



“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机动画教室系列
CLASSROOM IN A BOOK OF ARTS & GRAPHICS ON COMPUTER AIDED DESIGN

电脑影像艺术设计丛书(1)

北京希望电脑公司 总策划

电脑影像艺术设计丛书编委会 主 编

陈启祥 熊云飞 李 艳 编 著

Adobe Photoshop 6.0

影像与动画制作教程

Design Guide for Digital Video & Graphics



本书配套光盘包括：

1. 本书中的素材
2. Photoshop 6.0 试用版软件



北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机动画教室系列
CLASSROOM IN A BOOK OF ARTS & GRAPHICS ON COMPUTER AIDED DESIGN

电脑影像艺术设计丛书(1)

00101325

北京希望电脑公司 总策划
电脑影像艺术设计丛书编委会 主 编
陈启祥 熊云飞 李 艳 编 著



Adobe Photoshop 6.0

影像与动画制作教程

Design Guide for Digital Video & Graphics



本书配套光盘包括:

1. 本书中的素材
2. Photoshop 6.0 试用版软件



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhpe.com.cn

内 容 简 介

Adobe Photoshop 是平面设计软件中名副其实的“老大”，其强大的功能和友好的界面深受广大用户的喜爱。2000年9月发布的 Photoshop 6.0 与 5.5 相比，最大优势在于增强了网络功能。它整合了 Adobe 公司 Web 图像处理工具 Image Ready 2 和 Image Ready 3 的图像编辑功能，可处理非常精美的 Web 图形，并增加了 Web 的制图功能，如矢量图形对象工具、割图和针对 Web 的图像压缩技术。为使图像在 Web 中更稳定，Photoshop 6.0 的强大优化技术允许在一幅图内的压缩格式多种多样，从而可将颜色区域重点压缩，并具有 Macromedia Fireworks 的功能，即对象导向控制功能可以使用户在一个矩形框中快速进行拖拉，并可创建普通和复杂的 Web 按钮或图标，为用户的创造性思维提供更加广阔的空间。

本书是 Adobe Photoshop 6.0 的全面使用指导书，全书包括 14 章，主要内容为：Photoshop 概述、Photoshop 的快速入门、选取范围、绘图工具、基本编辑命令、图像属性的控制、图像颜色控制、层、通道、路径、滤镜、综合运用实例、网页图像和提高你的效率。

本书内容丰富、全面，层次清晰，图文并茂，用精彩的范例介绍软件的使用方法和操作技巧，使读者易于上手，达到事半功倍的效果。本书不但是高校电脑美术专业和高校相关专业的推荐教材，而且也是广大网络动画设计人员、广告设计、封面设计、网页制作、图片处理等从业人员的实用学习指导书或工作参考书和社会相关领域培训班的配套教材。

本书配套光盘内容包括两部分内容：1. 本书中的图片素材；2. Photoshop 6.0 试用软件。

系 列 书 名：“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机动画教室系列·电脑影像艺术设计从书(1)

书 名：Adobe Photoshop 6.0 Design Guide for Digital Video & Graphics 影像与动画制作教程

文 本 著 者：电脑影像艺术设计丛书编委会 主编 陈启祥 熊云飞 李艳 编写

责 任 编 辑：陈河南 王玉玲

C D 制 作 者：希望多媒体开发中心

C D 测 试 者：希望多媒体测试部

出版、发行者：北京希望电子出版社

地 址：北京中关村大街 26 号，100080

网址：www.bhp.com.cn

E-mail: lwj@hope.com.cn

电话：010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102, 62633308, 62633309

(发行和技术支持)

010-62613322-215 (门市) 010-62531267 (编辑部)

经 销：各地新华书店、软件连锁店

排 版：希望图书输出中心

CD 生 产 者：北京中新联光盘有限责任公司

文 本 印 刷 者：北京广益印刷厂

开 本 / 规 格：787 毫米×1092 毫米 1/16 开本 30.875 印张 688 千字

版 次 / 印 次：2000 年 11 月第 1 版 2000 年 11 月第 1 次印刷

印 数：0001—5000 册

本 版 号：ISBN 7-900049-98-3 / TP·98

定 价：48.00 元 (ICD, 含配套书)

说明：凡我社光盘配套图书若有缺页、倒页、脱页、自然破损，本社负责调换。

电脑影像艺术设计丛书

编委会名单

主 编：刘华民

副主编：肖 戎 徐建华

编 委：（按姓氏笔划排序）

马存伟 王 琦 艾 伦 朱培华 刘 阔

刘晓融 陆卫民 李泽江 陈河南 邵谦谦

张 戈 战晓雷 高 杰 黄 刚 程海明

出版说明

“电脑美术”成为一门学科，已被越来越多的院校、社会教学和成人教育、继续教育所认可。工艺、美术、多媒体制作、影视制作、三维动画制作、室内外装饰和装修、工业设计、广告制作、网站创建、师范等专业是创建、发展、延续这一新兴学科的主要领域。电脑图形图像处理，创造出了无穷尽的精彩世界。“电脑美术”将成为社会急需人才领域，电脑美术专业教学也将从社会教学走向院校教学。

