



高职高专

动漫设计与制作专业规划教材

# Photoshop



## 动画实例教程

常淑凤 主编

朱于芝 副主编

张小敏 主审



化学工业出版社

Cartoon  
Design

高职高专

动漫设计与制作专业规划教材

# Photoshop



## 动画实例教程

常淑凤 主编

朱于芝 副主编

张小敏 主审



化学工业出版社

· 北京 ·

本书以图形图像处理软件 Photoshop CS4 为基础进行讲解, 采用案例式教学, 尤其采用动漫案例。本书分 12 章, 主要介绍了 Photoshop CS4 的作用、功能与基本操作、选区的创建与编辑、绘画编辑与图像修饰、图层的操作、通道、路径的应用、图像颜色和色调的调整、文字、滤镜、应用动作等, 最后一章综合应用部分根据 Photoshop CS4 软件的综合功能和应用方向制作了艺术相片处理、动画角色绘制、网站页面制作、三维效果制作等综合实训项目。

本书适合高职院校艺术类和计算机类专业教学使用, 尤其适用于动漫专业教学, 也适合图形图像设计、动画设计以及网页设计人员参考使用, 同时也可以作为各图形图像处理培训班的教程。

## 图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop 动画实例教程 / 常淑凤主编. —北京:  
化学工业出版社, 2011. 2

高职高专动漫设计与制作专业规划教材

ISBN 978-7-122-10162-4

I . P… II . 常… III . 动画-设计-图形软件,  
Photoshop-高等学校: 技术学院-教材 IV . TP391. 41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 247878 号

---

责任编辑: 李彦玲 于 卉  
责任校对: 徐贞珍

装帧设计: 王晓宇

---

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街 13 号 邮政编码 100011)  
印 装: 北京画中画印刷有限公司  
787mm × 1092mm 1/16 印张 9<sup>3</sup>/<sub>4</sub> 字数 287 千字 2011 年 3 月北京第 1 版第 1 次印刷

---

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899  
网 址: <http://www.cip.com.cn>  
凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

---

定 价: 39.90 元

版权所有 违者必究



## 前言 FOREWORD

Photoshop CS4是Adobe公司推出的图形图像处理软件，它具有强大的图像处理功能，广泛用于平面广告设计、室内装潢设计、网页制作、数码相片处理等领域，是广大平面设计师、网页设计师进行平面设计及网页设计，图形、图像处理的首选软件。由于Photoshop CS4的易用性和实用性，使用Photoshop软件的非专业人士也日益增多。

本书注重职业教育的教学特点，为了更好地适应新形势下高职高专教学模式和教学方法的改革，本着理论以必需，够用为度，注重实践性和操作性的原则，结合编者多年的图形图像处理技术课程教学经验，采用案例式教学，尤其采用动漫案例，并指出本案例所用到的相关知识与技能，给出操作步骤。

本教材具有如下特点：

(1) 强调理论教学与实践教学密切结合，突出实践教学、案例教学，将理论知识融入到实践学习中，注重培养学生的专业技能和动手能力。

(2) 每部分知识都以一个典型相对综合的案例开始，并且注重使用动漫案例，将所需要的理论知识融入到本案例的操作中。

(3) 本书最后一章为综合实训内容，综合利用前面各章的知识，通过Photoshop CS4在数码相片处理、动画角色绘制、三维效果制作、网页制作方面的综合实例，将技术和艺术相结合，注重理论联系实际，使读者能够学以致用。

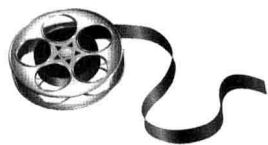
参加本书编写的人员都是在各高职高专或艺术院校从事平面设计、动画制作的一线教学人员，由河北化工医药职业技术学院常淑凤担任主编，山东英才学院艺术设计学院朱于芝担任副主编，参加编写的还有樊宇、刘佳、许文娟、刘海妹、张乐、郝丽霞、孔庆月、张微、吕颜兴。全书由常淑凤统稿，张小敏担任主审。

本书在编写过程中参考了相关图书、资料，在此对这些图书、资料的作者表示感谢。

由于编者水平有限，书中难免有不妥之处，敬请广大读者批评指正。

**编者**

**2011年1月**



**第1章 初识Photoshop CS4**

- 1.1 Photoshop CS4简介 .....001
- 1.2 图像基本概念 .....001
- 1.3 熟悉Photoshop CS4工作环境 .....004
- 习 题 .....006

**第2章 Photoshop CS4的基本操作**

- 2.1 图像基本文件操作 .....007
- 2.2 设置图像与画布大小 .....009
- 2.3 辅助工具的使用 .....011
- 2.4 图像显示方式 .....012
- 习 题 .....013

**第3章 选区的创建与编辑**

案例 应用规则选框工具来绘制

- 小海龟 .....014
- 相关知识与技能 .....014
- 3.1 选框类工具 .....015
- 3.2 套索工具组 .....018
- 3.3 魔棒工具组 .....019
- 3.4 色彩范围 .....020
- 3.5 选区的调整 .....021
- 3.6 选区的存储和载入 .....024
- 习 题 .....025

