀！文字变形了····· | 136 |
| 课后练习：创建点文字和段落文字制作文字版式····· | 137 |

| | |
|------------------|-----|
| 5.3 编辑文字很方便····· | 139 |
|------------------|-----|

| | |
|-------------------|-----|
| 5.3.1 字符面板····· | 140 |
| 5.3.2 段落面板····· | 141 |
| 5.3.3 转换文字图层····· | 143 |

| | |
|------------------|-----|
| 实战项目：书籍版式设计····· | 144 |
|------------------|-----|

| | |
|---------------|-----|
| 5.4 本章小结····· | 151 |
|---------------|-----|

第6章

矢量绘图必学工具

| | |
|-----------------------|-----|
| 6.1 了解绘图模式····· | 153 |
| 6.1.1 了解绘图模式····· | 153 |
| 6.1.2 设置填充····· | 154 |
| 6.1.3 设置描边····· | 154 |
| 6.2 既能绘图又能抠图的钢笔····· | 156 |
| 6.2.1 钢笔工具····· | 156 |
| 6.2.2 自由钢笔工具····· | 158 |
| 6.2.3 锚点不够多？添加锚点····· | 159 |
| 6.2.4 有多余的锚点？删除····· | 159 |
| 6.2.5 转换锚点类型····· | 159 |
| 课后练习：双色画册内页版面····· | 160 |
| 6.3 路径对象的编辑操作····· | 164 |
| 6.3.1 选择路径和锚点····· | 164 |

| | |
|----------------------------|-----|
| 6.3.2 加加减减——路径运算····· | 165 |
| 6.3.3 路径的自由变换····· | 166 |
| 6.3.4 路径的对齐与分布····· | 166 |
| 6.3.5 删除路径····· | 166 |
| 6.3.6 创建可随时调用的自定形状····· | 166 |
| 6.3.7 想抠图？别忘了将路径转换为选区····· | 167 |
| 6.3.8 填充路径····· | 168 |
| 6.3.9 描边路径····· | 168 |

| | |
|-----------------|-----|
| 6.4 使用形状工具····· | 169 |
|-----------------|-----|

| | |
|-------------------|-----|
| 6.4.1 矩形工具····· | 170 |
| 6.4.2 圆角矩形工具····· | 171 |
| 6.4.3 椭圆工具····· | 171 |
| 6.4.4 多边形工具····· | 171 |

| | |
|------------------|-----|
| 6.4.5 直线工具 | 172 |
| 6.4.6 自定形状工具 | 173 |
| 课后练习：移动客户端软件统计页面 | 174 |

| | |
|------------------|-----|
| 实战项目：金属质感播放器界面设计 | 177 |
|------------------|-----|

| | |
|-----------------|------------|
| 6.5 本章小结 | 183 |
|-----------------|------------|

第7章

不会调色？看这里

| | |
|------------------------|------------|
| 7.1 调色？为什么调，怎么调 | 185 |
| 7.1.1 什么是“调色” | 185 |
| 7.1.2 更改图像颜色模式 | 187 |
| 7.1.3 调整命令 VS 调整图层 | 188 |
| 7.2 傻瓜式自动调整图像命令 | 190 |
| 7.3 亮度 / 对比度 | 191 |
| 7.4 色阶 | 192 |
| 7.5 曲线 | 193 |
| 课后练习：使用曲线打造柔光小清新色调 | 195 |
| 7.6 曝光度 | 197 |
| 7.7 自然饱和度 | 198 |
| 7.8 色相 / 饱和度 | 198 |
| 7.9 色彩平衡 | 199 |
| 课后练习：使用色彩平衡制作温情色调 | 200 |
| 7.10 黑白 | 202 |
| 7.11 照片滤镜 | 203 |
| 7.12 通道混合器 | 204 |
| 7.13 颜色查找 | 205 |

| | |
|---------------------|------------|
| 7.14 反相 | 205 |
| 7.15 色调分离 | 205 |
| 7.16 阈值 | 206 |
| 课后练习：使用调色命令制作多彩绘画效果 | 206 |
| 7.17 渐变映射 | 208 |
| 课后练习：使用渐变映射打造童话色调 | 209 |
| 7.18 可选颜色 | 210 |
| 7.19 阴影 / 高光 | 211 |
| 课后练习：校正灰蒙蒙的风景照片 | 212 |
| 7.20 HDR 色调 | 213 |
| 7.21 变化 | 214 |
| 7.22 去色 | 215 |
| 7.23 匹配颜色 | 215 |
| 7.24 替换颜色 | 216 |
| 7.25 色调均化 | 217 |
| 实战项目：海景婚纱照美化 | 218 |
| 7.26 本章小结 | 222 |

