



电脑培训学校
短训系列

Photoshop CS2

平面设计与制作

短训教程

刘瑞新 主编
姜 锐 等编著

- ❖ Photoshop CS2 的工具箱
- ❖ 图像的调整与影调的修饰
- ❖ 通道和蒙版
- ❖ 文字的使用
- ❖ 路径和动作



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

新零距离电脑培训学校

短训系列

Photoshop CS2 平面设计与 制作短训教程

刘瑞新 主编

姜 锐 等编著



机械工业出版社

本书全面介绍了 Photoshop CS2 中文版的使用及技巧, 以及平面图形的基本知识及处理技术。

书中既有计算机图形与 Photoshop 相关的基础理论知识的讲解, 又有实际动手操作指导, 在每课的教学中都精心设计了“上机操作”环节。书后还安排了图像图形处理综合应用实例, 可以帮助读者更好地理解 and 掌握所学的内容。

本书可以作为最新的 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 CS2 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, 2006.4

(新零距离电脑培训学校短训系列)

ISBN 7-111-18749-0

I. P... II. 刘... III. 平面设计—图形软件, Photoshop CS2—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 024739 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: 杨 曦

北京机工印刷厂印刷

2006 年 5 月第 1 版·第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16·13.5 印张·331 千字

0 001—5 000 册

定价: 24.00 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) 68326294

编辑热线: (010) 88379739

封面无防伪标均为盗版

出版说明

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,我社于2003年推出了“零距离电脑培训学校”丛书。丛书受到了广大读者的欢迎。但是计算机技术的发展日新月异,几年前的软件和硬件都已升级或淘汰,丛书中的多数内容显然已无法适应当前多数电脑用户的需要。因此,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“新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生全,只需学会其中最重要的、与学习者的工作或专业联系最密切的内容。每本书采取了模块化形式,便于读者在最短的时间内学到必需的知识。相信读者在使用这套丛书后,能收到事半功倍的效果。

为了便于读者自学以及培训班授课,我们为每本书配备了电子教案,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

随着多媒体技术应用的推广，平面设计作品在提高人们的生活品质、促进经济发展和人类文明进步方面起着重要作用。平面设计已经从静态表现转向动态传达，从单一媒体向多种媒体发展，从二维平面向三维立体空间延伸，从传统的印刷设计产品转化到虚拟信息形象的传播。

本书的每个课程均包含“课前导读”、“课堂教学”、“上机操作”和“课后作业”四个环节。力求全面系统地介绍平面设计王牌软件 Photoshop 最新版本 CS2 中文版的使用，实例指导读者在短期内较全面地掌握平面设计的基本技巧，并重点培养实际动手能力和创新思维。

本书主要包括：数字图像与 Photoshop CS2、Photoshop CS2 的工具箱、Photoshop CS2 的基本操作、图层的概念及其使用技巧、图像的调整与影调的修饰、Photoshop CS2 中的通道和蒙版、Photoshop CS2 中文字的使用、Photoshop CS2 中的路径和动作、Photoshop CS2 中滤镜的使用和综合实例。

本书可作为职业技术培训和岗位认证培训教程，也可作为大中专学校 and 高职院校的计算机专业和相关专业的教材，还可供广大计算机及平面设计爱好者参考。

本书由刘瑞新主编，参加编写的作者有姜锐、陈克坚、胡洁、董海江、殷莺、周倩、李慧、刘婕、刘金友、程佩娥、张丽娜、巩义云、刘瑞娟、李智、翟丽娟、刘大明。书中不足和错误之处，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 CS2	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 CS2 简介	3
1.2.2 Photoshop CS2 新增功能	3
1.2.3 Photoshop CS2 的安装与启动	6
1.3 上机操作	8
1.3.1 界面简介	8
1.3.2 Photoshop CS2 的多种色彩模式	11
1.3.3 Photoshop CS2 中常用的文件格式	13
1.4 课后作业	14
第 2 课 Photoshop CS2 的工具箱	15
2.1 课前导读	15
2.2 课堂教学	15
2.2.1 选择工具	15
2.2.2 裁剪和切片工具	18
2.2.3 修饰工具	18
2.2.4 绘画工具	21
2.2.5 绘图和文字工具	23
2.2.6 注释、度量和导航工具	26
2.2.7 前景色、背景色选择框	26
2.2.8 切换到 ImageReady	27
2.3 上机操作	27
2.3.1 仿制图章的妙用——照片的修补	27
2.3.2 模糊的妙用——照片的景深调节	29
2.4 课后作业	29
第 3 课 Photoshop CS2 的基本操作	30
3.1 课前导读	30

