

DVD 1

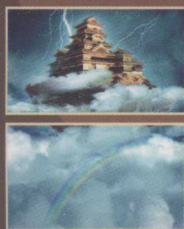
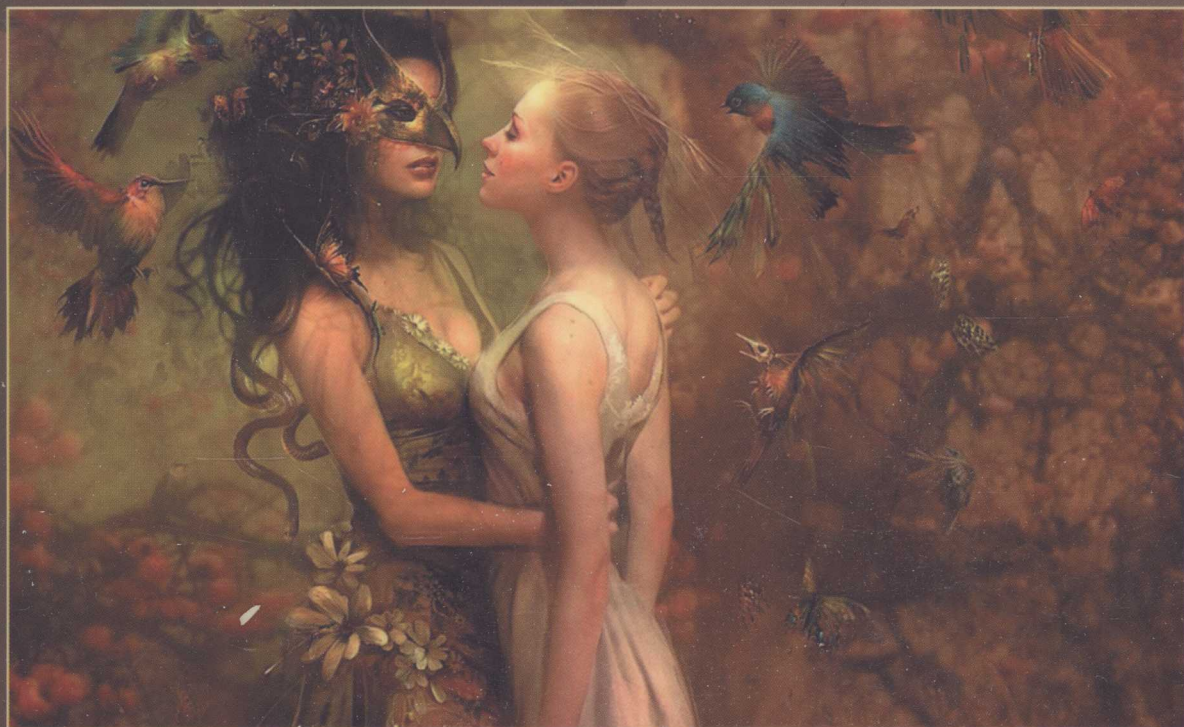


- 附赠总时长近200分钟的本书精彩实例视频教学
- 附赠上千个PS实用资源，包括动作、画笔、形状以及样式等
- 附赠近3GB海量源文件、精美图片、最终效果文件等

DVD 2



- 附赠近900分钟的Photoshop CS4软件视频教学，包括软件基础、选区、图层基础、修饰与变换、润色、位图绘画、矢量绘画、文字、蒙版、图层高级以及通道11大类



中文版

Photoshop CS4

图像处理

思维数码 编著

从新手到高手



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

DVD 1

- 附赠总时长近200分钟的本书精彩实例视频教学
- 附赠上千个PS实用资源，包括动作、画笔、形状以及样式等
- 附赠近3GB海量源文件、精美图片、最终效果文件等

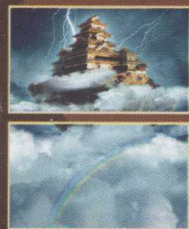


DVD 2

- 附赠近900分钟的Photoshop CS4软件视频教学，包括软件基础、选区、图层基础、修饰与变换、润色、位图绘画、矢量绘画、文字、蒙版、图层高级以及通道11大类



