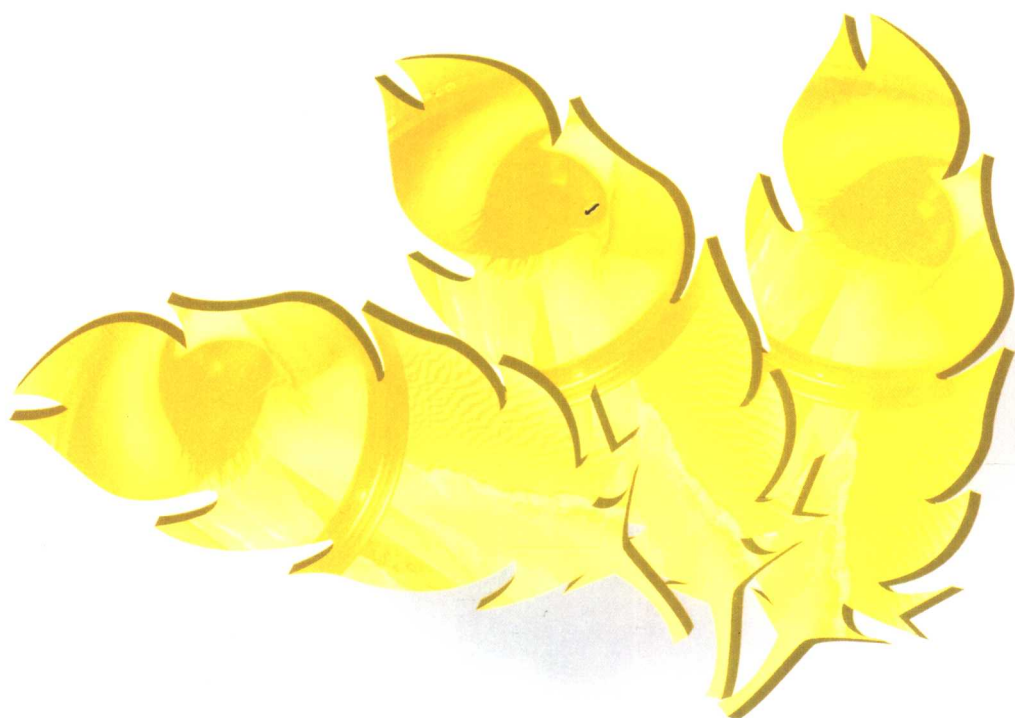


高职高专计算机系列教材



Adobe Photoshop CS2 与平面设计实例

李宇翔 李宇建 编 著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

高职高专计算机系列教材

Adobe Photoshop CS2 与平面设计实例

李宇翔 李宇建 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书主要介绍 Adobe Photoshop CS2 的基本功能以及如何将本软件与美术知识充分融合, 并进行艺术创作, 主要分为软件理论和实例应用两部分。软件理论知识讲解详细、到位, 特别是一些细节, 在同类书籍中很难找到。同时增加很多美术常识, 着重讲解颜色理论、色彩校正效果处理及配色知识等, 既可以正确引导平面设计学习者和从业人员娴熟地运用本软件, 又可以正确引导计算机工作者在操作本软件时充分考虑并运用美术知识进行艺术创作。实例应用部分从实用角度出发, 选例考究、图例华美、赏心悦目。其中相当一部分实例是获奖作品, 专业水准高, 旨在启迪读者的审美意识, 开拓读者的创意空间, 激发设计者的想象力和创造力。

本书可作为高等院校计算机专业在校学生、艺术设计等专业从业人员和业余成人教育计算机短期培训班教材。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

Adobe Photoshop CS2 与平面设计实例 / 李宇翔, 李宇建编著. —北京: 电子工业出版社, 2006.4

高职高专计算机系列教材

ISBN 7-121-02403-9

I. A… II. ①李… ②…李 III. 平面设计—图形软件, Photoshop CS2—专业学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 022021 号

责任编辑: 刘文杰

印 刷: 济宁市火炬书刊印务中心

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 19 字数: 483 千字

印 次: 2006 年 4 月第 1 次印刷

印 数: 3 000 册 定价: 29.00 元

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系。
联系电话: (010) 68279077。质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

序 言

说实在的,受嘱给这样一本书写序,这个序该如何写来呢?作者李宇翔、李宇建既是我的学生,又是我的朋友,对于设计,我比他们涉猎得早,对于当前设计发展水平现状及趋势比他俩知晓得多。就从设计谈起吧。自上世纪后期以来,电脑对人类生活产生了革命性的影响,几乎渗透到我们工作、生活的方方面面。在电脑的广泛应用中,美术设计是与之最“有缘”的艺术门类。电脑与美术设计的融合,造就了电脑美术设计。

电脑美术给了艺术设计新的内涵和新的手段。一种把人的抽象思维与电脑的具体运算有机结合的方式,不仅可以帮助美术设计者进行艺术加工,还可以进行艺术创作。

电脑技术的不断发展对传统的美术设计的构思、创作、表达方式产生了巨大的冲击,尤其在平面设计、工业产品设计、服装设计、电影特技效果、建筑环境设计以及网页设计等方面,无论从创意上、制作效率上都有传统方法不可比拟的长处。运用电脑设计,可以高速度、高效率和多功能地代替传统的手绘设计方式。它所用的材料完全是抽象的。它将传统的设计推向了一个崭新的阶段,传统概念上的“设计”被赋予了新的生命和内涵。设计师利用手中的电脑可以将自己的想法,对生活的感情,对美的理解与追求表现得淋漓尽致。在当今社会,应用电脑从事美术设计,几乎成了必然。