为满足不断增长的社会教育、个人自学的需求，我社继推出的一系列图形图像教材之后，根据市场对电脑美术教学的要求，再次与国内一批长期从事一线开发的专业技术人员共同策划和编写了“电脑影像艺术设计丛书”。本丛书涉及平面设计、三维动画、网页制作、电脑音乐制作、人物造型、影视编辑、多媒体制作、辅助设计等，内容极为丰富。全套书系统反映了最新的电脑图形图像软件的应用和实际制作、设计训练，书中用大量的精彩范例教读者如何在较短时间内学习和掌握软件工具，同时以适当的篇幅讨论专业基本理论，实用性和指导性强，特别是随书配套光盘将书中的范例、素材和相关文件全部奉送给读者，将大大提高读者的学习和工作效率，达到事半功倍的目的。本套教材既适合作为三维动画设计、平面设计、影视广告设计、室内外装饰装修设计、多媒体设计、美术编辑等各类人员的参考读物和社会相关领域培训教材，又适合作为电脑美术专业在校师生自学、教学用书。本丛书第一批5本，我们将陆续根据软件技术的不断深入、更新，而在规模上逐步扩大、完善。

“电脑美术设计教材丛书”是我们精心制作面向院校教学和社会培训用教材，我们希望根据教学的需要，有序、有系统地在平面、三维动画、网页、多媒体等几个方面推出适合教学的好书。我们已惊喜地注意到，读者和市场对图书深度和专业程度的需求在增长，这是出版者和作者所高兴看到的结果，图书应用的任何进步都会给图书出版界注入新的追求力量。我们愿此丛书能为广大读者带去新的欢乐和动力。我们热忱欢迎海内外从事数码影像的广大从业人员将你们的创意和策划告诉我们，愿更多的新人加入希望图形图像创作的行列，让我们有机会能为你们的思想、你们的创造添加翅膀，供更多相知人分享！

“电脑影像艺术设计丛书”首批5种书目如下：

1. Adobe Photoshop 6 影像与动画制作教程
2. Macromedia Flash 5 动力网页设计教程（暂定名）
3. 电脑音乐 MP3 技术教程（暂定名）
4. CorelDRAW 9 实例教程（暂定名）
5. Illustrator 9 应用基础教程（暂定名）

北京希望电子出版社

2000年10月

目 录

第一章 Photoshop 概述 1	
1.1 Photoshop 6.0 基本配置.....1	
1.2 Photoshop 6.0 的安装与删除.....1	
1.3 Photoshop 6.0 的功能介绍.....6	
1.4 电脑平面设计的基本概念.....7	
1.4.1 位图与矢量图.....7	
1.4.2 分辨率.....8	
1.4.3 位图格式与色彩模式.....9	
第二章 Photoshop 6.0 快速入门 10	
2.1 桌面环境（八大组成部分）.....10	
2.2 文件管理（新建、保存、关闭、打开）11	
2.3 图像窗口控制（移动、大小、排列、显示模式）.....17	
2.4 显示区域控制.....21	
2.5 状态栏.....25	
第三章 选取范围 27	
3.1 面罩工具.....27	
3.2 魔术棒工具.....29	
3.3 按颜色选择范围.....31	
3.4 套索工具.....33	
3.5 提取命令(Extract).....36	
3.6 选取范围调整.....40	
3.6.1 移动与增减.....41	
3.6.2 选择 修改 (Select Modify).....42	
3.6.3 选取范围的变换.....45	
3.6.4 其它命令.....51	
第四章 绘图工具 53	
4.1 设定颜色.....53	
4.1.1 前景色与背景色.....53	
4.1.2 拾色器 (Color Picker).....53	
4.1.3 Color (颜色) 与 Swatches (色样) 控制面板.....55	
4.1.4 吸管工具.....60	
4.2 工具选项条.....62	
4.3 笔刷(Brush)的控制.....73	
4.3.1 选择笔刷.....73	
4.3.2 建立与定义笔刷.....74	
4.3.3 更改笔刷.....77	
4.3.4 保存、安装、删除和复位笔刷.....77	
4.4 工具详解.....79	
4.4.1 喷枪工具 (Airbrush).....79	
4.4.2 画笔工具 (Paintbrush).....79	
4.4.3 铅笔工具 (Pencil).....80	
4.4.4 图章工具 (Stamp).....81	
4.4.5 橡皮工具 (Eraser).....83	
4.4.6 文本工具 (Type).....86	
4.4.7 渐变工具 (Gradient).....92	
4.4.8 油漆桶工具 (Paint Bucket).....99	
4.4.9 模糊 (Blur)、锐化 (Sharpen) 和涂抹工具 (Smudge).....100	
4.4.10 加深 (Burn)、减淡 (Dodge) 和海绵 (Sponge) 工具.....101	
4.4.11 图形工具.....102	
第五章 基本编辑命令 106	
5.1 剪切 (Cut) 与清除 (Clear).....106	
5.2 复制 (Copy, Copy Merged).....106	
5.3 粘贴 (Paste, Paste into).....107	
5.4 填充 (Fill) 与描边 (Stroke).....108	
5.5 变换.....111	
5.5.1 旋转和翻转整个图像.....111	
5.5.2 旋转、翻转与变形局部图像.....112	
5.6 使用图案.....113	
5.7 撤消操作.....115	
5.7.1 Undo、Redo 与 Revert.....115	
5.7.2 历史控制面板.....115	
5.7.3 历史的相关工具.....118	
第六章 图像属性的控制 120	
6.1 图像尺寸.....120	
6.1.1 修改图像尺寸和分辨率 (Image Size).....120	
6.1.2 修改画布大小 (Canvas Size).....122	
6.1.3 裁切 (Crop) 与修剪 (Trim).....122	

