

GAOZHI GAOZHUAN
YISHU SHEJILEI
GUTUA JIAOCAI

高职高专艺术设计类规划教材

Photoshop CS5

平面设计精粹与实训

何章强 主 编

史树秋 都 蕊 副主编

PHOTOSHOP CS5

PINGMIAN

SHEJI

JINGCUI

YU

SHIXUN



化学工业出版社

GAOZHI GAOZHUAN
YISHU SHEJIEI
GUTUA JIAOCAI

高职高专艺术设计类规划教材

Photoshop CS5 平面设计精粹与实训

何章强 主 编
史树秋 都 蕊 副主编

PHOTOSHOP CS5
PINGMIAN
SHEJI
JINGCUI
YU
SHIXUN



化学工业出版社

· 北 京 ·



本书以Photoshop这一图形图像处理软件为平台,以实例结合理论的形式,通过精彩的项目实训,全面地讲解了中文版Photoshop CS5的软件功能,包括图层、通道、路径、颜色管理、蒙版、滤镜、文字、动作等,内容丰富,步骤讲解详细,示例效果精美。同时,通过本书的学习能够系统地掌握使用Photoshop设计出极具视觉效果的各类平面设计的制作方法和技巧。

本书可作为高职高专院校艺术设计专业教材,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。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS5平面设计精粹与实训/何章强主编. —北京:
化学工业出版社, 2011. 7
高职高专艺术设计类规划教材
ISBN 978-7-122-11235-4

I. P… II. 何… III. 平面设计-图像处理软件, Photoshop
CS5-高等职业教育-教材 IV. TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第085057号

责任编辑: 李彦玲
责任校对: 陶燕华

装帧设计: 尹琳琳

出版发行: 化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)
印 装: 化学工业出版社印刷厂
787mm×1092mm 1/16 印张9 $\frac{3}{4}$ 字数257千字 2011年7月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888(传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899
网 址: <http://www.cip.com.cn>
凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

定 价: 42.00元

版权所有 违者必究

序

时代的发展和变革无疑影响并深化着我们对于艺术设计的理解和认识，学习艺术设计必须从设计的本质和时代的特征等深层面去进行解读。设计是一种“有目的的创作行为”，是人的本质力量的显现；同时，艺术设计也是一种文化，体现了人文思想和人文情怀，闪烁着人类智慧的光芒；然而，设计也是一种对自我行为的标示和肯定，是一种把计划、规划、设想通过视觉的形式或物化的形态传达出来的创造性活动，在这个活动过程中我们建立起自己的生活方式。人类最基础、最重要的创造是造物，我们可以把任何造物活动的预想、计划和实施过程理解为设计，而在目前全球经济一体化的背景下，艺术设计作为一种文化产业无疑是推动社会经济发展的主要增长点之一。

随着艺术设计在中国的发展，设计作为一门独立的艺术学科已成为向社会生产和社会生活各领域全面渗透的开放性体系。艺术设计也是一门综合性极强的学科，它涉及社会、经济、历史、文化、科学、技术等诸多方面的因素，其审美标准也随着这诸多因素的变化而改变。实践证明：艺术设计贵在创新，艺术设计的成果实际上也是设计者自身综合素质的体现。虽然各个专业对设计者的知识结构要求不尽相同，但不论是平面的还是立体的设计，我们首先要面对的是一个对所设计对象的理解——即与设计对象相关的文化背景、地理环境、历史沿革、材料技术、风俗习惯的理解。基于此，艺术设计这个命题在当前具有很强的文化学意义。近几年来，艺术学科的建设，特别是艺术设计教育越来越引起人们的广泛关注与重视。各艺术教育院校都在积极推进教学改革和加强教材建设，这对我国的艺术设计学科建设必将产生重要影响。

综上所述，化学工业出版社审时度势推出艺术设计专业平面类职业教育规划教材，无疑是对于艺术设计职业教育的一种推动，并将对艺术设计学科的建设和发展带来新的气息。出版社对此项系列教材的开发和各个环节都进行了认真充分的准备，各位编委及作者都是国内各相关院校教学一线的骨干；全套教材特色显著，首先是

高等职业教育的特色定位准确，突出了高职教育的特点；其次是内容精练并有机的结合了各位作者自身的优势；图文并茂而不失严谨，可读性强容易理解，加强了对教材的设计、装帧、印刷等环节的质量要求，做到了形式与内容并重，体现出高等职业教育艺术设计类教材的新面貌。

可以预见本系列教材的实用性和适用性将会使教材具有很好的推广价值，对于广大专业人士和艺术设计爱好者来说也具有借鉴和指导意义。我们期待着这套教材能为我国高等职业教育的发展和改革提供参考，也希望这部教材能够在艺术设计教育界同仁们的教学中不断得到修正、丰富和完善。

