

国家级“十三五”规划教材(艺术设计专业)

Photoshop CC 2019

实战教程

设计师之路



主编

赵鹏涛

 天津大学出版社
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

国家级“十三五”规划教材(艺术设计专业)

Photoshop CC 2019 实战教程

——设计师之路

主编 赵鹏涛

 天津大学出版社
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CC 2019实战教程:设计师之路 / 赵鹏
涛主编. — 天津:天津大学出版社, 2019.1
国家级“十三五”规划教材. 艺术设计专业
ISBN 978-7-5618-6358-9

I. ①P… II. ①赵… III. ①平面设计—图象处理软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第027017号

出版发行 天津大学出版社
地 址 天津市卫津路92号天津大学内(邮编:300072)
电 话 发行部:022-27403647
网 址 publish.tju.edu.cn
印 刷 天津泰宇印务有限公司
经 销 全国各地新华书店
开 本 185mm×260mm
印 张 12.25
字 数 306千
版 次 2019年1月第1版
印 次 2019年1月第1次
定 价 68.00元(全彩色)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页等质量问题,烦请向我社发行部门联系调换
版权所有 侵权必究

编 委 会

主 任：重庆工程学院 赵鹏涛

副主任：重庆大学城市科技学院 周 源

重庆大学城市科技学院 邵文杰

重庆工程学院 庄涛文

重庆工程学院 刘 涛

西南科技大学城市学院 谢小林

重庆科创职业学院 李 锐

前 言

1987年,正在美国密歇根大学攻读博士学位的研究生 Thomes Knoll,编写了一个程序名为 Display。之后他与哥哥 John 合作,把这个程序更名为 Photoshop。后来 Adobe 公司收购了 Photoshop, Adobe 公司集中了众多优秀的图像设计及软件编程专家和工程师对其进行完善和开发,于是 Photoshop 开始进入一个快速成长、不断发展的新阶段,终于成为统治全球图像处理软件的权威老大。

目前,软件的最高版本为 Photoshop CC 2019,以后肯定还会不断有新版本推出。但笔者认为,不是版本越高就越好用,版本高、功能全会占用很大内存,计算机运行速度会降低,相反熟悉的老版本会增加工作效率。当然,高版本确实增加了很多实用的功能,比如低版本就没有动画、3D 等功能;高版本在操作鼠标停留在某工具时,会出现动画来演示工具的功能,为初学者提供方便。笔者建议在确实感到有使用需要时再升级。实际上,熟练掌握古老的 5.0 版本的设计师,在使用最新的版本时,几天的时间就能熟练操作,因为在升级过程中软件的基本操作界面以及命令是没有变化的,比软件功能更重要的是设计师的设计思维。所以软件只是设计的工具,而不要误认为会使用软件就会做设计。

笔者从 1998 年开始接触并熟识 Photoshop,从 5.0 版本用起,经历了十几个版本的更迭,可以说见证和实践了 Photoshop 在中国的发展。笔者从事相关软件和设计教学十余载,并大量参与社会项目,积累了丰富的实践应用经验,逐渐形成了比较实用、高效的教学方法。

本书有如下五大特色。

一是贴近工作实战。全书按 64 课时制订学习计划,有针对性地拟订了 16 套实践案例(教师教学或学生学习可根据实际需要调整优化)。案例从平面设计、室内设计、环艺设计、动画设计到 UI 设计均有涉猎,适用于艺术设计相关的包括平面设计、环境艺术设计、装潢艺术设计、工业设计(艺术类)、游戏动画、服装设计、展示设计等专业的学生和社会爱好者学习使用。初学者在学会软件不同命令操作的同时,实际上也完成了一次设计应用实践,对其今后的专业学习和从业实践更有帮助。

二是强调设计理念。本书不追求华而不实的特效,更多的是关注设计理念。大家知道,Photoshop 具有强大的图像处理功能,但笔者多年实践认为,其实电脑作为设计实践的工具,在设计功能上和画笔没有什么区别,都是帮助设计师完成设计理念的工具而已,而设计师更多地应该考虑设计的艺术性和创意性,而不应沉迷于 Photoshop 这些华丽的特效,要知道这只是它帮助设计师实现艺术创作的手段,而不是目的。有些案例几十步的操作,简直要把初学者搞晕,虽然效果绚丽,但对这些特效的追求往往就忽略了设计本身的意义。