图像.....	123	8.2.2 文本层.....	175
6.2 常用图像格式简介.....	127	8.2.3 调节层.....	180
6.2.1 PSD.....	127	8.2.4 填充层.....	183
6.2.2 BMP.....	127	8.2.5 集合层.....	185
6.2.3 TIFF 与 TGA.....	127	8.3 层编辑.....	188
6.2.4 JPEG.....	128	8.3.1 层的复制、删除与次序.....	188
6.2.5 GIF.....	129	8.3.2 移动、链接、合并.....	191
6.2.6 PNG.....	130	8.3.3 对齐与分布.....	193
6.2.7 EPS.....	130	8.3.4 编组(Group).....	200
6.2.8 AI.....	130	8.3.5 层的遮罩.....	201
6.3 图像色彩模式.....	132	8.3.6 固化(Rasterize).....	204
6.3.1 常用色彩模式.....	132	8.4 层的合成.....	205
6.4 常用色彩模式转换.....	137	8.4.1 色彩混合模式与不透明度.....	205
6.4.1 RGB 与 CMYK.....	137	8.4.2 修边与缝隙补偿.....	207
6.4.2 索引模式.....	137	8.5 图层样式(Layer Style).....	209
6.4.3 位图与灰度.....	139	8.5.1 阴影.....	210
第七章 图像颜色控制.....	144	8.5.2 发光.....	213
7.1 Adobe Gamma.....	144	8.5.3 斜角与浮雕(Bevel Emboss).....	215
7.2 图像色调控制.....	150	8.5.4 样式的应用.....	216
7.2.1 色阶控制(Levels)与自动色阶控制(Auto Levels).....	150	第九章 通道(Channels).....	222
7.2.2 色调曲线(Curves).....	153	9.1 通道的概念及其控制面板.....	222
7.2.3 色调平均化(Equalize).....	156	9.2 通道编辑.....	224
7.2.4 色调阈值(Threshold)与色调分离(Posterize).....	157	9.2.1 通道的新建、复制与删除.....	224
7.3 图像色彩控制.....	159	9.2.2 通道分离与合并.....	225
7.3.1 色彩平衡(Color Balance).....	159	9.2.3 专色通道(Spot Color).....	226
7.3.2 亮度/对比度(Brightness/Contrast)与自动控制对比度.....	160	9.3 遮罩(Mask).....	227
7.3.3 色相/饱和度去色反色.....	160	9.3.1 遮罩的概念.....	227
7.3.4 替换颜色(Replace Color).....	163	9.3.2 遮罩的三种来源.....	227
7.3.5 可选颜色(Selective Color).....	163	9.3.3 Alpha 通道.....	228
7.3.6 通道混合器(Channel Mixer).....	164	9.3.4 快速遮罩(Quick Mask).....	230
7.3.7 渐变映射(Gradient Map).....	165	9.4 层与通道的合成.....	232
7.3.8 变化颜色(Variations).....	166	9.4.1 应用图像(Apply Image).....	232
第八章 层.....	170	9.4.2 运算(Calculations).....	234
8.1 层控制面板.....	170	第十章 路径.....	238
8.2 层的类型.....	173	10.1 路径的功能和本质.....	238
8.2.1 普通层和背景层.....	173	10.2 路径控制面板.....	238
		10.3 钢笔工具和选择路径工具.....	239
		10.3.1 用钢笔工具创建路径.....	239
		10.3.2 调整路径节点.....	245

