

Ps

Adobe® Photoshop® CS6 Extended

本书撰稿者:

Thomas Knell, Seapharman Koryunyan, Russell Williams, David Rusk, Jeff
Lincoln-Guyang, Maria Yago, Joe Ault, Backin Appun, Vinod Baburajose, Vincent Lee,
Jeff Chan, Jon Gauson, Jeffrey Cohen, Chris Orr, Alan Brickson, Peter Patai, Paul
John Hanson, Jerry Harris, Kevin Hoppe, Clinton Inouye, Betty Laidla, Ted Lister,
Maguire, Christoph Morkabinski, Rardin Reed, John Peterson, David Pilsch,
Rusik, Yuyen Song, Sarah Stuckey, Nikolai Strichin, John Vismore, David
Hacell, Mike Keogh, Sarah Kopp, Wenne Laung, Tom McKee, Jeff Scott, Jeff
Berry, Young, Steven Eric Snyder, Patsy Wilson, Pam Clark, Lorenz Gek, Bryan
Hughes, Stephen Nielson, Carl Dushkew, Jeffrey Traubert, Matthew Bate,
Winston Henderson, Parag Gupta, Nadia Sarkis, Tyler Smith, Haseem Ahmad,
Sout Tchermoukian, Teruko Kobayashi, Jaleena Kim, Douglas Goulet, Mike

© 1990-2012 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

图形图像处理项目教程

TUXING TUXIANG CHULI XIANGMU JIAOCHENG

◎主编 刘 华 ◎副主编 张亚昕



重庆大学出版社

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

图形图像处理项目教程

主 编 刘 华
副主编 张亚昕

重庆大学出版社

内 容 提 要

本书从应用的角度出发,以房地产开发宣传项目的整个工作过程为示范,由浅入深,阶梯式展开,详细地介绍了使用 Photoshop CS6 处理图像的方法和技巧。本书根据房地产开发宣传项目推广部署的 4 个阶段:“工作准备期、引导试销期、公开强销期、持续销售期”中涉及的广告业务,特将内容设置为 logo 标志设计、名片设计、工作证设计、信纸便签纸设计、文件袋设计、纸杯设计、小礼品设计、房地产公司指示牌设计、道旗设计、户外看板设计、工地围墙设计、车身广告设计、灯箱广告设计、房产宣传海报设计、楼书封面设计、手提袋设计、DM 宣传页设计、房产首页效果图设计等 18 个设计任务。

本书涉及的知识点包括:图形图像处理基础知识,图层、文字、路径、滤镜、动画等知识要点。主要技术知识范围包括:选区、工具箱中工具应用、图像合成、滤镜效果等。本书既适合用作中职、高职计算机应用、平面设计等专业教材,也适合用作从事平面设计人员的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

图形图像处理项目教程/刘华主编. —重庆:重庆大学出版社,2016.8

ISBN 978-7-5624-9969-5

I. ①图… II. ①刘… III. ①图像处理软件—高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 157307 号

图形图像处理项目教程

主 编 刘 华

副主编 张亚昕

策划编辑:周 立

责任编辑:文 鹏 版式设计:周 立

责任校对:关德强 责任印制:赵 晟

*

重庆大学出版社出版发行

出版人:易树平

社址:重庆市沙坪坝区大学城西路 21 号

邮编:401331

电话:(023) 88617190 88617185(中小学)

传真:(023) 88617186 88617166

网址:<http://www.cqup.com.cn>

邮箱:fxk@cqup.com.cn(营销中心)

全国新华书店经销

重庆紫石东南印务有限公司印刷

*

开本:787mm×1092mm 1/16 印张:20.25 字数:480千

2016 年 8 月第 1 版 2016 年 8 月第 1 次印刷

印数:1—1 000

ISBN 978-7-5624-9969-5 定价:42.00 元

本书如有印刷、装订等质量问题,本社负责调换
版权所有,请勿擅自翻印和用本书
制作各类出版物及配套用书,违者必究

前言

本书主要介绍平面设计基础知识以及图像处理软件 Photoshop CS6 的基本操作与灵活应用。图形图像处理是高职计算机各专业的一门技术平台课,是融专业性、技术性、基础性为一体的重要课程,同时也是从事其他艺术设计类职业(如数码照片处理、广告设计、产品包装设计、名片制作等)必须掌握的计算机操作技能之一,涵盖了平面设计类职业工作岗位所必须掌握的电脑操作技能。

