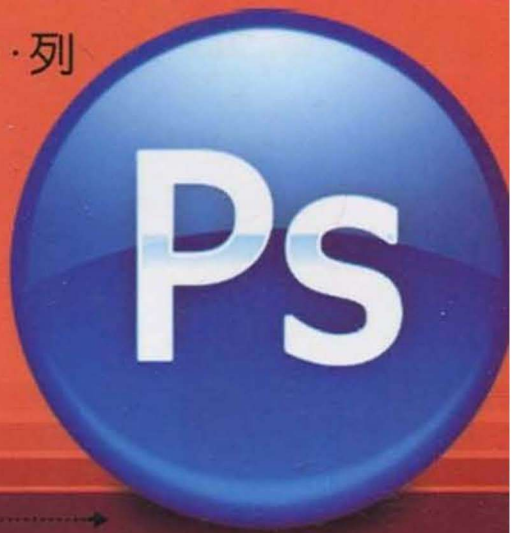


从·入·门·到·精·通·系·列

# Ps

ADOBE PHOTOSHOP CS4 EXTENDED

# 中文版



# Photoshop

# 从入门到精通

耿相真 柏松 主编  
张春蓉 范丽萍 副主编



随书赠送超值DVD光盘1张

## 本书特点

### 一本图书 四本价值

1本书=入门+提高+精通+高手=4本书,让读者花一本书的钱,获得四本书的价值,满足初学者、提高者、职场人士、设计师等不同学习对象的需求

### 新手入门 逐步精通

全书内容从零起步,新手可以在没有任何基础的前提下,根据由浅入深的理论、循序渐进的实例,逐步精通软件的核心技术,达到从入门到精通的目的

### 精辟范例 全程图解

全书将软件各项内容细分,利用200多个精辟范例,步骤化+图解化的操作,让读者通过大量的范例演练,从新手快速步入设计高手的行列

### 商业案例 完全实战

商业案例、完全实战,涵盖生活用品、工业产品、商业广告、UI设计、产品包装等方面,读者可以边学边用,直接将所学应用于求职或实际工作当中



电子科技大学出版社

# 中文版 Photoshop 从入门到精通

耿相真 柏松 主编

电子科技大学出版社

图书在版编目（CIP）数据

中文版Photoshop从入门到精通\耿相真 柏松主编  
-成都市：电子科技大学出版社，2010.01

ISBN 978-7-5647-0231-1

丛书名 从入门到精通系列

# 中文版Photoshop从入门到精通

## 耿相真 柏松主编

---

【出版发行】 成都市：电子科技大学出版社，2010.01

【ISBN号】 978-7-5647-0231-1

【丛书名】 从入门到精通系列

【原书定价】 48.00

【中图法分类号】 TP391.41（工业技术>自动化技术、计算机技术  
>计算技术、计算机技术>计算机的应用>信息处理  
（信息加工）>模式识别与装置>图像识别及其装置）

【参考文献格式】 耿相真，柏松编著. 中文版Photoshop从入门  
到精通. 成都市：电子科技大学出版社，2010.01.

---

## 内 容 提 要

本书为一本 Photoshop CS4 精通手册，通过四篇：入门篇（新手起步）、提高篇（快速提高）、精通篇（实例演练）、高手篇（商业实战），让读者花一本书的钱，获取“入门+提高+精通+高手”四本书的实际价值，帮助读者在最短的时间内精通软件，从新手成为设计高手。

全书共分为 20 章，内容包括：初识 Photoshop CS4、图像编辑基本操作、创建与编辑选区、填充与修饰图像、应用图层、绘制与编辑路径、调整色彩与色调、输入与编辑文字、应用通道与蒙版、滤镜的应用、图像处理自动化应用、输入与输出图像、相片处理实例演练、插画设计实例演练、企业 VI 实例演练、POP 广告实例演练、平面广告案例实战、DM 广告案例实战、UI 设计案例实战和包装设计案例实战。

本书内容翔实，采用了由浅入深、图文并茂的方式进行叙述，是各类计算机培训中心、中等职业学校、中等专业学校、职业高中和技工学校的首选教材，同时也可作为相片处理、卡漫插画、企业 VI、POP 广告、平面广告、DM 广告和 UI 设计人员的自学参考手册。

# 前 言

## 软件简介

Photoshop CS4 是 Adobe 公司最新推出的一款图形图像处理软件，它是目前世界上最优秀的平面设计软件之一，被广泛用于广告设计、图像处理、图形制作、影像编辑、建筑效果图设计等行业。

