

Photoshop实例教程

王靖



重庆大学出版社

内容简介

本书是针对Photoshop的初学者和广大平面设计爱好者编写而成的。全书共安排了8个模块的学习,基本涵盖了Photoshop在日常学习和工作中的实际应用。通过这些内容的学习,读者能够轻松掌握该软件并制作出自己的作品。

本书附赠多媒体光盘,光盘中包括书中所用的素材和源文件,同时还以视频的形式演示各实例操作详细过程,以帮助读者学习。

本书为中等职业学校计算机专业图形图像处理课程教材和社会办学就业培训班实训教材,也适用于已有一定计算机基础的读者自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop实例教程 / 王靖主编. — 重庆: 重庆大学出版社, 2012.3

中等职业教育计算机专业系列教材

ISBN 978-7-5624-6454-9

I. ①P… II. ①王… III. ①图像处理软件, Photoshop—中等专业学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第266403号

中等职业教育计算机专业系列教材

Photoshop 实例教程

主 编 王 靖

副主编 魏雅琴 李 源

策划编辑: 王 勇 李长惠 王海琼

责任编辑: 文 鹏 姜 凤 版式设计: 黄俊棚

责任校对: 姚 胜 责任印制: 赵 晟

*

重庆大学出版社出版发行

出版人: 邓晓益

社址: 重庆市沙坪坝区大学城西路21号

邮编: 401331

电话: (023) 88617183 88617185 (中小学)

传真: (023) 88617186 88617166

网址: <http://www.cqup.com.cn>

邮箱: fxk@cqup.com.cn (营销中心)

全国新华书店经销

重庆升光电力印务有限公司印刷

*

开本: 787×1092 1/16 印张: 13.5 字数: 337千

2012年3月第1版 2012年3月第1次印刷

印数: 1—3 000

ISBN 978-7-5624-6454-9 定价: 45.00元 (含1DVD)

本书如有印刷、装订等质量问题,本社负责调换
版权所有,请勿擅自翻印和用本书
制作各类出版物及配套用书,违者必究

编审委员会

(以姓氏笔画排序)

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 牛仕强 | 王公儒 | 王爱红 | 王白秀 |
| 王靖 | 王昌辉 | 王巧星 | 王勇 |
| 王海琼 | 邓文华 | 邓宇 | 丘凯 |
| 任华 | 刘明强 | 刘杰 | 刘诗民 |
| 刘晓玲 | 刘海 | 汤志华 | 阳贤 |
| 何瑜芳 | 张翔 | 李治西 | 李雪仁 |
| 杨云 | 汪双顶 | 陈静 | 金焱 |
| 侯文亚 | 袁洪贵 | 黄顺强 | 谢文 |
| 谢浩 | | | |

序言

根据贵州省教育厅黔教职成[2009]70号文件要求，2009年11月由贵州省贸易经济学校牵头成立贵州省计算机与网络技术职业教育集团，集团是以计算机专业为纽带，由我省相关职业院校和科研院所、企业等单位自愿参加的平等合作、互惠互利的协作组织。集团成员现有64个，其中有3所高职院校、25所中职院校、省内外34个企业和2个专业行业协会，集团与企业签署了合作协议，在人才培养模式、专业建设、课程设置、实训基地建设等方面进行了深度合作。

贵州省教育学会现代教育工作委员会是由贵州省职业教育学会直接领导，省教育厅和民政厅进行业务指导和监督管理，贵州省各类职业院校、有关企业，各地（州、市）及市（区、县）教育行政部门、教育信息化职能部门的教育信息化工作者自愿组成的群众性、学术性、非营利性的社会团体。

2010年4月，针对贵州省省职业教育发展特点及需要，集团、研究会组织全省开设计算机专业的学校的教师、相关企业专家对各校的教学及教材进行了研讨，决定组织一批有丰富经验的教师和有实践经验的行业专家编写出版一套中等职业教育计算机专业系列教材，分两批出版，共计16种。其目的是发挥贵州省职业院校和企业的优势，融入贵州省职业教育教学改革的经验，校企合作，打造一套适合贵州省中职学校计算机专业教学的教材。

本套教材的编写以学生为中心，以能力培养为准则，注重学生实际动手能力的培养，注重学生基本素质的培养，按行业需求安排教材内容，以适应新的教学方式和人才培养模式的需要，从而提高学生的职业竞争力。

