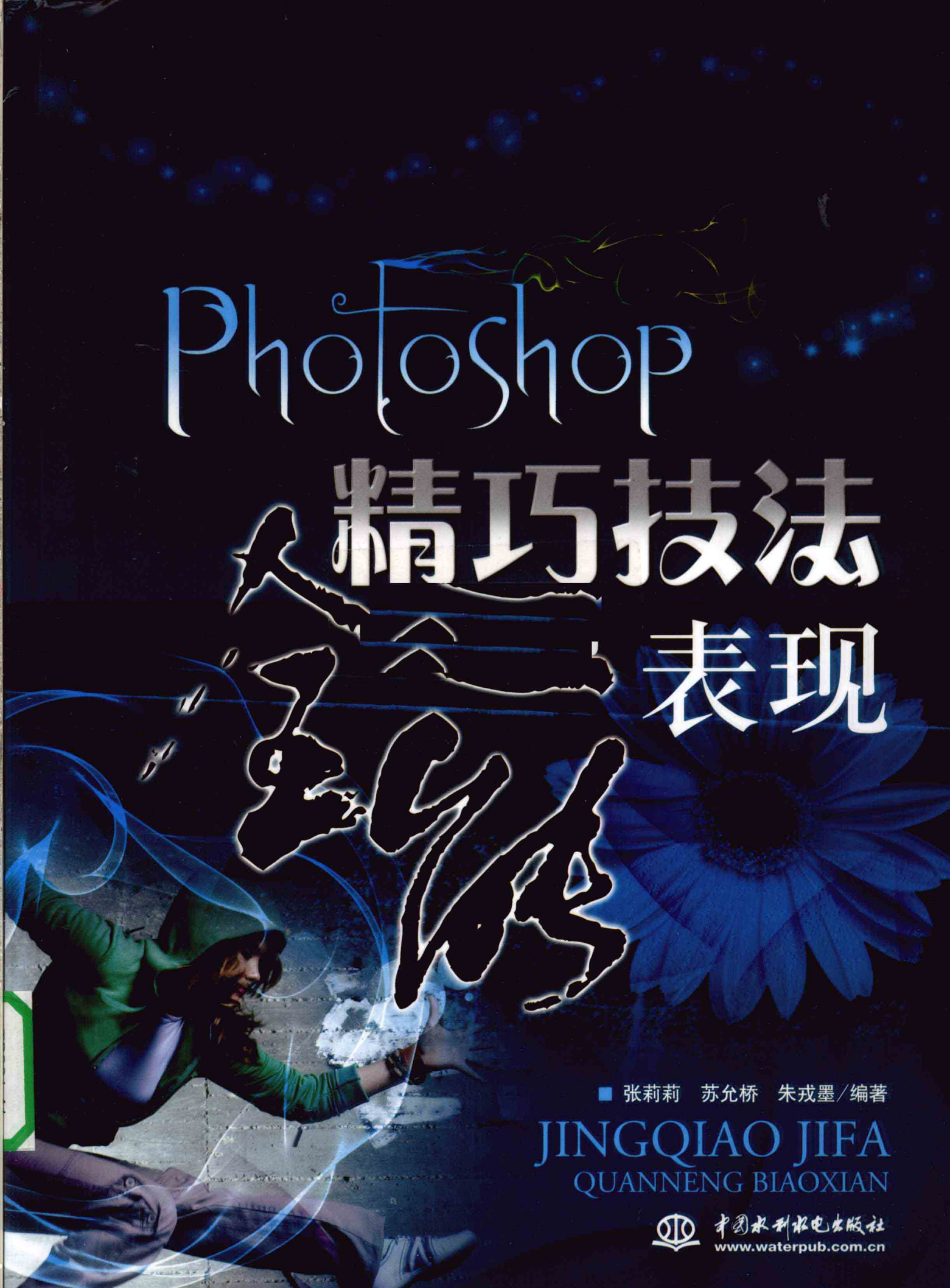




Photoshop

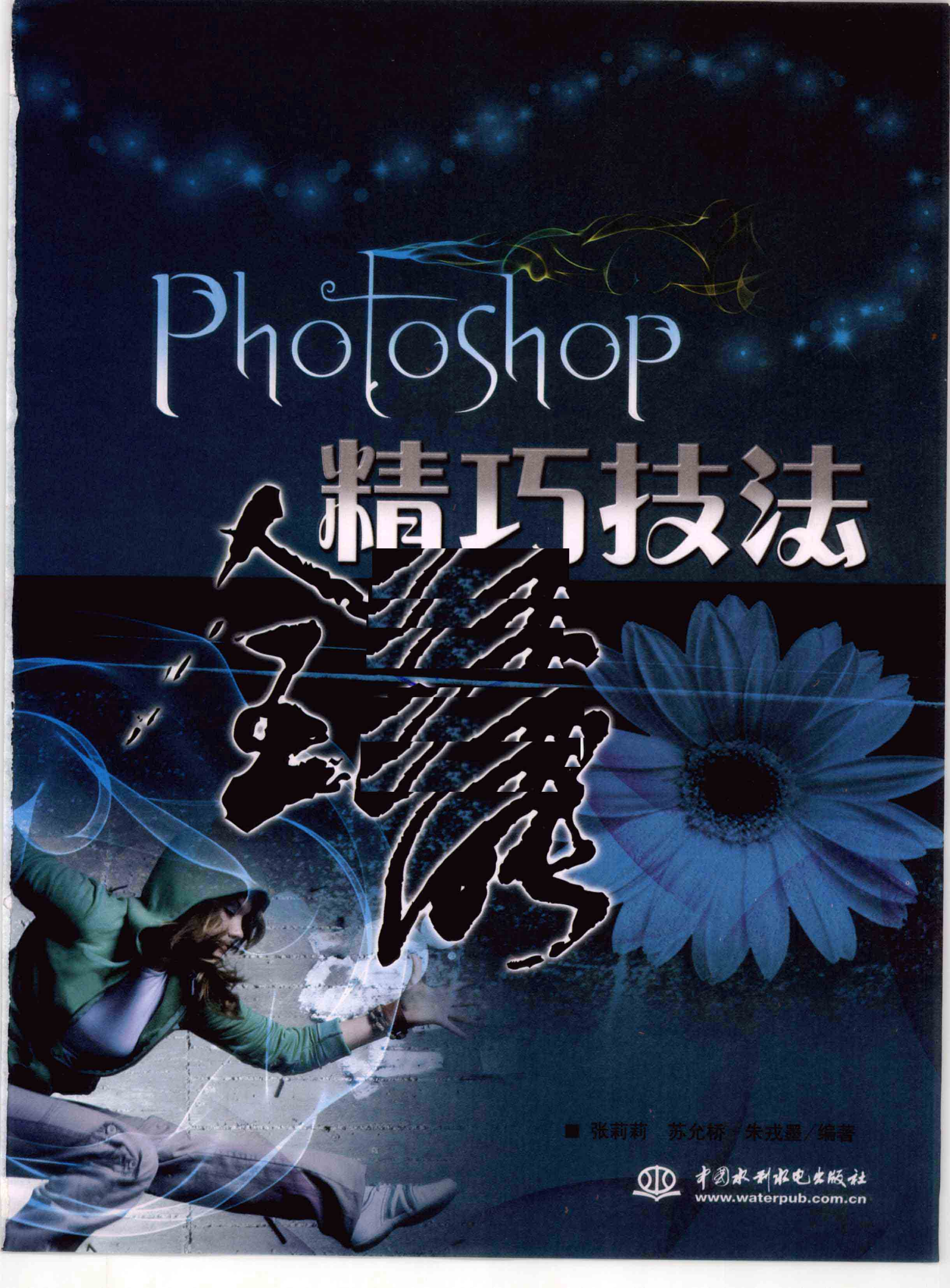
精巧技法 表现

■ 张莉莉 苏允桥 朱戎墨/编著

JINGQIAO JIFA
QUANNENG BIAOXIAN



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn



Photoshop

精巧技法

■ 张莉莉 苏允桥 朱戎墨 / 编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书反映了当今Photoshop软件的许多实用技巧和设计方面的流行趋势。通过照片和图像的处理、招贴与广告创意、特效制作等实例讲解了Photoshop CS4的强大功能和使用方法；介绍了在实际设计和应用中所必须具备的基础知识；以步骤分解的方式详细讲解了每一个案例的制作过程。读者可以通过图解和说明深入了解创作过程，轻松掌握其中的重点及操作技巧。

随书附赠试用版滤镜压缩包、电子教案和本书源文件，可到中国水利水电出版社网站下载中心下载(www.waterpub.com.cn)。

本书可以作为大专院校相关专业的教材，也适合作为专业设计人员和设计爱好者的自学和参考教程使用。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop精巧技法全能表现 / 张莉莉, 苏允桥, 朱戎墨编著. — 北京 : 中国水利水电出版社, 2010.3
ISBN 978-7-5084-7278-2

I. ①P… II. ①张… ②苏… ③朱… III. ①图形软件, Photoshop IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第035256号

书 名	Photoshop 精巧技法全能表现
作 者	张莉莉 苏允桥 朱戎墨 编著
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 68367658 (营销中心)