三是重点浓缩精炼。重点阐述最实用和常用的部分,节约宝贵时间。有些教材从最基础的安装、卸载、打开、保存等开始讲起,其实数码时代的人群对这些早就再熟悉不过了;而

有些命令可能在设计实践中一年也用不到一次,反而用了很大的篇幅去介绍它。在实践中,Photoshop 的很多命令也是不常用到的,所以本书最看重的是实际操作的应用。

四是引入实操技巧。结合案例,引入实操知识。比如,第九章引入印刷知识,可以说与实际工作结合紧密。

五是语言简洁易懂。笔者引入工作、生活中的通俗语言,简洁风趣,避免通篇术语,读起来晦涩难懂,使初学者更容易理解、记忆和掌握。

本书的编写得到了责任编辑崔成山的鼎力支持,在此表示衷心感谢!本书各章节编写人员为赵鹏涛第一章,庄涛文第二章,李佳蔚第三章,刘涛第四章,杨明慧第五章,谢小林第六章,康楠第七章,傅潇第八章,李卡妮第九章,刘娉第十章,张小玲第十一章,牛双华第十二章,晁洪娜第十三章,弋玮玮第十四章,潘熙第十五章,吴林霖第十六章。

编 者

2019 年于重庆

目 录

第一章 初识 Photoshop(Hello,PS 君)	1
第一节 基础知识.....	1
第二节 初识图层与选择类工具.....	5
第三节 抠图练习一.....	9
第四节 抠图练习二.....	10
第二章 通道与路径(LOGO 设计,我是实习生)	12
第一节 通道.....	12
第二节 钢笔和形状工具.....	14
第三节 钢笔和形状工具练习一(LOGO 设计,简单的不简单)	16
第四节 钢笔和形状工具练习二(图形设计)	17
第三章 选区与图像的编辑(装饰画,变身艺术家)	19
第一节 选区的编辑.....	19
第二节 图像的编辑.....	21
第三节 装饰图案临摹练习一.....	25
第四节 装饰图案临摹练习二.....	25
第四章 绘图工具(照片处理大师)	27
第一节 绘图工具一.....	27
第二节 绘图工具二.....	31
第三节 老照片处理一(送给外公、外婆的礼物)	33
第四节 老照片处理二.....	35
第五章 图像色彩(创意图像设计,给你个惊喜)	38
第一节 色彩调整一.....	38
第二节 色彩调整二.....	42
第三节 创意图像合成练习.....	44
第四节 创意广告合成练习.....	46
第六章 文字工具与查看工具(名片、手提袋设计,小载体大内涵)	48
第一节 文字工具.....	48
第二节 吸管工具和“线、格、尺”的使用	51
第三节 名片设计练习.....	53
第四节 手提袋设计练习.....	54

第七章 图层精讲(报纸、杂志广告设计, 坚守的传统)	56
第一节 再识图层	56
第二节 图层样式和图层混合模式	60
第三节 报纸广告设计练习	71
第四节 杂志广告设计练习	73
第八章 蒙版(婚纱照处理, 我悄悄地蒙上你的眼睛)	75
第一节 快速蒙版	76
第二节 图层蒙版	80
第三节 矢量蒙版、剪切蒙版和蒙版常识	83
第四节 婚纱照场景处理练习	86
第九章 通道精讲(样本设计, 带上道的设计师)	88
第一节 通道类别	89
第二节 通道功能	92
第三节 通道效果练习	93
第四节 样本设计练习	96
第十章 滤镜(海报设计, 美人鱼的歌声)	98
第一节 纹理制作	100
第二节 文字特效	104
第三节 电影海报设计练习	106
第四节 商业海报设计练习	108
第十一章 动作、批处理(包装设计, 大活来了)	109
第一节 动作、批处理	109
第二节 包装设计练习	113
第十二章 曲线和色阶工具(室内、建筑效果图后期处理, 美丽的家)	116
第一节 曲线工具	116
第二节 色阶工具	122
第三节 室内设计后期处理练习	126
第四节 建筑效果图后期处理练习	127
第十三章 切片工具(网页设计, 抛砖引玉)	130
第一节 切片工具	130
第二节 网页设计与 UI 设计案例	132
第三节 网页设计练习	140
第十四章 3D 功能(UI 设计, 逆天的黑科技)	142
第一节 初识 3D 功能	142
第二节 3D 功能应用案例	144

