

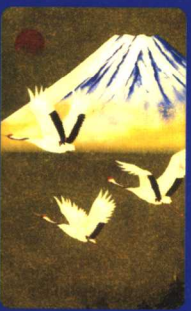
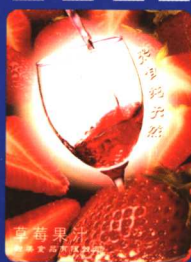


Photoshop CS

实用 基础教程

高志清 主 编

科大工作室 涂 芳 刘海芹 等编著



附:1CD



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

Photoshop CS 实用基础教程

高志清 主编

科大工作室 涂芳 刘海芹 等编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

Adobe 公司推出的最新版本 Photoshop CS, 以其全新的、更为合理的界面设计以及更为全面和实用的功能, 又一次拉近了与广大用户之间的距离。

本书从实际应用出发, 通过工具命令的讲解, 全面介绍了 Photoshop 常用的影像处理技巧, 更以短小精悍的范例剖析出了图像处理中的重点和难点。全书共分 10 章, 第 1 章重点介绍了 Photoshop CS 的操作环境及文件的基本操作; 第 2 章至第 9 章系统地讲述了 Photoshop CS 软件中的各项命令, 它包括图层、路径、通道、蒙版和滤镜等方方面面的知识, 全部内容几乎涵盖了 Photoshop CS 软件中的所有命令; 第 10 章讲述了 ImageReady 各项命令的应用以及如何制作网络动画。全书图文精彩纷呈、通俗易懂, 具有极强的可读性。本书所附的 CD-ROM 光盘收录了书中全部的实例和调用素材, 读者在制作过程中如有困难可以随时调出参照。

本书定位于图形图像处理初中级用户, 适合于作高等院校电脑美术专业和社会相关领域的培训教材, 也可供图形图像处理、平面设计、广告设计、平面美术等相关专业人士参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop CS 实用基础教程/高志清主编. —北京: 中国水利水电出版社, 2005

ISBN 7-5084-2508-1

I. P… II. 高… III. 图形软件, Photoshop—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 120586 号

书 作 者 出版 发行	名 者 发 行	Photoshop CS 实用基础教程 高志清 主编 科大工作室 涂芳 刘海芹 等编著 中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水) 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
经 售		
排 印 规 版 次 印 数 定 价	版 刷 格 次 数 价	北京万水电子信息有限公司 北京市天竺颖华印刷厂 787mm×1092mm 16 开本 20.5 印张 463 千字 2 彩插 2005 年 1 月第 1 版 2005 年 1 月第 1 次印刷 0001—5000 册 34.00 元 (含 1CD)

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究



科大工作室

主编：高志清

编委：张爱城 林 英 刘 霞 贾惠良
涂 芳 刘海芹 许海声 车 宇
夏小寒 王爱婷 姜华华 张传记
孙 春 赵卉齐 胡爱玉 王 恺
李 克 张 伟 周 云 徐 力

本书导读

计算机技术的飞速发展,使得 Adobe 公司在图形图像软件领域的开发中更进一步,该公司于 2003 年推出了 Photoshop CS 最新版本,该版本的实用功能更为强大,操作界面也更为合理。

本书内容

为了让读者更全面、系统地了解 Photoshop CS 版本的各项功能,我们推出了本书。本书基于 Photoshop CS 英文版,为读者全面讲解了该软件的各项功能、操作及应用。每章均以学前导航、命令讲解、范例制作的结构进行讲述。学前导航指出了每章所讲的工具命令和操作要点,明确了学习方向;命令讲解讲述了每章中工具和命令的应用以及操作技巧;范例制作穿插在命令讲解中,它针对重点和难点的工具命令,进行实例演示,便于读者对命令的理解。

本书是一本以命令为主的实用教材,读者学习之后,能够完全掌握 Photoshop CS 的工具命令。本书定位于图形图像处理初中级用户,适合初级水平读者自学,也可以作为高等院校电脑美术专业和社会相关领域培训教材,具有很强的可读性。

本书共分 10 章,主要内容如下:

- ◆ 第 1 章:讲述了 Photoshop 软件的用途、硬件的基本要求以及常用的基本概念。
- ◆ 第 2 章:讲述了规则选区和不规则选区的创建和选取范围的基本操作。
- ◆ 第 3 章:讲述了图层的基本概念、图层面板、图层菜单及图层样式的编辑和应用。
- ◆ 第 4 章:讲述了如何运用绘图工具和修图工具绘制和编辑图像。
- ◆ 第 5 章:讲述了路径的基本概念、路径面板及路径的创建和编辑。
- ◆ 第 6 章:讲述了通道和蒙版的基本概念、操作技巧和使用方法,还讲述了图像混合运算的理论知识 and 应用。
- ◆ 第 7 章:讲述图像色彩的控制和图像色调的控制。
- ◆ 第 8 章:详细讲述了滤镜菜单中的命令和操作技巧。
- ◆ 第 9 章:讲述了动作的基本概念、创建动作、记录动作、编辑动作以及自动菜单中命令的应用。
- ◆ 第 10 章:讲述了切片的使用和图像优化的过程,读者应学会运用【Tween】(过渡)命令和更改每一帧图像制作出满意的动画作品。

本书中的所有实例都有详细明确的操作步骤,读者只要跟着书中的提示一步一步的操作,就可以掌握书中所讲的内容,制作出具有一定水平的图像作品。

本书基于 Photoshop CS 英文版,为了使读者操作起来更加方便,我们在书稿的英文名称后添加了中文注释。另外,本书所有范例以及所调用、引入的图片都存放在随书所附的光盘中,读者朋友在制作过程中,如果遇到疑难问题,可以根据需要调用随书光盘中的相关文件对照参考。

读者对象

本书可以作为学习平面制图的初级教材,适用于初、中级水平的读者参阅。

本书配套光盘内容

本书所附光盘收录了本书所讲的全部范例。同时还整理了制作范例时所用到的图片,并将它们存放到光盘的“调用图片”目录下。另外在光盘的“素材库”目录下还存放了一些运用 Photoshop CS 制作的精美图案,以便读者在制作图形过程中随时参阅。

下面是光盘内容的详细说明。

读者在实例练习时,可以直接从目录下调用需要的图片。

“\素材库\”目录 以材质库的形式保存了一些素材图片供读者使用。

“\彩页\”目录 保存本书的彩页图片。

“\调用图片\”目录 保存本书调用的图片文件。

“\范例\”目录 保存本书制作的范例。

本书由涂芳、刘海芹等执笔完成。除了本书的作者外,科大工作室的全体工作人员都为本书的成稿做了大量的工作,在此一并表示由衷的感谢。书中如有不妥之处,恳请广大读者批评指正。

作 者

2004 年 10 月

目 录

本书导读

第一章 Photoshop CS 的首航	1
1.1 关于本书叙述的专用语言	2
1.2 什么是 Photoshop	2
1.3 图像的类型	2
1.3.1 位图	2
1.3.2 矢量图	3
1.4 图像色彩模式	3
1.4.1 RGB Color (RGB 颜色) 模式	4
1.4.2 CMYK Color (CMYK 颜色) 模式	5
1.4.3 Grayscale Color (灰度颜色) 模式	5
1.4.4 Duotone (双色调) 模式	5
1.4.5 Indexed (索引) 模式	6
1.4.6 Lab Color (Lab 颜色) 模式	6
1.4.7 Multichannel (多通道) 模式	6
1.5 分辨率与文件格式	7
1.5.1 分辨率	7
1.5.2 文件格式	8
1.6 Photoshop 工作界面	9
1.6.1 标题栏	9
1.6.2 菜单栏	10
1.6.3 工具箱	11
1.6.4 工具属性栏	15
1.6.5 文件浏览器、笔刷对话框和 工具预置	16
1.6.6 工作面板	17
1.6.7 图像窗口	19
1.6.8 状态栏	20
1.7 文件的基本操作	20

1.7.1 建立文件	21
1.7.2 打开文件	21
1.7.3 以某种格式打开文件	22
1.7.4 打开最近处理的文件	22
1.7.5 存储文件	22
1.7.6 另存文件	23
1.7.7 关闭文件	24
1.7.8 退出 Photoshop	24
1.7.9 改变图像尺寸	24
1.7.10 设置画布大小	25
1.7.11 旋转画布	26
1.8 控制图像显示	26
1.8.1 使用视图菜单进行缩放	27
1.8.2 通过【Zoom Tool】(缩放 工具)对图像进行缩放	27
1.8.3 通过导航器控制面板 进行设置	28
1.9 自己动手设置系统参数	29
1.10 本章小结	31
第二章 选区的创建和编辑	32
2.1 选取工具的作用	33
2.2 基本选取工具	33
2.2.1 规则选取工具	33
2.2.2 套索工具	39
2.2.3 魔术棒工具	41
2.3 选区的调整技巧	43
2.3.1 移动选区	44
2.3.2 羽化选区	45
2.3.3 修改选区	45
2.3.4 扩大选取	48
2.3.5 选取相似	48

