



PS

雷 波 等编著

本书以够用、实用、易学的原则进行编写，涵盖了Photoshop CS4绝大部分实用、好用、必用的功能与知识点，理论与案例紧密结合。真正达到一学就会，学以致用效果！

光盘内容：

- 教学视频：近10小时超长学习视频，详细讲解Photoshop CS4的各种新功能
- 国外经典教程：250多个国外经典Photoshop学习教程，帮助您进一步精通Photoshop
- Photoshop资源库：海量动作、画笔、形状、样式等Photoshop资源，省却您搜集实用资源的时间

中文版

Photoshop CS4

完全自学教程



机械工业出版社
China Machine Press



PS

雷 波 等编著

中文版

Photoshop CS4

完全自学教程



机械工业出版社
China Machine Press

本书是指导初学者学习 Photoshop CS4 中文版的入门书籍,书中详细地介绍了学习 Photoshop CS4 中文版必须掌握的基本知识、操作方法和使用技巧等,并对图层、路径、通道、蒙版、滤镜、文本和图形制作等重点和难点内容进行了详细讲解。除了详细的理论讲解外,还以实例的形式介绍了 Photoshop CS4 中文版在制作特效文字、特效纹理、商业设计、创意、视觉特效等方面的应用。

全书共分 14 章,主要包括 Photoshop CS4 中文版基本知识,工作界面与基本操作,图像的颜色,区域的选择,图层的基础知识,图层的高级操作,Photoshop CS4 的绘画及着色,文本的使用,图像的色调和色彩调整,路径的使用,形状工具及应用,通道和蒙版,滤镜的应用,动作,自动化和脚本和综合实例等。

版权所有,侵权必究。

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Photoshop CS4 完全自学教程/雷波等编著. —北京:机械工业出版社,2009.3

ISBN 978-7-111-24409-7

I. 中… II. 雷… III. 图形软件, Photoshop CS4 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 088155 号

机械工业出版社(北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:李华君

三河市明辉印装有限公司印刷

2009 年 3 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·25.5 印张

标准书号:ISBN 978-7-111-24409-7

ISBN 978-7-89482-709-8 (光盘)

定价:58.00 元(附 DVD)

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换
本社购书热线:(010) 68326294

前言

Photoshop 是一款优秀的图形图像处理软件, 在专业领域, 它使得与图像有关的设计行业发生了巨大的变化, 在全球每天有数以千万计的设计师使用此软件设计制作出了数不尽的精神财富, 在非专业领域, 它使数码暗房技术由一项专业的技能变为不复杂事情, 通过简单的操作即可完成各种数码照片修饰工作。

Photoshop 是一个操作实践性很强的软件, 每一个希望掌握该软件的人都必须在学习的过程中坚持上机操作实践, 以“摸着石头过河”且不怕失败与挫折的精神, 通过循序渐进的练习掌握这个软件, 最终达到得心应手的境界。

为了帮助初学者在较短的时间内轻松掌握 Photoshop CS4 的相关知识, 编者专门编写了本书。编者有多年电脑培训经验, 精心编写了本书。本书具有以下特点。

精选知识点

考虑到 Photoshop 的知识体系繁杂、功能繁多, 如果将这些知识全部讲清, 恐怕上千页的内容也未必够用, 因此编者精选了最实用的知识与功能, 掌握了这些知识与功能, 基本能够解决读者在使用 Photoshop 中所遇到的问题。

以练代讲

考虑到 Photoshop 是一个实践性非常强的软件, 本书绝大部分知识都以一步一步的小练习构成。这充分保证了读者在学习这些知识时, 能够以练代学, 练中学, 学中悟, 从而大幅提高学习效率。

浅显易懂

由于本书面对的读者是 Photoshop 初学者, 因此编者在讲解时并不是堆砌许多技术术语, 而是以浅显易懂的语言、实用的操作和丰富的图示来进行说明, 使初学者在学习时可以快速上手, 并通过“提示”、“注意”等段落解决初学者在学习电脑时可能会遇到的问题。