经 售	北京科水图书销售中心(零售) 电话: (010) 88383994、63202643 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京时代澄宇科技有限公司
印 刷	北京鑫丰华彩印有限公司
规 格	210mm×285mm 16开本 10.5印张 238千字
版 次	2010年3月第1版 2010年3月第1次印刷
印 数	0001—4000册
定 价	42.00元

凡购买我社图书，如有缺页、倒页、脱页的，本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究



前言 PREFACE

随着时代的发展，人们对艺术设计行业的关注程度也越来越高，许多想进入设计领域的初学者都希望在较短的时间内，能够灵活运用所接触到的设计技能，但事实上，真正到达熟练掌握的程度，则不是一件容易的事，这需要付出相当艰辛的努力。如果能使这种艰辛的学习过程变得轻松自如，从而使学习者的学习热情和劲头大增，进而最大化地提高学习效率，则是我们这本书的努力方向。

本书反映了当今Photoshop软件的许多实用技巧和设计方面的流行趋势。通过照片和图像的处理、招贴与广告创意、特效制作等实例讲解了Photoshop CS4的强大功能和使用方法；介绍了在实际设计和应用中所必须具备的基础知识；以步骤分解的方式详细讲解了每一个案例的制作过程。读者可以通过图解和说明深

PHOTOSHOP



入了解创作过程，轻松掌握其中的重点及操作技巧。

本书作者为艺术院校资深教师和专业图像制作及设计人员，书中内容汇集了多年的从业经验。全书内容丰富、覆盖面广，列举案例由简到繁，囊括了数码照片（证件照片、艺术照、婚纱照）处理，企业LOGO、网页、海报、产品包装设计与制作，建筑环境类效果图后期处理等等，讲解简明扼要、重点突出、详略得当；对第三方滤镜的应用讲解详尽、具体。本书可以作为大专院校相关专业的教材，也适合作为专业设计人员和设计爱好者的自学和参考教程使用。

