



国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程指定教材

Photoshop图像处理 标准教程

审 定/国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程领导小组办公室

主 编/熊 飞

副主编/滕 云 陈恒山



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>



国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程指定教材

Photoshop图像处理 标准教程



审 定/国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程管理委员会

主 编/熊 飞

副主编/滕 云 陈恒山



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 图像处理标准教程 / 熊飞, 滕云, 陈恒山编著. —北京: 中国青年出版社, 2007.1

ISBN 978-7-5006-7321-7

I.P... II.①熊...②滕...③陈... III.图形软件, Photoshop—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 009918 号

书 名: Photoshop 图像处理标准教程

编 著: 熊飞 滕云 陈恒山

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 北京新丰印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 20.5

版 次: 2007 年 2 月北京第 1 版

印 次: 2007 年 2 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5006-7321-7

定 价: 34.00 元 (附赠 1CD)

国家动漫游戏产业振兴基地人才 培养工程指定教材编委会

顾 问 胡锦涛（国家动漫游戏产业振兴基地管委会主任）

主 任 何积丰（中国科学院院士）

副主任 童祖光 朱建民 郭清胜

主 编 熊 飞

副主编 滕 云 陈恒山

编 委（按姓氏笔画排序）

王宇翔	王灵韵	戎 宁	朱小明	朱云岳	李安东
李 飞	江铁成	刘咏松	张苏中	汪 宁	严 庆
吴 昊	陈崇刚	陈恒山	陈文字	罗 雄	周 源
周 蔚	柳 超	胡 伟	顾剑锋	唐海兵	蒋川群
董恩海	熊 飞	滕 云			

序

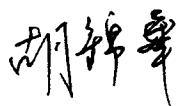
当今全球动漫产业以强劲的发展势头支持了新经济的复苏。美国网络游戏业已连续四年超过好莱坞电影的产值；日本的动画产品出口远远高于其钢铁出口的产值；韩国动漫业已成为其国民经济的六大支柱产业之一。纵观全球主要国家，动漫游戏产业已经从娱乐消费发展成为一个庞大的新兴产业。

我国是全球动漫游戏最大的消费市场之一，国外的优秀动画、漫画、游戏早在上世纪九十年代初就进入了国内市场。但是我们自己原创的动漫作品却很少，明显落后于发达国家动漫游戏产业的发展步伐。为此党中央国务院颁布了一系列振兴发展我国动漫产业的政策。2004年7月，为了切实落实《中共中央国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》的重大战略部署，文化部批准成立了国内首家“国家动漫游戏产业振兴基地”。基地集“教育培训”、“研究开发”、“国际交流与合作”、“产业孵化”功能为一体。

目前动漫人才的匮乏阻碍了我国动漫产业的快速发展。产业振兴，人才先兴。正是在这样的历史使命下“国家动漫游戏产业振兴基地”整合了多方资源，聚集业内权威的专家学者，经过长期准备和认真调研，精心策划推出“国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程（NACG）”，旨在培养出更多优秀的动漫游戏专业技术人才，为振兴我国动漫产业打下坚实的人才基础。

为配合实施“动漫游戏人才培养工程”，基地邀请了众多业内专家及长期从事一线教学的教师，策划编写了“NACG 动漫游戏人才培养工程系列教材”。相信本套教材的出版，必将对我国的动漫职业教育起到积极的作用。同时基地也希望和业界同行合作，共同为推动我国的动漫人才培养做出贡献。

国家动漫游戏产业振兴基地管委会主任



2007年1月

国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程介绍

工程背景

目前全球电脑游戏行业已成为与电影、电视、音乐等并驾齐驱的最为重要的娱乐产业之一。我国是全球动漫游戏最大的消费市场之一，国外的优秀动画、漫画、游戏早在上世纪九十年代初就纷纷进入了国内市场。但我们自己原创的动漫作品却很少。作为有着五千年历史的泱泱大国，我国的动画产业起步很早，并且有着辉煌的历史，创作出一批非常有影响力的作品。但是近年来随着 CG 技术的飞速发展，我们没有跟上新技术发展的浪潮。为此党中央国务院颁布了一系列鼓励支持我国动漫产业发展的政策。如 2004 年 7 月，文化部批准在上海成立国内首家“国家动漫游戏产业振兴基地”；2006 年 4 月，国务院同意转发了《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》；2006 年 7 月，国务院批准了由文化部牵头的《建立扶持动漫产业发展部际联席会议》的申请。

