

计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才

——  蓝领实用系列教程

| 主 编 沈大林

Photoshop CS2 基础与案例教程



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

主要内容

计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才——IT 蓝领实用系列教程

Photoshop CS2 基础与案例教程

主 编 沈大林

副主编 霍尚军 林 琳

主 审 崔元如



高等教育出版社

内容提要

本书根据教育部有关职业院校计算机应用和软件专业领域紧缺人才培养培训指导方案精神,以任务驱动为导向,突出职业资格与岗位培训相结合的特点,以实用性为原则,从零起点开始介绍 Photoshop CS2 的使用方法和技巧。本书共分 8 章:第 1 章介绍了 Photoshop CS2 工作界面与基本操作;第 2 章介绍了图像变换、文件浏览器和网页制作;第 3 章介绍了创建选区和填充选区;第 4 章介绍了绘制与处理图像;第 5 章介绍了文字处理和图层;第 6 章介绍了滤镜和色彩调整;第 7 章介绍了通道和蒙版;第 8 章介绍了路径与动作。

本书适用职业教育计算机类及相关专业,也可作为中高级职业资格与就业培训用书。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS2 基础与案例教程/沈大林主编. —北京:
高等教育出版社,2007.7

ISBN 978 - 7 - 04 - 021844 - 2

I. P… II. 沈… III. 图形软件, Photoshop CS2—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 096475 号

责任编辑 司马镭 封面设计 吴昊 责任印制 蔡敏燕

出版发行	高等教育出版社	购书热线	010 - 58581118
社 址	北京市西城区德外大街 4 号		021 - 56964871
邮政编码	100011	免费咨询	800 - 810 - 0598
总 机	010 - 58581000	网 址	http://www.hep.edu.cn
传 真	021 - 56965341		http://www.hep.com.cn
			http://www.hepsh.com
经 销	蓝色畅想图书发行有限公司	网上订购	http://www.landaco.com
排 版	南京理工出版信息技术有限公司		http://www.landaco.com.cn
印 刷	江苏如皋市印刷有限公司	畅想教育	http://www.widedu.com
开 本	787 × 1092 1/16	版 次	2007 年 7 月第 1 版
印 张	22.5	印 次	2007 年 7 月第 1 次
字 数	534 000	定 价	30.00 元
插 页	1		

凡购买高等教育出版社图书,如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请在所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 21844 - 00



用最简单的步骤做出最好的设计

欢迎您选用Photoshop系列经典教程

《Photoshop CS2图像处理与平面设计案例教程》（21772-8）

本书根据图像编辑操作的逻辑顺序进行编写，力求用简洁易懂的语言对重要的工具和对话框中的选项进行描述。每个章节的每个知识点都配有“边学边练”导学模块，除第一章外在章节的结尾设计了综合整个章节所讲知识的“实战练习”模块（共计55个案例），在这些练习中还着重介绍了设计的思想和制作要点，使读者增强实际操作能力而且可以开拓读者的设计思维，使之向设计师的方向靠拢。本书可以作为各类职业学校、培训学校和高等职业院校有关课程的教材，可以作为Photoshop爱好者的自学用书。

《Photoshop CS2基础与案例教程》（21844-2）

本书按节将细化知识点，并配有相应的案例。每个案例均先介绍案例效果，再介绍制作过程，突出了对实际操作和技能的训练。全书共分八章，第一章介绍Photoshop CS2工作界面与基本操作，第二章介绍图像变换、文件浏览器和网页制作，第三章介绍创建选区和填充选区，第四章介绍绘制与处理图像，第五章介绍文字处理和图层，第六章介绍滤镜和色彩调整，第七章介绍通道和蒙版，第八章介绍路径与动作。本书可以作为各类职业学校、培训学校和高等职业院校有关课程的教材。

《Photoshop CS2设计与制作案例教程》（21846-6）

本书从Photoshop CS2初、中级用户应用的角度出发结合作者多年的从业经验精心选择十个典型的设计案例。内容涉及广告海报设计、书籍装帧设计、VI设计、包装设计、CD封套及盘面设计、房产装饰设计、网页设计等。本书中的案例设计紧跟潮流，能激发灵感，涵盖了Photoshop CS2广告设计的主要应用方面。通过对本书的学习读者会感受到Photoshop的强大功能和无限创意。本书可以作为各类职业学校、培训学校和高等职业院校有关课程的教材。

