

iLike就业



Photoshop CS4

中文版多功能教材

叶 华 等编著



電子工業出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

内容简介

iLike就业Photoshop CS4

中文版多功能教材

叶 华 等 编 著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书运用通俗易懂的语言,以实例为载体,将理论穿插在实际操作中,以实例表现理论,详细地介绍了如何利用Photoshop CS4的各种功能来创建图形或编辑图像,以及制作出与众不同的精美效果。本书将Photoshop CS4的基础知识归纳为若干知识点,针对这些知识点辅以实例进行讲解。每个实例都是根据知识点精心设计与编写的,非常适用于课堂教学。通过对本书的学习,读者可以比较完善地掌握Photoshop CS4软件中的理论知识和应用技巧。

本书可作为电脑平面广告设计人员、电脑美术爱好者以及与图形图像设计相关的工作人员的学习、工作参考用书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

iLike就业Photoshop CS4中文版多功能教材/叶华等编著. —北京: 电子工业出版社, 2010.6
ISBN 978-7-121-10837-2

I. ①i… II. ①叶… III. ①图形软件, Photoshop CS4—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第084231号

责任编辑: 李红玉

文字编辑: 易 昆

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市鑫金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 19.5 字数: 496千字

印 次: 2010年6月第1次印刷

定 价: 37.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前 言

Photoshop是Adobe公司旗下最为出名的图像处理软件之一，也是图像处理软件中使用范围较广、性能较为优秀的软件之一。Adobe Photoshop CS4是Photoshop的最新版本，与之前的版本相比，Photoshop CS4无论是在用户界面还是在操作性能等方面都进行了改进与增强，特别是操作性能，经改进后已更加贴近用户的使用需求。该软件功能强大，集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意、图像输入与输出于一体，所以在使用过程中对计算机的硬件配置和软件环境都有一定的要求。在硬件配置上，普通计算机的硬盘存储量都是符合要求的，但显卡要求是独立显卡，并且配置较高为宜。在软件环境上，需要至少1GB的内存，内存越大，软件的工作速度越快。下面简要地列出了硬件配置要求，读者可作为参考：

1.8GHz或更快的处理器；

至少1GB内存；

至少1GB可用硬盘空间（用于安装），安装过程中需要额外的可用空间；

DVD-ROM驱动器；

1024×768像素屏幕（推荐1280×800像素），16位显卡，至少512MB显存；

某些GPU加速功能需要Shader Model 3.0和OpenGL 2.0图形支持。

使用Photoshop CS4可以制作出非常精美的作品，但是，要想实现此目标，就必须对软件有一个全面的了解，认真学习其中各个方面的知识。

本书以大量的逐个实例为载体，向大家展示了Photoshop CS4软件各项功能的使用方法和技巧，同时讲解了如何使用该软件来创建和制作各种不同效果。本书的实例都是根据知识点精心设计与编写的，所以非常适用于课堂教学。

根据对Photoshop CS4软件的理解与分析，本书被划分为12个课业内容，科学地将软件中的知识从整体中划分开来。

在第1课中，编者以理论和实际相结合的方法向读者介绍了Photoshop CS4的入门知识。编者将基础知识具体归纳为若干知识点，有针对性地进行讲述，对于一些需要进行实际操作的问题，以实例的方式展示了出来，充分考虑到了读者的学习需要。本章的知识点主要包括图像与图形的基本知识、软件工作界面的介绍、自定义快捷键、软件新功能介绍以及首选项的部分设置等。

在第2课～第12课中，编者向大家详细介绍了Photoshop CS4中的基本操作和各项功能。这些知识点均以实际操作的途径显现出来，可以使读者跟随实例的操作步骤，逐步进行学习。相对于单纯的文字理论类书籍来讲，这是更容易被读者接受的一种方式。在实例的编排中，还插有注意、提示和技巧等小篇幅的知识点，涉及的都是一些平时容易出错的地方或者是一些在操作中需要注意的技巧，读者仔细品味会发现它们

十分有用。这些课业的内容主要包括选区、设置与调整图像颜色、绘制与编辑图像、文字的应用、图层、蒙版和通道、形状和路径、滤镜效果、动作和任务自动化以及制作网页图像和动画等。