## 主要内容

全书分为四篇：入门篇、提高篇、精通篇、高手篇，共 20 章，具体内容如下：

分 篇		主 要 内 容
入门篇	新手起步	第 1~6 章，主要讲解了 Photoshop CS4 基础知识、图像编辑基本操作、创建与编辑选区、填充与修饰图像、应用图层、绘制与编辑路径等内容
提高篇	快速提高	第 7~12 章，主要讲解了调整色彩与色调、输入与编辑文字、应用通道与蒙版、滤镜的应用、图像处理自动化应用及输入与输出图像等内容
精通篇	实战演练	第 13~16 章，主要讲解了相片处理实例演练（美容类、调色类、梦幻类、个性类、婚纱类）、插画设计实例演练（动物类、水果类、植物类、人物类、风景类）、企业 VI 实例演练（企业形象、办公事务、公关礼品、VI 旗帜、广告宣传）、POP 广告实例演练（电器广告、餐厅广告、商场广告、化妆品广告、数码广告）等内容
高手篇	商业实战	第 17~20 章，主要讲解了平面广告案例实战（海报招贴、户外广告、报纸广告）、DM 广告案例实战（单页优惠券、宣传双页、宣传三折页）、UI 设计案例实战（数码产品、电子产品、家电产品）、包装设计案例实战（塑料包装、书帧包装、纸盒包装）等内容

## 本书特色

特 色	说 明
一本图书、四本价值	1 本书=入门+提高+精通+高手=4 本书，让读者花一本书的钱，获得四本书的价值，满足初学者、提高者、职场人士、设计师等不同学习对象的需求
新手入门、逐步精通	全书内容从零起步，新手可以在没有任何基础的前提下，根据由浅入深的理论、循序渐进的实例，逐步精通软件的核心技术，达到从入门到精通的目的

特 色	说 明
精辟范例、全程图解	全书将软件各项内容细分,通过 200 多个精辟范例,步骤化+图解化的操作,让读者通过大量的范例演练,从新手快速步入设计高手的行列
商业案例、完全实战	商业案例、完全实战,涵盖生活用品、工业产品、商业广告、UI 设计、产品包装等方面,读者可以边学边用,直接将所学应用于求职或实际工作中



## 作者信息

本书由柏松主编,同时参加编写的人员还有凤舞、端阳、展翔、刘嫔、周旭阳、谭中阳、马国强、王大敏、李建丽等人。由于编写时间仓促,书中难免存在疏漏与不妥之处,欢迎广大读者来信咨询指正,我们将认真听取您的宝贵意见,推出更多的精品计算机图书,联系网址:<http://www.china-ebooks.com>。



## 版权声明

本书所采用的素材、效果、图片、创意和模型,以及视频与音频的著作权,均为所属公司或个人所有,本书引用仅为说明(教学)之用,绝无侵权之意,特此声明。

编 者



## 目 录

<b>第 1 章 初识 Photoshop CS4</b> . . . . . 1	
1.1 了解图像基本常识 . . . . . 1	
1.1.1 像素与分辨率 . . . . . 1	
1.1.2 位图与矢量图 . . . . . 2	
1.1.3 图像的颜色模式 . . . . . 3	
1.1.4 图像的文件格式 . . . . . 6	
1.2 全新体验 Photoshop CS4 新增功能 . . . . . 8	
1.2.1 视图旋转功能 . . . . . 8	
1.2.2 智能变换功能 . . . . . 8	
1.2.3 图像调整调板 . . . . . 8	
1.2.4 3D 特效功能 . . . . . 9	
1.3 启动与退出 Photoshop CS4 . . . . . 9	
1.3.1 启动 Photoshop CS4 . . . . . 9	
1.3.2 退出 Photoshop CS4 . . . . . 10	
1.4 全新感受 Photoshop CS4 工作界面 . . . . . 11	
1.4.1 标题栏 . . . . . 11	
1.4.2 菜单栏 . . . . . 11	
1.4.3 工具属性栏 . . . . . 12	
1.4.4 工具箱 . . . . . 12	
1.4.5 图像编辑窗口 . . . . . 13	
1.4.6 状态栏 . . . . . 13	
1.4.7 浮动调板 . . . . . 13	
<b>第 2 章 图像编辑基本操作</b> . . . . . 15	
2.1 图像文件的操作 . . . . . 15	
2.1.1 创建图像文件 . . . . . 15	
2.1.2 保存图像文件 . . . . . 16	
2.1.3 关闭图像文件 . . . . . 18	
2.1.4 打开图像文件 . . . . . 18	
2.1.5 置入图像文件 . . . . . 20	
2.2 图像显示的操作 . . . . . 21	
2.2.1 改变窗口的位置和尺寸 . . . . . 21	
2.2.2 调整窗口排列和 切换当前窗口 . . . . . 22	
2.2.3 控制图像显示模式 . . . . . 23	
2.2.4 改变图像显示比例 . . . . . 25	
2.2.5 移动图像窗口显示区域 . . . . . 25	
2.3 修改和调整图像 . . . . . 26	
2.3.1 改变图像的大小与分辨率 . . . . . 26	
2.3.2 调整画布尺寸 . . . . . 27	
2.3.3 旋转和翻转画布 . . . . . 28	
2.3.4 裁切图像 . . . . . 29	
2.4 撤销和恢复图像操作 . . . . . 29	
2.4.1 使用菜单命令撤销操作 . . . . . 29	
2.4.2 使用调板撤销任意操作 . . . . . 30	
2.4.3 从磁盘上恢复图像和 清理内存 . . . . . 31	
2.5 应用辅助工具 . . . . . 32	
2.5.1 应用标尺 . . . . . 32	
2.5.2 应用网格 . . . . . 34	
2.5.3 应用参考线 . . . . . 34	
2.5.4 应用标尺工具 . . . . . 35	
2.6 设置系统优化选项 . . . . . 36	
2.6.1 优化常规选项 . . . . . 37	
2.6.2 优化文件处理选项 . . . . . 37	
2.6.3 优化增效工具与暂存盘选项 . . . . . 38	
2.6.4 优化内存图像高速缓存选项 . . . . . 39	
<b>第 3 章 创建与编辑选区</b> . . . . . 40	
3.1 创建简单规则选区 . . . . . 40	
3.1.1 运用矩形选框工具创建选区 . . . . . 40	
3.1.2 运用椭圆选框工具创建选区 . . . . . 41	
3.1.3 运用单行或单列选框 工具创建选区 . . . . . 42	
3.2 创建复杂不规则选区 . . . . . 43	
3.2.1 运用魔棒工具创建选区 . . . . . 43	
3.2.2 运用套索工具创建选区 . . . . . 44	
3.2.3 运用多边形套索工具创建选区 . . . . . 45	
3.2.4 运用磁性套索工具创建选区 . . . . . 46	
3.2.5 运用“反向”命令创建选区 . . . . . 47	
3.2.6 运用“扩大选取”命令 创建选区 . . . . . 48	
3.2.7 运用“选取相似”命令 创建选区 . . . . . 49	
3.2.8 运用“色彩范围”命令 创建选区 . . . . . 50	
3.3 编辑选区 . . . . . 51	
3.3.1 移动选区 . . . . . 51	