《图像处理基础与案例教程（Photoshop CS）》（19616-6）

本书图文并茂，在讲述中结合大量实例，各实例都列出详细的操作步骤，读者可以按照书上的内容和步骤一步一步地进行练习，从而轻松地掌握使用方法。本书分为四部分，第一部分介绍了基础知识和基本使用方法，第二部分介绍了各种常用滤镜功能，第三部分介绍了工具、命令和相关应用实例，第四部讲解了怎样使用图层和通道辅助绘图。本书可以作为各类职业学校、培训学校和高等职业院校有关课程的教材，可以作为Photoshop爱好者的自学用书。



欢迎您选用《Photoshop 系列经典教程》

本系列教材全新配备针对课程全过程的整体教学资源，包括整套教师授课教案、按课时划分的PowerPoint授课讲义、教材中所有知识点的Flash动画、教材中所有插图的素材、配套习题的参考答案等。借助全新的整体教学资源，学习者可以提高学习效率；授课教师可以节省备课时间，通过动画讲解相关知识。



现在，您可以访问以下网址观看演示版授课讲义。

<http://www.hepsh.com/4a/pscsdemo/demo.asp>



2007年9月1日起，整体教学资源通过以下网址正式发布：

<http://sh.hep.com.cn>



正式发布的整体教学资源可通过教师身份登录网站下载到本地使用。



如果您需要获得教师身份，请提供以下信息：

1. 收集30个学习卡（见封三）的帐号和密码；
2. 填妥书末所附“高教教师俱乐部会员信息表”；
3. 将帐号、密码以及信息表发至 sfyz@hepsh.com。



我社在收到申请并确认后5个工作日内提供教师身份帐号。

如您对本书有任何意见或建议，欢迎致电 021-56667611-427，
或发邮件至：IT@hepsh.com，谢谢！



郑 重 声 明

高等教育出版社依法对本书享有专有出版权。任何未经许可的复制、销售行为均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人将承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。为了维护市场秩序，保护读者的合法权益，避免读者误用盗版书造成不良后果，我社将配合行政执法部门和司法机关对违法犯罪的单位和个人给予严厉打击。社会各界人士如发现上述侵权行为，希望及时举报，本社将奖励举报有功人员。

反盗版举报电话：(010)58581897/58581896/58581879

传 真：(010)82086060

E - mail:dd@hep.com.cn

通信地址：北京市西城区德外大街4号

高等教育出版社打击盗版办公室

邮 编：100011

购书请拨打电话：(010)58581118

出版说明

为了贯彻教育部等部委于2004年颁布的《关于确定职业院校开展计算机与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训工作的通知》(以下简称《通知》)的精神,加强职业技术教育的教材建设,实施信息技术教育的跨越式发展,探索计算机与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养模式和方法,我社依据《通知》中的《职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》,组织编写了计算机与软件技术专业领域技能型紧缺人才——IT蓝领实用系列教程。

本系列丛书的编写以信息产业人才需求调查结果为依据,依据行业最新颁发的全国计算机信息技术技能培训考核标准,突出了职业技术教育与职业资格认定的特点,与中学阶段教育中的信息技术教育课程教学要求和职业学校的计算机文化课程相衔接,以学生为主体,并以提高学生的信息技术素养为主旨。

本系列教材具有以下特点:

1. 以企业需求为依据

根据企业的实际工作需求,选取有针对性的技术和方法作为教材内容。编写体系上体现使用实际工作中的项目为案例,以学习任务为导向,注重学生亲手操作、亲身体验,强调学生全程参与。重视每个学生通过观察、试验、制作等实践活动获得一定的实际工作经验,帮助学生毕业后能够更好地融入实际工作环境。

2. 适应行业技术发展

本系列教材所选的内容既包括了那些充满时代气息、体现行业技术发展的内容,也包括了那些贴近学生实际、富有挑战意义、满足学生个性发展需要的内容,并且有机地融合了专业教学的基础性与先进性。从而使得本系列教材的体系具有相对稳定性,而课程实施的载体具有较高的灵活性。

3. 突出以学生为主体

针对企业的需求将该系列丛书分为四个板块:办公自动化板块、计算机软件专业板块、多媒体应用技术板块和计算机网络技术及应用板块。学校和教师可以根据学生专业方向和就业情况选择合适的板块进行教学。同时强调思想和方法的应用及实际问题的解决,培养学生的创新精神和实际能力,使得学生毕业后拥有在职技能培养和更新知识体系的能力。

计算机技术的发展在时间和空间上都是没有边界的,计算机与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训的教学改革也需要不断地提高,因此对本系列教材中的不足和错误,欢迎批评指正。