本书在每课的具体内容中也进行了十分科学地安排，首先介绍知识结构，其次列出对应课业的就业达标要求，然后紧跟具体内容，为读者的学习提供了非常明确的指导信息与步骤安排。本书含配套资料，素材文件和最终效果都在同一章节中存放，素材文件的具体位置均在文稿中得以体现，读者可以根据提示找到文件的位置。

本书在编写的过程中，得到了出版社领导、编辑的大力帮助，在此对他们表示衷心的感谢。由于时间仓促，书中难免存在错误和疏漏之处，敬请广大读者批评指正。

为方便读者阅读，若需要本书配套资料，请登录“北京美
迪亚电子信息有限公司”(<http://www.medias.com.cn>)，在
“资料下载”页面进行下载。

目 录

第1课 Photoshop CS4入门知识	1
1.1 图形与图像的基础知识	1
1.2 Photoshop CS4工作界面	8
1.3 Photoshop CS4的新增功能	13
1.4 实例：自定义快捷键	14
1.5 Photoshop CS4参数设置	17
课后练习	22
第2课 Photoshop CS4基本操作	23
2.1 实例：晚莲（调整图像和画布）	23
2.2 实例：郁金香（控制图像显示）	31
2.3 实例：抽线效果（标尺、网格和参考线）	34
2.4 实例：奔驰的汽车（历史记录画笔工具）	37
课后练习	39
第3课 选区	41
3.1 选区概述	41
3.2 实例：图形化文字（使用选框工具创建选区）	42
3.3 实例：时尚图像（使用套索工具创建选区）	45
3.4 实例：笔记本广告（使用颜色范围创建选区）	48
3.5 实例：时间的隧道（选区的运算）	53
3.6 实例：时尚插画（编辑选区）	57
3.7 实例：汽车广告（应用选区）	63
课后练习	66
第4课 设置与调整图像颜色	68
4.1 颜色的基本属性	68
4.2 颜色模式	69
4.3 实例：配色书封面（设置颜色）	74
4.4 实例：调整偏色的图像（自动调整色彩）	81
4.5 实例：音乐会海报（手动精细调整色彩）	82
4.6 实例：国画效果（手动精细调整色彩）	92
课后练习	100

第5课 绘制与编辑图像	101
5.1 实例：国画（使用画笔工具）	101
5.2 实例：墨宝（自定画笔、图案和形状）	110
5.3 实例：圣诞礼物（渐变工具和油漆桶工具）	114
5.4 实例：金玉满堂（图章工具）	121
5.5 实例：帆船（修复和修补工具）	124
5.6 实例：雪糕广告（图像修饰工具）	127
5.7 实例：葱油酥饼干包装立体图（颜色调整工具）	129
课后练习	131
第6课 文字的应用	133
6.1 实例：旅游路线表格（选择文字）	133
6.2 实例：时尚杂志（输入文本）	136
6.3 实例：信息海报（设置文本的格式）	139
6.4 实例：金鱼咬锦（更改文本方向）	146
6.5 实例：音乐会海报（沿路径绕排文字和变形文字）	148
6.6 实例：图形化文字（将文字转换为轮廓）	150
6.7 实例：化妆品杂志（对文字的其他编辑）	152
课后练习	155
第7课 图层	157
7.1 实例：旅游广告（显示、选择、链接和排列图层）	157
7.2 实例：仿古效果（新建、复制、合并和删除图层）	162
7.3 实例：彩色铅笔（对齐和分布图层）	167
7.4 实例：手绘效果（盖印图层）	168
7.5 实例：书籍插画（应用图层组）	171
7.6 实例：富贵牡丹（使用调整图层）	173
7.7 实例：PS插画（应用智能对象）	177
7.8 实例：汽车图像（内容识别比例）	181
课后练习	183
第8课 蒙版和通道	185
8.1 实例：识字卡（使用图层蒙版）	185
8.2 实例：故事书插画（创建剪贴蒙版）	189
8.3 实例：漂亮的边框（快速蒙版）	191
8.4 实例：穿越效果（矢量蒙版）	195
8.5 使用“蒙版”调板	196
8.6 实例：红与黑（通道）	198