3.3.2	取消选区	52	4.6.3	魔术橡皮擦工具	87
3.3.3	羽化选区	53	4.7	调色工具	88
3.3.4	修改选区	54	4.7.1	减淡工具	88
3.3.5	变换选区	55	4.7.2	加深工具	89
3.3.6	存储和载入选区	56	4.7.3	海绵工具	90
3.4	应用选区	57	<b>第5章</b>	<b>应用图层</b>	<b>91</b>
3.4.1	剪切、拷贝和粘贴选区图像	57	5.1	图层简介	91
3.4.2	拷贝和贴入选区图像	58	5.1.1	图层的基本概念	91
3.4.3	移动和清除选区图像	59	5.1.2	“图层”调板	91
3.4.4	描边与填充选区	61	5.2	图层类型	92
3.4.5	使用选区定义图案	62	5.2.1	背景图层	93
<b>第4章</b>	<b>填充与修饰图像</b>	<b>63</b>	5.2.2	普通图层	93
4.1	选取颜色	63	5.2.3	文字图层	93
4.1.1	使用前景色和背景色 工具选取颜色	63	5.2.4	形状图层	94
4.1.2	使用“颜色”调板选取颜色	65	5.2.5	调整图层	94
4.1.3	使用“色板”调板选取颜色	66	5.2.6	填充图层	95
4.1.4	使用吸管工具选取颜色	66	5.2.7	蒙版图层	96
4.2	填充颜色与图案	67	5.3	编辑图层	97
4.2.1	使用油漆桶工具填充颜色	68	5.3.1	新建图层	97
4.2.2	使用渐变工具填充颜色	68	5.3.2	选择图层	97
4.2.3	使用菜单命令填充颜色	69	5.3.3	调整图层顺序	99
4.2.4	使用快捷键填充颜色	70	5.3.4	显示/隐藏图层	100
4.3	设置画笔	71	5.3.5	复制图层	101
4.3.1	选择和创建画笔	71	5.3.6	删除图层	102
4.3.2	载入和自定义画笔	72	5.3.7	链接图层	102
4.3.3	设置画笔的各种属性	73	5.3.8	对齐图层	103
4.4	修饰图像工具	78	5.3.9	分布图层	104
4.4.1	模糊工具	78	5.3.10	合并图层	104
4.4.2	锐化工具	78	5.3.11	锁定图层属性	105
4.4.3	涂抹工具	79	5.4	了解图层混合模式	105
4.4.4	仿制图章工具	80	5.4.1	“正常”与“溶解”模式	105
4.4.5	图案图章工具	80	5.4.2	“变暗”与“正片叠底”模式	107
4.5	修复和修补工具	81	5.4.3	“颜色加深”与“线性加深” 模式	107
4.5.1	修复画笔工具	81	5.4.4	“变亮”与“滤色”模式	107
4.5.2	修补工具	82	5.4.5	“饱和度”与“颜色”模式	108
4.5.3	污点修复画笔工具	83	5.5	应用图层样式	108
4.5.4	红眼工具	84	5.5.1	投影效果	108
4.5.5	颜色替换工具	84	5.5.2	内阴影效果	109
4.6	擦除工具	85	5.5.3	外发光效果	110
4.6.1	橡皮擦工具	85	5.5.4	斜面和浮雕效果	110
4.6.2	背景橡皮擦工具	86	5.5.5	描边效果	110
			5.6	管理图层样式	111