在讲解概念与案例时, 编者尽量使用通俗易懂的语言, 并核查每一个案例的步骤, 但仍然不能保证这些理论及案例步骤没有疏漏, 因此建议各位读者在遇到阅读学习困难时与编者以邮件的方式进行交流, 编者的邮件地址是 LB26@163.net 或 LBuser@126.com, 我们更多的图书请登录 [Http://www.dzwh.com.cn](http://www.dzwh.com.cn) 浏览。

本书附赠一张素材光盘, 光盘中为本书的示例文件, 所有的示例文件都以 PSD 的形式保存, 这在很大程度上方便了读者查看这些文件的图层、通道构成方式, 能够进一步帮助读者理解本书所讲述的各种知识。

严禁任何人以任何形式将本书提供的光盘文件用于任何商业用途!

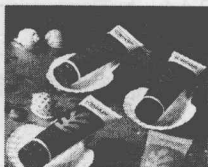
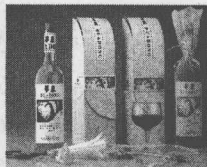
本书是集体劳动的结晶，参与本书编著的包括以下人员（排名不分先后）：雷波、雷剑、吴腾飞、左福、范玉婵、刘志伟、李美、邓冰峰、詹曼雪、黄正、孙美娜、刑海杰、刘小松、陈红艳、徐克沛、吴晴、李洪泽、漠然、李亚洲、佟晓旭、江海艳、董文杰、张来勤、刘星龙、边艳蕊、马俊南、姜玉双、李敏、邵琳琳、李亚洲、卢金凤、李静、肖辉、寿鹏程、管亮、马牧阳、杨冲、张奇、陈志新、刘星龙、马俊南、孙雅丽、孟祥印、李倪、潘陈锡、姚天亮等。

编者

2009年1月18日

第1章 关于 Photoshop CS4

1.1 Photoshop 应用领域	2	1.2.2 网页设计方向	10
1.1.1 平面设计	2	1.2.3 婚纱影像创意设计方向	10
1.1.2 包装设计与书籍设计	3	1.2.4 三维效果图设计与制作方向	11
1.1.3 数码相片处理	5	1.3 如何学习 Photoshop	11
1.1.4 影像、视觉创意	6	1.3.1 为什么学习 Photoshop	11
1.1.5 艺术文字	6	1.3.2 学习的3个阶段及对应学习方法	12
1.1.6 网页创作	7	1.3.3 如何使用本书精通 Photoshop	13
1.1.7 效果图修饰	7	1.4 位图与矢量	13
1.1.8 插画绘制	8	1.4.1 位图软件的优缺点	14
1.1.9 界面设计	9	1.4.2 矢量图软件的优缺点	15
1.2 发展方向及就业趋势	10	1.5 本章小结	16
1.2.1 平面设计方向	10		



第2章 掌握 Photoshop 基础知识

2.1 漫游 Photoshop	18	2.5 改变图像大小	30
2.1.1 认识 Photoshop 界面	18	2.5.1 掌握“图像大小”命令	30
2.1.2 工具与工具选项栏	18	2.5.2 在像素总量不变的情况下改变 图像尺寸	31
2.1.3 面板	19	2.5.3 在像素总量变化的情况下改变 图像的尺寸	31
2.1.4 图像观察	20	2.6 改变画布	32
2.2 辅助功能	22	2.6.1 改变画布大小	33
2.2.1 标尺	22	2.6.2 改变画布方向	34
2.2.2 参考线	24	2.6.3 使用裁剪工具修改画布	35
2.2.3 网格	24	2.6.4 使用“裁剪”命令	36
2.3 图像管理	25	2.6.5 使用“裁切”命令	36
2.3.1 新建图像	25	2.7 使用 Adobe Bridge CS4 管理图像	37
2.3.2 打开、复制和保存图像	27	2.7.1 选择文件夹进行浏览	37
2.3.3 使用“打开为智能对象”命令	27	2.7.2 改变 Bridge 窗口中的面板	39
2.3.4 保存文件	28	2.7.3 改变 Adobe Bridge 窗口显示状态	39
2.4 分辨率的概念	29	2.7.4 改变图片预览模式	40
2.4.1 分辨率与图像用途	29		
2.4.2 分辨率与图像大小的关系	29		