10.4 使用路径.....	248	11.4.7 Sprayed Strokes (喷溅勾绘) ..	282
10.4.1 打开、关闭、移动、复制、 变换、删除.....	248	11.4.8 Sumi-e (总量)	282
10.4.2 路径与选区.....	252	11.5 变形 (Distort)	283
10.4.3 路径填充与描边.....	254	11.5.1 Diffuse Glow (辉光漫射)	284
10.4.4 形状剪辑路径.....	257	11.5.2 Displace (移置)	285
10.5 输出路径.....	259	11.5.3 Glass (玻璃)	287
第十一章 滤镜	262	11.5.4 Ocean Ripple (海洋波纹)	288
11.1 滤镜基本技巧.....	262	11.5.5 Pinch (挤压)	288
11.2 艺术滤镜 (Artistic)	263	11.5.6 Polar Coordinates (坐标转化) ..	289
11.2.1 Colored Pencil (彩色铅笔)	263	11.5.7 Ripple (涟漪)	291
11.2.2 Cutout (剪纸)	264	11.5.8 Shear (修改)	291
11.2.3 Dry Brush (干燥笔)	264	11.5.9 Spherize (球化)	293
11.2.4 Film Grain (胶片颗粒)	265	11.5.10 Twirl (漩涡)	294
11.2.5 Fresco (壁画)	265	11.5.11 Wave (波动)	295
11.2.6 Neon Glow (荧光)	266	11.5.12 Zigzag (锯齿)	296
11.2.7 Paint Daubs (涂抹)	266	11.6 噪声(Noise)	297
11.2.8 Palette Knife (颜色分割)	267	11.6.1 Add Noise (添加杂点)	298
11.2.9 Plastic Wrap (塑料包裹)	267	11.6.2 Despeckle (去除杂点)	299
11.2.10 Poster Edges (海报)	268	11.6.3 Dust & Scratches (除尘和涂抹)	299
11.2.11 Rough Pastels (纹理浮雕)	268	11.6.4 Median (平均化)	300
11.2.12 Smudge Stick (手指涂抹)	269	11.7 像素变化(Pixelate).....	301
11.2.13 Sponge (海绵)	270	11.7.1 Color Halftone (彩色网板)	301
11.2.14 Underpainting (纹理覆盖)	270	11.7.2 Crystallize (晶化)	302
11.2.15 Water Color (水彩)	271	11.7.3 Facet (小色块)	303
11.3 模糊滤镜(Blur).....	271	11.7.4 Fragment (分块)	303
11.3.1 Blur (模糊)、Blur More (强模糊)	271	11.7.5 Mezzotint (金属板印刷)	303
11.3.2 Gaussian Blur (高斯模糊)	272	11.7.6 Mosaic (马赛克)	304
11.3.3 Motion Blur (动态模糊)	273	11.7.7 Pointillize (碎晶化)	305
11.3.4 Radial Blur (放射状模糊)	273	11.8 渲染 (Render)	306
11.3.5 Smart Blur (精确模糊)	275	11.8.1 3D Transform (三维变形)	306
11.4 笔触效果(Brush Strokes)	277	11.8.2 Clouds (云彩) 和 Difference Clouds (差异云彩)	308
11.4.1 Accented Edges (强化边缘)	277	11.8.3 Lens Flare (眩光效果)	308
11.4.2 Angled Strokes (角度勾绘)	278	11.8.4 Lighting Effects (光照效果)	309
11.4.3 Crosshatch (网线阴影)	279	11.8.5 Texture Fill (纹理填充)	311
11.4.4 Dark Strokes (黑笔触)	279	11.9 锐化(Sharpen).....	311
11.4.5 Ink Outlines (油墨轮廓)	280	11.10 素描 (Sketch)	314
11.4.6 Spatter (喷溅)	281	11.10.1 Bas Relief (浅浮雕)	314

11.10.2 Chalk & Charcoal (粉笔和木炭)	315	11.14.5 Offset (偏移)	345
11.10.3 Charcoal (木炭)	316	11.15 作品保护 (Digimarc)	346
11.10.4 Chrome (铬印染)	317	第十二章 综合运用实例	348
11.10.5 Conte Crayon (蜡笔画)	318	12.1 绘图类	348
11.10.6 Graphic pen (素描)	319	12.1.1 一个按钮	348
11.10.7 Halftone Pattern (半色调 图案)	320	12.1.2 光与影	351
11.10.8 Note Paper (凹凸压印)	321	12.2 纹理背景	355
11.10.9 Photocopy (影印)	322	12.2.1 檀树木纹	355
11.10.10 Plaster (石膏)	323	12.2.2 锈金属	357
11.10.11 Reticulation (网眼)	324	12.3 图像修饰	359
11.10.12 Stamp (印章)	325	12.3.1 铜版画像	359
11.10.13 Torn Edges (分裂边缘)	326	12.3.2 调整一张照片	364
11.10.14 Water Paper (水纹)	327	12.4 文字特效	370
11.11 风格化(Stylize)	328	12.4.1 花簇字(如何调整色彩)	370
11.11.1 Diffuse (扩散)	329	12.4.2 火焰字(如何用索引色)	373
11.11.2 Emboss (浮雕)	330	12.4.3 水晶字(如何用通道)	380
11.11.3 Extrude (三维叠瓦)	331	12.4.4 彩管字(如何应用路径)	386
11.11.4 Find Edges (边界搜索)	331	12.4.5 风动旋转字(如何用滤镜)	389
11.11.5 Glowing Edges (发光边界)	332	12.5 广告画: 欧洲杯 2000	394
11.11.6 Solarize (曝光)	333	第十三章 网页图像	402
11.11.7 Tiles (磁砖)	333	13.1 输出网页图像	403
11.11.8 Trace Contour (轮廓追踪)	334	13.2 制网页背景图案	406
11.11.9 Wind (风)	335	13.3 切片	409
11.12 纹理(Texture)	335	13.3.1 生成用户切片	409
11.12.1 Craquelure (裂纹)	336	13.3.2 设置用户切片属性选项	411
11.12.2 Grain (颗粒)	337	13.4 图像映射	413
11.12.3 Mosaic Tiles (马赛克磁砖)	338	13.4.1 生成 Image Maps	413
11.12.4 Patchwork (拼贴)	339	13.4.2 编辑图像映射	416
11.12.5 Stained Glass (彩色玻璃)	339	13.5 滚动按钮	417
11.12.6 Texturizer (纹理构成)	340	13.5.1 生成 Rollover 状态	417
11.13 视频 (Video)	341	13.5.2 编辑 Rollover 状态	419
11.14 其他 (Other)	342	13.6 创建 Web-动画	419
11.14.1 Custom (自定义)	342	13.6.1 动画制作	420
11.14.2 DitherBox 滤镜	343	13.6.2 动画的优化	423
11.14.3 High Pass (高反差保留)	344	13.7 Web 动画设计	425
11.14.4 Maximum (最大) 和 Minimum (最小)	345	第十四章 提高你的效率	431
		14.1 标尺、网格、参考线、度量器与信 息控制面板	431
		14.1.1 标尺与信息面板	431

