

最新中文版

双色图文

PHOTOSHOP CS5标准教程

冯志刚 周晓峰 李 卓 - 主编

- 联合多位资深平面设计教育与培训专家精心编著, 内容严格遵循Adobe认证培训大纲
- 精粹9大设计主题+41个上机实践+54套拓展案例+96道课后练习+160余种创作素材
- 划分理论和案例两篇, 将通道、蒙版等重难点融入广告、造型、包装及标志等设计领域
- 针对不同行业特点给出相关背景知识和创作思路, 力求使读者具备一定的职业技能

最新中文版

双色图文

Photoshop CS5标准教程

冯志刚 周晓峰 李 卓 - 主编

刘夙凯 鞠 涛 李 敏 - 副主编

新编21世纪数字媒体艺术类精品规划教材

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521255

E-mail: cypaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

最新中文版Photoshop CS5标准教程 / 冯志刚, 周晓峰, 李卓主编. —北京: 中国青年出版社, 2010.12

ISBN 978-7-5006-9732-9

I. ①最… II. ①冯… ②周… ③李… III. ①图形软件, Photoshop CS5—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第239746号

最新中文版Photoshop CS5标准教程

冯志刚 周晓峰 李 卓 主编

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖 辉 丁 伦

封面制作：张旭兴

印 刷：北京联兴盛业印刷股份有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：17

版 次：2011年1月北京第1版

印 次：2011年1月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9732-9

定 价：38.00元（附赠1CD，含电子教案）

本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体：

封面用字包括：方正兰亭黑系列字体

前言

软件介绍

美国Adobe公司开发的Photoshop软件是当前功能最强大和使用范围最广泛的图形图像处理软件。它集图像设计、合成以及高品质输出功能于一体，具有十分完善的图像处理与编辑功能。而最新的Photoshop CS5版本更是在众多用户的期待中诞生了，该版本的软件以更贴心的工作界面、更强大的智能图像识别，以及更完善的3D效果等功能，让整个图像处理过程变得更加智能化，同时操作也更加趋于简洁化，在更大程度上满足了广大软件用户的需求，从而赢得了众多图像处理爱好者和设计师们的青睐。

内容介绍

本书以最新版本的Photoshop CS5为载体，在内容的编写上采取了简洁易懂的教材体例，对软件功能及知识点进行了归纳整理，是一本切实能帮助初中级读者从零开始学习图像处理与编辑的书籍。

全书内容分为上下两篇，上篇为基础知识篇，以软件的基础知识和操作为立足点，将内容归类为走进Photoshop世界、Photoshop CS5基本功能演示、图像与选区的应用、绘图工具与图像修饰工具、路径与形状工具的应用、文字的高级应用、调整命令的高级应用、图层与蒙版的高级应用、通道的高级应用、滤镜的应用、3D与动画的命令，以及动作与自动化命令的巧用12个章节，每一个章节均对相应知识内容进行了详细讲解。下篇为行业应用篇，结合Photoshop在各行各业的实际应用进行了案例展示和制作，分别从数码照片的艺术调整、标志设计、商业宣传海报设计、家居杂志广告设计、服装画册设计、汽车户外站牌设计、手机产品造型设计、饮料包装设计，以及企业网页设计9个方面，选择了相应的典型案例进行效果展示和设计演示，让读者不仅学会知识，还能进行实际运用，真正达到学以致用目的。

体例特色

本书体例结构完整，集知识与应用为一体。上篇分为12个章节，对基础知识和具体操作等方面内容进行了全方位讲解：其间穿插“上机实践”，对该章节中的重要知识点进行运用；还结合“拓展项目练习”，以提问和考察的方式帮助读者对章节中的重要内容进行回顾，加深读者学习印象；同时辅以“教学提示”，对操作的相关注意事项进行补充，从而扩充读者学习的知识内容。下篇分为9个章节：介绍了Photoshop软件在各个行业中的具体应用，并且展示了相关案例的制作过程；同时对案例的设计要点及思路进行了分析和总结；最后在各章节末还通过“典型案例实战”进行了类似作品的效果演示和点评，从而满足读者更深层次的学习需求。

本书在书稿的编写和对行业实例的制作过程中力求严谨，但由于时间关系与作者水平的限制，书中难免出现疏漏与不妥之处，敬请广大读者批评指正。

作者

目 录

PART1 软件知识篇

Chapter 01

走进Photoshop世界

1.1 认识Photoshop软件	1
1.2 Photoshop主要功能介绍	1
1.2.1 选区	1
1.2.2 图层	1
1.2.3 路径	2
1.2.4 通道	2
1.2.5 蒙版	3
1.2.6 滤镜	3
1.2.7 自动化	3
1.3 Photoshop软件的应用领域	4
1.3.1 绘画	4
1.3.2 平面广告设计	4
1.3.3 网页设计	4
1.3.4 海报宣传设计	5
1.3.5 照片后期处理	5
1.4 Photoshop的专业术语	5
1.4.1 像素	5
1.4.2 位图	6
1.4.3 矢量图	6
1.4.4 分辨率	6
1.5 颜色模式	7
1.5.1 位图模式	7
1.5.2 灰度模式	7
1.5.3 双色调模式	7
1.5.4 索引颜色模式	8
1.5.5 RGB颜色模式	8
1.5.6 CMYK颜色模式	8
1.5.7 Lab颜色模式	8
1.5.8 多通道模式	8
教学提示 各种不同颜色模式之间的转换	8
1.6 Photoshop CS5工作界面	9
1.6.1 标题栏	9
1.6.2 菜单栏	9
1.6.3 属性栏	10