010619607



中文版

Photoshop CS4

思维数码 编著

图像处理

从新手到高手



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书以“讲解 Photoshop CS4 最常用的技术”作为指导方针，以“深入浅出、循序渐进”作为讲解原则，力求使读者在掌握软件最核心的技术的同时，具有实际动手操作的能力。

本书系统全面地讲解了 Photoshop CS4 软件的基础操作及常用工具，以及修饰、调色、图层、3D、蒙版、通道、样式、滤镜以及自动化处理等内容，内容含量丰富，步骤讲解详细，实例效果精美，使读者通过学习本书能够对 Photoshop CS4 的软件技术有一个全面、深入、系统的掌握。

本书配套两张 DVD 光盘，内容包括本书学习过程中需要的部分素材及最终效果文件、超过 180 分钟的本书实例视频教学以及 Photoshop 软件视频教学，此外，还在光盘中超值附赠了大量的实用素材，供读者学习和工作之用。

本书结构清晰、讲解细致、内容丰富实用，不仅适合于广大 Photoshop 初、中级用户学习，也适合于广告设计和图形图像处理等相关行业的从业人员自学使用，还可以作为电脑培训班及电脑学校的 Photoshop 教学用书。

需要本书或技术支持的读者，请与北京清河 6 号信箱（邮编：100085）发行部联系，电话：010-62978181（总机）转发行部、010-82702675（邮购）。
传真：010-82702698。E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Photoshop CS4 图像处理从新手到高手 / 思维数码

编著. —北京：科学出版社，2009

（从新手到高手）

ISBN 978-7-03-024370-6

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2009）第 052718 号

责任编辑：赵丽丽

/ 责任校对：周 玉

责任印刷：凯 达

/ 封面设计：ANTONIONI

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码：100717

<http://www.sciencep.com>

北京凯达印务有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009 年 7 月第 1 版

开本：787mm×1092mm 1/16

2009 年 7 月第 1 次印刷

印张：40

印数：1-5 000 册

字数：907 000

定价：99.80 元（配 2 张 DVD 光盘）

Preface

前言

本书以“讲解Photoshop最常用的技术”作为指导方针，以“深入浅出、循序渐进”作为讲解原则，配合上百个实例进行有针对性地讲解，力求使读者在掌握软件最核心的技术的同时，具有实际动手操作的能力。

本书具有以下特色：

轻松掌握软件核心技术

在经历了近二十年的发展、十余次的升级后，Photoshop软件的功能越来越多，但并非所有的功能都是工作中常用的，因此，笔者结合多年的教学和工作经验，从中筛选出最实用且最常用的知识与功能，并进行了深入细致的讲解，整个过程轻松有趣，让您在学习实践中不断提高自身水平，真正成为优秀的Photoshop操作高手。

理论与实战的完美结合

本书采用理论与实例约5：5的比例进行讲解，其中理论知识主要讲解了Photoshop软件的基础操作及常用工具，并对修饰、调色、图层、3D、蒙版、通道、样式、滤镜以及自动化处理等功能进行了讲解。

在实例讲解中，包括了“学以致用”和“综合实例”两类。

学以致用：通常位于各章的末尾，其中包括1~5个数量不等的实例，通常是针对本章所讲解的知识的应用。

综合实例：即本书第17章和第18章中的实例，其中包括了广告设计、包装设计、网页设计、特效模拟以及视觉表现等16个综合实例。通过学习它们的制作方法，可以帮助读者更好地掌握和运用前面学习过的技术。

知识结构严谨合理

本书在编写过程中，严格遵守“循序渐进”的教学原则，尽量将其结构安排得合理、有序。本书共18章。第1章至第16章是理论学习章节，以理论讲解为主，辅以精心设计的上百个实例，用来佐证书中的理论，从而加深读者对理论知识的认识与理解。第17章和第18章为综合实例学习章节，以实例讲解为主，几乎每一个实例都包含了若干种不同的Photoshop技术，学习这些实例无疑能够起到对Photoshop知识融会贯通的学习效果。