14.1.2 度量器 (Measure Tool)	433	14.4.1 动作(Actions)控制面板	443
14.1.3 网格与参考线	435	14.4.2 动作的编辑	445
14.1.4 注解工具 (Notes) 与语音注释 工具 (Audio Annotation)	436	14.4.3 用动作做一张 CD 封面	446
14.2 预置选项	439	14.5 自动	454
14.2.1 显示与光标	439	14.5.1 批处理 (Batch)	454
14.2.2 内存与缓存	440	14.5.2 有条件的色彩模式转换	455
14.2.3 预设管理器	440	14.5.3 图片连接 II	456
14.3 清除命令	442	14.5.4 Web 图片馆	457
14.4 动作	443	14.5.5 图片打包 (Picture Package) ...	461

第一章 Photoshop 概述

内容提要

本章主要介绍了 Photoshop 6.0 的基本配置,详细讲叙了 Photoshop 6.0 的安装和删除方法,以及它的功能特点和制作图像的一些基本概念。

1.1 Photoshop 6.0 基本配置

Adobe Photoshop 6.0 和 Photoshop 其他版本一样,是在 PC 机上和苹果机上运行的图像处理软件,但在两种机器上使用的系统需求是不一样的。本书以 Windows 98 为操作平台介绍 Photoshop 6.0,在此只介绍在 PC 机上使用 Photoshop 所需要的系统设备。

系统需求如下:

主机:建议使用 Pentium 机。

内存:建议使用 64MB 或以上,至少是 32MB。

硬盘空间:至少 20MB,Photoshop 6.0 完全安装后本身要占用近 100MB 的硬盘空间。

显示器:VGA 或 256 色颜色,显示分辨率不低于 800×600 像素,建议用 1024×768 像素。

操作系统:Windows 98 或 Windows 2000,Photoshop 6.0 的帮助信息有此要求。

上面所述只是在启动和使用 Photoshop 6.0 时所需的基本需求,用户还可以配备一些输入和输出的设备,如扫描仪、数字照像机、彩色喷墨打印机或彩色激光打印机等。在处理图像时 Photoshop 还需要占用更多内存和虚拟的磁盘空间,一般而言,大约是文件容量的 3~5 倍。如要打开一个 20MB 的图像文件,就需要有 60~80MB 的额外空间供它使用,若空间太少,则无法打开图像,更谈不上进行编辑了。而且,硬盘空间和内存越大,Photoshop 处理图像的速度相对也就越快。

1.2 Photoshop 6.0 的安装与删除

下面以 Windows 98 操作系统为例,介绍 Photoshop 6.0 的安装方法。

1. 插入 Photoshop 6.0 安装光盘,按照安装向导的提示,选择安装 Adobe Photoshop 6.0,进入其安装界面如图 1.1 所示。或者直接在 Windows 资源管理器中,打开光盘内容,执行 Photoshop 6.0 安装文件 (Setup.exe),即可打开如图 1.1 所示的安装界面。点击“Next”按钮,打开如图 1.2 所示的 Select Country 对话框。