随着国家对于动漫产业的大力扶持，动漫企业将迎来历史性的机遇。但是目前动漫人才的匮乏，严重阻碍了我国动漫产业的快速发展。产业振兴，人才先兴。正是在这样的历史使命下，国家动漫游戏产业振兴基地策划实施了以动漫游戏为主的人才培养计划——国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程（简称 NACG）。

国家动漫游戏产业振兴基地

国家动漫游戏产业振兴基地是为了切实落实《中共中央国务院关于进一步加强对和改进未成年人思想道德建设的若干意见》的重大战略部署，由文化部批准成立的国家级基地。基地管理委员会由有关政府主管部门领导、社会团体、著名企业、社会知名人士以及业界专家组成。

基地以培养动画、漫画、游戏人才为特色，集“教育培训”、“研究开发”、“国际交流与合作”、“产业孵化”等功能为一体，将办成高品质、现代化、有特色的一流动漫游戏文化、教育和科研产业中心，以优质的文化教育资源和动漫游戏产品服务社会作为基地发展的目标，形成强大的整体优势，推动我国动漫游戏产业跃上新的台阶，促进精神文明建设，赶上知识经济时代的步伐。

NACG 动漫游戏人才培养工程

国家动漫游戏产业振兴基地聚集了业内权威的专家学者，经过长期准备，认真调研，精心推出了面向以动漫游戏为主的专业人才培养工程——动漫游戏人才培养工程（简称 NACG）。NACG 项目得到有关政府部门及领导的关怀，业内众多同行的支持，众多企业的认可，将为我国培养出更多动漫游戏领域专业人才，从而为我国动漫游戏产业发展打下坚实的人才基础，进而为推动我国动漫游戏产业的腾飞作出贡献。

NACG是目前权威的专业致力于动漫游戏领域专业人才培养的培训及考核项目，其课程及考核设置以市场为导向，按照岗位要求进行培训及考核，突破课程设置的局限性，有着非常强的包容性。

NACG考核体系由易到难、由业余到专业、由操作到创作，分为不同的考试级别。同时按照生产岗位的要求，把培训考核分为不同的模块，每个模块按照技术点又分为不同的单科进行考核。

同时NACG非常强调学生的动手能力，给予学生很多的实践机会。国家动漫游戏产业振兴基地正计划在全国各区域建立动漫游戏人才实训基地。

联系方式

国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程（NACG）管理办公室

地址：上海漕溪北路41号24A/上海中山北路3663号华东师范大学理科大楼A座17层

电话：021-51097968 54255776

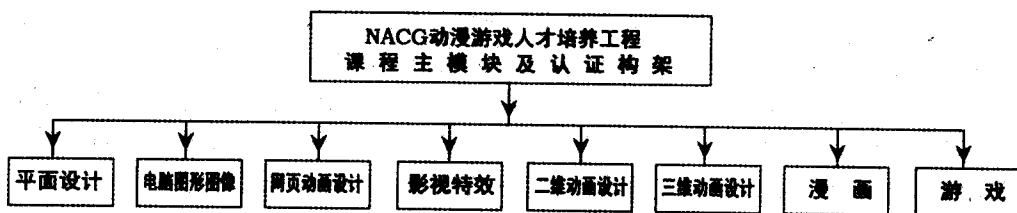
网址：www.nacgtp.org

E-mail：info@nacgtp.org

NACG 动漫游戏人才培养工程 认证考试说明

NACG认证考试模块

根据动漫游戏的实际生产环境，我们将考核分为不同模块，每个模块由不同单科组成。认证考试模块如下：



NACG认证考试说明

按照人才培养金字塔原则，认证考试“由易到难”，“由业余到专业”。认证分为一、二、三级，分别对应初、中、高三个级别，满足全方位人才培养需求。每个级别的考核目的如下：