**第4章 绘画编辑与图像修饰**

- 4.1 绘图工具概述 .....026
- 4.2 画笔的使用 .....026
- 案例 利用Photoshop CS4笔刷绘制茂密  
树叶效果 .....027

- 案例 运用笔刷绘制枫树 .....028
- 4.3 管理画笔 .....031
- 案例 利用画笔制作气泡 .....031
- 4.4 画笔调板的使用 .....033
- 案例 用画笔制作鞭炮 .....034
- 4.5 铅笔工具 .....038
- 4.6 历史记录画笔工具和历史记录艺  
术画笔工具 .....038
- 4.7 渐变工具的使用 .....040
- 4.8 油漆桶工具 .....042
- 4.9 填充图像 .....042
- 4.10 描边命令 .....043
- 4.11 图章工具 .....043
- 4.12 污点修复画笔和修复画笔工具 .....044
- 案例 使用修复画笔工具修复照片上的  
一道划痕 .....045
- 4.13 修补工具 .....045
- 案例 利用修补工具为美女祛除眼袋 .....045
- 4.14 颜色替换工具 .....046
- 案例 更换颜色练习 .....046
- 4.15 模糊和锐化工具 .....046
- 4.16 减淡和加深工具 .....047
- 4.17 涂抹工具 .....047
- 4.18 海绵工具 .....047
- 案例 利用涂抹工具制作诱人巧克力  
花朵 .....048
- 4.19 擦除工具 .....048
- 习 题 .....050

**第5章 图层的操作**

- 5.1 图层属性 .....051

案例 图层调整练习 .....055

5.2 图层混合模式 .....059

5.3 图层样式 .....061

案例 利用图层样式制作水晶字 .....061

5.4 填充图层和调整图层 .....066

案例 填充图层练习 .....067

5.5 图层蒙版 .....068

案例 使用蒙版练习 .....068

案例 利用矢量蒙版制作效果 .....070

案例 利用剪贴蒙版制作特殊  
效果图片 .....071

案例 使用快速蒙版给美女头发和衣服  
换颜色 .....072

习 题 .....073

**第6章 路径的应用**

案例 番茄的制作 .....074

相关知识和技能 .....074

6.1 路径的概念 .....077

6.2 路径工具 .....078

6.3 如何创建路径 .....079

6.4 编辑路径 .....080

6.5 路径绘画 .....082

案例 利用路径制作太极图 .....082

习 题 .....086

**第7章 通道**

案例 应用通道制作水晶苹果 .....087

相关知识与技能 .....087

7.1 通道的概念 .....089

7.2 通道的分类 .....091

7.3 通道的管理与编辑 .....092

案例 利用通道抠取透明婚纱效果 .....093

相关知识和技能 .....093

习 题 .....095

**第8章 图像颜色和色调的调整**

案例 黑白照片上色 .....097

相关知识和技能 .....097

8.1 直方图 .....100

8.2 快速调整图像颜色 .....100

8.3 使用色阶、曲线、曝光度调整  
图像 .....101

8.4 校正图像的颜色/饱和度和色彩  
平衡 .....103

8.5 调整图像的阴影/高光 .....105

8.6 匹配、替换和混合颜色 .....106

8.7 对图像进行特殊颜色处理 .....109

习 题 .....110

**第9章 文字**

案例 火焰字效果的制作 .....112

相关知识和技能 .....112

9.1 文字工具 .....113

9.2 文字蒙版工具 .....114

9.3 路径文字 .....115

习 题 .....116

**第10章 滤镜**

10.1 滤镜概述 .....117

10.2 常规滤镜 .....117

案例 火影忍者 .....117



相关知识和技能 .....	118
案例 烟花的制作 .....	121
相关知识和技能 .....	121
10.3 特殊滤镜 .....	127
案例 消失点滤镜的运用 .....	128
相关知识和技能 .....	128
案例 将图像中的足球从背景中 分离出来 .....	129
相关知识和技能 .....	129
习 题 .....	129

## 第11章 应用动作

11.1 动作概述 .....	130
案例 利用Photoshop CS4绘制 羽毛扇子 .....	130

相关知识和技能 .....	130
11.2 动作控制面板 .....	132
11.3 编辑动作 .....	132
习 题 .....	132

## 第12章 综合应用

12.1 艺术相片处理 .....	133
12.2 动画角色绘制 .....	136
12.3 网页模板制作 .....	141
12.4 三维效果制作 .....	145
案例 制作咖啡杯 .....	145
习 题 .....	149

## 参考文献

# 第 1 章

## 初识 Photoshop CS4



### 1.1 Photoshop CS4

#### 简介

Photoshop CS4是Adobe公司出品的最为出名的图像处理软件之一，提供最专业的图像编辑与处理，能够对图像进行各种平面处理、绘制简单的几何图形、处理数码照片、制作网页图像等。软件通过更直观的用户体验、更大的编辑自由度来大幅提高工作效率。

