

多年畅销品牌 资深团队倾力打造

2010

Photoshop CS4 完全自学手册

陈玲 编著

- 资深电脑教学专家精心编写，充分考虑初学者的认知规律和学习习惯，从零开始讲起，逐步深入，并且简化枯燥的理论讲解，突出实例操作，让学习变得更加轻松。
- 书中穿插了大量的经验技巧，帮助读者掌握操作捷径，并解决学习中遇到的各种疑难问题。
- 双栏排版，页面整齐、紧凑，相同的篇幅带给读者更丰富的知识。
- 多媒体教学光盘与图书内容紧密相连，卡通人物设计营造了轻松的学习气氛，全程语音讲解使学习变得像看电影一样简单。





2010

Photoshop CS4
完全自学手册

陈玲 编著

内 容 提 要

本书全面介绍了图形图像处理软件 Photoshop CS4 的基本知识和应用技能, 主要内容包括初识 Photoshop CS4、Photoshop CS4 基础操作、图像选区操作、图像色彩和色调调整、绘制与修饰图像、图层的应用、文字的创建与编辑、路径的应用、通道和蒙版的应用、滤镜的应用、动作与自动化处理、3D 图层、图像的获取和输出、地产广告、包装设计以及 VI 设计。

本书内容翔实、编排合理、浅显易懂, 通过大量的实例并配合详细的操作步骤进行讲解。读者在学习 Photoshop CS4 的基本知识后, 通过实战演练的案例可进一步掌握图像处理的基本操作方法和技巧, 巩固所学的知识。

本书适合各类培训学校、大专院校和中职中专作为相关课程的教材使用, 也可供初、中级用户, 平面设计人员和各行业相关人员作为参考用书。

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, 翻版必究

书 名: 2010 Photoshop CS4 完全自学手册

编 著: 陈 玲

出版发行: 电脑报电子音像出版社

地 址: 重庆市双钢路 3 号科协大厦

邮 编: 400013

经 销: 全国新华书店、软件连锁店

光盘制作: 重庆银杏光盘有限责任公司

印 刷: 重庆升光电力印务有限公司

开 本: 787mm×1092mm 16 开 21.75 印张

版 次: 2010 年 1 月第 1 版 2010 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1-5000 册

版 本 号: ISBN 978-7-89476-279-5

定 价: 35.00 元 (1CD+配套手册)

前言

经过数月的精心制作，我们的系列丛书之《2010》隆重登场了。

本系列图书自第一版上市以来，一直受到广大读者的好评。随着电脑及相关技术的迅速发展，读者都希望了解最新的信息，掌握最实用的技术，这就要求我们的编者需要随时关注市场动态，学习最新技术，保持资料及时更新。

我们经过多年的潜心研究和经验积累，不断突破，以“最新、最热门、最实用”为编辑宗旨，打造了这套电脑用户首选的品牌图书。

丛书主要内容

《2010》系列丛书内容涉及面广，适合不同层次、不同兴趣爱好的读者阅读。整套丛书分3个子类别：基础入门、技巧提高及图像图像，分别针对毫无基础的入门读者和有一定基础但需要提高的电脑爱好者，以及图形图像爱好者。

类别	图书	读者对象
基础入门	《2010 电脑入门完全自学手册》	适合刚接触电脑的初级入门用户，以及各行业需要学习电脑操作的人员。
	《2010 电脑上网完全自学手册》	
	《2010 电脑办公完全自学手册》	
	《2010 五笔字型完全自学手册》	
	《2010 中老年人学电脑》	
技巧提高	《2010 电脑组装与维护》	适合有一定基础，需要对某一类技术进行深度学习的电脑爱好者和专业技术人员。
	《2010 系统安装与重装》	
	《2010 电脑故障排查实例》	
图形图像	《2010 Photoshop CS4 完全自学手册》	适合爱好图形图像设计与制作的初、中级用户。
	《2010 AutoCAD 2010 完全自学手册》	

丛书特色

作为一套面向初、中级电脑用户的系列丛书，《2010》系列融合了市场上同类图书的特点及优势，在写作体例和讲解方式上进行了创新。

1. 注重实用，语言通俗易懂

书中不讲空洞无用的知识，不讲深奥难懂的理论，不讲脱离实际的案例，只讲电脑初学者迫切需要掌握的，在实际生活、工作和学习中用得上的知识和技能。并且专业术语少，注重实用性，充分体现动手操作的重要性，讲解文字通俗易懂。