- **一级考试** 要求熟练掌握目前各个领域最流行软件技术的使用，主要以选择题、判断题、是非题为主。由计算机考试系统按照标准答案自动评分。
- **二级考试** 在熟练掌握软件使用技巧基础上，有一定的美术以及原创能力，能够初步掌握美术与软件技术的结合，达到按照要求创作高质量作品的能力。由专家组成员或相关具备资格的专业人员根据作品评分。
- **三级考试** 要求考生熟练掌握软件与美术的融合，有一定的编导及项目管理能力。考核内容由作品、导演基础知识及项目管理知识组成。

NACG认证证书

考生通过NACG单科考试可以获得由国家动漫游戏产业振兴基地签发的单科技术水平证书；通过NACG模块要求的所有单科考试后，可以获得由国家动漫游戏产业振兴基地签发的该模块技术水平证书，以证明考生在该专业领域达到相当的技术水平。

联系方式

国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程（NACG）管理办公室

地址：上海漕溪北路41号24A/上海中山北路3663号华东师范大学理科大楼A座17层

电话：021-51097968 54255776

网址：www.nacgtp.org

E-mail：info@nacgtp.org

前言

当今全球动漫产业以强劲的发展势头支持了新经济的复苏。美国网络游戏业已连续四年超过好莱坞电影的产值；日本的动画产品出口远远高于其钢铁出口的产值；韩国动漫业已成为其国民经济的六大支柱产业之一。纵观全球主要国家，动漫游戏产业已经从娱乐消费发展成为一个庞大的新兴产业。而我国原创动漫明显落后于国外动漫产业的发展步伐，处于初级发展阶段。阻碍我国动漫产业发展的因素很多，其中人才缺乏首当其冲。

由文化部批准成立的“国家动漫游戏产业振兴基地”组织实施的动漫游戏人才培养工程（NACG）是一项专门针对动漫游戏领域专业技术人员的培训及认证考核工程。为了更好地开展动漫人才的培养，基地邀请了众多业内专家及长期从事一线教学的教师，精心策划编写了“NACG 动漫游戏人才培养工程系列教材”。本套教材根据目前动漫产业的技术要求，涵盖了专业基础知识以及专业技术知识各个领域。

Photoshop 是 Adobe 公司出品的全球最具盛名的，也是公认最出色的图形图像处理软件，在广告出版、平面印刷等领域被广泛使用。它以其强大的功能、便捷的使用为各行各业平面设计者所喜爱。其中最新版本的 Photoshop CS2 提供了全新的工作界面、快捷的任务栏、改进的矢量绘图、简便的 Web 应用，无论是对于专门从事设计的人士，还是任何一个对电脑美术感兴趣的普通用户而言，都能通过使用 Photoshop CS2 将自己要表现的思想、创意以最适合的视觉效果方式展现出来。

本书是一本由浅入深地介绍 Photoshop CS2 的标准教程，不但详细介绍 Photoshop CS2 的功能与特点，还结合实例深入地讲解了运用该软件进行图像处理的方法。全书共分 14 章，主要包括图像处理的基本概念、Photoshop CS2 的基本操作、图像的选区、图像的色彩处理、图像的创作与修饰、文字的设计、图层的应用、通道的应用、使用路径、使用滤镜等，还介绍了使用动作面板、内置动作、批处理等来提高设计工作的效率以及 ImageReady CS2 的功能和操作。

本书在为学习者准备了大量经典实用范例的同时，还专门提供了具有针对性的上机练习，以帮助学习者练习、实践和检验所学的内容，以便更快、更好地掌握各种 Photoshop 技术，在很短的时间内打下扎实的基础，并且能够迅速地把学到的知识应用到实际工作当中。

本书内容从易到难，将案例融入到每个知识点中，使大家在了解理论知识的同时，动手能力也得到同步提高。本书既是 NACG 动漫游戏人才培养工程认证考试的配套教材，也可以作为各类院校、培训机构的教学用书。

