



冯俏俏 编著

Photoshop CS5

中文版



NLIC 2970660667

从入门到精通



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

Photoshop CS5 中文版

从入门到精通

冯俏俏 编著



NLIC 2970660667

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书以初级平面课程培训班及 Photoshop 软件的自学人员为读者对象,全面、深入地讲解了 Photoshop CS5 中文版这一功能强大、应用广泛的图像处理软件。全书介绍了 Photoshop 的基本功能及其常用工具,并对路径、通道、蒙版、滤镜、文本等重点和难点内容进行了系统讲解。与市场上的同类图书相比,本书具有内容全面、讲解深入、示例精美、结构合理、信息量巨大等特点。本书附赠一张 DVD 光盘,包括了本书的多媒体视频教程及多种有价值的资料,以便于各位读者学习使用。

本书可供各类培训学校作为 Photoshop 培训课程的教材使用,也可供平面设计人员及大学和高等专业学校相关专业的学生自学参考。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS5 中文版从入门到精通/冯俏俏编著. —北京:电子工业出版社,2010.10
ISBN 978-7-121-11871-5

I. ①P… II. ①冯… III. ①图形软件, Photoshop CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 184484 号

责任编辑:李红玉

文字编辑:易 昆

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

装 订:三河市鑫金马印装有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编:100036

北京市海淀区翠微东里甲 2 号 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:26.25 字数:670 千字

印 次:2010 年 10 月第 1 次印刷

定 价:55.00 元(含 DVD-ROM 一张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

前 言

本书的写作对于笔者而言，可以说是一项不小的工程，不仅因为这本书的内容非常丰富，而且因为这本书的书名为“从入门到精通”，这个名称赋予了本书太多的内涵，也对笔者提出了很高的要求，使笔者在撰写时不敢懈怠、马虎。

电子工业出版社从国外引进版权的“从入门到精通”系列是一个很成功的图书品牌，笔者也是其中许多图书的读者与受益者，这些书的作者基本上都是国外在相关领域的专家学者，即使如此这些专家学者所撰写的图书也是经过了专业编辑严格细致的编辑后方才出版的，这从很大程度上保证了这一系列图书中的绝大多数都是能够经得起时间考验的优质图书。

本书作为从入门到精通系列中的国内版本图书，在笔者的努力下也基本保持了与外版图书基本一致的风格与品质，与市场上同类图书相比，本书具有以下特点：

- 讲解全面：本书讲解了 Photoshop CS5 软件绝大部分的功能，所讲解的内容相当全面，这在一定程度上保证了读者跟随本书学习能够从较初级的水平，上升至对软件有较全面认识的层次，也使本书能够作为一本案头备查的工具书使用。

- 由浅入深：由于本书定位于基本上没有 Photoshop 软件基础的初级学习者，因此笔者特别对章节结构进行了优化，从而保证了读者循序渐进的学习进度。

- 重点突出：针对初学者在学习过程中较难掌握的知识重点与难点，加大了讲解篇幅，以对这些知识点进行较为深入全面的讲解，这些知识点包括图层、路径、形状、通道等。

- 示例精美：为了保证本书的视觉效果，无论是知识点示例还是综合案例，均为笔者精心选择，从而力求将本书打造成为欣赏性较强的图书。

- 内容新颖：本书较为全面地讲解了 Photoshop CS5 版本的多个新功能，尤其对其最新增加的 3D 功能进行了全面彻底的讲解，因此绝非新瓶装旧酒型图书。

本书附带一张光盘，其中包括了所有本书讲解过程中用到的素材图片及案例最终效果文件，读者可以调用这些素材，跟着书中的讲解进行操作，从而达到事半功倍的效果。

本书是集体劳动的结晶，除封面署名作者外，参与本书编写的人员还包括：雷剑、吴腾飞、雷波、左福、范玉婵、刘志伟、李美、邓冰峰、詹曼雪、黄正、孙美娜、邢海杰、黄菲、潘光玲、刘小松、陈红艳等。