2.4 选区的自由变换	48	3.6 使用图层样式	69
2.4.1 【Scale】（缩放）	49	3.6.1 图层样式对话框的基本操作	69
2.4.2 【Rotate】（旋转）	49	3.6.2 【Drop Shadow】（阴影）	71
2.4.3 【Skew】（斜切）	49	3.6.3 【Inner Shadow】（内部阴影）	72
2.4.4 【Distort】（扭曲）	50	3.6.4 【Outer Glow】（外发光）	73
2.4.5 【Perspective】（透视）	50	3.6.5 【Inner Glow】（内发光）	74
2.4.6 【Rotate】（特定旋转）	50	3.6.6 【Bevel and Emboss】（倒角 和浮雕）	75
2.4.7 【Flip Horizontal】（水平镜像） 和【Flip Vertical】（垂直镜像）	50	3.6.7 【Satin】（光泽）	77
2.5 运用保存、载入选区命令建立新选区	51	3.6.8 【Color Overlay】（颜色叠加）	78
2.5.1 【Save Selection】（保存选区）	51	3.6.9 【Gradient Overlay】 （渐变叠加）	78
2.5.2 【Load Selection】（载入选区）	52	3.6.10 【Pattern Overlay】 （图案叠加）	79
2.6 移动和剪裁工具	53	3.6.11 【Stroke】（描边）	80
2.6.1 【Move Tool】（移动工具）	53	3.7 编辑图层样式	81
2.6.2 【Crop Tool】（裁切工具）	53	3.7.1 【Copy Layer Style】（拷贝图 层样式）和【Paste Layer Style】 （粘贴图层样式）	81
2.7 本章小结	54	3.7.2 【Paste Layer Style to Linked】 （粘贴图层样式到链接图层）	82
第三章 图层的应用与操作	55	3.7.3 【Scale Effects】（缩放效果）	82
3.1 运用图层编辑图像的原理及作用	56	3.7.4 【Clear Layer Style】（清除 图层样式）	82
3.2 图层控制面板	57	3.8 使用调整图层	84
3.3 图层的基本操作	58	3.8.1 调整图层的基本操作	84
3.3.1 新建图层	58	3.8.2 【Solid Color】（纯色）	84
3.3.2 复制图层	58	3.8.3 【Gradient】（渐变）	84
3.3.3 删除图层	59	3.8.4 【Pattern】（图案）	85
3.3.4 调整图层的顺序	59	3.8.5 【Levels】（色阶）	85
3.3.5 链接图层	60	3.8.6 【Curves】（曲线）	86
3.4 编辑图层	60	3.8.7 【Color Balance】（色彩平衡）	86
3.4.1 图层转换	61	3.8.8 【Brightness/Contrast】 （亮度/对比度）	87
3.4.2 锁定图层内容	61	3.8.9 【Hue/Saturation】 （色相/饱和度）	87
3.4.3 对整个图层进行操作	62	3.8.10 【Selective Color】（选取颜色）	87
3.4.4 对齐与分布多图层	63		
3.4.5 应用剪贴组	65		
3.4.6 图层的合并	66		
3.5 设置图层属性	67		
3.5.1 图层的混合模式	67		
3.5.2 图层的不透明度	67		
3.5.3 高级混合选项	68		
3.5.4 混合如果选项	69		

