



教育部职业教育与成人教育司推荐教材  
中等职业学校多媒体应用技术专业教学用书

# 平面设计

## Photoshop 7.0

主 编 王 维



华东师范大学出版社

华东师范大学出版社

P I N G M I A N S H E J I

# 平面设计

## Photoshop 7.0

教育部职业教育与成人教育司推荐教材  
中等职业学校多媒体应用技术专业教学用书

主 编 王 维

主 审 张世正 李绍基

## 图书在版编目(CIP)数据

平面设计:Photoshop 7.0/王维主编. —上海:华东师范大学出版社,2005.11  
ISBN 7-5617-4512-5

I. 平... II. 王... III. 平面设计-图形软件, Photoshop 7.0 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 135346 号

## 平面设计 Photoshop 7.0

教育部职业教育与成人教育司推荐教材  
中等职业学校多媒体应用技术专业教学用书

主 编 王 维  
责任编辑 翁春敏  
编辑助理 李 琴  
装帧设计 蒋 克

出版发行 华东师范大学出版社  
社 址 上海市中山北路 3663 号  
邮编 200062

营销策划 上海龙智文化咨询有限公司  
电 话 021-62228271 62228272  
传 真 021-62228343

印 刷 者 上海华成印刷装帧有限公司  
开 本 787×1092 16 开  
印 张 21.75  
字 数 420 千字  
版 次 2005 年 12 月第一版  
印 次 2005 年 12 月第一次  
书 号 ISBN 7-5617-4512-5/0.159  
定 价 39.50 元

出 版 人 朱杰人

(如发现本版图书有印订质量问题,请与华东师范大学出版社职教图书策划部联系  
电话: 021-62228271 62228272)

本书是“教育部职业教育与成人教育司推荐教材”、中等职业学校多媒体应用技术专业的教学用书。

本书以 Adobe Photoshop 为教学软件,以项目教学和任务驱动为总原则,任务的设计贴近学生的生活,生动有趣,在吸引学生的同时培养其实际的操作能力。

具体栏目设计如下:

**知识点和技能:**简要介绍各章要求掌握的知识要点和操作技能。

**范例项目:**针对知识点和设计技能的范例项目,加以详细的解题分析。

**范例项目小结:**对每个范例项目的归纳小结。

**小试身手:**模仿范例的活动项目,使学生巩固通过范例所学到的知识和技能。

**初露锋芒:**综合的活动项目,以此来考查学生的实践能力。

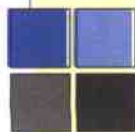
**设计结果:**每个项目首先给出的任务目标,以效果图的方式说明项目完成后的结果。

**设计思路:**讲解项目设计创意的方法,培养学生对项目的理解和设想能力。

**范例解题导引:**图文并茂的讲解,引导学生从模仿、体会,到熟练完成项目任务。

**小贴士:**在栏目讲解过程中适时出现的提示。

本书相关的素材和资料,可到指定网站直接下载使用(<http://www.hdsdbook.com.cn/xiazai/index.asp>)。





本书主要以目前最常用的图形、图像处理软件 Adobe Photoshop 为介绍对象,使学习者通过 72 课时的学习,掌握图形、图像的基本操作。按照图形、图像设计的应用大类和知识技能学习的渐进性,本书分成“基础篇”、“提高篇”和“精通篇”三篇共九章。

在章节和内容的安排上,本书试图打破“重理论、轻实践”的模式,也试图打破那种只讲操作、不明道理的“百例”模式,而是将概念和实践有机地结合起来。虽然不刻意追求所谓知识点的系统性、完整性,但也注重知识和技能在学习上的循序渐进性。每个章节介绍一种知识技能,并安排了 3 个实训项目。在项目的设计上,强调“任务驱动”的教学理念,通过项目的完成,让学生在完成任务的实践过程中领会知识点、体会各种不同的技能、创造出适合自己特点的设计风格。

本书在编写过程中充分考虑到中等职业学校学生的现有状况和今后的就业特点,教材中所设计的项目尽量贴近生活、贴近实际应用。内容安排上尽量做到“寓教于乐”,使学生在实现一个个具体的项目过程中,充分感受到设计、创作的满足感和成就感。从而使他们在学习和实践的过程中逐步加深对图像处理一些基本概念的理解,逐步熟练有关的技能和技巧,做到举一反三、融会贯通,在学习和模仿的基础上,敢于自我探索,用自己的创意,用自己的方法,设计相关的平面作品。