是为序。

孙建君

2009年5月于北京

前言

Adobe公司推出的图形图像处理软件Photoshop,以其专业的技能和强大的兼容能力,成为全球通用的图形图像设计及编辑处理工具,在竞争日益激烈的商业社会中发挥着举足轻重的作用。Photoshop在平面设计领域的应用使得平面设计的创意风格趋于多样化,作为一种创作手段可以帮助我们从全新的视角看待商业设计的走向,也为开拓更为广阔的想象空间提供了必要的技术条件。从这个意义上讲,计算机图形图像软件设计已经成为现代设计师必备的职业技能。设计师可以通过Photoshop将艺术构思和创作灵感更好地表现出来,创作出更多优秀的平面设计作品。

本书重点放在“基础与项目实训”上(基础指的是相应课程的基础知识和重点知识,以及在实际项目中会应用到的知识,基础为项目服务,项目是基础的综合应用)。我们力争使本书符合艺术设计专业发展的要求,力争打造出一本满足现代高职教育应用型人才培养教学需求的精品教材。

本书共分为四章,分别为认识篇、工具篇、应用篇、专业篇。由浅入深、从易到难,可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧,同时掌握相应的行业应用知识。在综合应用的专业篇中,本书从Photoshop平面设计的实际工作角度出发,针对众多初学者在实际设计中经常遇到的问题,讲述了折页设计、广告、包装、网页等八种最具代表性的设计门类,每一种设计类别的讲解均围绕行业知识、软件操作和实训案例3个方面展开。相信通过本书的学习,读者一定能够快速积累从事平面设计行业的实战经验,并不断提高自己的审美能力和设计水平。

本书由何章强主编,史树秋、都蕊副主编,其中第一章第一、三节由何章强编写,第二节由罗燕编写,第四节由何涛声编写;第二章由何章强编写;第三章第一、三、五节由史树秋编写,第二、四、六节由都蕊编写;第四章第一节由郑红编写,第二节由李征编写,第三节由尹燕编写,第四节至第八节由何章强编写。在此,感谢在编写此书的过程中共同努力的朋友。

希望本书能够对正在学习Photoshop和研究平面设计的同学们有所帮助,由于时间仓促,不足之处在所难免,敬请读者和专家们指正。

编者

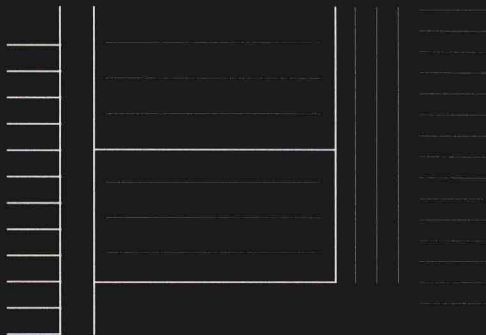
2011年5月

目录

第一章 Photoshop CS5认识篇	032	八、3D-Repousse & HDR PRO 合成工具
001 第一节 Photoshop CS5基础知识		
001 一、Photoshop简介		第二章 Photoshop CS5 工具篇
002 二、Photoshop的应用领域		
004 三、图像处理基础	033	第一节 图像的选择与移动
010 第二节 Photoshop CS5的操作界面	040	第二节 抠图工具
010 一、菜单栏	043	第三节 修图工具
010 二、选项栏	047	第四节 绘图工具
012 三、工具箱	047	一、画笔工具组
012 四、图像文件窗口和状态栏	050	二、填充工具
013 五、浮动面板	053	三、路径工具
013 第三节 Photoshop CS5的基本操作	058	第五节 文字工具
013 一、首选项设置	058	一、创建文字
014 二、活动窗口的排列	059	二、文字设计
014 三、图像与画布的控制		
018 四、辅助工具		第三章 Photoshop CS5应用篇
021 第四节 Photoshop CS5新功能重点介绍	064	第一节 色彩调整
021 一、新增的“Mini Bridge中浏览”功能	067	第二节 图层样式与图层蒙版
022 二、增强的“合并到HDR Pro”功能	075	第三节 通道
025 三、使用“调整边缘”完成复杂选择	082	第四节 滤镜
	086	第五节 照片修饰
029 四、操控变形功能	091	第六节 图像合成
029 五、镜头校准		
029 六、内容识别功能		第四章 Photoshop CS5专业篇（综合应用）
030 七、全新的混合器画笔工具	098	第一节 标志设计

103	第二节	卡片设计	130	第六节	平面广告
108	第三节	宣传册封面设计	134	第七节	产品设计
116	第四节	插画设计	140	第八节	网页设计
121	第五节	包装设计			
146	参考文献				