1.6.4 工具箱	10
1.6.5 面板组	10
1.7 Photoshop CS5新增功能	11
1.7.1 选择性粘贴	11
1.7.2 智能填充	12
1.7.3 区域删除	12
1.7.4 智能修补工具	12
1.7.5 操控变形	13
教学提示 操控变形的特点	13
1.7.6 “调整蒙版”命令	13
1.7.7 自动镜头更正	14
1.7.8 支持HDR调节	14
1.7.9 64位Mac OS X支持	14
1.7.10 处理高管相机中的RAW文件	14
1.7.11 全新笔刷系统	15
1.7.12 “3D凸纹”命令	15
拓展项目练习	16

Chapter 02

Photoshop CS5基本功能

2.1 文件管理	17
2.1.1 新建文件	17
2.1.2 存储文件	18
2.1.3 导入和导出文件	18
上机实践 导入和导出文件	19
2.1.4 置入文件	19
教学提示 文件管理的重要性	20
2.2 优化Photoshop CS5的工作环境	20
2.2.1 首选项设置	20
2.2.2 快捷键设置	22
2.2.3 菜单设置	23
上机实践 自定义菜单色彩	23
2.3 辅助工具的应用	24
2.3.1 缩放工具	24
2.3.2 抓手工具	24

2.3.3 旋转视图工具	25
上机实践 利用旋转视图工具旋转图像	25
2.3.4 吸管工具	26
2.3.5 标尺工具	26
2.3.6 参考线	26
2.3.7 裁剪工具	27
2.3.8 切片工具	27
2.3.9 网格	28
教学提示 辅助工具的重要性	28
拓展项目练习	29

Chapter 03

图像与选区的应用

3.1 图像的移动与变形	30
3.1.1 使用工具移动图像	30
3.1.2 使用命令变形图像	31
3.1.3 使用“操控变形”命令变形图像	34
上机实践 调整人物动作	34
3.1.4 使用内容识别比例调整图像	35
上机实践 利用内容识别比例调整照片	35
3.2 编辑图像颜色	36
3.2.1 使用工具填充图像颜色	36
3.2.2 使用“填充”图层编辑图像颜色	38
3.2.3 使用“调整”图层编辑图像颜色	39
上机实践 使用调整图层调整照片颜色	39
3.2.4 使用“填充”命令编辑图像颜色	40
3.3 拼合图像全景图	41
3.3.1 使用Photomerge拼合图像	41
3.3.2 自动对齐图层	42
3.3.3 自动混合图层	43
上机实践 使用自动混合图层拼合全景图	43
3.4 选区的创建	44
3.4.1 创建规则选区	44
教学提示 单行单列工具的共通性	45
3.4.2 创建不规则选区	45
3.4.3 使用智能选区创建工具创建选区	47
3.5 选区的编辑	47
3.5.1 羽化选区	47
3.5.2 隐藏或显示选区	48
3.5.3 变换选区	48
3.5.4 调整选区	49

3.5.5 存储与载入选区	50
3.5.6 删除选区内容	50
教学提示 反选选区	50
拓展项目练习	51

Chapter 04

绘图工具与图像修饰工具

4.1 图像绘制工具	52
4.1.1 画笔工具和铅笔工具	52
4.1.2 颜色替换工具	53
4.1.3 混合器画笔工具	53
4.1.4 历史画笔工具和历史记录艺术画笔 工具	53
4.2 设置画笔工具	54
4.2.1 画笔样式设置面板	54
4.2.2 画笔面板	54
4.2.3 设置画笔大小和硬度	55
4.2.4 使用预设画笔	55
4.2.5 载入画笔	56
上机实践 载入画笔并快速绘制图像	56
4.2.6 复位画笔样式	56
4.2.7 自定义画笔笔触	57
上机实践 自定义画笔样式并绘制图像	57
4.3 图像修复工具	58
4.3.1 污点修复画笔工具	58
4.3.2 修复画笔工具	58
4.3.3 修补工具	59
4.3.4 红眼工具	59
4.3.5 图章工具组	60
教学提示 定义图案时的注意事项	60
4.4 擦除类工具	61
4.4.1 橡皮擦工具	61
4.4.2 背景橡皮擦工具	61
4.4.3 魔术橡皮擦工具	62
教学提示 魔术橡皮擦工具	62
4.5 颜色修饰类工具	62
4.5.1 减淡工具	62
4.5.2 加深工具	63
4.5.3 海绵工具	63
拓展项目练习	64