Adobe Photoshop 是一款不同凡响的图像处理软件,它几乎能完成设计领域中的所有设计工作,让设计师轻松地把自己的抽象思维图形化。正因为如此,国内外越来越多的设计人员对其感兴趣,就是已经掌握 Photoshop 的人,也是乐此不疲。因此,对我们专业人员来讲,没有理由不去学习 Photoshop,更没有理由不学好 Photoshop。两位作者都接受过长期的正规院校的美术训练,对美术设计的理解和感悟、对电脑的运用和实践都达到了一定高度,都是年轻设计者中小有名气的佼佼者。这本《Adobe Photoshop CS2 与平面设计实例》软件基础知识非常详细,除了有电脑运用的各种技巧外,更有许多实用的美术知识和电脑设计精品欣赏和思维训练等,这是一般电脑工具书所不具备的。本书最精彩的还是实例部分,这些例子涉及面广,与实际联系紧密,包括广告设计、招贴设计、包装设计、网页设计等等。其中不少是作者近年来在全国权威比赛中获过奖的优秀作品,制作过程详细、思维秩序井然,设计风格独特,专业性、可读性、易学性强。当然,本书纰漏之处也在所难免,尤其是如果单纯从设计训练角度讲,实例还有点偏少。作者对本书的定位是中专院校或各种培训班教材,我看除此之外,对广大专业一线设计人员和业余设计爱好者来说,也不失为一本很好的自学和参考工具书。

愿广大读者朋友都能受益于本书,创作出更多更好的设计精品。

中国海洋大学管理学院营销与品牌形象 CI 战略研究室主任



2005 年 9 月

引 言

在数字时代的今天,计算机已渗透到视觉传达艺术的各个领域,各种专业设计软件在平面设计中的广泛应用,为我们带来了崭新的创作方式和艺术形式。与传统的手工绘图方式相比,计算机绘图具有效率高、精确度高、易修改等特点。同时,它还能最大限度地帮助设计师表现其创意构思。因此,应用计算机设计软件进行设计已成为时下美术设计的主要方式和主要潮流之一。

Photoshop 是美国 Adobe 公司开发的图形、图像处理软件。它的出现,不仅使人们告别了对图片进行修正的传统手工方式,而且还可以通过自己的创意,制作出现实世界无法拍到的图像。无论是设计师还是摄像师,Photoshop 提供的几乎是无限的创作空间,为美术设计开辟了一个极富弹性且易于控制的世界。在艺术的发展历史上,我们从未见过任何一件与 Adobe Photoshop 十分相像的东西,也从来没有一个单独的工具、画室或机器组合了那么多强有力的图像处理方法,它是图像技术经过数千年发展的巅峰。也是直观地表达思想的一种革命性的新方法。

Adobe Photoshop 运用广泛、功能强大。在众多图像处理软件中,Photoshop 以其强大的功能、集成度高、适用面广和操作简便而著称于世。它不仅提供强大的绘图工具,可以直接绘制艺术图形,还能直接从扫描仪、数码相机等设备采集图像,并对它们自发进行修改、修复,及调整图像的色彩、亮度,改变图像的大小,而且还可以对多幅图像进行加工增加特殊效果,使现实生活中很难遇见的景象十分逼真地展现;同时可以改变图像的颜色模式,并能在图像中制作艺术文字,等等。经过几个版本的轮回,使 Photoshop 占据了行业霸主的地位。正好又遇上桌面印刷革命这个大好时机,使得电脑美术设计走到了时代所需的前端。

我们的现代文化中,图像到处可见。随便翻看一本图书、一本杂志或一份报纸,都可以注意到图像所占的大部分版面。在散步或坐车时,我们可以在路边的广告牌、指示牌、建筑物的墙壁上到处可见到的各种图像,这些都和艺术家、设计师、插图画家和摄影师的劳动分不开的。因此,图像技术的传承对我们今后的作品有着重要的影响,进而使我们创作和设计作品能够在个人、商业或艺术集会中直观地交流,当新的时尚通过商业传播媒介登上历史舞台时,它们就成了我们日常生活的一个不可分割的部分,深深地根植于我们经济生活的周期中。因此,我们没有理由不去学习 Photoshop,更没有理由不学好 Photoshop。

Adobe Photoshop CS2 是对数字图形编辑和创作专业工业标准的一次重要更新。它将作为独立软件程序或 Adobe Creative Suite 2 的一个关键构件来发布。Adobe Photoshop CS2 引入强大和精确的新标准,提供数字化的图形创作和控制体验。为便于用户全面了解并熟练操作该软件,本书将由浅入深、循序渐进、通俗易懂地带您去神奇的图像处理世界,领略 Photoshop 的魅力。