同Photoshop以往的版本相比，Photoshop CS4界面更简洁更漂亮，在保持原来风格的基础上，对工作界面和菜单命令做了新的调整，图标简洁明快，结构更加合理，使用起来更加方便。同时，还增加了许多新功能和多个更为方便的操作工具。

① 图像调整调板，它其实是菜单中调整图层的罗列，方便用户直接使用。这是一个非常好的改进，它将引导用户养成使用调整图层的好习惯。调板中列出了一些常用的调整方案。也可以将自己的方案保存在其中。

② 蒙版调板。是针对用户日常的使用习惯做出的友好界面，并将针对蒙版的一些操作按钮化。还加入了蒙版不透明度及蒙版边缘羽化的调节选项。

③ 画布旋转。在应用程序窗口上方单击“旋转视图工具”按钮，可平稳地旋转画布，以便可以以所需的任意角度进行查看，双击“旋转视图工具”按钮或按ESC键可以恢复原来的视图角度。

④ 内容识别比例。传统的缩放功能会在照片缩减的同时，使主体变形失真，而“编辑——内容识别比例”命令将首先对图像进行分析，智能保护下前景物体的当前比例（由软件自动分析）之后会对背景进行缩放，这样照片中的主要对象不会出现太大的失真。

⑤ GPU加速体验。Photoshop CS4首次引进了全新的GPU支持，启动OpenGL绘图以加速3D操作。无论是图片缩放，还是鼠标拖动，当开启GPU加速后。整个缩放过程均加入了平滑动画，不会出现一顿一顿的感觉，并且一部分滤镜的处理速度也有所提高。

除了上述这些新功能以外，Photoshop CS4还有一些其他的小功能，如，减淡命令中增加了“保持色调”功能，打印窗口中增加了“溢色预览”功能等，都非常实用。



### 1.2 图像基本概念

#### 1.2.1 图像类型

在计算机中，图像是以数字方式来记录、处理和保存的，所以，图像也可以说是数字化图像。图像类型大致可分为以下两种：位图和矢量图。

(1) 位图 位图也称为点阵图，是由一系列像素点排列组成的可识别的图像。位图图像都含有有限数量的像素，能够表现细微的阴影和颜色变化，因而常用于保存颜色丰富、过渡细腻的图像，相应文件占用空间大。位图图像的显示或输



出与分辨率有关,所以放大多倍后的位图图像会出现马赛克像素色块,画面模糊不清,如图1-1和图1-2所示。



图1-1 原图



图1-2 放大数倍后的位图文件

位图文件常由Adobe Photoshop、Design Painter等生成,此外,以位图形式保存的图像还有使用数码相机拍摄的照片、使用扫描仪扫描的图像等。

(2) 矢量图 矢量图是由图形的几何性来描述图像,是以数学描述的方式来记录图像内容的。也就是使用线条绘制的各种图形,这样的图形线条非常清晰、光滑、流畅,由于在存储时保存的是其形状和填充属性,因此,其优点是占用的空间小,且放大后图形线条仍然非常光滑,并保持图形不变形,丝毫不影响其质量。但其缺点是色彩较单调。

制作矢量图形的软件有Freehand、Illustrator、CoreDRAW、AutoCAD等。

## 1.2.2 图像的基本参数

(1) 像素 “像素”(pixel)是用来计算数码影像的一种单位,如果把影像放大数倍,会发现它是由许多色彩相近的小方点组成,这些小方点就是构成影像的最小单位“像素”。

(2) 图像分辨率 图像分辨率就是每英寸图像含有多少像素,测量单位是像素/英寸(ppi)。图像的分辨率越高,每英寸包含的像素点就越多,图像就有更多的细节,颜色过渡也就越平滑。同样,图像的分辨率越高,则图像的信息量就越大,文件也就越大。

## 1.2.3 常见图像文件格式

(1) PSD文件格式 PSD文件格式是

Photoshop的默认文件格式,而且是唯一支持所有图像模式(位图、灰度图、双色调、索引颜色、RGB、CMYK、Lab和多通道)的文件格式,甚至还可以保存图像中的辅助线、Alpha通道和图层,以便以后对图像进行调整、修改。

(2) JPEG文件格式 JPEG是Joint Photographic Experts Group(联合图像专家组)的缩写,文件后缀名为“.Jpg”或“.jpeg”,是最常用的图像文件格式,由一个软件开发联合会组织制定,是一种有损压缩格式,能够将图像压缩在很小的储存空间,图像中重复或不重要的资料会丢失,因此容易造成图像数据的损伤。尤其是使用过高的压缩比例,将使最终解压缩后恢复的图像质量明显降低,如果追求高品质图像,不宜采用过高压缩比例。但是JPEG压缩技术十分先进,它用有损压缩方式去除冗余的图像数据,在获得极高的压缩率的同时能展现十分丰富生动的图像,换句话说,就是可以用最少的磁盘空间得到较好的图像品质。JPEG格式压缩的主要是高频信息,对色彩的信息保留较好,适合应用于互联网,可减少图像的传输时间,可以支持24bit真彩色,也普遍应用于需要连续色调的图像。