第三节 UI 设计练习一	147
第四节 UI 设计练习二	147
第十五章 数字绘画与特效(原画设计,宫崎骏的王者荣耀)	149
第一节 画原画	149
第二节 特效合成	161
第三节 动画人物练习	163
第四节 游戏人物练习	164
第十六章 时间轴(动画设计,孙悟空三打变形金刚)	166
第一节 认识时间轴	166
第二节 动画练习一	170
第三节 动画练习二	173
第四节 动画练习三	177
后记(PS 君,不说再见)	182
附录:Photoshop 常用快捷键	183

第一章

初识 Photoshop

(Hello, PS 君)

第一节 基础知识

一、Photoshop 简介

美国的 Adobe 公司成立于 1982 年,是一家集绘图软件与桌面排版软件为一体的大型软件公司。该公司推出的为大家所熟知的软件有: Photoshop(图像处理软件)、PageMaker(桌面排版)、Illustrator(矢量绘图软件)、After Effect(影视后期制作)……后来该公司又收购了“网页三剑客”: Dreamweaver、Fireworks 和 Flash。十几年前同学们戏称的“啊倒闭”公司,不但没倒闭,反而越做越辉煌。图 1.1 为 Photoshop CC 2019 的启动界面。

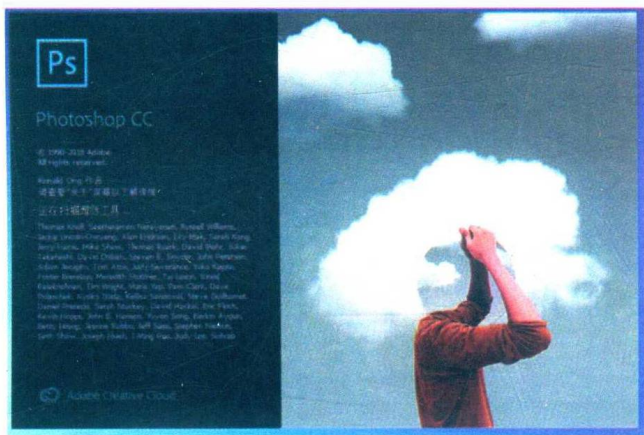


图 1.1 Photoshop CC 2019 启动界面

时至今日, Adobe 公司对各种软件核心技术的掌握,使得 Photoshop 羽翼日丰,功能越来越强大,现已广泛应用于平面设计、图像处理(婚纱摄影)、图形合成(电脑图像)、网页制作、室内(外)设计(效果图后期)、影视动画、游戏设计(原画)等行业和领域。

“Photoshop”,中文直译过来就是“照片商店”的意思,它为何而生,一目了然。

二、基础理论知识

1. 位图和矢量图

平面设计软件按工作方式与原理可分为:位图软件和矢量软件。

位图是指在位图软件中生成的图形,如 Photoshop。它的特点是由像素组成(像素是一些颜色点,是组成位图的基本单位);颜色丰富,色彩过渡自然;对硬盘与内存的要求较高;放大时会失真,边缘会出现锯齿,画面会出现马赛克效果。各种数码产品拍摄的照片及扫描仪的成像图都是位图。

矢量图是指在矢量软件中生成的图形,如 Illustrator 和 CorelDRAW(加拿大 Corel 公司出品)。它的特点是颜色单调,不易生成色彩丰富的图形;占用硬盘和内存相对较小;放大时不会影响图形质量,特别适用于标志、图形和文字等的处理。