在此，我们要衷心感谢为本书提出建议的朋友们，感谢为本书提供了大量帮助的同仁以及中国水利水电出版社的同志们！

由于时间仓促，加之本书编著人员的水平有限，书中难免有不足之处，欢迎广大读者批评指正。

编者

2009年11月



CONTENTS

目 录

前言

第1章 Photoshop晋级

1.1 Photoshop发展历程	1
1.2 软件使用领域	3
1.2.1 数码照片修饰	3
1.2.2 平面设计领域	3
1.2.3 包装设计领域	3
1.2.4 建筑效果图后期领域	3
1.2.5 CG后期处理	4
1.3 界面优化	4
1.4 字体和滤镜的添加	7
1.4.1 字体的添加	7
1.4.2 滤镜的安装	7
1.5 画笔、样式以及图案的添加	8
1.5.1 画笔的添加	8
1.5.2 样式的载入	9
1.6 认识色彩	9
1.6.1 RGB色彩	9
1.6.2 CMYK色彩	10

第2章 图层及图层样式

2.1 图层	13
2.1.1 图层面板的基本结构	13
2.1.2 图层的分类	14
2.2 图层样式的应用	14

第3章 蒙版

3.1 蒙版的基本使用	19
3.1.1 基本原理及操作	19
3.1.2 蒙版的应用	20
3.2 蒙版综合实例——海报制作	20

第4章 通道和混合模式

4.1 通道的应用	23
4.2 混合模式的使用	25
4.2.1 混合模式基本简介	25

4.2.2 常用混合模式参数	26
4.2.3 混合模式实例	28

第5章 数码照片后期处理

5.1 简单照片处理	31
5.1.1 照片拼合	31
5.1.2 证件照处理	32
5.1.3 简单曝光处理	35
5.1.4 颜色调整	36
5.2 艺术照效果处理	42
5.2.1 翻转负冲	42
5.2.2 质感皮肤的制作	45
5.2.3 非主流图片效果	49
5.2.4 炫色效果	51
5.3 婚纱后期处理	53
5.3.1 人物提取	53
5.3.2 婚纱后期合成	57
5.4 广告后期处理	60
5.4.1 制作要求	61
5.4.2 炫彩动人——粉燕儿	62
5.4.3 个性十足——手绘雷克萨斯	64

第6章 商业平面设计应用

6.1 企业LOGO制作	71
6.1.1 标志制作	71
6.1.2 变形文字LOGO	72
6.1.3 卡通LOGO的绘制	74
6.2 企业网页形象设计	77
6.3 商业卡片的制作——VIP卡制作	81
6.4 招贴海报制作——房产宣传海报	85

6.5 产品包装制作	88
6.5.1 平面效果图绘制	88
6.5.2 制作包装的立体效果	93

第7章 效果图的后期处理

7.1 商业鸟瞰图的后期处理	97
7.1.1 主模型提取	97
7.1.2 添加配景	97
7.2 小区效果图后期处理	102
7.2.1 添加整体环境效果	104
7.2.2 添加植物配景	106
7.2.3 添加人物及其他配景	108
7.3 雪景图的制作	110
7.3.1 建筑效果调整	110
7.3.2 整体环境营造	113
7.3.3 制作雪花	116

第8章 第三方滤镜应用

8.1 KnockOut滤镜（梦幻抠图大师）	117
8.1.1 常规抠图（毛发）	118
8.1.2 抠取透明体	119
8.2 DCE Tools（相机参数校正）	120
8.2.1 CCD噪点修复	120
8.2.2 镜头畸变修正	121
8.2.3 曝光补偿	121
8.2.4 人像皮肤修缮	122
8.2.5 透视修正	122
8.2.6 智能色彩还原	123
8.2.7 自动修缮	123
8.3 KPT滤镜	124

8.3.1 KPT Channel Surfing (通道控制) ...	125	8.4.16 斜面.....	143
8.3.2 KPT Fluit (流动)	126	8.4.17 斜视.....	144
8.3.3 KPT Frax Flame II (捕捉)	127	8.4.18 星星.....	145
8.3.4 KPT Cradinet Lab (渐变)	128	8.4.19 漩涡.....	145
8.3.5 KPT Hypertiling (高级贴图)	130	8.4.20 烟雾.....	146
8.3.6 KPT Ink Dropper (墨水滴入)	131	8.4.21 摇动.....	146
8.3.7 KPT Lightning (闪电)	131	8.4.22 阴影.....	148
8.3.8 KPT Phramid Paint (金字塔)	133	8.4.23 运动痕迹	148
8.3.9 KPT Scatter (散播)	134	8.5 Alien Skin Splat (边框滤镜)	149
8.4 Eye Candy 4000滤镜.....	134	8.6 Xenofex滤镜	152
8.4.1 HSB噪点.....	135	8.6.1 触电	152
8.4.2 编制	135	8.6.2 电视	153
8.4.3 玻璃.....	136	8.6.3 粉碎	153
8.4.4 大理石.....	137	8.6.4 经典马赛克.....	154
8.4.5 发光	137	8.6.5 卷边	154
8.4.6 反相	138	8.6.6 裂纹	155
8.4.7 铬合金.....	138	8.6.7 拼图	155
8.4.8 火焰	139	8.6.8 旗帜	156
8.4.9 毛发	139	8.6.9 燃烧边缘	156
8.4.10 木纹.....	140	8.6.10 闪电.....	157
8.4.11 溶化.....	140	8.6.11 污染.....	158
8.4.12 光晕.....	141	8.6.12 星座.....	158
8.4.13 水滴.....	142	8.6.13 絮云.....	159
8.4.14 水迹.....	142	8.6.14 褶皱.....	159
8.4.15 挖切.....	143		

