



Adobe® 创意大学指定教材



Adobe® 创意大学 Photoshop 产品专家认证 标准教材 (CS6修订版)

© 易锋教育 总策划
© 曾祥民 戴励强 禡圆华 王新民 编著



印刷工业出版社



Adobe® 创意大学指定教材

014027688

TP391.41

4779



TP391.41
4779

Adobe® 创意大学 Photoshop 产品专家认证 标准教材 (CS6修订版)

◎ 易锋教育 总策划

◎ 曾祥民 戴励强 褐圆华 王新民 编著



印刷工业出版社



北航

C1713681

883 内容提要

Photoshop软件是当前功能最强大、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和编辑功能。本书知识讲解安排合理,着重于提升学生的岗位技能竞争力。

本书知识结构清晰,以“理论知识+实战案例”的形式循序渐进地对知识点进行了讲解,版式设计新颖,对Photoshop CS6产品专家认证的考核知识点在书中进行了加黑、加着重点的标注,使读者一目了然,方便初学者和有一定基础的读者更有效率地掌握Photoshop CS6的重点和难点。本书内容丰富,全面、详细地讲解了Photoshop CS6产品的各项功能,包括选区的创建与编辑、图层知识、蒙版与通道、图像色彩调整、绘画与图片修饰、文字与矢量工具、滤镜、3D图像、动作自动化与视频动画等内容。

本书可以作为参加“Adobe创意大学产品专家认证”考试学生的指导用书,还可以作为各院校和培训机构“数字媒体艺术”相关专业的教材。

图书在版编目(CIP)数据

Adobe创意大学Photoshop产品专家认证标准教材(CS6修订版)/曾祥民,戴励强,禚圆华,王新民编著. —北京:印刷工业出版社,2013.12

ISBN 978-7-5142-0957-0

I. A… II. ①曾…②戴…③禚…④王… III. 图形软件, Photoshop CS6—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第064111号

Adobe创意大学Photoshop产品专家认证标准教材(CS6修订版)

编 著:曾祥民 戴励强 禚圆华 王新民

责任编辑:张 鑫

执行编辑:周 蕾

责任校对:郭 平

责任印制:张利君

责任设计:张 羽

出版发行:印刷工业出版社(北京市翠微路2号 邮编:100036)

网 址:www.keyin.cn www.pprint.cn

网 店://pprint.taobao.com

经 销:各地新华书店

印 刷:三河国新印装有限公司

开 本:787mm×1092mm 1/16

字 数:448千字

印 张:17.75

印 数:1~4000

印 次:2013年12月第1版 2013年12月第1次印刷

定 价:36.00元

I S B N : 978-7-5142-0957-0

◆ 如发现印装质量问题请与我社发行部联系 直销电话:010-88275811

丛书编委会

主 任：黄耀辉

副主任：赵鹏飞 毛屹槟

编委（或委员）：（按照姓氏字母顺序排列）

范淑兰 高仰伟 何清超 黄耀辉

纪春光 刘 强 吕 莉 马增友

毛屹槟 王夕勇 于秀芹 曾祥民

张 鑫 赵 杰 赵鹏飞 钟星翔

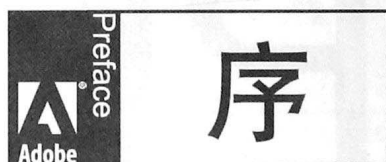
本书编委会

主编：易锋教育

编者：戴励强 龚连祥 胡艳微 贾 艳 沈淑英

王新民 禰圆华 曾祥民 赵春立

审稿：张 鑫



Adobe 是全球最大、最多元化的软件公司之一，以其卓越的品质享誉世界，旗下拥有众多深受广大客户信赖和认可的软件品牌。Adobe 彻底改变了世人展示创意、处理信息的方式。从印刷品、视频和电影中的丰富图像到各种媒体的动态数字内容，Adobe 解决方案的影响力在创意产业中是毋庸置疑的。任何创作、观看以及与此类信息进行交互的人，对这一点更是有切身体会。

中国创意产业已经成为一个重要的支柱产业，将在中国经济结构的升级过程中发挥非常重要的作用。2009 年，中国创意产业的总产值占国民生产总值的 3%，但在欧洲国家这个比例已经占到 10% ~ 15%，这说明在中国创意产业还有着巨大的市场机会，同时，这个行业也将需要大量的与市场需求所匹配的高素质人才。

从目前的诸多报道中可以看到，许多拥有丰富传统知识的毕业生，一出校门很难找到理想的工作，这是因为他们的知识与技能达不到市场的期望和行业的要求。出现这种情况的主要原因在很大程度上在于教育行业缺乏与产业需求匹配的专业课程以及能教授学生专业技能的教师。这些技能是至关重要的，尤其是中国正处在计划将自己的经济模式与国际角色从“Made in China/ 中国制造”提升为具备更多附加值的“Designed & Made in China/ 中国设计与制造”的过程中。