本书能在短时间内与读者见面，要感谢在本书编写过程中提供技术支持的各位朋友。由于时间仓促，加之笔者水平有限，疏漏之处在所难免，希望广大读者批评指正。

编 者

2007 年 1 月

目 录

第1章 初识 Photoshop CS2

1.1 Photoshop 简介	1
1.2 安装 Photoshop CS2	2
1.3 Photoshop CS2 新特性	4
1.3.1 全新 Adobe Bridge 文件浏览器	5
1.3.2 图像处理方面的增强	6
1.3.3 体验工作效率的有效提升	11
1.3.4 增强的设计功能	14
习题	16

第2章 图像处理的基本概念

2.1 位图和矢量图	17
2.1.1 位图图像	17
2.1.2 矢量图像	18
2.2 像素	18
2.3 分辨率	19
2.3.1 显示器分辨率	19
2.3.2 图像分辨率	19
2.3.3 专业印刷的分辨率	19
2.4 图像格式	20
2.4.1 PSD 格式	20
2.4.2 JPEG 格式	20
2.4.3 TIFF 格式	21
2.4.4 BMP 格式	21
2.4.5 EPS 格式	21
2.4.6 GIF 格式	22
2.4.7 PNG-8 格式	22
2.4.8 PDF 格式	22
2.4.9 PCX 格式	22
2.4.10 PICT 格式	23
2.4.11 TGA 格式	23
习题	23

第3章 Photoshop CS2 基本操作

3.1 Photoshop CS2 主界面	25
3.1.1 菜单栏和工具选项栏	26

3.1.2 工具箱	26
3.1.3 活动面板	27
3.1.4 图像窗口	27
3.1.5 保存自定义的工作区	28
3.2 文件的基本操作	28
3.2.1 新建文件	28
3.2.2 打开文件	29
3.2.3 保存文件	32
3.3 图像的查看	32
3.3.1 视图查看	32
3.3.2 缩放查看	32
3.3.3 抓手查看	34
3.4 使用辅助工具	34
3.4.1 标尺	34
3.4.2 网格	35
3.4.3 参考线	36
3.5 图像尺寸的调整	36
3.5.1 调整图像大小	36
3.5.2 调整画布大小	37
3.5.3 调整图像方向	40
3.6 调整软件参数	41
3.6.1 General (常规) 设置	41
3.6.2 File Handling (文件处理) 的设 置	42
3.6.3 Display & Cursors (显示与光标) 设置	43
3.6.4 Transparency & Gamut (透明度 与色域) 设置	43
3.6.5 Plug-Ins & Scratch Disks (增效工 具与暂存盘) 设置	44
3.6.6 Memory & Image Cache (内存与 图像高速缓存) 设置	45
3.6.7 Type (字体) 设置	45
习题	46

第4章 图像的选区

4.1 选取工具	47
4.1.1 规则区域选取工具	47
4.1.2 套索工具	51
4.1.3 魔棒工具	53
4.2 其他选取方法	54
4.2.1 使用 Color Range	54
4.2.2 使用快速蒙版	55
4.2.3 抽出图像	57
4.3 调整选区	59
4.3.1 全部选择和取消选择	59
4.3.2 反向选择	60
4.3.3 修改选区	60
4.3.4 扩大选取	62
4.3.5 选取相似	63
4.3.6 变换选区	63
4.3.7 保存和载入选区	66
习题	67

第5章 图像色彩处理

5.1 颜色模式	69
5.1.1 RGB 图像模式	69
5.1.2 CMYK 图像模式	70
5.1.3 灰度图像模式	70
5.1.4 位图图像模式	71
5.1.5 双色调图像模式	71
5.1.6 索引图像模式	72
5.1.7 Lab 图像模式	75
5.2 色彩调整	76
5.2.1 调整色彩平衡	76
5.2.2 调整色相/饱和度	77
5.2.3 去色	79
5.2.4 匹配颜色	79
5.2.5 替换颜色	81
5.2.6 可选颜色	82
5.2.7 通道混合器	83
5.2.8 渐变映射	84
5.2.9 照片滤镜	85
5.2.10 暗调/高光	85
5.2.11 反相	86
5.2.12 色调均化	87

5.2.13 阈值	87
5.2.14 色调分离	88
5.2.15 变化	88
5.3 色调调整	90
5.3.1 直方图	90
5.3.2 调整色阶	91
5.3.3 调整亮度/对比度	94
5.3.4 调整曲线	95
5.4 HDR 高动态区域图像的合成	96
5.5 利用色彩色调调整处理照片	98
5.5.1 调整偏暗偏亮的照片	98
5.5.2 调整色彩失真照片	101
5.5.3 使用色彩突出主题	102
习题	105