在章节的栏目设计上我们做了这样一些安排:

(1) 知识点和技能:本书作为教材,不同于其他纯粹以操作步骤为内容的参考书籍,因此在每个章节的开头,通过本栏目向学生简要介绍将要涉及的知识要点和操作技能,目的是使学生在实践的过程中不但要知其然,更要尽可能地知其所以然。

(2) 范例:每节安排一个针对知识点和设计技能的范例项目,并作详细的解题分析。

(3) 范例项目小结:在每个范例项目完成后,本书都适时地对其进行归纳小结,由于这项工作是基于学生已经顺利完成范例项目的基础上进行的,因此教师可以给予学生以结论性的指导意见。

(4) 小试身手:在每个范例项目之后,再安排一个模仿范例的“小



试身手”活动项目,使学生巩固通过范例项目学到的知识和技能。

(5) 初露锋芒:在完成“范例”项目和“小试身手”项目的基础上,进一步安排一个略为综合的活动项目,以此来考察学生的“实战”能力。

(6) 设计结果:每个项目首先给出任务目标,以效果图的方式说明项目完成后的结果。

(7) 设计思路:设计的灵魂在于创意,制作的技能只是手段。在每个项目中我们都通过讲解项目的设计创意来向学生灌输“创意是灵魂”的思想,使学生在完成项目的过程中不只是简单模仿,更要有自己对项目的理解和设想。

(8) 范例解题导引:这是每个项目任务中的主要部分,通过图文并茂的讲解引导学生从模仿到体会到熟练,顺利地完成任务。而在“小试身手”和“初露锋芒”项目中,本栏目又变成“操作提示”,以此给予读者一些操作上关键性的提示信息。在范例的讲解过程中,又通过“Step”,将任务分解为若干个环节,以利于学生在模仿范例时明白自己的所作所为。

(9) 小贴士:在栏目讲解的过程中,还经常根据需要,适时出现小贴士,给予学生一些关键性的提示信息。

本课程的目标是让学生不仅仅学会 Adobe Photoshop 的基本操作,而且对于图形、图像设计的理念和方法有一个基本的体验。在学习过程中读者应该明白和注意到这样一个事实:图像处理本身就是一个很“感性”的工作,同一个效果或许可以用不同的方法来实现。也就是说,同样的结果,其产生过程却可能是不同的。这种方法的不惟一性可能会造成一些学生在学习中的困惑。解决的办法是多实践、多练习。在学习的过程中,不要死抠具体的步骤,而是要想一想,我要达到什么目的?我该如何做才能达到目的?有没有其他更好或者更方便的方法可以达到目的?

学习需要模仿,但不能仅限于模仿。只有不断尝试、不断思考,灵活应用而不机械刻板,才能有所进步和提高。这也就是我们倡导学生经常要问“做什么?”、“怎么做?”、“为什么这样做?”的原因所在。

本书由王维主编,参加本书编写的有:何颖(第1~3章)、陆莹(第4~6章)、王维(第7~8章)、雍慧敏(第9章)。本书的两位主审专家是上海普陀区教育学院教研员李绍基和上海计算机与电子工程学院院长张世正老师。

由于时间仓促以及作者学识所限,本书中难免还存在一些不妥之处,请广大读者批评指正。

王 维

2005年10月



## 基 础 篇

## 第一章 Photoshop 7.0 初探

|                    |    |
|--------------------|----|
| 第一节 常用图像文件格式       | 3  |
| 范例——制作“绝色人间”拼图     | 3  |
| 小试身手——“太空之旅”效果制作   | 7  |
| 初露锋芒——“天鹅戏水”效果制作   | 8  |
| 第二节 选区制作           | 10 |
| 范例——制作“金色海岸”图像合成效果 | 10 |
| 小试身手——“丛林越野”效果制作   | 14 |
| 初露锋芒——“日落而息”效果制作   | 17 |
| 第三节 选区调整与填充        | 20 |
| 范例——制作“宠物宝贝”图像合成效果 | 20 |
| 小试身手——“母子情深”效果制作   | 25 |
| 初露锋芒——彩色信纸制作       | 29 |

