

Photoshop CS6

基础与提高

主 编 谢 华 刘显杨 符照方
副主编 易 敏 李 玉 利 丹 赖 骐



ARTIME

时代出版传媒股份有限公司
安徽科学技术出版社



"I am of the opinion it is possible to develop an art
largely on the basis of technical skill."

Photoshop CS6

基础与提高

Photoshop CS6 JICHU YU TIGAO

主 编 谢 华 刘显杨 符照方
副主编 易 敏 李 玉 利 丹 赖 骐



ARTTIME
时代出版

时代出版传媒股份有限公司
安徽科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS6 基础与提高 / 谢华,刘显杨,符照方
主编.-- 合肥:安徽科学技术出版社,2017.8
ISBN 978-7-5337-7328-1

I. ①P... II. ①谢...②刘...③符... III. ①图像处
理软件 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 194608 号

Photoshop CS6 基础与提高

主编 谢 华 刘显杨 符照方

出版人:丁凌云 选题策划:王 勇 责任编辑:王 勇
责任校对:刘 凯 责任印制:李伦洲 封面设计:邓 飞
出版发行:时代出版传媒股份有限公司 <http://www.press-mart.com>
安徽科学技术出版社 <http://www.ahstp.net>
(合肥市政务文化新区翡翠路 1118 号出版传媒广场,邮编:230071)
电话:(0551)63533330

印 制:安徽联众印刷有限公司 电话:(0551)65661327
(如发现印装质量问题,影响阅读,请与印刷厂商联系调换)

开本:787×1092 1/16 印张:20.5 字数:510 千
版次:2017 年 8 月第 1 版 2017 年 8 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5337-7328-1

定价:90.00 元

版权所有,侵权必究

PREFACE

前言

◆ 编写本书的初衷

首先,感谢您选择并阅读本书。

随着计算机软件技术的快速发展,相关图书层出不穷,但由于受传统学习思路和教学方法的影响,市面上相当一部分图书都存在理论讲解与实际应用无法完全整合的问题,这使得学生在学习过程中会感到知识的不连续性,表现在学完理论知识后,实际操作软件时会不知道如何下手。基于此,我们考虑以知识改革为核心,在本书的内容和结构上做一些突破,运用比较成熟的案例教学法,策划出版一本真正能让学生所学即能所用的实战案例型课本,从而使每一位学生都能达到一定的职业技能水平。

本书以平面设计软件 Photoshop CS6 为对象,向学生全面阐述了平面设计中常见的操作方法及设计要领。本书从软件基础讲起,循序渐进地对软件功能进行了比较全面的论述,让学生充分熟悉 Photoshop 的各项功能。同时,结合实际工作的运用,进行案例的展示和制作,并对案例进行任务分析和知识点概括,以辅助学生完成各项平面设计工作。正所谓“授人以渔”。学完本书后,学生不仅可以掌握 Photoshop 这款软件的操作方法,还能利用它独立完成平面作品的制作及设计。

◆ 本书的特色

★ **针对初学,从零起步**:一线教学老师用心编写,案例的选取考虑读者的主流需求、学习习惯和接受能力。

★ **结构合理,逐步提高**:学习结构切合读者的特点和习惯。章节内容设置精巧,引导初学者循序渐进并逐步提高。

★ **精选案例,学练结合**:以实用为宗旨,把知识点融入应用案例中,以图解的方式讲解案例,条理清晰,案例丰富。

◆ 本书作者

本书的主编和编委会成员均是多年从事计算机平面教学和科研的教师或专家,有丰富的教学经验和实践经验,这些案例都是他们多年从事一线教学成果的结晶。本书主编为谢华、刘显杨、符照方,副主编为易敏、赖骐、利丹、李玉。由于作者水平有限,书中难免有疏漏和不足之处,恳请专家及广大读者不吝赐教。

编 者

项目1 Photoshop 基本知识

必备知识	2
1.1 图像的类型	2
1.2 图片像素和分辨率	3
1.3 色彩模式	6
1.4 常见的图像文件格式	7
1.5 认识 Photoshop 的工作界面 ...	8
1.6 Photoshop CS6 的基本操作 ...	9
任务实训	10
任务1 制作宽屏桌面	10
任务2 图像显示比例的放大与 缩小	11
任务3 改变窗口的位置和尺寸 ...	12
任务4 调整窗口排列和切换当前 窗口	13
任务5 控制面板的调整	14