相较于 Illustrator, Photoshop 更适合做图像的前期处理。很多设计师习惯用 Illustrator 进行排版,但实际上只要电脑配置足够高, Photoshop 也一样有强大的排版功能。在从事设计工作时,具体选择何种软件有时也取决于公司的传统,比如公司的首席设计师习惯使用 CorelDRAW 排版,那么其他员工也只能使用 CorelDRAW。而 Photoshop 作为最主流的位图处理软件,是不可替代的,所以无论如何, Photoshop 都是设计师必须掌握的基础设计软件。

2. 分辨率

分辨率是指单位面积内像素的个数,直接影响到图像的质量。一般分辨率越大,像素越多,图像越清晰,文件也越大。

在电脑设置尺寸与打印或印刷等输出尺寸一致的情况下,印刷、写真输出的图像分辨率为 300 像素/英寸;美容产品的印刷写真资料对分辨率要求较高,会达到 350 像素/英寸;户外大幅广告的喷绘图像分辨率为 72 像素/英寸;网页制作的图像分辨率为 72 像素/英寸。

分辨率越高占用内存就越大,所以不同目的的输出需要采用相应的分辨率,否则巨大的文件占用硬盘和内存,会拖慢电脑,降低工作效率。

3. 界面布局

Photoshop 界面设有菜单栏、标题栏、属性栏、工具箱、控制面板、状态栏、图像窗口,界面布局如图 1.2 所示。

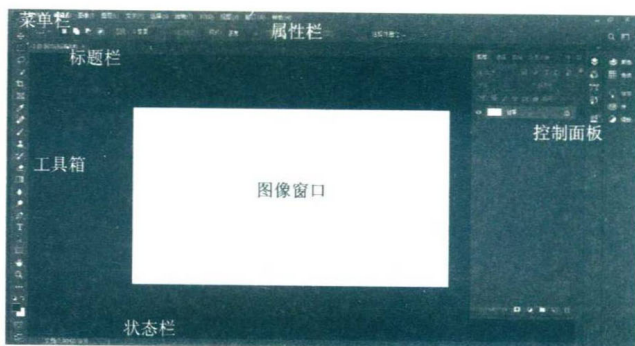


图 1.2 界面布局

(1)按“Tab”键可以显示或隐藏属性栏、工具箱和控制面板。

(2)按“Shift+Tab”键可以显示或隐藏控制面板也可以在窗口菜单下选择这些选项。

(3)打开一个文件,按“F”键可以在如下三种页面显示方式间切换:标准状态、带有菜单栏的状态、全屏幕状态。单击工具箱最下方页面显示方式切换图标(图 1.3)也可以实现显示方式切换,但不推荐使用。

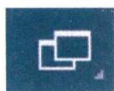


图 1.3 页面显示方式切换图标

这里强调下,各位初学者必须要牢牢记住常用的快捷键,也就是不用鼠标选择各种命令,而是直接敲击键盘,迅速执行命令。设计公司的熟练设计师除非在拖动图案时才使用鼠标,敲击键盘输入命令的操作就像钢琴家敲击琴键。初学者需反复记忆和练习,熟练掌握常用的快捷键,这样会极大地提高工作效率。本书章节中提到的快捷键均需要被熟练记忆并掌握,本书后虽然附了快捷键汇总,但笔者知道,初学者是不可能全部记牢的,所以先牢牢记住每个章节介绍的快捷键,笔者特意将这些快捷键做了特殊标记,请大家注意识别并特别记忆。其实,在菜单的命令后面或将鼠标在工具栏暂停不动,Photoshop 会自动显示快捷键,大家可以在操作中不断加深记忆。