2. 实例讲解，结构丰富

书中的知识点多以实例进行讲解，在选择实例时我们注重选取既实用又有趣的例子，让你做起来兴趣盎然，做完后意犹未尽。书中还穿插了“提示”、“注意”等特色小栏目，

2010 前言

不仅扩大了知识面，而且便于读者学习，解决学习中的疑难问题。

3. 一步一图，可操作性强

书中讲解以图为主，一步一图，并配以丰富的图注，方便读者阅读。每一步操作都经过验证，可操作性强，即使从未学过电脑的读者也能按照书中所述步骤一步步做出同样的效果。

4. 书盘结合，轻松学习

图书与交互式多媒体自学光盘配套使用，构成立体的教学环境。光盘具有直观、生动、交互性强等特点，和书中知识点相互补充，扩大了信息量，学习起来更加轻松。

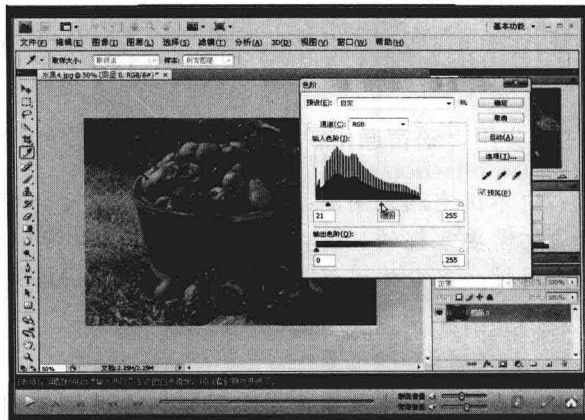
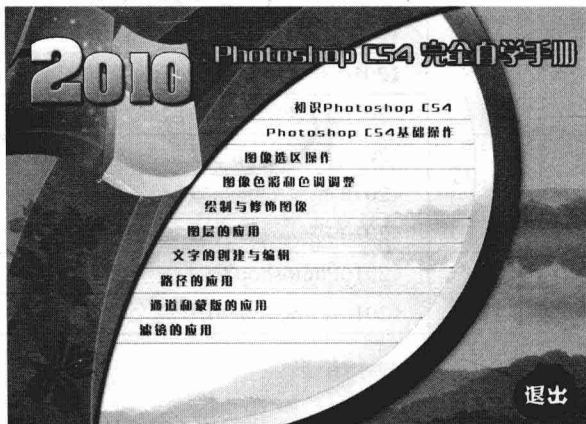
光盘使用说明

丛书配套的多媒体自学光盘采用虚拟人物场景式教学，全程真人语音讲解，使读者可以更直接生动地进行学习，达到无师自通的目的。光盘使用方法如下：

第 1 步 将光盘放入光驱，几秒钟后光盘会自动运行。如果光盘没有自动运行，可在“我的电脑”窗口中双击光驱盘符。

第 2 步 光盘运行后，在其主界面中可以看到许多菜单项，将鼠标指针移到菜单上并单击，即可进入相关内容的学习界面。

第 3 步 接下来，读者可以根据演示内容进行学习，并且可以通过单击界面下方的控制按钮进行相应的控制。



第1章 初识 Photoshop CS4

1.1 Photoshop 应用领域	2
1.1.1 平面广告设计	2
1.1.2 包装设计	2
1.1.3 效果图后期处理	2
1.1.4 处理数码相片	2
1.1.5 网页制作	3
1.1.6 插画绘制	3
1.1.7 文字设计	3
1.1.8 商标设计	3
1.2 图像的相关概念	3
1.2.1 像素和分辨率	3
1.2.2 位图和矢量图	4
1.2.3 颜色模式	5
1.2.4 文件格式	5
1.3 启动和退出程序	6
1.3.1 启动程序	6
1.3.2 退出程序	6
1.4 认识 Photoshop CS4 的工作界面	6
1.4.1 工作界面的组成	6
1.4.2 自定义工作界面	11
1.5 Photoshop CS4 的辅助设置	12
1.5.1 参考线	12
1.5.2 网格	13
1.5.3 标尺	14
1.5.4 度量工具	15
1.6 实战演练——更改图像的分辨率	15

第2章 Photoshop CS4 基础操作

2.1 图像文件操作	18
2.1.1 新建图像文件	18
2.1.2 打开图像文件	18
2.1.3 存储图像文件	19
2.1.4 关闭图像文件	20
2.2 使用 Bridge 管理文件	20

2.2.1 预设的工作空间	21
2.2.2 文件和文件夹的基本操作	21
2.2.3 为素材图片添加颜色标签和星级 级别	23
2.2.4 设置图片排序和旋转方式	23
2.2.5 批量重命名素材图片	24
2.3 图像的视图操作	25
2.3.1 视图缩放工具	25
2.3.2 平移视图	26
2.3.3 旋转视图工具	26
2.3.4 在局部放大的模式下调整图像显 示	27
2.3.5 屏幕模式的改变	28
2.3.6 图像排列方式	28
2.4 图像的调整	29
2.4.1 调整图像大小	29
2.4.2 调整画布大小	29
2.4.3 移动图像	29
2.4.4 复制图像	30
2.4.5 裁剪图像	30
2.5 图像的变换操作	31
2.5.1 缩放对象	31
2.5.2 旋转对象	31
2.5.3 斜切对象	31
2.5.4 扭曲对象	32
2.5.5 透视对象	32
2.5.6 翻转对象	32
2.5.7 变形对象	33
2.5.8 使用内容识别比例变换对象	33
2.6 撤消和还原操作	33
2.6.1 使用撤消命令	33
2.6.2 使用历史记录还原图像	34
2.7 实战演练——使用内容识别比例变 换图像	35

