

Photoshop 7

影像应用艺术

中青电脑艺术部 / 策划
中青唯美科技 / 编著

- 本书由 Adobe Photoshop 培训专家精心编著
- 从实际应用出发, 全面介绍 Photoshop 常用的影像处理技巧, 更以 Step by Step 的精彩范例剖析影像处理中的重点和难点
- 本书图文精彩纷呈, 讲解深入浅出, 是目前国内较为权威的 Photoshop 应用书籍
- 适合 Photoshop 初中级用户使用, 适合高级培训班作为教材使用

 随书附赠光盘, 内含本书各章使用的素材以及制作效果, 并附赠大量图像素材

电脑绘图与设计系列

Photoshop 7

影像应用艺术

中青电脑艺术部 / 策划
中青唯美科技 / 编著

1131526/03



海洋出版社



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字 083 号

本书由海洋出版社与中国青年出版社合作出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 7 影像应用技术 / 中青唯美科技编著. —北京: 海洋出版社, 2002.8

ISBN 7-5027-5799-6

I. P... II.中... III.窗口软件, Photoshop 7 —教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 049909 号

总 策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 张 荣

曹 建

邸春红

责任校对: 王志红

书 名: Photoshop 7 影像应用技术

编 著: 中青唯美科技

出版发行: 海洋出版社

地址: 北京市海淀区大慧寺 8 号 邮政编码: 100081

中国青年出版社

地址: 北京市东四 12 条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东高唐印刷有限责任公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 26.5

版 次: 2002 年 9 月北京第 1 版

印 次: 2002 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 1-6000

书 号: ISBN 7-5027-5799-6/TP · 602

定 价: 58.00 元(1CD)

前言

21世纪是多媒体时代,而把各种艺术形式更加丰富、生动地表现出来的正是电脑图形设计技术。计算机技术的飞速发展,使得数字化图像时代有机会也有可能代替传统的“用颜料在画布上绘画”的时代。

作为平面图像处理软件中的佼佼者,Photoshop以其强大的功能、友好的界面、易学易用等特点深受广大专业图像制作人员和电脑美术爱好者的青睐。Adobe公司2002年推出的最新的版本Photoshop 7.0(本书简称Photoshop 7或Photoshop)以其全新的、更为合理的界面设计以及更为全面和实用的功能,又一次拉近了与广大用户之间的距离。

本书基于Photoshop 7.0英文版,全面讲解了Photoshop的各项功能、操作及其应用。全书由“开始之前”和以下的11章组成。其中,在“开始之前”中介绍了Photoshop的几个基本概念;第1章“Photoshop 7的首航”中介绍了Photoshop的操作环境及文件的基本操作;第2章“从选区开始”中介绍了选区的建立及转换;第3章“使用图层”中介绍了图层的应用;第4章“色彩应用艺术”中介绍了色彩的应用及调整;第5章“绘图与修图”中介绍了绘图和修图的技巧;第6章“通道与蒙版”中介绍了通道和蒙版的概念及其应用;第7章“文字之美”中介绍了文本的输入及编辑;第8章“滤镜效果”中介绍了滤镜的应用;第9章“Photoshop的自动功能”中介绍了动作及自动执行命令;而最后的第10章“漫游时空”和第11章“破土新生”则通过两个精彩实例,讲解了Photoshop 7.0的各种操作命令在创意中的综合应用。

本书主要特色如下:第一,插图多,即大部分操作和效果,都能给出插图,方便读者理解;第二,对Photoshop 7的新功能,给予了重点讲解;第三,对重要的、比较难理解的,而其他书中一般没有足够说明的内容,在本书中则进行了较为详细的介绍,比如色彩调整命令、特殊滤镜、自动执行功能等;第四,在语言上没有一味地使用教科书式的书面语,使你读起来更为轻松。