第一章 Photoshop CS5 认识篇



第一节 Photoshop CS5 基础知识

Photoshop CS5 是 Adobe 公司推出的新版本。它支持多种图像格式、多种颜色模式、多图层图像处理，这为设计者们提供了更多的方便，更利于提高图像设计的效率和质量。在本章中，将对 Photoshop CS5 的基础知识进行讲解。

一、Photoshop 简介

Photoshop 是 Adobe 公司旗下最为出名的图像处理软件之一。如今，Photoshop 已成为图像处理软件的标准。Adobe 公司成立于 1982 年，是美国最大的个人电脑软件公司之一。2010 年 4 月 12 日 Adobe Creative Suite 5 设计套装软件正式发布。

Adobe CS5 总共有 15 个独立程序和相关技术，五种不同的组合构成了五个不同的组合版本，分别是大师典藏版、设计高级版、设计标准版、网络高级版、产品高级版。这些组件中我们最熟悉的可能就是 Photoshop 了，Photoshop CS5 有标准版和扩展版两个版本。Photoshop CS5

标准版适合摄影师以及印刷设计人员使用。

Photoshop 随着版本提高，功能更多，使用更简单。从功能上看，Photoshop 可分为图像编辑、图像合成、校色调色及特效制作部分。

■ 图像编辑是图像处理的基础，可以对图像做各种变换，如放大、缩小、旋转、倾斜、镜像、透视等。也可进行复制、去除斑点、修补、修饰图像的残损等。这在婚纱摄影、人像处理制作中有非常大的用场，去除人像上不满意的部位，进行美化加工，得到让人非常满意的效果。

■ 图像合成则是将几幅图像通过图层操作、工具应用合成完整的、传达明确意义的图像，这是美术设计的必经之路。Photoshop 提供的绘图工具让外来图像与创意很好地融合，成为可能使图像的合成天衣无缝。

■ 校色调色是 Photoshop 中深具威力的功能之一，可方便快捷地对图像的颜色进行明暗、色偏的调整和校正，也可在不同颜色进行切换以满足图像在不同领域如网页设计、印刷、多媒体

等方面应用。

■ 特效制作在Photoshop中主要由滤镜、通道及工具综合应用完成。包括图像的特效创意和特效字的制作,如油画、浮雕、水彩、素描等常用的传统美术技巧都可借由Photoshop特效完成。随着Photoshop CS5新开发的混合器画笔工具的应用,相信会使更多的美术爱好者如虎添翼,而各种特效的制作更是很多专业设计师热衷于Photoshop研究的一个重要原因。

二、Photoshop的应用领域

Photoshop CS5软件版本的提升为设计人员和专业摄影师提供了创新性的技术支持。Photoshop作为世界顶尖级的图像设计与制作软件,利用该软件可以对已有的位图图像进行编辑加工处理,实现诸多应用功能,包括数码照片修

复、个性化照片制作、宣传册、印刷品设计、网页页面处理、包装产品设计等。它在平面设计领域中占有重要的地位。

大多数人都只知道Photoshop是“一个很好的图像编辑软件”,但并不了解它的诸多应用方面,实际上,Photoshop的应用领域非常广泛,下面对它的应用领域进行简要的介绍。

1. 照片处理

Photoshop绝对是照片效果处理的理想软件,运用它强大的通道、图像调整工具、图层混合模式以及滤镜等功能,可以使画面的色调和谐,给人梦寐以求的画面感。如今的婚纱影楼在使用高清数码相机拍片后,都普遍运用Photoshop软件对照片进行设计和修图处理,以此提升照片的美感和水准(如图1-1)。



图1-1

2. 平面设计

平面设计是Photoshop应用最为广泛的领域,无论是我们正在阅读的杂志封面,还是满大街都看到的招贴和广告,这些具有丰富图像的平面印刷品,基本上都能通过Photoshop软件对其图像进行处理(如图1-2)。

3. 包装设计

如图1-3所示的包装设计作品中运用了Photoshop中的滤镜、渐变、图层样式等功能。使用这些功能,可以制作出各种形象生动的包装设计效果,让人感觉焕然一新。

4. 视觉创意

视觉创意与设计是设计艺术的一个分支,越

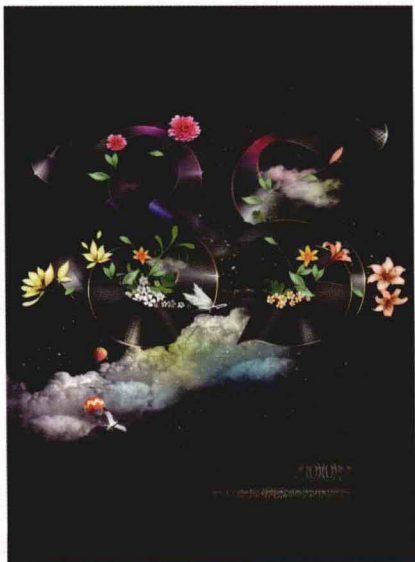


图1-2



图 1-3

来越多的视觉设计爱好者开始学习Photoshop，并进行具有个人特色与风格的视觉创意设计。一些科幻和虚拟的视觉影像使用Photoshop软件来进行处理。通过图像的拼合，画笔和图层等工具的应用，为我们创作出许多难以想象的视觉影像（如图1-4）。