第3章 图像选区操作

3.1 创建选区	38
----------------	----

3.1.1 使用选框工具组.....	38
3.1.2 使用套索工具组.....	39
3.1.3 使用魔棒工具组.....	40
3.1.4 根据色彩范围创建选区.....	40
3.2 编辑选区.....	41
3.2.1 选择选区.....	41
3.2.2 移动选区.....	41
3.2.3 修改选区.....	42
3.2.4 羽化选区.....	43
3.2.5 调整选区边缘.....	44
3.2.6 变换选区.....	45
3.2.7 填充和描边选区.....	45
3.2.8 反向和取消选区.....	46
3.2.9 存储选区.....	46
3.2.10 载入选区.....	46
3.3 实战演练——制作飞出相框的照片.....	47

第4章 图像色彩和色调调整

4.1 应用色彩.....	54
4.1.1 设置前景色和背景色.....	54
4.1.2 拾色器.....	54
4.1.3 “颜色”调板.....	54
4.1.4 “色板”调板.....	55
4.1.5 吸管工具.....	55
4.1.6 颜色取样器工具.....	55
4.1.7 使用填充命令.....	56
4.1.8 油漆桶工具.....	56
4.1.9 渐变工具.....	57
4.2 “调整”调板.....	59
4.3 调整图像色彩.....	60
4.3.1 色相/饱和度.....	60
4.3.2 自然饱和度.....	61
4.3.3 匹配颜色.....	61
4.3.4 替换颜色.....	63
4.3.5 可选颜色.....	63
4.3.6 通道混合器.....	64
4.3.7 渐变映射.....	65

4.3.8 照片滤镜.....	66
4.3.9 变化.....	66
4.4 调整图像色调.....	67
4.4.1 色阶.....	67
4.4.2 色彩平衡.....	68
4.4.3 亮度/对比度.....	69
4.4.4 曲线.....	69
4.4.5 阴影/高光.....	70
4.4.6 曝光度.....	71
4.5 调整图像的特殊颜色.....	71
4.5.1 黑白.....	71
4.5.2 去色.....	72
4.5.3 反相.....	72
4.5.4 色调均化.....	73
4.5.5 阈值.....	73
4.5.6 色调分离.....	74
4.6 实战演练——为单色照片上色.....	74

第5章 绘制与修饰图像

5.1 图像绘制工具.....	80
5.1.1 画笔工具组.....	80
5.1.2 形状工具组.....	81
5.1.3 图章工具组.....	85
5.1.4 橡皮擦工具组.....	86
5.1.5 “仿制源”调板.....	88
5.2 设置画笔工具.....	89
5.2.1 画笔工具的设置.....	89
5.2.2 画笔笔尖形状.....	91
5.3 图像修饰工具.....	95
5.3.1 修复工具组.....	95
5.3.2 模糊工具组.....	98
5.3.3 减淡工具组.....	99
5.4 实战演练——修复照片.....	100

第6章 图层的应用

6.1 认识“图层”调板.....	104
-------------------	-----

6.2 图层的基本操作	104
6.2.1 新建图层	104
6.2.2 选择图层	106
6.2.3 调整图层顺序	107
6.2.4 显示与隐藏图层	107
6.2.5 复制图层	107
6.2.6 删除图层	108
6.2.7 合并图层	108
6.2.8 链接和锁定图层	109
6.2.9 对齐和分布图层	110
6.2.10 自动对齐图层	110
6.2.11 自动混合图层	111
6.2.12 剪贴图层	113
6.2.13 应用图层组	114
6.3 设置图层混合模式和不透明度	114
6.3.1 设置图层的混合模式	115
6.3.2 设置图层的不透明度	118
6.4 添加图层样式	119
6.4.1 “投影”样式	119
6.4.2 “内阴影”样式	120
6.4.3 “外发光”样式	120
6.4.4 “内发光”样式	120
6.4.5 “斜面与浮雕”样式	120
6.4.6 “光泽”样式	121
6.4.7 “颜色叠加”样式	121
6.4.8 “渐变叠加”样式	121
6.4.9 “图案叠加”样式	121
6.4.10 “描边”样式	121
6.5 管理图层样式效果	122
6.5.1 拷贝和粘贴图层样式	122
6.5.2 显示和隐藏图层样式	122
6.5.3 删除图层样式	123
6.5.4 转换图层样式	123
6.6 实战演练——水珠按钮	123