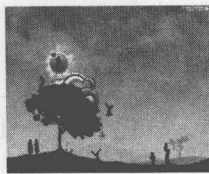
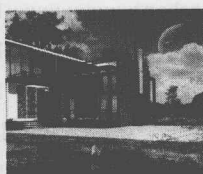
第2章 掌握 Photoshop 基础知识

- 2.7.5 指定显示文件和文件夹的方法..... 41
- 2.7.6 查看照片元数据..... 41
- 2.7.7 标记文件..... 42
- 2.7.8 为文件标星级..... 42

- 2.7.9 筛选文件..... 43

- 2.7.10 批量重命名文件..... 43

- 2.8 本章小结..... 44



第3章 多层次掌握选区操作

- 3.1 制作简单规则选区..... 46

- 3.1.1 使用矩形选框工具..... 46

- 3.1.2 使用椭圆选框工具..... 47

- 3.1.3 选择横线或竖线..... 47

- 3.2 制作不规则选择区域..... 47

- 3.2.1 制作手绘式不规则选区
——使用套索工具..... 48

- 3.2.2 制作多边形不规则选区
——使用多边形套索工具..... 48

- 3.2.3 依据边缘制作不规则选区
——使用磁性套索工具..... 49

- 3.2.4 依据颜色进行选择
——使用魔棒工具..... 50

- 3.2.5 依据颜色进行选择
——使用“色彩范围”命令..... 51

- 3.2.6 依据颜色进行选择
——使用快速选择工具..... 53

- 3.3 选区间的加减交运算..... 55

- 3.3.1 使用功能按钮运算选区..... 55

- 3.3.2 使用快捷键运算选区..... 57

- 3.4 编辑修改选区..... 58

- 3.4.1 移动选区..... 58

- 3.4.2 全选与取消选区..... 59

- 3.4.3 重新选择选区..... 59

- 3.4.4 反向..... 59

- 3.4.5 为选区添加羽化..... 59

- 3.5 调整选区的选择范围..... 60

- 3.5.1 扩大选取..... 60

- 3.5.2 选取相似..... 61

- 3.5.3 收缩、扩展选区..... 61

- 3.6 变换选区..... 62

- 3.7 编辑选区的图像..... 62

- 3.7.1 删除选区中图像..... 62

- 3.7.2 复制和移动选区中的图像..... 62

- 3.8 变换选区中的图像..... 63

- 3.8.1 缩放..... 63

- 3.8.2 旋转..... 64

- 3.8.3 斜切..... 65

- 3.8.4 扭曲..... 65

- 3.8.5 翻转..... 66

- 3.8.6 透视..... 66

- 3.8.7 变形..... 69

- 3.8.8 再次变换..... 71

- 3.8.9 精确进行变换操作..... 73

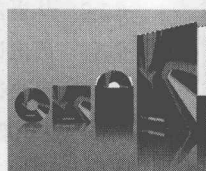
- 3.8.10 使用内容识别比例变换..... 74

- 3.8.11 调整边缘..... 75

- 3.9 本章小结..... 76

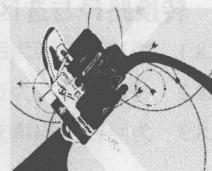
第4章 颜色模式及颜色管理

4.1 颜色的基本属性	78	4.2.3 CMYK 颜色模式	81
4.1.1 色相	78	4.2.4 Lab 颜色模式	81
4.1.2 饱和度	78	4.2.5 灰度颜色模式	82
4.1.3 明度	78	4.2.6 索引颜色模式	82
4.2 颜色模式	79	4.2.7 位图颜色模式	83
4.2.1 RGB 颜色模式	80	4.3 本章小结	86
4.2.2 HSB 颜色模式	80		