图 1-4

5. 插画设计

由于Photoshop具有良好的绘画与调色功能，因此许多插画师使用Photoshop来创作原画和卡通形式的插画作品。这些作品生动有趣，有的具有丰富的故事情节，有的具有装饰和抽象意味（如图1-5）。



图 1-5

6. 特效文字

使用Photoshop可以使文字发生各种各样的变化，并使用这些艺术化处理后的文字为图像增加效果（如图1-6）。



图 1-6

7. 网页制作

网络的普及也促使更多的人认识了Photoshop的使用，在制作网页时Photoshop是不可或缺的网页图像处理软件，网页的页面可以使用Photoshop设计出来，用切片工具裁切好，再保存成最为简单的Web形式（如图1-7）。



图 1-7

8. 建筑效果图后期修饰

当三维软件把建筑渲染出来后, 还需要进一步完善画面效果。这时就需要使用Photoshop为制作的建筑效果图调色, 并添加上三维场景中的植物、行人、汽车以及装饰物品等。

9. 绘制或处理三维贴图

在三维软件中, 如果能够制作出精细的模型, 而无法为模型应用逼真的贴图, 也无法得到较好的渲染效果。实际上在制作材质时, 除了要依靠软件本身具有的材质功能外, 使用Photoshop也可以制作三维效果所需要的材质贴图。特别是在Photoshop CS5版本推出后, Photoshop已经具有新的3D功能, 我们可以使用Photoshop进行图形和文字3D模型的创建和材质贴图。

10. 图标制作

虽然使用Photoshop制作图标在感觉上有些大材小用, 但使用此软件制作的图标非常精美, 具有很强的立体感和完美的细节。

11. 界面设计

界面设计是一个新兴的领域, 已经受到越来越多的软件企业及开发者的重视, 虽然暂时还未成为一种全新的职业, 但相信不久一定会出现专业的界面设计师职业。在当前还没有用于做界面设计的专业软件, 因此绝大多数设计者都使用Photoshop来制作界面效果。

三、图像处理基础

Photoshop是一款图像处理软件, 所以图像是Photoshop中非常重要的一个概念。学习任何一种软件都要先了解有关它的基础知识, 这样才能在后面的学习中得到事半功倍的效果, 现在就来学习关于Photoshop图像处理的基础知识。

(一) 像素与分辨率

1. 像素

像素是从英文词汇“Pixel”翻译过来的, 它是由“Picture”(图片)和“Element”(元

素)两个词组成的。在点阵图像中由点组成线、线组成面, 所以可以将一幅图片看成是由无数个点组成的, 组成图像的一个点就是一个像素, 它是构成数字图像的最小单位, 其形态是一个矩形的点, 特点是有固定的位置和特定的颜色值。图1-8就是图像经过放大后呈现的像素图, 图像中的正方形或矩形小色块就是像素。

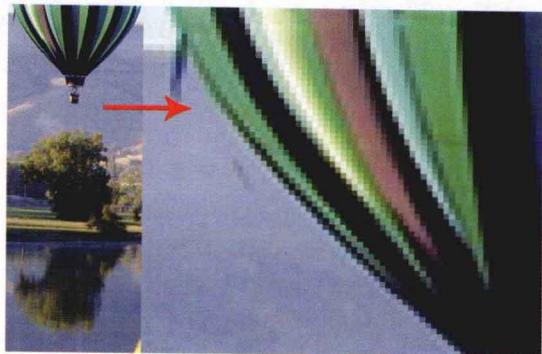


图1-8

2. 分辨率

分辨率(Resolution)是一个表示平面图像精细程度的技术的参数。它是以横向和纵向点的数量来衡量图像的细节表现力, 并以水平点数乘以垂直点数的形式表示。在一个固定的平面内, 分辨率越高, 意味着可使用的像素点数越多, 图像越细致, 图像质感越好, 打印品质也就越好。同样是打印在A4纸上的76dpi与300dpi的文件也会因为分辨率的不同, 文件大小也相对不同。