第7章 文字的创建与编辑

7.1 创建文字	130
----------------	-----

7.1.1 创建横排文字	130
7.1.2 创建直排文字	130
7.1.3 创建段落文字	130
7.1.4 创建文字选区	131
7.2 文字的编辑操作	131
7.2.1 选择文字	131
7.2.2 栅格化文字图层	132
7.2.3 设置文字属性	133
7.2.4 设置段落文字属性	134
7.2.5 变形文字	136
7.3 文字的特殊操作	137
7.3.1 将文字转换为路径	137
7.3.2 将文字转换为形状	137
7.3.3 点文字与段落文字的转换	138
7.3.4 沿路径绕排文字	138
7.3.5 文字拼音检查	140
7.3.6 查找和替换文本	140
7.4 实战演练——钻石文字	141

第8章 路径的应用

8.1 路径的基本概念	146
8.1.1 认识路径	146
8.1.2 路径调板	147
8.2 绘制路径	147
8.2.1 钢笔工具	147
8.2.2 自由钢笔工具	148
8.2.3 添加和删除锚点工具	148
8.2.4 转换锚点工具	149
8.3 路径选择工具	149
8.3.1 路径选择工具	149
8.3.2 直接选择工具	151
8.4 路径的基本操作	152
8.4.1 新建路径	152
8.4.2 选择和隐藏路径	152
8.4.3 重命名路径	153
8.4.4 存储路径	153
8.4.5 复制路径	153



8.4.6 删除路径	154
8.4.7 路径和选区的转换	154
8.4.8 填充路径	154
8.4.9 描边路径	155
8.4.10 剪贴路径	155

8.5 实战演练——制作质感项链	156
------------------------	-----

第9章 通道和蒙版的应用

9.1 关于通道	164
9.1.1 通道的概念	164
9.1.2 通道的类型	164
9.1.3 认识“通道”调板	164

9.2 通道的基本操作	165
9.2.1 新建通道	165
9.2.2 选择通道	165
9.2.3 显示和隐藏通道	166
9.2.4 复制通道	166
9.2.5 删除通道	166
9.2.6 分离与合并通道	167
9.2.7 将通道作为选区载入	167
9.2.8 将 Alpha 通道转换为专色通道	168
9.2.9 通道计算	168
9.2.10 应用图像	171

9.3 蒙版的应用	172
9.3.1 认识“蒙版”调板	172
9.3.2 创建蒙版	173
9.3.3 编辑蒙版	175

9.4 实战演练——更换背景图	176
-----------------------	-----

第10章 滤镜的应用

10.1 滤镜的概述	182
10.1.1 认识滤镜	182
10.1.2 选择滤镜的规则	182
10.1.3 滤镜的使用方法	182
10.2 特殊功能滤镜	182
10.2.1 消失点	183

10.2.2 液化	184
10.2.3 使用滤镜库	187

10.3 常用滤镜	187
-----------------	-----

10.3.1 像素化滤镜组	187
10.3.2 扭曲滤镜组	189
10.3.3 杂色滤镜组	193
10.3.4 模糊滤镜组	194
10.3.5 渲染滤镜组	197
10.3.6 画笔描边滤镜组	198
10.3.7 素描滤镜组	200
10.3.8 纹理滤镜组	204
10.3.9 艺术效果滤镜组	206
10.3.10 风格化滤镜组	210
10.3.11 锐化滤镜组	213
10.3.12 视频滤镜组	214
10.3.13 Digimarc 滤镜	214
10.3.14 其他滤镜	214

10.4 智能滤镜	216
-----------------	-----

10.5 实战演练——制作老照片	216
------------------------	-----

第11章 动作与自动化处理

11.1 动作	222
11.1.1 “动作”调板	222
11.1.2 创建和记录动作	223
11.1.3 存储动作	224

11.2 编辑动作	225
11.2.1 动作的基本操作	225
11.2.2 播放预设动作	227
11.2.3 修改动作中的命令参数	228
11.2.4 插入菜单项目	229
11.2.5 插入停止命令	229
11.2.6 插入路径命令	231

11.3 应用自动化命令	231
11.3.1 批处理图像	231
11.3.2 创建快捷批处理	234
11.3.3 裁剪并修齐照片	235
11.3.4 用 Photomerge 制作全景图像	236