8.7 实例：蔚蓝的天空（应用通道）	201
8.8 分离与合并通道	204
8.9 存储与载入选区	205
课后练习	207
第9课 形状和路径	208
9.1 实例：古典插画（绘制形状和路径）	208
9.2 实例：几何插画（调整和编辑路径）	219
9.3 实例：小猴子（路径的运算）	223
9.4 实例：蝴蝶飞舞（应用路径）	227
课后练习	231
第10课 滤镜效果	233
10.1 滤镜概述	233
10.2 实例：编辑木质纹理（应用滤镜效果）	235
10.3 实例：美化肌肤（应用高斯模糊滤镜）	244
10.4 实例：制作个性照片（应用彩色半调滤镜）	247
10.5 智能滤镜	254
课后练习	256
第11课 动作和任务自动化	258
11.1 实例：字效（使用动作）	258
11.2 编辑动作	263
11.3 实例：批量改动照片的尺寸（使用批处理功能）	266
11.4 条件模式更改的应用	268
11.5 限制图像的应用	269
11.6 实例：拼合全景照片（使用Photomerge功能）	269
11.7 裁剪并修齐照片	271
课后练习	271
第12课 制作网页图像、动画和3D文件	273
12.1 设置与存储网络图像	273
12.2 实例：绚烂的文字（创建帧）	277
12.3 实例：制作颜色渐变（过渡动画帧）	283
12.4 实例：闪字效果（制作时间轴动画）	287
12.5 实例：梳子（从3D文件新建图层）	293
12.6 实例：足球（从图层新建形状）	297
12.7 实例：立体文字（从灰度新建网格）	300
课后练习	303

第1课

Photoshop CS4入门知识

本课知识结构

本课介绍Photoshop CS4的入门知识,对于广大读者来讲,充分了解各方面的基础知识,是学习软件中其他知识的前提,也是开展设计工作的必要条件。

就业达标要求

- ☆ 掌握图形与图像的基础知识
- ☆ 认识Photoshop CS4的工作界面
- ☆ 了解Photoshop CS4的新增功能
- ☆ 掌握Photoshop CS4的参数设置
- ☆ 掌握如何自定义快捷键

1.1 图形与图像的基础知识

在学习Photoshop CS4的基本知识前,首先需要掌握一些关于图形和图像的基本概念,这将十分有助于读者对软件的进一步学习,也是进行软件学习和作品创建的必要条件。

1. 位图图像与矢量图形

计算机记录数字图像的方式有两种:一种是用像素点阵方法记录,即位图;另一种是通过数学方法记录,即矢量图。Photoshop在不断升级的过程中,功能越来越强大,但编辑对象仍然还是针对位图。

• 位图图像:位图图像由许许多多的被称为像素的点所组成,这些不同颜色的点按照一定的次序排列,就组成了色彩斑斓的图像。图像的大小取决于像素数目的多少,图像的颜色取决于像素的颜色。位图图像在保存时,能够记录下每一个点的数据信息,因而可以精确地记录色彩丰富的图像,呈现照片般的品质,如图1-1所示。位图图像可以很容易地在不同软件之间交换文件,而缺点则是在缩放和旋转时会产生图像的失真现象,同时由于其文件较大,对内存和硬盘空间容量的需求也较高。

• 矢量图形:矢量图形又称向量图,是以线条和颜色块为主构成的图形。矢量图形与分辨率无关,而且可以任意改变大小以进行输出,图片的观看质量也不会受到影响,这些主要是因为其线条的形状、位置、曲率等属性都是通过数学公式进行描述和记录的。矢量图形文件所占的磁盘空间比较少,非常适用于网络传输,也经常被应用在标志设计、插图设计以及工程绘图等专业设计领域,但矢量图的色彩较之位图相对单调,无法像位图般真实地表现自然界的颜色变化,如图1-2所示。

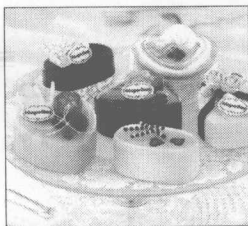


图1-1 位图图像

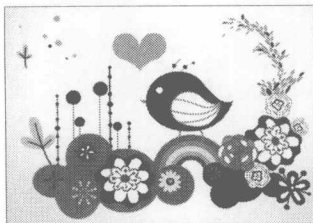


图1-2 矢量图形

注意

像素是组成位图图像的最小单位。一个图像文件的像素越多，就越能表现更多的细节出来，从而图像质量也就随之提高，但因此产生的磁盘空间需求也会越多，编辑和处理的速度也会变慢。