项目2 选区操作

必备知识	17
2.1 选区是什么	17
2.2 选区工具	17
2.3 用【色彩范围】命令创建选区 ...	19
2.4 用【快速蒙版】创建并编辑 选区	20
2.5 选区的操作	20
2.6 选区的调整	21
2.7 选区的描边	23
2.8 选区的变换	23
2.9 选区运算	24
任务实训	25
任务1 制作禁烟标识	25
任务2 制作格纹图案	26

任务3 制作水晶球	28
任务4 制作太极图	30
任务5 规则选区工具的应用 ...	31
任务6 制作箱包广告	32
任务7 制作简易手提袋	34
任务8 制作 IBM 公司招贴画 ...	34
任务9 绘制邮桶	35
任务10 色彩范围抠图	35
任务11 制作“夜幕下的小猫” ...	36

项目3 图像编辑与修饰

必备知识	40
3.1 设置颜色	40
3.2 绘制图像	41
3.3 【填充工具】和【擦除工具】 ...	44
3.4 修复与修饰图像	46
任务实训	48
任务1 制作邮票效果	48
任务2 制作飘雪效果	50
任务3 制作白云效果	51
任务4 制作“快速奔跑的法拉 利车”	53
任务5 制作油画效果	54
任务6 利用【画笔】填充背景图 ...	55
任务7 利用【图章工具】填充背 景图	57
任务8 再造“一座桥”	58
任务9 去除多余的景物	60
任务10 人物美容	61
任务11 制作冰冻文字效果	62
任务12 给美女上色	63
任务13 用【历史记录】画笔磨皮 ...	64

- 任务 14 铺设漂亮的地面 66
- 任务 15 去除多余的人物 67

项目 4 图像色彩的调整

- 必备知识 71
- 4.1 调整图像的色调 71
- 4.2 图像色彩调整 74
- 4.3 特殊色调调整 81
- 任务实训 83
- 任务 1 替换颜色 83
- 任务 2 处理灰蒙蒙的照片 84
- 任务 3 制作清新美女图 85
- 任务 4 制作黑白彩色对比图 ... 86
- 任务 5 打造老照片效果 88
- 任务 6 制作电影壁纸 90
- 任务 7 制作海滩上的动感人物 ... 92
- 任务 8 制作“江南烟雨” 94
- 任务 9 营造“刺眼的阳光” 96
- 任务 10 制作灯光闪烁的夜景 ... 97
- 任务 11 调整人物的肤色 99
- 任务 12 制作“骑行在草原”
效果 101
- 任务 13 制作文艺范图片 102
- 任务 14 制作梦幻效果 104
- 任务 15 制作《头号特工》海报 ... 105

项目 5 图层操作

- 必备知识 109
- 5.1 图层概述 109
- 5.2 创建和管理图层 110
- 5.3 图层混合效果 119
- 5.4 应用图层样式 124
- 5.5 智能对象图层 127

- 任务实训 128
- 任务 1 制作明信片 128
- 任务 2 制作招聘启事 130
- 任务 3 制作老照片 132
- 任务 4 制作渐变天空 133
- 任务 5 制作衣服图案 134
- 任务 6 制作街头涂鸦风格
图像 136
- 任务 7 用调整图层为人像
化妆 137
- 任务 8 制作金属按钮 137
- 任务 9 制作马克杯纹样 139
- 任务 10 制作化妆品宣传画 ... 140

项目 6 文字

- 必备知识 143
- 6.1 输入文字和更改文字 143
- 6.2 文字工具栏 143
- 6.3 【字符】面板 144
- 6.4 区域文字 144
- 任务实训 145
- 任务 1 基本文字输入(1) 145
- 任务 2 基本文字输入(2) 147
- 任务 3 区域文字输入 149
- 任务 4 制作路径文字(1) 150
- 任务 5 制作路径文字(2) 152
- 任务 6 制作立体透明字 153
- 任务 7 制作球体字 155
- 任务 8 用文字调整背景 157
- 任务 9 制作立体字 159