本书光盘中的所有素材图像仅允许本书的购买者使用，不得销售、网络共享或做其他商业用途。

目 录

第1章 准备知识	1
1.1 Photoshop 应用领域.....	2
1.1.1 平面广告设计.....	2
1.1.2 包装与封面设计.....	2
1.1.3 建筑表现.....	3
1.1.4 电视栏目包装静帧设计.....	4
1.1.5 概念设计.....	4
1.1.6 游戏设计.....	5
1.1.7 数码照片.....	5
1.1.8 网页制作.....	6
1.1.9 插画绘制.....	6
1.1.10 界面设计.....	7
1.1.11 Matte Painting.....	7
1.2 界面基本操作知识.....	8
1.2.1 掌握选项卡式文档窗口的使用 方法.....	8
1.2.2 掌握工具的使用方法.....	9
1.2.3 掌握面板的使用方法.....	11
1.2.4 关于菜单.....	13
1.2.5 显示、隐藏或突出显示 菜单命令.....	14
第2章 图像概述及 Bridge 管理技术	18
2.1 位图图像与矢量图形.....	19
2.1.1 位图图像.....	19
2.1.2 矢量图形.....	19
2.1.3 矢量图形与位图图像的关系.....	20
2.2 文件操作.....	21
2.2.1 创建新文件.....	21
2.2.2 打开旧文件.....	22
2.2.3 使用【打开为】命令.....	22
2.2.4 关闭文件.....	22
2.2.5 保存文件.....	22
2.2.6 使用【存储为】命令.....	23

2.2.7 文件简介.....	23
2.3 图像尺寸及分辨率.....	24
2.3.1 图像尺寸.....	24
2.3.2 理解插值.....	25
2.3.3 图像的分辨率.....	26
2.4 裁切图像.....	27
2.4.1 使用裁剪工具.....	27
2.4.2 使用【裁剪】命令.....	28
2.4.3 使用【裁切】命令.....	29
2.5 画布操作.....	29
2.5.1 改变画布尺寸.....	29
2.5.2 改变画布方向.....	30
2.6 使用 Adobe Bridge CS5 管理 图像.....	31
2.6.1 选择文件夹进行浏览.....	31
2.6.2 改变 Adobe Bridge 窗口 显示颜色.....	33
2.6.3 改变 Bridge 窗口中的面板.....	33
2.6.4 改变 Adobe Bridge 窗口 显示状态.....	34
2.6.5 改变图片预览模式.....	35
2.6.6 改变【内容】窗口显示状态.....	35
2.6.7 指定显示文件和文件夹的 方法.....	35
2.6.8 对文件进行排序显示的方法.....	36
2.6.9 查看照片元数据.....	36
2.6.10 放大观察图片.....	37
2.6.11 堆栈文件.....	38
2.6.12 在 Photoshop 或 Camera RAW 中打开图片.....	39
2.6.13 管理文件.....	39
2.6.14 旋转图片.....	40
2.6.15 标记文件.....	40

2.6.16	自定义标签类型	41	3.3.14	使用【渐变映射】命令	65
2.6.17	为文件标星级	41	3.4	图像调整高级方法	66
2.6.18	筛选文件	42	3.4.1	使用【色阶】命令	66
2.6.19	在 Bridge 中运行自动化任务	43	3.4.2	使用【曲线】命令	68
2.6.20	批量重命名文件	43	3.4.3	使用“HDR 色调”	71
2.6.21	输出照片为 PDF 或照片 画廊	43	3.4.4	使用【色彩平衡】命令	76
2.7	练习题	45	3.4.5	应用【色相/饱和度】命令	77
第 3 章	颜色	46	3.4.6	使用【替换颜色】命令	79
3.1	关于颜色	47	3.4.7	使用【可选颜色】命令	81
3.1.1	眼睛的影响	47	3.4.8	使用【匹配颜色】命令	83
3.1.2	用计算机表现颜色	47	3.4.9	使用【照片滤镜】命令	85
3.1.3	颜色位数	47	3.4.10	使用【曝光度】命令	86
3.1.4	屏幕分辨率和显卡显存	47	3.4.11	使用【自然饱和度】命令	87
3.2	颜色模式	48	3.4.12	快速使用调整命令 的技巧 1——使用预设	88
3.2.1	HSB 模式	48	3.4.13	快速使用调整命令 的技巧 2——存储参数	88
3.2.2	RGB 模式	49	第 4 章	选择	90
3.2.3	CMYK 模式	49	4.1	制作选择区域	91
3.2.4	Lab 模式	50	4.1.1	了解选择区域	91
3.2.5	位图模式	50	4.1.2	选择所有像素	91
3.2.6	双色调模式	50	4.1.3	制作矩形选区	91
3.2.7	索引颜色模式	50	4.1.4	制作圆选区	92
3.2.8	灰度模式	51	4.1.5	制作单行(列)选区	92
3.2.9	色域	51	4.1.6	制作不规则形选区	92
3.2.10	颜色模式	52	4.1.7	自动追踪图像边缘制作选区	93
3.3	评估图像及简单调整	52	4.1.8	依据颜色制作选区	94
3.3.1	用直方图评估图像色调	52	4.1.9	以涂抹式制作选区	97
3.3.2	局部加亮图像	55	4.2	选区模式及快捷键	99
3.3.3	局部加暗图像	56	4.2.1	选区工作模式	99
3.3.4	降低图像局部饱和度	56	4.2.2	制作选区的快捷键	101
3.3.5	去除图像颜色	57	4.3	选择区域基本操作	102
3.3.6	反相图像	57	4.3.1	全选与取消选择区域	102
3.3.7	色调均化	57	4.3.2	再次选择选区	102
3.3.8	使用【阈值】命令	58	4.3.3	移动选区	102
3.3.9	使用【色调分离】命令	59	4.3.4	隐藏或显示选区	103
3.3.10	使用【亮度/对比度】命令	60	4.3.5	反选	103
3.3.11	使用【黑白】命令	61	4.4	调整选择区域	104
3.3.12	使用【变化】命令	64	4.4.1	“调整边缘”命令	104
3.3.13	使用【阴影/高光】命令	64			