本书在行业专家的指导下,对平面设计涉及的岗位进行任务与职业能力分析,以实际工作任务为引导,以岗位职业能力为依据,采用递进结构展现知识内容,使读者在项目活动中学会平面设计的基本概念与技能,初步具备专业平面设计过程中需要的基本职业能力。

本书第1章和第2章2.1—2.3节由白宏图编写,第2章2.4—2.5节由贾薇薇编写,第2章2.6—2.7节以及第4章由张亚昕编写,第3章和第5章由刘华编写。全书由刘华统稿,魏红主审。

由于编写水平有限,书中缺点与错误在所难免,希望同行及读者批评指正。

编 者

2016年6月

目 录

第1章 平面设计基础	1
1.1 平面设计基础	1
1.1.1 平面设计的概念	1
1.1.2 平面设计的本质	2
1.1.3 平面设计的相关知识体系	2
1.2 图像的基础知识	3
1.2.1 图像尺寸	3
1.2.2 点阵格式图像	4
1.2.3 矢量格式图像	4
1.2.4 图像格式的选择	4
1.3 Photoshop CS6 工作界面	5
1.3.1 Photoshop CS6 的工作界面	5
1.3.2 工具箱	5
1.3.3 工具属性栏	7
1.3.4 菜单栏	7
1.3.5 状态栏	7
1.3.6 面板组	8
1.3.7 工作区	9
1.4 Photoshop CS6 的基本操作	9
1.4.1 新建空白图像文件	9
1.4.2 打开图像与图像的关闭、保存	10
第2章 基础形象运用	12
2.1 Logo 设计	12
2.1.1 知识准备	12
2.1.2 实战演练——Logo 设计	17
2.2 名片设计	32
2.2.1 知识准备	32
2.2.2 实战演练——名片设计	36
2.3 工作证设计	45
2.3.1 知识准备	45
2.3.2 实战演练——工作证设计	50
2.4 信纸、便笺纸设计	57

2.4.1	知识准备	57
2.4.2	实战演练——信纸、便笺纸设计	59
2.5	资料袋设计	70
2.5.1	知识准备	70
2.5.2	实战演练——资料袋设计	75
2.6	纸杯设计	83
2.6.1	知识准备	83
2.6.2	实战演练——纸杯设计	87
2.7	小礼品设计	96
2.7.1	知识准备	96
2.7.2	实战演练——开瓶器的设计	98
第3章	深化形象冲击	107
3.1	房地产指示牌设计	107
3.1.1	知识准备	107
3.1.2	实战演练——指示牌设计	119
3.2	道旗设计	129
3.2.1	知识准备	129
3.2.2	实战演练——道旗设计	130
3.3	户外看板设计	140
3.3.1	知识准备	140
3.3.2	实战演练——户外看板设计	146
3.4	工地围墙设计	156
3.4.1	知识准备	156
3.4.2	实战演练——工地围墙看板设计	158
3.5	车身广告设计	171
3.5.1	知识准备	171
3.5.2	实战演练——车身广告设计	176
3.6	灯箱设计	187
3.6.1	知识准备	187
3.6.2	实战演练——灯箱广告设计	192
第4章	直观形象表达	210
4.1	房地产海报宣传	210
4.1.1	知识准备	210
4.1.2	实战演练——宣传海报设计	214
4.2	楼书封面设计	224
4.2.1	知识准备	224
4.2.2	实战演练——楼书封面设计	227

4.3 手提袋设计	240
4.3.1 知识准备	240
4.3.2 实战演练——手提袋设计	270
第5章 演绎形象内涵	284
5.1 房地产DM宣传页设计	284
5.1.1 房地产DM宣传页设计要点	284
5.1.2 房地产DM宣传页设计案例	284
5.2 房地产网站首页效果图设计	301
5.2.1 网页设计版面要点	301
5.2.2 房地产网站首页效果图设计	302
参考文献	316

第 1 章

平面设计基础

课前导读:

本章主要介绍平面设计的基础知识,数字图像处理的基本概念,Photoshop CS6 的工作界面,图像文件,Photoshop CS6 以及图像的基本操作。通过本章的学习,学员能够了解平面设计的一些基础知识,对 Photoshop CS6 有一个整体性认识,能完成一些基本的简单操作,为后续学习打下坚实的基础。

知识目标:

- 了解平面设计概念等基础知识;
- 了解有关数字图像的基础知识;
- 熟悉 Photoshop CS6 的工作界面;
- 掌握 Photoshop CS6 的基本操作。

能力目标:

- 能熟练完成图像文件的基本操作;
- 能完成 Photoshop CS6 工作环境、颜色的设置等。

1.1 平面设计基础

1.1.1 平面设计的概念

平面设计,指的是在平面空间上的设计活动,其设计内容主要是指二维空间中各个元素的设计和这些元素组合的布局设计,包括字体设计、版面设计、插图、摄影的采用。所有这些内容的核心在于传达信息、指导、劝说等,而它的表现方式则是以现代印刷技术为基础。

平面设计虽然是在二维空间中进行的图形语言的构思与表现活动,但其侧重点交互式不在于所谓的二维空间,因为其概念的重点在于造型性活动。简单地说,“平面设计是一种以视觉媒介为载体,经由印刷制作完成,向大众传播信息和情感的造型性活动”。

平面设计虽然是在二维空间中进行的图形语言的构思与表面活动,但因其概念重点突出的是造型性活动,因此它所表达的综合效果却是立体的,是无限延伸的。其特定的意念与形式

使平面设计不但具有鲜明的信息传达功能,而且还包括深层次的社会意义和文化价值。

1.1.2 平面设计的本质

平面设计是为传达某种信息而设计。平面设计既是一种创造性的艺术形式,也是经济性的价值体现,同时,它还具有特定的文化品位。

1) 为传达而设计

平面设计是以人为起点,以把信息通过视觉媒介传达给人为终点的过程。平面设计的本质,就是视觉信息的传达。本着“为传达而设计”的原则、立场进行平面设计,将会使传达更加有效、更加深刻。

2) 创造性的艺术形式

平面设计作为一种创造性的艺术活动,本身就是一个不断寻求突破和创新的创造性过程。在这一过程中,平面设计师需要发挥自己的创造能力,通过改变旧有的不足来更好地使设计对象的综合价值得以发挥,从而使设计的最终成果展现出富于创造性的迷人风采。

3) 经济性的价值体现

在当今这个经济高速发展的时代,商品经济以市场作为中心环节,占有市场就能够占有绝对的优势。好的设计可以满足市场、创造市场;反之,不好的设计则可能丢失市场。设计与市场相互联系、相互影响,平面设计自身的价值体系在参与经济循环的过程中得以实现,并在具体的参与过程中完成其自身价值的升华。从一定意义上讲,平面设计的本质也体现在经济性的价值方面。设计与市场具有密切的关系:一方面,市场制约着设计;另一方面,设计也创造着市场。

4) 特定的文化品位

设计文化是人类用艺术方式造物的文化。从早期简单的工具和生活用具,到现代的人工制品,人类的造物活动遍及生活的方方面面。艺术设计作为人类文化的一部分,是极其富有代表性的。

1.1.3 平面设计的相关知识体系

1) 平面设计与科学技术

在科学技术的影响下,平面设计的形式和方法随时代的发展而发展;可以说,不同时代,科学技术有不同的发展。而科技进步又直接或间接地催生了不同的艺术思维和艺术样式,科学与技术的交汇发展,极大地推动了平面设计艺术的不断进步和不断完善。

2) 平面设计与美学

(1) 平面设计美学观

首先,平面设计作品与其他设计形式都是人们设计观念的物化,也是人所创造的审美价值的载体,因此所有的平面设计内容必须具有目的性、规律性和审美的对象性三个特征。

其次,设计美学重视人的主体地位,美学所追求的最高境界是人与自然的和谐、人与物的和谐。

再次,功能虽然是设计产品的本质特征,但形式与功能同样重要。忽视了形式,也就忽视了对人对自然的精神需求。

最后,优秀的产品设计在融入了设计师的审美理想和审美个性后,设计师还应考虑客观对

象的功能、材料、技术、成本、目的以及运营管理等多方面的因素。

(2) 平面设计的美感体现

平面设计的目标是视觉传达,为传达而设计实际上就是为沟通而设计。要达到为沟通而设计的目标,就必须获得一种确切的视觉语言形态。就平面设计而言,充满智慧的图形创意,画龙点睛的文字效应,和谐、悦目的色彩视觉,灵活多样的形式魔方,这些能动要素在共同为主题概念服务的基础上,不但具有鲜明的符号化信息传播功能,而且还具有特定的文化精神和审美情趣。