3.1.1 文件操作	30
3.1.2 选择区域的概念和作用	30
3.2 课堂教学	31
3.2.1 基本文件操作	31
3.2.2 基本的选取工具	32
3.2.3 选区编辑	33
3.2.4 画笔的妙用	35
3.3 上机操作	37
3.3.1 其他基本操作	37
3.3.2 利用选择工具制作网格	40
3.3.3 制作沙漠之花	42
3.3.4 魔棒工具的妙用	44
3.4 课后作业	46
第4课 图层的概念及其使用技巧	47
4.1 课前导读	47
4.2 课堂教学	48
4.2.1 图层的基本操作	48
4.2.2 设定图层混色模式	52
4.2.3 图层样式的使用	59
4.3 上机操作	64
4.3.1 特别图层的创建	64
4.3.2 水晶按钮的制作	66
4.4 课后作业	69
第5课 图像的调整与影调的修饰	70
5.1 课前导读	70
5.2 课堂教学	70
5.2.1 常用的图像色彩调整方式	70
5.2.2 常用的图像变换调整	75
5.2.3 常用的图像修饰方法	78
5.2.4 其他调节	80
5.3 上机操作	82
5.3.1 挽救曝光不足的照片	82
5.3.2 特效纹身的制作	84
5.4 课后作业	85
第6课 Photoshop CS2 中的通道和蒙版	86
6.1 课前导读	86
6.1.1 通道的概念	86
6.1.2 蒙版的概念和作用	87
6.2 课堂教学	87

6.2.1	通道的基本操作	87
6.2.2	专色通道的操作	88
6.2.3	其他通道的操作	89
6.2.4	通道的混合操作	90
6.2.5	创建蒙版	91
6.2.6	编辑蒙版	93
6.2.7	蒙版的其他编辑操作	95
6.3	上机操作	96
6.3.1	沧海桑田的回忆	96
6.3.2	艳丽烟花	97
6.4	课后作业	99
第7课	Photoshop CS2 中文字的使用	100
7.1	课前导读	100
7.2	课堂教学	100
7.2.1	创建文字对象	100
7.2.2	设定文字属性	102
7.2.3	设置文字的样式	104
7.2.4	编辑文字图层	105
7.3	上机操作	105
7.3.1	光芒字	105
7.3.2	破碎字效果	107
7.3.3	金属效果字	110
7.3.4	透彩效果字	112
7.4	课后作业	114
第8课	Photoshop CS2 中的路径和动作	115
8.1	课前导读	115
8.1.1	路径	115
8.1.2	动作与动作面板	116
8.2	课堂教学	116
8.2.1	路径的创建	116
8.2.2	路径的编辑	118
8.2.3	路径的使用技巧	119
8.2.4	动作的调入	120
8.2.5	动作的执行	121
8.2.6	动作的录制	121
8.2.7	动作的编辑	122
8.3	上机操作	124
8.3.1	一份手绘的关怀	124
8.3.2	水晶苹果	126