位图图像与分辨率的设置有关。当位图图像以过低的分辨率打印或是以较大的倍数放大显示时，图像的边缘就会出现锯齿，如图1-3所示。所以，在制作和编辑位图图像之前，应该首先根据输出的要求调整图像的分辨率。

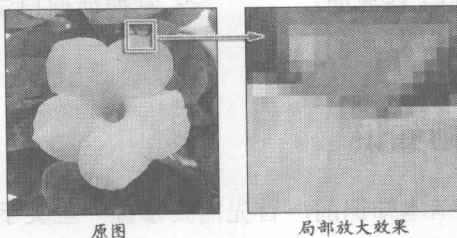


图1-3 放大后的位图图像

2. 分辨率

分辨率对于数字图像的显示及打印等方面，都起着至关重要的作用，常以“宽×高”的形式来表示。分辨率对于用户来说显得有些抽象，在此，编者将分门别类地向大家介绍如何正确使用分辨率，以便令读者能以最快的速度掌握该知识点。一般情况下，分辨率分为图像分辨率、屏幕分辨率以及打印分辨率。

- **图像分辨率：**图像分辨率通常以像素/英寸来表示，是指图像中每单位长度含有的像素数目。以具体实例来说明，分辨率为300像素/英寸的1英寸×1英寸的图像总共包含90 000个像素，而分辨率为72像素/英寸的图像只包含5184个像素（72像素宽×72像素高=5184）。但分辨率并不是越大越好，分辨率越大，图像文件越大，在进行处理时所需的内存和CPU处理时间也就越多。不过，分辨率高的图像比相同打印尺寸的低分辨率图像包含更多的像素，因而图像会更加清楚细腻。
- **屏幕分辨率：**屏幕分辨率就是指显示器分辨率，即显示器上每单位长度显示的像素或点的数量，通常以点/英寸（dpi）来表示。显示器分辨率取决于显示器的大小及其像素设置。显示器在显示时，图像像素直接转换为显示器像素，这样当图像分辨率高于显示器分辨率时，在屏幕上显示的图像会比其指定的打印尺寸大。一般显示器的分辨率为72dpi或96dpi。

图像的最终用途决定了图像分辨率的设定,用于印刷的图像,分辨率应不低于300dpi;如果要对图像进行打印输出,则需要符合打印机或其他输出设备的要求;应用于网络的图像,分辨率只需满足典型的显示器分辨率即可。

Photoshop CS4可以支持PSD、TIF、JPG、BMP、PCX、FLM、GIF、IFF、RAW等20多种文件存储格式。当打开文件时，会弹出如图1-4所示的对话框，当保存文件时，会弹出如图1-5所示的对话框。



图1-5 “存储为”对话框

有的格式在“打开”对话框中存在，而在“存储为”对话框中不存在，如：Filmstrip、OpenEXR等文件格式，这表明这些格式可以在Photoshop中打开，但是不能保存为原来的格式，只能将修改后的图像存储为另外的格式。

- **PSD (*.PSD)**：PSD格式是Photoshop新建和保存图像文件默认的格式。PSD格式是唯一可支持所有图像模式的格式，并且可以存储Photoshop中建立的所有的图层、通道、参考线、注释和颜色模式等信息。因此，没有编辑完成、下次需要继续编辑的文件最

好保存为PSD格式。但由于PSD格式所包含的图像数据信息较多，所以尽管在保存时会压缩，但是仍然要比其他格式的图像文件大很多。因为PSD文件保留所有原图像的数据信息，因此修改图像时十分方便。

注意

使用Photoshop CS4新增功能制作的某些PSD文件（如3D图层等），不能在旧版本的Photoshop中使用，所有这些功能特性在旧版本中将不能出现，但是不会影响图像的整体效果。