4.4.2 扩大或缩小选区	106	5.7.1 渐变工具选项条	146
4.4.3 羽化选区	107	5.7.2 创建实色渐变	147
4.4.4 边界化选区	107	5.7.3 创建透明渐变	149
4.5 变换选择区域	107	5.7.4 创建杂色渐变	150
4.6 应用路径制作精确选区	108	5.7.5 存储渐变	151
4.6.1 路径的基本概念	108	5.8 填充和描边	152
4.6.2 绘制路径	110	5.8.1 为选区或路径填充	152
4.6.3 编辑调整路径	112	5.8.2 为选区或路径描边	154
4.6.4 路径运算	115	5.9 定义图案	156
4.6.5 【路径】面板	121	第 6 章 纠错、修饰及变换图像	157
4.6.6 转换路径与选区	122	6.1 纠正错误	158
第 5 章 绘画及着色	124	6.1.1 【历史记录】面板	158
5.1 选择前景色与背景色	125	6.1.2 历史记录画笔工具	159
5.2 绘图工具	126	6.2 修饰图像	160
5.2.1 画笔工具	126	6.2.1 图章工具	160
5.2.2 铅笔工具	127	6.2.2 使用【仿制源】面板	162
5.2.3 混合器画笔工具—— 圆你的画家之梦	128	6.2.3 修复工具	167
5.3 【画笔】面板	129	6.3 变换图像	170
5.3.1 “画笔”面板简介	129	6.3.1 缩放对象	171
5.3.2 设置常规参数	130	6.3.2 旋转图像	171
5.3.3 形状动态参数	132	6.3.3 斜切图像	172
5.3.4 散布参数	133	6.3.4 翻转图像	172
5.3.5 颜色动态	134	6.3.5 扭曲图像	172
5.3.6 传递	136	6.3.6 透视图像	172
5.3.7 硬毛刷画笔设置	136	6.3.7 精确变换	173
5.3.8 定义画笔	137	6.3.8 再次变换	174
5.4 【画笔预设】面板	137	6.3.9 变形图像	175
5.5 形状工具	138	6.3.10 使用内容识别比例变换	177
5.5.1 矩形工具、圆角矩形工具 和圆形工具	138	6.3.11 操控变形	178
5.5.2 多边形工具	141	第 7 章 通道和快速蒙版	180
5.5.3 直线工具	141	7.1 关于通道	181
5.5.4 自定义形状工具	142	7.1.1 原色通道	181
5.6 橡皮擦工具	143	7.1.2 Alpha 通道	181
5.6.1 橡皮擦工具	144	7.1.3 专色通道	182
5.6.2 背景橡皮擦工具	144	7.2 深入操作通道	182
5.6.3 魔术橡皮擦工具	145	7.2.1 显示【通道】面板	182
5.7 渐变工具	146	7.2.2 观察通道	182
		7.2.3 选择通道	183
		7.2.4 复制通道	183