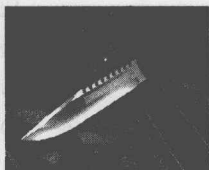
第5章 用 Photoshop 绘画

5.1 选择颜色	88	5.4.1 矩形工具	101
5.2 了解绘图工具	89	5.4.2 圆角矩形工具	103
5.2.1 画笔工具	89	5.4.3 椭圆工具	103
5.2.2 铅笔工具	90	5.4.4 多边形工具	104
5.3 “画笔”面板	90	5.4.5 直线工具	105
5.3.1 关于“画笔”面板	90	5.4.6 自定义形状工具	106
5.3.2 选择画笔	91	5.4.7 创建自定义形状	106
5.3.3 画笔的常规参数	91	5.5 渐变工具	107
5.3.4 动态形状	93	5.5.1 渐变工具选项条	107
5.3.5 散布	95	5.5.2 创建实色渐变	108
5.3.6 纹理效果	96	5.5.3 创建透明渐变	111
5.3.7 双重画笔	97	5.5.4 创建杂色渐变	112
5.3.8 动态颜色	98	5.5.5 载入渐变	113
5.3.9 其他动态	98	5.6 自定义图案	114
5.3.10 附加参数	99	5.6.1 自定义图案的方法	114
5.3.11 创建自定义画笔	100	5.6.2 定义无缝拼贴图案	115
5.3.12 存储画笔	100	5.7 填充颜色或图案	117
5.3.13 调入预设的画笔	101	5.8 描边操作	118
5.4 绘制规则形状	101	5.9 本章小结	119



第6章 纠错及修润图像

6.1 纠正操作失误	122	6.5 复制图像局部	130
6.1.1 恢复命令	122	6.5.1 仿制图章工具	130
6.1.2 还原与重做命令	122	6.5.2 图案图章工具	132
6.1.3 前进一步和后退一步命令	122	6.6 修复图像	132
6.2 “历史记录”面板	122	6.6.1 修复画笔工具	132
6.2.1 创建快照	123	6.6.2 污点修复画笔工具	132
6.2.2 从当前状态创建新文件	123	6.6.3 修复画笔工具	133
6.2.3 历史记录画笔工具	123	6.6.4 修补工具	134
6.2.4 历史记录艺术画笔工具	124	6.7 掌握“仿制源”面板	136
6.3 修饰图像的色调	126	6.7.1 认识仿制源	136
6.3.1 涂抹工具	126	6.7.2 仿制源应用实例	137
6.3.2 使用减淡工具取得高光	127	6.8 液化扭曲变形图像	140
6.3.3 使用加深工具取得立体效果	128	6.8.1 “液化”滤镜使用方法 及参数释义	140
6.4 擦除图像	128	6.8.2 “液化”滤镜应用实例	142
6.4.1 橡皮擦	128	6.9 本章小结	143
6.4.2 背景色橡皮擦工具	129		
6.4.3 魔术橡皮擦工具	130		



第7章 绘制与编辑路径

7.1 何为路径	146	7.4.1 添加及删除锚点工具	150
7.2 路径种类	146	7.4.2 转换点工具	151
7.3 绘制路径	147	7.4.3 自由钢笔工具	151
7.3.1 认识路径工具组	147	7.4.4 磁性钢笔工具	151
7.3.2 绘制开放路径	147	7.5 选择路径	152
7.3.3 绘制闭合路径	147	7.6 变换路径	152
7.3.4 绘制直线型路径	148	7.7 “路径”面板	154
7.3.5 绘制曲线型路径线段	148	7.8 转换路径与选区	155
7.3.6 在曲线段后接直线段	149	7.8.1 将选区转换为路径	155
7.3.7 连接路径	149	7.8.2 将路径转换为选区	155
7.3.8 切断连续的路径	149	7.8.3 为路径内部填充颜色或图案	156
7.4 绘制路径的其他工具	150		