- **BMP (*.BMP)**：BMP是Windows平台标准的位图格式，很多软件都支持该格式，在用非常广泛。BMP格式支持RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式，不支持CMYK颜色模式，也不支持Alpha通道。在Photoshop中，将文件存储为BMP格式时，会弹出如图1-6所示的“BMP选项”对话框，从中可以选择Windows或者OS/2两种格式，还可以选择16位、24位、32位的深度。如果单击“高级模式”按钮，这时会弹出“BMP高级模式”对话框，如图1-7所示，16位可以选择X1 R5 G5 B5、R5 G6 B5、X4 R4 G5 B4三种模式中的一种。

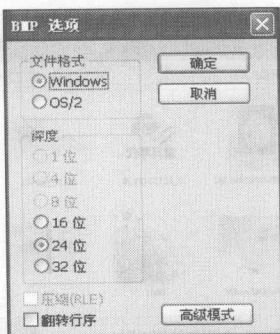


图1-6 “BMP选项”对话框



图1-7 “BMP高级模式”对话框

- **GIF (*.GIF)**：GIF格式也是通用的图像格式之一，由于最多只能保存256种颜色，且使用LZW压缩方式压缩文件，因此GIF格式保存的文件非常轻便，不会占用太多的磁盘空间，非常适合Internet上的图片传输。GIF保存格式有两种，一种为“正常”格式，可以支持透明背景和动画格式；另一种为“交错”格式，可让图像在网络上由模糊逐渐转为清晰。将文件存储为GIF格式时，会弹出如图1-8所示的对话框，通过该对话框，可对将要保存的图像进行设置。

提示

索引颜色是位图图片的一种编码方法，需要基于RGB、CMYK等更基本的颜色编码方法。可以通过限制图片中颜色总数的方法实现有损压缩。

- **EPS (*.EPS)**：EPS是“Encapsulated Post Script”一词首字母的缩写。EPS格式可同时包含像素信息和矢量信息，是一种通用的行业标准格式。在Photoshop中打开用其他应用程序创建的包含矢量图形的EPS文件时，Photoshop会对此文件进行栅格化，将矢量图形转换为像素。除了多通道模式的图像之外，其他模式都可存储为EPS格式，但是它不支持Alpha通道。EPS格式可以支持剪贴路径，可以产生镂空或蒙版效果。

• **JPEG (*.JPEG)**：JPEG文件比较小，是一种高压缩比、有损压缩真彩色图像文件格式，所以在注重文件大小的领域应用很广，比如上传到网络上的大部分高颜色深度图像。在压缩保存的过程中与GIF格式不同，JPEG会保留RGB图像中的所有颜色信息，以失真最少的方式去掉一些细微数据。JPEG图像在打开时自动解压缩。在大多数情况下，采用“最佳”品质选项产生的压缩效果与原图几乎没有区别。在将文件存储为JPEG格式时，可以打开如图1-9所示的对话框。

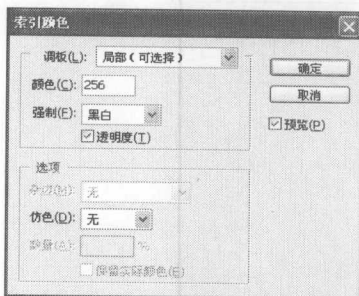


图1-8 “索引颜色”对话框

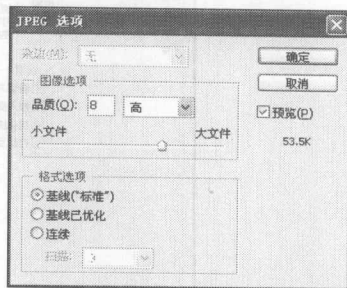


图1-9 “JPEG选项”对话框

可以在“品质”文本框中输入0~12之间的数值，或者在其下拉列表中，选取低、中、高和最佳选项，还可以拖移滑块来设置文件大小。较高品质的图像在压缩时，失真小，但是保存的文件较大。反之，较低品质的图像在压缩时，失真大，可是保存的文件较小。

在“格式选项”选项组下有三个单选按钮：

(1) “基线（‘标准’）”格式：这是一种能够被大多数Web浏览器识别的格式。

(2) “基线已优化”格式：优化图像的色彩品质并产生稍微小一些的文件，但是所有Web浏览器都不支持这种格式。

(3) “连续”格式：使图像在下载时逐步显示越来越详细的整个图像，但是连续的JPEG文件稍大些，要求有更多的内存才能显示，而且不是所有应用程序和Web浏览器都支持这种格式。