5.6.1	隐藏图层样式	111	7.1.3	明度	136
5.6.2	复制与粘贴图层样式	112	7.2	查看图像的颜色分布	136
5.6.3	缩放图层样式	113	7.2.1	“信息”调板	137
5.6.4	删除图层样式	113	7.2.2	“直方图”调板	137
5.6.5	将图层样式转换为图层	114	7.3	图像色彩的基本调整	137
5.7	使用图层组管理图层	115	7.3.1	“色阶”命令——快速 快速提亮图像	138
5.7.1	创建图层组	115	7.3.2	“自动色调”命令——快速 加暗图像	139
5.7.2	使用图层组	116	7.3.3	“曲线”命令——精确 调整图像亮度色调	139
5.7.3	使用嵌套组	116	7.3.4	“亮度/对比度”命令—— 调整图像色彩	140
<b>第6章</b>	<b>绘制与编辑路径</b>	<b>117</b>	7.3.5	“自动对比度”命令—— 快速调整图像对比度	141
6.1	初步了解路径	117	7.3.6	“自动颜色”命令—— 精确调整图像偏色	142
6.1.1	路径的基本概念	117	7.3.7	“变化”命令——精确 调整图像饱和度	142
6.1.2	“路径”调板	117	7.4	图像色调的高级调整	144
6.2	绘制路径	118	7.4.1	“色彩平衡”命令—— 调整图像偏色	144
6.2.1	运用钢笔工具绘制路径	118	7.4.2	“色相/饱和度”命令—— 调整图像颜色	145
6.2.2	运用自由钢笔工具绘制路径	119	7.4.3	“匹配颜色”命令——匹配 图像色调	146
6.2.3	运用“路径”调板按钮 绘制路径	119	7.4.4	“替换颜色”命令—— 替换图像色调	147
6.2.4	运用“路径”调板菜单 绘制路径	120	7.4.5	“通道混合器”命令—— 更改图像色彩	147
6.2.5	通过载入选区绘制路径	121	7.4.6	“照片滤镜”命令—— 过滤图像色彩	148
6.3	绘制路径形状	121	7.4.7	“阴影/高光”命令—— 调整图像对比度	149
6.3.1	运用矩形工具绘制路径形状	122	7.4.8	“曝光度”命令—— 调整图像色调	150
6.3.2	运用圆角矩形工具 绘制路径形状	122	7.4.9	“可选颜色”命令—— 校正颜色平衡	151
6.3.3	运用多边形工具 绘制路径形状	123	7.5	色彩和色调的特殊调整	152
6.3.4	运用直线工具绘制路径形状	124	7.5.1	“黑白”命令—— 制作黑白图像	152
6.3.5	运用自定形状工具 绘制路径形状	125	7.5.2	“反相”命令—— 制作底片效果	153
6.4	编辑路径	126			
6.4.1	存储工作路径	127			
6.4.2	复制和删除路径	127			
6.4.3	选择和移动路径	128			
6.5	应用路径	129			
6.5.1	填充和描边路径	129			
6.5.2	互换路径与选区	131			
6.5.3	路径的4种运算操作	132			
<b>第7章</b>	<b>调整色彩与色调</b>	<b>135</b>			
7.1	颜色的基本属性	135			
7.1.1	色相	135			
7.1.2	饱和度	135			



7.5.3	“去色”命令—— 制作灰度图像	153
7.5.4	“色调均化”命令—— 均化图像色调	154
7.5.5	“色调分离”命令—— 分离图像色调	155
7.5.6	“渐变映射”命令—— 制作彩色渐变效果	156
7.5.7	“阈值”命令—— 制作黑白图像	156
<b>第 8 章 输入与编辑文字</b> 158		
8.1	输入文字	158
8.1.1	输入水平文字	158
8.1.2	输入垂直文字	159
8.1.3	输入点文字	159
8.1.4	输入段落文字	160
8.1.5	输入选区型文字	160
8.2	编辑文字	161
8.2.1	选中文字	161
8.2.2	切换水平和垂直文字	162
8.2.3	拼写检查文字	163
8.2.4	查找和替换文字	163
8.3	设置文字属性	164
8.3.1	运用工具属性栏 设置文字属性	164
8.3.2	运用“字符”调板 设置文字属性	165
8.3.3	运用“段落”调板 设置文字属性	166
8.4	编排区域文字	167
8.4.1	输入区域文字	167
8.4.2	调整区域文字	169
8.5	沿路径绕排文字	169
8.5.1	输入沿路径排列的文字	169
8.5.2	调整文字排列的位置	170
8.5.3	调整文字路径的形状	171
8.5.4	调整文字与路径距离	172
8.6	经典变形文字效果	172
8.6.1	扇形文字效果	172
8.6.2	下弧文字效果	173
8.6.3	凸起文字效果	174
8.6.4	挤压文字效果	174