第6章 图像的创作与修饰

6.1 使用色彩	107
6.1.1 在工具箱中设定前景和背景	107
6.1.2 颜色面板	108
6.1.3 色板面板	109
6.1.4 选取颜色	109
6.2 绘图	110
6.2.1 使用画笔工具	110
6.2.2 使用历史画笔	116
6.3 擦除	119
6.3.1 橡皮擦工具	119
6.3.2 背景橡皮擦工具	120
6.3.3 魔术橡皮擦工具	121
6.4 填充	121
6.4.1 内部填充	121
6.4.2 边框填充	126
6.5 修饰图像	127
6.5.1 图章工具	127
6.5.2 修补工具	128
6.5.3 修饰工具	131
6.6 使用画笔等工具进行设计	133
6.6.1 给人物染发	133
6.6.2 给眼睛上妆	135
6.6.3 给照片上色	138
习题	141

第7章 文字的设计

7.1 文字的输入与设定	143
7.1.1 输入文字	143
7.1.2 设定文字属性	144
7.1.3 设置段落属性	146
7.2 变形文字	146
7.3 设置注释	147
7.3.1 文字注释	147
7.3.2 语音注释	148
7.4 制作特效文字	149
7.4.1 制作浮雕文字	149
7.4.2 制作冰雪文字	150
习题	156

第8章 图层的应用

8.1 图层的基本概念和操作	157
8.1.1 图层的分类	157
8.1.2 图层面板	158
8.1.3 图层组合面板	161
8.1.4 使用智能对象	161
8.2 图层混合模式	162
8.2.1 一般模式	163
8.2.2 变暗模式	164
8.2.3 变亮模式	165
8.2.4 叠加模式	166
8.2.5 差值与排除模式	168
8.2.6 颜色模式	169
8.3 蒙版层	170
8.3.1 图层蒙版的原理	170
8.3.2 建立图层蒙版	171
8.3.3 编辑图层蒙版	172
8.3.4 隐藏图层蒙版	172
8.3.5 取消图层蒙版的链接	172
8.3.6 删除图层蒙版	173
8.3.7 使用图层剪贴路径蒙版	173
8.4 图层样式	173
8.4.1 使用图层样式	173
8.4.2 使用样式面板	186
8.5 填充图层和调节图层	187
8.5.1 填充图层	188
8.5.2 调节图层	191

习题	200
----	-----

第9章 通道的应用

9.1 通道的基本概念	203
9.2 通道面板的操作	204
9.3 专色通道	205
9.3.1 创建专色通道	205
9.3.2 Alpha 通道转化为 Spot 通道	205
9.3.3 合并专色通道	206
9.4 图像混合运算	206
9.4.1 Apply Image (应用图像)	206
9.4.2 Calculations (计算)	207
9.5 利用通道合成照片	208
习题	213

第10章 使用路径

10.1 使用形状工具	215
10.1.1 绘制规则形状	217
10.1.2 绘制不规则形状	218
10.1.3 图形之间的运算	218
10.2 创建路径	218
10.2.1 使用钢笔工具	219
10.2.2 使用自由钢笔工具	220
10.3 编辑路径	220
10.3.1 选择路径	221
10.3.2 调整路径	221
10.3.3 复制路径	221
10.3.4 删除路径	221
10.3.5 输出路径	222
10.3.6 填充路径	222
10.3.7 描边路径	223
10.4 路径与选区的转换	224
10.4.1 将选区转换为路径	224
10.4.2 将路径转换为选区	224
10.5 利用路径制作文字效果	225
习题	227

第11章 使用滤镜完成艺术化效果

11.1 Artistic (艺术效果)	229
11.1.1 Colored Pencil (彩色铅笔)	229
11.1.2 Cutout (木刻)	230
11.1.3 Dry Brush (干画笔)	230
11.1.4 Film Grain (胶片颗粒)	230