7.2.5	删除通道	184	8.5.1	合并任意多个图层	214
7.2.6	以原色显示通道	184	8.5.2	合并所有图层	214
7.2.7	改变通道的排列顺序	185	8.5.3	向下合并图层	215
7.2.8	改变通道的名称	185	8.5.4	合并可见图层	215
7.2.9	改变通道缩微预览图	185	8.5.5	合并组	215
7.2.10	分离与合并原色通道	185	8.6	图层组	215
7.2.11	保存 Alpha 通道	187	8.6.1	新建图层组	216
7.3	关于 Alpha 通道	188	8.6.2	通过图层创建图层组	216
7.3.1	理解 Alpha 通道	188	8.6.3	将图层移入或移出图层组	216
7.3.2	通过 Alpha 通道创建选区	188	8.6.4	创建嵌套图层组	216
7.3.3	通过保存选区创建 Alpha 通道	191	8.6.5	复制与删除图层组	217
7.3.4	将通道作为选区载入	192	8.7	创建剪贴蒙版	217
7.4	Alpha 通道使用实例	193	8.7.1	创建剪贴蒙版	218
7.5	快速蒙版	196	8.7.2	取消剪贴蒙版	218
7.6	练习题	198	8.8	图层蒙版	219
第 8 章	图层	199	8.8.1	添加图层蒙版	219
8.1	图层的基本特性	200	8.8.2	编辑图层蒙版	219
8.1.1	透明特性	200	8.8.3	隐藏图层蒙版	220
8.1.2	分层管理特性	200	8.8.4	取消图层蒙版的链接	220
8.1.3	可编辑性	201	8.8.5	应用及删除图层蒙版	221
8.2	【图层】面板	201	8.8.6	使用【蒙版】面板	221
8.3	图层操作	203	8.9	调整图层	224
8.3.1	选择图层	203	8.9.1	创建调整图层	224
8.3.2	显示和隐藏图层	204	8.9.2	编辑调整图层	225
8.3.3	创建新图层	204	8.9.3	使用【调整】面板	225
8.3.4	复制图层	205	8.10	图层样式	226
8.3.5	删除图层	207	8.10.1	图层样式类型	227
8.3.6	重命名图层	208	8.10.2	复制、粘贴图层样式	234
8.3.7	改变图层的次序	208	8.10.3	屏蔽和删除图层样式	235
8.3.8	设置图层不透明度属性	209	8.11	图层的混合模式	236
8.3.9	设置填充透明度	210	8.12	智能对象	238
8.3.10	锁定图层属性	211	8.12.1	智能对象是什么	238
8.3.11	链接图层	211	8.12.2	智能对象的优点	239
8.3.12	显示图层边缘	212	8.12.3	创建智能对象	240
8.4	对齐或分布图层	212	8.12.4	创建嵌套多级智能对象	241
8.4.1	对齐图层	212	8.12.5	复制智能对象	241
8.4.2	分布图层	213	8.12.6	对智能对象进行操作	241
8.5	合并图层	214	8.12.7	编辑智能对象的源文件	241
			8.12.8	导出智能对象	242