11.3.5 条件模式更改.....	236
11.3.6 限制图像.....	236
11.4 实战演练——制作相册.....	236

第 12 章 3D 图层

12.1 新增 3D 工具.....	242
12.1.1 3D 旋转工具.....	242
12.1.2 3D 环绕工具.....	242
12.2 3D 调板.....	243
12.2.1 3D 场景.....	243
12.2.2 3D 网格.....	243
12.2.3 3D 材料.....	244
12.2.4 3D 光源.....	244
12.3 3D 图像编辑.....	245
12.3.1 新建 3D 明信片.....	245
12.3.2 新建 3D 形状.....	245
12.3.3 新建 3D 网格.....	245
12.3.4 渲染设计.....	246
12.4 编辑 3D 纹理.....	249
12.4.1 新建纹理.....	249
12.4.2 载入纹理.....	249
12.4.3 创建 UV 叠加.....	250
12.4.4 创建参数化纹理映射.....	250
12.4.5 创建重复纹理的拼贴.....	251
12.5 存储和导出 3D 图像.....	251
12.6 实战演练——制作酒瓶包装.....	252

第 13 章 图像的获取和输出

13.1 获取图像.....	258
13.1.1 从网上获取.....	258
13.1.2 使用抓图软件获取.....	258
13.1.3 通过素材光盘获取.....	258
13.1.4 通过扫描仪获取.....	258
13.1.5 通过数码相机获取.....	258
13.2 图像的印前准备.....	258
13.2.1 印前准备工作.....	258

13.2.2 印前处理工作流程.....	259
13.2.3 色彩校正.....	259
13.2.4 分色和打样.....	259
13.2.5 将 RGB 颜色模式转换成 CMYK 颜色模式.....	259

13.3 图像打印设置.....	260
13.3.1 设置打印参数.....	260
13.3.2 设置打印页面.....	263
13.3.3 打印图像.....	264
13.3.4 打印指定图层.....	264
13.3.5 打印部分图像.....	265
13.4 实战演练——设置出血线.....	265

第 14 章 地产广告

14.1 地产广告设计思路.....	268
14.2 地产广告设计要素.....	268
14.3 与客户沟通.....	268
14.4 制作地产广告.....	268
14.4.1 制作地产整体框架.....	268
14.4.2 制作地产主体部分.....	270
14.4.3 添加文字信息.....	276
14.5 制作地产开盘广告.....	277
14.5.1 制作地产广告的背景.....	277
14.5.2 添加图片及文字信息.....	280

第 15 章 包装设计

15.1 包装设计的目的.....	286
15.2 包装设计的定义和分类.....	286
15.3 包装设计的功能.....	286
15.4 包装设计的原则.....	286
15.5 酒的包装设计.....	287
15.5.1 制作包装的网格.....	287
15.5.2 制作包装的背景图和上下部分	288
15.5.3 制作包装的正面.....	292

15.5.4 制作包装的侧面 (1)	294
15.5.5 制作包装的侧面 (2) 和背面	295
15.5.6 制作包装的立体效果	296
15.6 鼠标的包装设计	299
15.6.1 制作包装的正面图形	299
15.6.2 制作包装的侧面图形	304
15.6.3 制作包装的背面图形	305
15.6.4 制作包装的平面展开图	306
15.6.5 制作包装的立体效果	307

第 16 章 VI 设计

16.1 VI 的基本概念	310
16.2 标志的基本概念	310
16.3 VI 系统	310
16.4 VI 设计	310
16.4.1 标志设计	310
16.4.2 手袋设计	312
16.4.3 员工衣服设计	318
16.4.4 工作证设计	323
16.4.5 汽车设计	327
16.4.6 名片设计	336
16.4.7 信纸设计	337

Chapter 1

初识 Photoshop CS4

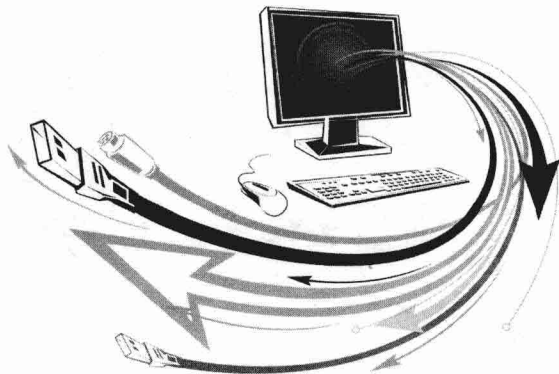


Photoshop CS4 是 Adobe 公司开发的目前最流行的图像处理软件之一。

Photoshop 广泛应用于平面设计、网页设计和插画设计等各个领域，深受用户青睐。在学习使用该软件进行实际操作之前，首先要掌握一些基本知识，如 Photoshop 应用领域、图像的相关概念、认识 Photoshop CS4 的工作界面及辅助设置等。

本章要点：

- Photoshop 应用领域
- 图像的相关概念
- 认识 Photoshop CS4 的工作界面
- Photoshop CS4 的辅助设置
- 实战演练——更改图像的分辨率