为了满足学生对计算机技术学习的需求，力求使教材突出以下几个主要特点：

（1）借鉴国外、国内职教较成熟理念，根据贵州职教特点进行本土化，以学生为中心，以能力培养为准则，针对就业的需要安排教材内容，注重学生实际动手能力的培养。

（2）模块划分，任务贯穿。本系列教材将按“模块—任务—操作方法”的方式编

写，按实际工作流程划分模块，每个模块由几个具体的任务组成，将理论知识的讲述融入任务的操作过程中。

(3) 栏目多样化，激发学生的学习兴趣 and 主动参与性。在教材中穿插诸如“想一想”“看一看”“做一做”“友情提示”“知识窗”等小栏目，让学生在轻松、互动的环境中学习，及时感受成就感；通过“学习评价”，反馈学生的学习情况和对教学的要求。

(4) 立体开发，方便师生。系列教材除纸质教材外，还配套了资源网站、教学课件、教案、教学素材、电子题库及相应的习题答案等，为系列教材使用提供保障，更好地服务于广大师生。

此批教材的编写，立足于贵州省的经济文化发展，是对贵州省职业教育多年教学实践、企业用工经验的沉淀和总结，对贵州省经济文化的发展具有巨大的促进作用。

此批教材的编写得到重庆大学出版社的大力支持，在此深表感谢。

系列教材编委会
2011年10月

前言

Adobe公司出品的Photoshop软件是图形图像处理领域中使用最广的软件，它以功能强大、操作灵活、层出不穷的艺术效果为图形图像设计人员和广大爱好者提供了良好的创作平台，在众多的行业中，尤其在平面设计领域中占主导地位。

Photoshop CS5是Adobe公司在2010年发布的最新版本，增加了以下新功能和文件管理命令：使用混合器画笔工具和硬毛画笔尖选项获得逼真的绘画描边；使用操控变形功能操作图像；在Photoshop中使用Mini Bridge面板预览和访问图像；使用内容识别填充替换不想要的图像内容；使用“调整边缘”对话框获得复杂的蒙版边缘。这些功能极大地方便了使用者，也再次让其他图形图像处理软件望尘莫及。

为了和大家现在对Photoshop的通用称谓一致，书中用“PS”代指“Photoshop”。

本书是针对PS的初学者和广大平面设计爱好者而撰写的。书中以实例为主，将知识点分化在实例中。本书共有八大模块：模块一学习PS简单的基础知识，并通过车标的绘制，让初学者能一步一步走进软件；模块二学习使用路径工具得到需要的图形，这是PS提供的最重要的造型工具；模块三学习PS的色彩调整功能；模块四学习文字的基础排版及特效制作；模块五学习抠图和融图，通过图片的组合进行再创作；模块六学习对照片的处理，这里包括对有瑕疵的照片进行修整和进行艺术修编；如今PS已广泛地运用在动漫创作之中，因此模块七中学习制作酷炫背景及手绘技术；模块八学习成果的输出技术，了解打印和印前处理的相关知识。

此外，我们将可能会在使用时需要查询的一些知识放在附录中：如PS的快捷键，常用的图像格式，印刷时使用的各种纸张，希望能为你提供方便。

本书每一个模块的都由【基本任务】【牛刀小试】和【我创作、我快乐】三个部分组成，在【基本任务】中，将本模块的知识分解到小实例中，一步一步引导大家学习、掌握，对于有基础的学习者来说，也许会感到烦琐，但这些基础操作训练对于一个新手的成长是非常有意义的。【牛刀小试】带给大家具有一定综合性的实例，其中将会用到较多的技巧。在前面几个模块中，这部分的操作都较详细，后面随着大家的熟练程度的

提高，表述也将越来越简洁。【我创作、我快乐】是留给学习者快乐创作的，我们提供素材、也给出提示和样图，你可以照着样图制作，也可以按自己的想法去创作。

本书附赠多媒体光盘，其中包括实训素材和教学视频。

本书由王靖担任主编，魏雅琴、李源担任副主编，其中模块四、五由魏雅琴老师编写，模块三由李源老师编写，模块一、二、六、七、八由王靖老师编写。在本书的编写过程中，得到了贵州省职业教育学会现代教育技术研究会，贵州省计算机与网络技术职业教育集团、重庆大学出版社、贵州省贸易经济学校、贵阳市经济贸易中等专业学校等许多老师和同仁的帮助，特此鸣谢！

