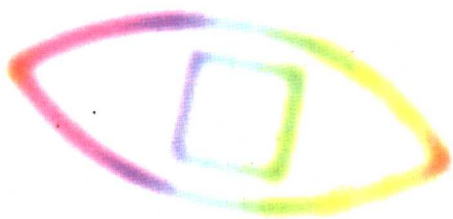


数码图像处理宝典



Photoshop CS2

中文版

视觉化的编排

详细功能解说

操作说明影片

23个应用范例

陈思聪 纪壁焜 著

碁峯

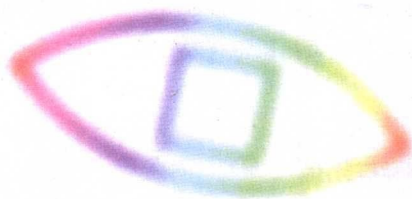
www.gotop.com.tw



机械工业出版社
China Machine Press

1.4
'5

数码图像处理宝典



Photoshop CS2

视觉化的编排

详细功能解说

操作说明影片

23 个应用范例



中文版

陈思聪 纪壁焜 著



机械工业出版社
China Machine Press

本书系统讲解了Adobe Photoshop CS2中文版软件的功能与应用。全书共10章，主要包括数码图像处理概论、基础操作、图像输入、选取及去除背景、图像调整、绘画效果、网页制作、存储与输出、简易基础范例以及综合应用范例等内容。

本书结构合理、论述清晰、实例丰富初学者通过学习本书，能够完整地掌握Adobe Photoshop CS2中文版的功能。

本书为经台湾碁峰资讯股份有限公司独家授权发行的中文简体版。本书中文简体版在中国大陆之专有出版权属机械工业出版社所有。在没有得到本书原版出版者和本书出版者书面许可时，任何单位和个人不得擅自摘抄、复制本书的一部分或全部任何方式（包括资料和出版物）进行传播。本书原版版权属碁峰资讯股份有限公司。

版权所有，侵权必究。

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

本书版权登记号：图字：01-2006-2684

图书在版编目（CIP）数据

Photoshop CS 2数码图像处理宝典/陈思聪，纪壁焜著. —北京：机械工业出版社，2007.2

ISBN 978-7-111-20635-4

I. P… II. ①陈… ②纪… III. 图形软件，Photoshop CS 2 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2006）第163116号

机械工业出版社（北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037）

责任编辑：李南丰

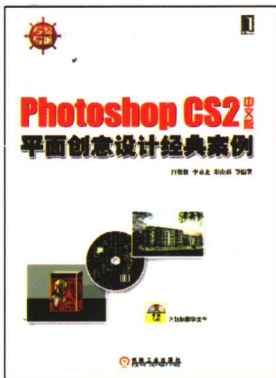
北京民族印刷厂印刷 · 新华书店北京发行所发行

2007年2月第1版第1次印刷

205mm × 255mm · 13.75印张

定价：49.00元（附光盘）

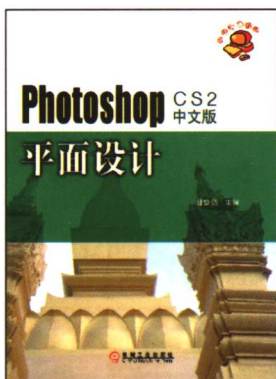
凡购本书，如有倒页、脱页、缺页，由本社发行部调换
本社购书电话（010）68326294



ISBN 7-111-19990-1
定价: 36.00 元(附光盘)

本书采用基础知识与实际操作紧密结合的方式, 详细介绍Photoshop CS2中文版在平面设计的实际应用。

由多名资深设计师编写, 示例非常实用, 包括大量作者实际工作经验, 使读者能够快速上手并逐步提高技能。

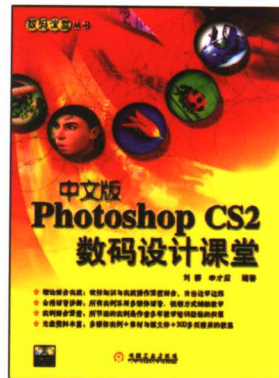


ISBN 7-111-19899-9
定价: 32.00 元(附光盘)

简洁的语言风格、生动的图片, 并结合大量的实例。通过本书的学习, 读者可以快速掌握图像编辑的要领, 并运用Photoshop进行平面设计, 制作出独具特色的图像效果。

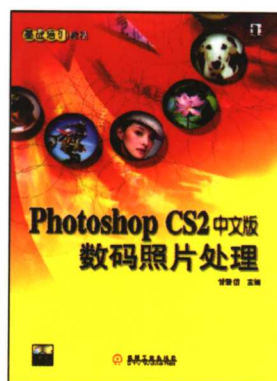


专业成就人生
立体服务大众



ISBN 7-111-19412-8
定价: 36.00 元(附光盘)

本书为教与学都准备了丰富的资料, 同时力求成为读者身边的数字课堂, 将Photoshop平面图像处理的学习者带入一个轻松自由的学习环境。



ISBN 978-7-111-20525-8
定价: 32.00 元(附光盘)

本书将Photoshop学习与数码照片处理进行了最佳结合, 无论读者是否熟悉Photoshop软件, 均可以轻松阅读, 快速上手。

敬请读者关注 www.hzbook.com
更多华章好书

封面设计 · 包易 彬

目 录

理 论 篇

第1章 数字图像处理概论	1
1.1 什么是数码	1
1.2 图像处理	2
1.3 数码图像处理	2
1.4 数码图像的基本单位	2
1.5 数码图像的分辨率	3
1.6 位图与矢量图	4
1.7 数码图像颜色的像素位深度	5
1.8 文件备份概念	5