• **PCX (*.PCX)**：PCX格式普遍用在IBM PC兼容计算机上。在当前众多的图像文件格式中，PCX格式是比较流行的。PCX格式支持RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式，不支持Alpha通道。PCX支持RLE压缩方式，并支持1位~24位的图像。

• **PDF (*.PDF)**：PDF（可移植文档格式）格式是Adobe公司开发的，是用于Windows、Mac OS和DOS系统的一种电子文档格式。与PostScript页面一样，PDF文件可以包含位图和矢量图，还可以包含电子文档查找和导航功能，例如电子链接。PDF格式支持RGB、索引颜色、CMYK、灰度、位图和Lab颜色模式，不支持Alpha通道。在将文件保存为PDF格式时，可以打开如图1-10所示的对话框，从中可以指定压缩方式和压缩品质。在Photoshop中打开其他应用程序创建的PDF文件时，Photoshop将对文件进行栅格化。

• **PICT (*.PIT; *.PICT)**：PICT格式广泛用于Macintosh图形和页面排版程序中，作为应用程序间传递文件的中间文件格式。PICT格式支持带一个Alpha通道的RGB文件和不带Alpha通道的索引颜色、灰度、位图文件。PICT格式对于压缩具有大面积单色的图像非常有效。对于具有大面积黑色和白色的Alpha通道，这种压缩的效果非常明显。

将RGB图像存储为PICT格式时，可以打开如图1-11所示的对话框，可从中选取像素分辨率为16位/像素或32位/像素。对于灰度图像，可以选取2位/像素、4位/像素，或8位/像素，如图1-12所示。

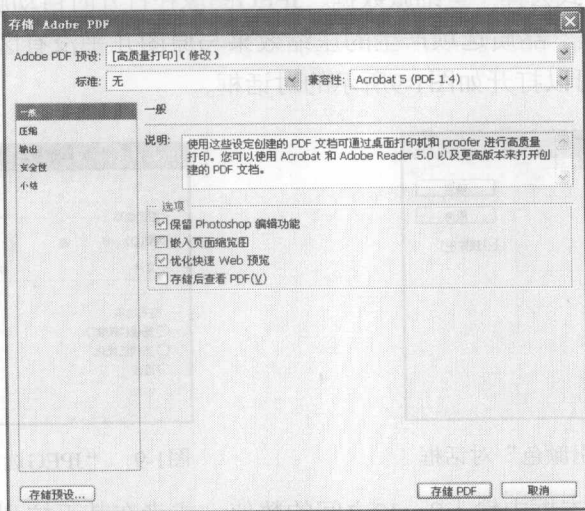


图1-10 “存储Adobe PDF”对话框

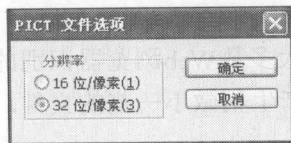


图1-11 存储RGB图像

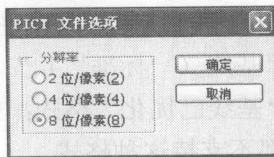


图1-12 存储灰度图像

- **Pixar (*.PXR)**: Pixar格式是专为与Pixar图像计算机交换文件而设计的。Pixar格式支持带一个Alpha通道的RGB文件和灰度文件。
- **PNG (*.PNG)**: PNG是Portable Network Graphics (轻便网络图形)的缩写，是Netscape公司专为互联网开发的网络图像格式，由于并不是所有的浏览器都支持PNG格式，所以该格式使用范围没有GIF和JPEG广泛。但不同于GIF格式图像的是，它可以保存24位的真彩色图像，并且支持透明背景和消除锯齿边缘的功能，可以在不失真的情况下压缩保存图像。PNG格式在RGB和灰度颜色模式下支持Alpha通道，但在索引颜色和位图模式下不支持Alpha通道。在将图像存储为PNG格式时，会打开如图1-13所示的对话框。
- **Raw (*.RAW)**: Raw格式是一种灵活的文件格式，用于在多个应用程序和计算机平台之间传递文件。该格式支持带Alpha通道的CMYK、RGB、灰度文件和不带Alpha通道的多通道、Lab、索引颜色、双色调文件。Raw格式由描述文件中颜色信息的字节流组成，每个像素以二进制进行描述，0代表黑色，255代表白色（对于16位通道图像，白色值为65535）。在用Raw格式存储文件时，会打开如图1-14所示的对话框。在“标题”文本框中输入一个数值，该数值决定在文件的开头插入多少个“0”作为占位符。