第8章

高端大气上档次的图层效果

| | |
|-------------------|------------|
| 8.1 融合吧！图层 | 224 |
| 8.1.1 调整不透明度 | 224 |
| 8.1.2 认识图层“混合模式” | 225 |
| 8.1.3 混合颜色带 | 228 |
| 8.1.4 认识“挖空” | 229 |

| | |
|----------------------------|------------|
| 课后练习 1：使用图层混合功能制作梦幻的二次曝光效果 | 230 |
| 课后练习 2：使用混合模式与不透明度制作果蔬拼图 | 231 |
| 8.2 使图层秒变高端的“样式” | 233 |
| 8.2.1 为图层添加图层样式 | 234 |

| | | | |
|-----------------------------|-----|-------------------|-----|
| 8.2.2 图层样式的基本操作····· | 235 | 8.3 使用智能对象····· | 253 |
| 8.2.3 认识各种图层样式····· | 237 | 8.3.1 创建智能对象····· | 253 |
| 8.2.4 “样式”面板：储存与快速赋予样式····· | 243 | 8.3.2 导出智能对象····· | 254 |
| 课后练习 1：圆形徽标制作····· | 243 | 实战项目：演唱会海报····· | 254 |
| 课后练习 2：使用图层样式制作水晶文字····· | 247 | 8.4 本章小结····· | 258 |
| 课后练习 3：质感木质文字····· | 249 | | |

第 9 章

合成必备利器：蒙版

| | | | |
|-------------------------------|-----|----------------------------|-----|
| 9.1 蒙版离不开“属性”面板····· | 260 | 9.3.4 应用图层蒙版····· | 266 |
| 9.2 剪贴蒙版····· | 261 | 9.3.5 选区与蒙版的运算····· | 267 |
| 9.2.1 内容图层 + 基底图层 = 剪贴蒙版····· | 261 | 课后练习：创意合成——书中世界····· | 267 |
| 9.2.2 创建剪贴蒙版····· | 261 | 9.4 带有矢量属性的矢量蒙版····· | 270 |
| 9.2.3 编辑剪贴蒙版····· | 262 | 9.4.1 用路径控制图层显隐——矢量蒙版····· | 270 |
| 9.2.4 释放剪贴蒙版····· | 263 | 9.4.2 编辑矢量蒙版····· | 271 |
| 9.3 抠图合成必备“神器”——图层蒙版····· | 263 | 课后练习：使用矢量蒙版制作简约海报····· | 271 |
| 9.3.1 用黑色、白色控制图层显隐····· | 264 | 9.5 用于制作选区的快速蒙版····· | 273 |
| 9.3.2 为图层添加图层蒙版····· | 265 | 实战项目：旅行活动宣传海报····· | 274 |
| 9.3.3 停用和启用图层蒙版····· | 266 | 9.6 本章小结····· | 279 |

第 10 章

关于通道的几个小秘密

| | | | |
|-----------------------------|-----|-------------------------------|-----|
| 10.1 秘密 1：通道与图像不得不说的故事····· | 281 | 10.4 秘密 4：印刷中需要使用的专色通道····· | 293 |
| 10.1.1 通道操作全靠它——“通道”面板····· | 281 | 10.4.1 新建专色通道····· | 293 |
| 10.1.2 编辑 Alpha 通道····· | 283 | 10.4.2 通过选区创建专色通道····· | 294 |
| 课后练习：变换通道制作装饰画····· | 284 | 10.4.3 把 Alpha 通道转换成专色通道····· | 294 |
| 10.2 秘密 2：通道与调色不得不说的故事····· | 285 | 10.5 图像与通道的混合——应用图像····· | 295 |
| 课后练习：对每个通道进行调色····· | 286 | 10.6 通道之间的混合——计算命令····· | 296 |
| 10.3 秘密 3：通道与抠图不得不说的故事····· | 287 | 实战项目：创意风景合成 - 云端城市····· | 296 |
| 课后练习 1：使用通道抠图技术提取人像····· | 289 | 10.7 本章小结····· | 300 |
| 课后练习 2：使用通道抠图制作飞翔的少年····· | 291 | | |