2. 此时,安装向导要求用户选择自己的国家所在地,对于中国用户,可选择最后一项“All Other Countries”,点击 Next。

如图 1.3 所示,安装向导询问是否接受软件许可协议,必须单击 Accept (接受)才能继续安装。

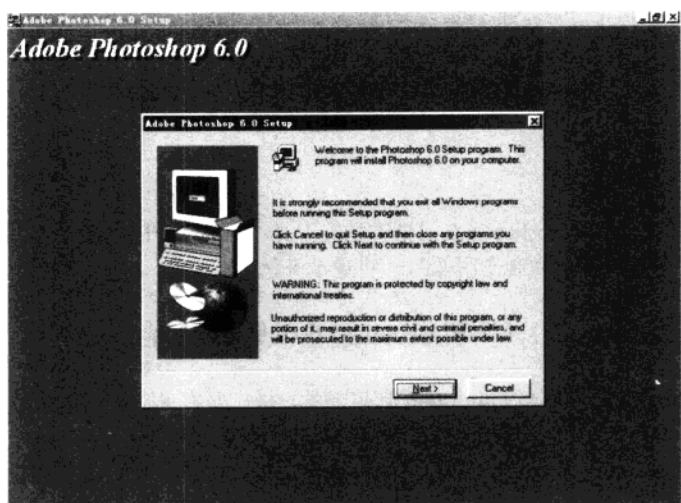


图 1.1

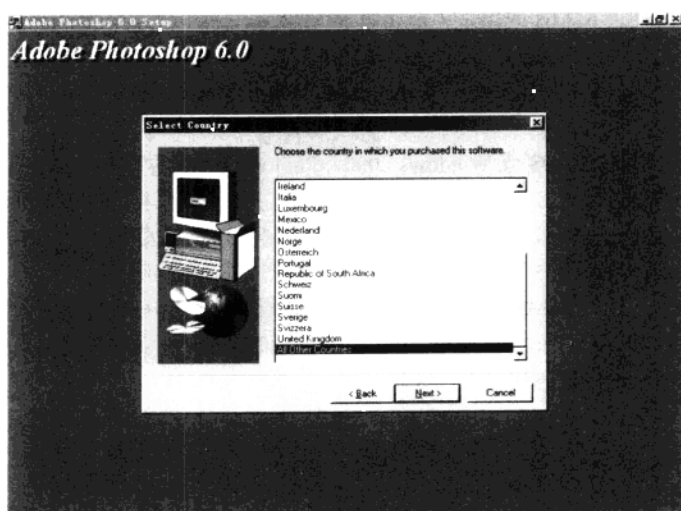


图 1.2

3. 此时，用户要为 Photoshop 6.0 选择一条安装路径，同时还要选择以哪一种规格进行安装，如图 1.4。用户可以选择 Typical（典型）、Compact（最小）或者 Custom（自定义）中的一种，若选择 Custom 则 Photoshop 允许用户安装全部组件。

4. 若上一步用户选择了 Custom 安装，则此时应出现如图 1.5 所示的对话框，要求用户选择将要安装的组件（打√的项目是将要安装的）。点击 Next，进入下一步。

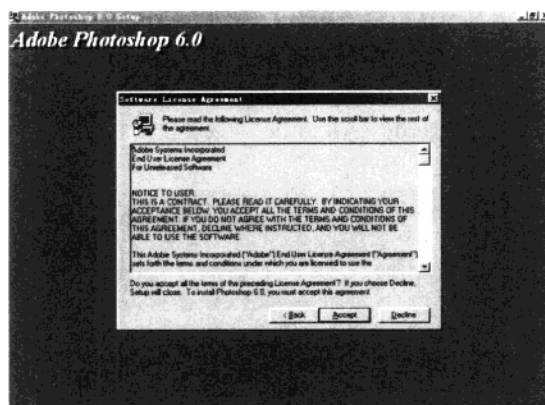


图 1.3

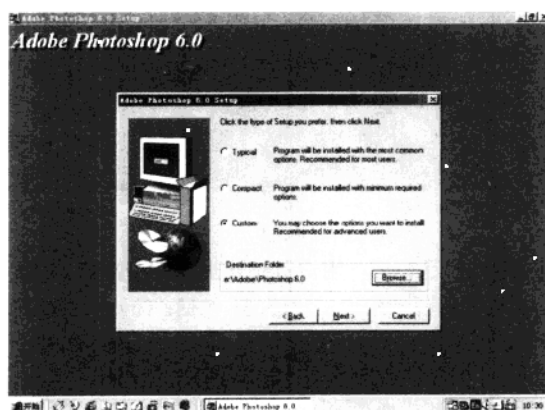


图 1.4

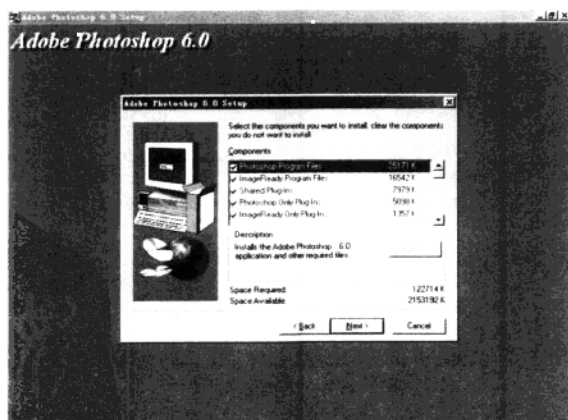


图 1.5

5. 此时出现如图 1.6 的对话框。用户在列表中通过打勾的方式可以选择某一种图像格式是否能在 Photoshop 中使用 (PS)，还是能在 Image Ready 中使用 (IR)，或者在两者中都能使用 (NC)。也可以通过下方的三个按钮指定所有的图像格式都只用于 Photoshop (All to PS)，或者都只用于 Image Ready (All to IR)，或者使用缺省设置 (Default)。一般不需作任何改动，直接点击 Next 进入下一步。