Adobe® 创意大学（Adobe® Creative University）计划是 Adobe 公司联合行业专家、行业协会、教育专家、一线教师、Adobe 技术专家，面向国内动漫、平面设计、出版印刷、eLearning、网站制作、影视后期、RIA 开发及其相关行业，针对专业院校、培训机构和创意产业园区创意类人才的培养，以及中小学、网络学院、师范类院校师资力量建设，基于 Adobe 核心技术，为中国创意产业生态全面升级和教育行业师资水平和技术水平的全面强化而联合打造的全新教育计划。

Adobe® 创意大学计划旨在与国内专业院校、培训机构、创意产业园区以及国家教育主管部门联合，为中国创意行业和教育行业培养更多专业型、实用型、技术性的高端人才，并帮助学生和从业人员快速完成职业和专业能力塑造，迅速提高岗位技能和职业水平，强化个人的市场竞争力，高效地步入工作岗位。

为贯彻 Adobe® 创意大学的教育理念，Adobe 公司联合多方面、多行业的人才组成教育专家组负责新模式教材的开发工作，把最新 Adobe 技术、企业岗位技能需求、院校教学特点、教材编写特点有机结合，以保证课程技能传递职业岗位必备的核心技术与专业需求，又便于实现院校教师易教、学生易学的双重要求。

我们相信 Adobe® 创意大学计划必将为中国的创意产业的发展以及相关专业院校的教学改革提供良好的支持。

Adobe 将与中国一起发展与进步！

Adobe 大中华区董事总经理 黄耀辉



Adobe 于 2010 年 8 月正式推出的全新 “Adobe® 创意大学” 计划引起了教育行业强大关注。“Adobe® 创意大学” 计划集结了强大的教学、师资和培训力量，由活跃在行业内的行业专家、教育专家、一线教师、Adobe 技术专家以及行业协会共同制作并隆重推出了 “Adobe® 创意大学” 计划的全部教学内容及其人才培养计划。

Adobe® 创意大学计划概述

Adobe® 创意大学 (Adobe® Creative University) 计划是 Adobe 公司联合行业专家、行业协会、教育专家、一线教师、Adobe 技术专家，面向国内动漫、平面设计、出版印刷、eLearning、网站制作、影视后期、RIA 开发及其相关行业，针对专业院校、培训机构和创意产业园区创意类人才的培养，以及中小学、网络学院、师范类院校师资力量建设，基于 Adobe 核心技术，为中国创意产业生态全面升级和教育行业师资水平和技术水平的全面强化而联合打造的全新教育计划。

Adobe® 创意大学计划旨在与国内专业院校、培训机构、创意产业园区以及国家教育主管部门联合，为中国创意行业和教育行业培养更多专业型、实用型、技术型的高端人才，并帮助学生和从业人员快速完成职业和专业能力塑造，迅速提高岗位技能和职业水平，强化个人的市场竞争力，高质、高效地步入工作岗位。

专业院校、培训机构、创意产业园区人才培养平台均可加入 Adobe® 创意大学计划，并获得 Adobe 的最新技术支持和人才培养方案，通过对相关专业技术和专业知识、行业技能的严格考核，完成创意人才、教育人才和开发人才的培养。

加入 “Adobe® 创意大学” 的理由

Adobe 将通过区域合作伙伴和行业合作伙伴对 Adobe® 创意大学合作机构提供持续不断的技术、课程、市场活动服务。

“Adobe 创意大学” 的合作机构将获得以下权益。

1. 荣誉及宣传

(1) 获得“Adobe 创意大学”的正式授权，机构名称将刊登在 Adobe 教育网站 (www.adobecu.com) 上，Adobe 进行统一宣传，提高授权机构的知名度。