第7章 绘制与编辑路径

7.9 描边路径 157

7.10 路径运算 158

7.10.1 路径的基本运算模式 158

7.10.2 了解不同运算模式的意义 159

7.10.3 运算产生新路径 161

7.11 本章小结 162



第8章 调整图像颜色

8.1 观察图像像素分布 164

8.1.1 认识参数 164

8.1.2 整体观察 164

8.2 使图像具有特殊颜色效果 166

8.2.1 去色 166

8.2.2 反相 167

8.2.3 色调均化 167

8.2.4 阈值 168

8.2.5 色调分离 168

8.3 直观调整图像亮度/对比度 169

8.4 用“变化”直接调整图像 170

8.5 用“渐变映射”改变

图像色调 171

8.5.1 “渐变映射”命令操作方法 171

8.5.2 “渐变映射”命令应用实例 171

8.6 用“色彩平衡”平衡图像色调 172

8.6.1 “色彩平衡”操作方法 172

8.6.2 “色彩平衡”应用实例 173

8.7 掌握“自然饱和度”命令 174

8.8 用“色相/饱和度”分别调整

色相与饱和度 175

8.8.1 重点参数讲解 175

8.8.2 使用预设调整图像颜色 176

8.8.3 “色相/饱和度”应用实例 176

8.9 掌握“黑白”命令 178

8.9.1 “黑白”命令使用方法 178

8.9.2 “黑白”命令应用实例 178

8.10 掌握“色阶”命令 180

8.10.1 “色阶”命令使用方法 180

8.10.2 用黑、白吸管定义黑、白点 182

8.10.3 使用灰色吸管纠正图像偏色 183

8.11 掌握“曲线”命令 183

8.11.1 理解曲线 183

8.11.2 用节点曲线调整图像 184

8.11.3 用铅笔曲线调整图像 185

8.11.4 使用拖动调整工具调整图像 186

8.11.5 用命令预设调整图像 187

8.12 用“阴影/高光”分别调整

图像暗部与高亮区 188

8.13 用“照片滤镜”改变图像的

冷暖色调 188

8.14 用“匹配颜色”在图像间

匹配颜色 190

8.15 本章小结 192



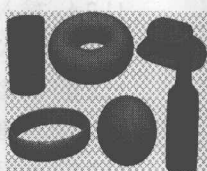
第9章 全面掌握图层

9.1 什么是图层	194	9.8.7 光泽图层样式	214
9.2 图层基础	195	9.8.8 颜色叠加图层样式	214
9.2.1 选择图层	195	9.8.9 渐变叠加图层样式	214
9.2.2 显示和隐藏图层	197	9.8.10 图案叠加图层样式	215
9.2.3 创建新图层	197	9.8.11 描边图层样式	216
9.2.4 由背景图层创建新图层	198	9.8.12 屏蔽图层样式	216
9.2.5 复制图层	198	9.8.13 删除图层样式	217
9.2.6 删除图层	199	9.8.14 复制、粘贴图层样式	217
9.3 管理图层操作	200	9.8.15 缩放图层样式	218
9.3.1 快速选择透明图层的 非透明区域	200	9.8.16 将图层样式转换为图层	219
9.3.2 改变图层的次序	200	9.9 剪贴蒙版	219
9.3.3 设置图层不透明度属性	201	9.9.1 关于剪贴蒙版	219
9.3.4 设置填充透明度	201	9.9.2 创建剪贴蒙版	220
9.3.5 链接图层	202	9.9.3 取消剪贴蒙版	221
9.4 合并图层	203	9.10 图层蒙版	222
9.4.1 合并任意多个图层	203	9.10.1 了解“蒙版”面板	222
9.4.2 合并所有图层	203	9.10.2 直接添加图层蒙版	223
9.4.3 向下合并图层	203	9.10.3 依据选区添加蒙版	223
9.4.4 合并可见图层	203	9.10.4 编辑图层蒙版的基本准则	223
9.4.5 合并选中图层	204	9.10.5 图层与图层蒙版的链接	224
9.5 对齐图层	204	9.10.6 更改图层蒙版的浓度	225
9.5.1 与图层进行对齐操作	204	9.10.7 羽化蒙版边缘	225
9.5.2 与选区进行对齐操作	205	9.10.8 调整蒙版边缘	226
9.6 分布链接/选中图层	205	9.10.9 调整蒙版色彩范围	226
9.7 图层组	206	9.10.10 显示与屏蔽图层蒙版	227
9.7.1 关于图层组	206	9.10.11 删除图层蒙版	227
9.7.2 新建图层组	207	9.10.12 应用图层蒙版	227
9.7.3 将图层拖入、拖出图层组	207	9.11 调整图层	228
9.7.4 取消图层的编组	208	9.11.1 了解“调整”面板	229
9.8 应用图层样式	208	9.11.2 添加调整图层	230
9.8.1 图层样式对话框概述	209	9.11.3 编辑调整图层	231
9.8.2 投影	209	9.12 填充图层	231
9.8.3 内阴影图层样式	211	9.12.1 颜色填充图层	232
9.8.4 外发光图层样式	211	9.12.2 渐变填充图层	233
9.8.5 内发光图层样式	212	9.12.3 图案填充图层	234
9.8.6 斜面和浮雕图层样式	212	9.13 形状图层	234
		9.13.1 创建形状图层	234