第 11 章

炫酷“滤镜”看这里

- | | | | |
|------------------------------|------------|----------------------------|------------|
| 11.1 滤镜快速入门指南 | 302 | 11.5.3 极坐标 | 323 |
| 11.1.1 滤镜没什么难的, 一试就懂 | 302 | 11.5.4 挤压 | 324 |
| 11.1.2 什么是智能滤镜 | 303 | 11.5.5 切变 | 324 |
| 11.1.3 利用渐隐调整滤镜效果 | 304 | 11.5.6 球面化 | 324 |
| 11.2 稍有些“特殊”的滤镜 | 305 | 11.5.7 水波 | 325 |
| 11.2.1 滤镜库 | 305 | 11.5.8 旋转扭曲 | 325 |
| 11.2.2 自适应广角 | 306 | 11.5.9 置换 | 326 |
| 11.2.3 镜头校正 | 306 | 11.6 锐化滤镜组 | 326 |
| 11.2.4 液化 | 307 | 11.6.1 锐化、进一步锐化与锐化边缘 | 327 |
| 11.2.5 油画 | 309 | 11.6.2 USM 锐化 | 328 |
| 11.2.6 消失点 | 310 | 11.6.3 智能锐化 | 328 |
| 11.3 风格化滤镜组 | 311 | 11.7 像素化滤镜组 | 329 |
| 11.3.1 查找边缘 | 311 | 11.7.1 彩块化 | 329 |
| 11.3.2 等高线 | 311 | 11.7.2 彩色半调 | 329 |
| 11.3.3 风 | 312 | 11.7.3 点状化 | 330 |
| 11.3.4 浮雕效果 | 312 | 11.7.4 晶格化 | 330 |
| 11.3.5 扩散 | 313 | 11.7.5 马赛克 | 330 |
| 11.3.6 拼贴 | 313 | 11.7.6 碎片 | 331 |
| 11.3.7 曝光过度 | 314 | 11.7.7 铜板雕刻 | 331 |
| 11.3.8 凸出 | 314 | 11.8 渲染滤镜组 | 331 |
| 11.4 模糊滤镜组 | 315 | 11.8.1 分层云彩 | 332 |
| 11.4.1 使用模糊画廊 | 315 | 11.8.2 光照效果 | 332 |
| 11.4.2 表面模糊 | 317 | 11.8.3 镜头光晕 | 333 |
| 11.4.3 动感模糊 | 317 | 11.8.4 纤维 | 334 |
| 11.4.4 方框模糊 | 318 | 11.8.5 云彩 | 334 |
| 11.4.5 高斯模糊 | 318 | 11.9 杂色滤镜组 | 335 |
| 11.4.6 模糊与进一步模糊 | 319 | 11.9.1 减少杂色 | 335 |
| 11.4.7 径向模糊 | 319 | 11.9.2 蒙尘与划痕 | 336 |
| 11.4.8 镜头模糊 | 320 | 11.9.3 去斑 | 336 |
| 11.4.9 平均 | 320 | 11.9.4 添加杂色 | 337 |
| 11.4.10 特殊模糊 | 320 | 11.9.5 中间值 | 337 |
| 11.4.11 形状模糊 | 321 | 11.10 其他滤镜组 | 337 |
| 11.5 扭曲滤镜组 | 322 | 11.10.1 高反差保留 | 338 |
| 11.5.1 波浪 | 322 | 11.10.2 位移 | 338 |
| 11.5.2 波纹 | 322 | 11.10.3 自定 | 339 |

| | |
|-------------------------|-----|
| 11.10.4 最大值 | 339 |
| 11.10.5 最小值 | 339 |
| 课后练习: 利用滤镜制作泛黄铅笔画 | 340 |

| | |
|--------------------------|-----|
| 实战项目: 使用滤镜制作创意儿童插画 | 342 |
|--------------------------|-----|

| | |
|-------------------------|------------|
| 11.11 本章小结 | 346 |
|-------------------------|------------|

第 12 章

综合实战

| | |
|----------------------------|-----|
| 12.1 广告设计: 扁平化矢量网页广告 | 348 |
| 12.2 创意广告: 插画风格饮品广告 | 352 |
| 12.3 包装设计: 休闲食品包装袋 | 355 |

| | |
|----------------------------|-----|
| 12.4 UI 设计: 游戏设置界面设计 | 360 |
|----------------------------|-----|

| | |
|-----------------------------|-----|
| 12.5 网页设计: 缤纷水果促销活动页面 | 369 |
|-----------------------------|-----|