## 第二章 图像绘制与修饰

|                    |    |
|--------------------|----|
| 第一节 画笔、铅笔和橡皮擦工具的应用 | 31 |
| 范例——“小河泛舟”效果制作     | 31 |
| 小试身手——“童年的梦”效果制作   | 37 |
| 初露锋芒——“乡村春景”效果制作   | 40 |
| 第二节 仿制图章和图案图章工具的应用 | 42 |
| 范例——“美丽新娘”图像合成效果制作 | 42 |
| 小试身手——“执子之手”效果制作   | 45 |
| 初露锋芒——“片片枫叶情”效果制作  | 47 |
| 第三节 形状工具的应用        | 48 |
| 范例——“青青草地”图像效果制作   | 49 |
| 小试身手——“心心相印”效果制作   | 51 |
| 初露锋芒——“天使之爱”效果制作   | 54 |
| 第四节 渐变工具的应用        | 57 |
| 范例——“纸袋光盘”效果制作     | 57 |

|                    |    |
|--------------------|----|
| 小试身手——“雨后彩虹风景”效果制作 | 62 |
| 初露锋芒——“个性表情”制作     | 65 |

### 第三章 图像色彩与色调的调整

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 第一节 色阶、曲线、亮度对比度的应用       | 69 |
| 范例——“电闪雷鸣”图像合成效果制作       | 69 |
| 小试身手——“大雪纷飞”效果制作         | 75 |
| 初露锋芒——“古镇夜景”效果制作         | 78 |
| 第二节 色彩平衡、色相/饱和度、通道混合器的应用 | 82 |
| 范例——“可爱甜心”图像合成效果制作       | 82 |
| 小试身手——“深山爱车”效果制作         | 85 |
| 初露锋芒——“孩提时代”效果制作         | 88 |
| 第三节 去色、反相、色调均化、渐变映射的应用   | 91 |
| 范例——“经典电影”图像效果制作         | 91 |
| 小试身手——“仿古照片”效果制作         | 95 |
| 初露锋芒——“仿古照片(二)”效果制作      | 97 |

## 提高篇

### 第四章 图层和蒙版的应用

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 第一节 文本图层、图像图层、背景图层的应用 | 103 |
| 范例——“旅游海报”制作          | 105 |
| 小试身手——“餐饮店广告”制作       | 109 |
| 初露锋芒——“动物保护牌”制作       | 111 |
| 第二节 蒙版的应用             | 113 |
| 范例——“风景照片”制作          | 114 |
| 小试身手——“3D手”制作         | 116 |
| 初露锋芒——“zoo”制作         | 119 |
| 第三节 图层样式的应用           | 122 |
| 范例——“飞向蓝天”制作          | 122 |
| 小试身手——“水滴”制作          | 126 |
| 初露锋芒——“水晶按钮”制作        | 129 |
| 第四节 图层编组方法的应用         | 131 |
| 范例——“百花苑”制作           | 132 |
| 小试身手——“翻卷的怀旧照片”制作     | 135 |
| 初露锋芒——“符号图形”制作        | 138 |
| 第五节 调整层特效的应用          | 141 |
| 范例——调整照片色差            | 141 |
| 小试身手——为“工艺画”上色        | 144 |



**第五章 滤镜的应用**

|                  |     |
|------------------|-----|
| 第一节 渲染类滤镜的应用     | 149 |
| 范例——“3D 风景”制作    | 150 |
| 小试身手——“杯子上的文字”制作 | 154 |
| 初露锋芒——“3D 花瓶”制作  | 156 |
| 第二节 像素类滤镜的应用     | 159 |
| 范例——“网纹字”制作      | 159 |
| 小试身手——“艺术花朵”制作   | 162 |
| 初露锋芒——“现代科技”     | 164 |
| 第三节 模糊类滤镜的应用     | 166 |
| 范例——“雪花飘落”效果制作   | 167 |
| 小试身手——“动感汽车”制作   | 169 |
| 初露锋芒——“爆炸效果”制作   | 171 |
| 第四节 扭曲类滤镜的应用     | 173 |
| 范例——“桌面壁纸”制作     | 174 |
| 小试身手——“咖啡广告”制作   | 177 |
| 初露锋芒——“生日快乐”制作   | 180 |

**第六章 路径的应用**

|                |     |
|----------------|-----|
| 第一节 钢笔工具和路径    | 183 |
| 范例——制作“圣诞树”    | 184 |
| 小试身手——餐饮商标的制作  | 190 |
| 初露锋芒——台历制作     | 191 |
| 第二节 选区和路径      | 193 |
| 范例——制作“雪绒花”    | 193 |
| 小试身手——制作“落叶”   | 197 |
| 初露锋芒——制作“花”    | 200 |
| 第三节 画笔工具和路径    | 203 |
| 范例——制作“STAR”标志 | 203 |
| 小试身手——制作“科技之光” | 210 |
| 初露锋芒——“爱心之家”制作 | 214 |
| 第四节 擦除工具和路径    | 216 |
| 范例——制作“动物邮票”   | 217 |
| 小试身手——制作“电影胶片” | 220 |
| 初露锋芒——制作“齿轮”   | 223 |
| 第五节 涂抹工具和路径    | 226 |
| 范例——制作“牙膏状文字”  | 226 |

|              |     |
|--------------|-----|
| 小试身手——制作“花朵” | 228 |
| 初露锋芒——制作“金鱼” | 231 |