(2) 获得“Adobe 创意大学”授权牌。

(3) 可以在宣传中使用“Adobe 创意大学”授权机构的称号。

(4) 免费获得 Adobe 最新的宣传资料支持。

2. 技术支持

(1) 第一时间获得 Adobe 最新的教育产品信息、技术支持。

(2) 可优惠采购相关教育软件。

(3) 有机会参加“Adobe 技术讲座”和“Adobe 技术研讨会”。

(4) 有机会参加 Adobe 新版产品发布前的预先体验计划。

3. 教学支持

(1) 获得相关专业课程的全套教学方案（课程体系、指定教材、教学资源）。

(2) 获得深入的师资培训，包括专业技术培训、来自一线的实践经验分享、全新的实训教学模式分享。

4. 市场支持

(1) 优先组织学生参加 Adobe 创意大赛，获奖学生和合作机构将会被 Adobe 教育网站重点宣传，并享有优先人才推荐服务。

(2) 有资格参加评选和被评选为 Adobe 创意大学优秀合作机构。

(3) 教师有资格参加 Adobe 优秀教师评选；特别优秀的教师有机会成为 Adobe 教育专家委员会成员。

(4) 作为 Adobe 创意大学计划考试认证中心，可以组织学生参加 Adobe 创意大学计划的认证考试。考试合格的学生获得相应的 Adobe 认证证书。

(5) 参加 Adobe 认证教师培训，持续提高师资力量，考试合格的教师将获得 Adobe 颁发的“Adobe 认证教师”证书。

Adobe® 创意大学计划认证体系和认证证书

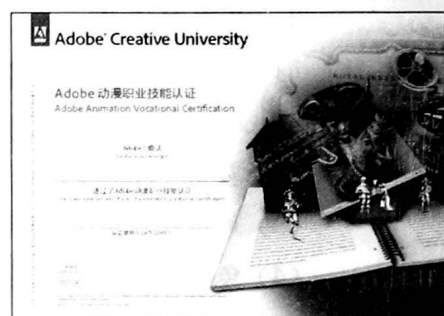
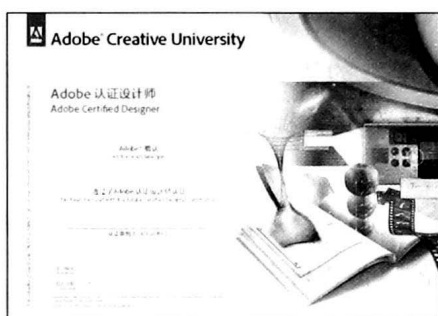
(1) Adobe 产品技术认证：基于 Adobe 核心技术，并涵盖各个创意设计领域，为各行业培养专业技术人才而定制。

(2) Adobe 动漫技能认证：联合国内知名动漫企业，基于动漫行业的需求，为培养动漫创作和技术人才而定制。

(3) Adobe 平面视觉设计师认证：基于 Adobe 软件技术的综合运用，满足平面设计和包装印刷等行业的岗位需求，培养了解平面设计、印刷典型流程与关键要求的人才而制定。

(4) Adobe eLearning 技术认证：针对教育和培训行业制定的数字化学习和远程教育技术的认证方案，以培养具有专业数字化教学资源制作能力、教学设计能力的教师 / 讲师等为主要目的，构建基于 Adobe 软件技术教育应用能力的考核体系。

(5) Adobe RIA 开发技术认证：通过 Adobe Flash 平台的主要开发工具实现基本的 RIA 项目开发，为培养 RIA 开发人才而全力打造的专业教育解决方案。



Adobe® 创意大学指定教材

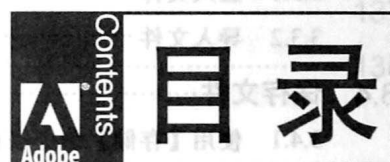
- 《Adobe 创意大学 Photoshop CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 Photoshop 产品专家认证标准教材 (CS6 修订版)》
- 《Adobe 创意大学 InDesign CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 InDesign 产品专家认证标准教材 (CS6 修订版)》
- 《Adobe 创意大学 Illustrator CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 Illustrator 产品专家认证标准教材 (CS6 修订版)》
- 《Adobe 创意大学 After Effects CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 After Effects 产品专家认证标准教材 (CS6 修订版)》
- 《Adobe 创意大学 Premiere Pro CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 Premiere Pro 产品专家认证标准教材 (CS6 修订版)》
- 《Adobe 创意大学 Flash CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 Dreamweaver CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 Fireworks CS5 产品专家认证标准教材》

“Adobe® 创意大学”计划所做出的贡献，将提升创意人才在市场上驰骋的能力，推动中国创意产业生态全面升级和教育行业师资水平和技术水平的全面强化。

教材及项目服务邮箱：yifengedu@126.com。

编著者

2013 年 12 月



第1章

初识Photoshop CS6

1.1 Photoshop的应用领域和范围	2
1.1.1 Photoshop在平面设计中的应用	2
1.1.2 Photoshop在网页设计中的应用	2
1.1.3 Photoshop在插画设计中的应用	2
1.1.4 Photoshop在数码摄影后期处理中的应用	3
1.1.5 Photoshop在动画与CG设计中的应用	3
1.1.6 Photoshop在效果图与后期制作中的应用	4
1.2 设计中的专业术语	4
1.2.1 像素	4
1.2.2 图像分辨率	5
1.2.3 色彩模式	5
1.2.4 色彩深度	8
1.2.5 矢量图	8
1.2.6 位图	8
1.3 Photoshop帮助资源	8
1.4 本章小结	10

