

大师之路®

8小时高清视频

DVD

不必再求大神，  
现在起，学习你的PS神技！

# 毫无PS痕迹 你的第一本 Photoshop书

赵鹏◎著

200多个范例与实例、  
超过8个小时的关键操作HD视频（1920\*1080）。  
以及一位热爱生活、热爱Photoshop的作者。

你所见过的、听过的、  
震撼过的那些PS技术，尽在这本书中。



水利水电出版社  
www.waterpub.com.cn

原创经典



# 毫无PS痕迹 你的第一本 Photoshop

赵鹏◎著



中国水利水电出版社  
www.waterpub.com.cn

原创经典

## 内 容 提 要

本书是一本完全为初学者自学而著写的 Photoshop 教程。

全书分为四大部分：

第 1、2 章讲解色彩和图像的原理与基础知识要点。

第 3 至 11 章全面讲解了使用 Photoshop 进行各种设计创作的方法与技巧。这包括色彩调整工具的使用、极其重要的选区、蒙版与图层的运用及巧妙的图像合成操作，各类工具、图层样式与滤镜的运用，以及学习如何绘制矢量路径和各种文字处理技巧。

第 12 章讲解了随着数码单反的普及而变得日益重要的数码摄影后期处理的各种技巧，完成对 Camera RAW（即内置版 LightRoom）的学习。

第 13 章为综合实例。通过多个精心设计的实例的制作过程，让你看到前面 12 章所学习的各种知识与技术在实际设计与创作过程中是如何结合起来运用的。

毫无PS痕迹：你的第一本Photoshop书 / 赵鹏著

· 一 北京：中国水利水电出版社，2014.12

ISBN 978-7-5170-2772-0

I. ①毫… II. ①赵… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第328662号



策划编辑：陈 冰 责任编辑：周春元 加工编辑：孙 丹 装帧设计：张俊锋

书 名 毫无PS痕迹——你的第一本Photoshop书  
作 者 赵鹏 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: mchannel@263.net (万水)  
sales@waterpub.com.cn  
电 话: (010) 68367658 (发行部)、82562819 (万水)  
经 售 北京科水图书销售中心(零售)  
电 话: (010) 88383994、63202643、68545874  
全国各地新华书店和相关出版物销售网点  
排 版 北京万水电子信息有限公司  
印 刷 北京市雅迪彩色印刷有限公司  
规 格 184mm×240mm 16开本 34.25印张 831千字  
版 次 2015年1月第1版 2015年1月第1次印刷  
印 数 0001-4000册  
定 价 98.00元(附1DVD)

凡购买我社图书，如有缺页、倒页、脱页的，本社发行部负责调换  
版权所有·侵权必究

# 无痕PS

——你的第一本 Photoshop 书

# /冰封太阳系/

设计目的：了解使用智能对象进行布局的优势。  
所涉方面：素材图像的选择和组织、图层混合模式、图层蒙版。

计划用作主要内容的大冰块素材



各个星球的素材



星空素材



小冰块素材



1. 选择素材并进行布局



2. 添加素材



3. 添加背景后形成主效果A



4. 更改布局后形成主效果B

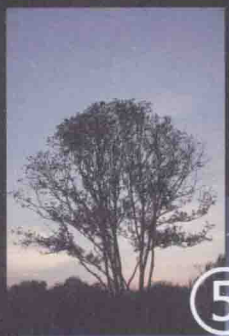
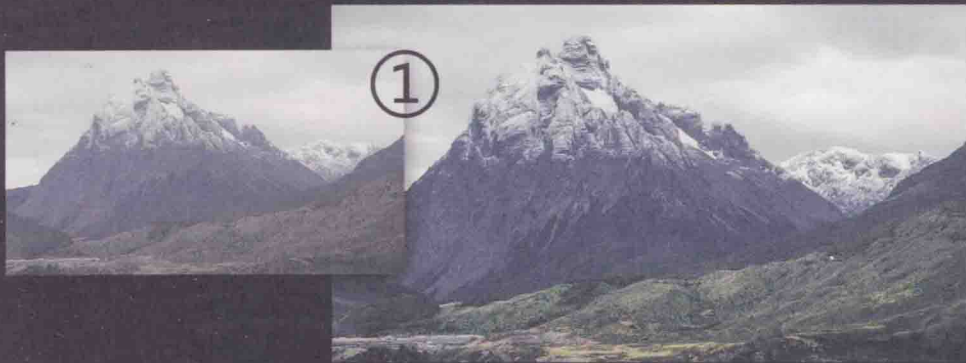
5. 更改主要内容素材，通过移植智能对象快速形成新效果