## 精 通 篇

### 第七章 通道的应用

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 第一节 通道的认识                 | 235 |
| 范例——制作“灿烂缤纷”的图像效果         | 235 |
| 小试身手——“高山仰止”图片效果制作        | 241 |
| 初露锋芒——利用通道制作少女特效图像        | 244 |
| 第二节 利用通道产生特效文字            | 247 |
| 范例——制作“滴水颜如玉”的文字特效        | 247 |
| 小试身手——泥塑文字效果制作            | 253 |
| 初露锋芒——制作世界反法西斯胜利 60 周年宣传画 | 255 |
| 第三节 通道的选取和复制              | 259 |
| 范例——制作“山之精灵”图像合成效果        | 259 |
| 小试身手——“水之精灵”风景效果制作        | 265 |
| 初露锋芒——“花之精灵”风景效果制作        | 269 |
| 第四节 Alpha 通道的应用           | 273 |
| 范例——制作“海之精灵”图像合成效果        | 273 |
| 小试身手——“北欧风光”风景效果制作        | 279 |
| 初露锋芒——“黄昏印象”效果制作          | 280 |

### 第八章 网页图像的编辑制作

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 第一节 图像的切片和映射           | 283 |
| 范例——“音乐之声”制作           | 283 |
| 小试身手——“师生之桥”网页图像切片编辑   | 289 |
| 初露锋芒——“遐思”网页图像切片映射编辑   | 290 |
| 第二节 制作动画               | 293 |
| 范例——制作“城市脉动”动画图像       | 294 |
| 小试身手——制作“峡谷雄鹰”动画图像     | 300 |
| 初露锋芒——制作“街头争霸”动画图像     | 302 |
| 第三节 优化 Web 图像和制作翻转按钮   | 305 |
| 范例——制作“西湖赏荷”的网页图像      | 305 |
| 小试身手——“椰岛海风”图像优化和编辑    | 310 |
| 初露锋芒——“这里的黎明静悄悄”网页图像编辑 | 312 |

### 第九章 Photoshop 的自动化操作

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 第一节 调用现有动作和修改现有动作 | 315 |
|-------------------|-----|

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 范例——利用和修改预设动作,对图像进行编辑      | 315 |
| 小试身手——“金色河畔”、“阳朔”图像编辑      | 320 |
| 初露锋芒——“四季校园”图像效果编辑         | 323 |
| 第二节 动作的管理和自动化              | 326 |
| 范例——载入内置动作,新建和保存动作,批处理图像   | 326 |
| 小试身手——“海南风光”图像编辑           | 331 |
| 初露锋芒——“西湖”图像效果编辑和 Web 画廊制作 | 334 |



# 基础篇





# 第一章 Photoshop 7.0 初探



Photoshop 7.0 是 Adobe 公司推出的优秀的图像处理软件,它被广泛地应用于平面设计、图像处理、网页设计制作等诸多领域。可以说,利用 Photoshop 编辑图像,只有想不到的,没有做不到的。

下面,我们就从最基本的操作入手,由浅入深地开始 Photoshop 之旅。

## 第一节 常用图像文件格式

**知识点和技能:**图像文件格式有很多,例如我们在数码摄影中曾经听说过的 JPEG、TIF 等术语,指的就是数码图像文件的存储格式。不同的文件格式,有不同的文件扩展名;不同的文件格式,代表压缩程度、图像深度等不同的图像信息。

图像文件反映了图像的大小、分辨率、模式等信图。我们可以利用 Photoshop 所提供的保存文件命令把图像文件存储成不同的数字图像格式。

### 范例——制作“绝色人间”拼图



#### 设计结果

皑皑的雪山、茫茫的戈壁滩、飘渺的山水、神奇的梯田,共同构成一幅“绝色人间”图。

本项目效果如左图所示(参见下载文件夹里“第1章\第1节”目录下的“绝色人间.psd”)。

#### 设计思路

1. 利用“图像大小”和“画布大小”命令将所有素材调整到合适的大小。
2. 然后新建一空白文件,利用“复制”和“粘贴”命令,将所有素材合成到新的空白文件中。
3. 添加标题文字。
4. 以正确的格式保存文件。