Chapter 05

路径与形状工具的应用

5.1 路径	65
5.1.1 路径面板	65
5.1.2 路径面板的基本应用	65
5.2 使用工具绘制路径	66
5.2.1 使用钢笔工具绘制路径	66
5.2.2 使用自由钢笔工具绘制路径	66
5.2.3 使用形状工具绘制路径	67
教学提示 设置多边形的几何选项	68
上机实践 快速绘制形状	69
5.3 路径的选择	69
5.3.1 路径选择工具	69
5.3.2 直接选择工具	70
5.4 编辑路径	71
5.4.1 路径的创建	71
5.4.2 路径的复制与删除	71
5.4.3 显示和隐藏路径	72
5.4.4 保存工作路径	72
5.4.5 通过锚点编辑路径	72
5.4.6 描边路径	74
上机实践 使用描边路径绘制散布星星图像	74
5.4.7 路径与选区的转换	75
5.4.8 填充路径	75
上机实践 快速赋予图像特殊效果	76
拓展项目练习	77

Chapter 06

文字的高级应用

6.1 文字工具的应用	78
6.1.1 文字工具	78
6.1.2 字符面板	79
上机实践 在图像中添加并编排文字	80
6.1.3 创建段落文字	81
6.1.4 设置段落文字	81
6.2 编辑文字	82
6.2.1 更改文本的排列方式	82
6.2.2 点文字与段落文字相互转换	82
6.2.3 栅格化文字图层	82
6.2.4 创建变形文字	82
6.2.5 沿路径绕排文字	83

上机实践 | 快速制作圆圈文字

教学提示 调整路径上的文字

6.2.6 将文本转换为工作路径

6.3 文字与图层样式的结合

6.3.1 添加文字投影效果

上机实践 | 快速赋予文字真实的投影效果

教学提示 投影颜色的设置

6.3.2 调整文字斜面与浮雕效果

拓展项目练习

Chapter 07

调整命令的高级应用

7.1 自动调整命令	87
7.1.1 “自动色调”命令	87
7.1.2 “自动对比度”命令	87
7.1.3 “自动颜色”命令	88
7.2 基本调整命令	88
7.2.1 “色阶”命令	88
上机实践 使用“色阶”命令修复图像	89
7.2.2 “曲线”命令	89
7.2.3 “亮度/对比度”命令	90
7.2.4 “自然饱和度”命令	90
7.2.5 “色相/饱和度”命令	90
7.2.6 “色彩平衡”命令	91
7.3 特殊调整命令	91
7.3.1 “反相”命令	91
7.3.2 “色调分离”命令	92
7.3.3 “色调均化”命令	92
7.3.4 “渐变映射”命令	93
7.3.5 “阈值”命令	93
7.3.6 “变化”命令	93
上机实践 使用“变换”命令调整图像色调	94
教学提示 恢复原始图像效果	94
7.4 高级调整命令	94
7.4.1 “去色”与“黑白”命令	94
7.4.2 “匹配颜色”命令	95
上机实践 赋予人物光洁皮肤的效果	95
教学提示 设置“源”的目的	96
7.4.3 “替换颜色”命令	96
7.4.4 “可选颜色”命令	97
教学提示 可选颜色命令中相对和绝对的区别	97

7.4.5 “通道混合器”命令	97
教学提示 对通道的选择	97
7.4.6 “照片滤镜”命令	97
7.4.7 “阴影/高光”命令	98
7.4.8 “曝光度”命令	98
7.4.9 “HDR色调”命令	99
上机实践 调整照片图像	99
7.5 “调整”面板的应用	100
拓展项目练习	101

Chapter 08

图层与蒙版的高级应用

8.1 图层的认识与基本操作	102
8.1.1 图层的定义	102
8.1.2 认识“图层”面板	102
8.1.3 图层的类型	103
8.1.4 图层的基本操作	103
教学提示 盖印图层与隐藏图层的区别	105
8.1.5 设置图层混合模式	105
上机实践 修复曝光不足的图像	106
8.2 编辑与管理图层样式	107
8.2.1 图层样式的类型	107
上机实践 为图像制作发光效果	107
8.2.2 图层样式的基本操作	109
教学提示 智能图层和普通图层的区别	110
8.3 认识蒙版	110
8.3.1 认识蒙版面板	110
8.3.2 蒙版的基本操作	111
8.4 蒙版的分类	112
8.4.1 快速蒙版	112
8.4.2 矢量蒙版	113
8.4.3 剪贴蒙版	113
教学提示 释放剪贴蒙版	113
拓展项目练习	114

Chapter 09

通道的高级应用

9.1 通道的认识及相关操作	115
9.1.1 “通道”面板	115
9.1.2 通道的创建与删除	116
9.1.3 显示或隐藏通道	116

9.1.4 分离和合并通道	117
教学提示 分离后通道的命名情况	118
上机实践 利用通道调整图像效果	118
9.1.5 复制通道	119
9.1.6 通道的转换	119
9.2 通道的分类	119
9.2.1 颜色通道	119
9.2.2 Alpha通道	120
9.2.3 专色通道	120
9.2.4 临时通道	121
教学提示 临时通道的消失	121
9.3 通道的应用	121
9.3.1 使用“应用图像”命令编辑通道	121
上机实践 调整图像效果	122
9.3.2 使用“计算”命令编辑通道	122
上机实践 赋予图像奇特效果	123
9.3.3 使用“调整”命令编辑通道	123
上机实践 修复曝光不足的图像	124
教学提示 对通道不可用的调整命令	124
拓展项目练习	125