8.4 课后作业	129
第9课 Photoshop CS2 中滤镜的使用	130
9.1 课前导读	130
9.1.1 Photoshop CS2 滤镜的概念及应用	130
9.1.2 Photoshop CS2 中滤镜的分类	131
9.1.3 常用的几种外部滤镜	131
9.2 课堂教学	132
9.2.1 图像修饰滤镜	132
9.2.2 常用内部滤镜效果	137
9.2.3 常见的外部滤镜	154
9.3 上机操作	156
9.3.1 照片装饰	156
9.3.2 巧装沙发	159
9.4 课后作业	161
第10课 综合实例一	162
10.1 第一个综合练习——风景照片处理	162
10.1.1 让风景照片改变一下色调	162
10.1.2 给景物照片添加雪、雨、雾效果	165
10.2 第二个综合练习——人物照片处理	168
10.2.1 破损照片的修复	168
10.2.2 为黑白照片人物着色	169
10.2.3 为照片人物美容	172
10.2.4 制作证件照	175
10.3 第三个综合练习——创作图像	176
10.3.1 制作盘子	176
10.3.2 制作杯子	177
10.3.3 制作清茶	179
10.3.4 制作咖啡与果汁	180
10.4 课后作业	181
第11课 综合实例二	182
11.1 新年贺卡	182
11.1.1 新建一块空白画布	182
11.1.2 绘制彩色的画布	182
11.1.3 制作贺卡的背景	183
11.1.4 置入吉祥图案	185
11.1.5 置入艺术文字	185
11.2 书籍封面设计	187
11.2.1 新建一块空白画布	187
11.2.2 制作背景的基本图案	188

11.2.3	制作背景图案	189
11.2.4	制作背景图案的渐变色彩	190
11.2.5	制作背景图案的层次	190
11.2.6	制作书籍的图案	191
11.2.7	加入艺术字	193
11.3	海底世界	193
11.3.1	新建一块蓝色渐变画布	194
11.3.2	加入背景白色块并进行挤压	194
11.3.3	制作挤压的效果	195
11.3.4	在图像中输入字母	195
11.3.5	蓝色水晶泡泡的制作	196
11.4	风筝	199
11.4.1	渐变画布的制作	199
11.4.2	装饰背景图案的版面	200
11.4.3	画布中图块的制作	201
11.4.4	加入风筝的图案	202
11.4.5	制作风筝绳子般的文字	203
11.5	课后作业	205

第 1 课 数字图像与 Photoshop CS2

本课主要介绍关于色彩、数字图像、常见的色彩模式以及 Photoshop CS2 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 CS2 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 CS2 是一个很复杂的图像处理软件，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 380~780nm 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 种颜色合成而来，这 3 种颜色正好对应了人眼中的 3 种锥体细胞。人的眼睛本质上就像一个照相机，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

色调是人眼对光色彩的感觉，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 CS2 和其他的绘画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

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 CS2 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 CS2 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 13in 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

图像分辨率是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 CS2 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 CS2 简介

Photoshop CS2 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，继而在 1998 年又推出了功能强大的 Photoshop 5.0，1999 年后，Adobe 公司再次突破，相继推出 Photoshop 5.5、Photoshop 6.0、Photoshop 7.0。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。2005 年推出了 Photoshop CS2，又称作 Photoshop 9.0。

1.2.2 Photoshop CS2 新增功能

(1) Photoshop CS2 红眼工具。红眼工具是另一个从 Photoshop Elements 3 中带入到 Photoshop CS2 的工具。多数时候无需改变默认的设置，即能对图像各种红眼有很好的消除作用。现在只需两次单击（每只眼睛单击一次），即可从多数照片中移除红眼。如果需要，

当然也可以调整瞳孔大小和暗部数量。效果如图 1-1 所示。

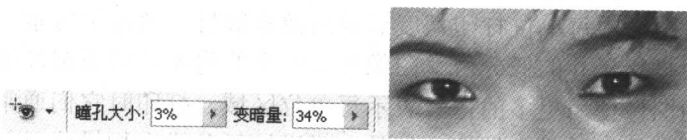


图 1-1 红眼工具与消除红眼效果

(2) Photoshop CS2 镜头校正工具。镜头校正工具是“滤镜”菜单“扭曲”子菜单中的“镜头校正”命令带来的新滤镜。单击该命令,打开图 1-2 所示“镜头校正”对话框。该工具可以校正许多普通照相机镜头变形失真的缺陷,例如桶状畸变或枕形畸变、色差、晕影、透视缺陷。在本书的截屏中,使用了镜头校正工具校正了垂直透视失真,该失真是由于使用照相机仰拍高大建筑所致。可以看到,网格会显示在图像上,所以在校正时有水平和垂直的参考。