#### 范例解题导引

##### Step1

我们首先要进行的工作是打开四个素材图片,并将其尺寸统一变换成  $400 \times 300$  像素。



(1) 打开 Photoshop, 执行“文件/打开”命令, 在弹出的“打开”对话框中搜寻下载文件夹“第1章第1节”文件夹, 选中“SC1.jpg”文件, 单击“打开”按钮(如右图所示)。

### 小贴士

双击 Photoshop 空白区域可以快速弹出“打开”对话框。



(2) 执行“图像/图像大小”命令, 勾选“约束比例”复选框, 设定图像高度为 300 像素, 然后点击对话框的按钮“好”(如右中图所示)。

### 小贴士

“图像大小”功能通常用于图像的按比例缩放, 但改变图像的大小有时可能会影响图像的品质。



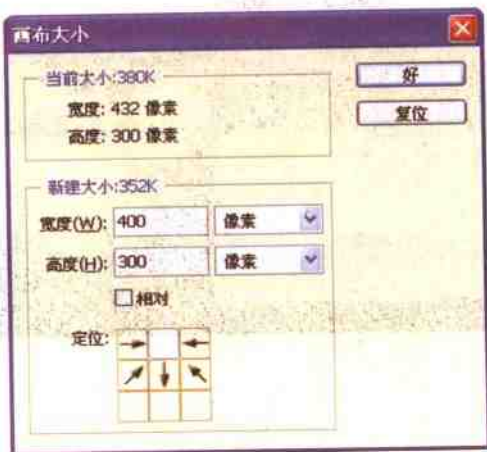
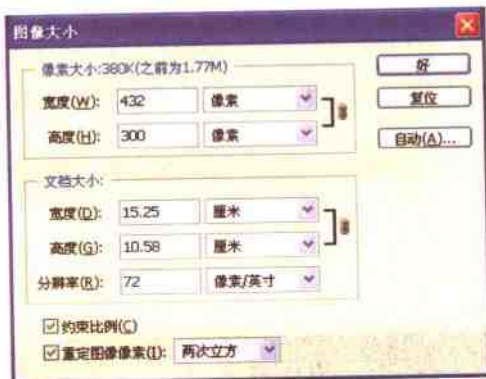
(3) 执行“图像/画布大小”命令, 设置宽度为 400 像素, 根据图像本身的构图, 在“定位”栏点击某个方块以指示现有图像在新画布上的位置, 然后点击对话框的按钮“好”(如右下图所示)。

### 小贴士

“画布大小”功能可以让用户修改当前图像周围的工作空间, 即画布尺寸的大小。也可以通过减小画布尺寸来裁剪图像。

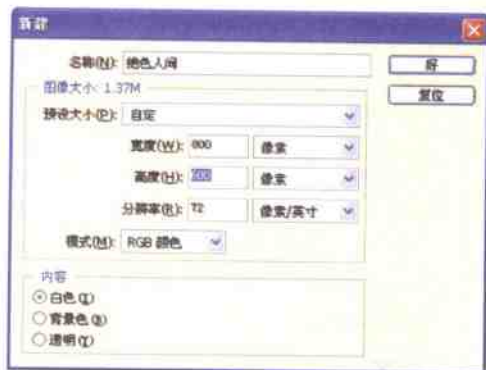


(4) 重复步骤(1)~(3), 将其余三个素材图片“SC2.jpg”, “SC3.jpg”和“SC4.jpg”都改成 400×300 像素大小。



## Step2

下面我们要进行的工作是新建一空白文件, 并将所有素材合成到该空白文件中。



(1) 执行“文件/新建”命令,在弹出的“新建”对话框中,设置图像大小为  $800 \times 600$  像素,RGB 模式,白色背景,然后点击按钮“好”(如左图所示)。

(2) 激活已经改变大小的图片素材 SC1.jpg,执行命令“选择/全选”(或按快捷键  $\text{Ctrl} + \text{A}$ ),选取整个图像文件。

(3) 在选择状态下,继续执行命令“编辑/拷贝”(或按快捷键  $\text{Ctrl} + \text{C}$ ),复制被选取的内容。

(4) 激活新建的空白文件“绝色人间”,执行命令“编辑/粘贴”(或按快捷键  $\text{Ctrl} + \text{V}$ )。此时在“图层”面板中将新增加一个“图层 1”(如左图所示)。