# /数码后期基础/

设计目的：对数码摄影进行后期制作。  
所涉方面：Camera RAW / LightRoom的使用。

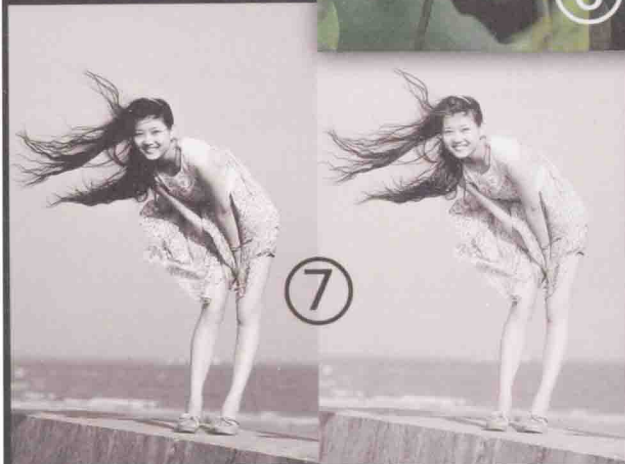
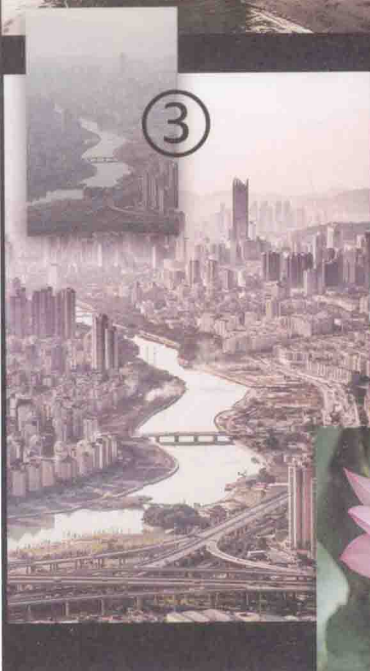
1. 增强色彩表现
2. 重构图
3. 修正白平衡
4. 修正过曝
5. 使用滤光镜
6. 纠正逆光细节



# /数码后期应用/

设计目的：数码后期制作的实用技巧。  
所涉方面：Camera RAW / LightRoom的使用。

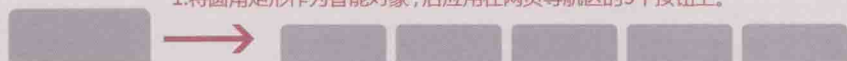
1. 加强细节
2. 去除噪点
3. 消除雾霾
4. 个性化色彩
5. 营造视觉焦点
6. 明暗部取舍
7. 黑白处理
8. 近远景处理