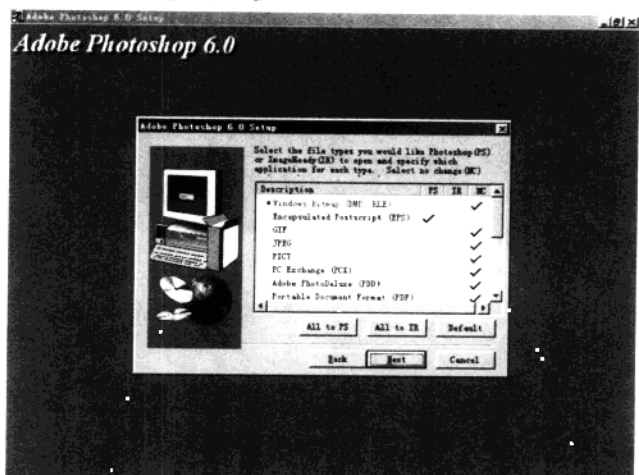


图 1.6

6. 进入如图 1.7 所示的对话框后，用户首先要选择一种注册方式，即 Business (企业) 或 Individual (个人)。然后要填写一系列用户信息，包括：Title/Salutation (称呼)、First Name 和 Last (Family) Name (姓名)、Company (公司名)、Serial Number (序列号)。

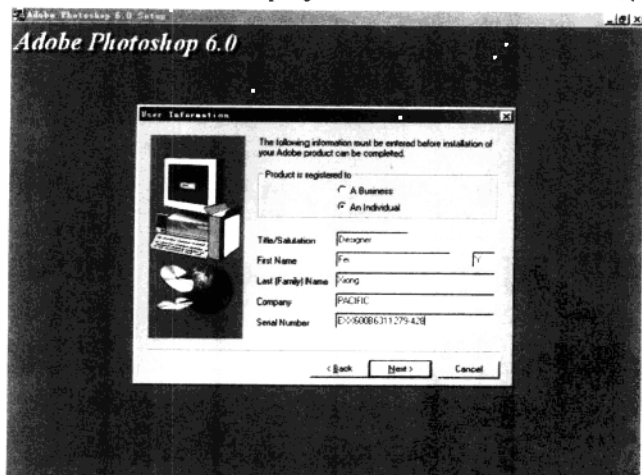


图 1.7

点击 Next，会出现一个确认对话框，要用户确认刚才输入的信息是否正确，点击“Yes”

即可进入下一步。

提示：在填写用户信息时，必须每个文本框都填有内容，并且产品序列号必须正确，否则无法进入下一步。

7. 继续点击 Next 即进入文件复制阶段，文件复制完毕后会出现如图 1.8 的对话框，点击 Finish 即可完成安装。

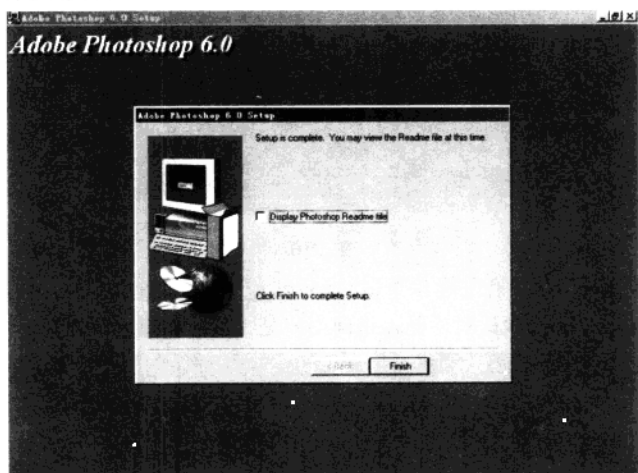


图 1.8

现在，在 Windows 桌面中执行开始|程序|Adobe|Adobe Photoshop 6.0 命令，Photoshop 6.0 即可启动，如图 1.9 所示。

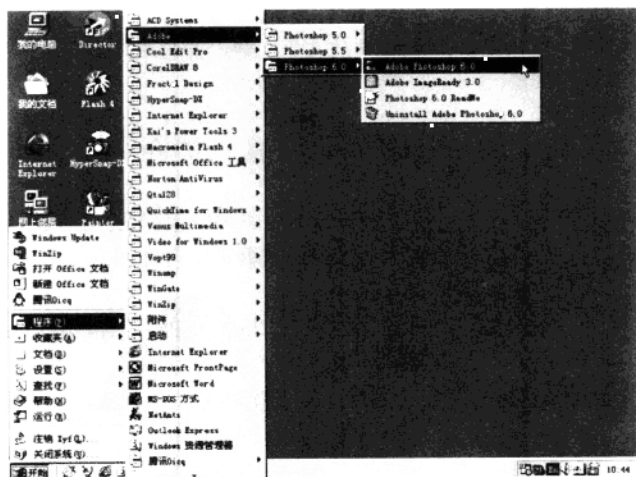


图 1.9

提示：用户也可以用鼠标右键将该命令拖拽到 Windows 桌面上，并在弹出的菜单中选择“在当前位置创建快捷方式”（如图 1.10），Windows 即在桌面上创建一个图标快捷方

式。以后直接双击该图标即可启动 Photoshop 6.0。

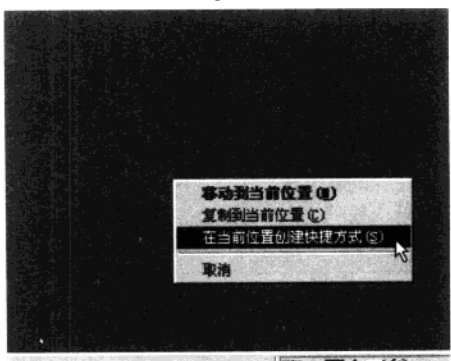


图 1.10

删除 Photoshop 6.0 的操作非常简单, 执行开始|程序|Adobe|Uninstall Adobe Photoshop 6.0 命令, 会出现如图 1.11 的确认对话框, 询问用户是否真的删除。