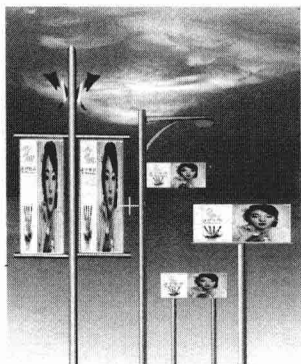


1.1 Photoshop 应用领域

Photoshop 的应用领域非常广泛,在平面广告设计、包装设计、效果图后期处理、处理数码相片、网页制作、插画绘制、文字设计和商标设计等领域都会经常用到。

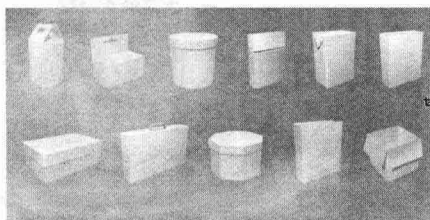
1.1.1 平面广告设计

平面广告设计是 Photoshop 应用最广泛的领域,主要包括户外广告、DM 广告、招贴海报、杂志广告、POP 广告和报纸广告等方面。



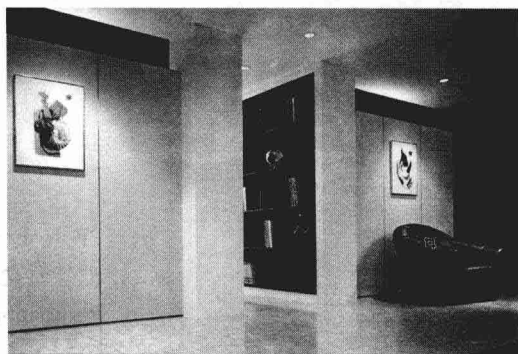
1.1.2 包装设计

包装设计是产品或商品的外观或装饰,集中体现了企业的视觉形象。通过 Photoshop 设计包装版面、结构及有关内容,可使设计出的包装具有营销效果,从而达到提升销售的目的。



1.1.3 效果图后期处理

目前,效果图的后期处理是一种较流行的行业。在制作室内装饰、建筑外观或园林设计效果图中包括许多三维场景,人物与配景包括场景的颜色常常需要在 Photoshop 中增加并调整,Photoshop 在该领域中发挥着重要的作用。



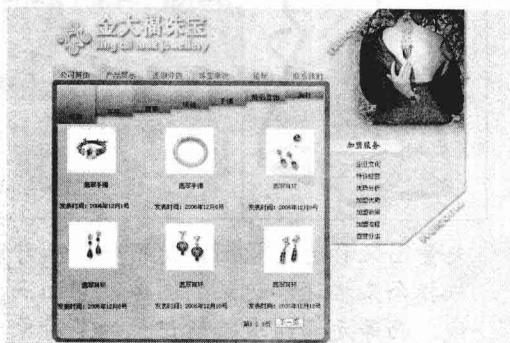
1.1.4 处理数码相片

Photoshop 具有强大的图像色彩、色调命令和图像修饰功能。利用这些功能,可以快速地对照片进行特效处理。



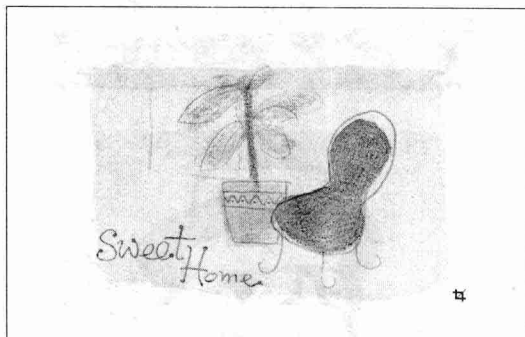
1.1.5 网页制作

网络的普及促使更多人需要掌握 Photoshop。因为制作网页是企业向用户和网民提供信息的一种方式，是企业开展电子商务的基础设施和信息平台。



1.1.6 插画绘制

插画设计作为现代设计的一种重要的视觉传达形式，以其直观的形象性，真实的生活感和美的感染力，在现代设计中占有重要的地位，它广泛应用于文化活动、社会公共事业、商业活动和影视文化等领域。



1.1.7 文字设计

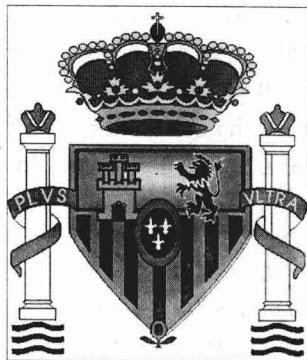
在平面设计中，文字是一个重要要素，也是产生平面设计的重要原因。利用 Photoshop 可以使文字发生各种各样的变化，并利用这些艺术化处理后的文字为图像增加

效果。



1.1.8 商标设计

商标设计是平面设计的一个重要领域。商标是企业或商品的标志，代表其精神和内涵，表现形式须简练、明确。



1.2 图像的相关概念

在学习怎样通过 Photoshop CS3 处理图像之前，应先了解一些图像处理中的相关概念，如像素和分辨率、位图与矢量图的区别、颜色模式以及文件格式等，下面将分别进行讲解。