11.1.5 Fresco (壁画)	231	11.4.4 Median (中间值)	246
11.1.6 Neon Glow (霓虹灯光)	231	11.4.5 Reduce Noise (减少杂色)	247
11.1.7 Paint Daubs (绘画涂抹)	232	11.5 Render (渲染)	247
11.1.8 Palette Knife (调色刀)	232	11.5.1 Clouds (云彩)	247
11.1.9 Plastic Wrap (塑料包装)	233	11.5.2 Different Clouds (分层云彩)	247
11.1.10 Poster Edges (海报边缘)	233	11.5.3 Fiber (纤维)	248
11.1.11 Rough Pastels (粗糙蜡笔)	234	11.5.4 Lens Flare (镜头光晕)	248
11.1.12 Smudge Stick (涂抹棒)	234	11.5.5 Lighting Effects (光照效果)	249
11.1.13 Sponge (海绵)	235	11.6 Sharpen (锐化)	249
11.1.14 Underpainting (底纹效果)	235	11.6.1 Sharper (锐化) 的几种方法	249
11.1.15 Watercolor (水彩)	236	11.6.2 Smart Sharpen (智能锐化)	249
11.2 Blur (模糊)	236	11.7 Stylize (风格化)	250
11.2.1 Blur (模糊)	236	11.7.1 Diffuse (扩散)	250
11.2.2 Blur More (进一步模糊)	236	11.7.2 Emboss (浮雕效果)	250
11.2.3 Gaussian Blur (高斯模糊)	237	11.7.3 Extrude (凸出)	251
11.2.4 Motion Blur (动感模糊)	237	11.7.4 Find Edges (查找边缘)	251
11.2.5 Lens Blur (镜头模糊)	238	11.7.5 Glowing Edges (照亮边缘)	251
11.2.6 Radial Blur (径向模糊)	238	11.7.6 Solarize (曝光过度)	252
11.2.7 Smart Blur (特殊模糊)	238	11.7.7 Tiles (拼贴)	252
11.2.8 Box Blur (方框模糊)	239	11.7.8 Trace Contour (等高线)	252
11.2.9 Shape Blur (形状模糊)	239	11.7.9 Wind (风)	253
11.2.10 Surface Blur (表面模糊)	239	11.8 使用其他滤镜	253
11.3 Distort (扭曲)	240	11.8.1 Liquify (液化)	253
11.3.1 Diffuse Glow (扩散亮光)	240	11.8.2 Pattern Maker (图案生成器)	256
11.3.2 Displace (置换)	240	11.8.3 Vanishing Point (消失点)	257
11.3.3 Glass (玻璃)	241	11.8.4 Filter Gallery (滤镜库)	259
11.3.4 Lens Correction (镜头校正)	242	11.9 综合使用滤镜完成设计作品	259
11.3.5 Ocean Ripple (海洋波纹)	242	习题	264
11.3.6 Pinch (抽出)	242	第12章 提高设计工作的效率	
11.3.7 Polar Coordinates (极坐标)	243	12.1 使用动作面板	265
11.3.8 Ripple (波纹)	243	12.2 使用内置动作	266
11.3.9 Shear (切变)	243	12.2.1 使用范例动作	266
11.3.10 Spherize (球面化)	244	12.2.2 影像中的文字特效	267
11.3.11 Twirl (旋转扭曲)	244	12.2.3 为照片添加多彩的边框	268
11.3.12 Wave (波浪)	244	12.2.4 影像的色彩变幻	269
11.3.13 Zigzag (水波)	245	12.3 录制作	270
11.4 Noise (杂色)	245	12.4 使用批处理	271
11.4.1 Add Noise (添加杂色)	245	12.4.1 使用批处理	271
11.4.2 Despeckle (去斑)	245	12.4.2 使用快捷批处理	272
11.4.3 Dust & Scratches (蒙尘与划痕)	246	12.5 自动化处理	273