本书含配套光盘一张,其中包含了本书实例的有关素材和效果图,以及相关软件,读者可以结合配套光盘并对照书中的讲解一步步制作出最终效果。

本书内容新颖、图文并茂、结构清晰,适用于初、中级及其以上水平的用户,也可以作为相关人员的培训教材。

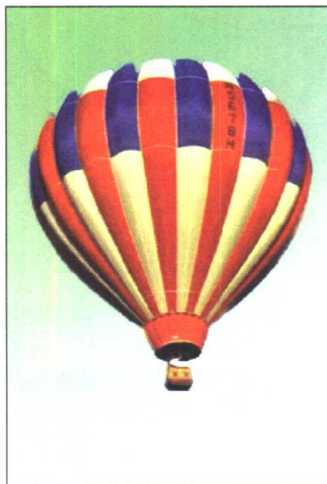
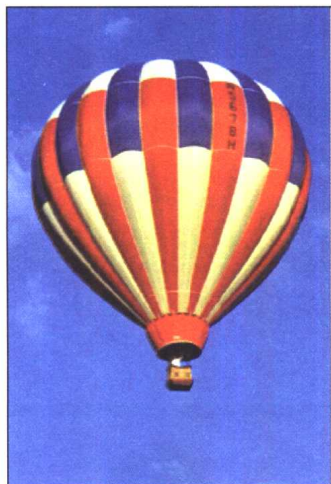
本书由郑青松、陈孝先、刘翔组织编写，参加编写的人还有：张立军（第1、2章），李昱涛（第3、4章），李永波（第5章），张猛（第6、7、8章），陈超（第9、10章）。

限于作者水平，书中难免有疏漏和错误之处，敬请广大读者批评指正！

作 者

2002年5月于清华园

作品赏析



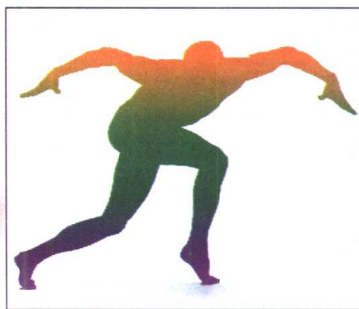
利用选取工具及命令，可以更改图像背景



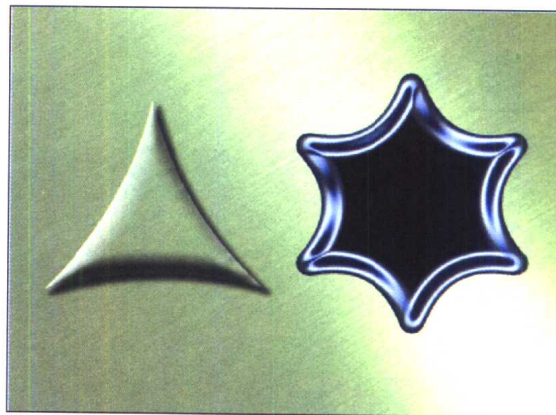
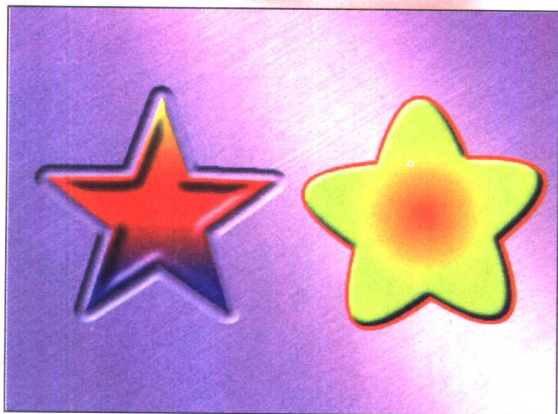
利用剪贴组制作的蒙版效果