1.1 Photoshop发展历程

Photoshop 首次发行的版本是 0.87，此版本是和一个叫作 Barnyscan XP 的扫描仪捆绑发行的；后来，美国最大的软件制造商之一的 Adobe 公司买下了其发行权，并在 1990 年推出了 1.07 版本（图 1-1-1）。虽然当时的软件与现在相比较像是一个稚嫩的孩子，但是这个当时只能在苹果机上做简单操作的设计软件却成为了 Photoshop 新神话的开始。

1995 年的 3.0 版本（图 1-1-2）增加了图层。1996 年的 4.0 版本（图 1-1-3）增加了动作、调整层和表明版权的水印图像；此时的滤镜也有了初步的规模。1998 年的 5.0 版本增加了历史记录调板、图层样式、撤消功能、水质书写文字等。从 5.02 版本开始，Adobe 公司开始了面向中国的软件研发。



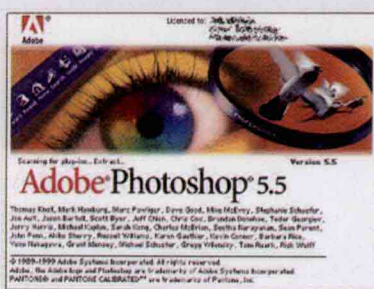


图 1-1-4

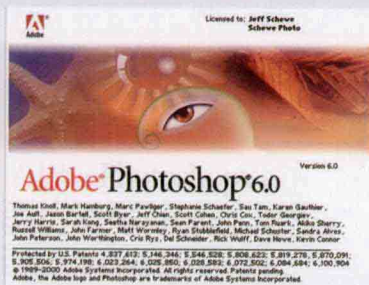


图 1-1-5

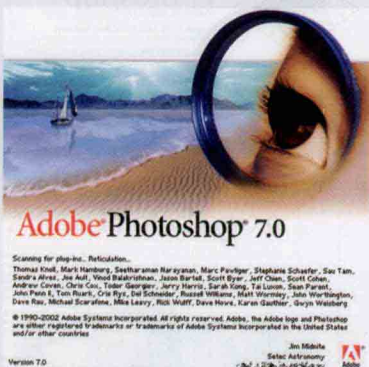


图 1-1-6



图 1-1-7



图 1-1-8

1998 年的 5.5 版本 (图 1-1-4) 首次捆绑了 ImageReady, 从而使 Photoshop 有了自己的 Web 图形处理的功能, 并且实现了动画编辑的初步功能。2000 年 9 月, 在 6.0 版本 (图 1-1-5) 中继续强化 Web 工具和 Web 功能, 以及矢量绘图的功能。2002 年, 7.0 版本 (图 1-1-6) 发布, 这也是迄今为止使用的时间跨度最长的版本了, 直到今天仍有很多设计师使用 7.0 版本。

2003 年 8.0 (CS) 版本 (图 1-1-7) 诞生了, Adobe 公司将旗下其他软件一起打包, 集成为 Adobe Creative Suit CS 套装, 继续在数码照片的后期以及滤镜上大幅度地进行完善。2005 年推出 9.0 (CS2) 版本 (图 1-1-8), 功能上增加了消失点、Bridge、智能对象、污点修复画笔以及红眼工具等。2007 年新的版本 10.0 (CS3) (图 1-1-9) 诞生, 一个全新的界面展现在眼前, 在功能上增加了视频编辑以及 3D 图像编辑等, 同时增加了智能滤镜等非常实用的工具。最新的 11.0 (CS4) 版本 (图 1-1-10) 是 2008 年 9 月正式发布的, 增加了 3D 模型绘制, 渲染以及 GPU 加速等众多激动人心的功能。

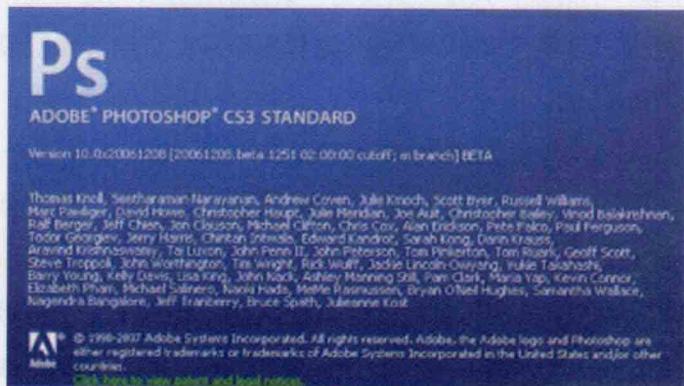


图 1-1-9

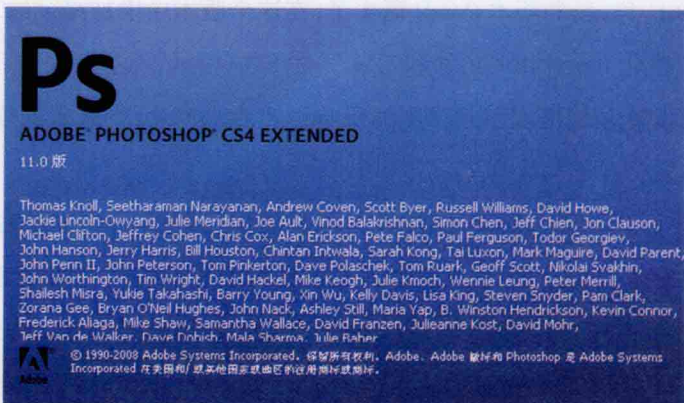


图 1-1-10

1.2 软件使用领域

1.2.1 数码照片修饰

Photoshop 在诞生的时候就是为了对数码照片进行颜色的调整和简单的修饰,所以,数码照片的后期处理一定是软件最为核心的内容。图 1-2-2 为图 1-2-1 所示照片处理后的效果。