4. 打开、新建和保存

这里要强调,介绍这些基本命令,是要大家养成使用快捷键的好习惯,其实这些命令的快捷键与许多其他软件中的设置是相同的(图 1.4)。

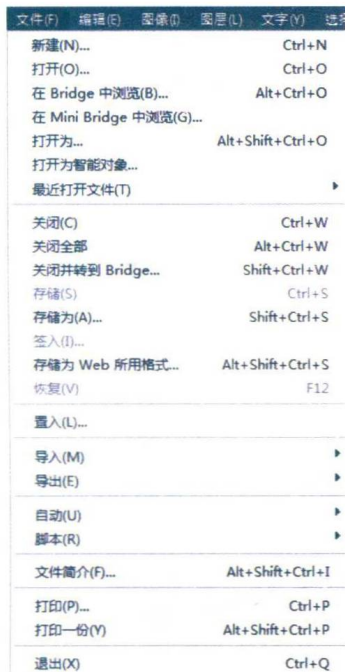


图 1.4 “文件”菜单

(1) 打开：“Ctrl+O”键或将光标放到空白区域双击，或用鼠标单击菜单“文件>打开”命令。首先推荐“Ctrl+O”键，左手拿水杯等时推荐“双击空白区域”，不推荐使用第三种。

(2) 新建：“Ctrl+N”键或鼠标单击菜单“文件>新建”命令。同上，推荐使用“Ctrl+N”，不推荐使用鼠标单击菜单“文件>新建”，之所以反复强调快捷键的重要性，是因为它确实可以极大提高工作效率，后文不再赘述。

新建时应设置名称、尺寸、分辨率、颜色模式、背景内容(白色/背景色/透明，填充前景色“Alt+Delete”/填充背景色“Ctrl+Delete”)。

其中的颜色模式分为 RGB 模式和 CMYK 模式，RGB 模式是显示器色彩，以电子产品为传播载体的设计可使用此模式。它是一种光学三色模式，具体为红色、绿色和蓝色。

CMYK 模式则是物化的颜料色彩，作品需要打印输出时可使用此模式。它是一种四色模式，具体为青色、品红、黄色和黑色；由于印刷的油墨具有透明性质，所以印刷的深浅变化靠单位面积的油墨着色量调节。

(3) 保存/另存为：“Ctrl+S”/“Ctrl+Shift+S”或鼠标单击菜单“文件>保存/另存为”命令。

5. 格式

(1) PSD: Photoshop 的标准存储方式，能保存图像中的所有信息。每个软件都有自己的专用格式，比如 Illustrator 是 AI，CorelDRAW 是 CDR，各个软件间的图形若想共享，可以存储或导出为下面介绍的几种格式。

优点：文件设计元素(比如文字、标志、图片等)分层信息全部保留，便于修改。

缺点：信息多，文件大。

(2) JPEG: 压缩格式，适合在 U 盘与网络传输中应用。

优点：信息少，文件小，便于保存到 U 盘中。

缺点：不便于修改，文件存为此格式后，图层全部合并，对图片的局部修改将成为问题，所以除非作品已经定稿并制作完成，确定不再有任何修改才采用此格式存档，否则一定要保留 PSD 格式文件以便于修改。

(3) TIFF: 软件平台之间文件交换的格式，几乎能支持所有的绘画、图像编辑和页面排版等应用软件，也是一种印刷格式。

很多印刷厂要求提供此格式，因为 PSD 格式图层是保留的，在后期印刷排版操作过程中，排版人员不小心移动文件时容易错位；而 JPEG 格式是一种压缩格式，会损失很多色彩信息，印刷效果会打折扣。

(4) BMP: 位图格式，只记录 256 色。Windows 画图中默认的格式，不需要印刷输出的文件可使用此格式。

(5) GIF: 网页中动画的默认格式，可设置为透明背景。

(6) PNG: 可设置为透明背景，导入 PowerPoint、Flash 等软件后透明背景保留，其他格式设置的透明背景区域导入后背景会变为白色。这里要注意，一定要将背景设置为透明并存为这个格式背景才是透明的。

第二节 初识图层与选择类工具

在成为真正的设计师之前,抠图、修图等基本工作会成为工作的日常,所以要先打好地基。

一、图层(“F7”)