高等教育出版社

2004年5月

前言

Photoshop 是 Adobe 公司开发的图像处理软件,它具有强大的图像处理功能,广泛应用于网页制作、包装装潢、广告和服装设计,多媒体制作,辅助三维动画制作和出版印刷等领域。Photoshop CS2 与以往版本相比,将“Adobe Bridge”(文件浏览器)变为一个独立的小软件,可以脱离 Photoshop CS2 单独作为图像浏览器来使用,并加强了它的功能;另外,还增强了照片功能,增加了污点修复画笔工具和红眼工具,增强了滤镜的功能等。

本书共分 8 章:第 1 章介绍了 Photoshop CS2 工作界面与基本操作;第 2 章介绍了图像变换、文件浏览器和网页制作;第 3 章介绍了创建选区和填充选区;第 4 章介绍了绘制与处理图像;第 5 章介绍了文字处理和图层;第 6 章介绍了滤镜和色彩调整;第 7 章介绍了通道和蒙版,第 8 章介绍了路径与动作。本书具有两个突出的特点:①知识含量高,较全面地介绍了中文 Photoshop CS2 的基本使用方法,结合各知识点介绍了 75 个相关案例,同时每章均提供大量思考练习题;②采用了理论联系实际的案例驱动的教学方法,结合案例进行基本知识、基本操作和操作技巧的介绍。

本书编写努力遵从教学规律,注意知识结构与实用技巧相结合,按照学生的认知特点,由浅及深、由易到难、循序渐进、图文并茂,理论与实际制作相结合。使读者在阅读学习时知其然,还知其所以然。这样不但能够快速入门,而且可以达到较高的水平,利教便学。

建议教师在使用该教材进行教学时,可以带学生一边做各章的实例(指导学生在计算机前一边按照书中实例的操作步骤进行操作),一边学习各种操作方法、操作技巧和相关知识,并将它们有机地结合在一起,以达到事半功倍的效果。采用这种方法学习的学生,掌握知识的速度快、学习效果好,该方法也有助于提高学生的学习兴趣 and 创造能力。

本书主编沈大林,副主编霍尚军、林琳,审校崔元如。参加本书编写工作的人员主要有王玥、罗红霞、刘璐、季红益、张凤红、王锦、李斌、靳轲、胡玉莲、邢芳芳、于建海、朱立、王小兵、高献伟、曲彭生。

本书可以作为职业院校计算机及相关专业教材,也可作为图形图像制作爱好者的自学用书。

由于作者水平有限,书中难免有偏漏和不妥之处,恳请广大读者批评指正。

编者

2007 年 5 月

目 录

Contents

第 1 章 Photoshop CS2 工作界面和基本操作

1.1 色彩和数字图像基本知识	001
1.2 Photoshop CS2 工作界面简介	005
1.3 Photoshop CS2 的基本操作	012
1.4 显示器色彩的校正与 Photoshop CS2 参数设置	022
思考与练习	031

第 2 章 图像变换、文件浏览器和网页制作

2.1 图像变换	032
2.2 文件浏览器	041
2.3 切片和网页制作	052
思考与练习	059

第 3 章 创建选区和填充选区

3.1 设置前景色和背景色以及相关的调板	061
3.2 选区填充和描边	068
3.3 使用工具箱工具创建选区	080
3.4 使用菜单命令创建选区和编辑选区	092
思考与练习	106

第 4 章 绘制与处理图像

4.1 画笔工具组和绘图模式	109
4.2 图章和修复工具组	123
4.3 渲染、橡皮擦和历史记录笔工具组	129
4.4 形状工具组	138

思考与练习	149
-------------	-----

第5章 文字处理和图层

5.1 文字处理	151
5.2 图层	171
5.3 图层样式	183
5.4 “图层”调板中的组	192
思考与练习	200

第6章 滤镜和色彩调整

6.1 滤镜	203
6.2 抽取和液化图像及创建图案	231
6.3 图像的色彩调整	240
思考与练习	257

第7章 通道和蒙版

7.1 创建和编辑通道	260
7.2 分离与合并通道及专色通道	272
7.3 快速蒙版	278
7.4 蒙版	283
7.5 通道与图层的合并	288
思考与练习	303

第8章 路径与动作

8.1 路径	305
8.2 动作	327
思考与练习	347

参考文献	349
------------	-----

第1章 Photoshop CS2 工作界面和基本操作

1.1 色彩和数字图像基本知识

1.1.1 色彩的基本知识

1. 色彩的三要素

任何一种颜色都可以用亮度(Brightness)、色相(Hue)和色饱和度(Saturation)三个物理量来确定,它们叫色彩的三要素。

(1) 亮度 亮度也叫明度,它用字母 B 表示,它是指颜色的相对明暗程度。通常使用从 0%(黑色)至 100%(白色)的百分比来度量。

(2) 色相 色相也叫色调,它是从物体反射或透过物体传播的颜色,表示色彩的颜色种类,即通常所说的红、橙、黄、绿、青、蓝、紫等。

(3) 色饱和度 色饱和度也叫纯度,它表示颜色的深浅程度。饱和度表示色相中灰色分量所占的比例,它使用从 0%(灰色)至 100%(完全饱和)的百分比来度量。对于同一色调的颜色,其色饱和度越高,颜色越深,在某一色调的色光中掺入的白光越多,色彩的色饱和度就越低。