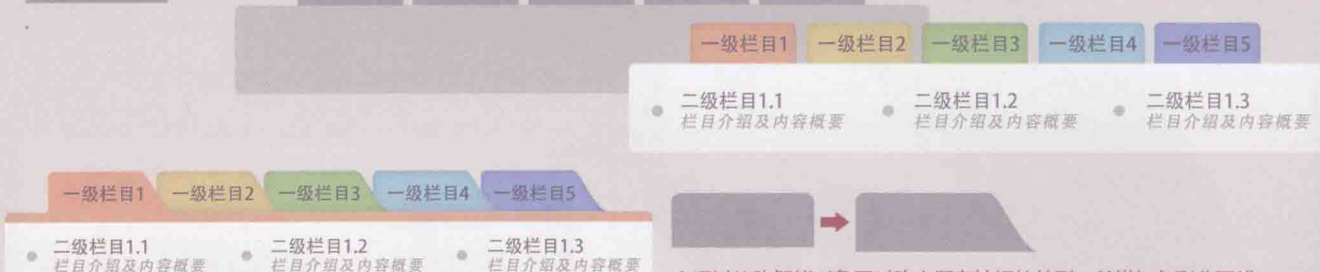
# /网页设计/

设计目的：体验矢量智能对象在网页设计中的高效应用。  
所涉方面：矢量路径及图层样式。

1.将圆角矩形作为智能对象,后应用在网页导航区的5个按钮上。



2.通过图层样式为5个按钮指定不同色彩。



二级栏目1.1 栏目介绍及内容概要  
二级栏目1.2 栏目介绍及内容概要  
二级栏目1.3 栏目介绍及内容概要

3.通过修改智能对象同时改变所有按钮的外形,并增加色彩分隔线。

4.更改布局加入标题文字,简化按钮色彩,并用矢量路径绘制出搜索区,至此可作为初步的成品。

## 大师之路®

一级栏目1 一级栏目2 一级栏目3 一级栏目4 一级栏目5

二级栏目3.1 栏目介绍及内容概要  
二级栏目3.2 栏目介绍及内容概要  
二级栏目3.3 栏目介绍及内容概要  
二级栏目3.4 栏目介绍及内容概要

5.再次通过修改智能对象改变按钮形状,减少栏目数量。



## 大师之路

6.再次更改布局,将搜索区缩小,并将其复制作为用户区。

7.通过智能对象更改按钮形态,并采用新的色彩方案,同时大幅修改了布局。

栏目名一 栏目名二 栏目名三 栏目名四 栏目名五 栏目名六 栏目名七

Photoshop基础知识 最为庞大和详细的基础教程,即使从未接触,也能很好掌握。  
Photoshop滤镜特效 制作特殊的图像效果,可用于网页布局或进一步成为独立作品。  
Photoshop动画制作 动画制作的方法和技巧,可拓展到视频合成等其他相关领域。

文字教程

视频教程

教学辅助

购买

## 大师之路®

Photoshop滤镜特效  
制作特殊的图像效果

Photoshop动画制作  
动画制作的方法和技巧

8.最后又通过修改智能对象重返之前的按钮形态,并结合新色彩风格,作为最终设计进行发布。

回顾整个设计过程,从风格上可分为三个阶段,各阶段之间都有较大差异,由于全面使用矢量路径和智能对象,并不需要在制作上花费多少精力。这不仅提高了工作效率,更重要的是从繁琐操作中解放了思维,使得想象力得到最大限度的发挥。



# /UI设计/

设计目的：不使用素材，利用矢量和样式创建UI元素，并尝试布局。  
 所涉方面：矢量路径及图层样式。

使用矢量形状、图层样式和智能滤镜，制作出旋钮的各部分。



边缘



抛光面



倒角



投影



外廓

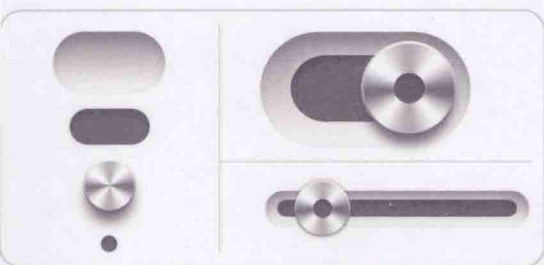
外圈刻度



内圈刻度



通过更改各项设定来快速形成新的旋钮形态，加上载体后即可作为icon的成品来使用。



使用矢量路径保证了元素外形具备可塑性，使用图层样式和智能对象则增强了元素形态的表现力。用同样的4个部分可同时制作出切换开关和滑动条，区别仅在于彼此间的比例。这样制作出来的UI元素具备很强的复用性，可经快速修改后应用于其他地方。