第9章 全面掌握图层

9.13.2 形状与路径的区别	235
9.13.3 将形状图层栅格化	236
9.14 混合模式	236
9.15 智能对象	238
9.15.1 智能对象是什么	239
9.15.2 智能对象的优点	240
9.15.3 创建智能对象	241
9.15.4 智能对象不支持的操作	241
9.15.5 编辑智能对象的源文件	241
9.15.6 栅格化智能对象	242
9.16 3D 功能概述	242
9.16.1 初步认识 3D 功能	242
9.16.2 启用 OpenGL 绘图	243
9.16.3 栅格化 3D 模型	243
9.16.4 导入 3D 模型	243
9.16.5 认识 3D 图层	243
9.17 使用 3D 面板	244
9.17.1 通过 3D 面板查看网格对象	245
9.17.2 通过 3D 面板认识材料 的从属关系	245
9.18 3D 模型操作基础	246
9.18.1 创建 3D 模型	246
9.18.2 创建 3D 明信片	246

9.18.3 创建 3D 网格	247
9.19 调整 3D 模型	248
9.19.1 使用 3D 轴调整 3D 模型	248
9.19.2 使用工具调整 3D 模型	250
9.19.3 调整 3D 模型视角	250
9.20 3D 模型纹理映射操作详解	251
9.20.1 理解 3D 模型的材料属性	251
9.20.2 11 种纹理映射属性	252
9.20.3 解情况创建及打开纹理映射	254
9.20.4 载入及删除纹理映射贴图文件	254
9.21 3D 模型光源操作	255
9.21.1 了解光源类型	255
9.21.2 添加光源	255
9.21.3 删除光源	255
9.21.4 改变光源类型	255
9.21.5 调整光源位置	256
9.21.6 调整光源属性	256
9.22 更改 3D 模型的渲染设置	256
9.22.1 选择渲染预设	256
9.22.2 自定渲染设置	257
9.22.3 渲染横截面效果	258
9.23 本章小结	259



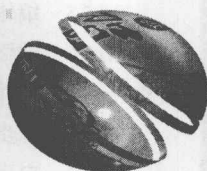
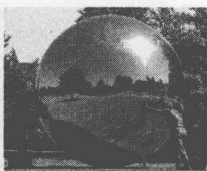
第10章 全面掌握通道

10.1 关于通道	262
10.2 掌握通道基本操作	262
10.2.1 掌握“通道”面板	262
10.2.2 复制通道	262
10.2.3 删除通道	263
10.3 颜色通道	263

10.4 专色通道	264
10.4.1 专色通道的概念	264
10.4.2 创建专色通道	265
10.4.3 将 Alpha 通道转换为 专色通道	266
10.5 Alpha 通道	266