①图形。图形是平面设计主要构成要素之一。图形传递信息的速度要比文字快得多,越是富有意境性的图形越能抓住观者的视线并快速传递所携信息。

②文字。文字是人类文化的重要组成部分,也是表达思想、传递信息、交流感情最重要的工具。

③色彩。在长期的生产与实践活动中,色彩被赋予了感情,成为代表某种事物或思想情绪的象征。

④形式。形式就是指平面设计中的画面效果。一个好的平面设计不仅仅在内容上有着优势,在形式上也一定有其独特之处。平面设计作品形式是否美观,在很大程度上影响其价值。

3) 平面设计与信息传播

在当今社会中,社会大众的物质与精神生活有着直接的联系,艺术设计作品作为信息的载体,它必将与信息的最终归宿——消费者产生交流。

4) 平面设计与其他相关学科

随着社会的进步和商业经济的不断发展,平面设计的领域越来越广泛,涉及的相关学科也越来越多。平面设计除了与科学技术、信息传播、文化学等内容有关外,还与心理学、社会学、管理学以及自然科学等多方面的学科知识有着直接或间接的关系。

1.2 图像的基础知识

1.2.1 图像尺寸

显示器上的图像是由许多点构成的,这些点称为像素,意思就是“构成图像的元素”。像素作为图像的一种尺寸,只存在于电脑中,它是一种虚拟的单位,现实生活中是没有像素这个单位的。

像素大小指的就是图像在电脑中的大小。文档大小,实际上就是打印大小,指的就是这幅图像打印出来的尺寸。电脑中的像素和传统长度不能直接换算,因为一个是虚拟的,另一个是现实的,它们需要一个桥梁才能够互相转换,这个桥梁就是位于文档大小宽度和高度下方的分辨率。注意这里的分辨率是打印分辨率,和“显示器分辨率”是不同的。

对于打印分辨率,印刷行业一般有一个标准:300 dpi。就是指用来印刷的图像分辨率至少要为300 dpi才可以,低于这个数值,印刷出来的图像不够清晰。如果打印或者喷绘,只需要72 dpi就可以了。注意,这里说的是打印而不是印刷。打印分辨率和打印尺寸,顾名思义就是在那些需要打印或印刷的用途上才起作用,比如海报设计、报纸广告等。

像素尺寸,也称显示大小或显示尺寸,它等同于图像的像素值。而打印尺寸,也称打印大小,它需要同时参考像素尺寸和打印分辨率才能确定。在分辨率和打印尺寸的长度单位一致的前提下(如像素、英寸和英寸), $\text{像素尺寸} \div \text{分辨率} = \text{打印尺寸}$ 。

1.2.2 点阵格式图像

电脑中的图像类型分为两大类,一类称为点阵图,另一类称为矢量图。

点阵格式是把图像分为若干个像素,依靠储存或再现每个点的信息,从而储存或再现整幅图像。由于像素数量的限制,点阵图像的大小是固定的。缩小或放大图像都会造成对图像的破坏,这通常被称为失真。

点阵图是由点构成的,如同用马赛克去拼贴图案一样,每个马赛克就是一个点,若干个像素以矩阵排列成图案。数码相机拍摄的照片、扫描仪扫描的稿件以及绝大多数的图片都属于点阵图。像素就是组成点阵图像中的那些点,是点阵图最小的单位。

1.2.3 矢量格式图像

矢量图像属于描述性图像,以线段和计算公式作为记录的对象。

如果用矢量来记录直线,只需要三个信息:直线起点坐标、直线终点坐标、直线的颜色,在还原的时候就利用这三个信息去生成图像。矢量图像根据放大后的坐标重新生成图像,不会产生模糊和锯齿,图像质量是没有损失的,因此无论放大多少倍都不会失真。

1.2.4 图像格式的选择

Photoshop CS6 是以点阵图像为主的软件,虽然它针对矢量图像的操作和效果非常有限,但仍然可以为设计者带来极大的便利。在这里要记住一个原则:在今后的制作过程中,应最大限度地保留可修改性。什么叫可修改性呢?比如放大缩小就是。矢量图像的可修改性比点阵图像要优越,所以在今后的制作中(尤其在使用蒙版的时候)应该尽量使用矢量图像。在 Photoshop CS6 和 Illustrator 中,点阵图像和矢量图像可以同时存在。矢量图像可以很容易地转换为点阵图像,而点阵图像要转为矢量图像则要复杂一些。

制作完成后要将图像储存起来,而图像储存时有各种各样的文件格式可以选择,该使用什么文件格式来储存呢?