<b>第 9 章 应用通道与蒙版</b>		175
9.1	初识通道	175
9.1.1	通道的作用	175
9.1.2	“通道”调板	175
9.2	通道的分类	175
9.2.1	Alpha 通道	176
9.2.2	颜色通道	176
9.2.3	复合通道	176
9.2.4	单色通道	176
9.2.5	专色通道	177
9.3	通道的基本操作	177
9.3.1	新建通道	177
9.3.2	保存选区至通道	178
9.3.3	复制与删除通道	178
9.3.4	分离和合并通道	179
9.4	通道的应用技巧	181
9.4.1	使用通道调整颜色	181
9.4.2	Alpha 通道与选区的关系	182
9.4.3	Alpha 通道的编辑方法	182
9.4.4	使用通道进行抠图	184
9.5	创建和编辑蒙版	185
9.5.1	创建图层蒙版	185
9.5.2	创建通道蒙版	186
9.5.3	快速创建蒙版	187
9.5.4	关闭和删除图层蒙版	187
9.6	蒙版的应用	189
9.6.1	调整图层蒙版区域	189
9.6.2	通过图层蒙版合成图像	190
<b>第 10 章 滤镜的应用</b>		192
10.1	滤镜应用基础	192
10.1.1	使用滤镜的基本原则	192
10.1.2	使用滤镜的方法和技巧	192
10.2	使用智能滤镜	193
10.2.1	转换为智能滤镜	193
10.2.2	智能滤镜使用技巧	194
10.3	特殊滤镜	194
10.3.1	液化	194
10.3.2	消失点	195
10.4	常用滤镜	196
10.4.1	“像素化”滤镜	196
10.4.2	“扭曲”滤镜	197
10.4.3	“杂色”滤镜	198



10.4.4 “模糊”滤镜	199	12.4 输出图像	227
10.4.5 “渲染”滤镜	199	12.4.1 添加打印机	227
10.4.6 “画笔描边”滤镜	200	12.4.2 设置打印页面	230
10.4.7 “素描”滤镜	201	12.4.3 设置打印选项	230
10.4.8 “纹理”滤镜	202	12.4.4 预览打印效果	232
10.4.9 “艺术效果”滤镜	203	12.4.5 打印输出图像	232
10.4.10 “锐化”滤镜	204	<b>第 13 章 相片处理实例演练</b>	<b>234</b>
10.4.11 “风格化”滤镜	205	13.1 美容类——美丽腮红	234
10.5 “作品保护”滤镜	206	13.1.1 调整相片色调	234
10.5.1 “嵌入水印”滤镜	206	13.1.2 制作腮红效果	235
10.5.2 “读取水印”滤镜	206	13.2 调色类——怀旧情怀	237
<b>第 11 章 图像处理自动化应用</b>	<b>207</b>	13.2.1 制作怀旧色调	237
11.1 了解动作基础知识	207	13.2.2 添加滤镜特效	239
11.1.1 动作的基本功能	207	13.3 梦幻类——人景创意	240
11.1.2 “动作”调板	207	13.3.1 制作梦幻背景	240
11.2 创建与编辑动作	208	13.3.2 添加人物图像	242
11.2.1 创建与录制动作	208	13.3.3 制作文字效果	243
11.2.2 插入停止	209	13.4 个性类——图片合成	244
11.2.3 播放动作	210	13.4.1 制作模板初效	245
11.2.4 复制和删除动作	211	13.4.2 添加人物图像	246
11.2.5 保存和加载动作	212	13.5 婚纱类——深情无限	247
11.3 自动化处理图像	214	13.5.1 制作模板初效	248
11.3.1 批处理图像	214	13.5.2 置入人物图像	249
11.3.2 创建快捷批处理	215	<b>第 14 章 插画设计实例演练</b>	<b>251</b>
11.3.3 裁剪并修齐照片	216	14.1 动物类——吉祥物	251
11.3.4 更改条件模式	217	14.1.1 制作吉祥物的头部图像	251
11.3.5 Web 照片画廊	218	14.1.2 制作吉祥物的躯体图像	253
<b>第 12 章 输入与输出图像</b>	<b>220</b>	14.2 水果类——水晶葡萄	254
12.1 输入图像的方法	220	14.2.1 制作葡萄叶子效果	255
12.1.1 使用扫描仪输入图像	220	14.2.2 制作葡萄果子效果	257
12.1.2 使用数码相机输入图像	221	14.3 植物类——花之物语	260
12.1.3 使用素材光盘中的图像	222	14.3.1 制作花茎效果	260
12.1.4 使用其他方法	222	14.3.2 制作花叶效果	261
12.2 图像印前准备工作	223	14.3.3 制作花之物语整体效果	263
12.2.1 选择文件存储格式	223	14.4 人物类——魅力佳人	267
12.2.2 转换图像色彩模式	224	14.4.1 制作人物的头部图像	268
12.2.3 检查图像的分辨率	225	14.4.2 制作人物的身体图像	271
12.2.4 识别色域范围外的色调	226	14.5 风景类——绚丽春天	273
12.3 了解图像印刷流程	226	14.5.1 制作风景背景图像	273
12.3.1 图像印前处理流程	226	14.5.2 制作风景整体效果	274
12.3.2 图像色彩校正	226	<b>第 15 章 企业 VI 实例演练</b>	<b>280</b>
12.3.3 出片和打样	227		