默认情况下,不存在标题(标题大小为0)。在对话框下部可以选择按隔行顺序或非隔行顺序的格式来存储图像。如果选择“隔行顺序”,则颜色值(例如,红、绿、蓝)会按顺序存储。

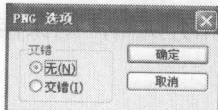


图1-13 “PNG选项”对话框

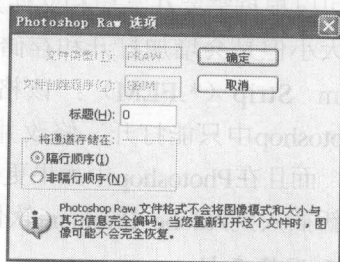


图1-14 “Photoshop Raw选项”对话框

- **Scitex CT (*.SCT)**: Scitex是一种高档的图像处理及印刷系统,它所使用的SCT格式可以用来记录RGB及灰度模式下的连续色调。Photoshop中的SCT格式支持CMYK、RGB和灰度模式的文件,但不支持Alpha通道。将一个CMYK模式的图像保存成Scitex CT格式时,其文件非常大。这些文件通常是由Scitex扫描仪输入产生的图像,在Photoshop中处理之后,再由Scitex专用的输出设备进行分色网版输出,这种高档的系统可以提供极高的输出品质。
- **Targa (*.TGA; *.VDA; *.ICB; *.VST)**: Targa格式专用于使用Truevision视频板的系统,MS-DOS色彩应用程序普遍支持这种格式。Targa格式支持带一个Alpha通道的32位RGB文件和不带Alpha通道的索引颜色、灰度、16位和24位RGB文件。将RGB图像存储为这种格式时,可以打开如图1-15所示的对话框,从中可以选择分辨率。
- **TIFF (*.TIFF)**: TIFF格式是印刷行业标准的图像格式,几乎所有的图像处理软件和排版软件都支持这种格式。它的通用性很强,被广泛用于在程序之间和计算机平台之间进行图像数据交换。TIFF格式支持RGB、CMYK、Lab、索引颜色、位图和灰度颜色模式,并且在RGB、CMYK和灰度三种颜色模式中还支持使用通道、图层和路径。在Photoshop CS4中将图像保存为TIFF文件格式时,会出现如图1-16所示的对话框。

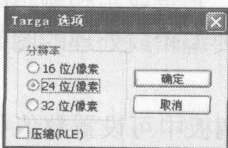


图1-15 “Targa选项”对话框

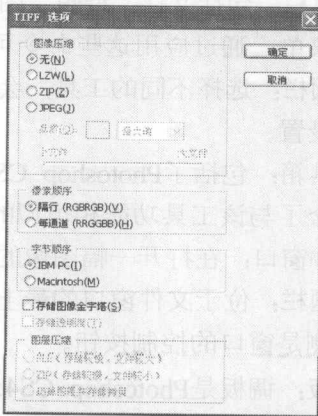


图1-16 “TIFF选项”对话框

在这个对话框中可选择存储文件为IBM-PC兼容计算机可读的格式或Macintosh计算机可读的格式。在“图像压缩”设置区域中,可以选择无压缩、LZW压缩(这是TIFF格式支持的一种无损失的压缩方法)、ZIP压缩,还有JPEG压缩。其中对于JPEG压缩,还可以根据需要在品质和文件大小之间取得折中。对TIFF文件进行压缩,可以减少文件大小但是会增加打开和存储文件的时间。

- **Film Strip (*.FLM)**: 该格式是Adobe Premiere软件使用的格式,这种格式在Photoshop中只能打开、修改并保存,而不能将其他格式的图像转换成FLM格式的图像,而且在Photoshop中如果更改了FLM格式图像的尺寸和分辨率,则保存后就不能够重新插入到Adobe Premiere软件中了。