这里先要明确一个概念:显示器是点阵的,无论设计者在制作时采用点阵图还是矢量图,在显示器上最终还是以点阵方式展现的。而两者的区别,只体现在对图像的处理过程中。

即使输出的是点阵,在制作过程中,矢量图像具有优越的可编辑性。通用的保存图像的文件格式也都是点阵的,比如 bmp、tif、jpg、gif、png 等。但需要注意的是,通用图像格式是不能包含可编辑信息的。在 Photoshop CS6 中,专用格式是 psd,当图像文件保存为 psd 文件格式后,这些图层信息也会同时保留下来,便于再修改。但如果把图像保存为 jpg,那么那些图层信息就丢失了。

1.3 Photoshop CS6 工作界面

1.3.1 Photoshop CS6 的工作界面

Photoshop CS6 的工作界面如图 1.3.1 所示。

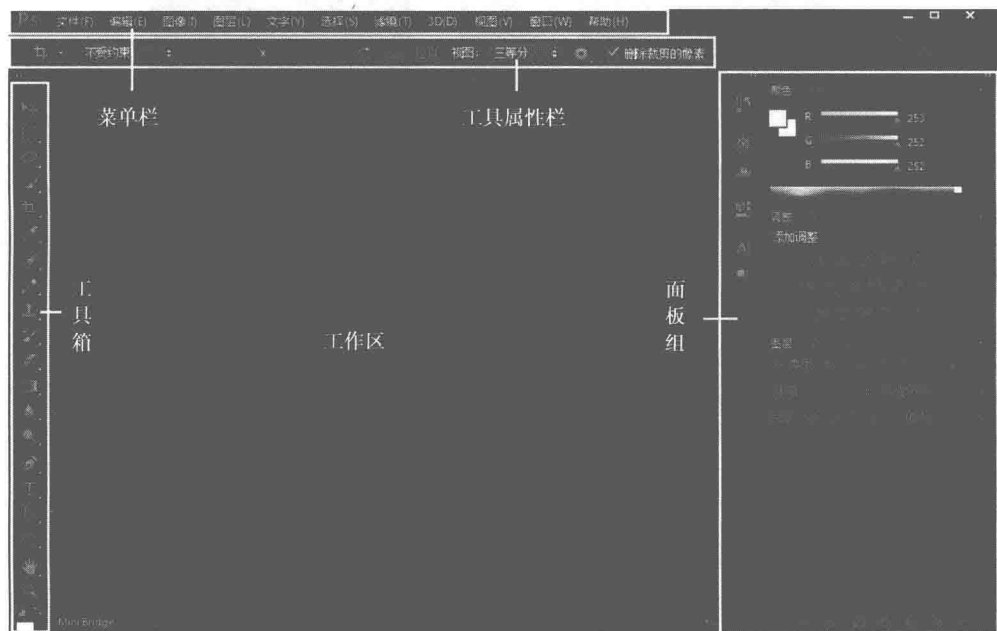


图 1.3.1 Photoshop CS6 的工作界面

1.3.2 工具箱

Photoshop CS6 的工具箱位于工作界面的左边,所有工具共有 50 多个。要使用工具箱中的工具,只要单击该工具图标即可在文件中使用。如果该图标中还有其他工具,单击鼠标左键会弹出隐藏工具栏,单击其中的工具即可使用,如图 1.3.2 所示。

在默认情况下,工具箱位于 Photoshop CS6 窗口的左侧,其中包括常用的各种工具按钮,使用这些工具按钮可以进行选择、绘画、编辑、移动等各种操作。

如果要对工具箱进行显示、隐藏、移动等操作,其具体的操作方法如下:

①选择菜单栏中的“窗口”→“工具”命令,可显示或隐藏工具箱。显示状态下,此命令前有一个“√”符号。

②将鼠标移至工具箱的标题栏上(即顶端的蓝色部分),按住鼠标左键拖动,可在窗口中移动工具箱。

如果要使用一般的工具按钮,可按以下任意一种方法来进行:

①单击所需按钮,例如单击工具箱中的“移动工具”按钮,即可移动当前图层中的图像。

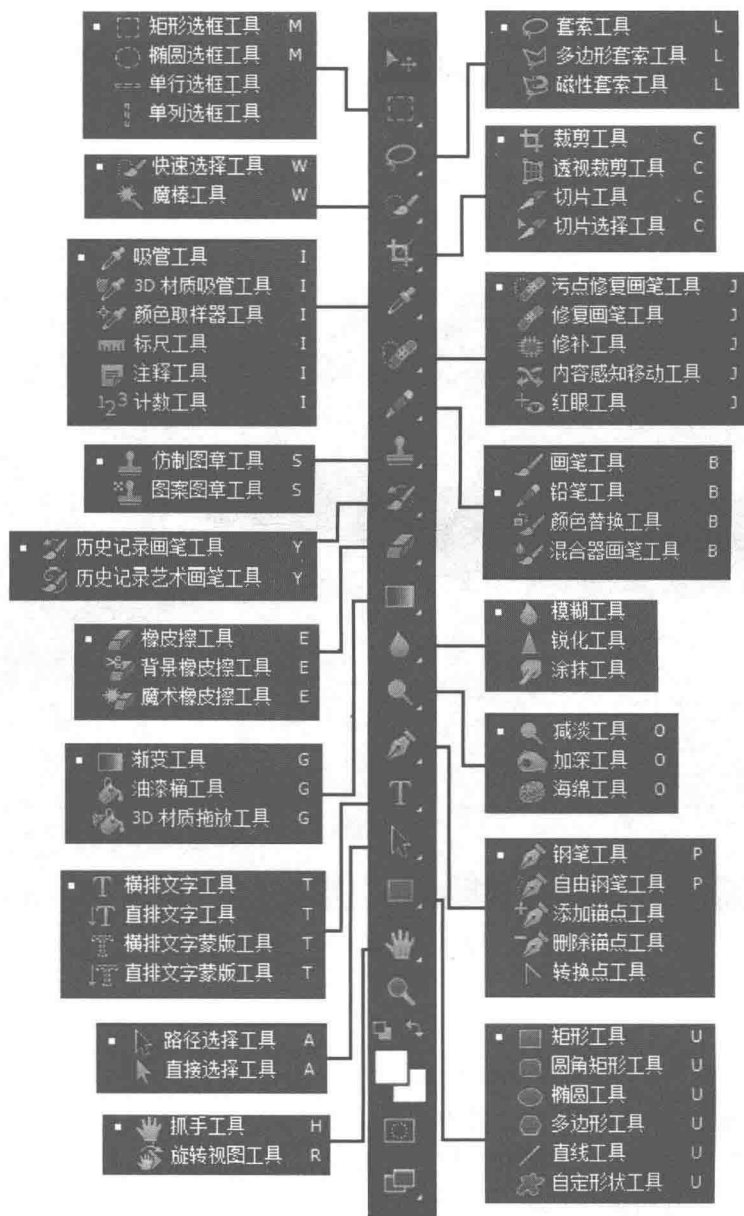


图 1.3.2 Photoshop CS6 的工具箱

②在键盘上按工具按钮对应的快捷键,可以对图像进行相应的操作,例如按“V”键即可切换为移动工具来选择图像。

工具箱中许多工具按钮的右下角都有一个小三角形。这个小三角表示这是一个按钮组,包含多个相似的工具按钮。

如果用户要使用按钮组中的其他按钮,则可按以下几种操作方法来完成:

①将鼠标移至按钮上,按住鼠标左键不放即可出现工具列表,并在列表中选择需要的工具。

②用鼠标右键单击按钮,系统会弹出工具列表,可在列表中选择需要的工具。

③按住“Shift”键不放,然后按按钮对应的快捷键,可在工具列表中的各个工具间切换。

例如,用鼠标右键单击工具箱中的“橡皮擦工具”按钮,可显示该工具列表,在列表中单击背景橡皮擦工具即可使用该工具,而在工具箱中原来显示的按钮会自动切换为按钮,如图 1.3.3 所示。

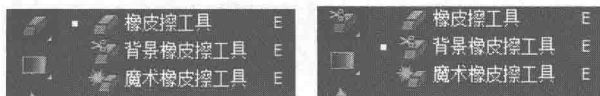


图 1.3.3 选择工具箱中的工具

1.3.3 工具属性栏

Photoshop CS6 的属性栏提供了控制工具属性的选项,其显示内容根据所选工具的不同而发生变化。选择相应的工具后,Photoshop CS6 的属性栏将显示该工具可使用的功能和可进行的编辑操作等。

例如选择了画笔工具后,其属性栏显示如图 1.3.4 所示,用户可以在其中设置画笔的样式。每一个工具属性栏中的选项都是不定的,它会随用户所选工具的不同而变化。



图 1.3.4 画笔工具属性栏

注意:虽然属性栏中的选项是不定的,但其中的某些选项(如模式与不透明度等)对于许多工具都是通用的。

1.3.4 菜单栏

Photoshop CS6 的菜单栏由“文件”“编辑”“图像”“图层”“文字”“选择”“滤镜”“3D”“视图”“窗口”和“帮助”共 11 类菜单组成,包含了操作时要使用的所有命令。要使用菜单中的命令,只需将鼠标光标指向菜单中的某项并单击,此时将显示相应的下拉菜单。在下拉菜单中上下移动鼠标进行选择,然后再单击要使用的菜单选项,即可执行此命令,如图 1.3.5 所示。