光盘资源丰富实用

本书附赠两张DVD光盘，为读者提供了本书部分实例素材、视频及最终效果文件，读者除了可以使用它们来配合本书进行学习外，还可以直接将其应用于自己的商业作品中，以提高作品的质量。另外，光盘还附送了大量的纹理、画笔及设计PSD等素材，可以帮助读者在设计过程中更好更快地完成设计工作。

此外，笔者还委托专业的讲师，录制了三个多小时的新手入门视频教学和本书重点实例视频教学，如果在学习过程中遇到问题，可以通过观看这些视频教学课件来解惑释疑，提高学习和工作效率。

其他声明

限于时间，本书在操作步骤、效果及表述方面定然存在不尽如人意之处，希望各位读者来信指正，邮箱是**bhpbangzhu@163.com**。如果希望知悉其他图书信息，请浏览我们的网站**www.bhp.com.cn**。

本书是集体劳动的结晶，参与本书编写的包括以下人员：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、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。

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、网络共享或用作其他商业用途。

笔者

第1章 进入Photoshop的影像世界.....1

1.1 Photoshop 的应用领域.....2

- 1.1.1 平面设计..... 2
- 1.1.2 影像创意..... 3
- 1.1.3 概念设计..... 3
- 1.1.4 游戏设计..... 4
- 1.1.5 数码相片处理..... 4
- 1.1.6 网页制作..... 5
- 1.1.7 插画绘制..... 5
- 1.1.8 界面设计..... 5

1.2 工作界面6

- 1.2.1 掌握文档窗口的使用方法..... 7
- 1.2.2 工具箱..... 8
- 1.2.3 工具选项条..... 8
- 1.2.4 菜单..... 9
- 1.2.5 面板..... 9
- 1.2.6 状态栏 10
- 1.2.7 保存及调用工作界面 11

1.3 自定义快捷键.....11

第2章 文件操作.....15

2.1 文件基础操作.....16

- 2.1.1 新建文件..... 16
- 2.1.2 保存图像文件..... 17
- 2.1.3 恢复与关闭图像文件..... 17

2.2 观察图像与图像导航控制.....17

- 2.2.1 缩放工具..... 17
- 2.2.2 抓手工具..... 17
- 2.2.3 缩放命令..... 17
- 2.2.4 “导航器”面板..... 18