第 13 章

谁说 PS 不能做 3D 效果

| | |
|----------------------------------|-----|
| 13.1 平面软件的 3D 效果之路 | 378 |
| 13.1.1 进入立体的 3D 世界 | 378 |
| 13.1.2 从 3D 文件新建图层 | 379 |
| 13.1.3 看似复杂的 3D 面板其实很简单 | 379 |
| 13.1.4 在 3D 的世界里就要使用 3D 工具 | 380 |
| 13.2 Get 新技能: 创建与编辑 3D 对象 | 382 |
| 13.2.1 2D 变 3D 就是这么简单 | 382 |
| 13.2.2 创建一些常见的 3D 图形 | 383 |
| 13.2.3 合并 3D 对象 | 383 |
| 13.2.4 3D 对象变变变 | 383 |

| | |
|--------------------------------|-----|
| 13.2.5 储存 3D 文档与导出 3D 对象 | 384 |
|--------------------------------|-----|

| | |
|----------------------------|-----|
| 13.3 为 3D 对象穿上好看的衣服吧 | 384 |
|----------------------------|-----|

| | |
|---------------------------|-----|
| 13.4 3D 世界中不可缺少的“光” | 385 |
|---------------------------|-----|

| | |
|--------------------------|-----|
| 13.4.1 为 3D 世界点一盏灯 | 386 |
|--------------------------|-----|

| | |
|------------------------|-----|
| 13.4.2 调整灯光的参数属性 | 387 |
|------------------------|-----|

| | |
|-----------------------|-----|
| 13.5 渲染输出 3D 对象 | 388 |
|-----------------------|-----|

| | |
|-------------------|-----|
| 13.5.1 渲染设置 | 388 |
|-------------------|-----|

| | |
|-----------------------|-----|
| 13.5.2 渲染 3D 模型 | 390 |
|-----------------------|-----|

| | |
|-------------------------------|-----|
| 实战项目: 使用 3D 功能制作立体感饮品海报 | 390 |
|-------------------------------|-----|

| | |
|------------------------|------------|
| 13.6 本章小结 | 393 |
|------------------------|------------|

第 14 章

你竟然不知道 PS 能做动画

| | |
|------------------------------|-----|
| 14.1 开始做动画吧 | 395 |
| 14.1.1 分清“帧动画”与“视频轴动画” | 395 |
| 14.1.2 打开视频文件 | 396 |
| 14.1.3 导入视频帧到图层 | 396 |
| 14.2 创建与编辑帧动画 | 397 |

| | |
|-----------------------------|-----|
| 14.2.1 帧动画必须使用的“动画”面板 | 398 |
|-----------------------------|-----|

| | |
|---------------------------|-----|
| 14.2.2 创建“一格一格”的帧动画 | 398 |
|---------------------------|-----|

| | |
|-----------------------|-----|
| 14.2.3 动画帧的编辑操作 | 400 |
|-----------------------|-----|

| | |
|----------------------|-----|
| 14.3 视频图层没什么特别 | 402 |
|----------------------|-----|

| | |
|-------------------------------|-----|
| 14.3.1 进入“非编”的世界——时间轴动画 | 402 |
|-------------------------------|-----|

| | | | |
|------------------------|------------|--------------------------|------------|
| 14.3.2 视频图层的剪辑····· | 403 | 14.4.1 看一遍做完的视频吧····· | 407 |
| 14.3.3 制作视频动画····· | 404 | 14.4.2 别忘了保存视频文件····· | 407 |
| 14.3.4 添加声音····· | 404 | 14.4.3 输出视频····· | 408 |
| 14.3.5 视频图层的编辑命令····· | 405 | 14.4.4 输出 GIF 格式动态图····· | 408 |
| 14.3.6 像素长宽比的设置····· | 406 | 实战项目：制作炫彩动感的栏目包装····· | 409 |
| 14.3.7 设置帧速率····· | 406 | 14.5 本章小结····· | 412 |
| 14.4 储存与输出····· | 407 | | |



第 1 章

来到 Photoshop 学院的
第一天

本章学习要点

- 了解 Photoshop 的基础知识
- 学习图像的基础知识
- 熟悉 Photoshop 的工作界面

本章内容简介

这是来到 Photoshop 学院的第一天，是不是既兴奋又不安呢？作为一名“PS 新手”，首先要学习一些较为基础的知识，例如了解什么是 Photoshop、Photoshop 能用来做什么，接下来再熟悉 Photoshop 的工作界面，并了解一些与图像相关的知识。打好基础才能更好地学习 Photoshop 的核心功能。那么我们就从这里起航，进入到 Photoshop 的世界吧！