2. 三原色和混色

人们在进行混色实验时发现,只要将三种不同颜色按一定比例混合就可以得到自然界中绝大多数的颜色,而且它们自身不能够被其他颜色混合而成。对于彩色光的混合来说,三原色(也叫三基色)是红(R)、绿(G)、蓝(B)三色,将红、绿、蓝这三种光投射在白色屏幕上的同一位置,不断改变三束光的强度比,就可在白色屏幕上看到各种颜色,如图 1-1-1a 所示。进行三基色混色实验可得出如下结论:红+绿→黄,红+蓝→紫,绿+蓝→青,蓝+黄→白,绿+紫→白,红+青→白,红+绿+蓝→白,黄+青+紫→白,如图 1-1-1b 所示。通常把黄、

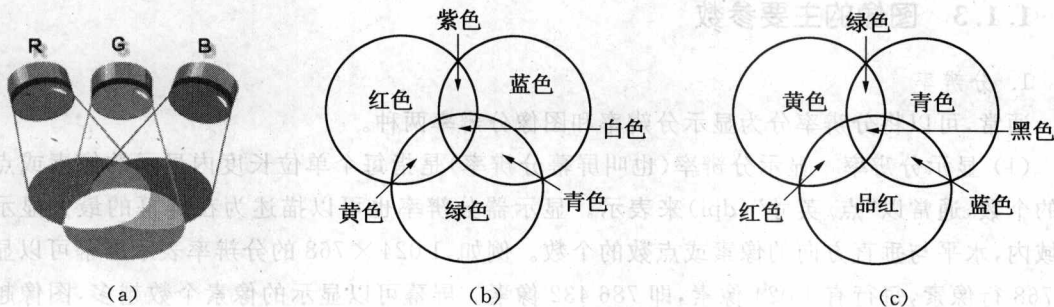


图 1-1-1 三基色混色

青、紫叫三基色的三个补色,它们的混色特点如图 1-1-1c 所示。

对于不发光物体来说,物体的颜色是反射照射光而产生的颜色,这种颜色(颜料的混合色)的三原色是黄、青、紫。

1.1.2 数字图像的分类

数字图像的种类有两种:点阵图(也叫位图),矢量图。

1. 点阵图

点阵图也叫位图,它是由许多颜色不同、深浅不同的像素点组成的。像素是组成图像的最小单位,许许多多的像素构成一幅完整的图像。在一幅(也叫一帧)图像中,像素数目越多,则图像越清晰。例如:每帧电视画面大约有 40 万像素。

当人眼观察由像素组成的画面时,为什么看不到像素的存在呢?这是因为人眼对细小物体的分辨力有限,当相邻两个像素点对人眼所张的视角小于 $1' \sim 1.5'$ 时,人眼就无法分清两个像素点了。图 1-1-2a 是一幅在 Photoshop 软件中打开的点阵图像。用放大镜工具放大后的点阵图像如图 1-1-2b 所示。可见放大后的点阵图像明显是由像素组成的。

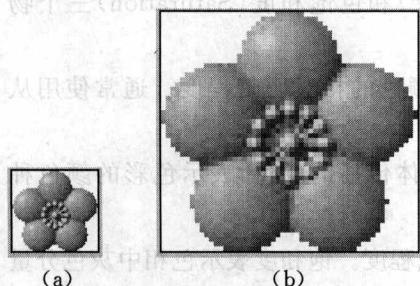


图 1-1-2 点阵图像

点阵图的图像文件记录的是组成点阵图的各像素点的色度和亮度信息,颜色的种类越多,图像文件越大。通常,点阵图可以表现得更自然和更逼真,更接近于实际观察到的真实画面。但图像文件一般较大,在将它放大、缩小和旋转时,会产生失真。

2. 矢量图

通常把矢量图称为图形。矢量图由一些基本的图元组成,这些图元是一些几何图形,例如点、线、矩形、多边形、圆和弧线。这些几何图形均可以由数学公式计算后获得。显示矢量图时,需要相应的软件读取这些命令,并将命令转换为组成图形的各个图元。由于矢量图是采用数学描述方式的图形,所以通常由它生成的图形文件相对比较小,而且图形颜色的多少与文件的大小基本无关。另外,在将它放大、缩小和旋转时,不会像点阵图那样产生失真。它的缺点是色彩相对比较单调。