1.2.1 像素和分辨率

像素是构成图像的基本单位，呈矩形网格显示，单位面积上的像素越多，图像越清晰、越逼真，图像效果也就越好。

分辨率是指单位长度或面积上像素的数目。分辨率的多少直接影响着图像的效果，

越高的图像分辨率，表示单位长度内所含的像素越多，图像文件越清晰。分辨率有多种类型，常见的有图像分辨率、显示器分辨率和打印分辨率。

- 图像分辨率：是指图像中每单位长度所包含的像素数目，常以“像素/英寸”（ppi）为单位来表示。同等尺寸的图像文件，分辨率越高，其所占的磁盘空间就越多，机器运行速度就越慢。
- 显示器分辨率：是指显示器上每单位长度显示的像素数目，常以“点/英寸”（dpi）为单位来表示。
- 打印分辨率：是指打印机、扫描仪或绘图仪等图像输出设备在输出图像时每英寸所产生的油墨点数。如果要产生较好的输出效果，则使用与图像分辨率成正比的输出设备分辨率。通常扫描分辨率设置为“300 点/英寸（dpi）”即可达到高分辨率的输出需要。

提示

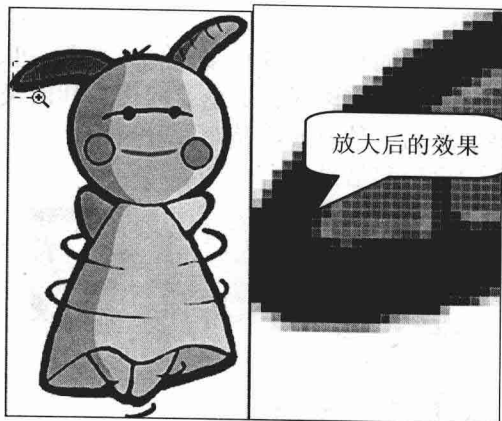
在 Photoshop CS4 中，图像的大小和分辨率紧密相关，同样大小的图像，分辨率越高，图像就会越清晰。当图像的像素数目固定时，改变分辨率，则图像的大小会发生改变；同样的，如果改变图像的大小，则分辨率也会随之改变。

1.2.2 位图和矢量图

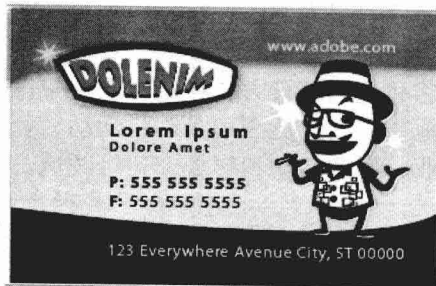
在平面设计领域中，根据图像生成的不同方式进行划分，图像可以分为位图和矢量图两种类型。

- 位图又叫点阵图或像素图，是由许多像素点组成的图像，其中每一个像素点都有自己的颜色、强度和位置，它们将决定整个图像的最终效果。在放大或以过低的分辨率打印位图时，图像中将会出现锯齿状，并且丢失图像中的部分细

节。



- 矢量图又称为向量图，是用一系列计算机指令来描述和记录的图像，它由点、线、面等元素组成，所记录的是对象的几何形状、线条粗细和色彩等。矢量图不记录像素的数量，对矢量图进行任意缩放，其清晰度和光滑度不受影响。



1.2.3 颜色模式

Photoshop CS4 提供了多种图像颜色模式，选择适当的颜色模式是图像正确显示和打印的重要保障。常用的颜色模式有 RGB、CMYK、HSB、Lab、灰度模式、索引颜色模式、位图模式、双色调模式和多通道模式等，下面分别进行介绍。

- RGB 颜色模式：该模式下的图像是由红（R）、绿（G）和蓝（B）这 3 种颜色按不同比例混合而成的，是最佳的图像编辑颜色模式，也是 Photoshop 的默认色彩模式。
- CMYK 颜色模式：该模式下的图像是由青（C）、洋红（M）、黄（Y）和黑（K）这 4 种颜色组成的，是印刷时使用的一种颜色模式。
- HSB 颜色模式：该模式下的图像是基于人眼对色彩的观察来定义的，通过色相、饱和度和明度来表现颜色。其中 H 表示色相，S 表示饱和度，B 表示明度。
- Lab 颜色模式：该模式下的图像是由 RGB 三原色转换而来，是 RGB 模式转换为 HSB 模式和 CMYK 模式的桥梁，弥补了 RGB 和 CMYK 两种颜色模式的不足。其中 L 表示亮度，a 表示由绿色到红色的光谱变化，b 表示由蓝色到黄色的光谱变化。
- 灰度颜色模式：该模式下的图像只有灰度颜色而没有其他色彩。当一个彩色文件被转换为灰度模式时，Photoshop 会将图像中的色相及饱和度等有关色彩的信息消除，只留下亮度。
- 索引颜色模式：该模式下的图像只能存储一个 8 位色彩深度的文件，即图像中最多含有 256 种颜色，而且这些颜色都是预先定义好的。使用该模式不但可以有效地缩减图像文件的大小，而且能够适度保持图像文件的色彩品质，适合制