### 小贴士



对于图像的复制和粘贴,我们还可以利用“移动工具” 直接将其从源文件拖入新文件。

(5) 利用“移动工具”,将粘贴的图像移动到文件的左上角。

(6) 重复步骤(2)~(5),将其余三个已经调整尺寸的素材粘贴到新文件中,并放在适当的位置。

### Step3

接下来我们将为新建立的图像文件配上标题文字。



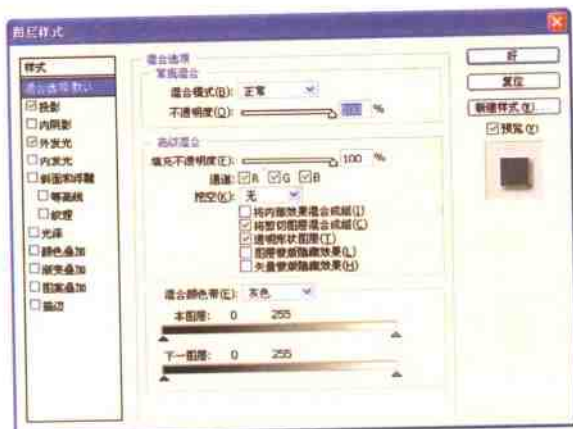
(1) 在“图层”面板中选择最上面的“图层 4”。

(2) 选择工具栏中的“横排文字工具”**T**,在“文字”工具的选项栏中设置字体为“彩云”,字体大小为“100 点”,文本颜色为 RGB(255, 130, 0)。输入文本“绝色人间”,单击文字工具栏右侧的  按钮,以结束文本输入。

(3) 利用“移动工具” 将文本移至合适位置。

(4) 右击“图层”面板中的文字图层,在弹出的快捷菜单中选择“混合选项”(如左图所示)。

(5) 在弹出的“图层样式”对话框中(如右图所示),勾选“投影”和“外发光”两种样式,使用其默认参数,最后点击按钮“好”。

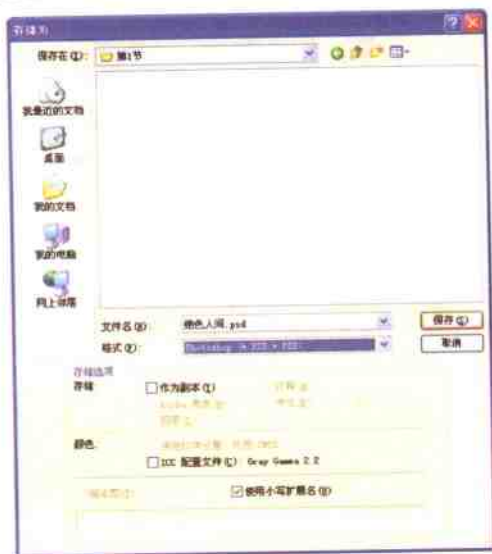


#### Step4

对于制作完成的图像文件,千万不要忘了保存。

(1) 执行“文件/存储为”命令,在弹出的“存储为”对话框中,选择合适的保存位置,在“文件名”中输入“绝色人间”,保存格式为“Photoshop (\*.PSD, \*.PDD)”,点击“保存”按钮(如右图所示)。

(2) 再次执行“文件/存储为”命令,在弹出的“存储为”对话框中,选择合适的保存位置,在“文件名”中输入“绝色人间”,保存格式为“JPEG (\*.JPG, \*.JPEG, \*.JPE)”,点击“保存”按钮。



#### 范例项目小结

在范例项目中,我们主要进行了这样一些 Photoshop 的基本操作:新建图像文件,打开图像文件和保存图像文件;同时,我们也练习了如何复制与粘贴图像,如何为图像添加文本。

其中,新建文件时,图像的色彩模式指的是我们要用到的颜色类型。一般彩色图像常用 RGB 模式,没有颜色的图像常用 Grayscale (灰度) 色彩模式,而需要打印输出时则注意要转换为 CMYK 模式。

保存文件时,不同的格式代表不同的文件信息。PSD 是 Photoshop 特有的图像文件格式,它可以将 Photoshop 中所编辑的图像文件的所有信息不带压缩的进行存储,以便今后再次编辑。但当图层较多时,文件也会随之增大。一般图像制作完成除保存一个 PSD 文件之外,通常会另存为一个通用的图像文件格式。