1.1.3 图像的主要参数

1. 分辨率

通常,可以将分辨率分为显示分辨率和图像分辨率两种。

(1) 显示分辨率 显示分辨率(也叫屏幕分辨率)是指每个单位长度内显示的像素或点数的个数,通常以“点/英寸”(dpi)来表示。显示器分辨率也可以描述为在屏幕的最大显示区域内,水平与垂直方向的像素或点数的个数。例如, 1024×768 的分辨率表示屏幕可以显示 768 行像素,每行有 1024 像素,即 786 432 像素。屏幕可以显示的像素个数越多,图像越清晰逼真。

显示分辨率不但与显示器和显卡的质量有关,还与显示模式的设置有关。单击 Windows 桌面的“开始”按钮,再单击“设置”→“控制面板”菜单命令,调出“控制面板”对话框,再双击该对话框中的“显示”图标,调出“显示属性”对话框,单击“设置”选项卡,弹出如图 1-1-3 所示的“显示属性”对话框。用鼠标拖曳调整该对话框内“屏幕分辨率”栏的滑块,可以调整显示分辨率。

(2) 图像分辨率 图像分辨率是指打印图像时,每个单位长度上打印的像素数,通常以“像素/英寸”(pixel/inch, ppi)来表示。图像分辨率也可以描述为组成一帧图像的像素个数。例如:400×300 的图像分辨率表示该幅图像由 300 行,每行 400 像素组成。它既反映了该图像的精细程度,又给出了该图像的大小。如果图像分辨率大于显示分辨率,则图像只会显示其中的一部分。在显示分辨率一定的情况下,图像分辨率越高,图像越清晰,但图像的文件越大。

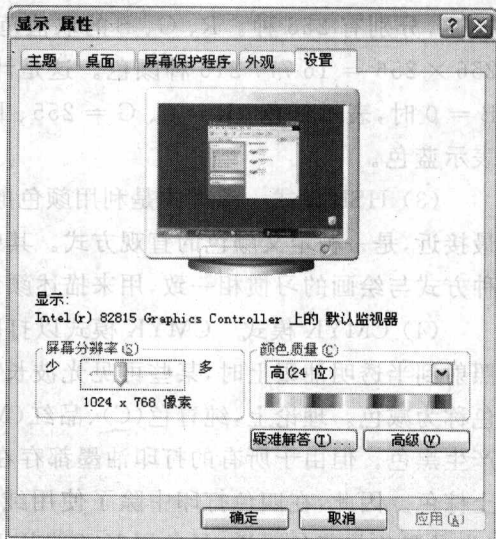


图 1-1-3 “显示属性”对话框

2. 颜色深度

点阵图像中各像素的颜色信息是用若干二进制数据来描述的,二进制的位数就是点阵图像的颜色深度。颜色深度决定了图像中可以出现的颜色的最大个数。目前,颜色深度有 1、4、8、16、24 和 32 几种。例如:颜色深度为 1 时,表示点阵图像中各像素的颜色只有 1 位,可以表示两种颜色(黑色和白色);颜色深度为 8 时,表示点阵图像中各像素的颜色为 8 位,可以表示 $2^8 = 256$ 种颜色;颜色深度为 24 时,表示点阵图像中各像素的颜色为 24 位,可以表示 $2^{24} = 16\,777\,216$ 种颜色,它是用三个 8 位来分别表示 R、G、B 颜色,这种图像叫真彩色图像;颜色深度为 32 时,它是用三个 8 位来分别表示 R、G、B 颜色,另一个 8 位用来表示图像的其他属性(透明度等)。

颜色深度不但与显示器和显卡的质量有关,还与显示设置有关。利用“显示属性”(设置)对话框中的“颜色质量”下拉列表框可以选择不同的颜色深度。

1.1.4 颜色模式和图像文件格式

1. 颜色模式

颜色模式决定了用于显示和打印图像的颜色模型,它决定了如何描述和重现图像的色彩。颜色模式不但影响图像中显示的颜色数量,还影响通道数和图像文件的大小。另外,选用何种颜色模式还与图像的文件格式有关。例如,不能将采用 CMYK 颜色模式的图像保存为 BMP 和 GIF 等格式的图像文件。