3.8.11	【Channel Mixer】 (通道混合器)	88		(锐化工具)	114
3.8.12	【Gradient Map】 (渐变映射)	89	4.2.7	【Smudge Tool】 (涂抹工具)	115
3.8.13	【Invert】(负片)	90	4.2.8	【Dodge Tool】(减淡工具)	115
3.8.14	【Threshold】(高反差)	90	4.2.9	【Burn Tool】(加深工具)	116
3.8.15	【Posterize】(色调分离)	90	4.2.10	【Sponge Tool】 (海绵工具)	118
3.9	本章小结	91	4.3	画笔控制面板	118
第四章	绘制和编辑图像	92	4.3.1	【Brush Presets】 (画笔预设)	119
4.1	绘图工具	93	4.3.2	【Brush Tip Shape】 (画笔笔尖形状)	119
4.1.1	【Brush Tool】(画笔工具)	93	4.3.3	【Shape Dynamics】 (动态形状)	120
4.1.2	【Pencil Tool】(铅笔工具)	94	4.3.4	【Scattering】(散布)	121
4.1.3	【History Brush Tool】 (历史画笔工具)	95	4.3.5	【Texture】(纹理)	122
4.1.4	【Art History Brush】 (艺术历史画笔)	96	4.3.6	【Dual Brushes】 (双重画笔)	123
4.1.5	【Eraser Tool】 (橡皮擦工具)	97	4.3.7	【Color Dynamics】 (动态颜色)	123
4.1.6	【Background Eraser Tool】 (背景橡皮工具)	97	4.3.8	【Other Dynamics】 (其他动态)	124
4.1.7	【Magic Eraser Tool】 (魔术橡皮擦工具)	98	4.3.9	其他数据选项设置	124
4.1.8	【Gradient Tool】 (渐变工具)	100	4.4	工具的绘图模式	125
4.1.9	【Paint Bucket Tool】 (油漆桶工具)	102	4.4.1	【Normal】(正常)	125
4.1.10	文字工具	105	4.4.2	【Dissolve】(溶解)	125
4.2	修图工具	109	4.4.3	【Darken】(变暗)	125
4.2.1	【Healing Brush Tool】 (修复画笔工具)	109	4.4.4	【Multiply】(正片叠底)	125
4.2.2	【Patch Tool】(补丁工具)	110	4.4.5	【Color Burn】(颜色加深)	126
4.2.3	【Clone Stamp Tool】 (仿制图章工具)	112	4.4.6	【Linear Burn】(线性加深)	126
4.2.4	【Pattern Stamp Tool】 (图案图章工具)	113	4.4.7	【Lighten】(变亮)	126
4.2.5	【Blur Tool】(模糊工具)	113	4.4.8	【Screen】(屏幕)	126
4.2.6	【Sharpen Tool】		4.4.9	【Color Dodge】(颜色减淡)	126
			4.4.10	【Linear Dodge】(线性减淡)	126
			4.4.11	【Overlay】(叠加)	126
			4.4.12	【Soft Light】(柔光)	126
			4.4.13	【Hard Light】(强光)	127

4.4.14	【Vivid Light】(亮光)	127	6.5	图像混合运算	174
4.4.15	【Linear Light】(线性光)	127	6.5.1	应用图像	175
4.4.16	【Pin Light】(点光)	127	6.5.2	计算命令	176
4.4.17	【Difference】(差值)	127	6.6	本章小结	178
4.4.18	【Exclusion】(排除)	127	第七章	色彩的应用艺术	179
4.4.19	【Hue】(色相)	127	7.1	颜色的选取	180
4.4.20	【Saturation】(饱和度)	127	7.2	图像的填色与描边	185
4.4.21	【Color】(颜色)	128	7.2.1	填充颜色	185
4.4.22	【Luminosity】(亮度)	128	7.2.2	描边功能	188
4.5	本章小结	128	7.3	图像色彩控制	191
第五章	路径的使用	129	7.3.1	色彩平衡	191
5.1	路径的基本概念	130	7.3.2	亮度/对比度	192
5.1.1	创建路径	130	7.3.3	色相和饱和度	193
5.1.2	编辑路径	138	7.3.4	替换颜色	196
5.2	路径面板的应用及路径的填充 与转换	141	7.3.5	可选颜色	197
5.2.1	路径面板的组成和功能	141	7.3.6	通道混合器	198
5.2.2	填充路径	141	7.3.7	变化颜色	199
5.2.3	描边路径	144	7.3.8	设置渐变色	200
5.2.4	选择或取消路径	147	7.4	图像色调控制	201
5.2.5	路径与选区的转换	148	7.4.1	色阶	201
5.3	本章小结	152	7.4.2	自动色阶	203
第六章	通道和蒙版的应用	153	7.4.3	曲线	203
6.1	关于通道	154	7.4.4	反相	205
6.2	通道面板	156	7.4.5	色调均化	205
6.2.1	显示和隐藏通道	157	7.4.6	阈值	205
6.2.2	将颜色通道显示为彩色	158	7.4.7	色调分离	206
6.3	通道的应用	158	7.4.8	去色	207
6.3.1	新建通道	158	7.5	本章小结	207
6.3.2	复制和删除通道	159	第八章	奇妙的滤镜	208
6.3.3	分离和合并通道	160	8.1	怎样使用滤镜	209
6.3.4	了解专色通道	162	8.1.1	确定使用滤镜的对象	209
6.4	蒙版的操作	166	8.1.2	滤镜对话框的使用	209
6.4.1	使用蒙版的目的	166	8.1.3	运用滤镜的准则	209
6.4.2	创建蒙版	167	8.1.4	滤镜效果的预览	210
6.4.3	将选取范围转换为 Alpha	169	8.1.5	快速使用上一次使用的滤镜	212
6.4.4	将 Alpha 通道转换为选取范围	170	8.2	【Extract】(抽出)	212
			8.3	【Liquify】(液化)	213

