

Photoshop CS 平面设计与制作 短训教程

刘瑞新 主编

- 图像的调整与影调的修饰
- 通道、蒙版、文字、滤镜的使用
- 功能强大的 ImageReady CS
- 综合应用实例

本教程配有电子教案



电脑培训学校

短训系列



零距离电脑培训学校

短训系列

Photoshop CS 平面设计与 制作短训教程

刘瑞新 主编

姜 锐 王卫东 孙康生 等编著



机械工业出版社

本书介绍了平面图形的基本知识与处理技术,其中包括数字图像的基本概念、计算机图形处理的特点、色彩与光线等基础知识,全面介绍了最新出版的 Photoshop CS 中涉及的知识和使用技巧。

本书既有计算机图形与 Photoshop 相关的基础理论知识的讲解,又有实际动手操作指导,同时在每课的教学中都精心设计了“上机操作”环节,可以帮助读者更好地理解 and 掌握所学的内容,达到事半功倍的效果。

本书可以作为 Photoshop 培训班的教材,也可供广大计算机及平面设计爱好者参考。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS 平面设计与制作短训教程/刘瑞新主编. —北京:机械工业出版社, 2004.6

(零距离电脑培训学校短训系列)

ISBN 7-111-14384-1

I. P... II. 刘... III. 图形软件, Photoshop CS—技术培训—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 042552 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 王 颖

责任印制: 洪汉军

三河市宏达印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2004 年 6 月第 1 版·第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·16.5 印张·407 千字

0001—5000 册

定价: 25.00 元

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话(010) 68993821、88379646

封面无防伪标均为盗版

出版说明

近几年来，电脑在我国迅速普及，人们的日常生活、娱乐和工作越来越离不开电脑。能够熟练使用电脑也是许多行业对从业者的基本要求。

目前，我国有大量电脑初级用户，他们迫切要求掌握电脑操作的基本方法；还有许多已有一定电脑基础知识的中级用户，希望学会使用与自身工作密切相关的软件。但是在紧张的工作之后，多数人不可能花费太多的时间来系统地学习电脑知识。基于以上背景，我社邀请国内著名计算机职业教育学校的资深老师，为电脑初、中级用户编写了这套“零距离电脑培训学校”丛书。

本套丛书紧紧围绕“短期培训”这个中心，尽量将基础知识与基本技能贯穿于基本操作和应用能力教学之中，书中列举了大量实例，鼓励读者在练中学。丛书强调“不求全、不求精、只求会”，对每一种软件或技术不要求学全，只要学会其中最重要的、与学习者的工作或专业联系最密切的内容就可以。本套丛书通俗易懂、图文并茂，便于读者迅速掌握所学知识。

为了便于读者自学以及培训班授课，我们为每本书配了电子教案，读者可以在我社网站（<http://www.cmpbook.com>）免费下载。

本套丛书覆盖了电脑应用的大部分领域。今后我们会不断补充新的图书，以满足广大读者的需求。

机械工业出版社

前 言

从 20 世纪 50 年代开始,对于计算机图形处理理论和技术的研究已经持续了 50 多年。随着 Internet 技术的普及和计算机硬件的发展,近 10 年来计算机图形处理技术已经成为网页制作、广告设计、多媒体制作以及其他软件开发不可缺少的辅助工具,是广大计算机爱好者的必备知识。计算机图形处理这门学科有着以下特点:

1) 以 Internet 和 Intranet 应用及多媒体形式为标志。

2) 是在电子商务、远程教育、远程医疗、文化传媒等多重需求的推动下迅速发展的技术。

3) 计算机图形处理的理论和技术以生成、处理、输出优秀作品为目标,操作性和实践性显得至关重要。

随着计算机技术的发展,特别是以网络为依托的电子信息技术的发展,需要大批掌握新兴学科的人才,高等职业技术教育的发展势在必行。本教材就是在这样迅速发展的形势下编写而成的,本教材的特点是:

1) 定位与选材得当。美国 Adobe 公司的 Photoshop 是平面图像处理领域中最优秀的软件之一,本书选定最新的、在平面设计领域具有代表性的 Photoshop CS 为介绍对象,有利于教学和应用的融合,中文版的界面也有利于中文用户掌握。

2) 体系结构新颖。在安排内容时,将 Photoshop CS 中的关键概念及相关技巧合理组合,巧妙安排。

3) 结合实践,实用性强。本书前 10 课中每课安排了“课前导读”、“课堂教学”、“上机操作”和“课后作业”四个环节。其中精心设计的“上机操作”环节可以帮助读者更好地理解 and 掌握所学的知识内容,达到事半功倍的效果。

本书由刘瑞新主编,参加编写的人员还有姜锐、王卫东、孙康生、卓明德、陈克坚、董海江、李建设、杨东、杜永生、齐鸿松、周倩、李智,全书由崔淼审阅。由于 Photoshop CS 刚推出,有些内容作者不一定完全理解和掌握,书中不足和错误之处,恳请读者批评指正。

编 者

目 录

出版说明

前言

第 1 课 数字图像与 Photoshop	1
1.1 课前导读	1
1.1.1 颜色的基本概念	1
1.1.2 彩色光的 3 个特性	1
1.1.3 位图和矢量图	2
1.1.4 图像大小和分辨率	2
1.2 课堂教学	3
1.2.1 Photoshop 简介	3
1.2.2 Photoshop CS 新增功能	3
1.2.3 Photoshop CS 的安装与启动	6
1.2.4 Photoshop CS 版的汉化	12
1.3 上机操作	13
1.3.1 界面简介	13
1.3.2 Photoshop 的多种模式	15
1.3.3 Photoshop 中常用的文件格式	18
1.4 课后作业	20
第 2 课 Photoshop CS 的工具箱	21
2.1 课前导读	21
2.2 课堂教学	21
2.2.1 矩形选取工具	21
2.2.2 套索工具	23
2.2.3 裁剪工具	23
2.2.4 移动工具	24
2.2.5 魔棒工具	25
2.2.6 切割工具	27
2.2.7 修复画笔工具	27
2.2.8 图章工具	28
2.2.9 橡皮工具	29
2.2.10 模糊工具	30
2.2.11 画笔工具	31
2.2.12 历史画笔工具	34
2.2.13 渐变与油漆桶工具	35

2.2.14	局部色彩调整工具	37
2.2.15	路径选择工具	38
2.2.16	钢笔工具	38
2.2.17	文字工具	40
2.2.18	几何图形工具	40
2.2.19	标注工具	42
2.2.20	获取工具	43
2.2.21	抓手工具	44
2.2.22	缩放工具	45
2.2.23	前景色、背景色选择框	46
2.2.24	快速蒙版工具	47
2.2.25	屏幕显示模式切换	47
2.2.26	切换到 ImageReady	47
2.3	上机操作——仿制图章的妙用	48
2.4	课后作业	50
第3课	Photoshop CS 的基本操作	51
3.1	课前导读	51
3.1.1	文件操作	51
3.1.2	选择区域的概念和作用	52
3.2	课堂教学	52
3.2.1	基本文件操作	52
3.2.2	基本的选取工具	54
3.2.3	选区编辑	56
3.3	上机操作	57
3.3.1	天鹅湖	57
3.3.2	魔棒工具的妙用	60
3.3.3	制作活页画簿	63
3.3.4	其他基本操作	71
3.4	课后作业	74
第4课	图层的概念及其使用技巧	75
4.1	课前导读	75
4.2	课堂教学	76
4.2.1	图层的基本操作	76
4.2.2	改变透明层显示效果	81
4.2.3	设定图层混色模式	83
4.2.4	图层样式的使用	90
4.2.5	层文件夹的使用	96
4.3	上机操作	97
4.4	课后作业	99