15.1 企业形象——标识 . . . . .	280	17.2.1 制作高立柱平面广告效果	336
15.1.1 绘制标识轮廓 . . . . .	280	17.2.2 制作高立柱户外广告效果	338
15.1.2 制作标识文字效果 . . . . .	283	17.3 报纸广告——康佳平板	
15.1.3 制作标识修饰效果 . . . . .	283	电视机广告 . . . . .	340
15.2 办公事务——信封 . . . . .	284	17.3.1 制作报纸广告的背景效果	341
15.2.1 绘制信封轮廓 . . . . .	284	17.3.2 制作报纸广告的主体效果	342
15.2.2 添加信封信息 . . . . .	286	<b>第 18 章 DM 广告案例实战 . . . . .</b>	<b>344</b>
15.2.3 添加企业标识 . . . . .	287	18.1 单页优惠券——甜梦园	
15.3 公关礼品——纸杯 . . . . .	287	中西餐厅 . . . . .	344
15.3.1 绘制纸杯轮廓 . . . . .	288	18.1.1 制作优惠券的主体效果 .	344
15.3.2 添加企业标识 . . . . .	290	18.1.2 制作优惠券的文字效果 .	346
15.4 VI 旗帜——桌旗 . . . . .	291	18.2 宣传双页——亚达克手表 .	348
15.4.1 制作桌旗的旗杆和旗布 .	292	18.2.1 制作手表宣传双页的背景效果	349
15.4.2 制作桌旗的旗座 . . . . .	295	18.2.2 制作手表宣传双页的主体效果	351
15.4.3 制作桌旗的整体效果 . .	297	18.3 宣传三折页——卓越汽车 .	353
15.5 广告宣传——手提袋 . . . . .	299	18.3.1 制作汽车宣传三折页	
15.5.1 制作手提袋的平面效果 .	299	的平面效果 . . . . .	354
15.5.2 制作手提袋的立体效果 .	303	18.3.2 制作汽车宣传三折页的	
<b>第 16 章 POP 广告实例演练 . . . . .</b>	<b>306</b>	立体效果 . . . . .	356
16.1 电器 POP 广告——AIJIA		<b>第 19 章 UI 设计案例实战 . . . . .</b>	<b>358</b>
吸尘器 . . . . .	306	19.1 数码产品——酷炫 MP4 . . . .	358
16.1.1 制作广告的背景效果 . .	306	19.1.1 制作 MP4 的屏幕 . . . . .	358
16.1.2 制作广告的主体效果 . .	310	19.1.2 制作 MP4 的调节按钮 . .	361
16.2 餐厅 POP 广告——		19.1.3 制作屏幕的整体效果 . .	364
东方红酒楼 . . . . .	312	19.2 电子产品——海瑞液晶电视	365
16.2.1 制作广告的背景效果 . .	312	19.2.1 制作电视机的屏幕 . . . .	366
16.2.2 制作广告的主体效果 . .	316	19.2.2 制作电视机的支架 . . . .	369
16.3 商场 POP 广告——七彩铅笔	318	19.3 家电产品——海信空调 . . . .	371
16.3.1 制作广告的背景效果 . .	319	19.3.1 制作空调箱效果 . . . . .	372
16.3.2 制作广告的主体效果 . .	320	19.3.2 制作空调的文字 . . . . .	377
16.4 化妆品 POP 广告——卡晰兰	322	<b>第 20 章 包装设计案例实战 . . . . .</b>	<b>379</b>
16.4.1 制作广告的背景效果 . .	323	20.1 塑料包装——麻辣方便面 .	379
16.4.2 制作广告的主体效果 . .	323	20.1.1 制作塑料包装平面效果 .	379
16.5 数码 POP 广告——		20.1.2 制作塑料包装立体效果 .	384
索尼数码摄像机 . . . . .	326	20.2 书帧包装——《山之恋》 .	386
16.5.1 制作广告的背景效果 . .	327	20.2.1 制作书帧包装平面效果 .	387
16.5.2 制作广告的主体效果 . .	328	20.2.2 制作书帧包装立体效果 .	390
<b>第 17 章 平面广告案例实战 . . . . .</b>	<b>331</b>	20.3 纸盒包装——如岸窝窝头 .	392
17.1 海报招贴——天天酒楼 . . . .	331	20.3.1 制作纸盒包装主体效果 .	393
17.1.1 制作海报招贴广告的背景效果	331	20.3.2 制作纸盒包装文字效果 .	395
17.1.2 制作海报招贴广告的主体效果	333		
17.2 户外广告——艳湖西苑 . . . .	335		