8.12.9 替换智能对象	242	9.8.3 渲染横截面效果	274
8.12.10 栅格化智能对象	242	9.9 栅格化三维模型	276
第 9 章 3D 图层	243	9.10 3D 功能应用实例	276
9.1 3D 文件操作基础	244	第 10 章 文字	279
9.1.1 正确显示 3D 物体	244	10.1 文字与图层	279
9.1.2 导入 3D 模型	244	10.2 输入并编辑文字	281
9.2 创建新的 3D 对象	245	10.2.1 输入水平文字	282
9.2.1 创建 3D 形状	245	10.2.2 输入垂直文字	283
9.2.2 创建 3D 明信片	246	10.2.3 制作倾斜排列的文字	284
9.2.3 创建 3D 网格	246	10.2.4 相互转换水平及垂直排列 的文字	284
9.2.4 创建 3D 凸纹模型	249	10.2.5 创建文字型选区	284
9.3 3D 场景及 3D 物体属性	253	10.2.6 使用文字型选区设计作品	285
9.3.1 3D 面板	253	10.2.7 输入点文字	286
9.3.2 3D 场景	253	10.2.8 输入段落文字	287
9.3.3 网格	253	10.2.9 相互转换点文字及段落 文字	288
9.3.4 材质	254	10.3 设置文字格式	288
9.3.5 光源	255	10.4 设置段落格式	290
9.4 3D 物体的调整与编辑	256	10.5 扭曲变形文字	291
9.4.1 使用 3D 轴调整 3D 物体	256	10.5.1 制作扭曲变形文字	291
9.4.2 使用工具调整 3D 物体	258	10.5.2 取消文字变形效果	294
9.5 调整三维视角	258	10.6 转换文字	294
9.6 改变模型光照	259	10.6.1 转换为普通图层	294
9.6.1 显示并了解灯光类型	259	10.6.2 转换为形状图层	294
9.6.2 添加或删除各个光源	260	10.6.3 生成路径	295
9.6.3 改变灯光类型	260	10.7 沿路径绕排文字	296
9.6.4 调整光源位置	260	10.7.1 制作沿路径绕排文字 的效果	296
9.6.5 调整灯光属性	260	10.7.2 路径绕排文字实现原理	296
9.7 3D 模型贴图与纹理	262	10.7.3 更改路径绕排文字的效果	297
9.7.1 认识 3D 物体材质	262	10.8 图文绕排	298
9.7.2 应用预设的材质	263	10.8.1 制作图文绕排效果	298
9.7.3 纹理属性详解	263	10.8.2 图文绕排效果实现原理	300
9.7.4 纹理贴图操作详解	265	10.8.3 更改图文绕排效果	300
9.7.5 直接在 3D 对象上绘制 纹理贴图	267	第 11 章 滤镜	302
9.7.6 理解 3D 绘画映射	268	11.1 滤镜库	302
9.7.7 标识可绘画区域	269	11.1.1 认识滤镜效果图层	303
9.8 更改 3D 模型的渲染设置	269	11.1.2 滤镜效果图层的操作	304
9.8.1 选择渲染预设	270		
9.8.2 自定渲染设置	270		

11.2 特殊功能滤镜	306	12.2.4 合并到 HDR Pro	332
11.2.1 消失点	306	12.2.5 镜头校正	333
11.2.2 液化	309	12.2.6 条件模式更改	334
11.2.3 镜头校正	311	12.2.7 限制图像	335
11.4 智能滤镜	314	12.3 应用脚本	335
11.4.1 添加智能滤镜	314	12.3.1 图像处理器	335
11.4.2 编辑智能蒙版	315	12.3.2 将图层复合导出到文件	336
11.4.3 编辑智能滤镜	316	12.3.3 将图层导出到文件	337
11.4.4 编辑智能滤镜混合选项	317	12.3.4 脚本事件管理器	338
11.4.5 停用/启用智能滤镜	318	12.4 练习题	339
11.4.6 更换智能滤镜	318	第 13 章 综合案例	340
11.4.7 删除智能滤镜	319	13.1 跨克运动鞋创意广告	340
第 12 章 动作、自动化与脚本	320	13.2 手机美女特效表现	348
12.1 动作	321	13.3 艺术之眼特效表现	352
12.1.1 应用预设动作	321	13.4 心的魅力特效表现	364
12.1.2 创建新动作	323	13.5 玫瑰冰激凌海报设计	374
12.1.3 编辑修改动作	324	13.6 清新风格手机广告	381
12.2 应用自动化命令	326	13.7 【迎春】酒广告设计	391
12.2.1 批处理	326	13.8 点智啤酒宣传设计	397
12.2.2 创建快捷批处理	328		
12.2.3 用 Photomerge 制作全景 图像	328		

第1章 准备知识

有言道：万丈高楼平地起。如果将此话比做学习 Photoshop 的过程，则意味着如果没有很好的基础知识，就很难有较高的造诣。

因此，本章重点介绍学习 Photoshop 应该掌握的一些基础知识，其中包括 Photoshop 的应用领域以及软件界面基本操作知识，例如选项卡式文档窗口的使用方法、面板的使用方法等相关知识。



1.1 Photoshop 应用领域

Photoshop 是美国 Adobe 公司开发的位图处理软件, 主要用于平面设计、照片修复、影像创意设计、艺术文字设计、网页创作、建筑效果图后期调整、绘画模拟、绘制或处理三维贴图、婚纱照片设计及界面设计等领域。

该软件在其十多年的发展历程中, 始终以强大的功能、梦幻般的效果征服了一批又一批用户。现在, Photoshop 已经成为全球专业图像设计人员必不可少的图像设计软件, 而使用此软件的设计者也以此为人类创造了数之不尽的精神财富。