8.4	【Pattern Maker】（图案制作）	215	8.7.7	【Sprayed Strokes】 （喷色描边）	229
8.5	【Artistic】（艺术效果）	217	8.7.8	【Sumi-e】（烟灰墨）	229
8.5.1	【Colored Pencil】（彩色铅笔）	218	8.8	【Distort】（扭曲）	230
8.5.2	【Cutout】【木刻】	218	8.8.1	【Diffuse Glow】（扩散亮光）	230
8.5.3	【Dry Brush】（干画笔）	219	8.8.2	【Displace】（置换）	230
8.5.4	【Film Grain】（胶片颗粒）	219	8.8.3	【Glass】（玻璃）	231
8.5.5	【Fresco】（壁画）	219	8.8.4	【Ocean Ripple】（海洋波纹）	232
8.5.6	【Neon Glow】（霓虹灯光）	220	8.8.5	【Pinch】（挤压）	232
8.5.7	【Paint Daubs】（涂抹效果）	220	8.8.6	【Polar Coordinates】（极坐标）	233
8.5.8	【Palette Knife】（调色刀）	220	8.8.7	【Ripple】（波纹）	233
8.5.9	【Plastic Wrap】（塑料包装）	221	8.8.8	【Shear】（切变）	234
8.5.10	【Poster Edges】（海报边缘）	221	8.8.9	【Spherize】（球面化）	234
8.5.11	【Rough Pastels】 （粗糙蜡笔）	221	8.8.10	【Twirl】（旋转扭曲）	235
8.5.12	【Smudge Stick】（涂抹棒）	222	8.8.11	【Wave】（波浪）	235
8.5.13	【Sponge】（海绵）	222	8.8.12	【ZigZag】（水波）	236
8.5.14	【Underpainting】 （底纹效果）	222	8.9	【Noise】（杂色）	237
8.5.15	【Water Color】（水彩）	223	8.9.1	【Add Noise】（添加杂色）	237
8.6	【Blur】（模糊）	223	8.9.2	【Despeckle】（去斑）	238
8.6.1	【Average】（平均）	223	8.9.3	【Dust & Scratches】 （蒙尘与划痕）	238
8.6.2	【Blur】（模糊）	223	8.9.4	【Median】（中间值）	238
8.6.3	【Blur More】（更模糊）	223	8.10	【Pixelate】（像素化）	239
8.6.4	【Gaussian Blur】 （高斯模糊）	224	8.10.1	【Color Halftone】 （彩色半调）	239
8.6.5	【Motion Blur】（动感模糊）	224	8.10.2	【Crystallize】（晶格化）	240
8.6.6	【Radial Blur】（径向模糊）	225	8.10.3	【Facet】（彩块化）	240
8.6.7	【Smart Blur】（特殊模糊）	225	8.10.4	【Fragment】（碎片）	240
8.7	【Brush Strokes】（画笔描边）	226	8.10.5	【Mezzotint】（铜版雕刻）	241
8.7.1	【Accented Edges】 （强化的边缘）	227	8.10.6	【Mosaic】（马赛克化）	241
8.7.2	【Angled Strokes】 （成角的线条）	227	8.10.7	【Pointillize】（点状化）	242
8.7.3	【Crosshatch】（阴影线）	228	8.11	【Render】（渲染）	242
8.7.4	【Dark Strokes】（深色描边）	228	8.11.1	【Clouds】（云）	242
8.7.5	【Ink Outlines】（油墨轮廓）	228	8.11.2	【Difference Clouds】 （分层云彩）	242
8.7.6	【Spatter】（喷溅）	229	8.11.3	【Fibers】（纤维）	243
			8.11.4	【Lens Flare】（镜头光晕）	243