图1-2-1



图1-2-2

1.2.2 平面设计领域

Photoshop 的诞生对整个印刷界和平面设计行业造成极大的冲击,并且立刻成为了整个业内的标准,所以,现在所有的平面设计师几乎都在使用 Photoshop 这个软件。图 1-2-3、图 1-2-4 为用 Photoshop 软件设计的作品。

1.2.3 包装设计领域

包装设计是近几年来一直很流行的设计领域,这里融合了平面设计和空间效果制作的很多内容。图 1-2-5 为一个月饼盒的外包装效果图。

1.2.4 建筑效果图后期领域

很多从事建筑效果图设计专业的人士都知道,使用 3D、草图大师等软件进行效果图的制作后,一旦要对其细节或是样式进行调整以后,还要进行重新的渲染,这样就会耽误大量的时间,降低工作的效率;同样在室外建筑效果图的表现上显现的尤为明显。自从有了 Photoshop,设计师只需要制作建筑主题部分,而其他的都可以到后期中利用 Photoshop 进行处理,大大提高了工作效率(图 1-2-6、图 1-2-7)。



图1-2-3



图1-2-4



图1-2-5



图1-2-6



图1-2-7



图1-2-8

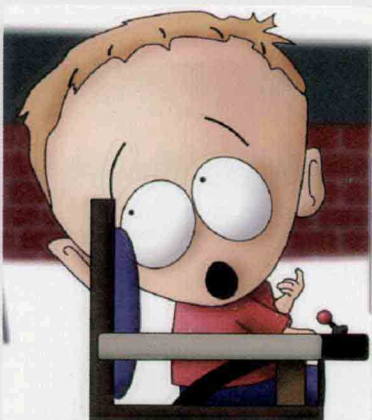


图1-2-9

1.2.5 CG后期处理

作为一款强大的后期处理软件，Photoshop 在 CG 动画领域中也有非常出众的表现，其强大的绘画功能加之行之有效的特效表现，使得艺术家在造型表现上有着宽广的发挥空间（图 1-2-8、图 1-2-9）。

当然，随着 Photoshop 软件不断的更新，几乎所有的和设计相关的领域里，都出现了它的身影，我们可以断言，Photoshop 已经渗透到了我们生活和工作的每一个角落，已经是我们现在生活和工作不可缺少的一部分。