作放置于网页上的图像文件或多媒体动画。

- 位图颜色模式：该模式下的图像只由黑和白两种颜色来表示。
- 双色颜色调模式：该模式下的图像是通过 1~4 种自定义油墨创建单色调、双色调、三色调和四色调的灰色图像。
- 多通道颜色模式：该模式下的图像包含多种灰阶通道，其中每个通道都是由 256 级灰阶组成。

1.2.4 文件格式

Photoshop 提供了多种图形文件格式，用户在保存文件或导入、导出文件时，可根据需要选择不同的文件格式。Photoshop 支持的文件格式主要有以下几种。

- PSD 格式是 Photoshop 自己生成的一种文件格式，是唯一能支持全部图像颜色模式的格式。以 PSD 格式保存的图像可以包含图层、通道和颜色模式，以及调节图层和文本图层。
- JPEG 格式是一种支持真彩色，生成文件较小，也是常用的图像格式。它支持 RGB 模式、灰度模式以及 CMYK 模式，但不支持 Alpha 通道。使用该格式保存的图像文件经过压缩，可使文件变小，但也会丢失部分数据。
- GIF 格式的文件支持 LZW 压缩，支持黑白、灰度和索引等颜色模式，但不支持 Alpha 通道。GIF 格式生成的文件比较小，能保存动画效果，常用于网络传输。
- BMP 格式是一种标准的点阵式图像文件格式，支持 RGB、索引和灰度模式，但不支持 Alpha 通道。另外，以 BMP 格式保存的文件通常比较大。
- TIFF 格式可在多个图像软件之间进行数据交换，其应用相当广泛。该格式支持 RGB、CMYK、Lab 和灰度等色彩模

式，而且在 RGB、CMYK 以及灰度等模式中支持 Alpha 通道。

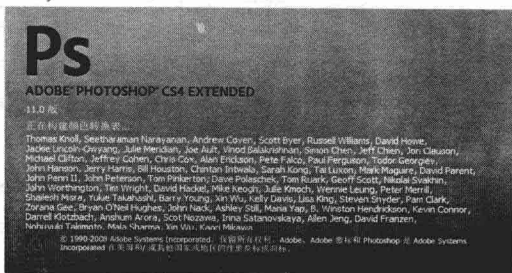
1.3 启动和退出程序


在 Photoshop CS4 软件安装完成后，如果要在程序中编辑图像，首先要了解启动和退出程序的操作技巧。

1.3.1 启动程序

启动 Photoshop CS4 程序的操作方式与其他应用程序的方式基本相同，主要通过以下几种方法启动程序。


- 单击“开始”→“Adobe Photoshop CS4”命令，然后显示运行界面，系统开始启动程序。



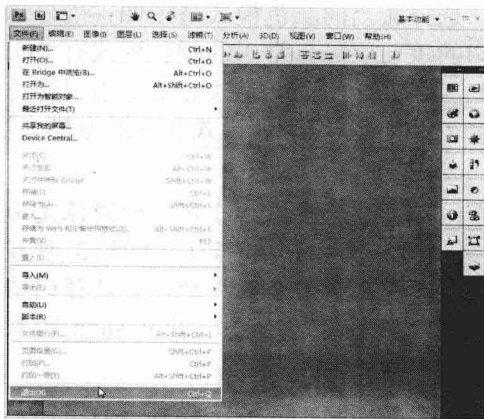
- 双击计算机中扩展名为.PSD 格式的文件。
- 双击桌面上 Photoshop CS4 的快捷方式图标 。

1.3.2 退出程序

在计算机中运行 Photoshop CS4 程序后会占用大量的内存，因此在不使用该软件时，最好退出该程序，执行退出程序的操作有以下几种。

- 单击工作界面中菜单栏右侧的“关闭”按钮 。

- 直接按“Alt+F4”组合键关闭程序。
- 在菜单栏上单击“文件”→“退出”命令即可关闭程序。



1.4 认识 Photoshop CS4 的工作界面

Photoshop CS4 的工作界面是进行平面设计的场所，用户如果要对平面设计进行各项操作，首先要认识工作界面。

1.4.1 工作界面的组成

工作界面主要由标题栏、菜单栏、属性栏、工具箱、调板和图像窗口等部分组成，下面分别介绍各部分功能。