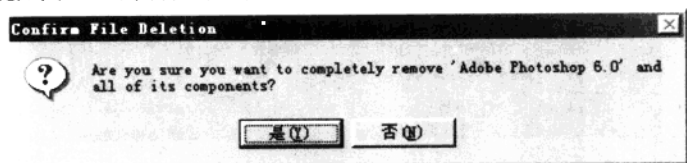


图 1.11

此时点击“是”, 则计算机会自动地从硬盘中删除 Photoshop 6.0 的文件, 删除完毕后, 点击 OK 即完成。

提示: 删除程序会查找出 Windows 中的共享文件, 并询问是否删除它们。点击“Yes”或“Yes to All”即确认删除。

1.3 Photoshop 6.0 的功能介绍

Photoshop 的功能十分强大, 它能够支持多种图像格式和色彩模式, 能同时进行多层处理, 它的绘画功能、选取功能及变形功能使图像编辑变得更加方便, 且能够接受广泛的图像输入设备。它的具体功能简介如下:

1. 它能够支持多种高质量的图像格式, 包括 PSD, EPS, TIF, JPEG, BMP, FLM., PDF, PICT, GIF, PNG, IFF, FPX, RAW, SCT 等二十多种格式。
2. 它能够按要求随意调整图像的尺寸, 而不影响分辨率; 或者在不影响尺寸的同时增减分辨率。
3. 它的裁剪功能可以随时方便地选用图像任一部分内容。
4. 它的图层功能编辑方式灵活, 可以任意地合并、合成、链接、翻转、复制、移动。文本层可随时进行文本修改, 也可以转换成普通层进行编辑。层的 Effects 命令可轻而易举的实现多种特效。调节层能在不影响图像的同时控制图层的透明度, 层的拖曳方式可以

轻易的把一个图层从一幅图像拖至另一图像。

5. 它拥有各种绘画工具和命令, 可根据各自不同的功能进行绘制。例如: 改变图像的曝光度, 增减色彩饱和度, 文本排版, 渐变效果, 复制图像到特定的位置, 模糊、锐化、涂抹等效果。

6. 它的选取功能可对某一种颜色或区域进行选取, 选取范围可以是矩形, 也可以是任意形, 可以对选取区域进行增减、变换, 还能将它做成遮罩, 进行保存和修改。

7. 可以很容易地调整图像的色调和色彩, 包括一些特殊效果。

8. 它的变形功能能对图像和文字进行翻转、旋转、拉伸等各种自由变形效果, 它的 3D Transform 功能使平面绘制的图形变得立体化。

9. 新的文字工具及其文字、段落控制面板。

10. 它能支持多种色彩模式。

11. 它可接受广泛的图像输入设备, 如扫描仪和数码照相机。

12. 它的测量工具能够全方位地测量选择区域, 或者物体的长度和角度。

13. 它的通道功能使 Photoshop 在印刷领域中如虎添翼。

14. 它的路径功能在位图与矢量图之间架起了一座沟通的桥梁。

15. 它的滤镜功能使图像能够产生逼真或者特殊的效果。

.....

Photoshop 6.0 与以前版本相比, 最大的不同是嵌入了 ImageReady 3.0, 它提供了系列的 Web 工具包括优化和预览图像, 除了在动作控制面板中可以进行图像的批处理和创建 GIF 动画以外, 还添加了一个使用更为方便的 Styles (样式) 控制面板, 能够迅速地为图像添加一些网页图像常用的效果。Photoshop 6.0 和 ImageReady 3.0 的结合为在网上设计图像提供了一个功能强大的设计环境。另外, Photoshop 6.0 矢量图形绘制在色彩管理功能和操作界面上都有较大改进, 使用更加方便。

1.4 电脑平面设计的基本概念

要想使用好 Photoshop 这个图像处理软件, 必须在使用它之前先了解各种关于图像的基本概念。例如: 认识位图与矢量图的区别, 图像分辨率与图像大小之间的关系, 各种位图的格式与色彩模式。下面我们来了解一下它们的基本概念与用途。

1.4.1 位图与矢量图

图像类型大致可分为以下两种: 位图与矢量图。位图也称点阵式图像, 矢量图又叫向量式图像。这两种类型图像各有特色, 也各有优缺点。

位图能够制作出色彩和色调变化非常丰富的图像, 可以逼真地表现自然界的景象, 也可以很容易地在不同软件之间交换文件, 图像缩放和旋转时会产生失真的现象, 同时文件容量较大, 对内存和硬盘的空间需求也较高。这种图像是由许多像素 (Pixels) 组成, 这些像素排列组合在一起就构成一幅完整的图像。计算机在保存它时需要记录下每个像素的位置和色彩数据, 因此, 像素越多, 色彩越丰富, 文件容量就越大, 它所记录的每一个像素都很精确, 只要有足够的像素数和色彩数, 就能达到照片效果。