1.1 跟 Photoshop 打个招呼吧

Photoshop 作为一款全球流行的制图软件，擅长的是进行位图处理，也就是我们通常所说的“处理照片”“修图”。不仅如此，Photoshop 在平面设计、视频动画、3D 制图等领域同样大放异彩。本节我们主要了解 Photoshop 的一些基础知识。

1.1.1 Photoshop 是什么

Photoshop 就是我们常说的 PS，是 Adobe 公司旗下的一款图形图像处理软件。集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意以及图像输入与输出于一体，深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的喜爱。虽然 Photoshop 不是全球第一款电脑图像处理软件，但 Photoshop 是对人们生活、工作影响非常大的一款电脑图像处理软件，如图 1-1 和图 1-2 所示。

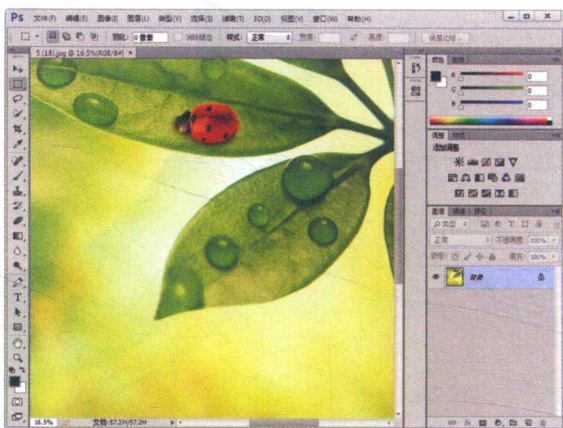


图 1-1



图 1-2

1.1.2 学会PS能做什么

什么？你竟然问我学会 Photoshop 能做什么？如果你是艺术设计专业的同学，无论是平面设计、室内设计、影视后期、插画设计还是服装设计，都要学习 Photoshop。如果你爱拍照，对美丽的图像甚是执着，那更要学习 Photoshop。好吧，下面就来告诉你，学会 PS 到底能够做些什么？

第一，修照片：提到 PS，大部分人会立刻想到“修照片”这项 PS 家喻户晓的“神迹”。无论是自己的照片、家人的照片、朋友的照片，还是宠物的照片、偶像的照片、旅行的照片，修饰、美化、再创造通通不在话下。只要你想得到，PS 都能够帮助你实现！如图 1-3、图 1-4、图 1-5 和图 1-6 所示。



图1-3



图1-4



图1-5



图1-6

第二，平面设计必备：学习平面设计，用得最多的软件就是 Photoshop 了。无论是海报制作、书籍排版，还是杂志封面设计和包装、标志设计都能够用到 Photoshop，如图 1-7、图 1-8、图 1-9 和图 1-10 所示。



图1-7



图1-8



图1-9



图1-10

第三，为设计作品润色：无论你是室内设计师，还是园林景观设计师、建筑设计师、工业设计师，在设计作品的制作过程中，都会出现 Photoshop 的身影。设计师可以使用 Photoshop 进行室内设计效果图的后期处理、园林设计效果图的后期处理、工业设计效果图的后期处理，如图 1-11、图 1-12 和图 1-13 所示。



图1-11



图1-12



图1-13

第四，做个插画师：随着数码时代的来临，插画师的工作早已不局限在纸面上了。越来越多的插画师选择使用电脑进行绘图。Photoshop 中包含很多绘画工具，通过连接手绘板，可以轻松模拟各种笔触，绘制出各种风格的数字绘画，如图 1-14、图 1-15、图 1-16 和图 1-17 所示。

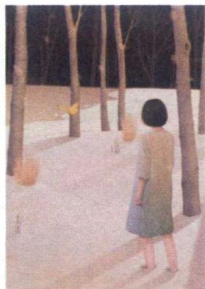


图1-14

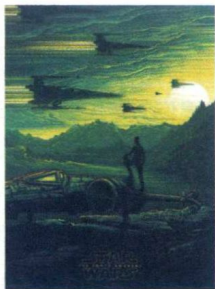


图1-15

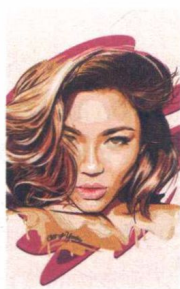


图1-16

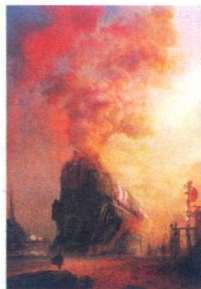


图1-17

第五，高大上的新锐视觉艺术家：近年来，视觉艺术越来越多地出现在人们的视野中。视觉艺术往往没有明确的商业目的，更多时候艺术家会借助艺术形式传达个人情绪或者某种观念。作为一种新兴的艺术形式，视觉艺术因其天马行空、无拘无束的表现形式更受新锐艺术家的追捧，如图1-18、图1-19、图1-20和图1-21所示。