Chapter 10

滤镜的应用

10.1 滤镜和独立滤镜	126
10.1.1 滤镜的概念	126
10.1.2 滤镜菜单	126
10.1.3 滤镜库	127
教学提示 在列表中删除滤镜	127
10.1.4 镜头校正	127
10.1.5 液化	128
上机实践 使用液化滤镜打造精致小脸	128
10.1.6 消失点	129
上机实践 快速更换部分图像	129
10.2 其他滤镜	130
10.2.1 风格化滤镜组	130
10.2.2 画笔描边滤镜组	131
10.2.3 模糊滤镜组	132
10.2.4 扭曲滤镜组	133
10.2.5 锐化滤镜组	134
10.2.6 视频滤镜组	135
10.2.7 素描滤镜组	135

上机实践 赋予图像波普效果	137
教学提示 前景色和背景色在滤镜中的应用	137
10.2.8 纹理滤镜组	138
10.2.9 像素化滤镜组	138
10.2.10 渲染滤镜组	139
上机实践 打造冷色调电影镜头图像	140
10.2.11 艺术效果滤镜组	141
10.2.12 杂色滤镜组	142
10.2.13 其他滤镜组	143
10.3 滤镜的基本操作	144
10.3.1 使用杂色滤镜制作雨景效果	144
上机实践 为图像添加雨景效果	144
10.3.2 利用渲染滤镜制作晨雾效果	145
上机实践 为图像添加光照晨雾效果	145
教学提示 滤镜的多次应用	146
10.3.3 利用模糊滤镜制作景深效果	146
上机实践 为图像添加景深效果	147
拓展项目练习	148

Chapter 11

3D与动画的命令

11.1 3D工具和面板	149
11.1.1 3D对象工具	149
11.1.2 3D相机工具	152
11.1.3 3D面板	153
11.2 编辑3D对象	154
11.2.1 创建3D明信片	154
11.2.2 创建3D形状	155
上机实践 使用模型快速创建3D形状	155
11.2.3 创建3D网格	156
11.2.4 转换3D对象为2D图像	156

11.2.5 利用“凸纹”命令创建3D对象	157
-----------------------------	-----

上机实践 | 创建3D对象

教学提示 导出3D对象	158
--------------------------	-----

11.3 认识并创建动画

11.3.1 “动画”面板	158
---------------------	-----

11.3.2 创建帧动画	160
--------------------	-----

上机实践 | 创建写意花朵动画

11.3.3 创建时间轴动画	162
----------------------	-----

上机实践 | 创建时间轴动画效果

拓展项目练习	165
--------------	-----

Chapter 12

巧用动作与自动化命令

12.1 了解Photoshop中的动作

12.1.1 “动作”面板	166
---------------------	-----

12.1.2 应用动作预设	167
---------------------	-----

12.1.3 创建新动作	167
--------------------	-----

上机实践 | 创建新的“色调”动作

12.1.4 编辑动作	168
-------------------	-----

上机实践 | 在动作中插入停止语句

12.2 认识Photoshop中的自动化处理

12.2.1 批处理	171
------------------	-----

上机实践 | 快速为照片添加水印

12.2.2 创建快捷批处理	172
----------------------	-----

12.2.3 裁剪并修齐照片	173
----------------------	-----

教学提示 裁剪并修齐命令的注意事项	173
--------------------------------	-----

12.2.4 Photomerge命令	173
---------------------------	-----

上机实践 | 自动合成全景图

12.2.5 合并到HDR	174
---------------------	-----

上机实践 | 调整照片图像

拓展项目练习	176
--------------	-----

PART2 行业应用篇

Chapter 13

调整照片艺术效果

13.1 行业背景指南	177
13.1.1 数码照片的修片标准	177
13.1.2 数码照片的调色原则	178

13.2 设计要点及思路

13.3 制作步骤

13.3.1 背景的创建和调色	178
-----------------------	-----

13.3.2 添加人物和其他素材	180
------------------------	-----

13.3.3 统一色调并添加文字	181
------------------------	-----

典型案例实战

制作古典色调效果	183
制作HDR图像效果	183
制作怀旧风格照片	183
制作高饱和度图像效果	183
制作细节图像效果	183
制作低饱和度图像效果	183

Chapter 14

标志设计

14.1 行业背景指南	184
14.1.1 企业标志的作用	184
14.1.2 标志设计的构图法则	184
14.1.3 标志设计中的色彩联想	185
14.2 设计要点及思路	186
14.3 制作步骤	186
14.3.1 绘制标志主体	186
14.3.2 添加标志文字	188
14.3.3 添加背景	189
典型案例实战	190
制作房产标志	190
制作产品标志	190
制作企业标志	190
制作科技公司标志	190
制作俱乐部标志	190
制作培训机构标志	190