如图1-9和图1-10所示的两幅图的物理尺寸相同, 但图1-9的分辨率是45dpi, 图1-10的分辨率是300dpi, 可以看出分辨率为300dpi的图像更加细腻, 基本看不到分辨率为45dpi的图像所显示出来的模糊锯齿和虚边。



图1-9



图 1-10

对于一名专业的设计工作者而言,理解分辨率的概念非常重要,由于不同的设计类型需要使用大小不同的分辨率,因此在工作过程中必须要把握分辨率的大小。使用过小的分辨率在打印图像时会导致输出的图像是模糊不清的效果,而使用太大的分辨率会增加文件的大小,并降低图像的输出速度。例如设计杂志类或宣传册高品质纸张印刷品时,建议“分辨率”设置为300dpi以上,而一般的文书报告或报纸则是150dpi,网页、多媒体等屏幕上显示的作品设置为72~96dpi即可。喷绘广告则要视广告尺寸酌情考虑文件分辨率大小,一般在11.25~45dpi即可。

(二) 位图和矢量图

计算机图形图像分为位图图像和矢量图像两种主要形式,两者之间有着本质的区别,但在软件的使用过程中,并没有严格的界限,就像Photoshop它是一个位图处理软件,而同时它又能导入矢量图像文件。下面就具体介绍一下计算机应用中的位图图像和矢量图像概念。

1. 位图(Bitmap)

位图又称为点阵图、像素图或栅格图像,是由称作像素(栅格)的单个点组成。像素的多少决定了位图图像的显示质量和文件大小。单位面积的位图图像包含的像素越多,分辨率越高,显示越清晰,文件所占的空间也就越大。反之,图像就越模糊,所占的空间也越小。对位图图像进行缩放时,图像的清晰度会受影响。当图像放大到一定程度时,就会出现锯齿一样的边缘。

位图图像的特点:位图图像善于重现颜色的细微层次,能够制作出色彩和亮度变化丰富的图像,可逼真地再现这个世界,适合表现细节丰富、细腻的效果,如照片在阴影和色彩方面有细微变化的效果。不足之处是文件庞大,不能随意缩放;打印和输出的精度也是有限的;同时对电脑的配置提出了很高的要求。

常用的位图软件有:Photoshop、Photo Painter、Photo Impact、Paint Shop Pro、Painter等。

2. 矢量图(Vector)

矢量图又称为向量图,矢量图形中的图形元素(点和线段)称为对象,每个对象都是一个单独的个体,它具有大小、方向、轮廓、颜色和屏幕位置等属性。简单地说,矢量图形软件就是用数学的方法来绘制矩形等基本形状。矢量图像以数学公式的方式记录图像信息,可以对其任意放大或缩小而不会出现模糊或锯齿现象,并且对应的文件尺寸较小。矢量图放大数倍后,放大图像构成图形的线条仍然非常光滑。

矢量图形的特点:矢量图形能重现清晰的轮廓,线条非常光滑、且具有良好的缩放性;编辑能力强、文字编辑能力强;与位图相比,在显示和打印方面都快得多;但图形不真实生动,颜色不丰富。无法像照片一样真实地再现这个世界的景色。根据矢量图形任意进行放大或缩小,而不用担心分辨率和尺寸影响图像的品质特点。矢量图特别适合表现具有大面积色块的卡通、文字及公司Logo。

常用的矢量绘图软件有:Illustrator、CorelDraw、FreeHand、AutoCAD、Flash等。

(三) 图像色彩模式

图像的颜色模式直接影响着图像的效果,在Photoshop CS5中要准确定义一种颜色,必须通过颜色模式来实现,选择不同的颜色模式决定了表现图像中采取什么样的定义方法。颜色模式不仅能影响图像中显示颜色的数量,还影响图像文件的大小,因此必须了解并掌握Photoshop CS5中的颜色模式。Photoshop CS5中的颜色模式主要包含以下几种。

1. Bitmap (位图) 模式

位图模式的图像只有黑色和白色的像素, 通常线条稿采用这种模式。只有双色调模式可以转换为位图模式, 如果要将位图图像转换为其它模式, 需要先将其转换为灰度模式才可以。由于位图图像由1位像素的颜色(黑或白)组成, 所以要求的磁盘空间最少。

2. Grayscale (灰度) 模式

灰度模式的图像由8位/像素的信息组成, 并使用256级的灰色来模拟颜色的层次。任何模式的图像都可转换为灰度模式, 但原来图像中的彩色信息将丢失。所有工具和大部分的滤镜都是可在此种模式下使用的, 灰度图像可以有多个层和通道, 包含一个原始的Back(黑色)通道。灰度颜色模式中只有黑、白、灰3种颜色而没有彩色。在灰度模式状态下没有额外的颜色信息的影响和干扰, 其色调校正是最直观的, 并且是唯一能转换位图和双色调模式的颜色模式。