项目 7 通道和蒙版

- 必备知识 162

7.1 通道	162
7.2 图像混合运算	167
7.3 蒙版	170
任务实训	175
任务 1 将选区存为 Alpha 通道 ...	175
任务 2 紫色的麦田	176
任务 3 利用通道为“雀斑女孩” 去斑	177
任务 4 利用通道抠取头发	180
任务 5 调亮昏暗风景的光线 ...	183
任务 6 降低刺眼阳光下的图像 亮度	185
任务 7 为“阴天湖泊”创建蓝天 蒙版	186
任务 8 制作“碎片人”效果	187
任务 9 利用矢量蒙版抠取茶杯 蛋糕	189
任务 10 制作剪纸文字	190
任务 11 对“傍晚”图片中的“男孩” 侧面进行处理	192

项目 8 路径和形状

必备知识	197
8.1 路径概述	197
8.2 创建路径	197
8.3 编辑路径	199
8.4 应用路径	201
8.5 绘制形状	203
任务实训	205
任务 1 绘制卡通插画	205
任务 2 制作星空图像	207
任务 3 制作钻石戒指图像	208
任务 4 用【自定义形状工具】	

绘画	209
----------	-----

任务 5 制作“印第安人”图像 ...	209
任务 6 制作流线字体	212
任务 7 制作火焰效果	213
任务 8 制作“音乐手表”图像 ...	215
任务 9 制作动感插画	216
任务 10 绘制花朵图案	217

项目 9 滤镜

必备知识	221
9.1 认识滤镜	221
9.2 使用滤镜注意事项	221
9.3 滤镜库	221
9.4 独立滤镜	222
9.5 智能滤镜	224
9.6 风格化滤镜组	225
9.7 画笔描边滤镜组	227
9.8 模糊滤镜组	229
9.9 扭曲滤镜组	230
9.10 锐化滤镜组	231
9.11 像素化滤镜组	231
9.12 渲染滤镜组	233
9.13 添加杂色	233

任务实训	234
任务 1 制作木板纹理效果	234
任务 2 制作磨砂玻璃效果	235
任务 3 制作逼真“牛奶咖啡” 效果	237
任务 4 制作人物聚焦效果	239
任务 5 制作火焰字效果	240
任务 6 制作动感人物效果	242
任务 7 制作交织线效果	244
任务 8 制作爆炸效果	247

项目 10 综合实训

实训任务 252

任务 1 制作黑白加彩色的
照片 252

任务 2 制作纪念金币 255

任务 3 制作铅笔水彩画 258

任务 4 制作素描照片 262

任务 5 制作房地产广告之
观山篇 264

任务 6 制作房地产广告之
听水篇 268

任务 7 制作人物封面写真
效果 271

任务 8 制作海风电视宣传
广告 278

任务 9 制作彩色发光圆环
效果 283

任务 10 制作公益海报
(遏制干旱化) 286

任务 11 制作公益海报
(地球渴了) 290

任务 12 制作人物碎片,重组变幻
特效 292

任务 13 制作快乐美食餐宣
传单 297

任务 14 制作人物图片拼贴
效果 301

任务 15 制作“丽景花园别墅”
广告 305

任务 16 制作水珠人物图像 ... 310

任务 17 制作药品包装平面和立体
效果 312

任务 18 制作啤酒海报 317

项 目

1

知识技能要求

掌握图像的基本类型、图像的分辨率及色彩模式、常见的图像文件格式知识。熟悉 Photoshop 工作环境及界面,并能在 Photoshop 中熟练进行文件的基本操作。