1.3 界面优化

在 Photoshop 推出的新版本中，界面较之以往又有了更多的变化，如图 1-3-1 所示。

例如，多个视图显示方式默认更改为选项卡的排列，如图 1-3-2 所示。



图1-3-1



图1-3-2

对于很多习惯使用老版本的用户来说,这种格局可能不太习惯,所以我们要根据自己的工作习惯对软件进行一定的调整。

将鼠标放置在软件的最右上方,看到如图 1-3-3 所示的菜单。

根据个人需要对当前视图进行切换,如图 1-3-4 所示。

还可以根据需要选择适合自己的目录类型图。图 1-3-5 为基本模式的界面,图 1-3-6 为高级 3D 模式的界面。



图1-3-3

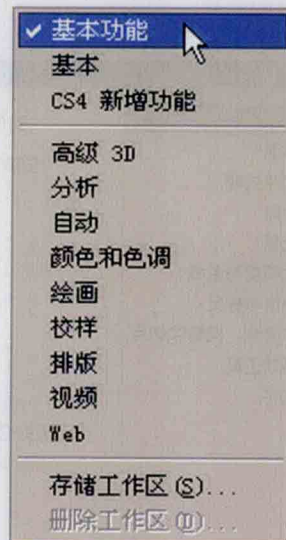


图1-3-4

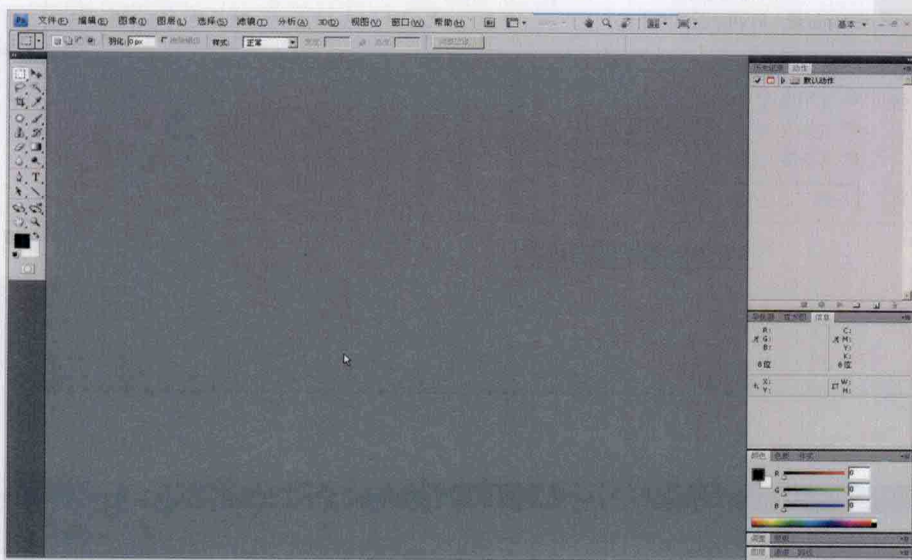


图1-3-5

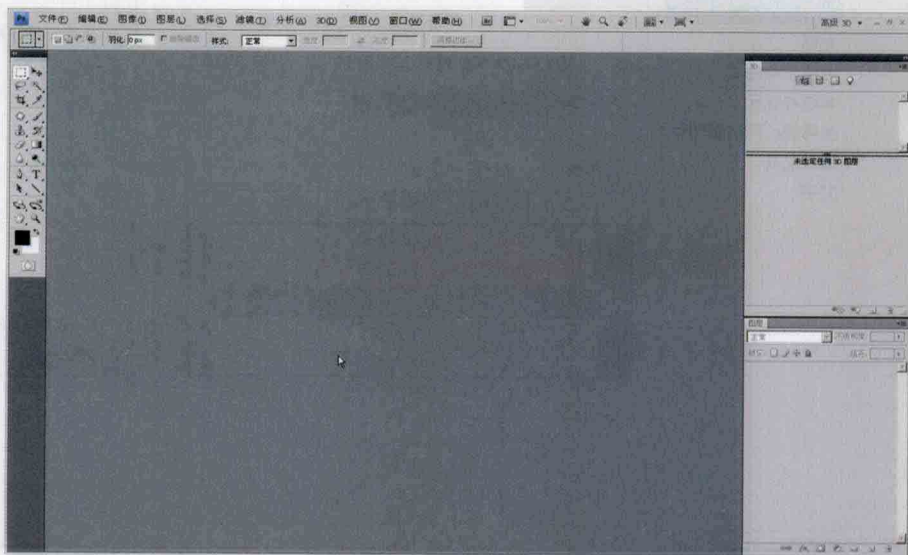


图1-3-6

进行完相关操作后，按键盘上的 Ctrl+K 键，调出首选项面板，如图 1-3-7 所示。

切换到性能选项，将历史记录状态调整为 10 步，并选择一个多余空间较大的磁盘作为第二缓存盘，如图 1-3-8 所示。