添加外发光图层样式的效果



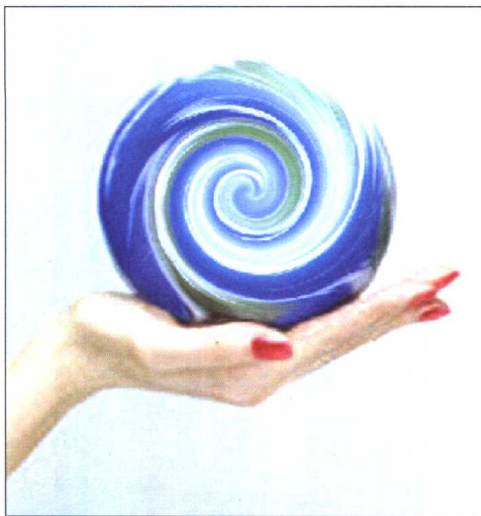
添加渐变覆盖图层样式的效果



多边形向量图形的各种边缩进效果



使用已给出的动作制作各种相框的效果



Twirl (旋转扭曲) 滤镜效果



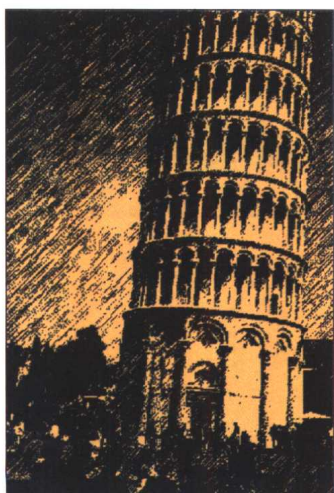
Watercolor (水彩效果) 滤镜效果



Shear (切变) 滤镜效果



Lighting Effects (光照效果) 滤镜效果



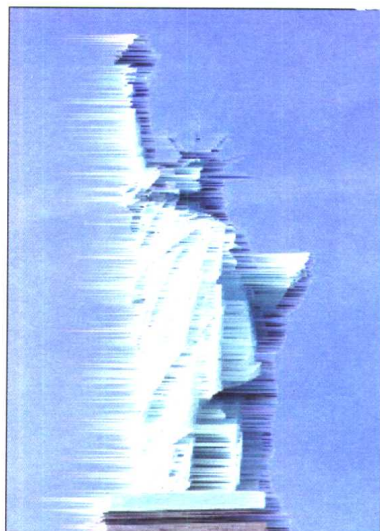
Graphic Pen (绘图笔) 滤镜效果



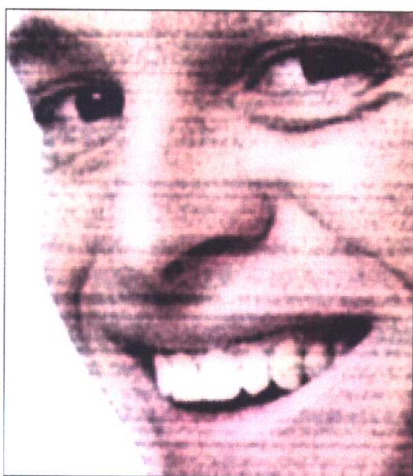
Find Edges (查找边缘) 滤镜效果



Reticulation (网状) 滤镜效果



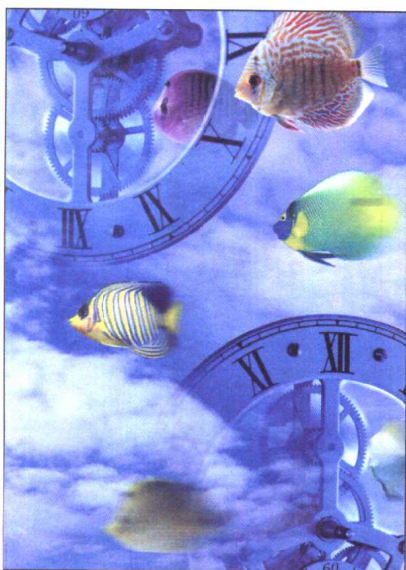
Wind (风) 滤镜效果



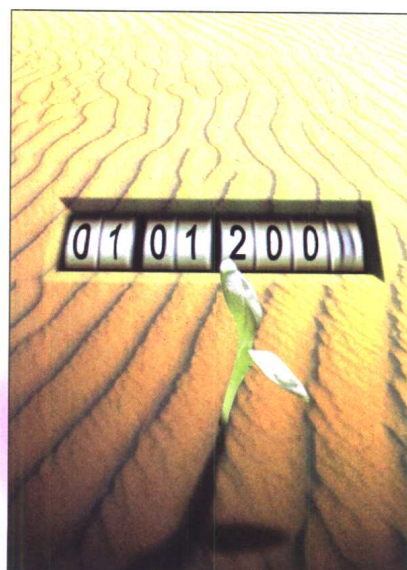
Grain (颗粒化) 滤镜效果



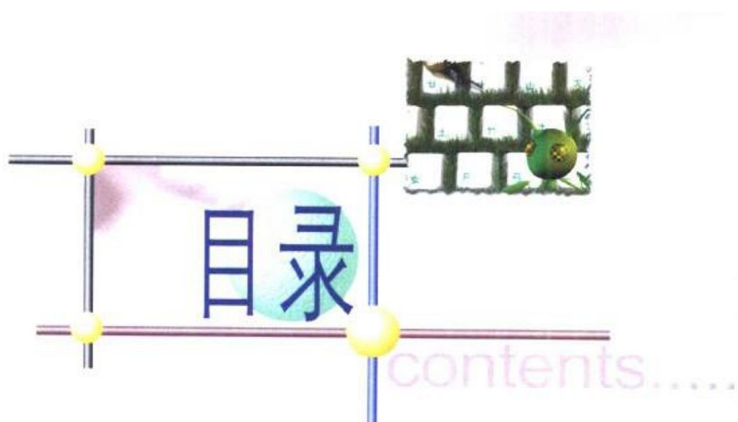
Texturizer (纹理化) 滤镜效果



实战范例 漫游时空效果图



实战范例 破土新生效果图



开始之前

1 关于本书的叙述约定	1
2 什么是 Photoshop	2
3 位图与矢量图	2
4 了解色彩模式	4
5 分辨率与文件格式	8

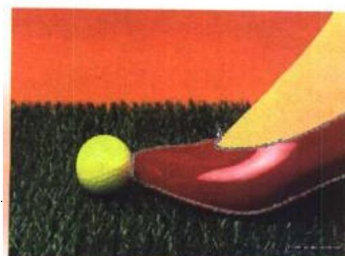


第1章 Photoshop 7 的首航

1-1 熟悉 Photoshop 的操作环境	16
1-2 文件的打开、创建与保存	25
1-3 利用各种方式查看图像	31
1-4 自己动手设置参数	37
1-5 图像的获取	45

第2章 从选区开始