2.3 图像尺寸与分辨率.....18

2.4 使用不同的颜色模式.....20

- 2.4.1 位图模式..... 20



2.4.2 灰度模式·····	21	3.3.5 复制图层·····	48
2.4.3 双色调模式·····	21	3.3.6 重命名图层·····	49
2.4.4 索引颜色模式·····	23	3.3.7 改变图层顺序·····	49
2.4.5 RGB颜色模式·····	24	3.4 锁定图层·····	50
2.4.6 CMYK颜色模式·····	24	3.4.1 锁定图层透明像素·····	50
2.4.7 Lab颜色模式·····	24	3.4.2 锁定图层的位置·····	51
2.5 改变图像画布尺寸·····	25	3.4.3 锁定图层所有属性·····	51
2.6 使用“裁切工具”裁切图像·····	27	3.5 图层组及嵌套图层组·····	51
2.7 基本的纠正命令·····	28	3.5.1 新建图层组·····	52
2.7.1 “恢复”命令·····	28	3.5.2 折叠或者展开图层组·····	53
2.7.2 “还原”与“重做”命令·····	28	3.5.3 将图层移入、移出图层组·····	53
2.7.3 “后退一步”和“前进一步”命令·····	28	3.5.4 复制图层组·····	53
2.7.4 使用“历史记录”面板纠错·····	29	3.5.5 删除图层组·····	54
2.7.5 使用“历史记录画笔工具”纠错·····	29	第4章 选区的基础操作·····	55
2.8 使用Adobe Bridge CS4管理图像·····	32	4.1 选区的重要性·····	56
2.8.1 文件基础操作·····	33	4.2 创建规则型选区·····	57
2.8.2 选择文件夹进行浏览·····	33	4.2.1 制作矩形选区·····	57
2.8.3 改变Adobe Bridge CS4窗口显示状态·····	33	4.2.2 制作椭圆选区·····	58
2.8.4 改变图片预览模式·····	34	4.2.3 “单列选框工具”和 “单行选框工具”·····	60
2.8.5 改变“内容”窗口显示状态·····	34	4.3 选区模式及快捷键·····	61
2.8.6 对文件进行排序显示的方法·····	35	4.3.1 绘制新选区·····	61
2.8.7 查看照片元数据·····	35	4.3.2 添加到选区·····	62
2.8.8 在Photoshop或者Camera RAW中 打开图片·····	36	4.3.3 从选区减去·····	62
2.8.9 旋转图片·····	36	4.3.4 与选区交叉·····	62
2.8.10 为文件标记颜色和星级·····	37	4.4 创建不规则选区·····	63
2.8.11 筛选文件·····	37	4.4.1 制作套索选区·····	63
2.8.12 批量重命名文件·····	38	4.4.2 制作多边形选区·····	64
第3章 图层基本操作·····	41	4.4.3 磁性套索工具·····	65
3.1 关于图层·····	42	4.4.4 魔棒工具·····	66
3.2 “图层”面板·····	43	4.4.5 “色彩范围”命令·····	67
3.3 图层的基本操作·····	44	4.5 选择区域基本操作·····	70
3.3.1 选择图层·····	44	4.5.1 全选与取消选择区域·····	70
3.3.2 显示/隐藏图层、图层组或者图层效果·····	45	4.5.2 移动选区·····	70
3.3.3 新建图层·····	45	4.5.3 反选·····	70
3.3.4 将“背景”图层转换为普通图层·····	47	4.6 调整选择区域·····	71

Contents

目录

4.6.1 扩大选择范围	71
4.6.2 扩展选区	71
4.6.3 收缩选区	71
4.6.4 羽化选区	72
4.6.5 调整选区边缘	73
4.7 学以致用	76
4.7.1 模拟三色镜头	76
4.7.2 伴月湾专辑封面设计	77

第5章 位图绘画技术 81

5.1 位图图像与矢量图形	82
5.1.1 位图图像	82
5.1.2 矢量图形	82
5.1.3 矢量图形与位图图像的关系	83
5.2 设置颜色	83
5.2.1 前景色和背景色	83
5.2.2 使用“吸管工具”拾取颜色	84
5.2.3 使用“颜色”面板设置颜色	85
5.3 使用“画笔工具”绘图	85
5.3.1 “画笔工具”简介	85
5.3.2 了解“画笔”面板	86
5.3.3 画笔预设	87
5.3.4 画笔笔尖形状	88
5.3.5 形状动态	89
5.3.6 散布	90
5.3.7 纹理	91
5.3.8 颜色动态	92
5.3.9 其它动态	92
5.3.10 创建自定义画笔	93
5.3.11 锁定/解锁动态参数设置	94
5.4 使用“铅笔工具”绘图	95
5.5 预设管理	95
5.5.1 载入预设项目库	96
5.5.2 重命名预设项目	96
5.5.3 删除预设项目	97