在图形图像处理技术飞速发展的今天, Photoshop 得到了越来越广泛的应用, 下面是此软件主要应用的几个主要领域。

1.1.1 平面广告设计

我们通常见到的灯箱广告、公益广告、电影海报以及杂志报刊上的各类广告, 都可以称之为平面广告。

图 1.1 展示的是一则典型的酒类产品平面广告, 这则广告在技术上十分简单, 仅对素材图片做了简单的处理并添加了一些文字, 而表现出的广告效果却比较好, 在制作这样的广告时 Photoshop 主要被用于修饰、处理图像, 以及调整图像的颜色。

图 1.2 所示是旅游及食品广告, 但在设计中使用了不少特效图像, 在制作这样的广告时 Photoshop 被用于绘制或合成图像以创建与众不同的视觉效果。



图 1.1 酒类广告



图 1.2 旅游及食品广告

1.1.2 包装与封面设计

在早期, 使用包装与封面的主要目的是保护产品不受损害, 时至今日, 它们又具有了另外一个非常重要的功能, 即广告宣传作用。在此领域 Photoshop 是当之无愧的主角。

图 1.3 所示为几个优秀的封面设计作品, 图 1.4 所示为几个优秀的包装设计作品。



图 1.3 封面设计作品



图 1.4 优秀的包装设计作品

1.1.3 建筑表现

建筑表现也是 Photoshop 应用非常多的领域，其中较常见的应用是为建筑效果进行后期加工，以实现三维软件无法实现或难以实现的效果。

图 1.5 所示为使用 Photoshop 进行后期加工前、后的室内效果图对比。

图 1.6 所示为使用 Photoshop 进行后期加工前、后的室外效果图对比。



图 1.5 室内效果图进行后期制作前、后的效果对比

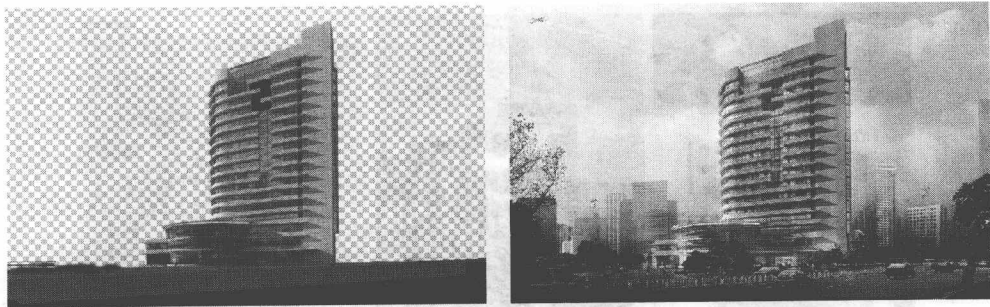


图 1.6 室外效果图进行后期制作前、后的效果对比

1.1.4 电视栏目包装静帧设计

Photoshop 也被广泛地应用于电视栏目的包装当中，尤其是用于设计电视栏目的静帧，如图 1.7 和图 1.8 所示分别为中国电视频道以及中国电影报道节目的静帧设计。