知识重点

- 位图和矢量图
- 图像的分辨率
- 图像文件格式
- Photoshop 工作环境及界面

知识难点

- 位图和矢量图
- 图像分辨率

Photoshop 基本知识



必备知识

1.1 图像的类型

计算机中常见的图像类型:位图和矢量图。

(1)位图:也叫点阵图,它以固定数量的像素来表现图像。其色彩丰富,但放大后容易失真。

(2)矢量图:也叫向量图,它以数学的向量方式来记录图像内容;不用记录像素的数量,色彩变化小,放大后不容易失真。如图1-1、图1-2所示。

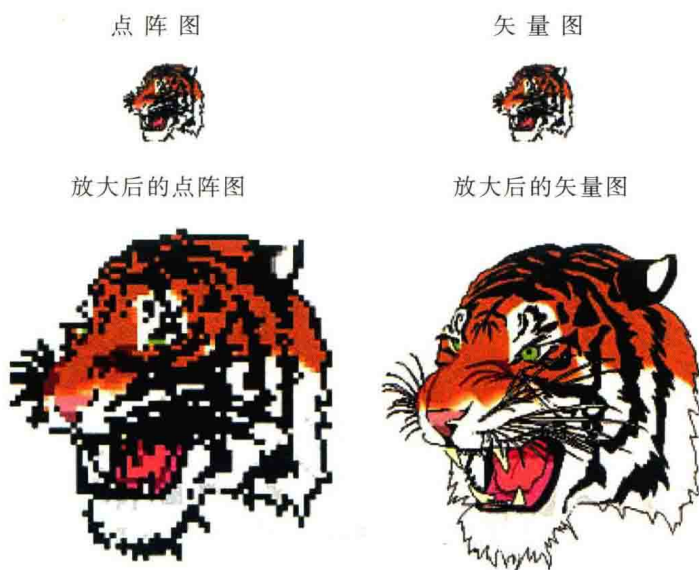


图1-1



注意

当放大位图后,由于每平方面积所含像素点少了,因而会产生“边缘锯齿”。



图1-2

(3)位图与矢量图的不同点如表1-1所示。

表 1-1

比较内容	位图图像	矢量图像
构图原理	由许多点(像素)组成	以数学的向量方式来记录图像内容
色彩	色彩丰富、逼真	色彩变化少
失真情况	缩放或旋转易失真	放大或旋转图像不会失真
制作软件	画图、Photoshop、FireWorks	Flash、CorelDraw、Illustrator
常用文件格式	BMP、PSD、TIFF、JPEG、GIF	AI、EPS、DXF、PS、WMF、SWF

1.2 图片像素和分辨率

1.像素

像素是构成数码图像的基础单位,像素点的大小是会改变的。如果把一张数码图片比作一张现实中的拼图,那么像素就是那些拼图的小碎块,只不过像素是小方块的形状而已,放大数倍之后可以清晰地看到,如图1-3所示。



图1-3

我们经常听说的相机200万像素(1 600×1 200),其实就是指横向1 600个像素点乘以纵向1 200个像素点,就等于192万个像素点(接近200万)。

2.分辨率

分辨率通常我们定义的单位是dpi,就是指每1英寸(1英寸=2.54厘米)的单位长度上一共有多少个像素点(像素点的大小是可以改变的)。还是用拼图做比喻,假如一张拼图大小是1英寸×1英寸,由80个拼块组成,那么我们就说,这张图的分辨率是80dpi,如果用300个拼块组成就是300dpi。记住,分辨率指的是每个英寸里的像素点,不是指整张图。

3.像素和图片清晰度的关系

看两张对比图,如图 1-4 所示。



(a)



(b)

图1-4

分辨率都是 300dpi, 同样大小的时候, 他们清晰度完全不同, 因为图像清晰与否, 跟图像本身的像素有关, 与分辨率无关。

有人以为图片分辨率越大就越清晰, 其实并非如此。继续用拼图做比喻, 假如两张拼图都是 10 英寸×10 英寸, 一幅图由 80 块拼块组成, 另一幅图由 200 块拼块组成, 那么哪张拼图看起来画面更清晰呢? 当然是由 200 块组成的!