3. Duotone (双色调) 模式

双色调模式不是一个单独的图像模式, 而是一个目录, 它包含四种不同的图像模式: 单色调、双色调、三色调和四色调。一般来讲, 双色调通常包括黑色(用于阴影处)和另外一种专色(用于中间调和高光处), 这些图像是8位/像素的灰度、单通道图像。

4. HSB 模式

HSB模式是基于人眼对色彩的观察来定义的, 在此模式中, 所有的颜色都用HUE(色相或色调)、Saturation(饱和度)、Brightness(高度)三个特性来描述。

5. RGB 模式

RGB模式是根据光来源产生颜色, 大部分光谱都是由红、绿、蓝色以不同的比例混合而成的, 这三种原色互相叠加后便产生青、品、黄。由于红、绿、蓝三原色全部叠加起来产生白色, 因而又称之为加色原理。RGB模式的图像有三个不同的颜色通道, 用0~255阶来描述各像素的颜色值, 当像素在三个通道之中的色值相同时,

产生的是灰色。当三个通道中的色值都是255时, 产生的是白色。当三个通道中的色值都是0时, 产生的是黑色。

6. CMYK 模式

CMYK模式是以打印在纸张上油墨的光线吸收特性来定义的。原理上讲, 纯色的青、品、黄染料结合起来可吸收所有的光并产生黑色, 因此又称之为减色原理。但实际上由于染料的纯度关系, 三种染料所形成的是深灰色, 因此必须用黑色染料才能产生真正的黑色。大家常说的四色印刷就是指CMYK(C—青、M—品、Y—黄、K—黑)。

7. Lab 模式

Lab颜色由亮度或光亮度分量(L)和两个色度分量组成, 这两个分量即a分量(从绿到红)和b分量(从蓝到黄)。A光度=100(白), B绿到红分量, C蓝到黄分量, D光度=0(黑)到红分量。

Photoshop CS5的Lab模式光亮度分量(L)范围可以从0~100, a分量(绿到红)和b分量(蓝到黄)范围都为+120~-120。Lab颜色模式与使用设备无关, 不管使用什么设备(如显示器、打印机、计算机或扫描仪)创建或输出图像, 这种颜色模式产生的颜色都能够保持一致。它是Photoshop在不同颜色模式之间转换时使用的内部颜色模式。

8. Index Color 索引颜色模式

索引颜色模式也称为映射颜色。它只能存储一个8位/像素色彩深度的文件, 即最多256种颜色。通常, 索引颜色模式保存用于网络的图像, 如GIF格式的图像。

9. Multichannel (多通道) 模式

在多通道模式下, 每个通道都使用256级灰度。可以存储为PSD、PSB、Photoshop Raw或Photoshop DCS2.0 EPS等格式的图像。

(四) 颜色模式的转换

颜色模式之间可以相互转换, 也就是将图像从原来的模式转换为另一种模式。在处理图

像时，可以根据需要对图像模式进行不同的转换。例如，在设计印刷作品时，有些图像需要在Photoshop软件中先进行处理，如果你所使用的颜色模式为RGB模式，可能会造成印刷偏色的情况。因此，最终要将图像的RGB模式转换为CMYK模式。同时，应该注意的是RGB模式转换为CMYK模式时，位于CMYK的色域外的RGB颜色值将被调整到色域之内，若再将图像从CMYK模式转换为RGB模式，其中某些图像数据可能会丢失并且无法恢复。下面将对模式的转换进行简单的操作介绍，具体操作如下。

 项目01 RGB模式转换为CMYK模式

Step 1 启动Photoshop CS5，执行“文件 > 打开”命令 (Ctrl+O)，打开本书配套光盘素材库中的第一章\tree.jpg，如图1-11所示。