目 录

第 1 章 基础知识	(1)
1.1 新增功能	(1)
1.2 Adobe Photoshop CS2 的优化设置	(2)
1.3 清理内存	(7)
1.4 Preset Manager (预设管理)	(7)
1.5 校准显示器	(8)
1.6 Adobe Photoshop CS2 窗口界面	(8)
1.7 Adobe Photoshop CS2 的文件操作	(14)
1.8 文件格式	(17)
习题 1	(18)
第 2 章 图像选择	(19)
2.1 选取工具	(19)
2.2 基本的选择命令	(22)
2.3 根据颜色建立的选区	(23)
2.4 选区的调整与变换	(23)
2.5 存储和载入选区	(25)
2.6 羽化选区	(26)
2.7 复杂图像的获取	(27)
习题 2	(28)
第 3 章 图像编辑	(29)
3.1 画图工具	(29)
3.2 使用画笔	(33)
3.3 擦除图像	(35)
3.4 复制图像	(36)
3.5 填充图像	(38)
3.6 修饰图像	(41)
3.7 改变曝光强度	(43)
习题 3	(45)
第 4 章 图层使用	(46)
4.1 图层概述	(46)
4.2 创建图层	(48)
4.3 使用图层组	(50)
4.4 编辑图层	(52)
4.5 Mode (模式)	(54)

4.6 图层的效果	(57)
4.7 Style (样式)	(63)
4.8 利用图层综合图创建多个版本	(63)
习题 4	(64)
第 5 章 文字编辑	(65)
5.1 文字的创建	(65)
5.2 选项栏的设置	(68)
5.3 文字的转换	(68)
5.4 文字的变形	(69)
5.5 文字的效果	(70)
5.6 注释	(70)
5.7 文本适合路径及区域文字功能	(71)
5.8 光栅化文字	(72)
5.9 使用拼写检查器	(73)
5.10 使用查找和替换命令	(73)
习题 5	(73)
第 6 章 路径的操作	(74)
6.1 路径的面板	(74)
6.2 创建路径及其工具	(75)
6.3 路径的编辑	(78)
习题 6	(82)
第 7 章 色彩模式与颜色设置	(83)
7.1 颜色理论	(83)
7.2 颜色模式	(90)
7.3 Bitmap 位图模式	(91)
7.4 普通模式转换成位图模式	(92)
7.5 将图像转换为索引颜色模式	(93)
7.6 颜色表的使用	(94)
7.7 颜色的设置	(95)
7.8 双色调	(99)
习题 7	(100)
第 8 章 色彩校正	(101)
8.1 自动调整图像颜色与色调	(101)
8.2 快速调整图像颜色与色调的方法	(102)
8.3 精确调整图像颜色与色调的方法	(103)
8.4 对颜色与色调的其他特殊调整	(107)
8.5 指定替换图像中颜色与色调的方法	(109)
习题 8	(112)
第 9 章 通道与蒙版	(113)

9.1 通道分类	(113)
9.2 通道控制面板的介绍	(114)
9.3 蒙版模式	(118)
9.4 使用 Alpha 通道	(121)
9.5 基于通道的合成方法	(124)
习题 9	(126)
第 10 章 滤镜	(127)
10.1 使用滤镜	(127)
10.2 使用滤镜的一些技巧	(127)
10.3 液化扭曲工具	(128)
10.4 Pattern Maker (图案生成器)	(131)
10.5 Artistic (艺术化)	(132)
10.6 Blur (模糊)	(136)
10.7 Brush Strokes (艺术画笔效果)	(139)
10.8 Distort (变形)	(140)
10.9 Noise (杂点)	(144)
10.10 Pixelate (块化处理)	(145)
10.11 Render (渲染)	(147)
10.12 Sharpen (锐化)	(148)
10.13 Sketch (草图)	(149)
10.14 Stylize (风格化)	(152)
10.15 Texture (纹理)	(155)
10.16 Video (视频)	(156)
10.17 Other (其他)	(157)
10.18 Vanishing Point (灭点)	(158)
10.19 Digimarc 版权保护	(159)
习题 10	(160)
第 11 章 图像的打印与输出	(161)
11.1 位图图像和矢量图形	(161)
11.2 图像的大小	(162)
11.3 图像的分辨率	(166)
11.4 文件大小	(168)
11.5 度量工具 标尺 参考线	(168)
11.6 图像的浏览	(169)
11.7 图像的扫描	(171)
习题 11	(172)
第 12 章 任务自动化	(173)
12.1 动作调板	(173)
12.2 执行动作	(175)
12.3 修改动作	(177)

12.4	保存动作	(177)
12.5	载入动作	(177)
12.6	自动化操作	(180)
12.7	使用其他自动化命令	(181)
12.8	自定义快捷键	(185)
习题 12		(186)
第 13 章	使用 ImageReady CS2	(187)
13.1	ImageReady CS2 的基本功能	(187)
13.2	ImageReady CS2 的界面设置	(187)
13.3	存储网页文件	(188)
13.4	使用切片工具	(193)
13.5	使用拼贴制作器	(195)
13.6	使用 ImageReady CS2 优化图像	(196)
13.7	使用 ImageReady CS2 制作动画	(198)
13.8	在 ImageReady CS2 中创建 SWF 动画	(202)
习题 13		(203)
第 14 章	综合实例	(204)
14.1	应用文字效果类	(204)
14.2	绘画效果	(217)
14.3	书籍封面设计	(225)
14.4	广告设计	(235)
14.5	CD 设计	(243)
14.6	招贴设计	(254)
14.7	包装设计	(262)
14.8	照片合成	(273)
14.9	网页设计	(280)
习题 14		(292)