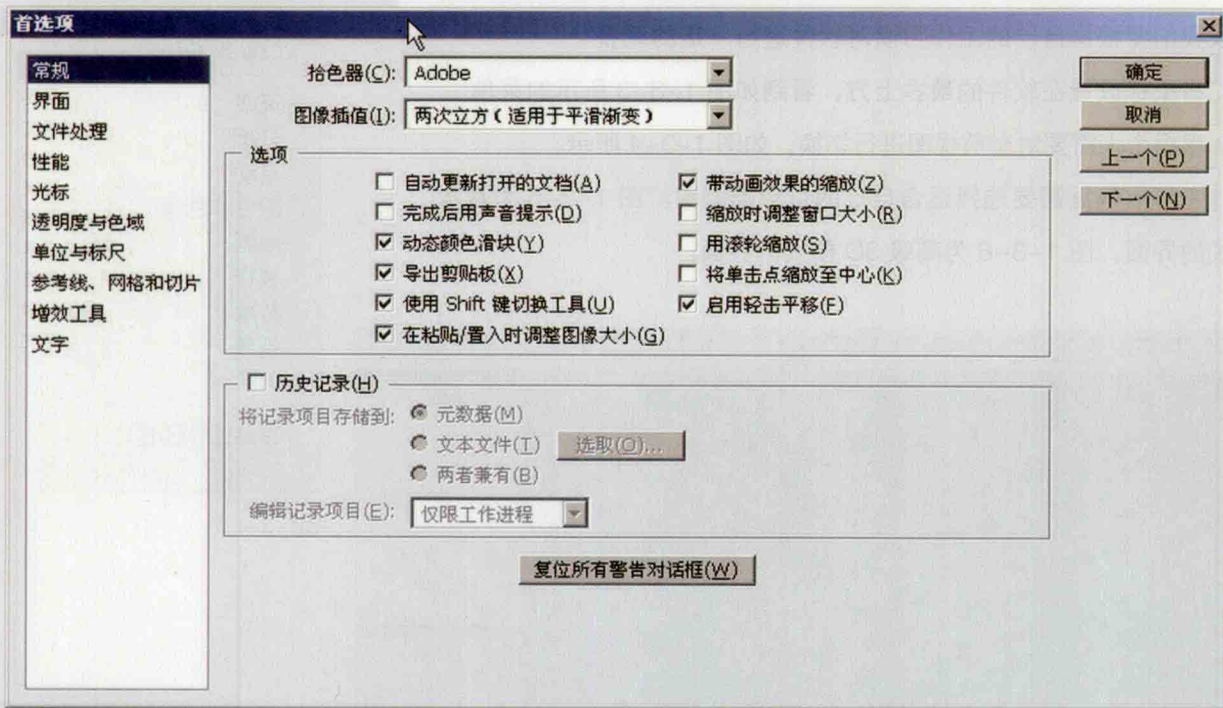


图1-3-7

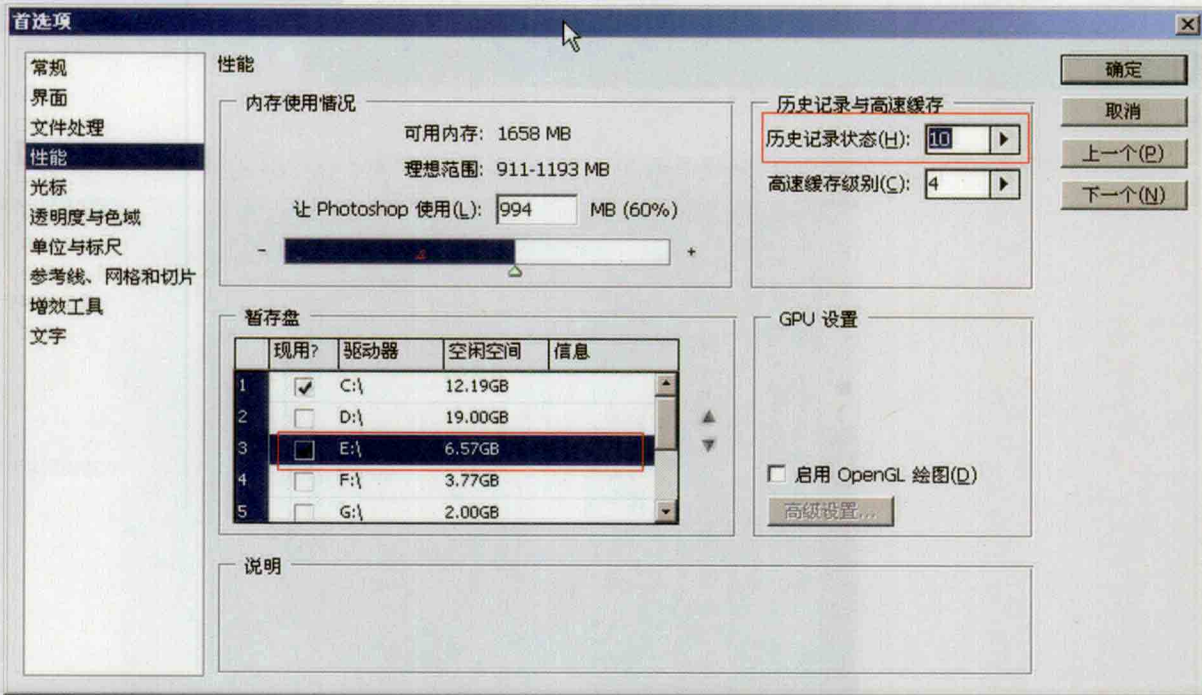


图1-3-8

- 注:这样做的目的是为了:①降低历史记录数以减少内存的存储;
②添加磁盘缓存空间,以加大软件运行的缓存环境。



汉仪雪峰体
繁.ttf

图1-4-1

1.4 字体和滤镜的添加

1.4.1 字体的添加

首先找到需要的字体(大多数字体文件都是免费的,可以有选择性的下载),所有我们可以下载到的字体均为*.ttf格式的字体,如图1-4-1所示。

只需要将这些字体文件复制并粘贴到C:\windows\fonts文件夹中即可。图1-4-2所示为字体在字库中安装好后的字体文件,图1-4-3所示为字体在软件中的显示。

方正粗倩简体	字体样式
方正大标宋简体	字体样式
方正大黑简体	字体样式
方正卡通简体	字体样式
方正水柱简体	字体样式
仿宋_GB2312	字体样式
汉仪彩蝶体简	字体样式
汉仪花蝶体简	字体样式
汉仪漫步体繁	字体样式
汉仪秀英体繁	字体样式
汉仪雪峰体繁	字体样式
汉仪雁翎体简	字体样式
汉仪篆书繁	字体样式