第2章

Photoshop的设置与基本操作

2.1 Photoshop的工作界面	12
2.1.1 工作界面组件	12
2.1.2 工具箱	12
2.1.3 工具选项栏	13

2.1.4 菜单栏	14
2.1.5 调板	14
2.2 设置工作区	16
2.2.1 使用预置工作区	16
2.2.2 恢复默认的工作区	16
2.2.3 新建工作区	17
2.2.4 删除工作区	17
2.2.5 自定义键盘快捷键	17
2.3 辅助工具	17
2.3.1 标尺	17
2.3.2 参考线	18
2.3.3 网格	19
2.3.4 对齐	20
2.3.5 显示与隐藏额外内容	20
2.4 Photoshop的首选项设置	21
2.4.1 常规	21
2.4.2 界面	22
2.4.3 文件处理	23
2.4.4 性能	24
2.4.5 光标	24
2.4.6 透明度与色域	25
2.4.7 单位与标尺	25
2.4.8 参考线 网格和切片	26
2.4.9 增效工具	26
2.4.10 文字	26
2.5 综合案例——Photoshop的首选项设置	26
2.6 本章小结	28
2.7 本章习题	28

第3章

图像编辑的基础操作

3.1	新建文档	30
3.2	打开文件	30
3.3	置入和导入文件	32
3.3.1	置入文件	32
3.3.2	导入文件	32
3.4	保存文件	32
3.4.1	使用【存储】命令保存文件	32
3.4.2	使用【存储为】命令保存文件	33
3.4.3	存储为Web和设备所用格式	33
3.4.4	选择正确的文件保存格式	33
3.5	文件的拷贝、粘贴与还原	36
3.5.1	拷贝, 合并拷贝与剪切	36
3.5.2	粘贴与选择性粘贴	37
3.6	修改画布与图像尺寸	38
3.6.1	修改画布大小	38
3.6.2	修改图像尺寸	39
3.6.3	实战案例——修改图像的大小	39
3.6.4	旋转画布	40
3.6.5	显示隐藏在画布之外的图像	40
3.7	裁切图像	40
3.7.1	使用【裁剪工具】裁切图像	40
3.7.2	使用【裁切】命令裁切图像	41
3.7.3	使用【裁剪】命令裁切图像	41
3.8	图像的变换与变形	41
3.8.1	图像变换	42
3.8.2	图像变形	43
3.8.3	操控变形	44
3.9	内容识别比例	45
3.9.1	内容识别比例选项栏	45
3.9.2	使用内容识别比例缩放图像	46
3.10	文件还原操作	46
3.10.1	使用【还原】与【重做】命令	46
3.10.2	使用【历史记录】调板还原	46
3.10.3	使用【快照】命令	47
3.10.4	清除内存	48
3.11	综合案例——修改图像尺寸、形状	48

3.12	本章小结	53
3.13	本章练习	53

第4章

图像的选区

4.1	创建选区工具	56
4.1.1	规则区域选择工具	56
4.1.2	不规则区域选择工具	58
4.1.3	魔棒工具与快速选择工具	59
4.2	其他创建选区方法	60
4.2.1	使用【色彩范围】命令	61
4.2.2	实战案例——使用【色彩范围】命令选择图像	62
4.2.3	使用快速蒙版	63
4.2.4	使用【钢笔工具】	64
4.3	选区的编辑操作	65
4.3.1	基本选区编辑命令	65
4.3.2	编辑选区的形态	66
4.3.3	实战案例——选区的编辑操作	70
4.3.4	变换选区	71
4.3.5	存储和载入选区	71
4.3.6	实战案例——载入与存储选区操作	72
4.4	综合案例——制作阿迪达斯的三叶草形Logo	73
4.5	本章小结	77
4.6	本章练习	77

第5章

绘画与图片修饰

5.1	颜色设置	79
5.1.1	拾色器	79
5.1.2	前景色和背景色	79
5.1.3	使用【色板】调板设置颜色	80
5.1.4	使用【吸管工具】设置颜色	80
5.1.5	使用【颜色取样器工具】设置颜色	80
5.2	填充和描边	81
5.2.1	填充	81