由于作者时间有限，书中难免有不妥之处，敬请读者批评指正。

编 者

2011年6月

Contents

目录

模块一 初识Photoshop——选区和形状工具的使用

- 任务一 准备基础知识 2
- 任务二 准备运行PS 4
- 任务三 绘制车标——简单图形的绘制和组合 11



模块二 描图与绘图——钢笔和路径工具的使用

- 任务一 了解“钢笔”工具和“路径” 26
- 任务二 创建植物画册 27
- 任务三 创建动物画册 35



模块三 色眼看图——图像的色彩调整

- 任务一 色彩再认识 50
- 任务二 调色工具总动员 56



模块四 点睛之字——文字的编排与处理

- 任务一 基础文字编辑 72
- 任务二 文字特效 76



模块五 抠图与融图——神奇的合成特效制作

- 任务一 图层、通道和蒙版的基础知识 98
- 任务二 图像合成知识与实例 102



模块六 摄行天下——照片处理及综合技巧

- 任务一 拍摄数码照片需知 128
- 任务二 用Adobe Bridge查看和管理数码照片 129
- 任务三 在Camera RAW中调整数码照片 133
- 任务四 数码照片常见问题的处理方法 138
- 任务五 照片的艺术化修编 145



模块七 超炫酷图——酷炫及手绘效果

- 任务一 纹理的制作及应用 160
- 任务二 打造动漫的酷炫背景 170
- 任务三 打造拼图效果 174



模块八 设计与输出——PS与平面设计

- 任务一 标志的设计及制作 182
- 任务二 海报、招贴的设计及制作 185
- 任务三 DM单设计及应用 188
- 任务四 印刷及输出 190
- 任务五 喷绘写真技术的应用 193
- 任务六 PS与网页设计 195



附 录

- 附录1 图形图像的常用格式 199
- 附录2 图形图像常用的色彩模式 200
- 附录3 PS的常用快捷键 201
- 附录4 纸张类型及使用 202
- 附录5 设计制版常用术语 203



模块一

初识Photoshop

——选区和形状工具的使用

【模块综述】

在运用PS前,首先需要了解一些平面设计的基础知识,以及PS运行所需要的计算机基础配置;在认识PS的同时,为了便于自己的使用,还将对PS软件进行个性化的优化设置。本模块将带你进入PS的基础操作,让我们从零开始,一步步进入PS的奇妙之旅。

模块目标:

- 基础知识准备

学习设计所需要的基础知识:掌握位图与矢量图、图形格式、分辨率、色彩模式等基础概念。

- Photoshop的运行准备

了解PS运行所需的硬件环境,学习PS的个性化设置,以便自己使用。

- 基础图形的绘制与填充

通过著名车标的绘制,让学生了解PS的基本操作,掌握“形状”工具、“选区”工具的简单使用。



任务一 准备基础知识

1. 位图与矢量图



这是一张用矢量绘制软件绘制的矢量图



这是矢量图局部放大6 400倍后的效果



这是该图转为位图后局部放大1 600倍后的效果

图1.1

✦ 位图：又称点阵图。位图由许多像素点组成，每个像素点记录一种色彩信息。当位图放大到一定倍数后，可以较明显地看到一个一个方形色块，每一个色块就是一个像素，只能显示一种颜色，这时的图像也出现了锯齿边缘和马赛克效果，如图1.1右图所示。

✦ 矢量图：又称为向量图，由线条和图块组成，它以数学的矢量方式来记录对象，因此大小只与图像的复杂程度有关。矢量图必须通过矢量设计软件（如CorelDraw和Adobe Illustrator）生成。矢量图中图形的组成元素称为对象，无论矢量图放大多少倍都不会产生锯齿或模糊，在任何输出设备及打印机上都可以以该机器的最高分辨率打印输出。矢量图所占容量小，常用于图案设计、文字设计、标志设计和版式设计。