第1章 基础知识

Adobe Photoshop CS2 的强烈出击, 给我们带来了更多的新功能, 更多的创造性选项, 更方便的各种用户设置, 更加提高工作效率的文件处理功能, 同时支持非破坏性编辑, 创建和编辑 32 位 HDR 图片, 3D 渲染, 高级合成等等系列功能。使我们用户的创意得到了更大的质的提升。

1.1 新增功能

Adobe Photoshop CS2 主要更新:

1. 加入了新的修补工具和红眼工具

Spot Healing Brush Tool (修补工具) 可以处理污点, 模糊和变形图片等问题。Red Eye Tool (红眼工具) 是从 Photoshop Elements 3 中带入到 Adobe Photoshop CS2 的工具, 一般情况下不需要改变默认的设置, 就能对图像中各种红眼效果有很好的消除作用。

2. 智能对象

使用智能对象可以对光栅和矢量图像进行缩放、旋转和扭曲等操作, 还可以将 Adobe Illustrator 中的矢量数据保存, 更加方便用户的使用。

3. 多层操作

直接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多个对象创建嵌入式链接复制图层, 以便一次编辑更多张图片。

4. 增加扭曲的新工具 Image Warping

在变换命令中增加了一个非常强大的 Warp (扭曲) 命令, 实现了真正意义上的自由变换。扭曲图像可以轻松创建模型实例或将其他立体效果应用到图像上, 如产品包装、立体图形展示等。

5. 滤镜灭点工具 (Vanishing Point)

滤镜添加了一个 Vanishing Point (灭点) 命令, 解决了以前 Photoshop 无法处理透视的问题。Vanishing Point 工具可以在很短的时间内实现剪除多余图形, 同时可以修改图片, 匹配图像区域的各种角度, 从而自动进行克隆、喷绘、复制、填色和转换图片等一系列操作, 使图像的各种变形自然真实。

6. 更快浏览图片的 Adobe Bridge

Adobe Bridge 是文件浏览器的下一代产品, 在此进行了重大的升级, 因为不须再占用 Photoshop 内存, 已经作为一个新的程序独立出来。它可以提供多视图浏览方式, 从而模拟多图像进程来加速 RAW 格式文件的工作流程。它能按照选择的格式导入图像, 简单的处理图片。包

括快速处理相机的 RAW 格式文件，支持多种初始文件修改，并转换成 JPEG、TIFF 或 PSD 格式。也可修改图片大小、比率或生成缩略图、以幻灯方式浏览图片等，同时还包括自动调整图像的曝光度、阴影、明亮值和对比度等综合操作功能。

7. Adobe Photoshop CS2 字体预览

Adobe Photoshop CS2 现可以提供字体菜单，即在字体名称旁显示字体的预览。用户可以看到字体图标及字体样式，以便在使用时和其他字体进行比较。同时可以设置字体预览显示，分有较大、中等和较小三种方式。

8. 定制 Adobe Photoshop CS2 菜单

Adobe Photoshop CS2 增加了更多的定制选项，用户可以定制自己喜欢的工作区域和菜单。同时更方便用户使用自己最常用的工具，它具有除了定制键盘快捷键外，还具备重新定制菜单的能力。并且还能在菜单中给特定的菜单项指定颜色以突出显示。

9. 新添动画面板

一直在其他动画软件中出现的动画面板，现竟然可以在 Adobe Photoshop CS2 里用到了，用户可根据图层创作好看的 GIF 动画，从而再也不需要切换到 ImageReady 中。

1.2 Adobe Photoshop CS2 的优化设置

在使用 Adobe Photoshop CS2 之前，根据需要进行以下一系列的优化设置，这些将影响 Photoshop 的行为速度或界面外观。

1.2.1 General（常规）的优化

使用 **Ctrl+K** 组合键打开 Preferences（预设）的对话框。如果不用组合键，这个命令在 **Edit（编辑）** 菜单下。查看 **General（常规）** 如图 1.1 所示。

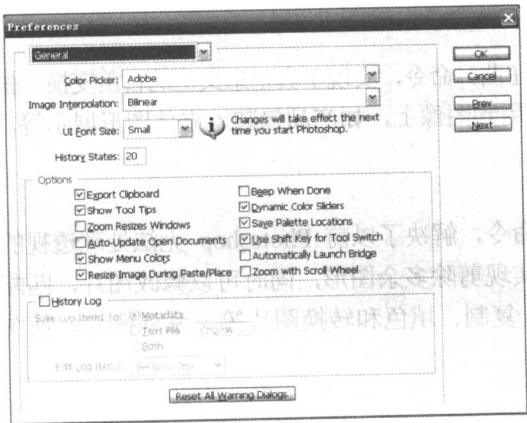


图 1.1 General 选项的优化

参数设置包括以下选项。

Color Picker（拾色器）：除默认的 Adobe 拾色器外，还可在 **General（常规）** 对话框的 **Color Picker（拾色器）** 下拉菜单中选择系统中内置的其他拾色器。用户可以指定在选择一种前景或背景颜色时将使用哪个拾色器。

Interpolation（插值方法）：这个选项为如何重新取样图像，或者说怎样确定图像的大小设置布局。当重新确定图像像素时，Adobe Photoshop CS2 会根据图像中现有像素的颜色值，使用插值方式分配给所有新的像素。方式越复杂，从原始图像中保留的品质