(3) GIF文件格式 GIF也是在互联网上常用的一种格式,用于显示超文本标记语言(HTML)文档中的索引颜色图形和图像。GIF是一种用LZW压缩的格式,目的在于最小化文件和电子传输时间。GIF格式保留索引颜色图像中的透明度,但不支持Alpha通道,GIF格式的最大特点是能够创建具有动画效果的图像,是互联网上动画文件常用格式之一。

(4) TIFF格式 TIFF格式是一种无损压缩格式(采用的是LZW压缩)。它支持RGB、CMYK、Lab、索引颜色、位图和灰度模式,而且在RGB、CMYK和灰度3种颜色模式中还支持使用通道、图层和剪切路径。

(5) PNG文件格式 PNG格式用于无损压缩和显示Web上的图像。PNG支持24位图像并产生无锯齿状边缘的背景透明度,但是,某些Web浏览器不支持PNG图像。PNG格式支持无Alpha通道的RGB、索引颜色、灰度图和位图模式的图像。PNG保留灰度和RGB图像中的透明度。

(6) BMP文件格式 BMP是标准Windows图像格式。BMP格式支持RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式。

(7) PDF文件格式 PDF全称Portable Document

Format, 译为可移植文档格式, 是一种电子文件格式。这种文件格式与操作系统平台无关, 也就是说, PDF文件不管是在Windows, Unix还是在苹果公司的Mac OS操作系统中都是通用的。这一性能使它成为在Internet上进行电子文档发行和数字化信息传播的理想文档格式。越来越多的电子图书、产品说明、网络资料、电子邮件开始使用PDF格式文件。PDF格式文件目前已成为数字化信息事实上的一个工业标准。

### 1.2.4 图像的颜色模式

每一幅图像都有自己的色彩模式。Photoshop的色彩模式有位图模式、灰度模式、双色调模式、RGB颜色模式、索引颜色模式、CMYK颜色模式、Lab颜色模式和多通道模式。

(1) 位图模式 位图模式使用两种颜色(黑色和白色)来表示图像中的像素, 位图模式的图像也叫做黑白图像, 由于位图模式只有黑白色表示图像的像素, 在进行图像模式的转换时会失去大量的细节, 只有灰度模式的图像可以转换为位图模式, 所以一般的彩色图像需要先转换为灰度模式后再转换为位图模式。

(2) 灰度模式 灰度模式只存在灰度, 它由0~256个灰阶组成。当一个彩色图像转换为灰度模式时, 图像中的色相及饱和度等有关色彩信息将被消除掉, 只留下亮度。亮度是唯一能影响灰度图像的因素。当灰度值为0(最小值)时, 生成的颜色是黑色; 当灰度值为255(最大值)时, 生成的颜色是白色的。

(3) RGB颜色模式 RGB颜色模式是Photoshop中最常用的一种色彩模式。绝大多数的可见光谱可以用红(R)、绿(G)和蓝(B)3种色光按不同比例和强度的混合来表示。在颜色重叠的位置, 会产生青色、洋红和黄色, Photoshop的RGB颜色模式给彩色图像中每个像素的RGB分量分配一个0(黑色)~255(白色)范围的强度值。RGB图像只使用红、绿、蓝3种颜色, 可以在屏幕上呈现多达1670万种颜色, 当所有这3个分量的值相等时, 结果是中性灰度级; 当所有分量的值均为255时, 结果是白色; 当这些值都为0时, 结果是纯黑色。

(4) 索引颜色模式 索引颜色模式最多可生成256种颜色的8位图像文件, 当把其他色彩模式转换为索引颜色时, Photoshop会构建一个颜色索引表, 它存放并索引图像中的颜色, 如果原

图像中的某种颜色没有出现在该表中, 则程序将选取最接近的一种或使用仿色, 以现有颜色来模拟该颜色。因此索引颜色可以大大减小文件的大小, 同时保持视觉上的品质不变。这个性质对多媒体动画或WEB页面制作很有用, 但在这种模式中只提供有限的编辑功能。如果要进一步进行编辑, 应临时转换成RGB模式。

(5) CMYK模式 CMYK即青色、洋红、黄色和黑色, 该模式下图像的每个像素颜色由四个字节(32位)来表示, 每种颜色的数值范围为0~100%, 其中青色、洋红、黄色分别是RGB颜色模式中的红、绿、蓝的补色, 例如, 用白色减去红色, 剩余的就是青色。用于印刷的油墨一般都是由青色、洋红、黄色组成。CMYK颜色模式是减色模式, 人眼所看到的物体的颜色是白光照射到物体上, 物体吸收一部分颜色后的反射光, 例如, 当白光照射到青色印刷物上时, 之所以能看到青色是因为印刷物上的青色吸收了白色中的红色, 只有绿色和蓝色反射入眼睛。在实际应用中, 青色、洋红、黄色的叠加很难产生完美的黑色, 所以这种模式中加入了黑色。在CMYK模式中, 每个像素的每种印刷油墨会被分配一个百分比值, 最亮的颜色分配较低的印刷油墨颜色百分比值, 较暗的颜色分配较高的百分比值。例如, 亮红色可能会包含2%的青色、95%的洋红、90%的黄色和0%的黑色, 在4种分量值均为0时, 就会产生纯白色。