2. 分辨率

分辨率是指图像单位长度上像素点的多少。像素点越多，图像越清晰，同时图像也就越大。

✦ 分辨率常用的度量单位是像素/英寸*，用“dpi”表示，俗称“线”。

✦ 分辨率可指图像或文件的细节和信息量，也可指输入、输出或显示设备能够产生的清晰度等级，如数码相机的拍摄像素、打印机的输出线数等。

✦ 处理位图时，分辨率的大小会影响最终文件的质量和大小。

*1英寸=2.54厘米。



- ✦ 用于印刷的图像分辨率通常不能小于300 dpi。
- ✦ 计算机屏幕的分辨率是72 dpi, 分辨率大的图像在屏幕上会显示得比较大。

3. PS常用的文件格式

当打开和保存一个图形文件时, 都要注意它的格式。特别是保存时, 不同用途的文件需要保存不同的格式, 而错误的文件格式将会导致文件不可用或丢失很多信息。

✦ PSD格式: 是PS软件的专用格式, 它能保存图像的层、通道和路径等信息, 但文件数据量比较大, 兼容性较差。

✦ JPEG格式: 简称为JPG, 是一种较常用的有损压缩技术, 是所有压缩格式中兼容性最好的。它主要用于图像预览及网页文档。

✦ GIF格式: 能存储背景透明化的图像格式, 只能显示256种颜色, 可支持动画效果, 常用于网络传输, QQ表情多是这种格式的文件。

4. 常用的色彩模式

色彩模式是将色彩用数据来表示的一种方式, 正确的色彩模式可以使图形图像在屏幕或印刷品上正确地呈现。

✦ RGB模式: 是一种加色模式, 3种颜色各有256个亮度水平级, 共有 $256 \times 256 \times 256 = 1\ 670$ 万种颜色的可能, 可表现出绚丽多彩的世界, 故RGB也称真彩色模式。计算机屏幕就是采用RGB颜色模式。其中R (Red) 代表红色, G (Green) 代表绿色, B (Blue) 代表蓝色。

✦ CMYK模式: 是一种减色叠加模式, 颜色叠加越多得到的颜色越暗, 为减色混合法。其中C (Cyan) 代表品青, M (Magenta) 代表品红, Y (Yellow) 代表黄色, K (Black) 代表黑色。对于一般印刷物, 必须一层一层地将青色、红色和黄色叠加在印刷品上而得到需要的颜色, 同时由于这些颜色无论怎样叠加都只能得到深灰色, 故黑色部分必须用专用的黑墨印刷, 因此有了K通道。CMYK模式因而也称印刷色模式。



【小贴士】

✦ 每一台显示器的色彩调试都会不一样, 如果你希望在显示器上看到的图与印刷出来的成品更接近, 就需要用专用软件进行调整。

✦ 如果印刷物上有金色、银色这些特殊的颜色, 在制作时还必须建立这个特殊色的专用通道, 称为专色通道。

任务二 准备运行PS

了解PS对计算机的硬、软件的运行环境要求及辅助设备配置,并通过设置首选项和快捷键,使操作PS更方便,更符合个人使用习惯。

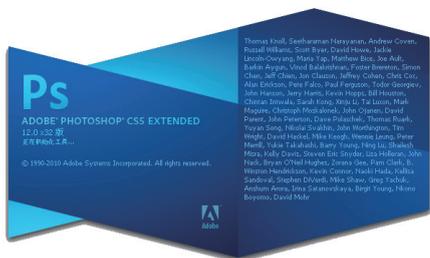


图1.2

1. PS的软、硬件环境和辅助设备

以下是官方公布的Photoshop CS5的配置要求,一般计算机都能支持:

| Windows操作系统 | Mac OS操作系统 |
|--|--|
| Intel Pentium 4 或 AMD Athlon 64 处理器 | Intel 多核处理器 |
| Microsoft Windows XP或 Windows 7 | Mac OS X 10.5.7 或 10.6 版 |
| 1 GB 内存 | 1 GB 内存 |
| 1 GB 可用硬盘空间用于安装;安装过程中需要额外的可用空间 | 2 GB 可用硬盘空间用于安装;安装过程中需要额外的可用空间 |
| 1 024×768 屏幕(推荐 1 280×800), 配备符合条件的硬件加速 OpenGL 图形卡、16 位颜色和 256 MB VRAM | 1 024×768 屏幕(推荐 1 280×800), 配备符合条件的硬件加速 OpenGL 图形卡、16 位颜色和 256 MB VRAM |
| 某些 GPU 加速功能需要 Shader Model 3.0 和 OpenGL 2.0 图形支持 | 某些 GPU 加速功能需要 Shader Model 3.0 和 OpenGL 2.0 图形支持 |
| DVD-ROM 驱动器 | DVD-ROM 驱动器 |
| 多媒体功能需要 QuickTime 7.6.2 | 多媒体功能需要 QuickTime 7.6.2 |