和精度就越高。在 **General（常规）** 对话框的 **Interpolation（插值方法）** 下拉菜单中可以选择一种默认的插值方法。

Nearest Neighbor (Faster): 邻近 (最快的) 是最快但最不精确的方式。这种方式会造成锯齿效果, 在对图像进行扭曲或缩放时或在选区上执行多项操作时, 这种效果会变得更明显。

Bilinear (两次线性): 是用于中等品质的方式。

Bicubic (Better): 两次立方 (最好的) 是最慢但又最精确的方式, 结果得到最平滑的色调渐变。

History States (规定历史记录): 在 **General (常规)** 对话框的 **History States (规定历史记录)** 文本框中输入历史记录步骤, 使 **History (历史记录)** 调板中的记录步骤在这个规定数值之内。

1.2.2 File Handling (文件处理) 的优化

使用 **Ctrl+2** 组合键, 切换到 **File Handling (文件处理)** 设置。允许用户在保存文件到磁盘或工作组服务器上时管理文件, 并指定已保存的文件是否有预览或扩展名, 如图 1.2 所示。

Image Previews (图像预览) 的下拉菜单中选择 **Ask When Saving (当保存图像缩图时询问)**, 这样可以避免 Photoshop 在保存图像的时候再保存一个没有多大意义的 **ICON** 之类的图标来浪费磁盘空间。在存储文件时是否保存 **Thumbnail (缩览图)**。选择 **Never Save (总不存储)**, 将不再保存缩览图, 选择 **Always Save (总是存储)**, 将始终保存缩览图。

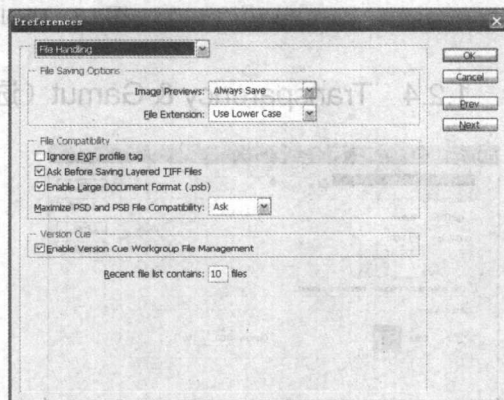


图 1.2 File Handling 选项的优化

File Extension (文件扩展名): 三字符文件扩展名加在文件名后面, 并表示文件的格式

(例如 **JPEG** 文件使用 **.JPG** 或 **.jpg** 扩展名)。对于在 **Windows** 系统上使用或传递到 **Windows** 上的文件, 必须使用文件扩展名。

File Compatibility (文件兼容性): 可设置向以前的版本最大兼容选项, 以便在以前的版本中也能顺利打开。

Maximize PSD File Compatibility (最大限度储存的 PSD): 这个选项的启用可以让 ACDSEE 之类的图片浏览软件浏览 **PSD** 的文件, 但是相应的负面效应就是文件大小成倍增加。建议用户选择 **Never (从不)**。

Recent file list contains (最近打开的文件数量): 这个选项数字可以加大一些, 不会占用内存。

1.2.3 Display & Cursors (显示与光标)

在该对话框中可以对图像的通道的颜色、图像显示方式以及光标的显示方式等进行设置。

Color Channels in Color (用原色显示颜色通道): 选择此选项, **Channels (通道)** 调板中的颜色通道将以原色显示, 根据其所描述的颜色信息而定。若取消该项选择, 通道调板中的颜色通道将以默认的黑白信息显示, 如图 1.3 所示。

Use Pixel Doubling (使用像素加倍): 选择此选项, 在对图像进行移动时, 可以通过降低分辨率来加快动作进程。

Standard (标准): 选择此选项, 将以工具的实际图标显示, 这可以提醒用户当前使用的工具是什么。

Precise (精确): 选择此选项, 将以十字形光标显示, 这种光标可以方便精确定位。

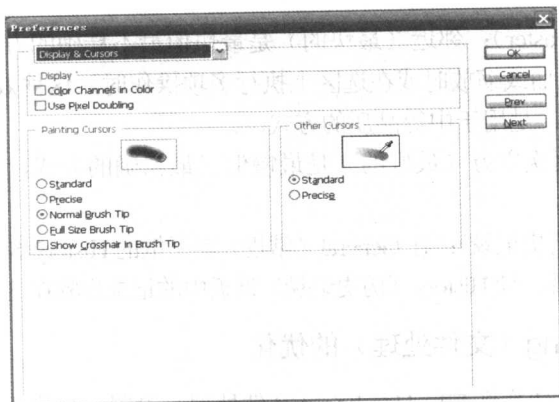


图 1.3 Display & Cursors 对话框

1.2.4 Transparency & Gamut (透明区域与色域)

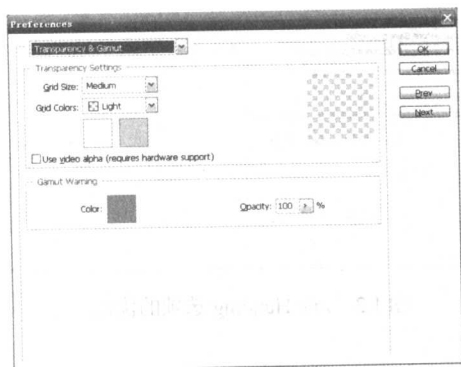


图 1.4 Transparency & Gamut 对话框

在该对话框中可以对更改透明区域的显示及色域警告的颜色等进行设置，如图 1.4 所示。

Transparency Settings (透明区域设置): 使用这个选项，用户可以为图层上的透明区域显示设置默认的预置。在设置栏的 **Grid Size (网格大小)** 下拉菜单中选择透明区域的网格显示小、中、大——选择 **Small (小)**，图层中的透明区域显示网格较小；选择 **Medium (中)**，图层中的透明区域显示网格适中；选择 **Large (大)**，图层中的透明区域显示网格较大；选择 **None (无)**，图层中的透明区域显示为白色。