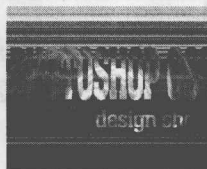
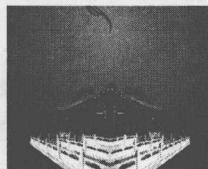
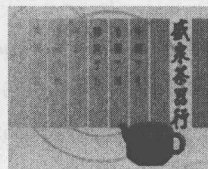
第10章 全面掌握通道

- 10.5.1 将选择区域储存为 Alpha 通道·····266
- 10.5.2 将通道作为选区载入·····267
- 10.5.3 创建空白 Alpha 通道·····268
- 10.5.4 编辑 Alpha 通道·····268
- 10.5.5 改变通道顺序·····269
- 10.5.6 重命名通道·····269
- 10.6 合并和分离通道·····269
 - 10.6.1 合并通道·····269
 - 10.6.2 分离通道·····271
- 10.7 Alpha 通道典型应用·····271
 - 10.7.1 用 Alpha 通道模拟镜头模糊的光斑效果·····271
 - 10.7.2 抠黑底火焰·····274
 - 10.7.3 抠头发·····277
- 10.8 本章小结·····282



第11章 运用文字

- 11.1 了解 Photoshop 中的文字·····284
 - 11.1.1 横排与直排文字·····284
 - 11.1.2 点文字和段落文字·····284
- 11.2 输入文字·····285
 - 11.2.1 文字工具·····285
 - 11.2.2 输入横排文字·····285
 - 11.2.3 输入直排文字·····286
 - 11.2.4 输入点文字·····286
 - 11.2.5 输入段落文字·····287
 - 11.2.6 调整段落文字·····287
 - 11.2.7 创建文字型选区·····288
 - 11.2.8 利用文字选区创建字中画效果·····288
- 11.3 设置文字属性·····289
- 11.4 设置段落属性·····292
- 11.5 转换文字·····293
 - 11.5.1 转换横排文字与直排文字·····293
 - 11.5.2 转换点文字与段落文字·····293
 - 11.5.3 文字图层转换为普通图层·····293
 - 11.5.4 由文字生成路径·····294
 - 11.5.5 文字图层转换成为形状图层·····294
- 11.6 变换文字·····295
- 11.7 沿路径绕排文字·····296
 - 11.7.1 制作文字绕排路径效果·····296
 - 11.7.2 修改文字绕排路径效果·····297
- 11.8 异形轮廓文字·····297
 - 11.8.1 制作异形轮廓文字效果·····298
 - 11.8.2 修改异形轮廓文字效果·····299
- 11.9 本章小结·····299



第 12 章 掌握重点滤镜

12.1 特殊功能滤镜	302	12.2.12 马赛克	312
12.1.1 滤镜库	302	12.2.13 光照效果	312
12.1.2 消失点	303	12.2.14 镜头光晕	313
12.2 18 个重点滤镜详解	307	12.2.15 添加杂色	314
12.2.1 高斯模糊	307	12.2.16 表面模糊	314
12.2.2 动感模糊	307	12.2.17 减少杂色	314
12.2.3 径向模糊	308	12.2.18 智能锐化	317
12.2.4 浮雕效果	308	12.3 智能滤镜	319
12.2.5 风	309	12.3.1 添加智能滤镜	319
12.2.6 玻璃	309	12.3.2 编辑智能蒙版	320
12.2.7 置换	309	12.3.3 编辑智能滤镜	322
12.2.8 水波	310	12.3.4 编辑智能滤镜混合选项	322
12.2.9 USM 锐化	310	12.3.5 停用/启用智能滤镜	323
12.2.10 纹理化	311	12.3.6 删除智能滤镜	323
12.2.11 彩色半调	311	12.4 本章小结	323