操 作 篇

第2章 基础操作	7
2.1 启动Photoshop及新建文件	7
2.2 打开旧文件的方法	9
2.3 缩放图像显示比例	11
2.4 设置颜色的方法	14
2.5 工具设置及存储成预设的方法	15
2.6 改变图像大小的方法	16
2.7 浮动窗口的组合方法	18
2.8 选项栏上有打勾及禁止按钮时的状况	20
2.9 图像、形状、文字、调整、填充等 图层的差异	21
2.10 图层蒙版及矢量蒙版的差异	25
2.11 选项栏上的加选、减选、交集、 排除重叠功能	27
2.12 应用、更改、存储样式的方法	29
第3章 图像输入	31
3.1 取得图像的方式	31
3.2 使用扫描仪取得图像	32
3.3 取得数码相机图像	34

3.4 由图库中取得图像	35
3.5 置入或打开矢量图文件取得图像	36
第4章 选取及去除背景	38
4.1 选取工具	38
4.2 选取菜单	41
4.3 图层、通道、路径浮动窗口	43
4.4 综合练习	43
第5章 图像调整	56
5.1 图像调整工具	56
5.2 图像菜单	61
5.3 调整图层	72
5.4 图层样式	73
5.5 滤镜陈列室	74
5.6 液化	74
5.7 消失点	74
5.8 变换	75
5.9 图像调整的综合练习	76
5.10 图层混合模式、画笔绘图模式图例	90
第6章 绘画效果	93
6.1 绘画工具	93
6.2 画笔浮动窗口	94
6.3 素描、画笔描边、艺术效果特效	96
6.4 绘画效果的综合练习	96
第7章 网页制作	99
7.1 切片	99
7.2 动画	100
7.3 图像映射	101
7.4 鼠标指向效果	101
7.5 优化	102
7.6 网页制作的综合练习	103

第8章 存储与输出	109
8.1 屏幕	109
8.2 印刷	111
8.3 大图输出及其他	111
8.4 存储与输出的综合练习	111

实战篇

第9章 简易基础范例	115
范例9.1 时钟——变形与液化	116
范例9.2 变脸——修复工具的应用	122
范例9.3 巨幅海报——消失点的应用	127
范例9.4 展场一隅——HDR高动态范围	133
范例9.5 贝壳与沙滩之恋——文字的变化	136
范例9.6 维纳斯——使用混合模式贴出质感	140
范例9.7 Menu——智能对象	145
范例9.8 佛像——着色的技巧	149
范例9.9 木雕——滤镜特效与数据组	154

范例9.10 法国行——PDF演示文稿	159
范例9.11 速度感——模糊效果	162
范例9.12 九族风景——Web照片画廊	165
范例9.13 河畔——历史记录艺术画笔的 绘画效果	168
范例9.14 美术馆——Photomerge	171
第10章 综合应用范例	175
范例10.1 健身操	176
范例10.2 生态保护	180
范例10.3 树之剪影	184
范例10.4 梦幻之旅	189
范例10.5 作品一览	194
范例10.6 流光	199
范例10.7 观茶	206
范例10.8 逃出巨人国	212
范例10.9 健康花草醋系列包装设计	215

1.1 什么是数码

现在我们所处的生活环境，经常与“数码”一词息息相关。例如数码相机 (Digital camera)、数码图像 (Digital images)、数码摄影机 (Digital video camera)、数码电视 (Digital TV)、数码艺术 (Digital arts) 等等。面对种种的“数码”，我们似乎也习以为常地使用这个名词了。好像只要是和电脑或是网络扯上边的都可以称为“数码”或冠之以“数码化”。

而在解释数码的定义之前，我们必须先理清一个小概念，那就是“在英文当中”“数码”应该是“Digit”，一般是指0到9的阿拉伯数字；而我们在生活中常接触到的“数码”相机、“数码”电视、“数码”摄影机、“数码”艺术等词语，应该是形容词“数码化”(Digital)，表示是将声音或图像等记录成电子信号的数字信息(电脑记录的信息只使用0与1，是属于二进制的数字计算方式)。只不过在日常用语中予以简化，所以直接说成“数码”而不是“数码化”。

大卫·莫尔斯 (David Morse) 编著的“网络辞典”(1997)一书对“Digital”的解释为：“利用数字0与1表示的数据，可指示电脑进行读写、存取与运算数据工作的码”。最早用于计算数字的数码化代码就是手指与脚趾。在现代电脑中，0是断路，表示现在没有电流通过；1则是通路，表示

正有电流经过。利用电路的开关，按照代码的指示，电脑就会存取数据、执行运算。房里的每盏灯都可以视为数码电脑中的数据；不是关着就是开着，而且可以改变。早期的电脑是模拟 (Analog) 的：使用随时变换的物理量 (比如电压) 去表示数据。就像是打开家中全部的灯，以不同的亮度表达这个状况，这种方法比数码方式困难得多，尤其有上万个房间的时候。这里数码化的解释就比较趋向电脑的数码记录方式解释，实际上数码化不应该只是限制在0与1的数字上，好像2到9就不是数码化的记录方式。