5.2.2	描边	82
5.3	渐变工具	83
5.3.1	渐变工具选项栏	83
5.3.2	渐变编辑器	84
5.3.3	杂色渐变	85
5.4	【画笔工具】与【画笔】调板	86
5.4.1	画笔工具	86
5.4.2	【画笔】调板	87
5.4.3	画笔笔尖的种类	87
5.4.4	画笔设置选项	88
5.4.5	【画笔预设】调板	91
5.5	其他绘图工具	92
5.6	图像修饰工具	94
5.6.1	仿制图章工具	94
5.6.2	图案图章工具	95
5.6.3	修复画笔工具	95
5.6.4	污点修复画笔工具	95
5.6.5	修补工具与红眼工具	96
5.6.6	减淡工具与加深工具	96
5.6.7	模糊工具与锐化工具	97
5.6.8	涂抹工具与海绵工具	97
5.6.9	实战案例——人物面部修图	98
5.7	图像擦除工具	99
5.7.1	橡皮擦工具	99
5.7.2	魔术橡皮擦工具	99
5.7.3	背景橡皮擦工具	100
5.8	综合案例——制作化妆品广告	100
5.9	本章小结	105
5.10	本章习题	105

第6章

色彩调整

6.1	色彩知识	107
6.1.1	大脑和视觉中的颜色	107
6.1.2	计算机中的颜色	108
6.1.3	颜色模式	110
6.2	图像颜色的调整	112
6.2.1	图像质量三要素	112

6.2.2	颜色调整命令	115
6.2.3	实战案例——调整图像颜色	130
6.3	应用调整图层	131
6.4	信息调板	132
6.5	色域和溢色	134
6.6	综合案例——调整图像的整体颜色	135
6.7	本章小结	137
6.8	本章习题	138

第7章

图层

7.1	图层的基础知识	140
7.2	编辑图层	140
7.2.1	新建图层	141
7.2.2	选择图层	141
7.2.3	显示和隐藏图层	142
7.2.4	复制图层与删除图层	143
7.2.5	重命名图层	144
7.2.6	改变图层的顺序	144
7.2.7	图层的不透明度	144
7.2.8	锁定图层与链接图层	145
7.2.9	合并图层	145
7.2.10	对齐与分布图层	146
7.2.11	图层组	147
7.3	图层样式	148
7.3.1	图层样式的类型	148
7.3.2	编辑图层样式	152
7.3.3	实战案例——使用图层样式制作图标	154
7.4	图层混合模式	157
7.4.1	正常模式组	157
7.4.2	变暗模式组与变亮模式组	157
7.4.3	反差模式组	159
7.4.4	比较模式组	161
7.4.5	着色模式组	161
7.5	调整图层与填充图层	162
7.5.1	调整图层与调整命令的区别	162
7.5.2	填充图层	162

7.6 智能对象	163
7.6.1 智能对象的优势	163
7.6.2 创建智能对象	163
7.6.3 将智能对象转换成普通图层	163
7.6.4 导出智能对象内容	164
7.7 栅格化文字图层	164
7.8 综合案例——制作钟表广告	164
7.9 本章小结	169
7.10 本章练习	169

第8章

蒙版与通道

8.1 蒙版基础知识	172
8.1.1 蒙版的黑白灰三色的含义	172
8.1.2 快速蒙版	173
8.1.3 图层蒙版	175
8.1.4 矢量蒙版	177
8.1.5 剪贴蒙版	179
8.1.6 实战案例——利用蒙版拼合图像	179
8.2 通道基础知识	180
8.2.1 认识通道	180
8.2.2 通道的基础编辑方法	181
8.2.3 通道的其他编辑方法	183
8.3 通道的进阶知识	184
8.3.1 深入了解RGB通道	184
8.3.2 实战案例——利用RGB通道 去除图像杂色	186
8.3.3 CMYK通道	187
8.3.4 专色通道	188
8.4 综合案例——使用蒙版制作 快乐的唱机	190
8.5 本章小结	194
8.6 本章习题	194

第9章

文字与矢量工具

9.1 Photoshop中的文字	196
-------------------	-----

9.1.1 创建常用文字	196
9.1.2 创建特殊文字	198
9.2 字符样式	199
9.3 段落样式	200
9.4 转换文字	201
9.4.1 文字图层转换为普通图层	202
9.4.2 文字图层转换为形状图层	202
9.4.3 生成路径	202
9.5 路径与矢量工具	202
9.5.1 认识路径	203
9.5.2 路径应用技巧	203
9.5.3 路径的编辑	206
9.5.4 管理路径	208
9.5.5 输出路径	209
9.5.6 实战案例——使用钢笔工具抠图	210
9.6 综合案例——制作简单光盘 封面样本	211
9.7 本章小结	214
9.8 本章习题	214