图 1.7 中国电视频道静帧设计

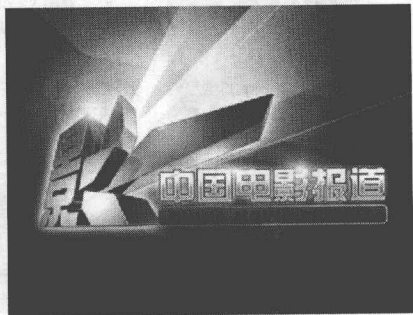


图 1.8 中国电影报道节目静帧设计

1.1.5 概念设计

概念设计是一个新兴的设计领域，与其他领域不同，概念设计注重设计内容的表现效果，而不像工业设计一样还需要注重所设计的产品是否能够从流水线上生产出来。

在产品设计的早期通常要进行概念设计，除此之外，在许多电影及游戏中都需要进行角色或道具的概念设计。

图 1.9 所示为概念自行车的设计稿。

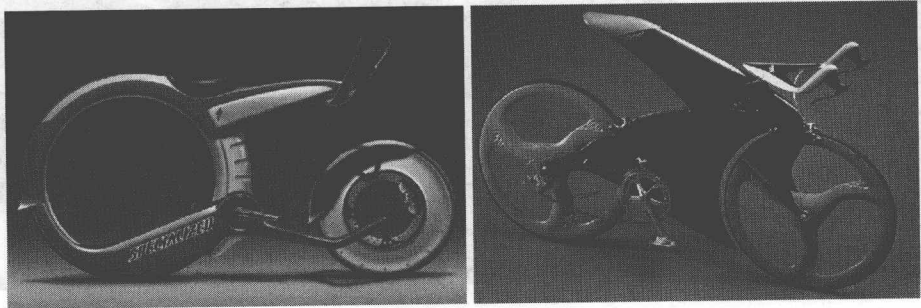


图 1.9 概念自行车设计

图 1.10 所示为电影中飞行器及汽车的概念设计稿。

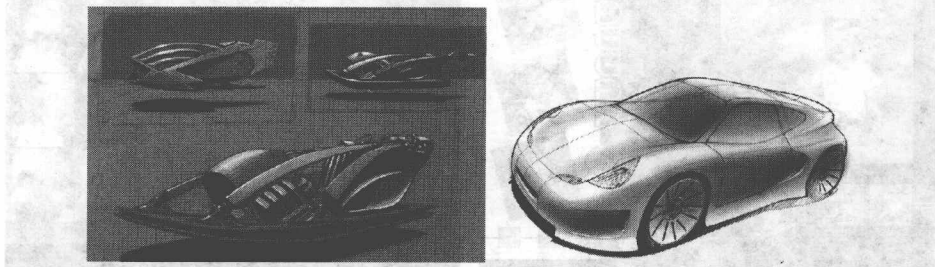


图 1.10 飞行器及汽车的概念设计稿

1.1.6 游戏设计

游戏设计与角色动画是当今图形图像制作最为活跃的领域之一，在游戏策划及开发阶段都要大量使用 Photoshop 技术来设计游戏的人物、场景、道具、装备、操作界面。图 1.11 所示为使用 Photoshop 设计的游戏角色造型。



图 1.11 游戏人物设计

1.1.7 数码照片

随着电脑及数码相机的普及，数码照片的处理与修饰也越来越多地成为许多数码爱好者希望掌握的技术。

如图 1.12 所示为原数码照片图像，图 1.13 所示为使用 Photoshop 处理后的照片。

数码婚纱照片及数码儿童照片的设计与制作也是一个新兴的数码照片制作领域，在此领域中 Photoshop 起到了举足轻重的作用，图 1.14 所示为使用 Photoshop 制作的婚纱及儿童数码照片。

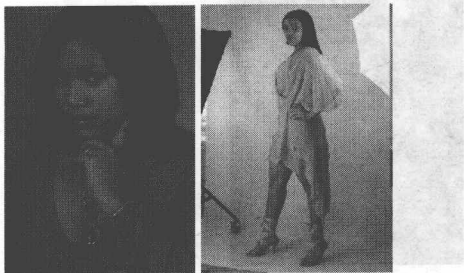


图 1.12 原图像

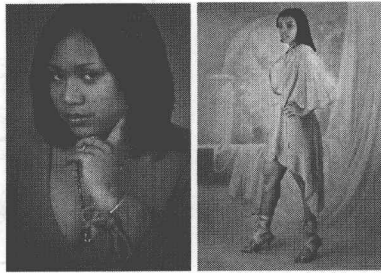


图 1.13 制作后的效果



图 1.14 婚纱及儿童数码照片设计

1.1.8 网页制作

网页设计与制作行业是一个已经比较成熟的行业，互联网中每天诞生上百万的网页，这些网页中的大多数都遵循了使用 Photoshop 进行页面设计、使用 Dreamweaver 进行页面生成的基本流程。图 1.15 所示为一些使用 Photoshop 设计的比较优秀的网页作品。

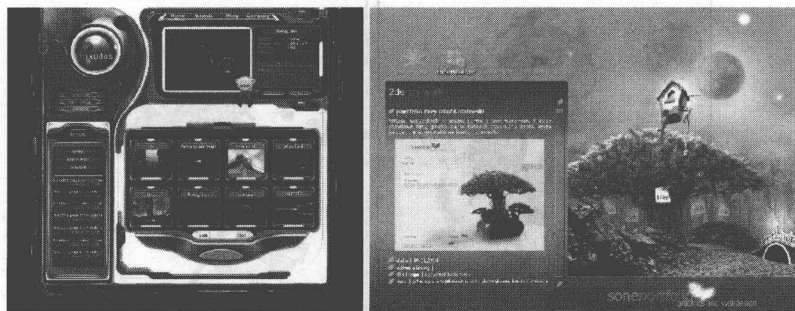


图 1.15 网页作品

1.1.9 插画绘制

插画绘制是近来才慢慢走向成熟的行业，随着出版及商业设计领域工作的逐步细分，商业插画的需求不断扩大，从而使以前许多将插画绘制作为个人爱好的插画艺术家开始为出版社、杂志社、图片社、商业设计公司绘制插画，图 1.16 所示为铅笔绘制的草图以及使用 Photoshop 完成的成品插画作品。