# 第1章 初识 Photoshop CS4

Photoshop CS4 是 Adobe 公司推出的 Photoshop 的最新版本，它是目前世界上最优秀的平面设计软件之一，被广泛用于广告设计、图像处理、图形制作、影像编辑和建筑效果图设计等行业。它简洁的工作界面及强大的功能深受广大用户的青睐。本章主要向读者介绍 Photoshop 中的图像基本常识、启动与退出 Photoshop CS4 工作界面及其新增加的功能。

## 1.1 了解图像基本常识

用户在学习 Photoshop CS4 前必须要先了解图像的基本常识，才能够在工作中更好地发挥创作水平，才能更有效率地创作出高水准、高质量的作品。

### 1.1.1 像素与分辨率

像素与分辨率是 Photoshop 中最常见的概念，是关于文件大小和图像质量的基本概念，它们的大小设置决定了图像的大小与输出的质量。

#### 1. 像素

像素是组成图像的最小单位，其形态是一个有颜色的小方点。图像由以行和列的方式进行排列的像素组合而成。像素越高，文件越大，图像的品质就越好，如图 1-1 所示。



像素高的图像

像素低的图像

图 1-1 高、低像素的图像

#### 2. 分辨率

分辨率指的是单位长度上像素的数目，通常用“像素/英寸”和“像素/厘米”表示。

图像的分辨率是指位图图像在每英寸上所包含的像素数量，单位是 dpi (dots per inch)。图像分辨率的高低直接影响图像的质量，分辨率越高，文件就越大，图像也就越清晰（如图 1-2 所示），处理速度相应就越慢；反之，分辨率越低，图像就越模糊，如图 1-3 所示。



图 1-2 高分辨率图像



图 1-3 低分辨率图像



### 专家指点

分辨率的设置直接决定图像打印品质的好坏。分辨率高的图像打印出来之后图像较清晰，但文件大，处理时间长，对设备的要求也高。对于较低分辨率下扫描或创建的图像，提高图像的分辨率只能提高每单位图像中的像素数量却不能提高图像最后的输出品质。

## 1.1.2 位图与矢量图

计算机图形图像主要包括两类，即位图图像和矢量图形。这两类是不同类型的图形图像，在存储时两种类型的文件格式各不相同，在绘制和处理时也有各自不同的属性，了解这两类图形图像间的差异，对创作、编辑和导入图片很有帮助。

### 1. 位图

位图也称为点阵图，是由许多不同颜色的像素点组成的，位图的每个像素点都含有位置和颜色等数据信息。位图图像可以更逼真地表现自然界的景观。位图图像的清晰度与分辨率有关，当放大位图图像时，位图中的像素点被放大，图像周围将会显得参差不齐，这是因为像素被重新分配到网格中。位图比较适合制作细腻、轻柔缥缈的特殊艺术效果。位图图像原图与放大后的效果如图 1-4 所示。



原图效果



放大 4 倍的效果

图 1-4 位图与放大后的效果



## 2. 矢量图

矢量图形也称为向量图形，矢量图形中把线段和文本定义为数学公式。矢量图像中的图形元素称为对象，每个对象都是独立的，具有各自的属性，如颜色、形状、轮廓、大小和位置等。矢量图形的品质与分辨率无关，由于它是由边线和内部填充组成的，因此任意缩放图形的尺寸，都不会影响图形的清晰度和平滑度，如图 1-5 所示。