我们再来看看黄匡庸 (1999) 说明“Digital”的意义为：利用量化 (整数化) 的方式来表示事物的方法，表示的是离散的数据。这也是一般电子计算机工作的原理。例如将问题的答案简化为只有是和否两种，而没有模棱两可的答案。电脑利用数码化的方式存储信息，每台电脑当中都有数以千万的存储单位，每一个存储单位存放的都是数码化的数据，所以我们要想将一般的数据存储在电脑中，就必须先将数据数码化，一般而言都是将数据转化为数值的形式，再转换成二进制数字放于电脑的存储介质中。因此，我们可以看出“数码”一词，已从原先数学领域内的符号意义，逐渐涵盖了“数字化”的意义，同时更转向专指电脑以0与1记录的数据形式。

1.2 图像处理

我们先从摄影、数学、电子学与计算机多个角度相关文献来了解“图像处理 (Image processing)”的意义。郑国裕从摄影的角度解释“图像处理”的意义如下：“所谓图像处理，简单来说就是利用某种特定的技术，配合各种软件设备，对图像或图形加以修饰、改变或组合，以使图像更具可看性、完美性及创造性的行为。”而陈伟铭、赵涵捷则是从数学的角度解释“图像处理”的意义：“图像处理就是为了某种目的而对图像的灰度 (强度) 分布作某些特殊加工和分析。”两者都提出图像处理的三种方法：光学图像处理 (Optical processing)、模拟图像处理 (Analog processing) 和数码图像处理 (Digital image processing)。

另外，智慧藏百科全书网的大英简明百科知识库从电子学与计算机的角度说明“图像处理 (image processing)”的意义如下：“使用计算机对图像进行一系列加工，以达到所需的结果。常见的处理有图像数字化、图像编码、图像增强、图像复原、图像分割和图像分析等。图像处理一般指数字图像处理。虽然某些处理也可以用光学方法或模拟技术实现，但它们远不及数字图像处理那样灵活和方便，因而数字图像处理成为图像处理的主要方面。”该文中所提到的图像也就是本书所说的图像，都是“Image”，而“数字图像处理”就是现在的“数码图像处理”。

由上面的文献可以看出不同领域对“图像处理”的解释不尽相同。而数码图像处理的解释是什么？本书拟就设计领域提出对“图像处理”的解释：运用各种技术修改图像的形、色、编码以及压缩等，以达到预设的目的。

1.3 数码图像处理

徐松煜、周源华、吴时光曾经提到“数码图

像处理”是一门年轻的学科。1964年美国喷气推进实验室对太空船发回的大批月球照片进行了数码图像处理，并收到了明显的效果。此后，数码图像处理技术继续应用于太空研究，并逐渐扩展到生物学、工业生产、军事侦察、设计和艺术等领域。

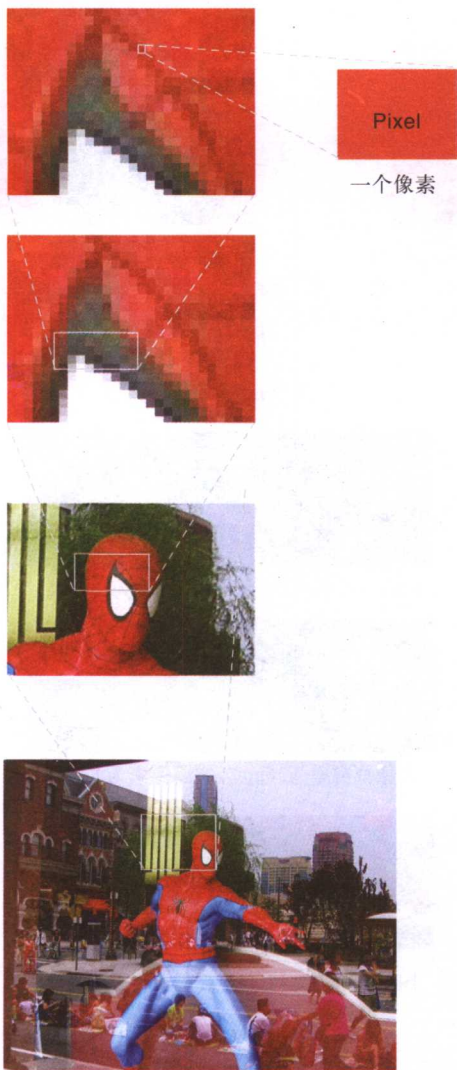
数码图像处理 (Digital Image Processing, 简称DIP), 是先将一般图像数据转换成电脑能看得懂的“0”与“1”, 其转换过程是分析并记录图像每一像素 (Pixel) 的位置与颜色, 将此数据换成“0”与“1”的数码信号, 以矩阵方式记录在电脑中, 再根据特定目的做后续处理动作。简言之, 数码图像处理就是: 有目的地修改数码图像像素信息的技术。

1.4 数码图像的基本单位

数码图像 (也就是一般所谓的“位图”) 的最小单位称为Pixel, 中文翻译为像素 (如Photoshop软件)。Pixel前两个英文字母pi取自英文单词Picture, 后两个英文字母el取自Element, 中间的英文字母x是将Picture与Element结合起来的意思, 因此衍生出新的英文字“Pixel”。然而Pixel (以下称为像素) 并无固定的大小, 它随不同的图像系统而有不同的计算方式。

从Photoshop CS版开始增加“像素外观比例”功能, 可以将原先1:1的正方形像素转换成不同视频规格的矩形, 例如转成NTSC的像素, 横宽缩为0.9, 转成NTSC宽屏幕的像素, 横宽拉长为1.2。