分辨率相同时, 图片文件越大, 图片越清晰。

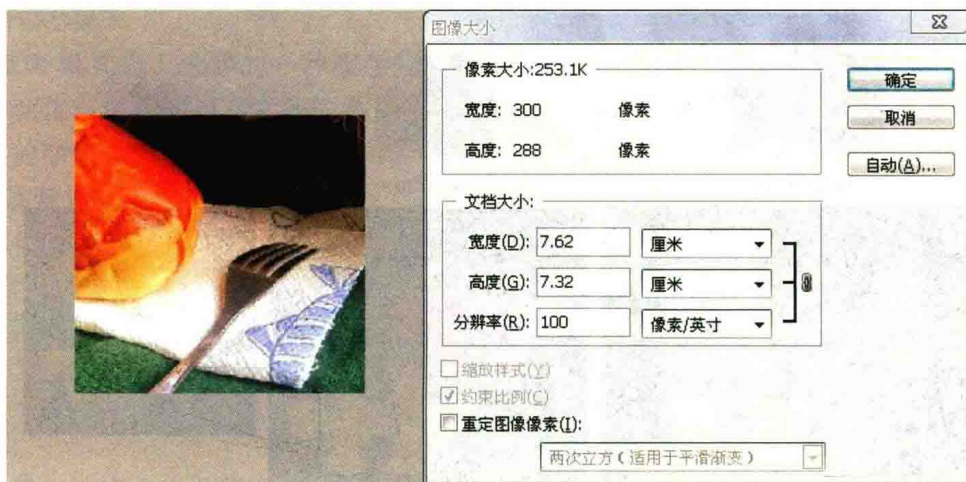
4. 像素和分辨率的关系

看下面 3 幅对比图(图 1-5)。

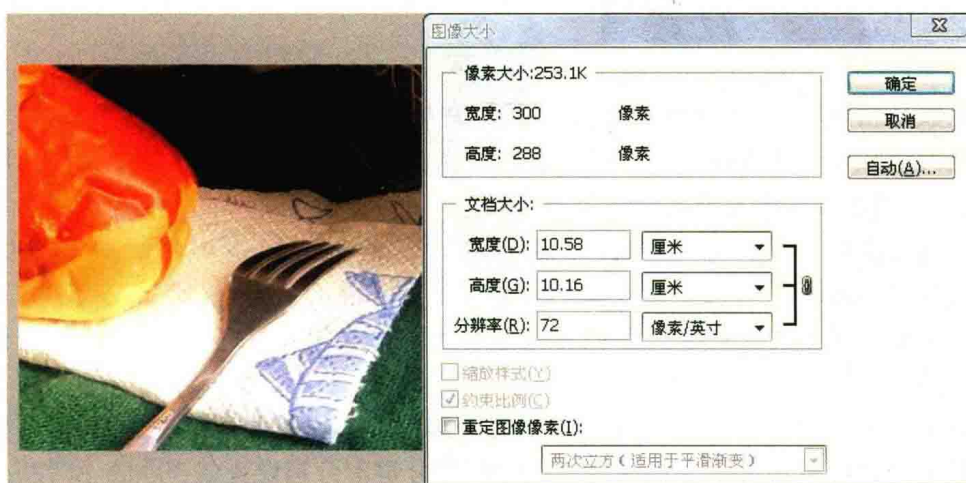
3 幅图的像素相同, 但是分辨率不同, 如果按照“打印尺寸显示”时, 则两张图显示的大小不同。这里所说的“打印尺寸”其实指的是 72dpi 的分辨率(真正打印机并非一定是这个分辨率)。

下面这幅图可以直观地表达含义, 像素数量相同的图, 因为单位面积里面的像素数量不同(分辨率不同), 最后打印出来的图片大小也不同。

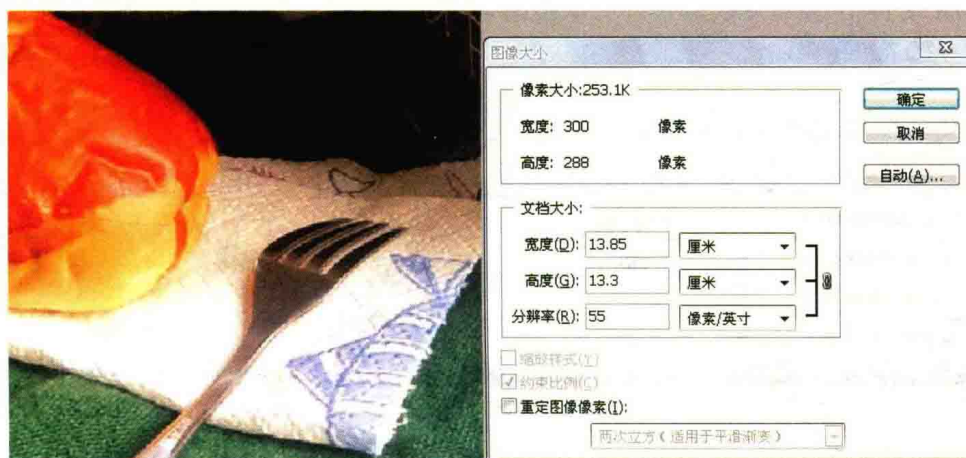
这就是说, 让你做 3 幅拼图, 国际标准的每一小块规格是 2cm×2cm, 现在有 3 种规格(像素点的大小是会改变的), 分别是 1cm×1cm、2cm×2cm、3cm×3cm, 每种规格各有 4 块, 那么最后拼出来的图大小肯定不一样。如图 1-6 所示。