Chapter 15

商业宣传海报设计

15.1 行业背景指南	191
15.1.1 海报的特点	191
15.1.2 海报的分类	191
15.2 设计要点及思路	193
15.3 制作步骤	193
15.3.1 合并海报背景	193
15.3.2 合成海报主体	195
15.3.3 海报细节的刻画	198
典型案例实战	199
制作创意宣传海报	199
制作芳香剂创意海报	199
制作电影海报	199
制作运动系列海报	199

制作汽车宣传海报	199
制作文件夹宣传海报	199

Chapter 16

家居杂志广告设计

16.1 行业背景指南	200
16.1.1 杂志广告的特点	200
16.1.2 杂志广告的制式	200
16.1.3 杂志广告的表现点	201
16.2 设计要点及思路	202
16.3 制作步骤	202
16.3.1 制作湖面效果	202
16.3.2 添加人物和动物素材	204
16.3.3 添加广告文字	205
16.3.4 整体调色	206
典型案例实战	207
制作鲜花馆杂志广告	207
制作数码产品杂志广告	207
制作酒类杂志广告	207
制作特效类杂志广告	207
制作汽车杂志广告	207
制作矢量广告	207

Chapter 17

服装画册设计

17.1 行业背景指南	208
17.1.1 画册设计的具体内容	208
17.1.2 画册的开本	209
17.1.3 画册纸张的选择	209
17.2 设计要点及思路	210
17.3 制作步骤	210
17.3.1 制作画册封面	210
17.3.2 制作画册内页1	212
17.3.3 制作画册内页2	213
典型案例实战	215
制作服饰画册单页	215
制作服饰画册效果图	215
制作房产画册单页	215
制作房产画册效果图	215
制作设计公司画册	215
制作服装画册	215

Chapter 18

汽车户外站牌设计

18.1 行业背景指南	216
18.1.1 户外广告的特色	216
18.1.2 户外广告分类	217
18.2 设计要点及思路	218
18.3 制作步骤	218
18.3.1 制作背景效果	218
18.3.2 制作广告主体	219
18.3.3 添加广告文字	224
典型案例实战	225
制作户外墙体广告	225
制作饮料站牌广告	225
制作手机路牌广告	225
制作小型吊旗广告	225
制作户外墙体广告	225
制作站牌广告	225

Chapter 19

手机产品造型设计

19.1 行业背景指南	226
19.1.1 产品设计的流程	226
19.1.2 产品造型设计的要素	226
19.2 设计要点及思路	227
19.3 制作步骤	227
19.3.1 制作背景	227
19.3.2 绘制手机	229
19.3.3 完善细节	234
典型案例实战	235
制作饮料外观造型设计	235
制作香水造型设计	235
制作手机造型设计	235
制作PSP造型设计	235
制作概念车造型设计	235
制作名表造型设计	235

Chapter 20

饮料包装设计

20.1 行业背景指南	236
20.1.1 包装设计的架构	236

20.1.2 包装的材质	236
20.1.3 包装制作的特殊工艺	237
20.2 设计要点及思路	238
20.3 制作步骤	238
20.3.1 绘制瓶身	238
20.3.2 刻画酒瓶细节	242
20.3.3 合成整体效果	243

典型案例实战	245
制作酒类包装	245
制作运动饮料包装	245
制作披萨纸盒包装	245
制作玻璃材质包装	245
制作CD封套	245
制作艺术CD包装	245

Chapter 21

企业网页设计

21.1 行业背景指南	246
21.1.1 网页设计理念	246
21.1.2 网页设计的要点	246
21.2 设计要点及思路	248
21.3 制作步骤	248
21.3.1 制作背景	248
21.3.2 添加并合成图像主体	249
21.3.3 添加网页文字	254
典型案例实战	255
制作卡通网站首页	255
制作生活类网站首页	255
制作视觉类网站首页	255
制作时尚类网站首页	255
制作护肤品网站首页	255
制作游戏类网站首页	255

Appendix

附录

Appendix 01 课程培训大纲	256
Appendix 02 软件认证介绍	257
Appendix 03 职场就业指导	258

走进 Photoshop 世界

本章概述 本章从基础出发, 首先让用户对 Photoshop 软件有一个整体的认识, 了解该软件的主要功能、应用领域、工作界面, 并对图像处理的一些专业术语进行概括, 同时还有针对性地对 Photoshop CS5 版本的新增功能进行讲解, 使用户对软件有更全面的认识和了解。

★ 核心知识

- | | |
|------------------------------|-----------------------|
| ☆☆☆☆☆ 认识 Photoshop 软件 | ★★★★☆ 了解图像处理专用术语 |
| ★★★★☆ 了解 Photoshop 的主要功能 | ★★★★☆ 认识软件工作界面 |
| ☆☆☆☆☆ 掌握 Photoshop 软件的应用领域 | ★★★★★ 了解 CS5 版本新增功能 |