第10章

滤镜

10.1 滤镜基础知识	216
10.1.1 滤镜的种类	216
10.1.2 滤镜的用途	216
10.1.3 滤镜的使用方法	216
10.2 滤镜库	217
10.3 智能滤镜	218
10.4 风格化滤镜组	218
10.4.1 扩散	218
10.4.2 浮雕效果	219
10.4.3 凸出	219
10.4.4 查找边缘与照亮边缘	220
10.4.5 曝光过度与拼贴	220
10.4.6 等高线与风	220
10.4.7 实战案例——马赛克拼贴图	221
10.5 画笔描边滤镜组	222
10.5.1 强化的边缘	222

10.5.2	成角的线条与阴影线	222
10.5.3	深色线条与墨水轮廓	222
10.5.4	喷溅、烟灰墨与喷色描边	223
10.6	模糊滤镜组	223
10.6.1	模糊与进一步模糊	223
10.6.2	方框模糊与高斯模糊	223
10.6.3	镜头模糊与动感模糊	224
10.6.4	平均	224
10.6.5	径向模糊与形状模糊	224
10.6.6	特殊模糊与表面模糊	225
10.7	扭曲滤镜组	225
10.7.1	扩散亮光与置换	225
10.7.2	玻璃与海洋波纹	226
10.7.3	挤压与极坐标	226
10.7.4	波纹与切变	226
10.7.5	球面化与旋转扭曲	227
10.7.6	波浪与水波	227
10.8	锐化滤镜组	228
10.8.1	USM锐化	228
10.8.2	锐化与进一步锐化	228
10.8.3	智能锐化	228
10.9	视频滤镜组	229
10.10	素描滤镜组	229
10.11	纹理滤镜组	231
10.12	像素化滤镜组	231
10.13	渲染滤镜组	232
10.14	艺术效果滤镜组	233
10.15	杂色滤镜组	235
10.16	其他滤镜	236
10.17	液化与消失点滤镜	236
10.18	综合案例——制作玫色回忆	237
10.19	本章小结	241
10.20	本章练习	241

第11章

3D图像

11.1	创建3D文件	243
------	--------	-----

11.1.1	从3D文件新建图层	243
11.1.2	从图层新建3D明信片	243
11.1.3	从图层新建形状	243
11.1.4	从深度映射创建网格	244
11.2	3D工具	244
11.3	【3D】调板	246
11.3.1	环境	246
11.3.2	场景	247
11.3.3	3D网格	249
11.3.4	3D材质	250
11.3.5	3D光源	251
11.4	创建和编辑3D图像的纹理	253
11.4.1	编辑2D格式的纹理	253
11.4.2	显示或隐藏纹理	253
11.4.3	重新参数化纹理映射	254
11.5	存储和导出3D文件	254
11.6	综合案例——制作三维文字效果	254
11.7	本章小结	257
11.8	本章习题	257

第12章

动作自动化与视频动画

12.1	动作自动化	259
12.1.1	【动作】调板	259
12.1.2	编辑动作	260
12.2	自动化命令	262
12.3	视频与动画	264
12.3.1	视频图层	264
12.3.2	【时间轴】调板与时间轴	264
12.3.3	创建和编辑视频图层	266
12.4	综合案例——制作下雨的动画效果	267
12.5	本章小结	269
12.6	本章习题	269

学会合理使用Photoshop
的帮助信息和资源以及其
他的Adobe网络资源

第1章

初识Photoshop CS6

随着科技水平的提高，电脑知识的普及，各种学习资料的出现使设计软件已经不再是专业人员垄断的技术，许许多多的电脑爱好者通过自己的学习可以掌握设计软件的操作技术，制作出比较好的作品。

Photoshop是一款功能强大的图像处理软件，能够适合不同领域的工作。本章主要讲解Photoshop的基础知识，帮助用户来了解和认识Photoshop。

本章学习要点

- ➡ 简单了解Photoshop的发展历程和应用范围
- ➡ 理解和掌握Photoshop中涉及图像知识的常规概念
- ➡ 学会合理使用Photoshop的帮助信息和资源以及其他的Adobe网络资源

1.1 Photoshop的应用领域和范围

Photoshop是世界上顶尖的图像编辑软件，它的应用领域十分广泛，从平面设计、三维动画、数码艺术到网页制作、矢量图形再到多媒体后期制作，Photoshop在每一个领域都发挥着不可替代的重要作用。

1.1.1 Photoshop在平面设计中的应用

Photoshop的出现为图像处理领域提供了一定的行业标准，同时也给印刷等行业带来了技术上的升级。在平面设计与制作中，Photoshop已经完全延伸到了平面广告、产品包装、海报设计、书籍装帧、封面设计、印刷、制版、POP、宣传招贴等各个环节，我们走在大街上随处都能看到运用Photoshop设计的优秀作品，如图1-1所示为用Photoshop设计的不同的作品。