(a)



(b)



(c)

图1-5

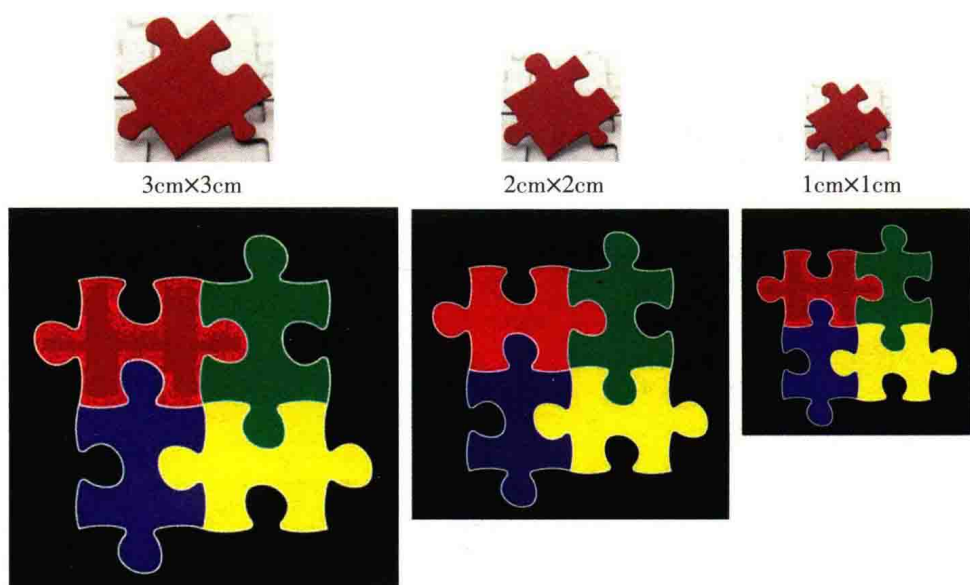


图1-6

像素点数量相同时,分辨率越大,放大后的图片越清晰。

这就是为什么设计师做海报的时候要求原图片像素一定要高,因为分辨率高的图片不一定清晰,但是像素低的图片放大后一定不清晰!

制作小型海报的时候,分辨率通常为 200~300dpi,大小随自己需要而制定。这是为了保证高质量图片可以任意放大便于使用。但是,如果制作户外大型海报,比如几十平方米的那种,就只能用 10~45dpi 的分辨率。因为,如果这种大型海报仍要求高精度,那么喷绘机器会直接运行死掉!

如果不是用于设计,下载图片就不需要用高分辨率。72dpi 是显示屏的分辨率,只要高于它的都是浪费。对此,可用 Photoshop 打开一张图,把分辨率分别设置成 300dpi 和 72dpi 并进行对比,是不是看起来清晰度相同?