第5课 图像的调整与影调的修饰	100
5.1 课前导读	100
5.2 课堂教学	100
5.2.1 图像的色彩调整	100
5.2.2 图像的变换调整	106
5.2.3 图像的修饰	110
5.2.4 其他调节	111
5.2.5 高级调整	114
5.3 上机操作	115
5.3.1 沧海桑田	115
5.3.2 自造立方体	117
5.4 课后作业	118
第6课 Photoshop CS 中的通道和蒙版	119
6.1 课前导读	119
6.1.1 通道的概念	119
6.1.2 蒙版的概念和作用	120
6.2 课堂教学	120
6.2.1 通道的基本操作	120
6.2.2 专色通道的操作	122
6.2.3 其他通道的操作	122
6.2.4 通道的混合操作	123
6.2.5 蒙版的建立	125
6.2.6 Alpha 通道蒙版	125
6.2.7 新通道蒙版编辑	125
6.3 上机操作	126
6.3.1 立体特效字	126
6.3.2 沧海桑田的回忆	128
6.4 课后作业	129
第7课 Photoshop CS 中文字的使用	131
7.1 课前导读	131
7.2 课堂教学	131
7.2.1 创建文字对象	131
7.2.2 设定文字属性	133
7.2.3 编辑文字图层	135
7.3 上机操作	135
7.3.1 为文字添加特殊效果	135
7.3.2 锻造字	137
7.3.3 浮雕字	139
7.3.4 钢铁效果文字	140

7.3.5 火焰字的制作	141
7.3.6 破碎字效果	143
7.3.7 用图层效果使文字具有三维金属效果	145
7.4 课后作业	150
第 8 课 Photoshop CS 中的路径和动作	151
8.1 课前导读	151
8.1.1 路径	151
8.1.2 动作与动作面板	152
8.2 课堂教学	152
8.2.1 路径的创建	152
8.2.2 路径的编辑	154
8.2.3 路径的使用技巧	155
8.2.4 动作的执行	157
8.2.5 动作的录制	157
8.2.6 动作的编辑	158
8.3 上机操作	161
8.3.1 奥运北京	161
8.3.2 特效字体	164
8.3.3 风雪大漠	166
8.4 课后作业	167
第 9 课 Photoshop CS 中滤镜的使用	168
9.1 课前导读	168
9.1.1 Photoshop 滤镜的概念及应用	168
9.1.2 Photoshop 的分类	168
9.1.3 常用的几种外部滤镜	168
9.2 课堂教学	169
9.2.1 “抽出”、“液化”和“图案生成器”	169
9.2.2 常用内部滤镜效果	170
9.2.3 常见的外部滤镜	191
9.3 上机操作	192
9.3.1 大本钟	192
9.3.2 发霉的麻布效果	194
9.3.3 被击中的埃菲尔铁塔	196
9.4 课后作业	198
第 10 课 功能强大的 ImageReady CS	199
10.1 课前导读	199
10.2 课堂教学	199
10.2.1 ImageReady 的用户界面	199
10.2.2 ImageReady 的工具箱	200

10.2.3 ImageReady 的菜单栏	200
10.2.4 ImageReady 的面板	201
10.2.5 ImageReady 的使用	205
10.2.6 ImageReady 的图像窗口	207
10.3 上机操作	208
10.4 课后作业	212
第 11 课 Photoshop CS 应用实例	213
11.1 第 1 个综合应用实例——人之初	213
11.1.1 开始操作与蛋壳的制作	214
11.1.2 制作人物	217
11.1.3 背景制作	219
11.1.4 印章制作	222
11.1.5 最后合成	224
11.2 第 2 个综合应用实例——明信片	225
11.2.1 邮票制作	226
11.2.2 向日葵制作	228
11.2.3 明信片制作	229
11.3 第 3 个综合应用实例——电影海报	232
11.3.1 制作图片背景	232
11.3.2 添加影片定格	235
11.3.3 添加主角	238
11.3.4 添加烈火与剪影	239
11.3.5 添加网格	240
11.3.6 添加文字修饰	241
11.4 第 4 个综合应用实例——书籍封面	242
11.4.1 制作主体与背景	242
11.4.2 制作书籍封面	244
11.5 第 5 个综合应用实例——特效文字	249
11.5.1 泡泡字的制作	249
11.5.2 三维凸出文字	251
11.5.3 制作阴影字	253