1.1 认识Photoshop软件

Photoshop 是用于进行图像处理的一款设计软件, 由美国 Adobe 公司推出, 在经历了数次升级后, 最新推出的是 Photoshop CS5 版本。该软件集合了图像设计、编辑、合成以及高品质输出功能于一体, 具有十分完善而强大的功能, 是平面设计软件中的佼佼者。

1.2 Photoshop主要功能介绍

通过前面的介绍可以知道, Photoshop 软件的实质是帮助用户进行平面的图像处理, 起到辅助设计的作用。而对软件的使用者而言, 使用 Photoshop 的过程, 更多的是将自己的一些想法和创意展示在平面图像上的过程, 就如同使用画笔在图纸上绘画一般挥洒自如。

Photoshop 软件有选区、图层、路径、通道、蒙版、滤镜、自动化 7 大主要功能, 这些功能可以延伸到图像处理和编辑相关的所有操作中。下面分别对这些功能进行详细的介绍。

1.2.1 选区

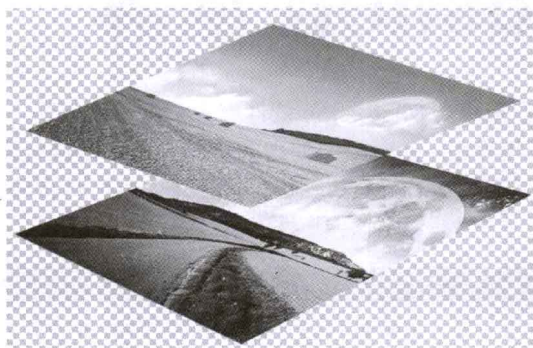
在 Photoshop 中编辑或合成图像, 首先接触的就是选区。选区表示的是一个选择的范围, 通过创建选区能对图像进行抠图、删除杂乱背景等操作, 这在实际的操作运用中是最为广泛且必要的。如右图所示为使用选区抠取图像的前后对比效果。



1.2.2 图层

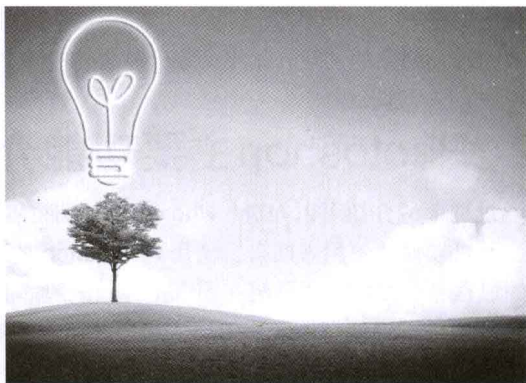
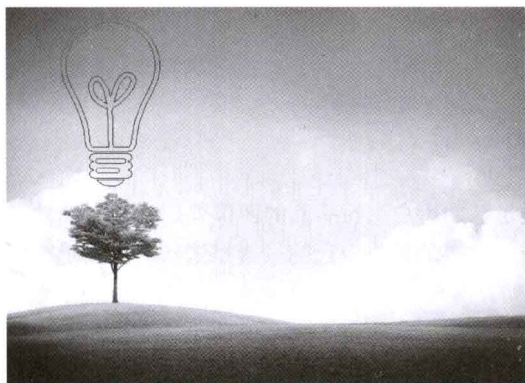
图层同样也是 Photoshop 中的一个重要概念。当使用 Photoshop 进行图像合成时,

可以理解为是将多个图层上的图像进行重叠,如下左图所示。图层上承载整个图像中的不同部分,进行重叠后形成新的图像效果,如下右图所示。另外,可以通过对图层样式进行设置来调整整体图像的效果,在更大程度上丰富图像。



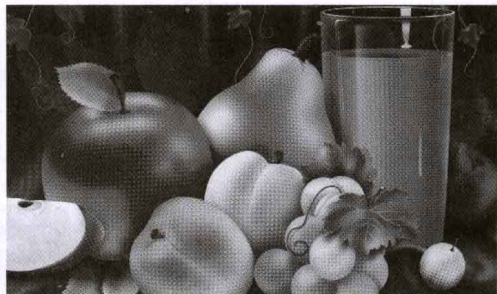
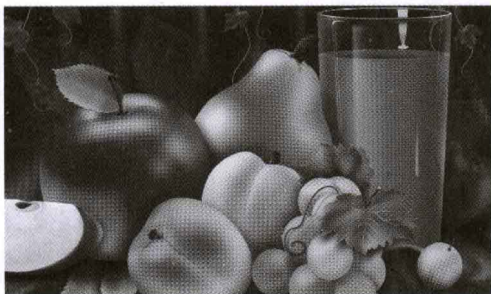
1.2.3 路径

路径是 Photoshop 中的重要概念,可以将其看作是一种工具,主要用于平滑图像选择区域、辅助抠图、绘制平滑线条、定义画笔等工具的绘制轨迹。简单来讲,路径能帮助用户在 Photoshop 中完成与形状、线条有关的操作,帮助用户快速得到想要的线条效果或形状图像。如下左图所示为绘制的路径,如下右图所示为使用路径得到的灯泡图像的效果。