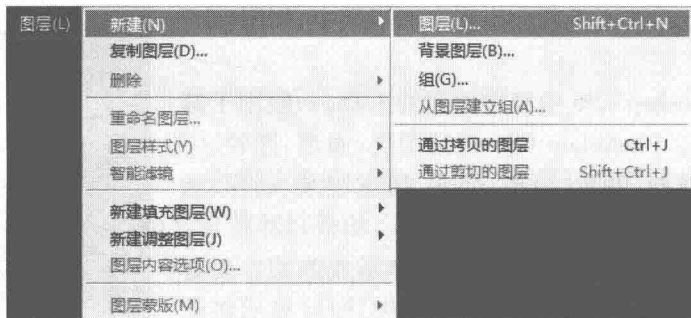


图 1.3.5 下拉菜单

1.3.5 状态栏

状态栏位于图像窗口的底部,用来显示当前打开文件的一些信息,如图 1.3.6 所示。



图 1.3.6 状态栏

1.3.6 面板组

Photoshop CS6 中的面板组可以将不同类型的面板归类到相对应的组中,并将其停靠在右边面板组中。用户处理图像时,需要某面板,只要单击标签就可以快速找到相对应的面板从而不必再到菜单中打开。Photoshop CS6 版本在默认状态下,只要执行“菜单”→“窗口”命令,就可以在下拉菜单中选择相应的面板,之后该面板就会出现在面板组中,如图1.3.7所示。

面板是在 Photoshop CS6 中经常使用的工具,一般用于修改显示图像的信息。Photoshop CS6 包括图层、通道、路径、字符、段落、信息、导航器、颜色、色板、样式、历史记录、动作、画笔等多种面板。

在 Photoshop CS6 中也可将某个面板显示或隐藏。要显示某个面板,选择“窗口”菜单中的面板名称,即可显示该面板;要隐藏某个面板窗口,单击面板窗口右上角的按钮即可。单击面板右上角的三角形按钮 ,可显示面板菜单,如图

1.3.8 所示,从中选择相应的命令即可编辑图像。

此外,按“Shift+Tab”键可同时显示或隐藏所有打开的面板,按“Tab”键可以同时显示或隐

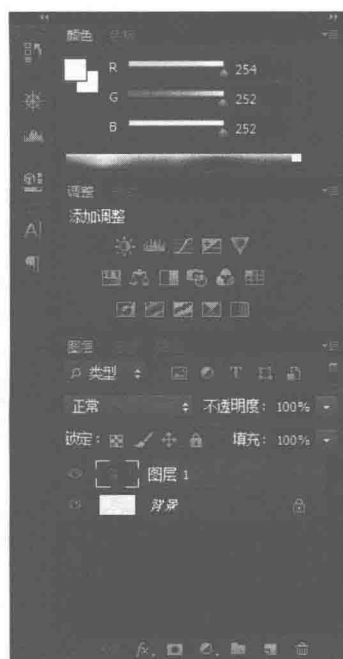


图 1.3.7 面板

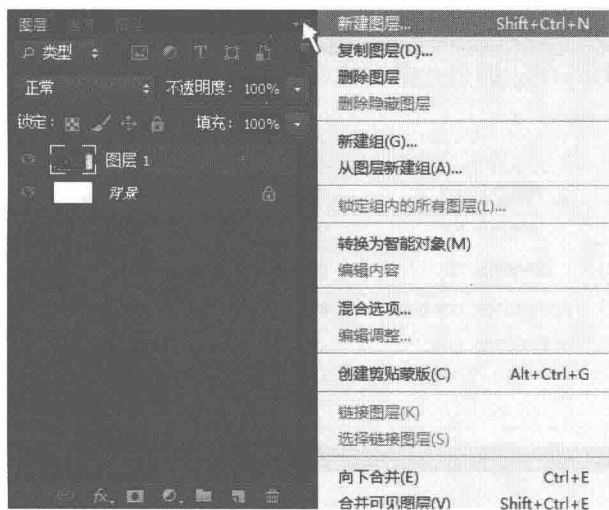


图 1.3.8 显示面板菜单

藏所有打开的面板以及工具箱和属性栏。使用这两种方法可以快速地增大屏幕显示空间。

工具箱与工具面板是可以活动的,用户可以根据自己的需要选择位置,系统会自动保存。不过建议初学者还是使用系统默认的排布,这样有利于日后的实例学习。

如果用户不小心把界面布局弄乱了也没关系,可以执行菜单栏的“窗口”→“工作区”→“基本功能(默认)”命令。这里要注意的是,在“工作区”之下还有一个“基本”,如果执行此命令,系统将会把工具面板折叠起来,这样可以扩大工作区。