第 1 课 数字图像与 Photoshop

本课主要介绍关于色彩、数字图像、常见的色彩模式以及 Photoshop CS 简体中文版的新增功能、安装全过程。对基本概念深刻的理解、对软件的概括性了解都会给不太熟悉 Photoshop 的读者打下良好的基础，便于学习掌握后续内容。

1.1 课前导读

1.1.1 颜色的基本概念

Photoshop 是一个很复杂的图形处理软件，与图像相关就必然有色彩，所以首先要明确什么是颜色。

颜色是视觉系统对可见光的感知结果。人的眼睛只能看到可见光，它的波长在 380nm~780nm 之间，眼睛看到的大多数光不是单一波长的光，而是许多不同波长的光的组合。自然界中的任何一种颜色都可以由 R (Red 红)、G (Green 绿)、B (Blue 蓝) 这 3 种颜色值之和来确定，这 3 种颜色正好对应了人眼中的 3 种锥体细胞。人的眼睛本质上是一个照相机，红、绿和蓝 3 种锥体细胞对不同频率的光的感知程度不同，对不同亮度的感知程度也不同，由此呈现出了一个色彩缤纷的世界。

1.1.2 彩色光的 3 个特性

彩色光有 3 个很重要的特性：亮度、色调和饱和度。

1. 亮度

亮度是光作用于人眼时所引起的明亮程度的感觉，它与被观察物体的发光强度有关。对同一物体照射的光越强，反射光也越强，也就越亮；对于不同的物体在相同照射情况下，反射越强，则看起来越亮。

2. 色调

色调是人眼对光的彩色感觉，它反映颜色的种类，是决定颜色的基本特性。某一物体的色调是指该物体在日光照射下，反射的各光谱成分作用于人眼的综合效果。对于透射物体，则是透过该物体的光谱综合作用的结果。

3. 饱和度

饱和度是指颜色的纯度，即掺入白光的程度，或者说是指颜色的深浅程度，对于同一



色调的彩色光，饱和度越深，颜色越鲜明或者说越纯。饱和度与亮度有关。

1.1.3 位图和矢量图

图形或图像由输入设备输入到计算机里或由计算机直接产生后，都会面临存储的问题。在计算机里存储图像、图形信息的方式有两种：一种是位图（光栅）图像，一种是矢量图形。

1. 位图图像

Photoshop 和其他的绘画以及图像编辑软件都生成位图图像，也叫做栅格图像，图像由像素组成，每个像素都被分配一个特定位置和颜色值。

位图图像大小和清晰度是与分辨率有关的，换句话说，它包含代表图像数据的固定数量的像素。因此，如果在屏幕上以较大的倍数放大显示或以过低的分辨率打印，位图会出现锯齿边缘，但在表现阴影和色彩（如在照片或绘画图像中）的细微变化方面，位图图像是最佳选择。

2. 矢量图形

如 Adobe Illustrator 等绘图软件创作的图形是由叫做矢量的数学对象所定义的直线和曲线组成的。矢量根据图形的几何特性来对其进行描述。

矢量图形与分辨率无关，换句话说，可以将它缩放到任意大小和以任意分辨率在输出设备上打印出来，都不会遗漏细节或影响清晰度。因此，矢量图形是文字和粗图形的最佳选择，这些图形（比如徽标）在缩放到不同大小时必须保持清晰的线条。