Grid Colors (网格颜色): 选择透明区域的网格显示颜色 **Light (浅)**、**Medium (中)**、**Dark (深)** 来指定网格的灰色图案的深浅程度，列表中的任何其他颜色可显示该种颜色的方格，选择 **Custom (自定义)** 可在 **Color Picker (拾色器)** 对话框中设置未列出的颜色，然后单击其下方的任何一个颜色块以指定一种自定义颜色。其设置的最终结果将在右侧的预览窗口中显示出来。

Gamut Warning (色域警告): 当打算处理用于四原色印刷的图像时，要想查看哪些颜色溢出了 CMYK 色域，可选择 **Gamut Warning (色域警告)** 命令，同时可以设置 **Opacity (不透明度)** 以设置色域警告颜色的不透明度来更改蒙版的透明区域。

1.2.5 Units & Rulers (单位和标尺)

可以根据图像处理习惯设定单位是像素还是英寸，根据需要对标尺的单位及刻度进行重新设置，以方便用户的操作使用，如图 1.5 所示。

Units (单位): 在 **Rulers** 标尺下拉菜单中选择一种度量单位。

Type (字体): 在类型下拉菜单中选择一种单位类型，用于指定字号、行距以及其他特征。

Column Size (列尺寸): 在 **Width (宽度)** 和 **Gutter (装订线)** 文本框中输入列大小的值，指定文档中的栏数。

PostScript (72point/inch): 选择 **PostScript (72 点/英寸)** 选项。如果使用一般的桌面打印

机, 应选择 Traditional (72point/inch) 传统 (72.27 点/英寸) 选项。

1.2.6 Guides, Grid & Slice (参考线与网格)

执行 Edit→Preferences→Guides, Grid & Slice (参考线与网格命令), 将弹出如图 1.6 所示的对话框, 可以根据需要对参考线的颜色样式及网格的颜色样式、间距及大网格划分的子网格数进行重新设置。同时, 图形设计师使用参考线和网格来对齐页面上的视觉元素。切片把一幅图像分解成便于在 Web 中更迅速地显示的块。

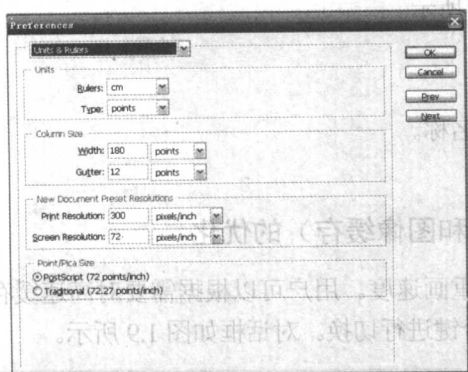


图 1.5 Units & Rulers 对话框

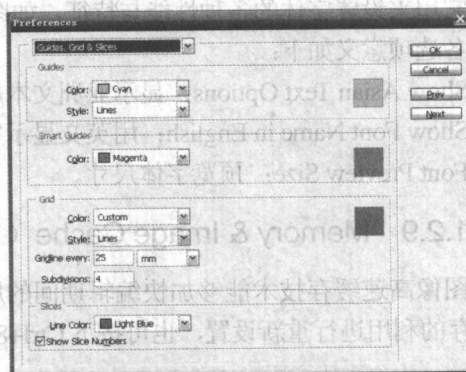


图 1.6 Guides, Grid & Slice 对话框

1.2.7 Plug-Ins & Scratch Disks (增效工具和暂存盘)

执行 Edit→Preferences→Plug-Ins & Scratch Disks (增效工具与暂存盘) 命令, 将弹出如图 1.7 所示的对话框。暂存盘的作用在于 Photoshop 处理大文件时使用其他硬盘作为缓存, 以提高工作效率, 加强计算机的各种处理能力。在做图像时, 不要把系统 C 盘作为第一启动盘, 防止频繁的数据读写影响操作系统的运行效率。在 Scratch Disks (暂存盘) 区块中设定系统中硬盘空闲最大的硬盘分区作为第一暂存盘, 然后依次类推。

Additional Plug-Ins Directory (增效工具文件夹): Additional Plug-Ins 增效工具主要是 Adobe 和第三方经销商开发的程序, 使用 Photoshop 的自带增效工具都在 Plug-Ins 文件夹中, Photoshop 在同一时间只能识别一个增效工具文件夹, 因此, 如果在安装时没有将新增增效工具置入此文件夹, Photoshop 则不能识别它们。同样, 如果将新增增效工具放在当前增效工具文件夹以外的文件夹中, 可以在此单击 Choose (选择) 按钮, 选择放置新增增效工具的文件夹, 但 Photoshop 将不再识别旧增效工具文件夹中的增效工具。为了方便起见, 应在安装新增增效工具时, 选择 Photoshop 原有的 Plug-Ins 文件夹, 将它们嵌套在 Plug-Ins 文件夹, 这样只需在此选择一个增效工具文件夹。