1. 概念

Photoshop 设置了不同的图层(图 1.5),不同的文字、图形或图像可以分成若干层,简单地说对某一层元素进行修改时对其他层不会产生影响,便于进行修改操作。

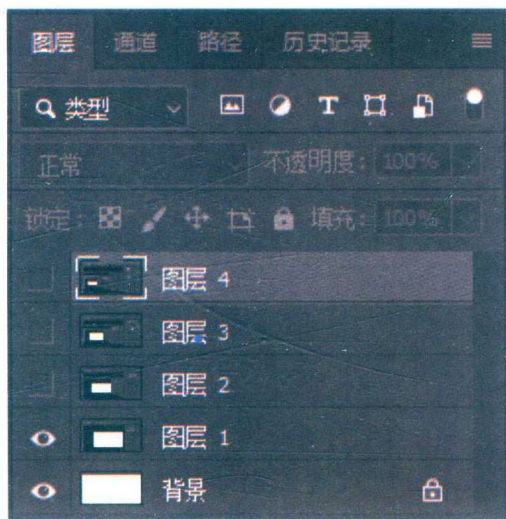


图 1.5 图层窗口

2. 作用

- (1)用于对具体的某一图层的元素进行操作。
- (2)可移动不同层的文本,对文本进行操作。
- (3)限定颜色编辑区域。
- (4)用于演示动画。

3. 应用

- (1)新建:“Ctrl+Shift+N”键或单击图层窗口的加号。
- (2)删除:将图层拖拉到垃圾箱或图层删除图层中的图形页删除。
- (3)选区建立图层:“Ctrl+J”键或设计图形中有选区时,按“Ctrl+J”键后可以复制选区内的图形建立一个新层。
- (4)显示与隐藏:单击图层控制面板中左侧的小眼睛符号。
- (5)链接:选择一个图层后,单击其他图层左侧的空白方块。
- (6)合层:“Ctrl+E”键(先链接后合层)。

二、选择工具



所有的工具都放在工具箱里(图 1.6)。选择工具可以通过选区填充颜色后绘制图形,也可以通过选区提取图形,还可以通过选区编辑修改限定区域的内容。其实 Photoshop 的选择工具有很多种,选框、套索和魔棒等,包括后面学习的路径工具,都属于选择工具的范畴,所有选择工具的功能都是根据设计需要进行设计元素的选择。

每选择一个工具时,Photoshop 上方区域的属性栏就会相应地显示这个工具的相关属性,比如选择工具的“羽化(边缘虚化)”、线的粗细样式、字的字体大小等。选择一个工具后,在属性栏可以进行设置(图 1.7)。



图 1.7 属性栏

1. 选框工具(“M”)

选框工具如图 1.8 所示。

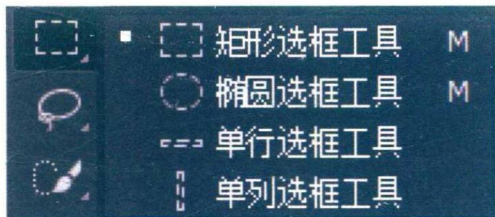


图 1.8 选框工具

(1)矩形选框工具:任意拖拉绘制任意矩形选区;按住“Shift”键拖拉可绘制正方形选区;按住“Shift+Alt”键拖拉可绘制以光标所在点为中心的正方形选区。在属性栏“样式”选项中选择“固定长宽比/固定大小”限定选区大小或比例。选取了矩形选框工具,在页面有选区的情况下,按住“Shift”键,光标会有一个“+”号出现,按下“Alt”键,光标会有一个“-”号出现,增加或减少选区,这个操作几乎对所有选择工具都适用。

图 1.6 工具箱

(2)椭圆选框工具:任意拖拉绘制任意椭圆选区;按住“Shift”键拖拉可绘制正圆选区;按住“Shift+Alt”键拖拉可绘制以光标所在点为中心的正圆选区。在属性栏“样式”选项中选择“固定长宽比/固定大小”限定选区大小或比例。

(3)单行选框工具:用于绘制水平直线选区。

(4)单列选框工具:用于绘制垂直直线选区。

2. 套索工具(“L”)