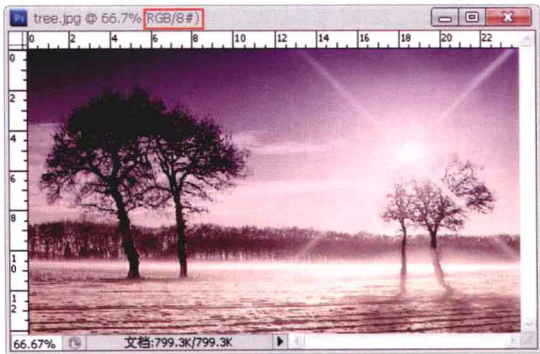


图1-11

Step 2 执行“图像 > 模式 > CMYK 模式”命令，如图1-12所示。

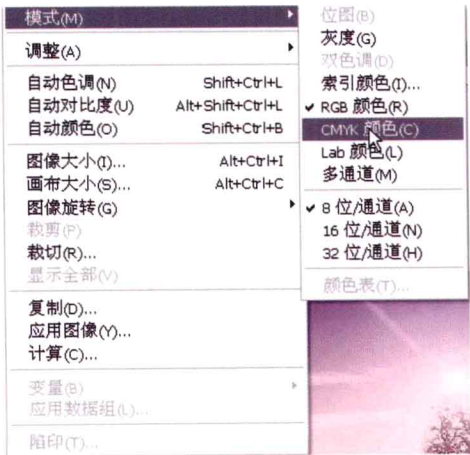


图1-12

Step 3 选择CMYK模式后，在图像窗口中弹出“信息”对话框，如图1-13所示。

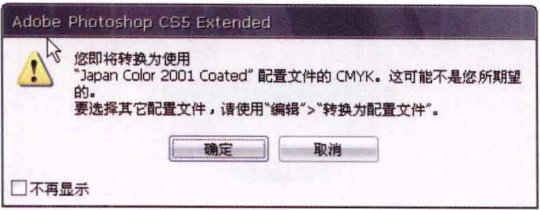


图1-13

Step 4 单击“确定”按钮，可以看到图片已经变为CMYK模式，如图1-14所示。

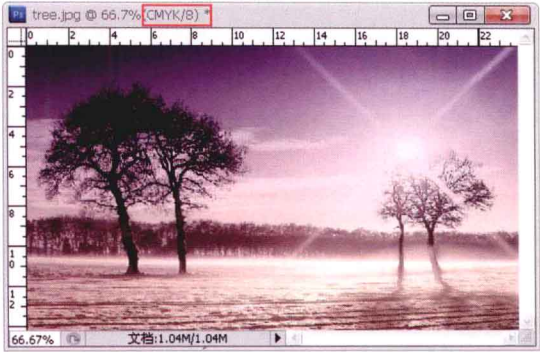


图1-14

 项目02 索引颜色模式转换为RGB模式

通常当我们想要运用一张从网上下载的Gif格式素材图片时，会发现这样的图片无法新建新图层（如图1-15），也无法移动复制到其他文件中，这时就需要我们将索引颜色模式转换为RGB模式。



图1-15

Step 1 执行“文件 > 打开”命令 (Ctrl+O)，打开本书配套光盘素材库中的第一章\ nissan.gif，如图1-16所示。



图 1-16

Step 2 执行“图像 > 模式 > RGB 模式”命令，如图 1-17 所示。

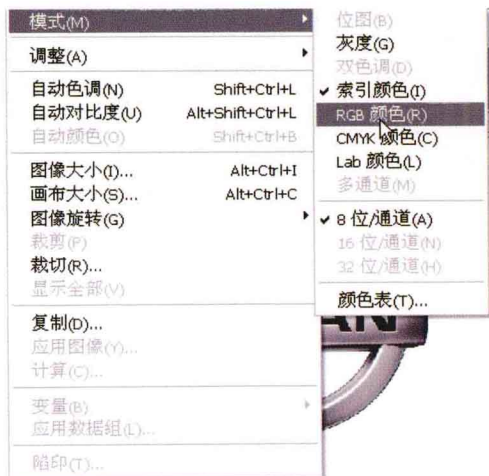


图 1-17

Step 3 单击 RGB 模式后，可以看到图片已经变为 RGB 模式，如图 1-18 所示。



图 1-18

(五) 图像文件格式

通常把保存图像时采取的方法和执行的标准称为图像文件格式，文件格式决定了应该在文件中存放何种类型信息，文件如何与各种应用软件兼容，文件如何与其它文件交换数据。由于图像格式有很多，因此根据不同的需要，可以选择不同的文件格式保存图像，常用格式的说明如下所示。

1. EPS 格式

EPS 格式用于印刷及打印，是为了在 PostScript 打印机上输出图像而开发的格式。它最大的优点在于排版软件中以低分辨率预览，在打印时以高分辨率输出。

2. GIF 格式

GIF 格式是输出图像到网页时最常用的格式。GIF 采用 LZW 压缩，只能保存最多 256 色以内的色阶色彩，是一个 8 位的图像文件格式，它同时支持透明背景和动画功能。

3. PSD 格式

PSD 格式主要作为 Photoshop 的固有格式，用以保存图像的通道及图层等，以备以后再作修改，但支持该格式的软件不多。

4. JPEG 格式

JPEG 格式既是一种文件格式，又是一种压缩方法，这种压缩是有损的，损失大小不等。JPEG 格式最大的特点就是文件比较小，是常用的图像格式，绝大多数的图形处理软件都支持这种格式。