(1) 灰度模式 该模式只有灰度色(图像的亮度),没有彩色。在灰度色图像中,每像素都以 8 位或 16 位表示,取值范围在 0(黑色)~255(白色)之间。

(2) RGB 模式 该模式是用红(R)、绿(G)、蓝(B)三基色来描述颜色的模式,是相加混色模式。相加混色模式用于光照、视频和显示器。例如,显示器通过红色、绿色和蓝色荧光粉发射光线产生颜色。对于真彩色,R、G、B三基色分别用8位二进制数来描述,分别有256种。R、G、B的取值范围在0~255之间,可以表示的彩色数目为 $256 \times 256 \times 256 = 16\,777\,216$ 种颜色。这是计算机绘图中经常使用的模式。R=255、G=0、B=0时,表示红色;R=0、G=255、B=0时,表示绿色;R=0、G=0、B=255时,表示蓝色。

(3) HSB 模式 该模式是利用颜色的三要素来表示颜色的,它与人眼观察颜色的方式最接近,是一种定义颜色的直观方式。其中,H表示色相,S表示色饱和度,B表示亮度。这种方式与绘画的习惯相一致,用来描述颜色比较自然,但实际使用中不太方便。

(4) CMYK 模式 CMYK模式以打印在纸上的油墨的光线吸收特性为基础。当白光照射到半透明油墨上时,某些可见光波长被吸收(减去),而其他波长则被反射,因此这些颜色称为减色。理论上,纯青色(C)、品红(M)和黄色(Y)色素在合成后可以吸收所有光线而产生黑色。但由于所有的打印油墨都存在一些杂质,所以这三种油墨混合之后实际会产生土棕色。因此,在四色打印中除了使用纯青色、品红和黄色油墨外,还会使用黑色(K)油墨(为了避免与蓝色混淆,黑色用K而没用B表示)。

因此,该模式是一种基于四色印刷的印刷模式,是相减混色模式,是一种最佳的打印模式。虽然RGB模式可以表示的颜色较多,但打印机与显示器不同,打印纸不能够创建色彩光源,只可以吸收一部分光线和反射一部分光线,它不能够打印出这么多的颜色。

(5) Lab 模式 该模式是由三个通道组成:亮度,用L表示;a通道,包括的颜色是从深绿色(低亮度值)到灰色(中亮度值),再到亮粉红色(高亮度值);b通道,包括的颜色是从亮蓝色(低亮度值)到灰色(中亮度值),再到焦黄色(高亮度值)。L的取值范围是0~100,a和b的取值范围是-120~120。

Lab模式是Photoshop内部的颜色模式,可以表示的颜色最多,是目前所有颜色模式中色彩范围(叫色域)最广的颜色模式,可以产生明亮的颜色。在使用Photoshop进行不同颜色模式之间的转换时,常使用该颜色模式作为中间颜色模式。另外,Lab模式与光线和设备无关,而且处理的速度与RGB模式一样快,是CMYK模式处理速度的数倍。

2. 图像文件格式

由于记录内容和压缩方式不同,图形图像的文件格式也不同。不同的文件格式具有不同的文件扩展名。每种格式的图形图像文件都有不同的特点、产生的背景和应用的范围。下面介绍几种常用的图像文件格式。

(1) BMP 格式 是Windows和OS/2系统下的图像文件格式,是专门为“画图”软件建立的。它的结构简单,每个文件只存放一幅图像,支持1~24位颜色深度,可以使用RGB颜色、索引颜色、灰度和位图等颜色模式,而且与设备无关。压缩的BMP格式图像文件是采用行编码方法进行压缩,压缩比适中,压缩和解压缩较快。非压缩的BMP格式是一种通用的格式,这种BMP格式图像文件可以适用于一般的软件,但文件较大。

(2) JPG 格式 是用JPEG压缩标准压缩的图像文件格式,JPEG压缩是一种高效率的

有损压缩,压缩时可将人眼很难分辨的图像信息进行删除,因此压缩比较大。这种格式的图像文件不适合放大观看和制成印刷品。由于它的压缩比较大,文件较小,所以应用较广。JPG 图像文件格式支持 RGB 颜色、CMYK 颜色等颜色模式,不支持 Alpha 通道。

(3) GIF 格式 广泛应用于通信领域和 Internet 的网页文档中。它应用较广,适用于各种计算机平台,软件一般均支持这种格式。它能够将图像存储成背景透明的形式,可以将多幅图像存成一个图像文件,形成动态效果。

(4) PSD 格式 它是 Photoshop 专用的图像文件格式。它是唯一支持全部颜色模式的图像文件格式。另外,可以将不同图层分别存储,这样便于图像的修改和制作各种图像的特殊效果。PSD 格式保存的信息较多,因此文件也较大。