1.3 色彩模式

Photoshop 中的色彩模式见图 1-7 所示。

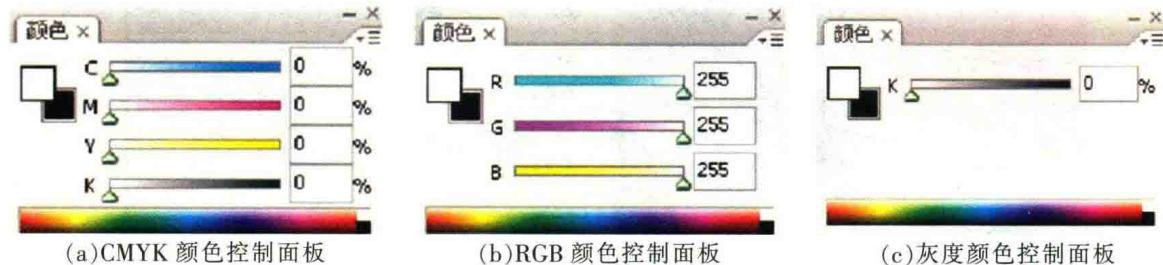


图1-7

1. CMYK模式

又称“印刷四色模式”,顾名思义,就是用来印刷的色彩模式。CMYK 即青、洋红(品红)、黄、黑四种色彩。其中 C 为 Cyan =青色,又称为“天蓝色”或是“湛蓝”;M 为 Magenta =品红色,又称为“洋红色”;Y 为 Yellow =黄色;K 为 Key Plate(Black)= 定位套版色(黑色)。

2.RGB模式

RGB 模式是工业界的一种颜色标准,是通过对红(Red)、绿(Green)、蓝(Blue)3 个颜色通道的变化以及它们相互之间的叠加来得到各式各样的颜色。R、G、B 分别代表红、绿、蓝 3 个通道的颜色。

3.灰度模式

用单一色调表现图像,一个像素的颜色用 8 位元来表示,一共可表现 256 阶(色阶)的灰色调(含黑和白),也就是 256 种明度的灰色。灰度模式图像是黑→灰→白的过渡,如同黑白照片。

1.4 常见的图像文件格式

图像文件格式指图像在存储媒介(如磁盘、光盘)中储存的格式。如图 1-8 所示。



图1-8

1.BMP格式

BMP 格式是微软公司绘图软件的专用格式,是 Photoshop 最常用的位图格式之一。

2.JPEG格式

是一种压缩效率很高的存储格式,采用有损压缩方式。该格式支持 CMYK、RGB 和灰度等颜色模式,但不支持 Alpha 通道。

3.GIF格式

GIF格式是由 CompuServe 公司制定的,只能处理 256 种色彩。该格式常用于网络传输,其传输速度比传输其他格式的文件快很多;并且可以将多张图像存成一个文件而形成动画效果。

4.PSD和PDD格式

是 Photoshop 软件的专用文件格式,能保存图层、通道、路径等信息,便于以后修改。缺点是保存文件较大。

5.TIFF格式

是为 Macintosh 开发的最常用的图像文件格式。它既能用于 MAC 机,又能用于 PC 机,是一种灵活的位图图像格式。TIFF 格式在 Photoshop 中可支持 24 个通道,是除了 Photoshop 自身格式外唯一能存储多个通道的格式。该格式采用无损压缩方式。

6.PNG格式

是 Netscape 公司针对网络图像开发的文件格式。这种格式可以使用无损压缩方式压缩

图像文件,并利用 Alpha 通道制作透明背景,是功能非常强大的网络文件格式。但较早版本的 Web 浏览器可能不予支持。



注意

可根据需要,选择合适的图像文件存储格式。①用于印刷:TIFF\EPS;②出版物:PDF;③Internet 图像:GIF、JPEG、PNG;④用于 Photoshop CS6 工作:PSD、PDD、TIFF。