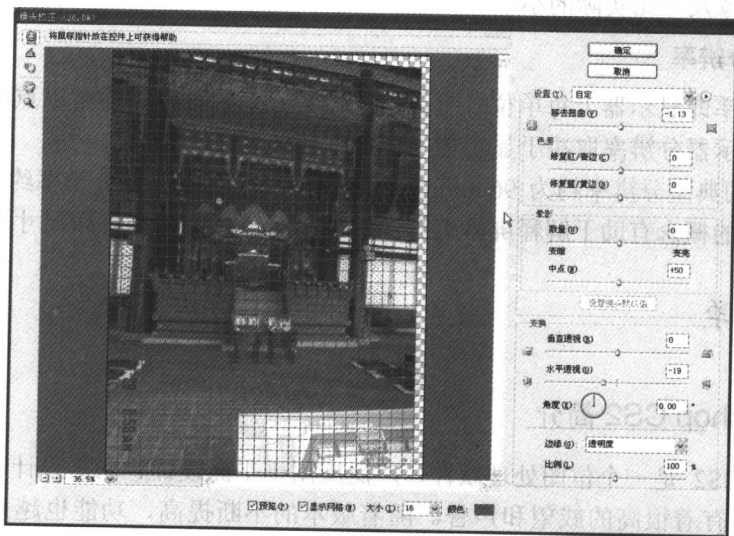


图 1-2 Photoshop CS2 的镜头校正功能

(3) **Photoshop CS2 字体预览。**Photoshop CS2 现在提供了所见即所得的字体菜单，在字体名称旁会显示字体的预览。能够看到字体图标以便区别 TrueType, OpenType 和 PostScript 字体。在字体参数设置里，可以设置字体预览显示为较小、中等、较大，如图 1-3 所示。

(4) 定制 Photoshop CS2 菜单。在本版本中, Photoshop CS2 增加了更多的定制选项, 它具有除了定制键盘快捷键外其他自定义菜单的能力。可以在菜单中给特定的菜单项指定颜色以使之突出显示, 或从菜单完全隐藏不使用的菜单项。当隐藏菜单选项时, 菜单中最末的条目将显示“显示所有菜单选项”, 以便在必要时仍能访问这些隐藏命令。Photoshop CS2 为不同任务附带了几个预置的定制菜单, 例如色彩色调校正、网页设计、自动、绘画和照片润饰、文字处理等。在上面这个截图中, 已选取了“CS2 新功能”工作区, 即用蓝色高光显示的所有新命令, 如图 1-4 所示。