12.5.1 制作缩览图目录.....	273	13.3 制作动画.....	286
12.5.2 制作图片排列.....	274	13.4 制作图像映射.....	286
12.5.3 图像处理器.....	274	习题.....	288
12.5.4 动作事件与脚本管理器.....	275	第 14 章 综合实例	
12.5.5 PhotoMerge 接合照片.....	275	14.1 影像合成.....	289
习题.....	277	14.1.1 制作具有杂点的黑白照片.....	289
第 13 章 使用 ImageReady CS2		14.1.2 制作重叠的图像.....	293
13.1 ImageReady CS2 概述.....	279	14.1.3 合成.....	296
13.1.1 ImageReady 的界面.....	279	14.2 包装设计.....	298
13.1.2 ImageReady 的基本功能.....	280	14.3 标志设计.....	302
13.2 使用切片工具.....	281	14.4 制作月历.....	304
13.2.1 切片的基本操作.....	281	习题.....	309
13.2.2 使用切片裁切网页.....	282		

1

初识 Photoshop CS2

学习要点

- Photoshop 简介
- Photoshop 的应用领域
- 安装 Photoshop CS2
- Photoshop CS2 的新特性

Photoshop CS (Creative Suite) 2 是 Adobe 公司最新推出的功能强大的图像编辑软件，是目前世界上专业平面设计人员使用最为广泛的工具。这个最新的 Photoshop CS2 版本，无论在图像编辑、桌面出版、网页图像编辑等方面，其优越的性能和方便的使用性都使同类产品望尘莫及。利用 Photoshop 的滤镜功能，许多天才创意举手可得。同时，Photoshop 也为第三方滤镜提供了一个开放的挂接平台，这些安装到 Photoshop 中的外挂滤镜与 Photoshop 的内置滤镜一样方便使用。

在 Photoshop CS2 中，利用其捆绑发行的 ImageReady CS2，还可轻松制作网页动画或动画贴图。以前需要应用几个软件共同完成的工作，现在只需要 Photoshop 就可以完成，应该说 Photoshop CS2 已经发展到非常完美的程度。

1.1 Photoshop 简介

Photoshop 在平面设计领域的应用非常广泛，例如人们常见的包装设计、标志设计、企业形象设计、产品宣传设计、海报设计等，如今，充满了艺术效果且越来越生动漂亮的书籍封面也是各种图像软件广泛应用于桌面出版的充分体现。Photoshop CS2 在桌面出版上的应用更有其独到之处，以其强大的表现力在桌面出版中得到了广泛的应用，如图 1-1 所示的作品便是由 Photoshop 创造的包装设计作品。

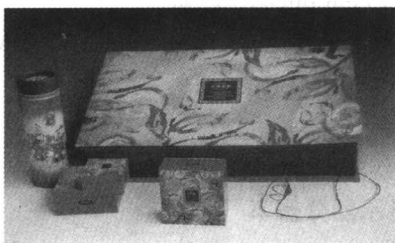


图 1-1 包装设计

随着通讯的发展，被视为新媒体的网络处于越来越重要的地位。网络的互动优势，不仅改变了人们的生活方式，也为商业公司树立公司形象、推广公司产品、收集市场信息建立了新

的渠道。因此，网页设计领域也是 Photoshop 重要的应用范畴。网络的发展，尤其是互联网的广泛应用拓展了 Photoshop 平面设计的功能，如图 1-2 所示。



图 1-2 网页设计

Photoshop CS2 利用自身在图像处理上的优势，整合 ImageReady CS2 后，实现了多方面网络应用：利用图像软件可视化操作程度比较高的优势，进行网页的视觉设计、排版布局，并创建页面的 HTML 文件。

Photoshop CS2 能够完成网站中各种类型的 Web 图像设计和制作，其中包括为适于网络发布进行的各项图像的优化工作。此外，在 Photoshop CS2 中，软件的操作更加简单，效果变化更丰富，大大提高了工作效率。相信各位读者在仔细阅读、学习了后面的章节后，一定会深有体会。

在实际应用中，除了以上领域外，设计、摄影、美术、出版、印刷以及后期处理等领域都能够见到 Photoshop 的身影。

1.2 安装Photoshop CS2

Photoshop CS2 的安装对系统的要求比较高，PC 机的具体配置如下：

- Intel Pentium III或 Intel Pentium 4 处理器
- Microsoft Windows 2000（带 Service Pack 3）或 Windows XP
- 192MB 内存（推荐使用 256MB）
- 280MB 可用硬盘空间
- 配有 16 位色彩或更高级视频卡的彩色显示器
- 1024×768 或更高的显示器分辨率
- CD-ROM 驱动器