1.2.4 通道

在 Photoshop 中,通道的概念与图层相似,也用于存放图像的颜色信息和选区信息。读者在具体使用时可通过调整通道中的颜色信息来改变图像的色彩,或对通道进行相应的编辑操作以调整图像或选区信息,制作出与众不同的图像效果。如下图所示为使用通道进行图像颜色调整的前后对比效果。



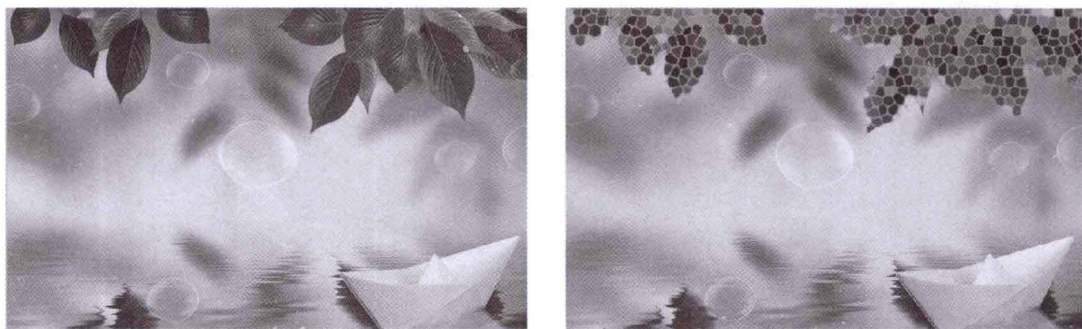
1.2.5 蒙版

在 Photoshop 软件中，蒙版主要用于对不需要编辑的部分图像进行保护，起到隔离的作用。如下图所示，分别为使用快速蒙版确定红色区域为保护区域和对蒙版外的图像区域进行颜色调整后的效果。



1.2.6 滤镜

Photoshop 软件中的滤镜可以说是一个多功能的图像过滤装置。它遵循一定的程序算法，以像素为单位，对图像中的像素进行分析，并对其颜色、亮度、饱和度、对比度、色调、分布、排列等属性进行计算和变换处理，从而完成原图像部分或全部像素的属性参数的调节或控制。如图所示为使用滤镜对部分图像进行调整的前后对比效果。



1.2.7 自动化

自动化是 Photoshop 的一个扩展功能，包括动作在内，在使用 Photoshop 对相似的图像进行相同的重复操作时，使用自动化功能可以帮助用户快速、批量地处理图像。熟练掌握了这些操作后，能在很大程度上提高图像处理的速度。如下图所示为使用自动化功能中的 Photomerge 命令合成的广角镜头下的全景图效果。



1.3 Photoshop软件的应用领域

现在是一个平面视觉盛行的年代,平面图像在生产生活中占据的地位越来越重要,已逐渐渗透到各行各业,Photoshop 图像处理软件的应用范围也得到了进一步的扩展。Photoshop 堪称世界上用户最多的平面设计软件,以其强大的图形图像处理功能占据了设计软件的霸主地位,被广泛应用于与电脑美术相关的行业,如绘画、平面设计、网页设计、海报宣传设计以及照片后期处理等,在很大程度上满足了人们对视觉艺术的追求。

1.3.1 绘画

Photoshop 软件拥有良好的绘画与调色功能,这使得该软件具备了画笔和画板的工具。使用软件的画笔工具和相应的调色命令,不仅可以直接在电脑上进行绘画,同时还能对画面色调进行同步调整,得到逼真的绘画效果。如右图所示为使用 Photoshop 绘制的不同风格的插画。



1.3.2 平面广告设计

平面广告设计是 Photoshop 应用最为广泛的领域,平面广告设计包括的范围也很广,无论是 DM 宣传单、杂志广告还是户外广告等,这些与平面印刷或喷绘相关的平面作品,基本上都是采用 Photoshop 软件进行图像的编辑和调整处理的。如下图所示分别为酒类产品的创意杂志广告和户外站台广告。



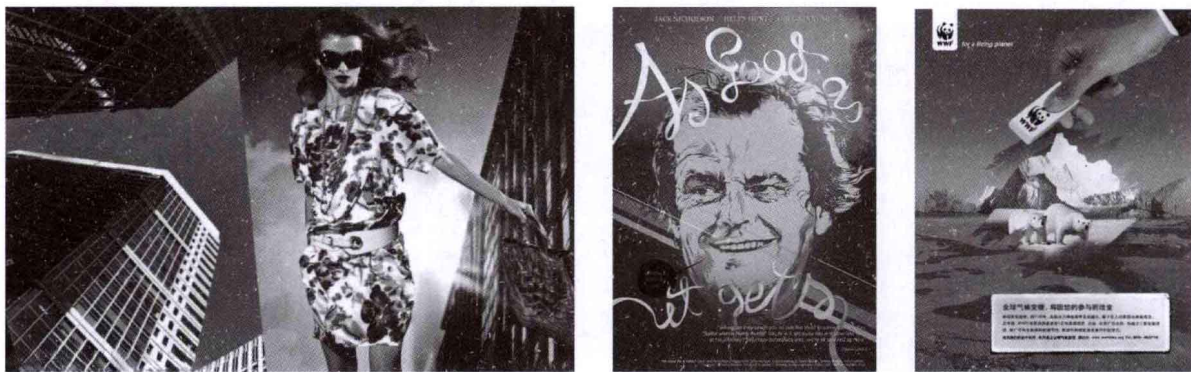
1.3.3 网页设计

在网络风靡全球的大环境下,企业的网页就如同其产品的外包装,是一个公司的网络形象名片。在设计制作过程中,不管是网站首页的建设还是界面的设计,以及图标的设计和制作,都需要 Photoshop 这一强大力量的支持。如下图所示分别为某知名饮料品牌网站的首页和链接页面效果,其中包括了大量矢量图像的运用以及界面、图标设计的内容。