图1-18



图1-19



图1-20

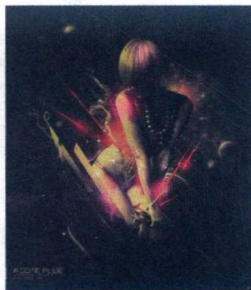


图1-21

第六，文字设计：文字设计也是当今新锐设计师比较青睐的一种表现形态，利用 Photoshop 中强大的合成功能可以制作出各种质感、特效的文字，如图1-22、图1-23和图1-24所示。



图1-22



图1-23



图1-24

第七，网页设计：网页设计行业中除了著名的“网页三剑客”——Dreamweaver、Flash、Fireworks 外，网页中的很多元素也需要在 Photoshop 中进行制作。因此，Photoshop 也是美化网页必不可少的工具，如图1-25、图1-26和图1-27所示。



图1-25



图1-26



图1-27

第八，UI 设计：UI 设计就是界面设计，是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观等方面进行的整体设计。好的 UI 设计不仅要让用户能为用户带来全新的视觉感受，还要让软件的操作变得舒适简单，充分体现

软件的定位和特点。Photoshop 在 UI 设计中承担着让界面更美观这一至关重要的任务，如图 1-28、图 1-29、图 1-30 和图 1-31 所示。



图1-28



图1-29



图1-30



图1-31

1.1.3 关于PS你一定要懂的3件事

1. 关于Photoshop版本的知识

随着科技的发展，Photoshop 的版本也在不断地更新。1990 年 2 月，Photoshop 1.0.7 版正式发行，2003 年，Adobe Photoshop 8 被更名为 Adobe Photoshop CS。2013 年 7 月，Adobe 公司推出了最新版本的 Photoshop CC，自此 Photoshop CS6 作为 Adobe CS 系列的最后一个版本被新的 CC 系列取代，如图 1-32 所示。



图1-32

虽然目前用户常用的 Photoshop 版本较多，但是不同的版本在使用上是没有太大差别的，例如 Photoshop CS6 版本与 Photoshop CC 之间只有几个功能不同。所以我们在学习的过程中不必过多计较版本，虽然本书是根据 Photoshop CC 进行编写的，但是使用 CS5、CS6、CC2014、CC2015、CC2017 等版本的用户同样可以学习，遇到有版本差异的功能简单了解或跳过即可，并不影响用户常规的制图操作。

值得注意的是，用高版本软件打开低版本软件制作的文档是没有障碍的。但是如果想要使用低版本软件打开高版本软件制作的文件，可能会出现部分新增功能制作的元素无法正常显示的现象。例如，当文档中包含使用 3D 功能制作的 3D 图层时，在不包含有 3D 功能的低版本软件中打开该文件就无法进行 3D 图层的编辑操作。

提示 即使读者使用的不是 CC 版本的 Photoshop，本书也同样适用。虽然版本不同，但是其工作原理、使用方法却大同小异。新版本的软件只是会增加或者优化个别功能，大部分的功能和快捷键是没有改变的。即使遇到个别不同的命令或工具，也可以利用网络搜索的方式了解一下该命令的使用方法，相信聪明好学的你一定可以学会！

2. 凡事有利弊，并不是版本越高越好

高版本与低版本在使用时最直观的差别可能就在于几个小功能，但是版本越高对设备的要求也就越高。如果电脑陈旧且配置偏低，安装了高版本可能会出现操作卡顿的情况，使用起来不流畅，影响工作效率。其实，Photoshop 只是一个工具，高版本还是低版本就像画家用铅笔作画还是用钢笔作画一样，对最终画作的优秀与否并不会有过多的影响，所以选择适合自己的版本就可以了。

3. Photoshop 的文件格式

Photoshop 有属于自己的文件编码格式，我们常说“保存一份源文件”或者“保存一份工程文件”，都