从上述可知，光栅图像的一个优点是由于定义的是一个像素的性质，当以正常缩放比例显示时，画面显得更加自然细腻；矢量图像的优点是可以无失真的放大，而且矢量图形允许在其中嵌入光栅图像。光栅图像的观感效果比矢量图像要好。

1.1.4 图像大小和分辨率

要使用 Photoshop 制作出高品质的图像，懂得位图图像的像素数据如何度量和显示是非常重要的。

1. 文件大小

文件大小即图像以数字表示的大小，单位是千字节（KB）、兆字节（MB）或千兆字节（GB）。文件大小与图像的像素尺寸成正比，在给定打印尺寸的情况下，像素多的图像产生更多的细节，但要求更多的磁盘空间存放，而且编辑和打印速度会慢些。

Photoshop 支持的最大文件大小为 2GB，最大像素尺寸为 30 000 像素×30 000 像素。这个限定限制了图像可能的打印尺寸和分辨率。

2. 像素尺寸

像素尺寸是由一张点阵式图像的长与宽所拥有的像素来决定的。屏幕上图像的显示尺寸是由图像的像素尺寸和显示器分辨率设置确定的，图像的文件大小与其像素尺寸成正比。

当制作网页上显示的图像时，像素尺寸变得尤其重要。因为用户的图像可能会在 13 英寸显示器上显示，故可能要将图像大小限制为最大 640 像素×480 像素。

3. 图像分辨率

图像分辨率图像中每单位打印长度显示的像素数目，通常用像素/英寸表示。高分辨率的图像比相同打印尺寸的低分辨率图像包含较多的像素，因而图像的像素点会较小。因为较高分辨率的图像使用更多的像素表示每单位区域，打印时它们通常比较低分辨率的图像重现更详细和更精细的颜色转变。但是，对以较低分辨率扫描或已创建的图像增加分辨率的情况，只是将原始像素信息扩展为更大数量的像素，而几乎不提高图像的品质。

需要注意的是，如果要确定使用的图像分辨率，应考虑图像最终发布的媒介。如果制作的图像用于网上显示，图像分辨率只需满足典型的显示器分辨率（72 或 96 像素/英寸）。使用太低的分辨率打印，会导致图像的像素化，输出的图像显得粗糙。使用太高的分辨率，会增加文件大小，并降低图像的打印速度。

在 Photoshop 中，图像的像素直接被转化为屏幕像素，当图像的分辨率高过屏幕的分辨率时，在屏幕上所显示的图像尺寸要比实际的大，反之，当图像分辨率低于屏幕分辨率时，显示的图像尺寸比实际的小。

4. 显示器分辨率

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目，通常以点/英寸（dot/in）为度量单位。显示器分辨率取决于显示器大小加上其像素设置。

PC 显示器的典型分辨率约为 96dot/in，Mac OS 显示器的典型分辨率约为 72dot/in。理解显示器分辨率的概念有助于解释屏幕上图像的显示大小经常与其打印尺寸不同的原因。

1.2 课堂教学

1.2.1 Photoshop 简介

Photoshop 是一个位图处理软件，广泛应用于平面设计、网页设计、视觉图文设计等领域，在业界有着很高的威望和声誉。随着版本的不断提高，功能也越来越强大，适用的人群和范围也越来越广泛。

Photoshop 是由 Adobe 公司于 1990 年首次推出的一个功能十分强大的图像处理软件。Adobe 公司成立于 1982 年，在图像处理和电脑绘图领域一直处于领先地位。1994 年以后，随着 Adobe 公司的发展，Photoshop 软件也频频升级。1996 年，Adobe 公司推出了 Photoshop 4.0 版本，继而在 1998 年又推出了功能强大的 Photoshop 5.0 版本，1999 年后，Adobe 公司再次突破，相继推出 Photoshop 5.5、Photoshop 6.0、Photoshop 7.0 版本。2003 年 Adobe 公司又推出了功能更加强大的 Photoshop CS（Creative Suit），又称作 Photoshop 8.0，为广大作图爱好者提供了更为广阔的学习和使用空间。