套索工具如图 1.9 所示。

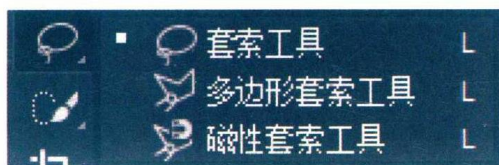


图 1.9 套索工具

(1)套索工具:绘制不规则的曲线选区时,按住鼠标左键拖拉即可。

(2)多边形套索工具:绘制直线边缘的选区时,按住鼠标左键单击拖拉即可,双击闭合选区。将终点放到起点上,按住“Alt”键可从多边形套索工具切换为套索工具。

(3)磁性套索工具:以磁铁的方式紧贴图像边缘画闭合选区。首先光标确定图形边缘,需要提取图形边缘时移动鼠标,按“Delete”键可删除紧固点。按住“Alt”键单击可从磁性套索工具切换为多边形套索工具。按住“Alt”键拖拉可从磁性套索工具切换为套索工具。这个操作命令适合前景色与背景色对比较强时使用。

3. 快速选择项与魔棒工具(“W”)

快速选择项与魔棒工具如图 1.10 所示,初学者可以用此工具选择与取样点相似的颜色区域。

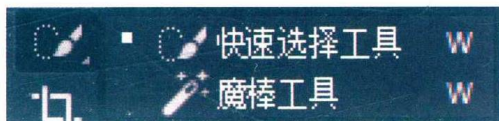


图 1.10 快速选择项与魔棒工具

(1)容差:颜色选取范围的大小。

(2)连续的:选择与取样点相似且相邻的颜色区域。

使用魔棒工具做选区后可以与反选结合使用(反选“Shift+Ctrl+I”键),这个命令很重要,有时选了相反的区域,用它会节约很多时间;又比如要选择在一个在单色背景中的人,直接用魔棒命令快速选择背景再执行“Shift+Ctrl+I”命令,就会迅速完成选择。

4. 色彩范围

在预览框中用吸管吸取一种颜色即可选择与取样点相似的颜色区域。其中,预览框中白色区域为所选区域,黑色为不选区域,灰色为半透明区域。

三、填充色彩

下边来学习一点填色知识,在工具箱下部有两个正方形色块,前面的是前景色,后面的是背景色,实际上它们是可以互换的(图 1.11)。单击它们可以设置颜色,对话框里可以设置颜色的精确数值,“Alt+Delete”键填充前景色,“Ctrl+Delete”键填充背景色。

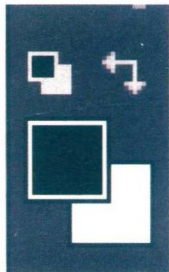


图 1.11 颜色工具箱

注意:在选区状态下运用“Ctrl+T”快捷键,可以放大、缩小、移动和旋转图像。按住“Shift”键再操作,还可以改变中心。

很多初学者在操作过程中将工具箱和对话框不小心隐藏,记住,既然是对话框,它一定就在“窗口”菜单(图 1.12)里可以找到。

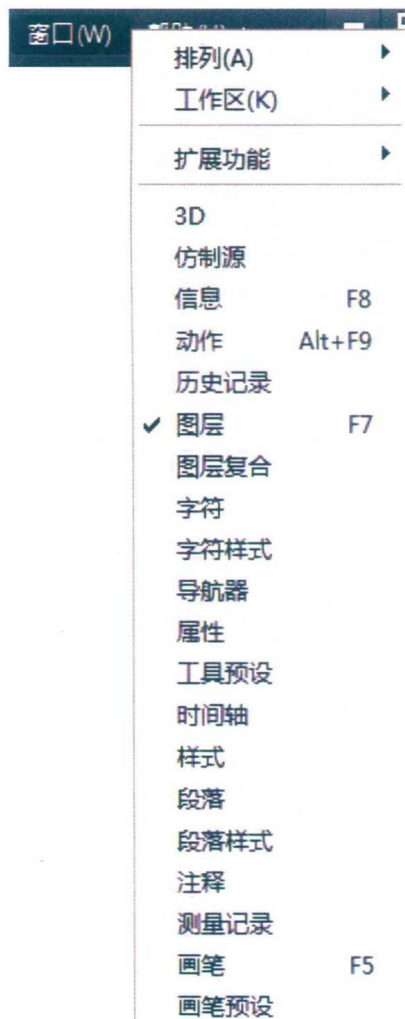


图 1.12 “窗口”菜单