左下方播放机上方的3个旋钮源自同一个智能对象，修改智能对象即可同时改变这3个按钮。



主音量



# /火焰战车/

设计目的：了解图像合成制作中的一般性技巧。

所涉方面：素材的提取，自由变换的应用，背景气氛的营造，简单的扩展效果。



1.从原始图像中提取汽车素材



2.用滤镜制作轮廓线条



3.用反相转为黑色车身



4.用渐变映射改变色彩



将同一个火焰素材变形为AB两种形态，配合蒙版，分别用于车身和轨迹部分。

1.初始的单色背景

2.加入云彩滤镜

3.加入粒子素材

4.加入放射状素材

最终效果的原始版本



增强车身质感的版本



将汽车素材进行液化变形，将背景改为烟雾素材，再辅以渐变映射，即可形成新效果。



# /人体碎片/

设计目的：在创作中延伸思考。

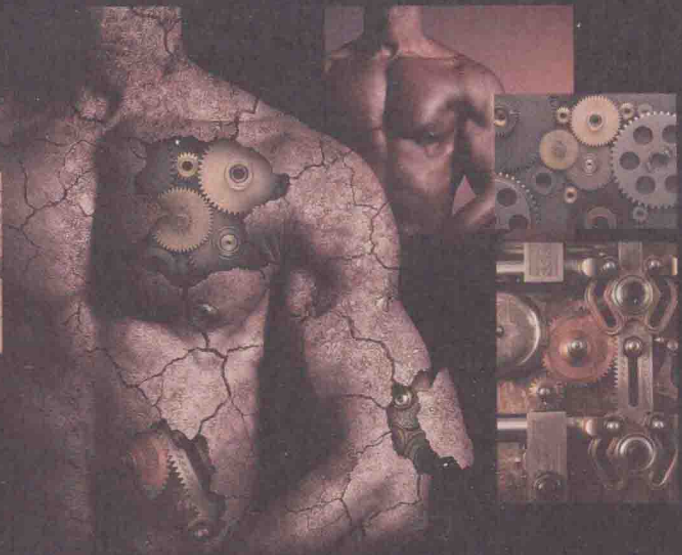
所涉方面：素材组织、图层混合模式、图层蒙版、图层样式。

2.将同一个纹路应用到新的人体上，并加入新素材进行组合

1.将纹路素材应用到人体上



3.将纹路应用于前作的星球上，并延伸制作



# /镂空雕刻/

设计目的：在创作中延伸思考。

所涉方面：素材组织、图层混合模式、图层蒙版、图层样式。



前作中的人体碎片是将纹路素材应用到人体上，在本作中反其道而行之，将人体应用到纹路素材上。并通过智能对象实时改变纹路密度，形成独特的镂空雕刻效果。

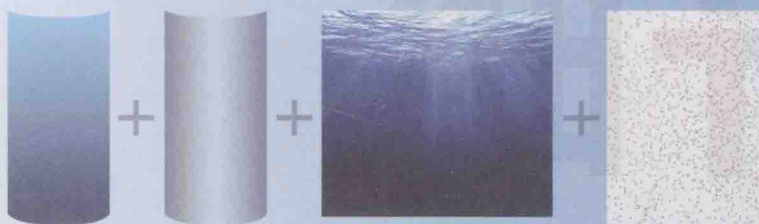
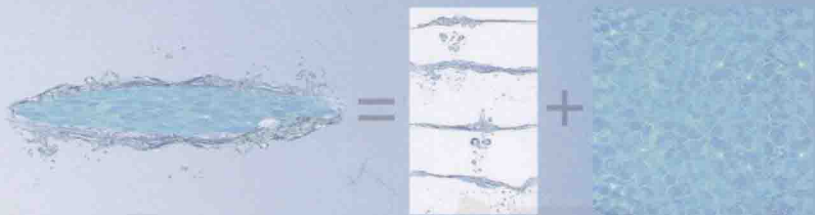
需要全本请在线购买

www.chinacreative.com

# /瓶中岛/

设计目的：了解合成前的素材处理，以及注重对作品细节的刻画。

所涉方面：素材图像的选择组织及布局，操控变形的使用。



1.更改组合形成新作品



2.移植素材形成新作品



3.使用操控变形制作素材

本书的前身是浏览量上千万的网络版《大师之路》系列教程，多年以来在各类针对 Photoshop 的问题解答中被广泛引用，已成为名副其实的 Photoshop 标准教程。