计算机准备好后,如果需要制作一些手绘效果或收集更多的图片资料,还需要准备数位板、扫描仪和数码相机。

✦ 数位板:又名绘图板、绘画板、手绘板,等等,通常是由一块板子和一支压感笔组成。数位板用于绘画创作,就像画家的画板和画笔,在动漫电影中常见的逼真画面和栩栩如生的人物,据说就是通过数位板一笔一笔画出来的。数位板的绘画功能,是键盘和手写板无法媲美的。Wacom是专业数位板产品的首选,不过价格不菲。对于我们来说,凡拓、友基也是不错的选择。如图1.3所示。



图1.3



图1.4

✦ 扫描仪：是一种计算机外部输入设备，捕获图像并将其转换成计算机可以显示和编辑的对象。照片、文本页面、图纸、美术图画、照相底片、菲林软片等都可作为扫描对象。纸质的独特质感是数字模拟技术暂时无法替代的，可在纸上画好草图，扫描入计算机，用软件上色渲染，这样更好地发挥优势，提高效率。如图1.4所示。

✦ 数码相机：鉴于数码相机的普遍运用，这里将不再赘述。在Photoshop CS5中增强了对照片的处理功能，将在模块六中详细介绍。

2.PS CS5界面介绍

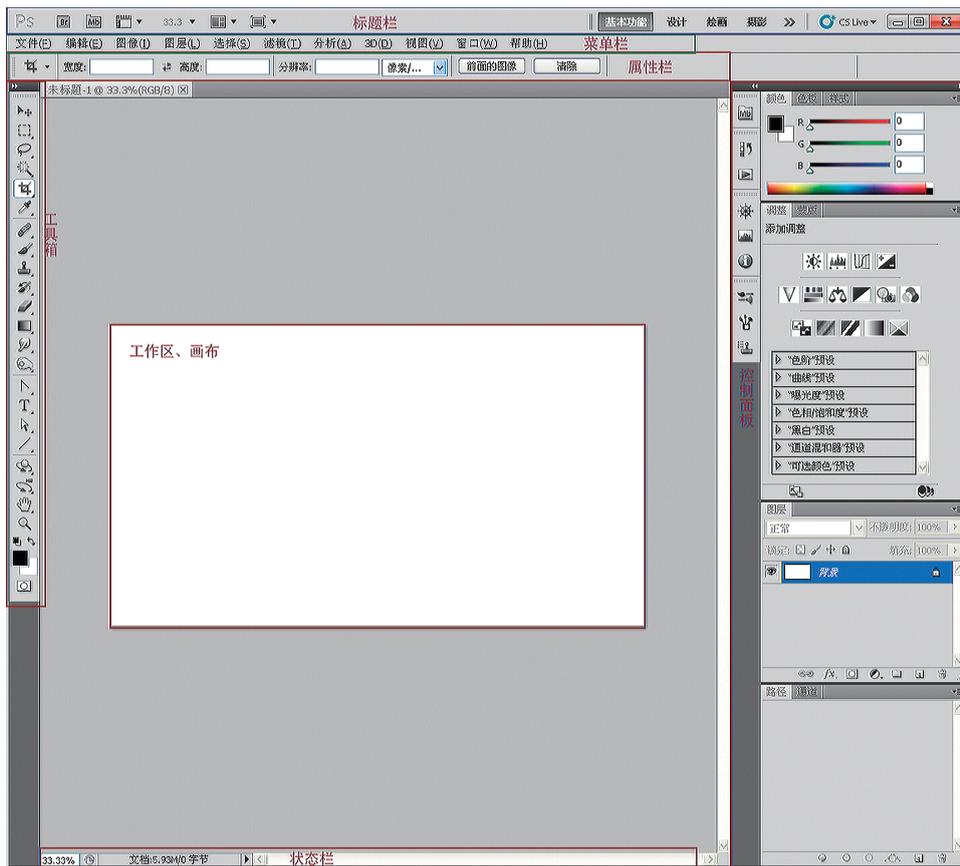


图1.5

✧ 标题栏: PS CS5标题栏的前半部分依次是:

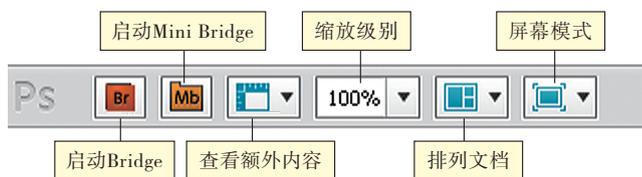


图1.6

标题栏的后半部分首先是“选择工作区”，这是PS自带的几个预置面板状态，适合于不同类型的工作流程。CS Live为我们提供了一些帮助和说明。如图1.7所示。



图1.7

✧ 菜单栏: PS CS5有11组菜单命令, 其中“分析”“3D”为新增加的命令。

✧ 属性栏: 用于控制工具箱中工具的参数以及选项设置。当选取不同的工具时, 属性栏中显示的内容不相同。

✧ 工具箱: 是学习PS软件的重点, 其中包括4组工具, 大部分工具的右下角有一个黑色小三角, 点开后有隐藏的工具, 如图1.8所示。

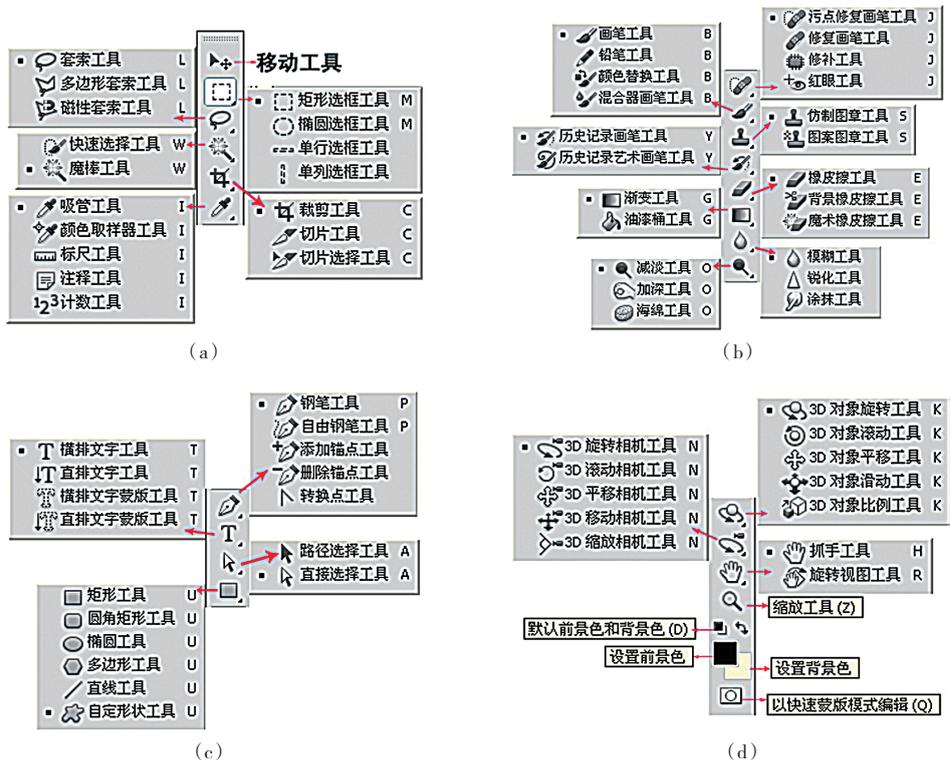


图1.8



✦ 状态栏: 状态栏位于界面窗口的最底部, 显示当前图像的状态和操作命令的相关信息。

✦ 控制面板: 主要用于控制图像的色彩、显示、样式以及相关操作等, 控制面板可以通过“窗口”菜单打开或关闭。在PS的一些操作中, 控制面板中的设置相当重要。

✦ 工作区: 工作区即是画布, 在打开文件时也是图像窗口, 作品处理、图形绘制及图像编辑都将在此进行。

3. 设置个性化的PS

为了让PS运行更加顺畅, 使之更加符合个人习惯, 可对PS先做一系列的优化设置。运行PS CS5, 按“Ctrl+K”快捷键或选择菜单命令: “编辑”→“首选项”→“常规”, 打开“预设”对话框, 进行预设, 如图1.9所示。