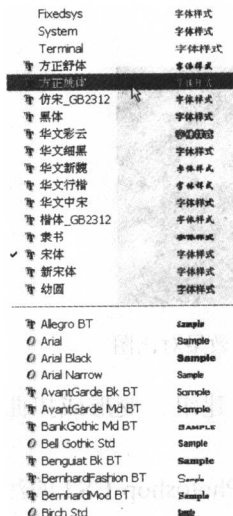


图 1-3 Photoshop CS2 的字体预览

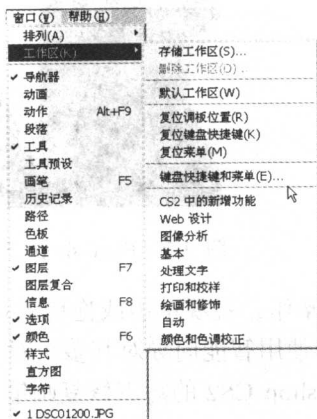


图 1-4 定制 Photoshop CS2 菜单

(5) Photoshop CS2 动画面板。动画面板，以前只出现在 ImageReady 中，现在 Photoshop CS2 里也可以用了，因此不再需要转换到 ImageReady 中创作 GIF 动画。根据官方新闻文档提供的信息，过一段时间，ImageReady 的网页设计功能最终将会被整合到 Photoshop 中。向这个整合靠拢的另一个措施即是变量支持的增加，可以使用它创建重复的图像，例如按钮、横幅以及字幕，将自动合并变量文本数据到设计作品中，如图 1-5 所示。

(6) Photoshop CS2 的消失点工具。Photoshop CS2 在滤镜菜单中新增了一个消失点工具。该工具能在处理的图像中自动按透视进行调整，从而解决了使用克隆工具要将图中的人物移除时，因为克隆工具不能很好的处理透视的难题。有了消失点工具则可以快速的完成这些操作。“消失点”对话框如图 1-6 所示，效果对比图如图 1-7 所示。

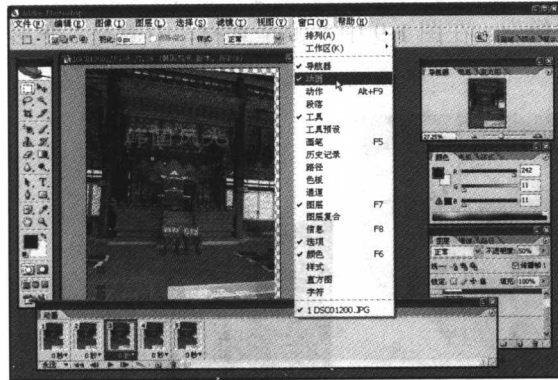


图 1-5 Photoshop CS2 动画面板



图 1-6 Photoshop CS2 “消失点”对话框

(7) Photoshop CS2 Camera Raw 插件增强。Camera Raw 插件进行了重大的升级。现在处理 raw 文件时，不再必须占用 Photoshop，因为文件浏览器是一个独立的程序。可以为 raw 处理选择多个文件批处理，并且在返回到 Photoshop 或 Adobe Bridge 继续处理其他文件时，可以保存到 Camera Raw 中。当 Camera Raw 在后台处理之前的文件时，甚至能够添加更多

的图像到处理队列中。

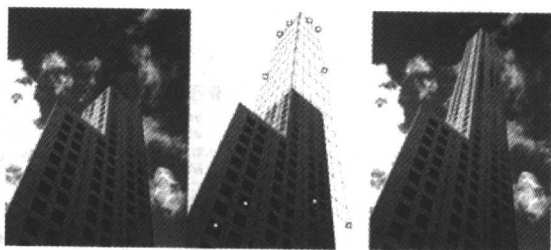


图 1-7 Photoshop CS2 消失点使用前后的效果对比图

(8) 多层操作。直观单击或拖曳就可以选择、移动、建组、变形或扭曲多个层中的对象，可以简单的使用智能向导对其多个对象进行处理。

(9) Photoshop CS2 的污点修复画笔工具。使用新的 Photoshop CS2 的污点修复画笔工具可以轻松修复图片，支持 16 位图像。效果如图 1-8 所示。



图 1-8 Photoshop CS2 的污点修复画笔工具及修复效果

(10) 图像变形功能。在变换命令中多了一个变形功能，利用此功能可以扭曲图像，以轻松创建模型实例或其他立体效果应用到图像上。在图 1-9 中左侧是素材，中部是“变形”变换，右侧是“变形”变换效果。