1.3.4 海报宣传设计

海报由于其独特的展示方式也自成一体，是极为常见的一种招贴形式，按照内容的不同可分为商业类海报、文艺类海报、公益类海报等。如下图所示分别为商业类服装海报、艺术类音乐节海报以及公益类环保型海报图像。这些图像都使用 Photoshop 进行了一定程度的颜色处理和加工，呈现出鲜艳的色彩和特殊的视觉效果。



1.3.5 照片后期处理

Photoshop 拥有非常强大的图像修饰功能，它可以快速修复图像的各种缺陷，也可以为照片图像赋予新的色调和质感，这也使得它成为了专业级的婚纱照和艺术照的加工工厂。如下 4 图所示为使用 Photoshop 处理后的照片效果。



1.4 Photoshop的专业术语

使用 Photoshop 软件对图像进行处理，就是对图像进行设计和美化的过程，使用该软件可以制作出能满足用户需求且具有一定商业价值的作品。在开始学习使用 Photoshop 进行图像处理的相关知识前，适当了解一些与 Photoshop 和图像处理相关的常用术语是非常有必要的。

1.4.1 像素

像素的英文是 Pixel，它是用于计算数码影像的一种单位，如同拍摄的照片一样，数码影像也具有连续性的浓淡色调。若把影像放大数倍就会发现，这些连续色调其实是由许多色彩相近的小方点组成的，这

些小方点即构成影像的最小单位——像素。这种最小的图形单元在屏幕上显示为单个的染色点。越高位的像素，其拥有的色调也就越丰富，越能表现颜色的真实感。在图像处理中，我们可以这样认为，像素是构成图像的基本单位，单位面积上的像素越多，图像越清晰、越逼真，图像效果也就越好。

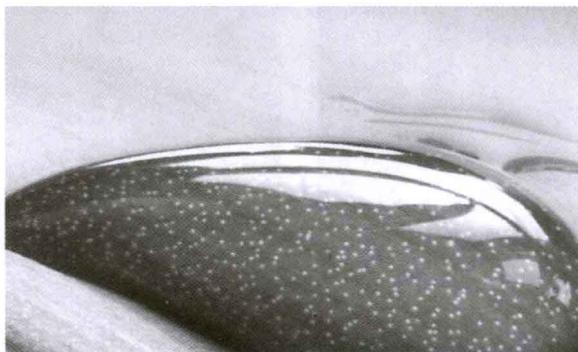
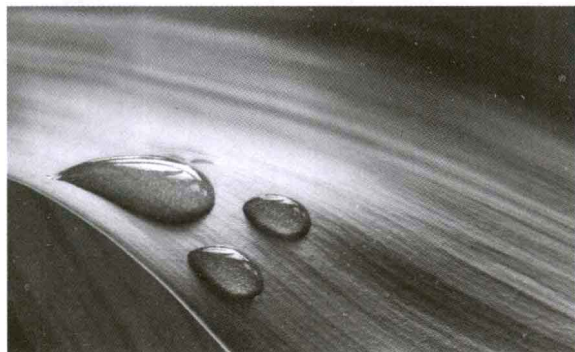
1.4.2 位图

位图又称为点阵图，其图像的大小和图像的清晰度是由图像中像素的多少决定的。它具有表现力强、层次丰富等特点，可以模拟出逼真的效果，但放大后会变得模糊。如下图所示分别为原位图和放大后的对比效果。从中可以看出，图像越放大，效果越模糊。



1.4.3 矢量图

矢量图又称为向量图，是用一系列电脑指令来描述和记录的图像，由点、线、面等元素组成，所记录的是对象的几何形状、线条粗细和色彩等信息。正是由于矢量图不记录像素的数量，所以在任何分辨率下对矢量图进行缩放都不会影响它的清晰度和光滑度。如下图所示分别为原矢量图和放大后的对比效果。连续放大图像，同样不会影响图像效果。



1.4.4 分辨率

分辨率是用于度量位图图像内数据量多少的一个参数，通常表示为 ppi（每英寸像素）。包含的数据越多，图形文件也就越大，此时图像表现出的细节就越丰富。同时，图像文件过大也会耗用更多的计算机资源，占用更多的内存和硬盘空间。在创建图像的过程中，可以根据图像最终的用途来决定合适的分辨率。分辨率的单位包括点/英寸、像素/英寸等，常见的分辨率有两种，下面分别进行介绍。