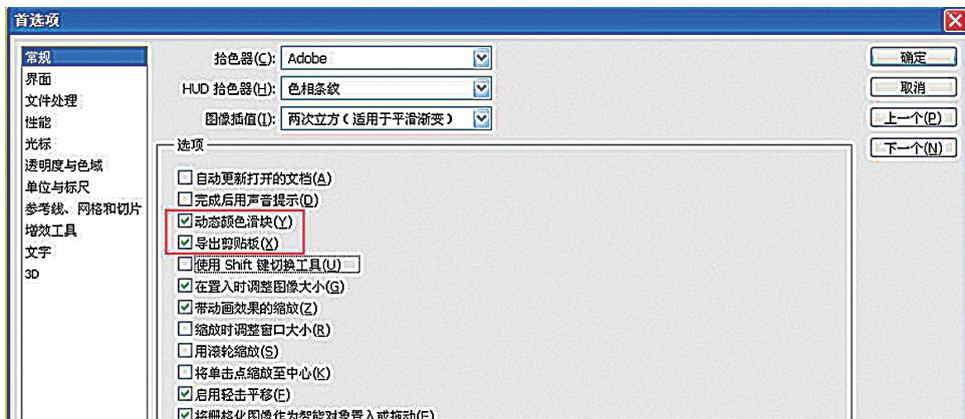


图1.9

(1) “常规”选项

✦ 动态颜色滑块: 禁用该选项时, 颜色面板的调节色条只能显示一种颜色, 如图1.10所示。勾选后, 颜色面板的调节色条会出现当前色彩调节所得到的预览效果, 如图1.11所示。

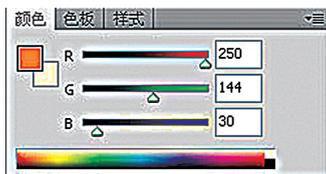


图1.10

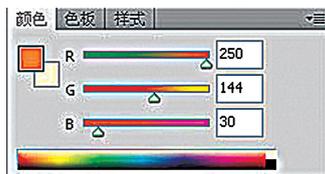


图1.11

✦ 导出剪贴板: 该选项允许在PS中复制的像素保留在系统剪贴板上, 因而在PS关闭时能够继续在其他程序中调用。

(2) “界面”选项

在“界面”的常规选项栏中，一般勾选“用彩色显示通道”“显示菜单颜色”“显示工具提示”。启用“用彩色显示通道”可以使我们看到RGB或CMYK通道的色彩；“显示菜单颜色”用以显示自定义菜单的色彩属性；勾选“显示工具提示”后，当光标停留在工具上时，将显示出工具的名称和相应的快捷键，如图1.12所示。

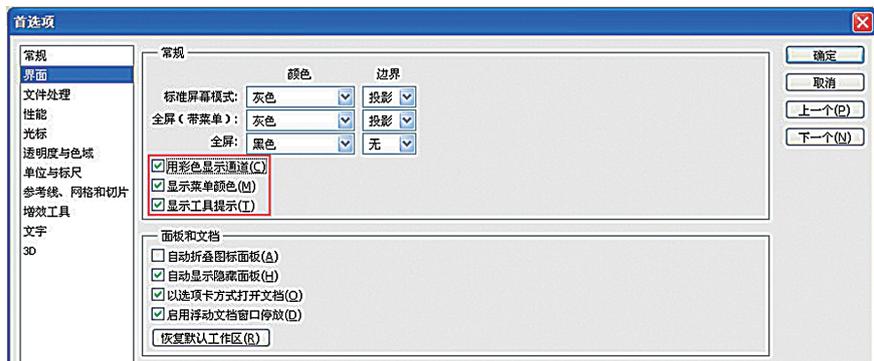


图1.12

(3) “文件处理”选项

在“文件处理”选项卡中，“图像预览”栏默认的是“总是存储”，即保存文件的同时将保存邮票大小的预览缩略图；“文件扩展名”默认选项是“使用小写字母”，这样能保证与其他操作平台兼容，建议保持不变，如图1.13所示。



图1.13

(4) “性能”设置

在此选项卡中，“历史记录状态”后面的数字是20，表示可以后退20步操作，通常将其设为50或100甚至更高，这是以牺牲内存为代价的。如果计算机配置不够好，还是不要设置太高。暂存盘一般默认的是C盘，由于PS的运行需要较大的空间，所以需要再勾选其他的盘，如D盘、E盘，在图1.14中，E盘还有较大的空间，因此把它设为暂存盘。