1.5 认识 Photoshop 的工作界面

Photoshop 的工作界面如图 1-9 所示。

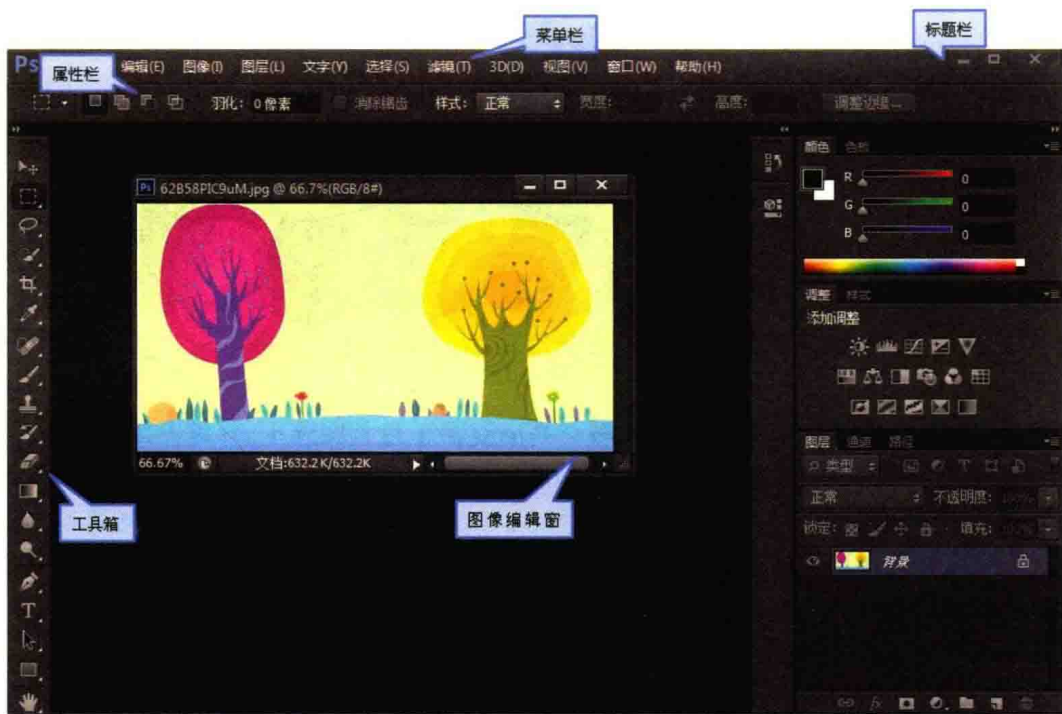


图1-9

1.标题栏

位于主窗口顶端,最左边是 Photoshop 标记,右边分别是【最小化】、【最大化/还原】和【关闭】按钮。

2.菜单栏

菜单栏为整个环境下所有窗口提供菜单控制,包括【文件】、【编辑】、【图像】、【图层】、【选择】、【滤镜】、【3D(D)】、【视图】、【窗口】和【帮助】10 项。

3.工具箱

工具箱中的工具可用来选择、绘画、编辑以及查看图像。

(1)拖动工具箱的标题栏,可移动工具箱。

(2)单击可选中工具,属性栏则会显示该工具的属性。

(3)有些工具的右下角有一个小三角形符号,这表示在工具位置上存在一个工具组,其中包括若干个相关工具。

(4)点击工具箱左上角的双向箭头,可以将工具栏变为单条竖排,再次点击则会还原为两条竖排。

4.属性栏

选中某个工具后,属性栏就会改变成相应工具的属性设置选项,可更改相应的选项。

5.图像编辑窗口

中间窗口是图像窗口,它是 Photoshop 的主要工作区,用于显示图像文件。图像窗口带有自己的标题栏,提供了打开文件的基本信息,如文件名、缩放比例、颜色模式等。如果同时打开两幅图像,可通过单击图像窗口进行切换。

1.6 Photoshop CS6 的基本操作

1.6.1 图像文件操作

1.新建

创建一个新文件的操作方法:

①执行【文件】→【新建】命令,如图 1-10 所示,弹出【新建】对话框。

②在对话框中输入相应的参数,如名称、宽度、高度、分辨率及背景内容等。

③设置好相应的参数后,点击右上角的【好】按钮即可新建一个文件。



图 1-10

2.打开

执行【文件】→【打开】命令,在弹出的【打开文件】对话框中,选择将要打开的文件即可。

3.关闭

执行【文件】→【关闭】命令,则关闭当前编辑的图像窗口。

4.保存

方法1 执行【文件】→【存储】命令,将当前文件保存在当前位置上。如果是第一次保存当前文件,则会弹出一个【存储为】对话框。

方法2 执行【文件】→【存储为】命令,也会弹出【存储为】对话框,在此对话框中可将当前文件保存在任何一个位置。

1.6.2 调整图像的显示

Photoshop CS6 中调整图像显示大小有 3 种方法:

(1)利用工具箱中的【放大镜】进行放大和缩小。

(2)按住【Ctrl】键再点击【+】号,多按几次【+】则不断放大,按【-】则不断缩小。

(3)选择【视图】里面的“放大”或者“缩小”以实现图像显示大小的改变。