您可以打开一个位图文件, 用缩放显示工具将图像的显示比例放到最大, 这时候, 您会发现所看到的就像是下面的图示那样的一个一个“像素”。



1.5 数码图像的分辨率

单位长度内像素数量的多少，称为数码图像

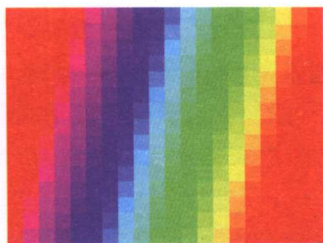
的分辨率 (Resolution)。分辨率越高，数码图像的品质越好。分辨率通常是用ppi (Pixels per inch) 来表示，也就是每英寸的像素数量。一般用来将普通图像扫描成数码图像的扫描仪也是以ppi为单位。

输出设备则通常用dpi (dots per inch) 为单位，例如一部打印机的分辨率为2880 dpi，表示这部打印机每英寸可以打印出2880个点。

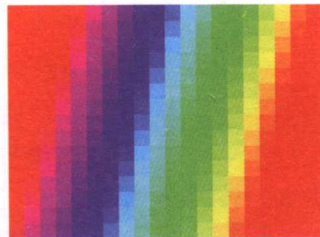
印刷品则用lpi (lines per inch) 为单位，例如杂志印刷的彩色图像分辨率为175 lpi，表示这幅印刷图像每英寸以175条印刷网线呈现。数码图像所要求的印刷网线数是普通印刷线数的两倍，比如说印刷线数为175 lpi，则数码图像要设定350 ppi，印刷效果最佳。

另外，网页图像应该直接以“像素”为计量单位，而不应该使用ppi，因为不管分辨率设定为多少，网页上的图像显示都是实际像素，不受分辨率的影响（虽然有时候可以用程序来改变图像的显示尺寸或百分比，但还是使用像素比较理想）。

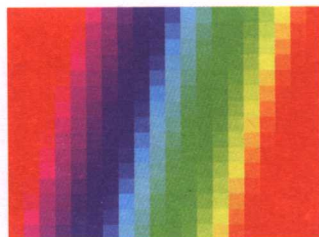
高分辨率的图文件会比同样尺寸的低分辨率图文件包含更多的像素，例如同样是1平方英寸的图文件，若分辨率设定为72 ppi，则图文件有5184个像素（72像素（宽） \times 72像素（高）= 5184像素）；而350 ppi的图文件则有122500个像素，在相同尺寸中挤进更多的像素，则每个像素就会变得更小，使得图像更细致，这样的设定适合表现印刷品图像。另外，一般我们所说屏幕的分辨率为600 \times 800 (pixels)，表示这个屏幕显示是由48万像素构成的。



数码图像使用ppi为单位，组成图像的像素（pixel）为矩形，一般情况下必须放大图像到400%以上才能用肉眼看清楚，如放大到1600%就可明显看到



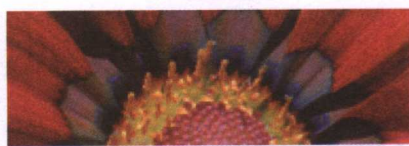
输出设备使用dpi为单位，打印出来的是墨滴，也就是点（dot）。一般需要用高倍放大镜才能看到输出的墨点



印刷图像使用lpi为单位，以印刷网点所构成的线条呈现印刷图像，所以称为网线。一般需要用高倍放大镜才能看到输出的四色网线与网点

数码图像分辨率设定要依照所使用的媒介来决定。一般屏幕硬件分辨率为72或96 ppi。如果将72 ppi的分辨率应用在打印或彩色印刷上，则会导致像素过大，产生粗糙而有锯齿状的图像。在平面印刷上，彩色杂志印刷分辨率约在300至350 ppi 之间。但是，使用过高的分辨率，例如使用800 ppi作为印刷分辨率，则会使文件加大，并增加图稿处理时间和降低打印速度，却不会因此而提高图像品质。

反之，若将分辨率较小的图文件调整成较大的尺寸，则只是将像素放大而已，并无法提升图像的品质。而高分辨率的图文件缩小时，虽然图像细节同样会有损失，但图像品质仍可维持良好状态。因此在实践中，拍摄或扫描图像时，通常要比实际使用的图像分辨率稍高一些（依照笔者经验，约提高30%~50%），这样不仅能够维持图像品质，也不会造成文件过大，增加传输、处理与存储的时间。