8.11.5	【Lighting Effects】	(光照效果)	244	8.14.8	【Trace Contour】	(等高线) ..	256
8.12	【Sharpen】	(锐化)	245	8.14.9	【Wind】	(风)	256
8.12.1	【Sharpen】	(锐化)	245	8.15	【Texture】	(纹理)	257
8.12.2	【锐化边缘】	(Sharpen Edges)	245	8.15.1	【Craquelure】	(龟裂缝)	257
8.12.3	【Sharpen More】	(进一步锐化)	245	8.15.2	【Grain】	(颗粒)	258
8.12.4	【Unsharpen Mark】	(USM 锐化)	245	8.15.3	【Mosaic Tiles】	(马赛克拼贴)	258
8.13	【Sketch】	(素描)	246	8.15.4	【Patchwork】	(拼缀图)	258
8.13.1	【Bas Relief】	(基底凸现) ..	247	8.15.5	【Stained Glass】	(彩色玻璃)	258
8.13.2	【Chalk Charcoal】	(粉笔与碳精画)	247	8.15.6	【Texturizer】	(纹理化)	259
8.13.3	【Charcoal】	(碳精画)	248	8.16	【Video】	(视频)	259
8.13.4	【Chrome】	(铬印染)	248	8.16.1	【De-Interlace】	(逐行)	259
8.13.5	【Conte Crayon】	(Conte 蜡笔)	248	8.16.2	【NTSC Colors】	(NTSC 颜色)	260
8.13.6	【Graphic Pen】	(绘图笔) ..	249	8.17	【Other】	(其他)	260
8.13.7	【Haiftone Pattern】	(半色调图案)	249	8.17.1	【Custom】	(自定义)	260
8.13.8	【Note Paper】	(便条纸) ...	249	8.17.2	【High Pass】	(高反差保留) ..	261
8.13.9	【Photocopy】	(影印)	250	8.17.3	【Maximum】	(最大值)	261
8.13.10	【Plaster】	(石膏)	250	8.17.4	【Minimum】	(最小值)	262
8.13.11	【Reticulation】	(网状)	250	8.17.5	【Offset】	(位移)	262
8.13.12	【Stamp】	(印章)	250	8.18	【Digimarc】	(作品保护)	263
8.13.13	【Torm Edges】	(撕边) ...	251	8.18.1	【Embed Watermark】	(嵌入水印)	263
8.13.14	【Water Paper】	(水彩画纸)	251	8.18.2	【Read Watermark】	(读取水印)	263
8.14	【Stylize】	(风格化)	251	8.19	本章小结		263
8.14.1	【Dffiusse】	(扩散)	251	第九章	动作的应用		264
8.14.2	【Emboss】	(浮雕)	252	9.1	动作功能简介		265
8.14.3	【Extrude】	(凸出)	253	9.1.1	动作面板的使用		265
8.14.4	【Find Edges】	(查找边缘)	254	9.1.2	创建和使用动作		266
8.14.5	【Glowing Edges】	(照亮边缘)	254	9.1.3	管理动作面板中的动作		276
8.14.6	【Solarize】	(曝光效果)	254	9.2	批次处理图像		276
8.14.7	【Tiles】	(拼贴)	255	9.3	创建快捷批处理		281
				9.4	本章小结		282
				第十章	ImageReady 的应用		283
				10.1	ImageReady 简介及应用		284