4. 获取图像素材

在Photoshop CS4中,可以通过以下几种常用的方式来获取平面设计工作中需要的图像素材。

- **扫描图像**: 一些常见的、传统的承载图像的媒体,诸如课本、照片、杂志、宣传画、教学挂图等,要想将这些图像输入计算机中供设计制作使用,就得借助扫描仪。随着计算机的日益普及,扫描仪已越来越多地被人们选做图像扫描工具和快捷的文本扫描输入工具。
- **用数码相机拍摄**: 数码相机拍摄的图像被存入计算机后,可以作为制作素材直接使用。数码相机是使用存储卡保存拍摄的图像的。
- **通过素材光盘获取图像**: 市场上有许多素材库光盘,其中有图库大全、矢量图库、旅游资源图库等丰富的图像素材库。
- **输入其他软件生成的图像**: 各种应用软件间可以相互合作,并且相互关联,所以将其其他软件生成的图像置入到当前软件中,也是一种获取图像的方式。

1.2 Photoshop CS4工作界面

Photoshop CS4的工作界面主要由菜单栏、选项栏、工具箱、调板、文件窗口、标题栏、状态栏等部分组成,如图1-17所示。

- **菜单栏**: 包括文件、编辑、图像、图层、选择等11个主菜单,每一个菜单又包括多个子菜单,通过应用这些命令可以完成各种操作。
- **选项栏**: 选择不同的工具,会显示不同的选项,用户可以对工具的各项参数进行灵活的设置。
- **工具箱**: 包括了Photoshop CS4中所有的工具,大部分工具还有弹出式工具组,其中包含了与该工具功能相类似的工具,可以更方便、快捷地进行绘图与编辑。
- **文件窗口**: 在打开一幅图像的时候就会出现文件窗口,它是显示和编辑图像的区域。
- **标题栏**: 位于文件窗口的最上方,左侧显示了当前将要编辑或处理的图像文件名称,右侧是窗口的控制按钮。
- **调板**: 调板是Photoshop CS4最重要的组件之一,在调板中可设置数值和调节功能。调板是可以折叠的,可根据需要进行分离或组合,具有很大的灵活性。
- **状态栏**: 状态栏中显示的是当前操作的提示和当前图像的相关信息。



图1-17 Photoshop CS4的工作界面

1. 菜单栏

Illustrator CS4中的菜单栏包含“文件”、“编辑”、“图像”、“图层”、“选择”、“滤镜”、“分析”、“3D”、“视图”、“窗口”和“帮助”共11个菜单，如图1-18所示。每个菜单里又包含了相应的子菜单。

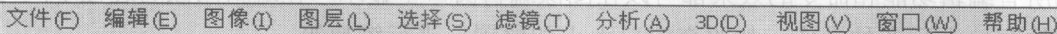


图1-18 菜单栏

需要使用某个命令时，首先单击相应的菜单名称，然后从下拉菜单列表中选择相应的命令即可。一些常用的菜单命令右侧显示有该命令的快捷键，如“编辑”|“自由变换”菜单命令的快捷键为Ctrl+T，有意识地记忆一些常用命令的快捷键，可以加快操作速度，提高工作效率。

有些命令的右边有一个黑色的三角形，表示该命令还有相应的下拉子菜单，将鼠标移至该命令上，即可弹出其下拉子菜单。有些命令的后面有省略号，表示用鼠标单击该命令可弹出其对话框，用户可以在对话框中进行更详尽的设置。有些命令呈灰色状态，表示该命令在当前状态下不可以使用，需要选中相应的对象或进行了合适的设置后，该命令才会变为黑色，呈可用状态。

2. 工具箱

工具箱是每一个设计者在编辑图像过程中必不可缺少的，工具箱在Photoshop界面的左侧，当单击并且拖动工具箱时，该工具箱成半透明状。Photoshop CS4中的工具箱包括许多具有强大功能的工具，这些工具可以在绘制和编辑图像的过程中制作出精彩的效果，与之前的版本的工具箱相比，新版本中的工具箱对部分工具的位置进行了调整，并添加了一些新工具，如图1-19所示。