图像分辨率为72ppi，实际像素为191×65



图像分辨率为36ppi，实际像素为96×32



图像分辨率为18ppi，实际像素为48×16



图像分辨率为350ppi，实际像素为930×317



图像分辨率为175ppi，实际像素为465×158

1.6 位图与矢量图

在电脑上以数码（0与1）方式记录视觉表现的像素信息，称为“数码图像”，也就是一般所谓的“位图”。

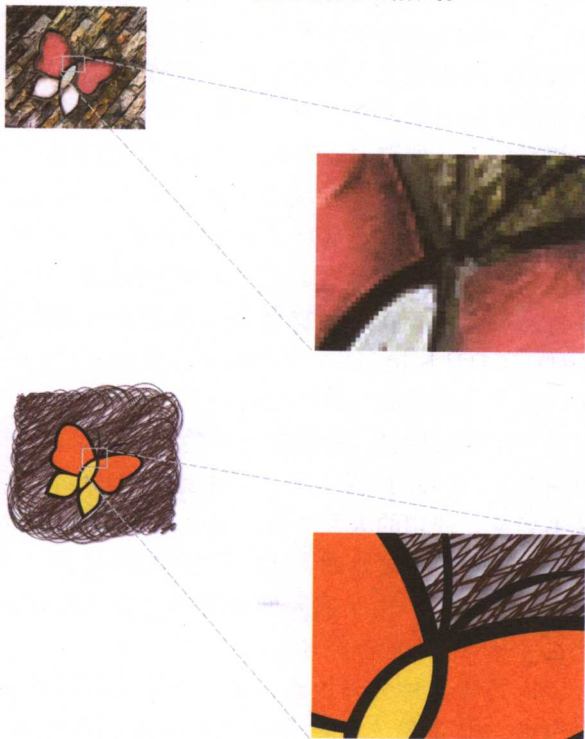
位图是由像素所构成。每一个像素都是一个小的矩形（一般是以正方形呈现，将位图的显示比例放到最大后即可了解），位图即是由这些矩形的像素呈现不同颜色后组合而成。由于位图由像素所构成，因此在单位面积中的像素数量便会影响位图的清晰程度（一般称为分辨率）。单位面积中的像素数量越高（高分辨率），图像在放大后越



不会产生锯齿效果；如果单位面积中的像素数量较少（低分辨率），那么打印时可能产生明显的锯齿效果。平常我们使用数码相机或扫描仪所得到的图像即属于位图。

矢量图主要由路径（Path）构成（包含锚点、线段、方向线），且分成笔画及填色两部分，笔画及填色分别有颜色、大小、位置等属性，当我们放大或缩小矢量图时会重新计算路径，因此并不会影响矢量图的清晰程度，也就是说图案边缘不会产生锯齿。

在Photoshop中也可以使用笔型工具或形状工具绘制矢量图形，当图像放大时分辨率会自动调整，不会产生锯齿状的边缘。而这些矢量图形也可以转存成Illustrator能够接受的格式。



1.7 数码图像颜色的像素位深度

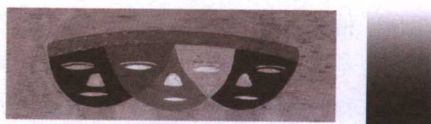
数码图像的颜色是由像素所构成，而每个像素则由二进制的0与1构成，这种二进制的数字称

为位（bit），它是数码信息的最小单位。数码图像颜色的像素位深度就是指用多少个位去记录一个像素的颜色信息，也就是一般书籍所称的“位深度”或“颜色深度”，请参考以下的表格与插图：

像素位深度	颜色数量	计算数值
1位	2	$2^1(2)$
2位	4	$2^2(2 \times 2)$
4位	16	$2^4(2 \times 2 \times 2 \times 2)$
8位	256	2^8
16位	65 536	2^{16}
24位	16 777 216	2^{24}
32位	4 294 967 296	2^{32}



像素位深度为2的一次方，黑白2色



像素位深度为2的8次方，灰度256色



像素位深度为2的8次方，索引色256色



像素位深度为2的24次方，RGB全彩16777216色



像素位深度为2的32次方，CMYK印刷色4 294 967 296色

1.8 文件备份概念

以前，笔者的两件关于文件备份的事情印象

深刻。第一件事情：有一个朋友，他在暑假花了两个月的时间整理了许多资料，就在暑假结束的时候，他发现他的电脑系统好像有问题，使用一段时间后会自动重新开机。于是，他请了一位电脑工程师帮他解决电脑系统问题，结果，系统是好了，可是他却找不到他整理了两个月的资料。他就问那位工程师，我的资料怎么不见了，工程师说，我不知道啊，我只负责将你的硬盘格式化后重新安装操作系统，我不知道里面有什么资料。这位朋友也没有备份，资料已经没有了，再怎样责怪工程师，资料也不可能再救回来了。事实上，这样的事情经常发生。我们仔细想想看，是否能够避免这样的问题发生，答案是可以的，只要做好备份工作，就算电脑硬盘资料有所损毁，也还有备份，可以随时继续工作。

第二件事情：有一个研究生，到了要发表毕业论文的前一天，发现他的电脑怪怪的，文件怎么无法打开，他就将第一张1.44MB的备份软盘放到电脑里，还是无法打开里面的文件，心里一慌，又把第二张软盘放到电脑里，文件依然无法打开。这时候才发觉事情不妙，赶快找人检查电脑，结果发现是电脑中毒，硬盘与两块软盘备份的文件都毁损，虽然努力想要将文件救回来，但是到最后还是没有成功。在这个案例中，这位研究生是做了备份的动作，可是因为疏忽没有将软盘上锁，也没有备份到不同的介质上，还是无法避免资料遗失的锥心之痛，也因此晚了半年才毕业。

笔者也有类似的经验，不过在刚开始学习的时候碰到这些情况较多，但损失也都还算轻微。到现在为止，已经好多年没有因为备份问题而失去资料的情况发生了。经过多年的观察与实验，提供以下一些心得供大家参考。

1. 养成经常备份的习惯：当然，也不是要您打了几个字就备份一次，而是工作一段时间，或完成一个阶段的绘图，备份一次。每个人的情况不同，可以根据您自己的需求调整。有些软件本身就有设

定自动备份的功能，让您设定每隔五分钟或十分钟自动执行文件备份，这值得您善加利用。

2. 多备两份：如果您只备一份，还是不太保险，有时候备份也会有意外，如软盘发霉、光盘掉地上刮伤、硬盘碰撞等。多备两份，万一其中一份有问题，还有最后的备份可以应急，但是还是要特别小心处理最后的备份，最好能先锁定资料后再处理。