5.6	渐变工具	97	6.5	“路径”面板	131
5.6.1	“渐变工具”选项条	97	6.5.1	选择或者取消路径	131
5.6.2	创建实色渐变	98	6.5.2	创建新路径	132
5.6.3	创建透明渐变	100	6.5.3	保存“工作路径”	132
5.7	“填充”命令与填充图层	101	6.5.4	复制路径	132
5.7.1	“填充”命令简介	101	6.5.5	删除路径	133
5.7.2	填充实色与使用实色填充图层	102	6.6	路径运算	133
5.7.3	绘制渐变与渐变填充图层	104	6.7	使用画笔描边路径	135
5.7.4	填充图案与图案填充图层	105	6.8	绘制规则形状	136
5.7.5	自定义图案	105	6.8.1	矩形工具	136
5.8	描边图像	106	6.8.2	圆角矩形工具	137
5.9	擦除工具	107	6.8.3	椭圆工具	138
5.9.1	橡皮擦工具	107	6.8.4	多边形工具	138
5.9.2	背景橡皮擦工具	108	6.8.5	直线工具	139
5.9.3	魔术橡皮擦工具	109	6.8.6	自定形状工具	140
5.10	学以致用	110	6.8.7	创建自定义形状	141
5.10.1	趣味太阳光芒	110	6.9	形状的扩展应用	142
5.10.2	动感时尚	111	6.10	路径、选区及形状的相互转换	144
5.10.3	墙与树	113	6.10.1	将选区转换为路径	144
5.10.4	纯净柔美风格视觉表现	118	6.10.2	将路径转换为选区	145
第6章 矢量绘画技术		123	6.10.3	将形状转换为选区	145
6.1	路径的基本概念	124	6.10.4	形状与路径的转换	146
6.2	绘制路径	126	6.11	形状图层	146
6.2.1	路径的三大绘画模式	126	6.11.1	创建形状图层	146
6.2.2	路径与形状的区别	126	6.11.2	栅格化形状图层	147
6.2.3	钢笔工具	126	6.12	学以致用	148
6.2.4	“自由钢笔工具”与“磁性钢笔工具”	127	6.12.1	电线杆矢量表现	148
6.3	编辑路径	128	6.12.2	棒棒糖包装纸设计	153
6.3.1	添加锚点工具	128	6.12.3	元旦晚会宣传海报设计	158
6.3.2	删除锚点工具	129	6.12.4	妖娆女人矢量视觉表现	160
6.3.3	转换点工具	129	第7章 图像润饰与调整		165
6.4	选择路径	130	7.1	修复图像	166
6.4.1	路径选择工具	130	7.1.1	使用“仿制图章工具”复制图像	166
6.4.2	直接选择工具	130	7.1.2	使用“修复画笔工具”修复图像	167

Contents

目录

7.1.3 使用“污点修复画笔工具”清除斑点·····	169
7.1.4 使用“修补工具”清除特定内容·····	170
7.1.5 使用“红眼工具”消除红眼现象·····	171
7.2 修饰图像·····	172
7.2.1 模糊工具·····	172
7.2.2 锐化工具·····	173
7.2.3 涂抹工具·····	174
7.2.4 减淡工具·····	174
7.2.5 加深工具·····	176
7.2.6 海绵工具·····	177
7.3 使用“历史记录艺术画笔工具”制作艺术效果·····	177
7.4 变换与变形图像·····	179
7.4.1 缩放图像·····	179
7.4.2 旋转图像·····	179
7.4.3 斜切图像·····	180
7.4.4 扭曲图像·····	181
7.4.5 透视图像·····	182
7.4.6 精确变换图像·····	182
7.4.7 再次变换图像·····	183
7.4.8 变形图像·····	184
7.4.9 内容识别比例变换功能·····	187
7.4.10 规则图像变换操作·····	188
7.5 学以致用·····	189
第8章 图像调整·····	193
8.1 通过直方图判断图像·····	194
8.2 快速调整命令·····	196
8.2.1 反相图像色彩·····	196
8.2.2 平均图像色调·····	196
8.2.3 制作纯黑白图像效果·····	197
8.2.4 自定义色调的等级·····	197
8.2.5 制作灰度图像·····	198
8.3 自动校正命令·····	199
8.3.1 自动调整图像的色调·····	199