1.2.2 Photoshop CS 新增功能

1. 新增的功能

Photoshop CS 新增的工具极大地加强了图像处理的功能，同时也使得 Photoshop 的使用更加便利，其新增功能如下。



(1) 改进了文件浏览器

Photoshop 这个内置的文件浏览器是用来预览和管理图片的，这大大的增强了软件的搜索功能，新增的文件浏览器可以快速预览、标记和对图像排序，并且可以搜索和编辑元数据（metadata）以及关键字，甚至查看高质量的较大图像。

(2) 增强了自动颜色校正功能

新增了一套全面的专业颜色校正工具（Color correction），可以改进任何图像的颜色、对比度和动态范围。比如配置颜色命令能通过立即匹配一幅图像与另一幅图像的色彩模式，使包装照片、时装照片及更多照片之间达到一致外观。而替换颜色的画笔可以轻松更改任意图像区域的颜色，同时保留原纹理和阴影效果。

(3) 支持 16bit 图像

长期以来，Photoshop 只能对 16bit 图像做一些简单的操作，大多数菜单的命令对 16bit 图像无效，这对软件图像处理的功能是一个很大的限制。Photoshop CS 可对 16bit 图像执行更为精确的编辑和润色操作，包括主要功能、图层、画笔、文本、形状等。

(4) 柱状图调色板

在“柱状图”调色板（Histogram Palette）中监控对图像所做的更改，“柱状图”调色板在图像调整时会动态更新。可以在新增的浮动窗口检查 Dynamic levels，在调整照片时（尤其是超过屏幕色域范围的图像）可以确保用户的作品不会失去细节。可以说是这次改版的最重要功能。

(5) 阴影 / 高光校正

使用阴影 / 高光校正功能快速改善图像曝光过度或曝光不足区域的对比度，同时保持照片的整体平衡。

(6) 裁剪和修直命令

可以一次扫描多幅图像，让 Photoshop 自动修正每幅图像并将其另存为一个单独的文件。不同的组合方式，可以存为一个 Comp，许多不同排列组合的 Comps 可以交互切换，方便检查自己的作品，更方便在客户面前展现各种图形设计可能性，而不用再存成死板的图形文件。