3. 备份到不同的存储介质：有些人以为只要将电脑里面的C磁盘备份到D或E磁盘就算做好备份工作。其实不然，因为有时候电脑里面的C、D、E磁盘都是由同一个硬盘分割的，只要这一个硬盘有问题，很有可能所有的资料都会遗失。所以笔者经常建议用户在电脑里面要装两个硬盘比较保险，至少资料备份在两个不同的硬盘中，其中一个毁损，还保有另一个硬盘的备份资料。不过，这样的备份方式，笔者认为还是有不足，如果电脑招受外力强烈撞击或进水，可能两个硬盘都一起报废，资料一样无法安全地备份下来。因此，比较理想的备份方式是除了硬盘要备份外，还要用DVD、CD、MO、ZIP或通过网络远端文件服务器硬盘等不同介质做备份。以笔者的经验，DVD与CD盘片怕刮伤，ZIP怕摔，用MO备份失误的情况是最少的，因为它有外壳保护可防尘又不会直接接触软盘，软盘复写的稳定度高，就算掉到地上，损毁的机率也小。不过因为MO价格高，又不普及，使用的人并不多。而通过网络备份到远端文件服务器硬盘的方式，已经有许多国际与国内公司采用，由于网际网络的环境越来越好，您也可以尝试这种备份方式。

4. 备份文件分开放置：尤其是重要的资料，尽可能地将备份文件的介质放置在不同的地方（如不同国家、县市或一栋房子里的不同房间等）。例如美国911事件中，许多跨国公司（尤其是银行）的资料就是通过网络备份到不同的城市或国家，避免遭受资料损失的二度伤害。

操作篇

第2章

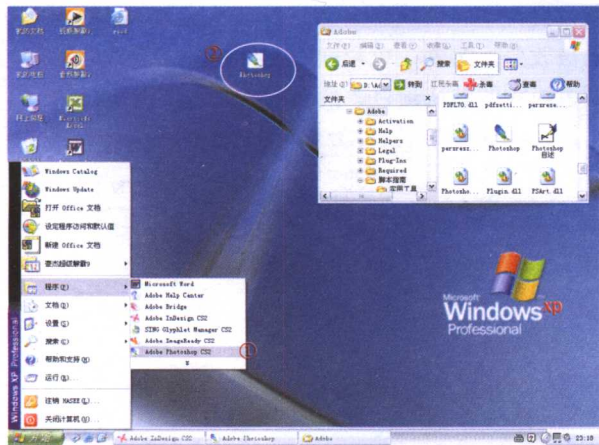
基础操作

2.1 启动Photoshop及新建文件


当我们进入Photoshop CS2的操作环境时，首先必须打开一个新文件（或打开已有的文件），使其成为当前操作文件，然后才能进行各项编辑操作。本节我们先来了解如何新建不同颜色模式的文件，如何键入文件名称，如何选择所要的尺寸以及如何产生没有背景图层的文件。

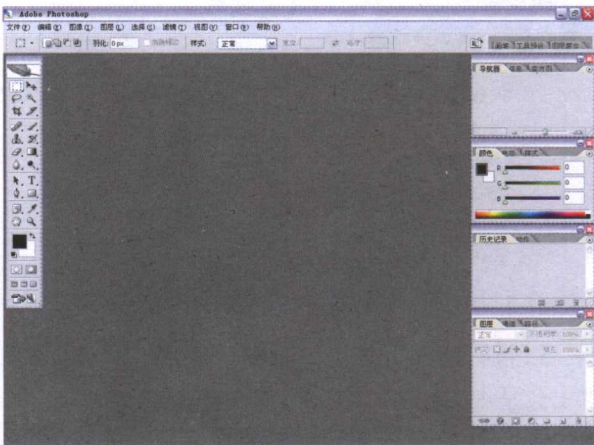
1. 启动Photoshop可以有几种不同的方式，最常用的方法是执行“开始”→“程序”→“Adobe Photoshop CS2”^①；或是双击桌面上的Photoshop CS2快捷方式图标^②（必须事先制作）。

说明：在Photoshop CS2主程序上双击也可启动，但不建议使用这种方法。另外，在后缀名为psd的文件上双击时，也可以启动Photoshop CS2。



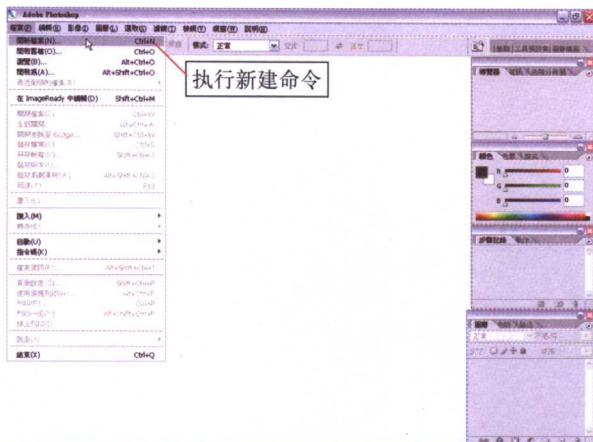
2. 进入Photoshop CS2的操作环境后，先关闭欢迎屏幕对话框，在默认状态下画面会呈现下图所示的模样，如果您的浮动窗口配置与图示不同没有关系，仍可继续进行。