2-1 工具之利	54
2-2 Color Range (色彩范围) 命令	60
2-3 选区的调整技巧	63
2-4 选区的自由变换	67
2-5 通过两个选区的运算建立新选区	70
2-6 路径的概念	73
2-7 使用路径工具绘制路径	74
2-8 路径的编辑	75
2-9 路径与选区的转换	79



第3章 使用图层



3-1 分层的图像	82
3-2 图层的基本操作	83
3-3 设置图层属性	88
3-4 编辑图层	98
3-5 使用图层样式	107
3-6 使用调整图层	121

第4章 色彩应用艺术

4-1 选取一个颜色	136
4-2 填充命令的魅力	144
4-3 描边功能的应用	149
4-4 使用油漆桶工具	152
4-5 使用渐变工具	154
4-6 神奇的色彩调整命令	161



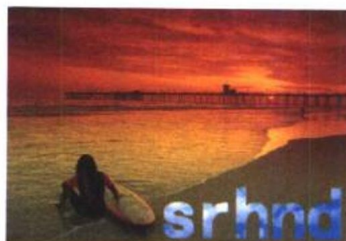
第5章 绘图与修图

5-1 笔刷的使用	200
5-2 绘图	206
5-3 修图	221
5-4 仿制	230
5-5 进一步编辑	232
5-6 制作切片及添加注释	235



第6章 通道与蒙版

6-1 关于通道	240
6-2 通道的应用	242
6-3 奇特的 Alpha 通道	249
6-4 了解专色通道	252
6-5 蒙版与图层蒙版	254



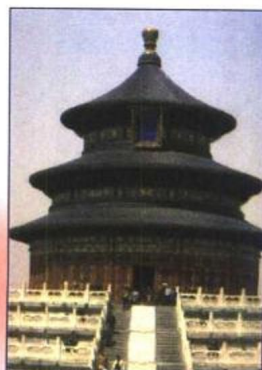
第7章 文字之美



7-1 文字工具的使用	266
7-2 使用字符面板设置字符	272
7-3 使用段落面板	275
7-4 输入弯曲的文本	278
7-5 使用文本图层	282

第8章 滤镜效果

8-1 怎样使用滤镜	286
8-2 Artistic (艺术效果) 滤镜	289
8-3 Blur (模糊) 滤镜	297
8-4 Brush Strokes (画笔描边) 滤镜	302
8-5 Distort (扭曲) 滤镜	306
8-6 Noise (杂色) 滤镜	313