(7) 镜头模糊

借助“镜头模糊”功能模拟真实世界的模糊效果。

(8) 图案生成器

使用图案生成器（Adobe Photomerge）自动将多幅图像组合成无缝全景图。

(9) 照片滤镜

支持多款数码相机的 raw 模式，让用户可以得到更真实的图像输入。通过应用模仿传统相机滤镜效果的照片滤镜，获得引人注目的效果。

(10) 修复画笔

使用“修复画笔”可以毫不费力地去除灰尘、划痕、污迹、褶皱或其他瑕疵。

2. 新增的其他功能

(1) 沿路径放置文本

可以像在 Illustrator 中一样把文本沿着路径放置，并且可以在 Illustrator 直接编辑文本。

(2) 新的共享选项

从文件浏览器自动共享 Adobe PDF 演示、Web 照片库、在线打印服务、图片组及其他文件中的成批图像。

(3) 保存的编辑日志

自动跟踪编辑 Photoshop 文件的步骤和时间，以便更容易地为客户开具账单、进行文件审计等。

(4) 滤镜库

从滤镜库浏览 Photoshop 滤镜，可以在滤镜库中直接预览滤镜效果。

(5) 编制脚本

通过自动完成任务节省时间，如将图层作为单个文件输出和将“图层组合”另存为单独的 Adobe PDF 文件页，使用内置或自定义脚本。

(6) 历史调色板

由于可以使用历史调色板撤消或重新执行多个步骤，因此可以尽情试验不同的效果。

(7) 操作调色板和 Droplets

通过在操作调色板中记录编辑步骤，然后使用 Droplets 处理成批文件，自动完成常见制作任务。

(8) 选项栏

从上下文相关的选项栏立即访问每一工具的设置选项。

(9) 灵活的度量系统

在英寸、像素及其他度量系统中输入精确数值，甚至可在不更改全局设置的情况下动态输入不同测量值。

(10) 自定义工作区

可自定义键盘快捷方式，自定义、保存并打印平时使用习惯的理想键盘快捷方式摘要，以便方便地使用最常用的功能；无需搜索“帮助”系统即可了解基本的 Photoshop 概念，甚至可创建自己的主题，然后将其列入“帮助”菜单；自定义并保存工作区和工具，以便用户每次坐下来开始工作时，可立即访问个性化的 Photoshop 设置。

(11) Palette Well

整理桌面，使用便于访问的 Palette Well 简化工作。

(12) 颜色管理指南

改进的颜色管理帮助，将引导用户设置打印机和显示器的显示，以获得精确一致的颜色。

(13) Adobe PDF 安全性

为用户的 Photoshop PDF 文件（包括多页演示文稿）分配密码，保护用户的图像。

(14) 多语言拼写检查器

借助内置拼写检查器可以避免打字错误，该拼写检查器支持多种语言，包括方便的搜索替换功能。

(15) 交叉平台支持

在 Macintosh 和 Windows 平台之间享受平滑工作流程，文件完全兼容。

(16) 输入 Flash 文件



使用 ImageReady 可以创建 Flash 矢量文件。

(17) 专业工具套件

使用一整套绘画、制图和润色分类工具创建原始图像或修改照片。

(18) 抽出图像

使用“抽出图像”功能的智能高光显示和清除工具，自动分离并遮盖图像的复杂区域。

(19) 液化

使用“液化”功能可轻松扭曲图像，甚至可以保存可自动调整大小以适合任意文件的自定义网纹。

1.2.3 Photoshop CS 的安装与启动

这里主要介绍 Photoshop 的安装和启动的基本要求与过程，使读者能够深入的了解 Photoshop 的各个方面。

1. 软件安装要求

在使用 Photoshop 软件制作图像的过程中，不仅有大量的信息需要存储，而且在每一步操作中都需要经过复杂的计算，才能改变图像的效果。所以，计算机配置的高低对于 Photoshop 软件的运行有着直接的影响。

(1) 硬件环境的基本要求

Intel P3 或 P4 处理器，192MB 内存（推荐使用 256MB）。在硬盘上安装 Photoshop CS 后，至少要保留 300MB 的自由空间，显卡至少选用 16MB 以上显存的 64 位显示卡。另外，Photoshop CS 具有声音注释、录制和播放功能，因此要利用这一功能的话，声卡和麦克风也是必要设备。

(2) 软件环境的基本要求

在 IBM PC 机或兼容机上，Photoshop CS 支持 Windows 2000（带 Service pack 3）或者 Windows XP 系统。在苹果公司的 MAC 机上，运行 Photoshop CS 要求安装 Mac OS 8.5 以上版本。另外，Photoshop CS 提供独立的制作网页动画软件 ImageReady CS 以及更多内置滤镜。

如果用户的工作对于图像质量的要求较高，在系统配置上要尽量选择高配置、应该配置高性能的真彩色适配器，显存要大于 32MB，这样才能在显示高质量的图像时提高显示速度，内存的容量也要增加，这样可以明显的提高处理图像的速度。

2. 安装过程

当用户计算机的软硬件达到系统最低要求后就可以安装 Photoshop CS 了，下面以在 Windows XP 操作系统下安装 Photoshop CS 为例，介绍安装过程。安装过程与步骤如下：