(6) Lab颜色模式 Lab颜色模式是Photoshop在不同色彩模式之间转换时使用的内部色彩模式。它能毫无偏差地在不同系统和平台之间进行转换。这种模式通过一个光强和两个色调来描述, 一个色调叫a, 其数值从-128~128, 表示颜色从深绿到灰再到亮粉红色; 另一个色调叫b, 其数值从-128~128, 表示颜色从亮蓝色到灰再到焦黄色; 光强的数值为0~100%, 它主要影响色调的明暗。当Photoshop将RGB颜色模式转换为CMYK时, 都经过了Lab颜色模式的转换, 所以在图像编辑中直接选择这种模式, 既可以减少转换过程中的色彩损失, 又可以使编辑操作速度与RGB颜色模式一样快。

(7) 多通道模式 多通道模式的图像在每个通道中使用256级灰度。该模式适用于有特殊打印要求的图像。对于仅使用了少数几种颜色的图像来说, 使用该模式进行打印不仅可降低印刷成本, 还能够保证图像色彩的正确输出。

在将图像转换为多通道模式时，遵循下列原则。

- RGB 图像转换为多通道模式时，将创建青、洋红和黄色专色通道。
- CMYK 图像转换为多通道模式时，将创建青、洋红、黄和黑色专色通道。
- 从 RGB、CMYK 或 Lab 图像中删除通道时，原图像自动转换为多通道模式。

由于大多数输出设备不支持多通道模式的图像，若要将其输出，则需要以 Photoshop DCS 2.0 格式存储多通道图像。

(8) 双色调模式 双色调模式是在灰度图像的基础上添加一种到四种彩色油墨，形成单色调、双色调、三色调和四色调的图像。

双色调模式的主要用途是在图像中使用尽量少的颜色表现尽量丰富的颜色层次，其目的就是尽可能地节约印刷成本。

## 1.3 熟悉 Photoshop CS4 工作环境

学习 Photoshop CS4 软件时，首先要了解 Photoshop CS4 软件的工作界面，如图 1-3 所示即为启动 Photoshop CS4 软件打开一图像文件后的工作界面。