### 以下是部分读者的评价：

- ◆ 它不只告诉我怎么做，还告诉我为什么要这么做，能够帮助我灵活使用 PS。
- ◆ 感觉理清了很多概念，而不是简简单单地传授如何使用软件而已，我想这个才是最重要的。
- ◆ 自学 PS 这么多年，翻破数本教材，却没有一本有《大师之路》系统全面的。
- ◆ 读了此书才知道一本好教材的重要性。这是所有 PS 书籍里我觉得最好的一本，绝非普通教程，而是教授学习方法与思考方法。
- ◆ 读了以后才知道什么叫好教材！全书完全站在读者角度讲解，概念和思路讲解清晰，语言幽默，完全没有枯燥的感觉。读完后不仅知道如何用，还能理解为什么这样用。
- ◆ 真真是一本极好的书，每当读到一个段落有一些小问题产生的时候，立马就会看到一个解释，作者真的是非常了解初学者的问题。没有高高在上的“这些基本的东西你应该会”的态度。
- ◆ 学习 PS 已经两年，以前看过的不少书籍总是不讲原理，只是一味输入参数，不以读者的身份去讲解，很难继续学习下去。而这本《大师之路》深入浅出，用生活中的例子来讲解原理，非常生动，使得读者愿意读下去，而且记忆深刻，是一本不能缺少的教材，我的良师益友。
- ◆ 大师之路是我的老师，现在我又用它来教我的学生。

作者一直努力撰写一部能最广泛适用的教材，让所有初学者都能轻松掌握 Photoshop 的相关知识，因此本书的目的并不仅是让大家学会 Photoshop，更是要通过它掌握能应用于平面设计各领域的能力。

---

本书内容是这样安排的：首先是色彩与图像的知识及画笔的使用，随后介绍选区和图层两大部分，以及使用色彩调整工具和蒙版进行图像合成操作，之后是各类工具、图层样式和滤镜的使用，以及学习如何绘制矢量路径，最后针对数码摄影的后期处理进行了 Camera RAW（即内置版 LightRoom）的学习。

为了符合初学者的实际情况，在实例选择及讲解方式上都做了仔细的策划，前期选用的实例较为简单以求一目了然，讲解上较为细致以求充分理解，且在多处重复一些重要的知识点以形成惯性思维。后期选用较为复杂的实例，但讲解却简明扼要，力求让读者关注实例作品的实现，并在过程中学会自主延伸思考，以创造出不同的衍生作品。

在综合实例章节中，我们安排了6个部分的内容，分别是肖像处理、图像合成、UI 界面设计、矢量设计、网页设计、视频制作，每部分都各具特点并包含多个具体实例。在图像合成部分所包含的实例中，《火焰战车》侧重于基础合成操作，《冰封太阳系》侧重于构图布局，《瓶中岛》侧重于素材处理和细节刻画，《人体碎片》强调的是延伸思考。出于篇幅所限我们无法在书中放置太多的实例，因此在实例的策划上我们努力令它们既自成体系又彼此关联，如《冰封太阳系》中的星球可通过引用《人体碎片》中的素材和处理方法制作出碎裂星球的新效果等。通过延伸思考和制作衍生作品来充分扩充实例，而“去参数化”的特点则避免一味的照搬书本内容，推动大家必须自行多做尝试。

为了应对一些较难理解的内容，本书所附光盘中有部分章节的视频版本，精彩详细，大家可通过观看来辅助学习。更多教学相关内容可访问大师之路网站 [www.99ut.com](http://www.99ut.com) 或 [99ut.blueidea.com](http://www.99ut.blueidea.com)。

翻过这一页就正式开始学习了，让我们一起加油！

赵鹏

2014年10月5日

Photoshop 的书市面上有很多。其中有那么一两本销量还极其大，大到给每一个想要策划 Photoshop 类图书的编辑都造成相当大的心理压力。这对我也是一样，每次想到这一点，我都会问自己，是否该就此罢手？

没有调查就没有发言权。我找来市面上那些销量最大的号称最能卖的 Photoshop 书来看。不得不说，确实很不错，群众的眼睛是雪亮的。实例特别多，几乎可以说堆满了实例。按照步骤做完也的确能掌握很多技能。因此，公平地讲，这几本书是很有用的，物有所值。然而，对我来说，在读的过程中，从翻开书的第一页起，我就感到缺了点什么。随着阅读的深入，我逐渐明白到底缺了什么。