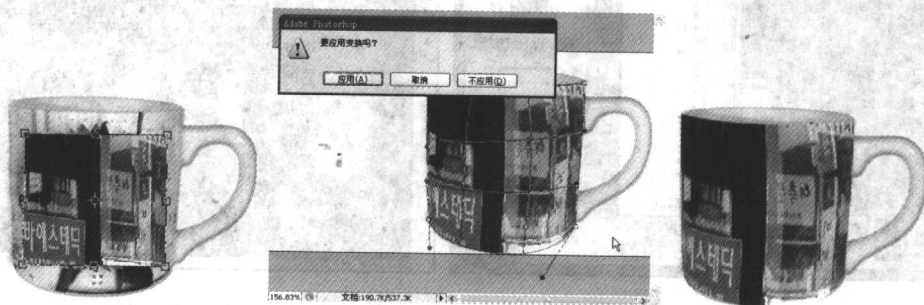


图 1-9 Photoshop CS2 的污点修复画笔工具及修复效果

1.2.3 Photoshop CS2 的安装与启动

这里主要介绍 Photoshop CS2 的安装和启动的基本要求与过程，使读者能够深入了解

Photoshop CS2 的各个方面。

1. 安装要求

在使用 Photoshop CS2 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 CS2 软件的运行有着直接的影响。

(1) 硬件环境的基本要求。Intel P3/P4 或 Athlon XP 处理器及以上,192MB 内存(推荐使用 256MB)。在硬盘上安装 Photoshop CS2 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 CS2 具有声音注释、录制和播放功能,因此要利用这一功能的话,声卡和传声器也是必要设备。

(2) 软件环境的基本要求。在 IBM PC 机或兼容机上,Photoshop CS2 支持 Windows 2000(带 Service pack 4)或者 Windows XP(SP1 或 SP2)系统。在苹果公司的 MAC 机上,运行 Photoshop CS2 要求安装 Mac OS X 10.2.8~10.3.8 版本。另外,Photoshop CS2 提供独立的制作网页动画软件 ImageReady CS2 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、应该配置高性能的大屏幕真彩色适配器,建议显示器采用 17in 以上,显卡建议使用双 128 位,CPU 建议使用 Pentium 4 或 Athlon XP 2.6GHz 以上,内存的容量建议在 512MB 以上,这样才能在显示高质量的图像时提高显示速度,同时也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 CS2 了,下面以在 Windows XP 操作系统下安装 Photoshop CS2 为例,简单介绍安装过程。具体的安装过程与步骤如下:

把 Photoshop CS2 中文版安装光盘插入光驱,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 1-10 所示。

向导初始化完成,屏幕上出现如图 1-11 所示的“Adobe Photoshop CS2 安装”对话框,在安装向导的引导下,一步步完成安装,直到最后显示图 1-12 所示的“完成”对话框,单击“完成”按钮结束安装。

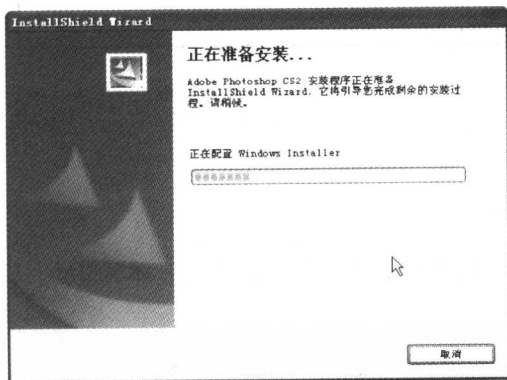


图 1-10 “正在准备安装”对话框

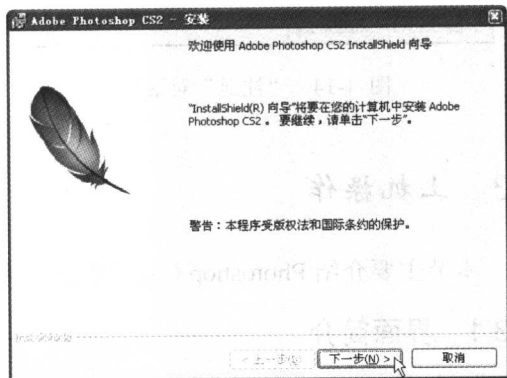


图 1-11 “安装”对话框