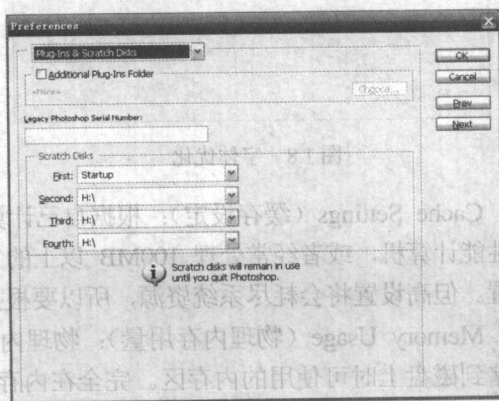


图 1-7 Plug-Ins & Scratch Disks 的优化

Scratch Disks (暂存盘): 当系统没有足够的 RAM (内存) 执行操作时, 系统将把部分工作转移到硬盘上执行, 并占据更多的硬盘空间来完成它的工作, 这部分硬盘空间也被称为虚拟

内存。

在 Adobe Photoshop 中发生这种情况时,会使用专用的虚拟内存技术,也称暂存盘来解决内存不足的问题。它通过将图形、图像文件的数据交换到硬盘驱动器上打开和操作大文件,所以暂存盘上可用的空间数量必须大于或等于分配给 Photoshop 的 RAM 数量。当 Photoshop 处理图像所需要的硬盘空间不足时,经常出现暂存盘已满的信息。

1.2.8 Type 字体优化

它用来设置字体的各种性能与特征,如图 1.8 所示。

各选项意义如下:

Show Asian Text Options: 显示亚洲文本属性。

Show Font Name in English: 用英文显示字体名称。

Font Preview Size: 预览字体尺寸。

1.2.9 Memory & Image Cache (内存和图像缓存) 的优化

图像高速缓存技术能够加快编辑期间的屏幕重画速度。用户可以根据需要对高速缓存及物理内存的利用进行重新设置,也可按下 Ctrl+8 组合键进行切换。对话框如图 1.9 所示。

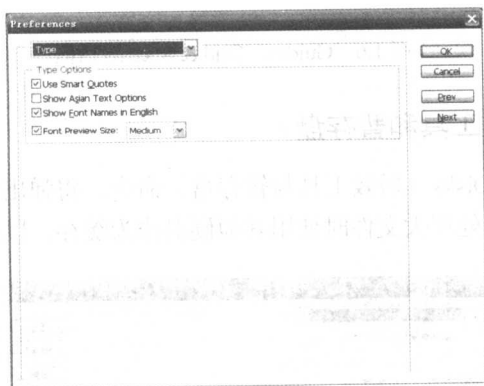


图 1.8 字体优化

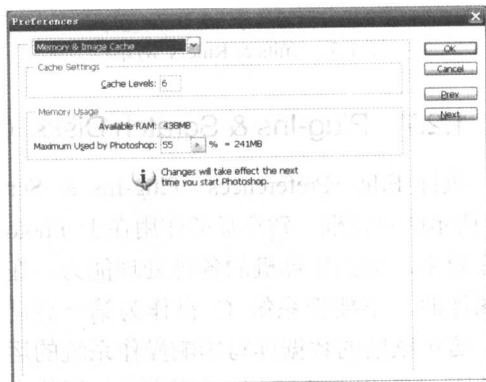


图 1.9 Memory & Image Cache 选项的优化

Cache Settings (缓存设定): 根据自己计算机的内存配置和硬件水平决定数值,如果内存是高性能计算机,或者经常处理 100MB 以上的大文件,可以把这个数值设得更高一些。8 是最大设置。但高设置将会耗尽系统资源,所以要根据 RAM (内存) 的大小,进行相应的设置。

Memory Usage (物理内存用量): 物理内存 (RAM) 是当对一个文件操作,还没有将数据存储到磁盘上时可使用的内存区。完全在内存中进行的操作总比使用虚拟内存 (即暂存盘) 时的操作速度要快,这是因为计算机从电子芯片中访问数据的速度比从一个转动的机械硬盘中访问数据的速度要快很多,所以将有限的 RAM 资源尽可能多地分配给 Photoshop 以减少对暂存盘的使用,可有效地提高操作性能。如果只使用 Adobe Photoshop 工作而并未打开或不准备打开其他应用程序同时工作,可在 Maximum Used by Photoshop 使用的百分比文本框中分配更多一些 RAM 给 Photoshop。

Maximum Used by Photoshop (最大使用内存分配给 Photoshop), 默认的是 55%,适当提高这个百分比可以加快 Photoshop 处理的速度。这个选择需要退出再重新启动 Photoshop 才会有效。

1.3 清理内存

我们在处理图像时，经常会遇到“暂存盘已满”，这时不妨先试一试清除暂存盘所存储的数据。执行 Edit→Purge（清理）命令，包括 4 个子命令。Purge（清理）命令可以永久性地将暂存在内存中的记忆清除，从而释放内存空间。但 Purge（清理）命令不能还原。