因为这些书的讲解流程和步骤惊人的相似。一上来都是安装 Photoshop，然后打开 Photoshop，然后菜单、菜单项、工具栏、功能项一个挨一个地讲下去。在具体实例时，读者得到的指示往往是在这里你得输入这样一个参数，在那里你得输入那样一个参数，再过来点，往这儿瞧，没注意吧，在这里还有一个小参数你需要输入，诸如此类。而且，在阅读的过程中，我很自然地会产生一些问题，而且我相信任何初学者读到这里都会产生这样的问题，我希望作者就在此时此地给我解释一下，但我的希望几乎次次落空。

这导致的直接结果就是，很多技术实现你看完后知道，噢，按照这样的步骤就能实现这样的效果。但问题是我为何一定要按照这样的步骤做呢？这样一趟走下来的道理在哪里？如果我不这么做会产生什么后果？书里没讲，压根儿没提。画外音似乎是：这么愚蠢和显而易见的问题请不要拿出来烦作者好么。

但作为初学者，我读书少，但同时我的求知欲又特别旺盛。我不希望糊里糊涂地这么学一遍，我希望清清楚楚地学一遍。换句话说，我希望了解一些操作和步骤背面的道理，我想要明白那些设计思想的原理，我希望学到那种方法，即当我面对一个设计要求时，我该如何开动脑筋发现实现思路的方法。

而那些书中的这些问题在你手中的这本《毫无 PS 痕迹》中得到了改善。这就是我策划这本书的理由，也是这本书的价值所在。

另外，还有件事我想也可以提一下，那就是这本书的前身是《大师之路》，它在豆瓣的评分是所有 Photoshop 类图书中最高的 9.3 分，评价数是 238 条（位居第二）。而你手中的这本书在前作的基础上，基于最新版的 Photoshop 做了里程碑级的增强。

陈冰

2014 年 10 月 6 日

# 目录

## CONTENTS

## 序言

### 第1章 色彩基础知识

- 1.1 RGB 色彩模式 ..... 1
  - 1.1.1 三原色光的概念 ..... 2
  - 1.1.2 反转色的概念 ..... 4
- 1.2 灰度色彩模式 ..... 5
  - 1.2.1 灰度色彩的概念 ..... 6
  - 1.2.2 灰度的换算 ..... 7
- 1.3 图像通道 ..... 7
  - 1.3.1 通道的基本概念 ..... 8
  - 1.3.2 通道的灰度显示 ..... 9
  - 1.3.3 通道的作用 ..... 12
- 1.4 CMYK 色彩模式 ..... 16
  - 1.4.1 CMYK 色彩模式概念 ..... 16
  - 1.4.2 印刷中的套色错误 ..... 18
  - 1.4.3 打印机的原理 ..... 19
- 1.5 色彩模式的选择 ..... 20
  - 1.5.1 RGB 与 CMYK 的区别 ..... 20
  - 1.5.2 模式转换带来的色彩丢失 ..... 20
  - 1.5.3 RGB 与 CMYK 的选择 ..... 21
- 1.6 颜色的选取 ..... 21
  - 1.6.1 使用滑块及色谱选取颜色 ..... 21
  - 1.6.2 使用拾色器选取颜色 ..... 22
  - 1.6.3 选取特殊色彩 ..... 23
- 1.7 HSB 色彩模式 ..... 24
  - 1.7.1 RGB 选色的局限 ..... 24
  - 1.7.2 直觉色彩模式 ..... 25
- 1.8 关于像素的其他 ..... 26

### 第2章 图像基础知识

- 2.1 图像尺寸 ..... 27
  - 2.1.1 图像尺寸的含义 ..... 27

- 2.1.2 打印分辨率的作用 ..... 28
- 2.1.3 印刷和打印的区别 ..... 30
- 2.2 点阵格式图像 ..... 31
  - 2.2.1 点阵图像的特点 ..... 31
  - 2.2.2 显示器的相关知识 ..... 32
  - 2.2.3 改变图像尺寸 ..... 35
- 2.3 矢量格式图像 ..... 37
  - 2.3.1 矢量格式的特点 ..... 37
  - 2.3.2 何时使用矢量图形 ..... 38
- 2.4 点阵或矢量格式的选择 ..... 38
  - 2.4.1 矢量图形的产生 ..... 39
  - 2.4.2 保留最大可编辑性 ..... 40
- 2.5 文件的存储格式 ..... 40