注意：屏幕宽度必须设置为1024个像素或以上，选项栏右侧的嵌入区域 ，才会呈现出来。另外若要使浮动窗口恢复到默认状态，可执行“窗口”→“工作区”→“复位调板位置”命令。

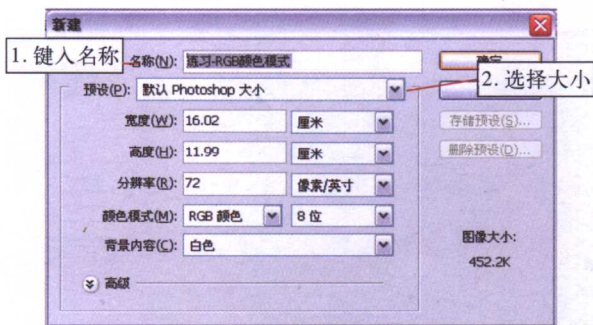


3. 接着我们就来创建一个新文件，请执行“文件”→“新建”命令。

说明：您也可以使用键盘快捷键来执行命令，先按住Ctrl键后，再加按N键，其作用等于执行“文件”→“新建”命令。

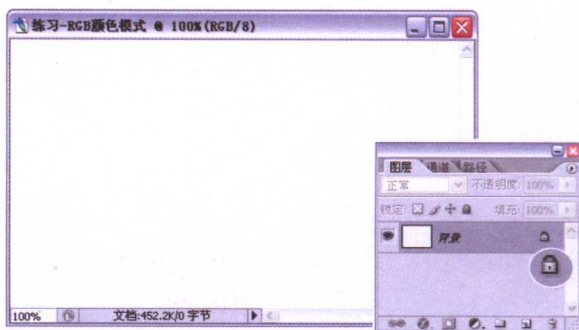


4. 执行后会出现对话框，利用这个对话框可以为新文件设置名称、大小、颜色模式等。请先在“名称”栏内键入所要的文件名称（随意即可，笔者输入的是“练习-RGB颜色模式”）。再从预设中选择“默认Photoshop大小”（单击右侧的三角按钮即可由弹出菜单中选择），其余使用默认设置即可，完成后单击确定按钮执行。



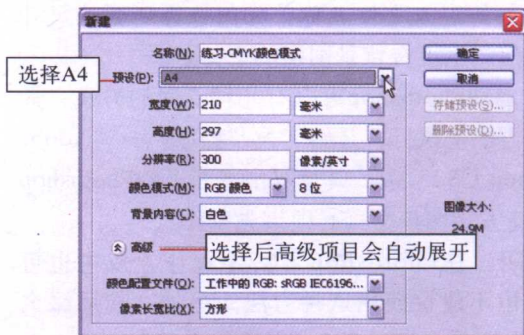
5. 执行后即会产生一个新的文件，并且标题栏上会呈现“练习-RGB颜色模式@100% (RGB/8)”的字样，其意义由左至右分别代表文件的名称、显示比例、颜色模式及通道位数量。而且由于默认背景颜色为白色，因此在图层浮动窗口上会显示白色的背景图层。

说明：由于背景图层不具有锁定透明像素、锁定图像像素及锁定位置的功能，因此图层右侧会显示一个锁头的图像来提示我们。

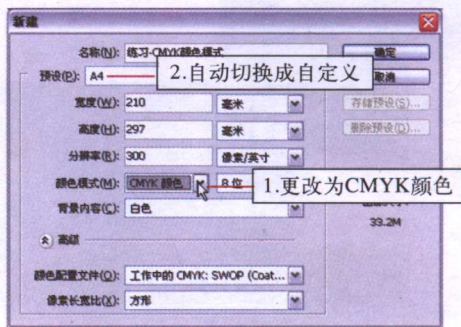


6. 接着来新建CMYK颜色模式文件，请按Ctrl键+N键（等于执行“文件”→“新建”命令的功能），出现对话框后，键入名称并在预设中选择A4，设置一个A4尺寸的文件。

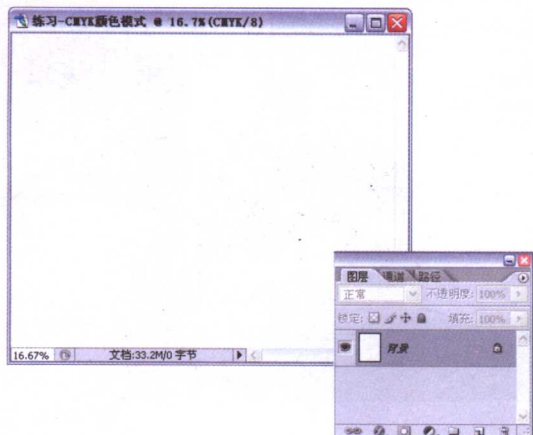
说明：选择A4后，下方的高级项目会自动展开，若要隐藏高级项目，则只要单击高级左侧的箭头按钮即可。



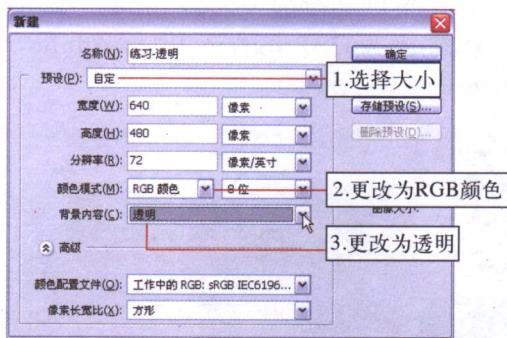
7. 请再将颜色模式更改为CMYK颜色，更改后预设会自动转换成自定义，表示说这个项目的内容已被改变。另外，色彩配置文件也会转换成CMYK颜色模式的默认项目，最后单击确定按钮执行。