1. Undo（还原）

执行 Edit→Purge→Undo 清理还原命令，Photoshop 将清除上一次的操作记录，因此使用 Undo 命令后，将不能还原上一次的操作。

2. Clipboard（剪贴板）

执行 Edit→Purge→Clipboard 清理剪贴板命令，通过 Cut（Ctrl+X）剪切或 Copy（Ctrl+C）复制、Copy Merged（Shift+Ctrl+C）复制合并等命令输送到剪贴板的内容将被清除，从而不能使用 Paste（Ctrl+V）粘贴和 Paste Into（Shift+Ctrl+V）粘贴入命令，除非再次执行 Cut（Ctrl+X）剪切或 Copy（Ctrl+C）复制、Copy Merged（Shift+Ctrl+C）复制合并等命令。

3. Histories（历史记录）

执行 Edit→Purge→Histories 清理历史记录命令，Photoshop 将清除本次操作以前的所有历史记录，但它并不能清除 Snapshot（快照）。因此在执行该命令前，对于需要保留的历史记录，可在 History（历史记录）调板菜单中选择 New Snapshot...，将它创建为快照，以便在清除所有操作后，一旦编辑失败，还能回到原来的历史状态。

4. All（全部）

执行 Edit→Purge→All 清理全部命令，Photoshop 将同时清除所有内容，包括 Undo（还原）、Clipboard（剪贴板）、Histories（历史记录）。

1.4 Preset Manager（预设管理）

Photoshop 给用户提供了从一个统一的对话框中管理多个库的能力。利用 Preset Manager...（预设管理）命令，可以创建、保存、加载和删除一系列笔刷、颜色样本、渐变、风格、图案、图形曲线和自定义图形等用户可能需要给图像应用的所有元素。它也是一个调板库，含有 Photoshop 所有的调板。

执行 Edit→Preset Manager（预设管理）命令，将弹出如图 1.10 所示的对话框，在 Preset Type（预设类型）下拉菜单中选择不同的类型，对话框将相应改变为该类型的预设面板。

当创建了一种新的样式如笔刷、颜料样品等时，它只是在预设管理器中显示，并没有自动保存为当前预设文件的一部分。事实上，它是被保存在了 Preferences（参数选择）文件中，因此它也能用于各种编辑任务。然而，一旦被修改或被与它同一类型的新样式所取代，它就会永远丢失。想要永久地保存辛辛苦苦做出来的样式，就需要在预设管理器中选定它并保存，或者在创建新样式的时候就保存它们。

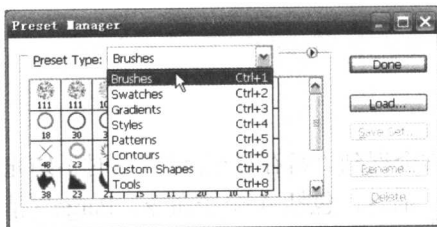


图 1.10 Preset Manager 对话框

1.5 校准显示器

在我们搞设计时，会发现图像从一台显示器到另一台显示器看起来有很大的差异，或者是打印出来的图像远远不如显示器上的图像看起来鲜艳完美。

这要求我们应该先进行显示器的校准。由于各个厂商生产显示器时使用的工艺不同，并且各个用户设置的显示器参数也不一样。因此，同样的图像在不同的显示器上会产生不同的色彩效果。校准显示器的过程实际上就是让显示器按照国际标准的方式来显示图像，这样能够确保在处理图像时得到正确的色彩效果。

很多人没有意识到校准显示器是一个十分重要的工作。如果不校准显示器，那么在用户的显示器上调整好颜色的图像，在其他显示器上可能产生截然不同的效果。

使用 ICC (International Color Consortium (国际色彩协会)) 概貌配置。ICC 配置是描述色彩空间的一种国际标准，简而言之，每个与颜色有关的设备都应该有一个所谓的 ICC 配置文件 (由生产厂商提供)，Photoshop 根据这个 ICC 配置文件就可以调整设备的色彩显示，让设备按照国际标准来显示色彩。

现在有些杂牌显示器的生产厂商并不向客户提供 ICC 配置文件，不过对于大多数名牌显示器的生产厂商，你可以从他们的网址中下载 ICC 配置文件。使用厂商提供的 ICC 配置文件是校准显示器的推荐方法，不过如果实在找不到显示器的 ICC 配置文件，或者认为使用 ICC 配置文件的效果不满意，也可以使用 Adobe Gamma 实用程序来进行显示器的校准。要想使用它，请按照屏幕指令进行操作即可。

1.6 Adobe Photoshop CS2 窗口界面

Adobe Photoshop CS2 软件的操作界面如图 1.11 所示，包括菜单栏、选项栏、工具箱，浮动控制面板和作图区。

1.6.1 菜单栏

菜单栏包含了 Adobe Photoshop CS2 的绝大部分命令，同时也包含了功能丰富的子菜单，共包括 File (文件)、Edit (编辑)、Image (图像)、Layer (图层)、Select (选择)、Filter (滤镜)、View (查看)、Window (窗口) 以及 Help (帮助) 菜单，如图 1.12 所示。

下面简单介绍一下各菜单命令的主要功能：

- (1) File (文件)：主要是对图像进行新建、输入、保存、关闭、打印、设置等功能。
- (2) Edit (编辑)：各命令主要包括剪切、复制、粘贴、填充、图形变化等。