图1-1

1.1.2 Photoshop在网页设计中的应用

Photoshop可以用于设计制作网页页面，我们可以将做好的素材和页面导入到Dreamweaver中进行处理，然后使用Flash为网页添加动画内容，让整个网页的变化更加丰富，如图1-2所示。

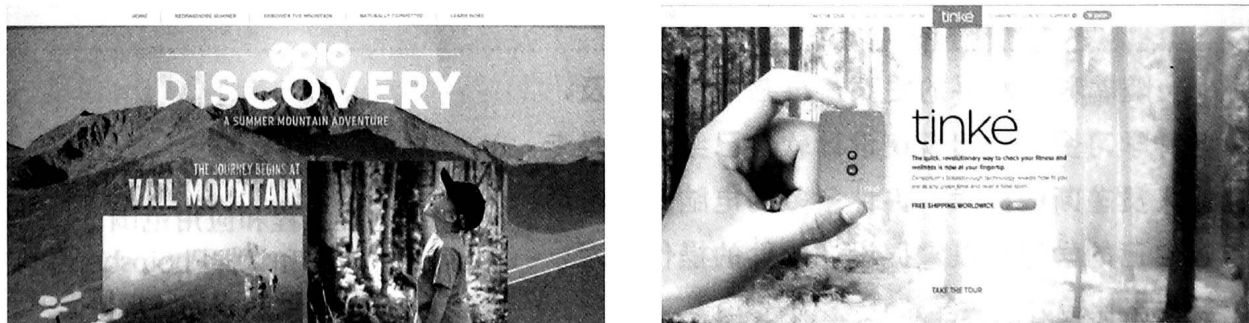


图1-2

1.1.3 Photoshop在插画设计中的应用

电脑艺术插画是新兴起的艺术表达方式，作为IT时代视觉效果的表达手段之一，已经逐渐

地渗透到了广告、网络、封面等各个方面，如图1-3所示。

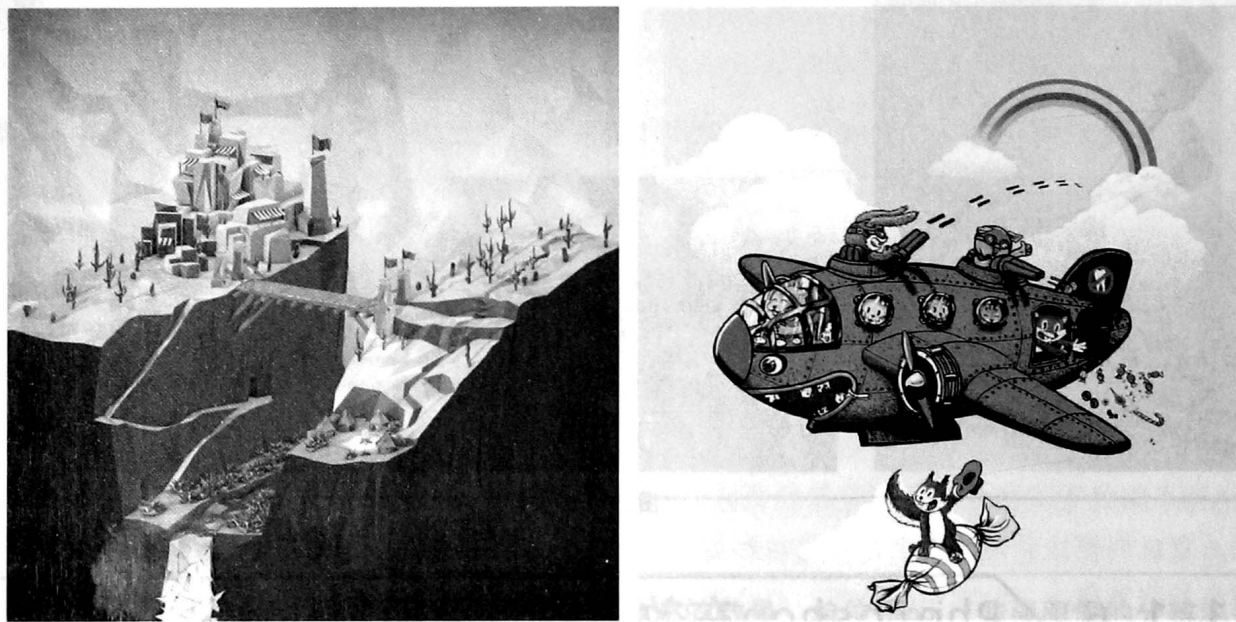


图1-3

1.1.4 Photoshop在数码摄影后期处理中的应用

Photoshop的超强大的图像编辑功能为数码摄影爱好者和一些普通用户提供了非常广阔的创作空间，我们也可以随心所欲地对图像进行处理、修改、拼合等，如图1-4所示。