8.3.2	自动调整图像的对比度	199	9.4.6	栅格化智能对象	237
8.3.3	自动调整图像的颜色	200	9.5 调整图层		237
8.4 图像的高级调整命令		201	9.5.1	了解“调整”面板	238
8.4.1	“亮度/对比度”命令	201	9.5.2	创建调整图层	239
8.4.2	“自然饱和度”命令	201	9.5.3	重新设置调整图层的选项	241
8.4.3	“照片滤镜”命令	202	9.6 学以致用		241
8.4.4	“渐变映射”命令	203	9.6.1	艺术照片	241
8.4.5	“阴影/高光”命令	204	9.6.2	照片色彩调整	245
8.4.6	“色彩平衡”命令	205			
8.4.7	“匹配颜色”命令	206	第10章 图层的融合功能		251
8.4.8	“黑白”命令	208	10.1 图层的不透明度		252
8.5 图像精确调整功能		210	10.2 图层混合模式		252
8.5.1	“色相/饱和度”命令	210	10.2.1	图层混合模式简介	252
8.5.2	使用预设调整图像	213	10.2.2	组合模式组	253
8.5.3	“色阶”命令	214	10.2.3	加深模式组	253
8.5.4	“曲线”命令	218	10.2.4	减淡模式组	254
8.6 学以致用		221	10.2.5	融合模式组	255
8.6.1	青天白日变为夕阳美景	221	10.2.6	对比模式组	259
8.6.2	负反冲照片	224	10.2.7	色彩模式组	259
8.6.3	数码彩妆	225	10.3 图层蒙版		261
			10.3.1	图层蒙版的原理	261
第9章 图层高级操作		229	10.3.2	“蒙版”面板	262
9.1 快速选择图层中的非透明区域		230	10.3.3	直接添加蒙版	262
9.2 排列与分布图层		230	10.3.4	利用选区添加图层蒙版	263
9.2.1	对齐图层	230	10.3.5	载入图层蒙版中的选区	264
9.2.2	分布图层	232	10.3.6	更改图层蒙版的浓度	264
9.3 合并与盖印图层		233	10.3.7	羽化蒙版边缘	265
9.3.1	合并图层	233	10.3.8	调整蒙版边缘	265
9.3.2	向下合并图层	233	10.3.9	调整蒙版色彩范围	266
9.3.3	合并可见图层	233	10.3.10	停用/启用图层蒙版	266
9.3.4	拼合图层	233	10.3.11	应用/删除图层蒙版	266
9.4 智能对象		234	10.4 矢量蒙版		267
9.4.1	智能对象的基本概念及其特点	234	10.4.1	认识矢量蒙版	267
9.4.2	创建智能对象	235	10.4.2	添加矢量蒙版	268
9.4.3	复制智能对象	235	10.4.3	编辑矢量蒙版	268
9.4.4	编辑智能对象源文件	236	10.4.4	删除矢量蒙版	268
9.4.5	导出智能对象	237	10.4.5	将矢量蒙版转换为图层蒙版	269

10.4.6 改变矢量蒙版的“浓度”和“羽化”属性	270
10.5 剪贴蒙版	271
10.5.1 创建剪贴蒙版	272
10.5.2 释放剪贴蒙版	272
10.6 学以致用	272
10.6.1 鸡蛋创意——鸡蛋枪	272
10.6.2 梦幻海滩	280
10.6.3 图像合成——虚幻之境	287
10.6.4 天空之城	291

第11章 图层样式

299

11.1 图层样式详解	300
11.1.1 “图层样式”对话框简介	300
11.1.2 投影	300
11.1.3 内阴影	303
11.1.4 外发光	303
11.1.5 内发光	304
11.1.6 斜面和浮雕	304
11.1.7 光泽	307
11.1.8 颜色叠加	308
11.1.9 渐变叠加	308
11.1.10 图案叠加	308
11.1.11 描边	309
11.2 编辑图层样式	309
11.2.1 修改图层样式	309
11.2.2 复制与粘贴图层样式	309
11.2.3 显示或者隐藏图层样式	310
11.2.4 缩放图层样式效果	311
11.2.5 将图层样式创建为图层	311
11.3 “填充”不透明度与样式	312
11.4 学以致用	313
11.4.1 Lover's文字设计	313
11.4.2 蓝龙汽车宣传广告	315
11.4.3 霓虹灯管写实模拟字	326
11.4.4 三维立体字	332