(5) PDF 格式 它是 Adobe 公司推出的专用于网上的图像格式。采用 RGB、CMYK 和 Lab 等颜色模式的图像都可以存储成该格式。

(6) PCX 格式 是 MS-DOS 操作系统下的常用格式,在 Windows 操作系统中还没有普及使用。该格式与 BMP 格式一样,结构也较简单,压缩方法基本一样,压缩比适中,压缩和解压缩较快。各种扫描仪生成的图像均采用这种格式。

(7) TGA 格式 是 TrueVision 公司为支持图像行捕捉和本公司的显卡而设计的一种图像文件格式。它支持任意大小的图像,图像的颜色可以从 1 位到 32 位,具有很强的颜色表达能力。它已经广泛应用于真彩色扫描和动画设计领域,是一种国际通用的图像文件格式。

(8) TIFF 格式(TIF) 是由 Aldus 和 Microsoft 公司联合开发的,最初用于扫描仪和桌面出版业,是一种工业标准格式。它被许多图形图像软件支持。这种格式有压缩和非压缩两种,非压缩的 TIFF 格式可以独立于软件和硬件环境。TIFF 格式支持包含一个 Alpha 通道的 RGB 颜色、CMYK 颜色、Lab 颜色、索引颜色、灰度和位图等颜色模式。另外,它可以设置透明背景。这种图像文件格式与 EPS、BMP 等其他图像文件格式相比,其图像信息最紧凑。

(9) PNG 格式 它是为了适应网络传输而设计的一种图像文件格式。在大多数情况下,它的压缩比大于 GIF 图像文件格式,利用 Alpha 通道可以调节图像的透明度,可提供 16 位灰度图像和 48 位真彩色图像。它可以取代 GIF 和 TIF 图像文件格式。该格式,一个图像文件只可存储一幅图像。

1.2 Photoshop CS2 工作界面简介

双击 Windows 桌面上的 Photoshop CS2 启动图标,即可启动 Photoshop CS2。然后,打开一幅图像文件。此时中文 Photoshop CS2 工作界面如图 1-2-1 所示。可以看出它是一个标准的 Windows 窗口,可以对它进行移动、调整大小、最大化、最小化和关闭等操作。Photoshop CS2 工作界面由标题栏、菜单栏、工具箱、选项栏、画布窗口和各种调板等组成。

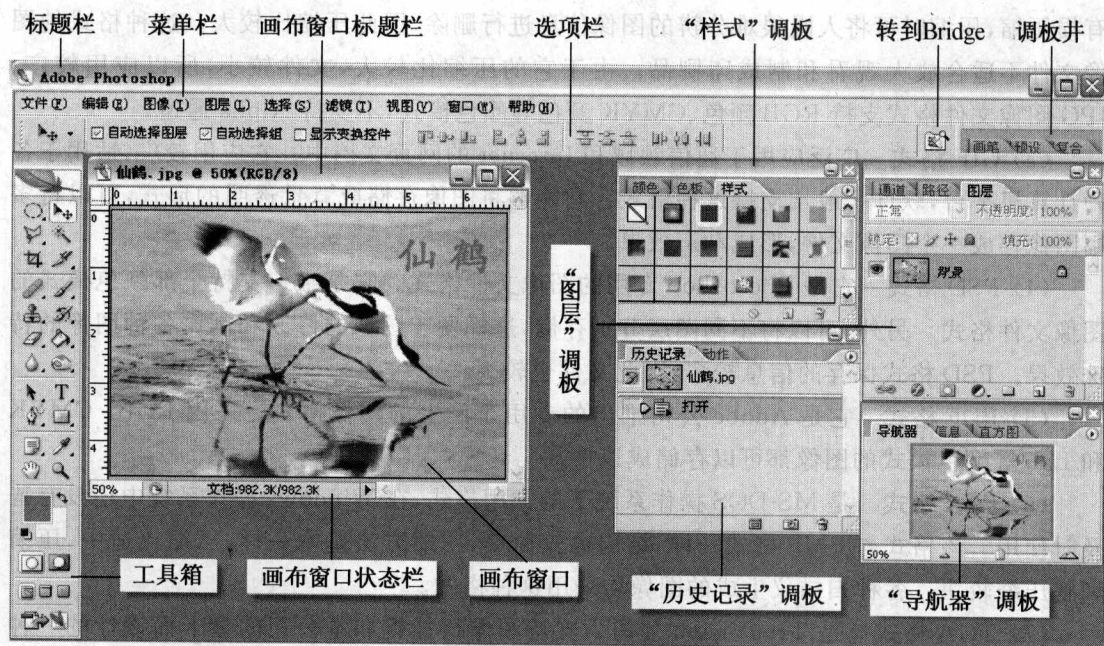


图 1-2-1 中文 Photoshop CS2 工作界面

1.2.1 标题栏、菜单栏和快捷菜单

1. 标题栏

Photoshop CS2 窗口的标题栏位于窗口的顶部,单击最左边的图标,调出一个菜单,利用该菜单可以调整窗口位置与大小及关闭窗口。图标的右边显示“Adobe Photoshop CS2”。标题栏的右边有三个按钮,从左到右分别是“窗口最小化”、“窗口最大化”或“还原”、“关闭”按钮。