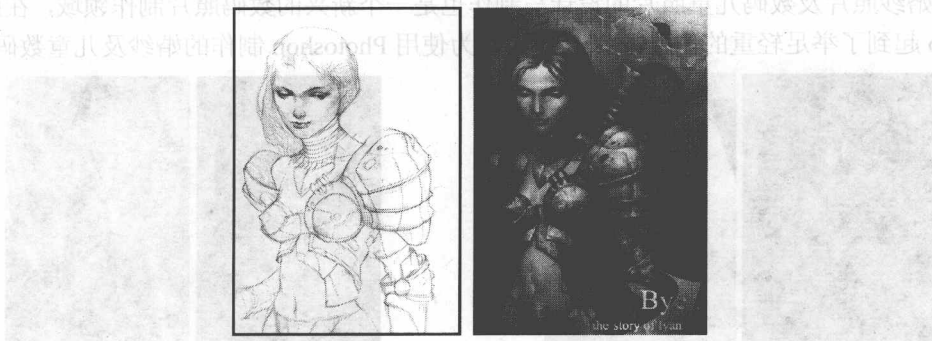


图 1.16 优秀的插画作品

1.1.10 界面设计

随着计算机硬件设备性能的不断加强和人们审美情趣的不断提高,以往古板单调的操作界面早已无法满足人们的需求,一个网页、一个应用软件或一款游戏的界面设计得优秀与否,已经成为人们对它们进行衡量时采用的标准之一。在此领域 Photoshop 也扮演着非常重要的角色,目前在界面设计领域,90%以上的设计师正在使用此软件进行设计。

图 1.17 所示为几款优秀的界面设计作品。

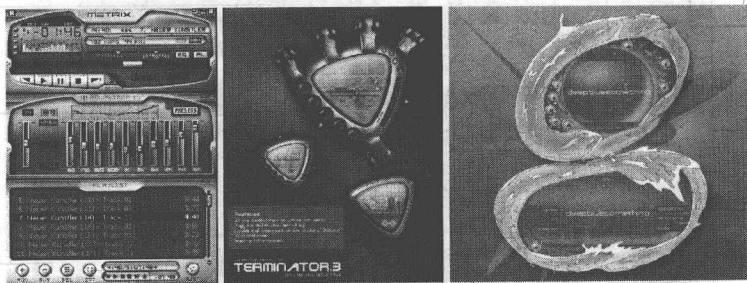


图 1.17 优秀的界面设计作品

1.1.11 Matte Painting

Matte Painting 是一种近年开始流行的应用于电影或特效广告中的技术手段,是指在电影后期制作时,为抠像后的人物合成背景并对背景进行描绘的工作,通常进行此项工作的人都是手绘功底非常好而且具有很高软件使用技能的艺术师。在我们所看过的许多电影,例如魔戒、终结者 III、加勒比海盗、星战前传中都大量使用了此项技术。

图 1.18 及图 1.19 都展示了电影在实拍时的效果及经过抠像,然后运用 Matte Painting 技术处理后的效果,这些背景中的大部分都是使用 Photoshop 绘制的。



图 1.18 实拍时的效果及经过 Matte Painting 处理后的效果 (1)

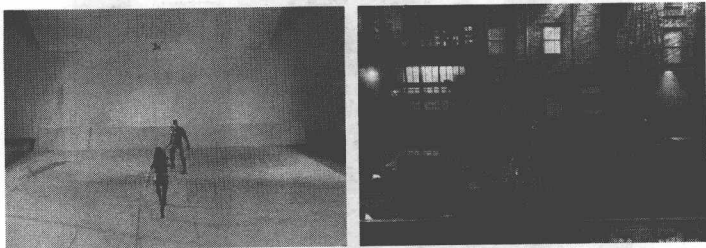


图 1.19 实拍时的效果及经过 Matte Painting 处理后的效果 (2)