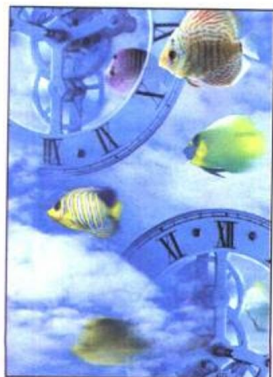
8-7 Pixelate (像素化) 滤镜	315
8-8 Render (渲染) 滤镜	318
8-9 Sharpen (锐化) 滤镜	324
8-10 Sketch (素描) 滤镜	326
8-11 Stylize (风格化) 滤镜	334
8-12 Texture (纹理) 滤镜	339
8-13 Video (视频) 滤镜	342
8-14 Other (其他)	343
8-15 用 Extract 命令提取对象	345
8-16 用 Liquify 命令实现流体效果	348
8-17 用 PatternMaker 命令制作图案	353

第9章 Photoshop 的自动功能

9-1 认识和查看 Action (动作)	358
9-2 录制和播放动作	360
9-3 编辑动作	364
9-4 管理动作	368
9-5 应用批处理	373
9-6 使用快捷批处理	378
9-7 使用自动执行命令	379



第10章 漫游时空



第11章 破土新生



附录 Photoshop 7 菜单快捷键

PHOTOSHOP 7

揭开 Photoshop 7 新面目之谜

当你翻开这一页,肯定在摩拳擦掌,迫不及待地想开始我们的探险之旅吧。先不要着急,在启动你心爱的计算机之前,还是让我们用一点时间来了解一下什么是Photoshop,以及相关的一些最基本,也是最重要的知识。

就是在十年前,也肯定没有人想到,个人电脑会以如此迅猛的速度普及开来,甚至对于很多人它会成为生活中必不可少的组成之一。同样,那时的人也没有想到,如今普普通通的人们竟然只要坐在显示屏前,动动手指,就能完成只有在画家手中,或者只是在想像中才能完成的图像作品。

的确,强大的Photoshop完全能让你成为他们羡慕的对象之一,只要你愿意付出一点努力,把这本书读下去。我保证,你会被这神奇的软件完全迷住的。

1 关于本书的叙述约定

为了大家能更好地阅读和理解本书的内容,我想还是在这里先简单说明一下本书中出现的一些简略词语的确切含义。

单击:单击鼠标左键,并立刻松开鼠标。

双击:快速双击鼠标左键,并松开鼠标。

右击:单击鼠标右键,并立刻松开鼠标。

拖动:按住鼠标左键,移动鼠标,然后再松开鼠标。

“+”:表示同时做符号前后的两个动作,如“Ctrl+双击图层”表示,按住键盘上的Ctrl键不放,双击图层。

其他简略用法,将在正文文本区旁边的提示文本区域及时地给予解释。

2 什么是Photoshop

简单地说,Photoshop是一个处理图像的软件。它的操作平台是我们最熟悉的Windows和Macintosh操作系统,而且因为它的功能最全面、使用最广泛,所以也当之无愧地成为了这类软件中的佼佼者。

如果你是Photoshop高手,那么用它在白色背景上绘制一副简单的画,应该不是问题。但我们要知道,就像和它的定义中提出的一样,Photoshop的功能和优势在于处理已有的一张或一组图片,而不是凭空进行绘制。利用Photoshop我们可以翻转图像、调整图像颜色及明暗度、合并几张图像,还可以对图像进行滤镜等特殊效果处理。另外,Photoshop作为平面设计软件,已经成为了3D动画、多媒体制作、网页设计等各方面软件的强力助手。



位图图像

我们一般所接触到的,如扫描的照片、桌面背景图像、Word中插入的剪贴画等电脑图像都属于位图图像。

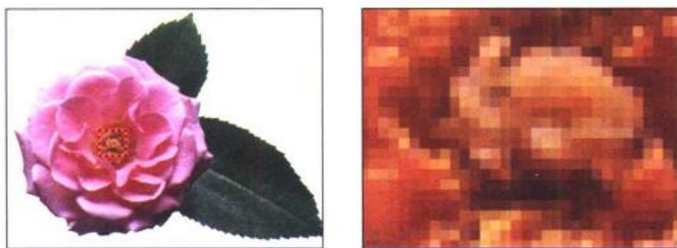
3 位图与矢量图

计算机图像分为两大类——位图和矢量图。一个Photoshop文件中可以同时包含位图数据和矢量数据。了解这两类图像之间的差异,对创建、编辑和导入图像有很大的帮助。

位图

通常Photoshop和我们一般使用的绘画工具编辑出来的图像都是位图图像。位图图像是用排列紧密的正方形网格,即像素来显示的图像。其中,每个像素都被分配一个特定位置和颜色值,