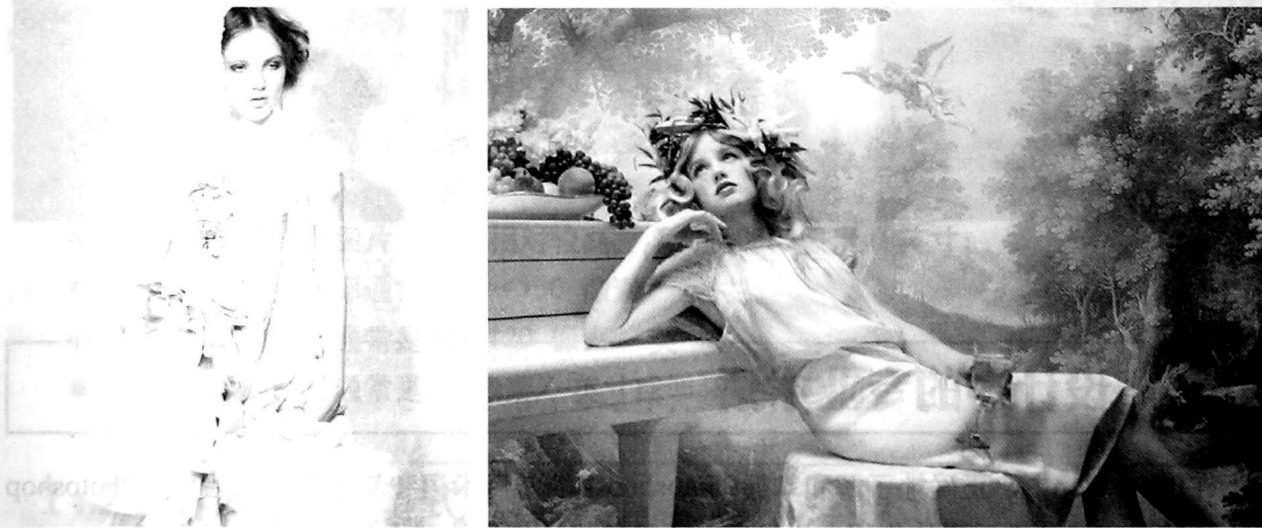


图1-4

1.1.5 Photoshop在动画与CG设计中的应用

随着计算机硬件技术的不断提高，计算机动画也在迅速地发展，利用Maya、3ds Max等三维软件，可以制作动画和一些其他的动态效果，其中模型的贴图和人物的皮肤都是使用Photoshop来完成制作的，如图1-5所示。

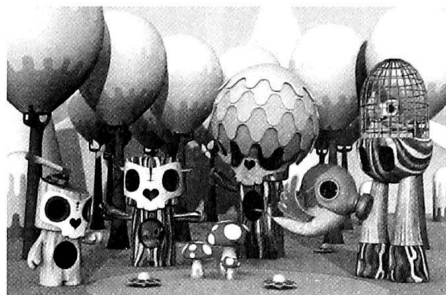


图 1-5

1.1.6 Photoshop在效果图与后期制作中的应用

当使用Maya、3ds Max等三维软件来制作建筑效果图时，渲染出的图片效果通常要放在Photoshop中进行后期的处理和调整，同时还可以添加一些必要的装饰品，如植物、人物、天空和车辆等。这样可以节省计算机渲染图片的时间，同时也能增加图片的美感，如图1-6所示。

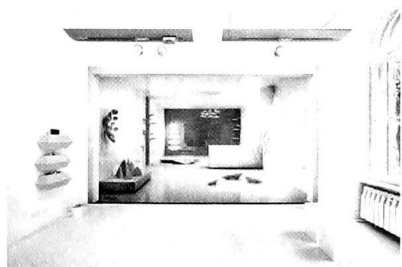


图 1-6

1.2 设计中的专业术语

在Photoshop中，正确地了解和掌握Photoshop中的常用术语和基本概念对后面的Photoshop操作和使用有着非常重要的作用，也是做出正确的设计作品的前提保障。

1.2.1 像素

在Photoshop中，像素是组成图像最基本的单元，它是一个小的正方形的颜色方块，一个图像通常由很多的像素组成，这些像素通常被排成横列或者纵列，每个像素都是方形的。当用缩放工具将图像放大到足够大的时候，就可以看到类似的像马赛克的效果，这其中的每一个小方块就是一个像素，每个像素都有不同的颜色数值，在图像的单位面积内的像素越多，图像分辨