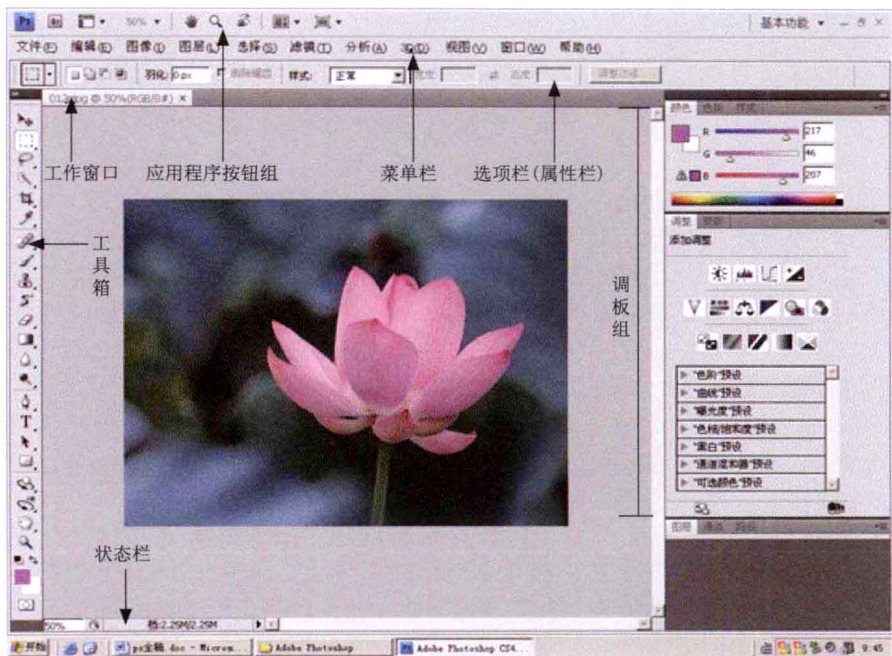


图 1-3 Photoshop CS4 工作界面

其中工作界面组成部分的各项含义如下。

**标题栏：**其中显示当前应用程序名称（即 Adobe Photoshop）。当图像窗口最大化显示时，则会显示图像文件名、颜色模式和显示比例的信息。标题栏右侧为最小化、最大化和关闭按钮，分别用于缩小、放大和关闭应用程序窗口。

**菜单栏：**Photoshop CS4 将所有命令集合分类放置在 9 个菜单中。利用下拉菜单命令可以完成大部分图像编辑处理工作。

**选项栏（属性栏）：**位于菜单栏的下方，用于设置工具箱中各个工具的参数。选择不同工具时会显示该工具对应的选项栏（属性栏）。

**工具箱：**通常位于工作界面的左边，由 22 组工具组成。

**工作窗口：**图像显示的区域，用于编辑和修改图像。

**状态栏：**显示当前文件的显示百分比和一些编辑信息如文档大小、当前工具等。

**调板组：**位于界面的右侧，将常用的调板集合到一起。

### 1.3.1 工具箱

Photoshop CS4 的工具箱如图 1-4 所示，位于工作界面的左边，共 50 余种工具，使用工具箱中的工具，只要单击该工具图标即可在文件中的



图 1-4 Photoshop CS4 工具箱

使用。有些工具图标右下方有黑色三角，表示还隐藏有一些同类工具，如需选择隐藏工具，可单击工具图标并按住鼠标按钮不放，然后在打开的相应隐藏工具栏中选择相应工具即可。或单击鼠标右键即可弹出隐藏工具栏，选择其中的工具单击即可使用。

### 1.3.2 菜单栏

Photoshop CS4的菜单栏由“文件”、“编辑”、“图像”、“图层”、“选择”、“滤镜”、“视图”、“窗口”和“帮助”共9类菜单组成，包含了操作时使用的所有命令。要使用菜单中的命令，只需要将鼠标光标指向菜单中的某项并单击，此时将显示相应的下拉菜单。在下拉菜单中选择并单击所需菜单选项即可执行此命令。如图1-5所示为执行“图层—图层蒙版”命令后的下拉菜单。

### 1.3.3 选项栏（属性栏）

选择某个工具后，系统将在选项栏区域显示该工具的相应参数，因为可在该选项栏中进行参数的调整设置，所以，选项栏是工具箱中工具的功能延伸，通过适当设置选项栏中的选项、参数，不仅可以有效增加工具在使用中的灵活性，而且能够提高工作效率。如图1-6所示就是在工具箱中单击磁性套索工具后，显示的该工具的选项栏。