10.1.1	ImageReady 简介	284	10.5.1	切片的类型	301
10.1.2	启动 ImageReady	284	10.5.2	创建切片	302
10.2	ImageReady 工作界面	285	10.5.3	切片面板菜单	304
10.2.1	工具箱	285	10.5.4	切片的编辑	305
10.2.2	控制面板	286	10.5.5	使用图层来建立切片	306
10.3	网页动画	288	10.5.6	使用选区制作切片	306
10.3.1	GIF 动画工作原理	288	10.5.7	切片的转换	307
10.3.2	制作 Web 动画	288	10.5.8	切片的优化	307
10.3.3	动画播放设置	291	10.6	图像映射	307
10.3.4	优化动画设置	292	10.6.1	图像映射工具	308
10.3.5	预览动画	293	10.6.2	指定图像映射选项	308
10.3.6	存储动画	293	10.6.3	使用图层创建图像映射	308
10.4	优化 Web 图像	298	10.6.4	排列图像映射	309
10.4.1	优化 JPEG 格式	298	10.7	图像翻转	310
10.4.2	使用快捷批处理进行 优化设置	300	10.7.1	制作图像翻转效果	310
10.4.3	根据文件大小优化	300	10.7.2	应用翻转样式	311
10.5	图像切片	301	10.7.3	创建翻转样式	312
			10.8	本章小结	315



第一章

Photoshop CS 的首航

主要内容

- ☐ 关于本书叙述的专用语言
- ☐ 什么是 Photoshop
- ☐ 图像的类型
- ☐ 图像色彩模式
- ☐ 分辨率与文件格式
- ☐ Photoshop 工作界面
- ☐ 文件的基本操作
- ☐ 控制图像显示
- ☐ 自己动手设置系统参数



学前导航

- **工具命令：**文件的建立、打开、存储及关闭。
- **设计理论：**色彩的模式；位图与矢量图；分辨率和文件格式。
- **操作要点：**画布的编辑和视图的缩放。

十年前，谁也不会想到，个人电脑会以如此迅猛的速度普及开来，甚至对于很多人来说它已经成为生活中必不可少的一部分。同样，那时人们也没有想到，如今即使没有受过专门美术基础知识训练的人，只要坐在显示屏前，动动手指，就可以完成以前只有在画家手中或者只是在想像中才能完成的图像作品。

只要你愿意付出努力，把这本书读下去，你会被它神奇的一面完全迷住。

1.1 关于本书叙述的专用语言

为了大家能更好地阅读和理解本书的内容，这里先简单说明一下本书中出现的一些简略词语的确切含义。

- ◆ 单击：指快速按下（按下后立即松开）鼠标左键一下。
- ◆ 双击：指连续两次快速单击鼠标左键。
- ◆ 拖曳：按住鼠标左键不放，同时拖动鼠标到预定位置，松开鼠标左键。
- ◆ 右键单击：指单击鼠标右键一下。
- ◆ +：指同时按住加号左、右的两个键，如 **Alt+F4** 表示同时按下键盘中的 **Alt** 和 **F4** 两个键。
- ◆ **【】**：其中的内容表示菜单命令或对话框中的选项等，如菜单栏中的 **【File】**（文件）、**【Exit】**（退出）等。
- ◆ /：表示执行菜单命令的层次，如 **【File】**（文件）/ **【Open】**（打开）表示先单击菜单栏中的 **【File】**（文件），然后在弹出的下拉式菜单中单击 **【Open】**（打开）。
- ◆ 其他简略用法，将在正文文本区旁边的提示文本区域及时给予解释。

1.2 什么是 Photoshop

简单地讲，Photoshop 是一个处理图像的软件。它的操作平台是大家最熟悉的 Windows 和 Macintosh 操作系统，而且因为它的功能最全面、使用最广泛，所以也当之无愧地成为了这类软件中的佼佼者。

1.3 图像的类型

计算机图像分为两大类——位图和矢量图。一个 Photoshop 文件中可以同时包含位图数据和矢量数据，并且以数字方式记录、处理和保存。了解这两类图像之间的差异，对创建、编辑和导入图像有很大的帮助。

1.3.1 位图

通常，Photoshop 和一般的绘画工具编辑出来的图像都是位图图像。位图又称点阵

图, 由许多点 (即像素) 组成, 每个像素都有一个明确的颜色, 将它们组合在一起, 从整体上看, 就成为了一幅图像。当将图像的某个局部充分放大时, 就可以很清楚地看到组成图像的像素, 如图 1-1 和图 1-2 所示。