将它们组合到一起,从整体上看,就成为了一幅图像。当对图像的某个局部充分放大时,我们就可以很清楚地看到组成图像的每个像素。



充分放大图像的局部,就可以看清每个像素

位图图像与分辨率有关,换句话说,它包含固定数量的像素。因此,如果在屏幕上以较大的倍数放大显示,或以过低的分辨率打印,位图图像会出现锯齿边缘,而且会遗漏细节。如果你想在图像作品中充分表现阴影和色彩的细微变化,那么,位图图像将是最佳的选择。



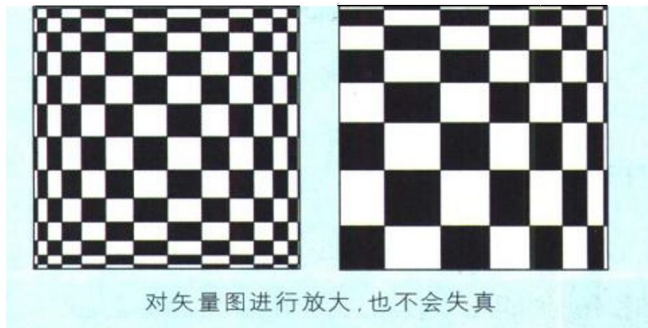
分辨率

关于分辨率,将在这一章的第5节中给予详细的介绍。

矢量图

矢量图由数学形式定义的各种直线和曲线所组成,其中的各个元素都是根据图形的几何特性来进行具体描述的。例如,矢量图形中的填充红色的圆,是以某个中心点、半径值和填充颜色代号来进行绘制的。所以,矢量图不管放大多少倍,都不会失真,并保持原来的清晰度。

绘制矢量图比较专业的软件有Adobe Illustrator, Macromedia Freehand等。在Photoshop中也可以导入矢量图,并进行适当的编辑,而且不会破坏矢量属性。



对矢量图进行放大,也不会失真



矢量图的显示

因为电脑显示器是通过每个小网格上的显示来呈现图像的。所以,矢量和位图图像在屏幕上都是以像素显示的。



颜色模式间的转换

在【Image】菜单的【Mode】选项
中选择想要转换的色彩模式即可。

矢量图形与分辨率无关,换句话说,可以将它缩放到任意大小和以任意分辨率在输出设备上打印出来,都不会遗漏细节或清晰度。因此,矢量图形是文字和规则的几何图形的最佳选择,这是因为,我们一般要求文字和徽标等几何图形在缩放到不同大小时必须保持清晰的线条。

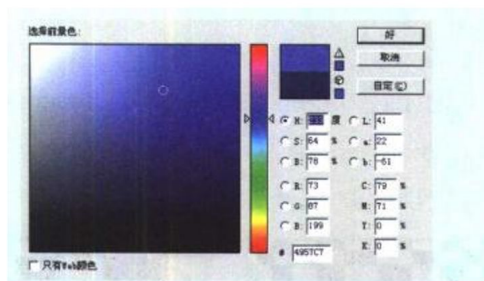
4 了解色彩模式

我们用Photoshop处理的对象是图像,而如果想了解图像,就要在相当程度上认识色彩的概念及相关的知识。

色彩模型和模式

颜色模式决定用于显示和打印图像的颜色模型。Photoshop 的颜色模式以建立好的用于描述和重现色彩的模型为基础。常见的模型包括 HSB(色相、饱和度、亮度)、RGB(红色、绿色、蓝色)、CMYK(青色、洋红、黄色、黑色)和 CIE Lab。颜色模式除了用于确定图像中显示的颜色之外,还影响通道数和图像的文件大小。

就像一个数字可以用分数,也可以用小数的表示一样,同一个颜色也可以用不同的方式表示,可以用确定的模式及与各元素所对应的数值来表示。



同一个颜色可以用不同的颜色模式及相关的参数来表示

RGB色彩模式

绝大多数可视光谱可用红色、绿色和蓝色(RGB)三色光的不同比例和强度的混合来表示。在这3种颜色的重叠处产生青色、洋