2. 菜单栏

菜单栏在标题栏的下边。菜单栏有 9 个主菜单选项。单击主菜单选项,会调出它的子菜单。单击菜单之外的任何地方或按<Esc>键、<Alt>键、<F10>键,都可以关闭已打开的菜单。菜单的形式与其他 Windows 软件的菜单形式相同,都遵循相同的约定。例如,菜单选项名右边是组合按键名称;菜单名右边有省略号“...”,则表示单击该菜单命令后会调出一个对话框等。

3. 快捷菜单

将鼠标指针移到画布窗口、选项栏最左边的工具图标或一些调板(例如“图层”调板)处,单击鼠标右键,会调出快捷菜单。快捷菜单中列出当前状态下可以进行的操作命令。单击快捷菜单中的一个菜单命令,即可执行一个相应的操作。

快捷菜单有以下一些特点。

(1) 快捷菜单的内容与鼠标右键单击点以及当前的状态有关。例如,将鼠标指针移到

“图层”调板内空白处,单击鼠标右键,调出如图 1-2-2a 所示的快捷菜单;将鼠标指针移到“图层”调板内“背景”图层之上,单击鼠标右键,调出如图 1-2-2b 所示的快捷菜单;将鼠标指针移到画布之上,单击鼠标右键,调出如图 1-2-2c 所示的快捷菜单。

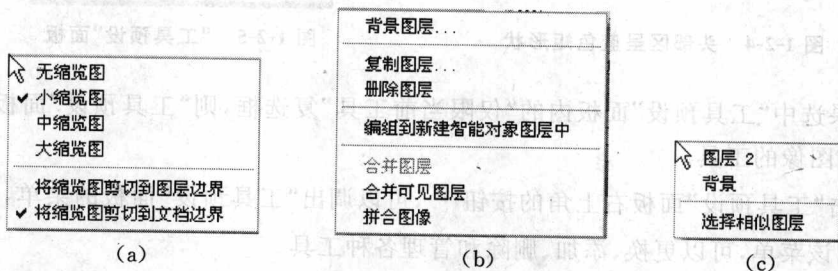


图 1-2-2 快捷菜单

(2) 快捷菜单的大多数菜单命令可以在主菜单中找到。

(3) 快捷菜单中也有“▶”、“✓”和“...”符号,这些符号与主菜单中相应符号的含义一样;另外,快捷菜单中也有灰色不可使用的菜单命令。

单击菜单之外的任何地方或按<Esc>键、<Alt>键、<F10>键,可以关闭已打开的快捷菜单。

1.2.2 选项栏和工具箱

1. 选项栏

单击“窗口”→“选项”菜单选项,取消“选项”菜单选项左边的对勾,可将选项栏隐藏;再单击“窗口”→“选项”菜单选项,又可将选项栏显示。在选择工具箱中“图像编辑工具”栏内的大部分工具后,选项栏会产生相应的变化。利用工具选项栏可以对选中的工具进行参数的设置。例如,单击“画笔工具”按钮 (即选择了画笔工具)后,其选项栏如图 1-2-3 所示。选项栏由以下几部分组成。

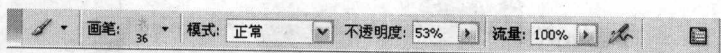


图 1-2-3 画笔工具的选项栏

(1) 头部区 头部区在选项栏的最左边。用鼠标拖曳它,可以调整选项栏的位置。当选项栏紧靠在菜单栏的下边并展开时,头部区呈一条虚竖线状;当选项栏移出菜单栏下边时,头部区呈蓝色矩形状。双击头部区可以展开或收起选项栏。收起选项栏后的选项栏如图 1-2-4 所示。

(2) “工具预设”面板 单击“工具预设”标签,会调出一个“工具预设”面板(图 1-2-5)。利用它可以选择和设置某种参数设置的工具、保存工具的参数设置。

① 单击“工具预设”面板中的工具名称或图标,可选中相应的工具(包括相应的参数设置),单击该面板外部可以关闭该面板。