### 第3章 设定和使用画笔

- 3.1 Photoshop 界面概览 ..... 41
  - 3.1.1 界面组成 ..... 41
  - 3.1.2 工作区介绍 ..... 42
  - 3.1.3 使用面板 ..... 45
  - 3.1.4 自定义菜单和快捷键 ..... 47
  - 3.1.5 存储使用习惯 ..... 48
  - 3.1.6 切换屏幕显示模式 ..... 49
  - 3.1.7 Adobe 体系软件的通用性 ..... 49
- 3.2 新建图像 ..... 49
  - 3.2.1 新建空白图像 ..... 49
  - 3.2.2 新建各种用途的空白图像 ..... 50
- 3.3 画笔工具的使用 ..... 51
  - 3.3.1 选用画笔 ..... 51
  - 3.3.2 使用画笔绘制图像 ..... 53
- 3.4 画笔形态的详细设定 ..... 58
  - 3.4.1 改变笔刷间距 ..... 58
  - 3.4.2 改变笔刷圆度 ..... 59



3.4.3	翻转的概念	59
3.4.4	椭圆笔刷的间距特点	60
3.4.5	笔刷的形状动态	60
3.4.6	笔刷的渐隐选项	61
3.4.7	使用数字绘图板进行控制	61
3.4.8	形状动态的其他设定	62
3.4.9	使用其他形状的笔刷	62
3.4.10	设定笔刷的动态颜色	63
3.4.11	设定笔刷的散布	66
3.4.12	设定笔刷的杂色与湿边及平滑	66
3.4.13	设定笔刷纹理	69
3.4.14	画笔控制快捷选项	69
3.5	使用绘画型笔刷	69
3.5.1	初识绘画型笔刷	70
3.5.2	使用绘画型笔刷	70
3.5.3	设定绘画型笔刷	71

## 第4章 建立选区

4.1	建立规则选区	77
4.1.1	使用矩形选框工具	77
4.1.2	移动选区	78
4.1.3	选区的运算	79
4.1.4	选区快捷键的组合使用	81
4.2	建立任意选区	84
4.2.1	使用套索与多边形套索工具	84
4.2.2	使用磁性套索工具 ——寻找色彩边缘	85
4.2.3	修补选区	87
4.2.4	使用魔棒选取工具	88
4.2.5	色彩容差的局限性	91
4.2.6	使用快速选择工具 ——创建复杂选区	91
4.3	消除锯齿(平滑边缘)和羽化	92
4.3.1	设置选取工具的羽化	92
4.3.2	使用羽化命令	95
4.4	调整及完善选区	95
4.4.1	使用调整边缘	96
4.4.2	图像合成的操作要点	98
4.4.3	选择照片焦点区域	98

4.5	选区的存储及载入	99
4.5.1	存储与载入选区	100
4.5.2	选区的存储原理	100
4.5.3	用绘图工具更改选区	101
4.5.4	建立 Alpha 通道	102
4.5.5	将通道转变为选区	103
4.6	选区的饱和度	103
4.6.1	通道与灰度色	104
4.6.2	选区饱和度的影响	106
4.6.3	改变选区饱和度	107

## 第5章 使用图层

5.1	图层初识	108
5.1.1	图层的组成	108
5.1.2	图层的基本操作	109
5.1.3	图层与图像的关系	112
5.2	图层的选择	113
5.2.1	图层的隐藏与显示	113
5.2.2	通过面板选择图层	113
5.2.3	通过列表选择图层	114
5.2.4	通过类型选择图层	114
5.2.5	使用移动工具选择图层	114
5.3	图层层次关系	116
5.3.1	改变图层层次	116
5.3.2	背景层的特殊性质	117
5.3.3	删除图层	117
5.4	图层的不透明度	118
5.4.1	改变图层不透明度	118
5.4.2	影响不透明度的因素	120
5.5	图层的其他操作	120
5.5.1	链接图层	121
5.5.2	对齐图层	121
5.5.3	合并图层	123
5.5.4	锁定图层	124
5.6	使用图层组	125
5.6.1	图层组的基本操作	125
5.6.2	图层组的其他操作	127
5.6.3	建立子图层组	127
5.6.4	如何使用图层组	127