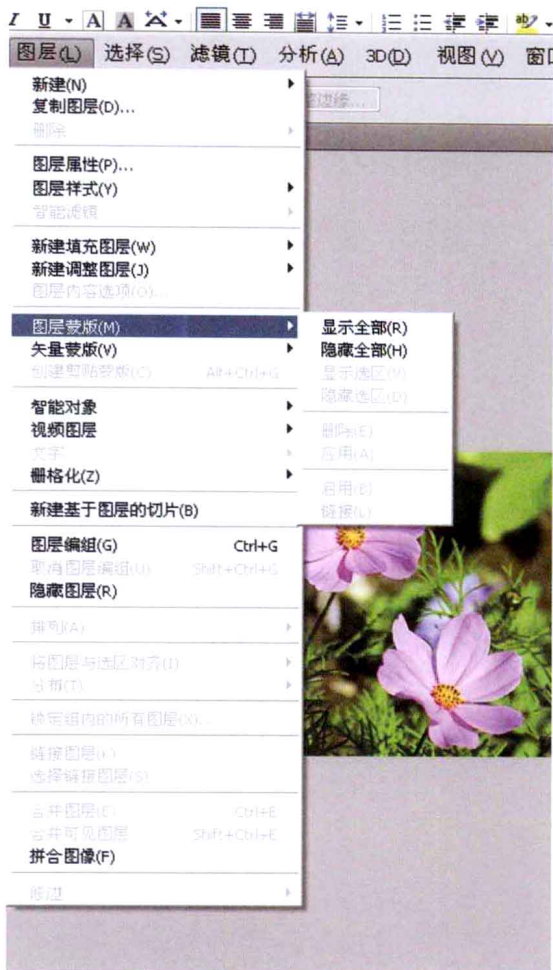


图1-5 执行“图层—图层蒙版”命令后的下拉菜单

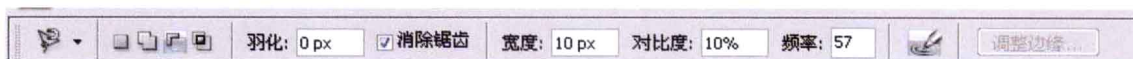


图1-6 磁性套索工具选项栏

### 1.3.4 状态栏

状态栏在图像窗口的底部，用来显示当前打开文件的一些信息，如图1-7所示。单击三角符号打开子菜单，即可显示状态栏包含的所有可选选项。

状态栏中的各选项含义如下。

在Bridge中显示：打开Bridge窗口进行编辑。

显示：在状态栏中显示各个选项。

Version Cue：打开嵌入的共享文件。

文档大小：在图像所占空间中显示当前所编辑图像的文档大小情况。

文档配置文件：在图像所占空间中显示当前

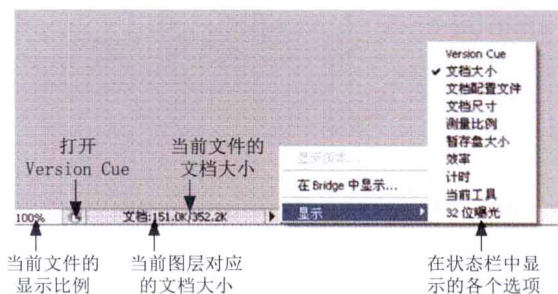


图1-7 状态栏

所编辑图像的模式，如RGB颜色模式、灰度模式、CMYK颜色模式等。

文档尺寸：显示当前所编辑图像的尺寸大小。

测量比例：显示当前进行测量时的比例尺。

暂存盘大小：显示当前所编辑图像占用暂存盘的大小情况。

效率：显示当前所编辑图像操作的效率。

计时：显示当前所编辑图像操作所用的时间。

当前工具：显示当前进行编辑图像时用到的工具名称。

32位曝光：编辑图像曝光只在32位图像中起作用。



## 习 题

1. 解释下列名词概念。  
位图图像 矢量图形 分辨率
2. 简述位图图像和矢量图形有什么区别。
3. 哪种颜色模式是PhotoShop 中最常用的一种颜色模式？

# 第 2 章

## Photoshop CS4 的基本操作



### 2.1 图像基本文件操作

#### 2.1.1 新建图像文件

执行“文件—新建”命令，或使用【Ctrl+N】快捷键弹出对话框，如图2-1所示，在对话框中可以设置文件的名称、尺寸、分辨率、颜色模式等。

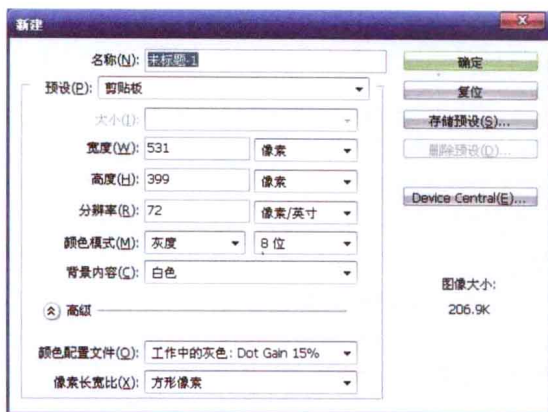


图2-1 “新建”对话框

对话框中各个选项含义如下。

**名称：**在文本框中输入图像文件的名称，如果不输入，会默认文件名为“未标题-1”、“未标题-2”……以此类推。

**预设：**在右侧下拉列表中可以选一些常见的文件尺寸。

**大小：**在“预设”选项中选择相应的预设后，可以在“大小”选项中设置相应的大小。

**宽度、高度：**新建文件的宽度与高度值。

单位包括像素、英寸、厘米、毫米、点、派卡和列。

**分辨率：**用于设置新文件的分辨率，单位包括“像素/英寸”和“像素/厘米”。

**颜色模式：**用来选择新文件的颜色模式。包括位图、灰度、RGB颜色、CMYK颜色和Lab颜色。

**背景内容：**用来设置新建文档的背景颜色。选择“白色”，则用白色填充背景，它是默认的背景色；选择“背景色”，则当前工具箱背景颜色作为新建图像的背景色；选择“透明”，则图像无背景，只是一个透明图层。

**颜色配置文件：**用来设置新建文档的颜色配置。

**像素长宽比：**用来设置新建文档的长宽比例。

**存储预设：**用来将新建文档的尺寸保存到预设中。

**删除预设：**用于将保存到预设中尺寸删除，该选项值对自定储存的预设起作用。

**Device Central (设备中心)：**用于快速设置手机等移动设备，单击该按钮系统会弹出用于设置手机等移动设备界面的对话框，如图2-2所示。在对话框中选择相应的手机模板和要创建的界面类型，然后单击“创建”按钮，就可以在Photoshop CS4中创建一个预设的手机屏幕大小的文档。