第12章 文字编排与设计.....341

12.1 输入文字.....342

12.1.1 输入横排文字.....342

12.1.2 输入直排文字.....344

12.1.3 转换横排文字与直排文字.....344

12.1.4 输入点文字.....345

12.1.5 输入段落文字.....345

12.1.6 转换点文字与段落文字.....346

12.1.7 输入文字选区.....346

12.2 设置字符属性.....348

12.3 设置段落属性.....350

12.4 文字的转换.....352

12.4.1 将文字转换为路径.....352

12.4.2 将文字转换为形状.....354

12.4.3 将文字转换为图像.....357

12.5 制作异型文字效果.....359

12.5.1 扭曲文字.....359

12.5.2 沿路径绕排文字.....360

12.5.3 区域文字.....362

12.6 学以致用.....364

12.6.1 立体文字——Visual TYPE.....364

12.6.2 图书封面设计.....368

第13章 通道的操作方法.....375

13.1 了解“通道”面板.....376

13.2 通道的类型.....376

13.2.1 颜色通道.....376

13.2.2 Alpha通道.....377

13.2.3 专色通道.....378

13.3 创建Alpha通道.....378

13.3.1 创建空白Alpha通道.....378

13.3.2 从选区创建相同形状的Alpha通道.....379

13.3.3 从图层蒙版创建通道.....379

13.3.4 通道运算.....380

13.4 载入Alpha通道的选区.....382

13.5 通道基础操作.....383

13.5.1 复制通道.....383

13.5.2 重命名通道.....383

13.5.3 删除通道.....383

13.6 分离与合并通道.....384

13.6.1 分离通道.....384

13.6.2 合并通道.....384

13.7 学以致用.....386

13.7.1 雪花牌儿童饮品包装设计.....386

13.7.2 通道抠选——燃烧的火焰.....388

13.7.3 修正模糊的文字.....389

13.7.4 抠选人物头发.....391

13.7.5 通道抠选——透明玻璃瓶.....396

第14章 3D功能详解.....399

14.1 3D功能概述.....400

14.1.1 3D功能的使用前提——OpenGL
绘图.....400

14.1.2 了解3D功能.....400

14.1.3 认识3D图层.....400

14.1.4 了解“3D”面板.....401

14.2 创建及栅格化3D模型.....402

14.2.1 创建3D模型.....402

14.2.2 创建3D明信片.....402

14.2.3 创建3D网格.....403

14.2.4 导入3D模型.....404

14.2.5 栅格化3D模型.....404

14.3 调整3D模型位置及视角.....404

14.3.1 使用3D轴调整3D模型基本属性.....404

14.3.2 使用3D模型控制工具调整3D模型
基本属性.....406

14.3.3 使用3D视角工具调整3D模型视角.....406

14.3.4 调整模型与调整视角的区别.....407

14.4 3D模型纹理映射操作详解.....408

14.4.1 材料属性的作用.....408

14.4.2	创建纹理映射	409
14.4.3	“光泽度”与“反光度”纹理映射属性讲解	409
14.4.4	不透明度纹理映射属性讲解	410
14.4.5	“反射”与“环境”纹理映射属性	411
14.4.6	其他纹理映射属性	412
14.4.7	打开纹理映射	412
14.4.8	载入纹理映射贴图文件	412
14.4.9	删除纹理映射贴图文件	413
14.5	3D模型光源操作	413
14.5.1	在“3D”面板中显示灯光	413
14.5.2	灯光类型	413
14.5.3	添加光源	414
14.5.4	删除光源	414
14.5.5	改变光源类型	414
14.5.6	调整光源位置	414
14.5.7	调整光源属性	415
14.6	更改3D模型的渲染设置	415
14.6.1	选择渲染预设	415
14.6.2	自定渲染设置	416
14.7	学以致用	418
14.7.1	渲染真实的立体包装盒效果	418
14.7.2	北京鞋城宣传海报设计	421
第15章	滤镜的操作方法	431
15.1	滤镜的分类	432
15.2	滤镜库	433
15.2.1	滤镜库对话框简介	433
15.2.2	滤镜效果图层相关操作	433
15.3	“液化”滤镜	434
15.3.1	“液化”滤镜选项详解	435
15.3.2	使用“液化”滤镜美化人物形体	436
15.4	“消失点”滤镜	440
15.5	智能滤镜	444