在 Windows 系统中安装 Photoshop CS2，可执行以下步骤：

[Step 01] 将光盘插入到 CD-ROM 中，运行安装程序 Setup.exe。弹出如图 1-3 所示的 Setup 引导对话框。

Step 02 在如图 1-4 所示的 Photoshop Setup 对话框中, 选择安装语言后单击 OK 按钮。



图 1-3 Setup 引导对话框

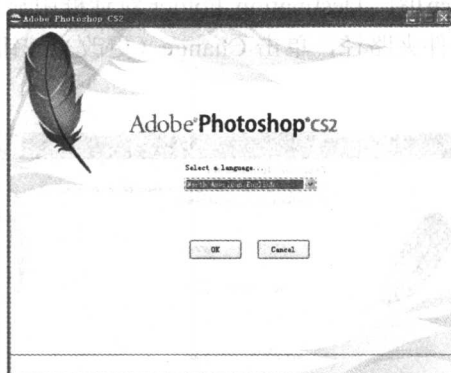


图 1-4 Photoshop setup

Step 03 在如图 1-5 所示的许可协议对话框中单击 Accept 按钮。

Step 04 选择 Install Photoshop CS2 开始安装 Photoshop CS2, 如图 1-6 所示。

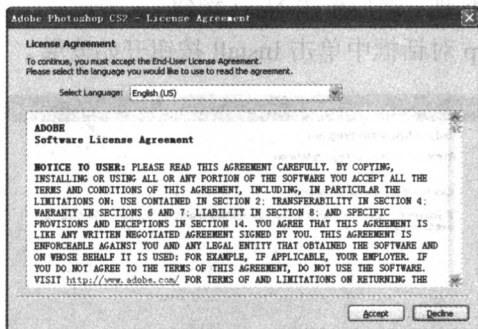


图 1-5 接受协议

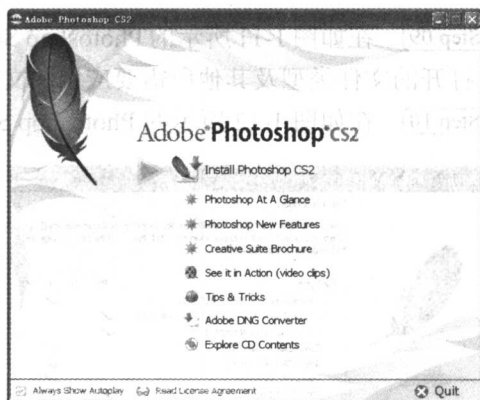


图 1-6 选择 Install Photoshop CS2

Step 05 接下来进行的是安装前的准备工作, 如图 1-7 所示。

Step 06 单击 Next 跳过欢迎安装的界面, 如图 1-8 所示。

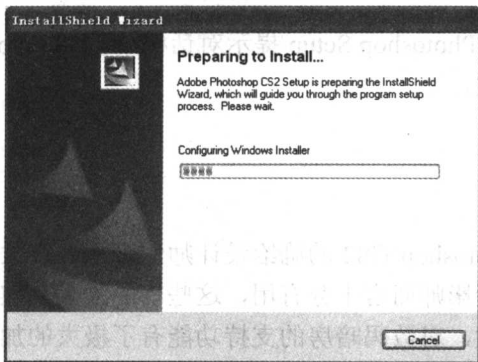


图 1-7 准备安装

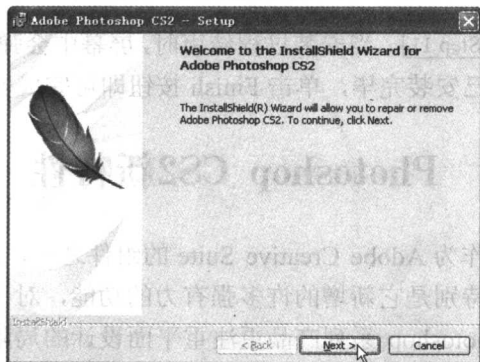


图 1-8 欢迎安装