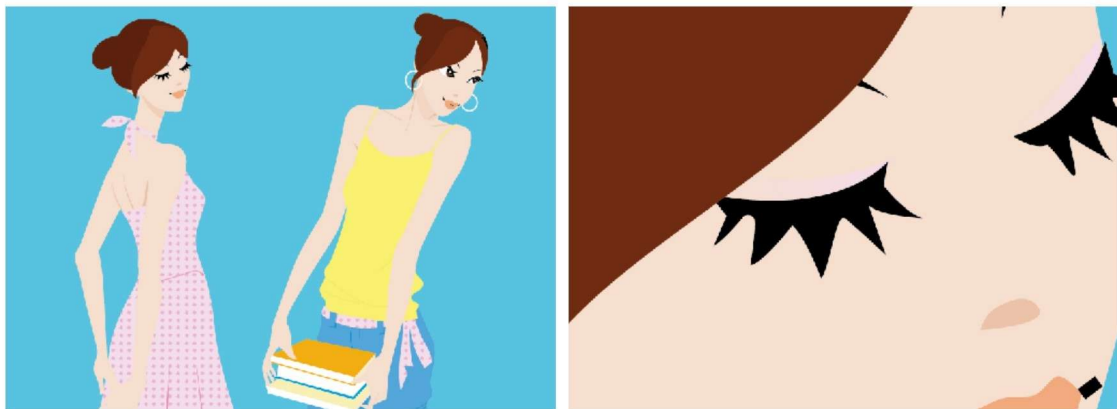


图 1-5 矢量图与放大后的效果

### 1.1.3 图像的颜色模式

颜色能刺激人的情感，并产生衬托效果，使图像显得更加生动美丽。Photoshop CS4 中的色彩模式有 8 种，其分别是 RGB 颜色模式、CMYK 颜色模式、灰度模式、位图模式、双色调模式、Lab 颜色模式、索引颜色模式、多通道模式。

#### 1. RGB 颜色模式

RGB 颜色模式是 Photoshop CS4 默认的颜色模式，该颜色模式下的图像均由红 (R)、绿 (G)、蓝 (B) 3 种颜色按不同比例混合而成，该模式也称为真彩色模式。

RGB 颜色模式为图像中每个像素的 R、G、B 参数值分配一个 0~255 的强度值，一共可以生成超过 1670 万种颜色，因此 RGB 颜色模式下的图像色彩非常丰富。由于 R、G、B 三种颜色叠加将产生白色，RGB 颜色模式也称为“加色”模式。

#### 2. CMYK 颜色模式

CMYK 颜色模式是工业印刷的标准模式，如果要打印输出 RGB 等其他颜色模式的彩色图像，必须先将其转换为 CMYK 颜色模式。

CMYK 颜色模式的图像由 4 种颜色组成，分别为青 (C)、洋红 (M)、黄 (Y) 和黑 (K)，每一种颜色对应一个通道（即用来生成 4 色分离的原色）。由于 C、M、Y 三种颜色叠加将产生黑色，所以 CMYK 颜色模式也称为“减色”模式。但是叠加后黑色并不是纯黑，为了产生纯黑色的印刷品颜色，便将黑色加入其中，同时还可以减少其他油墨的使用量。

#### 3. 灰度模式

灰度模式下只存在灰度，它由 0~256 个灰阶组成。因为每个像素可以用 8 位或 16 位颜色来表示，所以色调表现力比较丰富。当一幅彩色图像转换为灰度模式时，图像中的色相及



饱和度等相关色彩信息将被清除。当灰度值为 0（最小值）时，生成的颜色是黑色；当灰度值为 255（最大值）时，生成的颜色是白色，如图 1-6 所示。



图 1-6 原图与灰度模式效果

#### 4. 位图模式

位图模式只用了两种颜色值（黑色和白色）表示图像的像素，也称为黑白图像，因此在进行图像颜色模式转换时会失去大量的细节。只有灰度模式的图像可以转换为位图模式，所以一般的彩色图像需要先转换为灰度模式后才能转换为位图模式。

**【实战演练】**转换位图模式。转换位图模式的具体操作步骤如下：

**步骤①** 单击“文件”|“打开”命令，打开一幅素材图像，如图 1-7 所示。

**步骤②** 单击“图像”|“模式”|“灰度”命令，弹出提示信息框，如图 1-8 所示。



图 1-7 素材图像

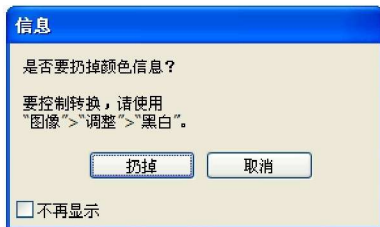


图 1-8 提示信息框





**步骤③** 单击“扔掉”按钮，将彩色图像转换为灰度图像，如图 1-9 所示。

**步骤④** 单击“图像”|“模式”|“位图”命令，弹出“位图”对话框，如图 1-10 所示。



图 1-9 灰度模式



图 1-10 “位图”对话框

**步骤⑤** 在“使用”下拉列表框中选择“50%阈值”选项，单击“确定”按钮，效果如图 1-11 所示。

**步骤⑥** 用与上述相同的方法，在“使用”下拉列表框中选择“扩散仿色”选项，单击“确定”按钮，效果如图 1-12 所示。



图 1-11 50%阈值的位图模式效果



图 1-12 扩散仿色的位图模式效果

## 5. 双色调模式

双色调模式通过 1~4 种自定油墨创建单色调、双色调（两种颜色）、三色调（3 种颜色）和四色调（4 种颜色）的灰度图像。当将图像转换成双色调模式时，将弹出“双色调选项”对话框，如图 1-13 所示。