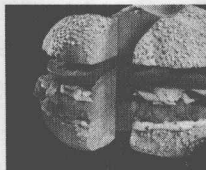
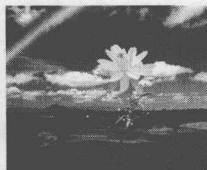
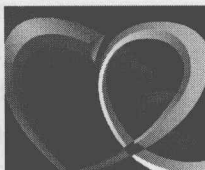
第 13 章 用动作和自动化提高工作效率

13.1 “动作”面板	326	13.3.4 改变某命令参数	332
13.2 应用及录制动作	326	13.3.5 复制组、动作或命令	332
13.2.1 使用预设的动作	326	13.3.6 删除组、动作或命令	332
13.2.2 创建并记录动作	328	13.3.7 存储动作	332
13.2.3 插入停止	329	13.3.8 载入动作	332
13.2.4 设置回放选项	330	13.4 自动化任务	332
13.3 调整及编辑动作	330	13.4.1 批处理命令	333
13.3.1 重排命令的顺序	330	13.4.2 制作全景图像	334
13.3.2 继续记录其他命令	331	13.5 本章小结	337
13.3.3 录制无法自动记录的命令	331		



第 14 章 综合案例

- | | |
|--------------------------|-----------------------------------|
| 14.1 水墨莲花视觉特效·····340 | 14.6 特价美味汉堡店内宣传招贴··· 368 |
| 14.2 舞台魅力视觉表现·····344 | 14.7 《海底两万里》封面设计····· 377 |
| 14.3 房地产广告设计·····350 | 14.8 《数码婚纱与设计写真》
封面设计····· 382 |
| 14.4 原野·花朵视觉创意设计·····356 | |
| 14.5 川菜店店内招贴·····364 | |





第 1 章

关于 Photoshop CS4

本章导读

美国 Adobe 公司开发的 Photoshop 软件,从诞生的那一天起,就风靡全球。经过十几年的发展和完善,Photoshop 以强大的功能征服了一批又一批用户。

Photoshop 不断给人惊喜,通过它能够将各种奇思妙想表现出来。现今,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,不仅如此,Photoshop 通过不断的版本更新,使软件操作性的难度逐步降低,使许多非专业用户也能够很快学会使用它来设计制作各种艺术效果。

知识要点

- ◆ Photoshop 的应用领域
- ◆ Photoshop 的发展方向及就业趋势
- ◆ 位图与矢量图各自的特点
- ◆ Photoshop 的学习方法

1.1 Photoshop应用领域

学习 Photoshop 只是一种手段，而并不是最终目的。学习的目的是为了能够在实际的工作中应用它，Photoshop 的功能十分强大且涉及领域和范围也十分宽广，因此，在进行学习之前，我们需要先了解 Photoshop 的应用领域。这样就可以根据个人的实际工作的需要，有针对性地进行选择和学习。使我们能够有的放矢地进行学习并深入掌握部分重要的功能，从而提高学习效率并快速将这些优秀的功能应用到工作中去。

简单地说，Photoshop 主要用于平面设计、修复照片、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。

下面我们将对 Photoshop 的主要应用领域进行详细的讲解。

1.1.1 平面设计

平面设计领域所包含的子领域非常大，从广义来说只要是涉及静态视觉展示的都可以算的上是平面设计的类型，在此以平面广告为重点进行讲解。

图 1.1 展示的是一则典型的酒类平面广告，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 主要起到修饰、处理图像，以及调整图像的颜色中的作用。

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

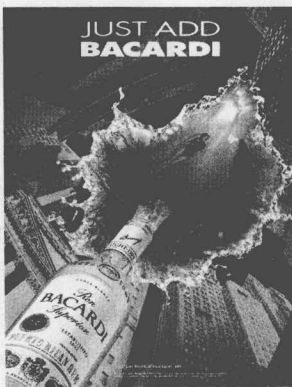


图 1.2 旅游及食品作品

除了上面所展示的广告设计外，宣传册设计、包装设计（关于包装设计，我们将在下一小节中讲解）、海报设计、形象标志设计等，也都属于平面设计领域，图 1.3 所示就是一些相关的优秀作品展示。