5. BMP 格式

BMP 文件格式是一种 Windows 和 OS2 标准的位图式图像文件格式，它支持 RGB、索引颜色、灰度和位图样式模式，但不支持 Alpha 通道。大多数软件支持这种格式。BMP 格式采用 RLE 无损压缩，对图像质量不会产生影响。

6. PDF 格式

PDF 格式是由 Adobe Acrobat 软件生成的文

件格式。该格式文件可以储存多页信息，其中包含图形文件的查找和导航功能。PDF 文件支持超文本链接，还可嵌到 Web 的 HTML 文档中。

7. TGA 格式

TGA 格式是计算机上应用最广泛的图像文件格式，它支持 32 位色彩，也支持无 Alpha 通道的索引颜色和灰度图像。以 TGA 格式存储 RGB 图像时，可选取像素深度。

8. TIFF 格式

TIFF 格式是一种无损压缩格式，它支持 RGB、CMYK 和灰度三种颜色模式，还可以保存通道和图层。它通常作为排版和印刷输出文件的存储格式，是一种应用非常广泛的图像格式。

9. PNG 格式

PNG 格式是近年才兴起的网络图像格式，在将图片保存为 PNG 格式时，图像不会丢失任何颜色信息，并支持透明和真彩色，不过它并不支持动画功能。

项目 03 文件的新建

在 Photoshop 中新建图像文件的方法和方式有多种，本项目以创建名片图像文件为例，进行新建与保存的讲解。印刷的名片图像文件分辨率一般是 300 像素/英寸，宽度和高度的度量单位通常是厘米或者毫米，颜色模式一般为 CMYK 模式，具体操作如下。

Step 1 启动 Photoshop CS5，执行“文件 > 新建”命令 (Ctrl+N)，如图 1-19 所示。

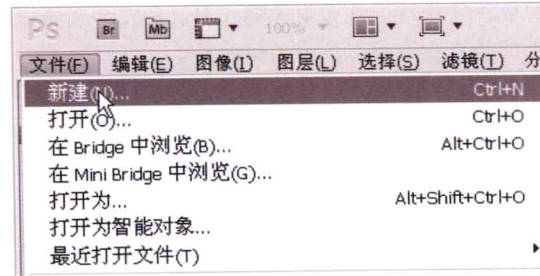


图 1-19

Step 2 单击“新建”按钮后，在图像窗口中弹出“新建”对话框，设置名片文件的名称、

宽度、高度、像素分辨率和颜色模式，具体参数如图 1-20 所示。

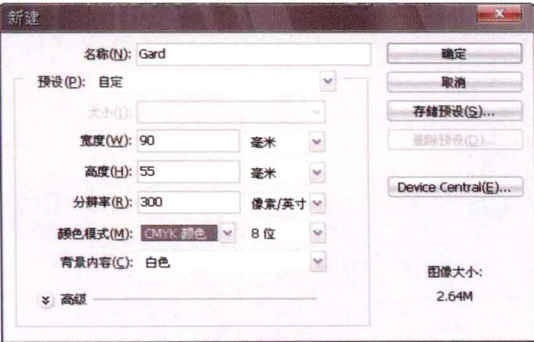


图 1-20

Step 3 单击“确定”按钮，弹出新建文件图像窗口，完成文件的新建。

项目 04 文件的储存

在设计制作完成文件后，就要对文件进行保存，首先要储存一个 PSD 格式文件，方便下次对该文件进行再次修改。之后，我们还可以根据印刷和欣赏需要将文件另存为其它格式。

Step 1 执行“文件 > 储存”命令 (Ctrl+S)，如图 1-21 所示。

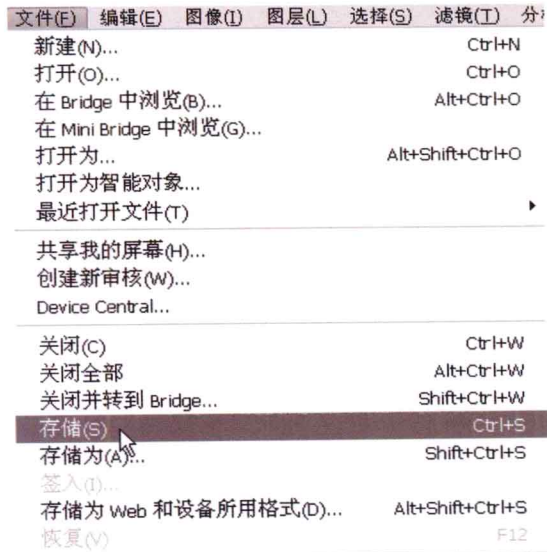


图 1-21