8. 执行后即可产生一个颜色模式为CMYK颜色的A4尺寸文件，同时这个文件会自动替代之前的文件成为工作文件。

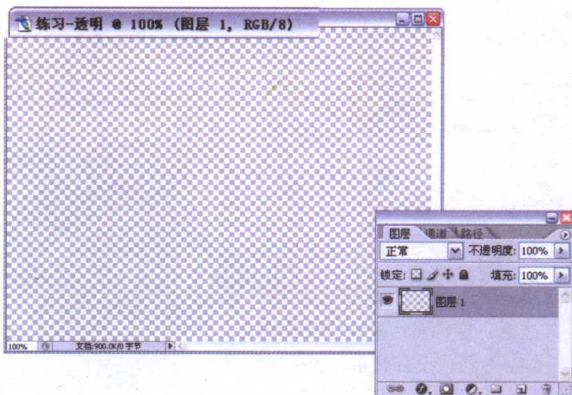


9. 接下来我们将新建一个没有背景图层的文件，请再按Ctrl键+N键，出现对话框后，键入名称并从预设中选择640×480，背景内容更改为透明，然后单击确定按钮执行。



10. 执行后即产生一个呈现灰白色块的新文件（灰白色块代表透明区域，打印时并不会被打出来），同时标题栏上会增加“图层1”的字样，表示目前操作图层为“图层1”，由图层浮动窗口上可见到“图层1”为选取作用状态。

说明：由于我们设置背景内容为透明，因此文件内不会出现背景图层。如果想要透明图层转换成背景图层该怎么做呢？可在选取图层后，执行“图层”→“新建”→“背景图层”命令即可。

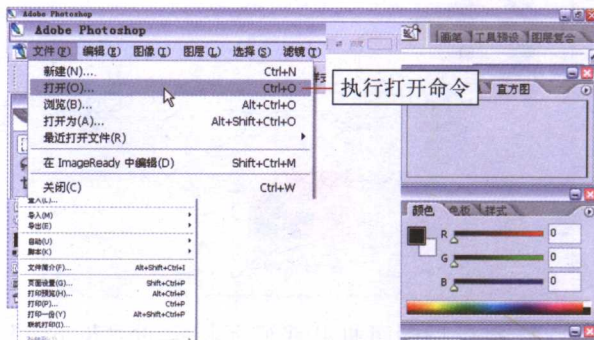


2.2 打开旧文件的方法

除了Photoshop CS2 本身提供打开文件的功能外，我们也可以利用Adobe Bridge来打开文件。另外，在扩展名为psd的文件图像上双击时，同样可以打开该文件（若Photoshop CS2还没有启动，则会先启动Photoshop CS2再打开文件）。我们现在就来了解打开文件的几种方法。

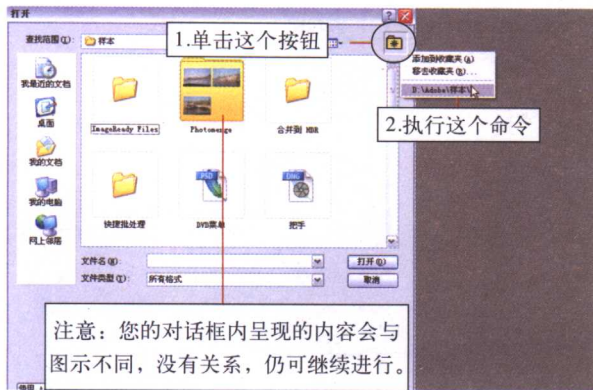
1. 启动Photoshop 并执行“文件”→“打开”命令。

说明：也可以按Ctrl键+O键来替代执行命令的操作。



2. 出现对话框后，单击图示的文件夹按钮，然后执行弹出菜单上收藏夹的默认文件夹命令。

说明：这个菜单主要让我们记录常用的文件夹位置，这样可以很快地指定到所要的位置，而不需要逐个层级的选择。



3. 执行后即会呈现Photoshop CS2“样本”文件夹的文件内容，请选择图示“花.psd”文件（其他文件也可），然后单击“打开”按钮执行。

说明：在对话框左下角有一个“使用Adobe对话框”按钮，单击后可切换成Adobe所设计的界面，您可试试看。



4. 执行后即可打开我们所指定的“花.psd”文件，接着请执行“文件”→“浏览”命令，我们来了解如何使用Adobe Bridge打开文件。

说明：Adobe Bridge是一个新程序，利用它可以预览文件夹内的文件缩略图，同时以其相关的程序打开。例如在Adobe Bridge中扩展名为ai的文件上双击时，会使用Illustrator打开该文

件；若在后缀名为psd的文件上双击，则使用Photoshop打开文件。



5. 进入到Adobe Bridge后，请指定到Photoshop CS2的“样本”文件夹，即可呈现“样本”文件夹内的文件缩略图，请在图示的“湖(16位).tif”文件缩略图上双击。

说明：Photoshop CS2的“样本”文件夹路径一般默认为C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS2\样本。



6. 在“湖(16位).tif”文件缩略图上双击后，即会自动切换到Photoshop CS2，同时打开“湖(16位).tif”文件。