1.3.7 工作区

工作区是显示图像的区域,也是编辑或处理图像的区域。在图像窗口中可以实现 Photoshop CS6 中的所有功能,也可以对图像窗口进行多种操作,如改变窗口的位置和大小。

1.4 Photoshop CS6 的基本操作

1.4.1 新建空白图像文件

Photoshop CS6 有两大功能:一是创建新的图像;二是处理现有的图像。

前面已经介绍了 Photoshop CS6 的软件界面,下面就来创建一个空白的图像文件。首先点击菜单栏“文件”选项,然后再点击下拉菜单里的“新建”,会弹出“新建”对话框,如图 1.4.1 所示。

其中,“名称”是为新创作的图片命名,可以在这里修改成需要的名字,也可以在之后存储的时候再改。

“预设”是指图片的尺寸大小,默认是“自定”,即用户输入数值来决定图片尺寸大小。

选择“自定”后就需要自行修改其下的数值了,要注意的包括:宽度、高度、单位、分辨率、

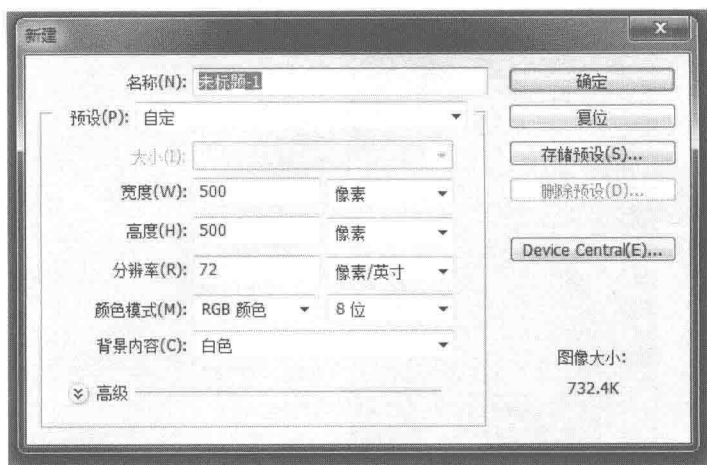


图 1.4.1 新建文件对话框

颜色模式、背景内容,其他可以先不用了解。

需要强调的有以下 3 点:一是单位,一般情况下选像素,这种单位多用于显示设备上,如电脑显示器。二是分辨率,如果是用于显示设备,一般设为 72;如果是要用于打印、印刷,则一般设为 300。三是颜色模式,如果是用于显示器,一般选 RGB 模式;如果用于印刷,则选 CMYK 模式。

设置完成后点击“确定”按钮就新建好一个空白的图像文件了,接下来的工作就是在这个空白的图像上进行操作,最终让其变成一个新的有内容的图像文件,然后保存就可以了!

1.4.2 打开图像与图像的关闭、保存

前面已经介绍了如何新建空白图像文件,然而在使用 Photoshop CS6 的过程中,更多的是要打开现有的图像进行处理,或者是打开一张图像素材将其用于新图像的创作。

1) 图像的打开

针对 Photoshop CS6 支持的图像格式文件,比如 jpg、bmp、png 等图片。如果 Photoshop CS6 没有运行,可以右击图片,然后在打开方式中选择使用 Photoshop CS6 打开即可。或者先打开 Photoshop CS6 软件,然后选择“文件”菜单下拉列表里的“打开”命令,单击后会弹出图片选择窗口,找到要打开的图片后点击“打开”按钮即可。更快捷的办法是可以通过双击工作区来快速打开图片选择窗口。在图片窗口中还可以一次性选择多张图片打开。

如果要直接处理图片,那么最好是对原图层进行复制,然后在复制出的图层上进行操作,以保护原图像。对于图层的操作,我们将在后面的内容中讲解。

如果你是要把打开的图像当作素材,将其用于其他图像中,比如新建的空白图像里,那么一般可以同时打开这两个图像,然后使用选择工具,选择素材图片,按住鼠标左键拖拽到另一个图像文件里。或者按“Ctrl+A”快捷键全选素材文件,然后再按“Ctrl+C”快捷键复制,在另一个图像文件里按“Ctrl+V”快捷键粘贴。

2) 图像的关闭与保存

可以使用“文件”下拉菜单里的“关闭”命令来关闭图像,但更多的时候是直接点击图像文