图 1-1 原图

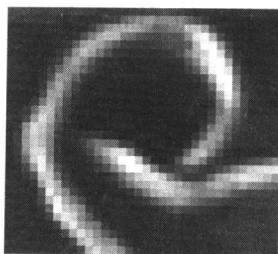


图 1-2 放大图像的局部

位图的清晰度与分辨率有关, 因此在屏幕上以较大的倍数放大或显示或以过低的分辨率打印时, 位图图像会出现锯齿边缘, 而且会遗漏细节。如果想在图像作品充分表现阴影和色彩的细微变化, 那么位图图像将是最佳的选择。

位图弥补了矢量图的缺陷, 它能够制作出色彩和色调变化丰富的图像, 同时也可以很容易地在不同软件之间进行交换, 但它的文件较大, 对内存和硬盘的要求较高。

1.3.2 矢量图

矢量图也称为向量图, 它是以数学式的向量方式来记录图像的, 内容以线条和色块为主, 其中的各个元素都是根据图形的几何特性来进行具体描述的。

向量图与分辨率无关, 将它放大到任意大小, 它都会保持很高的清晰度, 更不会出现锯齿状的边缘现象, 在任何分辨率下显示或打印, 都不会损失细节, 如图 1-3 和图 1-4 所示。因此, 向量图在标志设计、插图设计及工程绘图上占有很大的优势。

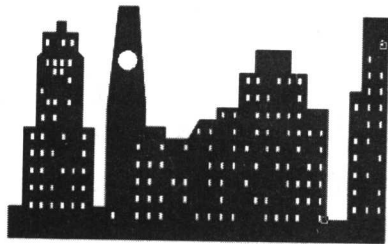


图 1-3 原图

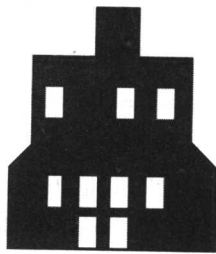


图 1-4 放大的矢量图



向量图的优点是文件所占空间小, 精确度比较高, 不会失真; 缺点是不易制作出色调丰富或色彩变化大的图像。

1.4 图像色彩模式

颜色模式决定用于显示和打印图像的色彩模式。简单说, 色彩模式是用于表现颜色的一

种数学算法, 即一副电子图像用什么样的方式在计算机中显示或打印输出。常见的色彩模式有 HSB (色相、饱和度、亮度)、RGB (红色、绿色、蓝色)、CMYK (青色、洋红、黄色、黑色)。颜色模式除了用于确定图像中显示的颜色之外, 还影响通道数和图像的文件大小。

单击菜单栏中的【Image】(图像) / 【Mode】(模式) 命令, 将弹出如图 1-5 所示的下拉菜单。

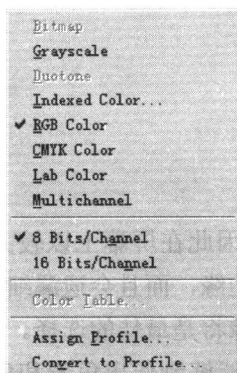


图 1-5 弹出的下拉菜单



灰度模式图像、彩色图像及黑白图像可以相互转换, 但须注意, 彩色图像转换为灰度图像时要丢失颜色信息, 灰度图像转换为黑白图像时要丢失色调信息, 所以可将彩色图像转换成为灰度图像, 但不能将灰度图像转换成彩色图像。

1.4.1 RGB Color (RGB 颜色) 模式

俗称三基色, 是 Photoshop 中最常用的一种颜色模式, 因为在 RGB 模式下处理图像较为方便, 而且比 CMYK 图像文件要小得多, 可以节省更多的内存和存储空间, 在 RGB 模式下, 所有的命令和滤镜都能正常使用。

Photoshop 的 RGB 模式使用 RGB 模型 (如图 1-6 所示), 该模式以 R (Red 红)、G (Green 绿)、B (Blue 蓝) 三种基本色为基础进行不同程度的叠加, 从而产生丰富的色彩。三种基本色的取值范围都是 0~255, 当三种颜色完全叠加时, 即 RGB 值都是 255 时, 产生白色; 当 RGB 值都为 0 时, 产生黑色; 当 RGB 值相等 (除 255、0 数值以外), 产生灰色。

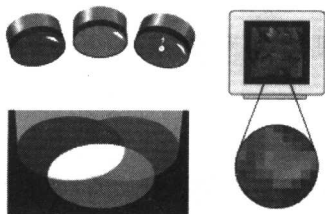


图 1-6 RGB 色彩模型