15.5.1 应用智能滤镜	444
15.5.2 编辑智能滤镜	445
15.5.3 删除与添加智能蒙版	446
15.5.4 编辑智能滤镜混合选项	446
15.5.5 停用或者启用智能滤镜	447
15.5.6 更换智能滤镜	447
15.5.7 删除智能滤镜	448
15.6 学以致用	448
15.6.1 素描效果	448
15.6.2 制作彩色老照片特效	450

第16章 动作与自动化 455

16.1 了解“动作”面板	456
16.2 动作	456
16.2.1 录制新动作	456
16.2.2 应用已有动作	457
16.2.3 修改动作中命令的参数	459
16.2.4 重新排列命令顺序	459
16.2.5 插入菜单项目	460
16.2.6 插入停止	460
16.2.7 复制与删除命令、动作或者动作组	461
16.2.8 设置回放选项	461
16.3 自动化	462
16.3.1 批处理	462
16.3.2 输出照片为PDF文件或者web照片 画廊	464
16.3.3 使用“Photomerge”命令制作 全景图像	466
16.3.4 裁切并修齐照片	468
16.4 脚本	469
16.4.1 图像处理器	469
16.4.2 将图层导出到文件	470
16.4.3 脚本事件管理器	471
16.5 动作、自动化、脚本之间的 关系	472











第17章 特效梦工厂 475

17.1 狂乱的艺术漆特效表现	476
17.2 默默等待矢量特效表现	483
17.3 灯光下的妩媚特效表现	490
17.4 海上歌手矢量视觉表现	497
17.5 闪光女孩特效表现	507
17.5.1 制作主题	507
17.5.2 整体调整	515
17.6 争艳的花纹视觉表现	517
17.7 物品展示特效表现	525
17.8 汽车之旅主题特效表现	534
17.9 时尚跑鞋创意表现	543

第18章 Photoshop 综合应用实例 555

18.1 水果部落海报设计	556
18.2 Martell白兰地酒宣传广告	564
18.3 X-tream sport网站设计	571
18.4 中秋月饼包装盒面设计	579
18.5 金缘楼餐饮海报设计	588
18.6 保健品包装设计	594

附录 603

 工具快捷键	604
 面板快捷键	605
 命令快捷键	608
 混合模式快捷键	608
 查看图像的快捷键	609
 选择和移动对象的快捷键	610
 编辑路径的快捷键	611
 绘制对象的快捷键	611
 文本操作的快捷键	611
 功能键	612

Chapter

1

进入Photoshop 的影像世界

Photoshop是美国Adobe公司开发的位图处理软件，在该软件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。

随着Photoshop CS4版本的发布，其功能也显得更加的强大和专业。在本章中，笔者将带领大家一起走进Photoshop的世界，认识它的工作界面及自定义工作环境。



1.1 Photoshop 的应用领域

Photoshop在经历了不断地升级与更新后，其功能得到了极大的增强，这可以让用户在更多的领域中使用该软件。

1.1.1 平面设计

通常见到的各种类型的广告、封面以及包装作品，都可以由Photoshop来制作完成，也可以首先使用Photoshop处理其中的图像，然后再置入到PageMaker、Illustrator及CorelDRAW等软件中制作完成。如图1.1所示为3幅优秀的广告设计作品。如图1.2所示为3幅优秀的封面设计作品。如图1.3所示为3幅优秀的包装设计作品。



图 1.1



图 1.2