图1-4-3

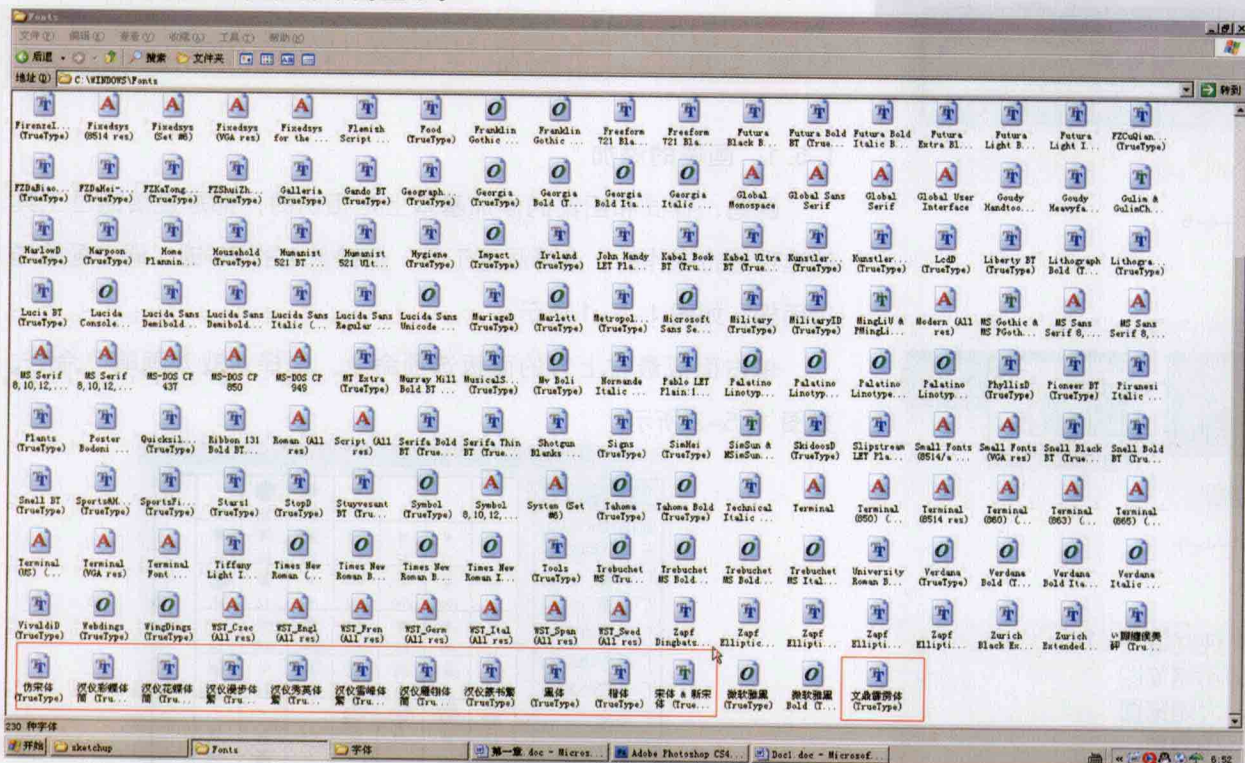


图1-4-2

安装后的这些字体,不仅Photoshop软件可以使用,其他软件也可以使用。

注:在安装字体时,若软件仍在运行,需重启软件后,字体方可正常使用。

1.4.2 滤镜的安装

很多公司为Photoshop提供了大量的第三方滤镜,以扩展并简

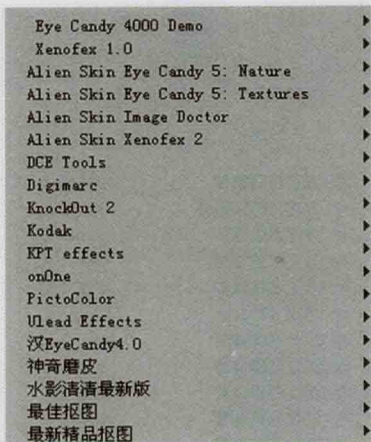


图1-4-4



图1-4-5



图1-4-6

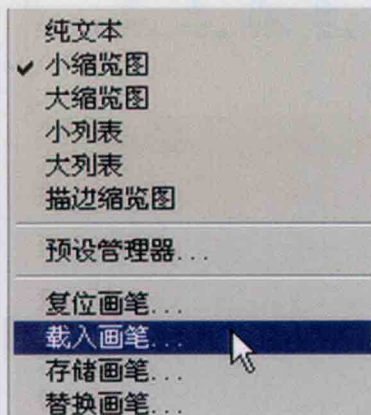


图1-5-2

化其功能和操作。在众多的滤镜当中，Metal Tools 公司的 KPT 滤镜等最具有代表性。

所有的滤镜都要安装在软件根目录下的 Plug-ins 文件夹里，有些滤镜还需手动激活，下面以 KPT 滤镜为例，为大家讲解如何进行滤镜的安装以及激活。

将本书提供的试用版本拷贝到 Plug-ins 文件夹里，重新启动软件，此时单击菜单中的滤镜命令，便出现了已经安装的所有滤镜，如图 1-4-4 所示。

选择 KPT effects 命令，任意打开一组子菜单，进入插件界面，此时会出现提示输入序列号对话框，如图 1-4-5、图 1-4-6 所示。

1.5 画笔、样式以及图案的添加

1.5.1 画笔的添加

画笔、样式和图案的添加基本上是相仿的，都是直接通过工具的选项进行操作。选择画笔工具，按键盘上的 F5 键，调出画笔选项面板，如图 1-5-1 所示。

单击面板最右上方的面板选项命令，选择“载入画笔”命令，如图 1-5-2 所示。

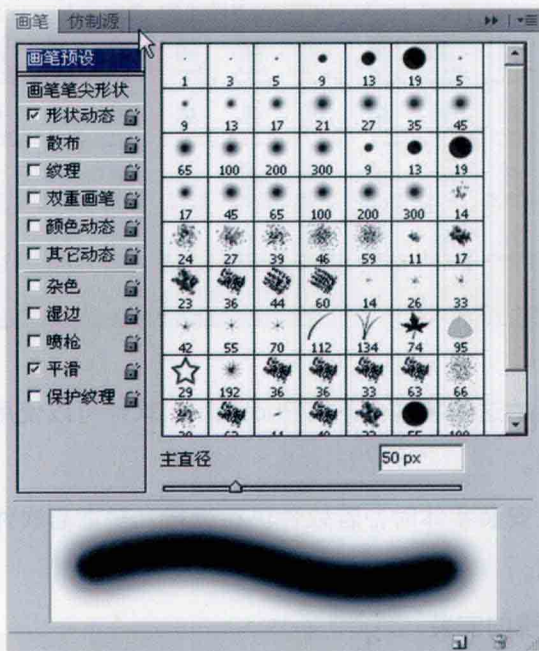


图1-5-1

在相应的磁盘位置载入画笔文件即可得到相应的画笔样式(画笔样式文件为*.abr格式)。图1-5-3为翅膀的画笔效果。



图1-5-3

1.5.2 样式的载入

载入样式的时候,需要首先打开样式面板,单击窗口/样式,调出样式面板,仍然是选择最右上方的面板选项,并且选择载入样式(样式文件为*.asl格式)。图1-5-4为不同的样式效果。

选择矢量工具组中的自定义图形工具,然后单击软件上方选项栏中的,再次单击箭头调出下拉菜单,显示如图1-5-5所示。

单击右上方黑色三角,载入需要的形状,效果如图1-5-6所示。



图1-5-4

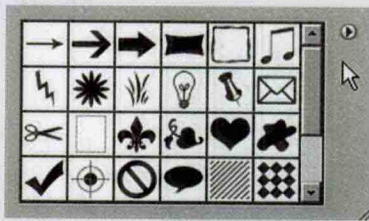


图1-5-5

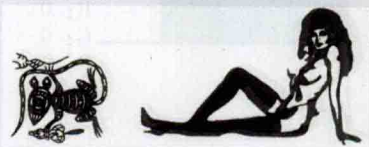


图1-5-6

1.6 认识色彩

1.6.1 RGB色彩

颜色属性:简单的说就是自然界万物的颜色或者是说模拟一切会发光物体的颜色。

RGB色彩模式是工业界的一种颜色标准,是通过对红(R)、