(1) 初始化安装

将 Photoshop CS 安装光盘插入光驱，打开安装目录，单击 SETUP.EXE 图标，屏幕上出现安装画面，同时显示安装向导初始化过程，如图 1-1 所示。

(2) 向导初始化完成

向导初始化完成，屏幕上出现如图 1-2 所示的“Adobe Photoshop CS 安装程序”对话框。

(3) 提示对话框

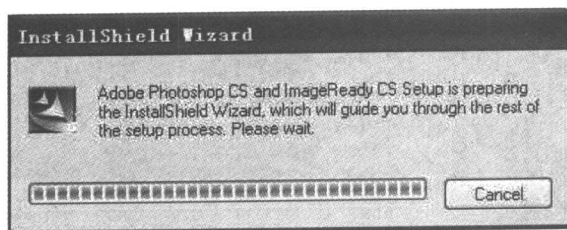


图 1-1 “初始化”对话框

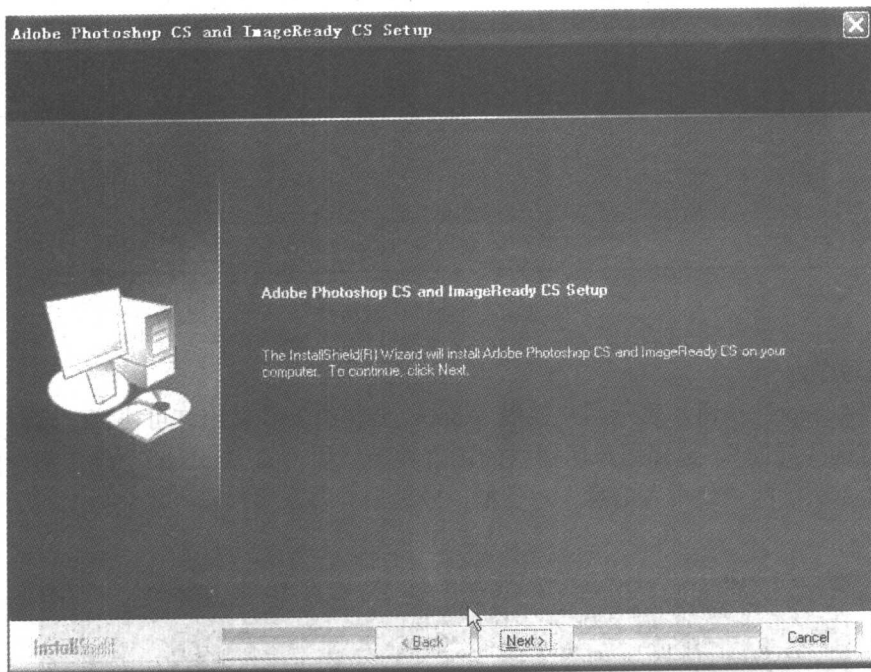


图 1-2 “欢迎”对话框

单击“Next”后，出现如图 1-3 所示对话框，在其中提示用户关闭所有打开的应用程序。

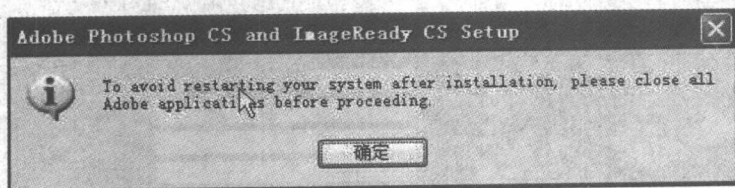


图 1-3 “提示”对话框

(4) 用户许可协议

单击图 1-3 中的“确定”按钮，进入如图 1-4 所示的软件许可协议对话框。这是软件厂商的确认信息以及所要遵守的有关协议和规定。注意：只有用户在遵守有关协议和规定后，用户才可以继续进行 Photoshop CS 的安装，否则系统将自动退出 Photoshop CS 的安装程序。