#### 2.1.2 打开图像文件

执行“文件—打开”命令，或使用【Ctrl+O】快捷键，弹出如图2-3所示对话框，

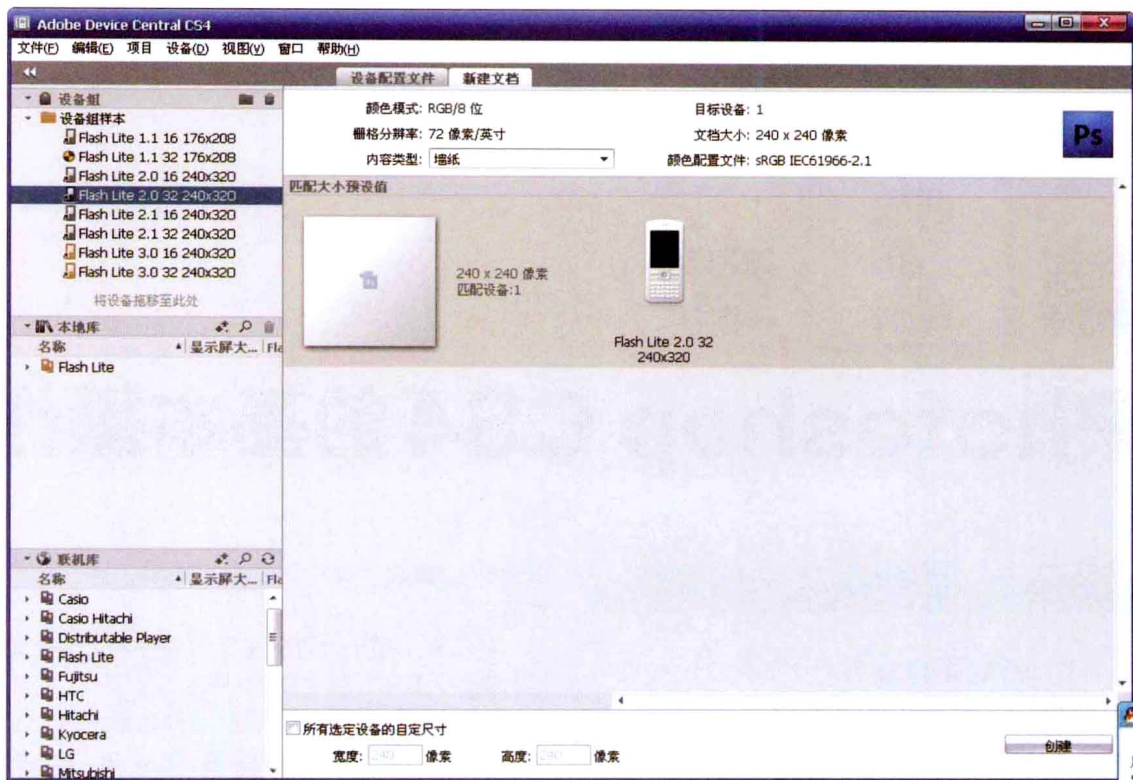


图 2-2 设备中心



图 2-3 “打开”对话框

选择要打开的文件的名称，可打开单个或多个图像文件，而且支持的图像格式非常多。

对话框各选项的含义。

查找范围：在下拉列表中选择需要打开的文件所在的文件夹。

文件名：当前选择准备打开的文件。

文件类型：在下拉列表中选择需要打开的文件类型。

指定打开文件所使用的文件格式：

执行“文件—打开为”命令，然后从弹出的对话框中选取所需的格式并单击，单击“打开”。可以打开一些使用“打开”命令无法辨认的图像文件。

打开最近使用的文件：

执行“文件—最近打开文件”命令，并从子菜单中选择一个文件。

### 2.1.3 保存图像文件

在菜单中执行“文件—储存”命令或按【Ctrl+S】快捷键，可以将处理完的图像进行保存，如果是新建文档，执行“文件—存储为”命令或按【Shift+Ctrl+S】快捷键，系统会弹出如图 2-4 所示的“存储为”对话框。

对话框中各选项的含义。

① 保存在：在下拉列表中选择需要储存的文件所在的文件夹。

② 文件名：为要储存的文件设定名称。



图2-4 “存储为”对话框

③ 格式：选择要储存的文件格式。

④ 储存：用来设置要储存文件时的一些特定设置。

作为副本：可以将当前的文件储存为一个副本，当前文件仍处于打开状态。

Alpha通道：可以将文件中Alpha通道保存。

图层：可以将文件中存在的图层进行保存，该选项只有在图像中保存图层时才会被激活。

批注：可以将文件中的文字或语音附注进行保存。

专色：可以将文件中的专色通道进行储存。

⑤ 颜色：用来对储存文件时的颜色设置。

⑥ 缩览图：选择该复选框，可以为当前储存的文件创建缩览图。

⑦ 使用小写扩展名：选择该复选框，可以将扩展名改为小写。

设置完成后，单击“保存”按钮，可将选取的文件进行储存，单击“取消”按钮将关闭“存储为”对话框。

### 2.1.4 关闭图像文件并退出

关闭文件并退出程序比较简单。在关闭图像并退出Photoshop CS4之前，一定要存储对图像所做的修改。

关闭文件：执行“文件—关闭”或“全部关闭”命令。

退出Photoshop CS4：执行“文件—退出”命令，或使用【Ctrl+Q】。

## 2.1.5 恢复文件

在对文件进行编辑时，如果对修改的结果不满意，执行“恢复”命令后，可以将文件恢复至最近一次保存的状态。

## 2.1.6 置入文件

在Photoshop CS4中可以通过“置入”命令，将不同格式的文件导入到当前编辑的文件中，并自动转换成智能对象图层。

## 2.2 设置图像与画布大小

### 2.2.1 改变图像尺寸与分辨率

要改变图像的显示尺寸、打印尺寸和分辨率，可执行“图像—图像大小”命令，系统会弹出如图2-5所示的“图像大小”对话框，在该对话框中可对“像素大小”和“文档大小”进行修改设置。

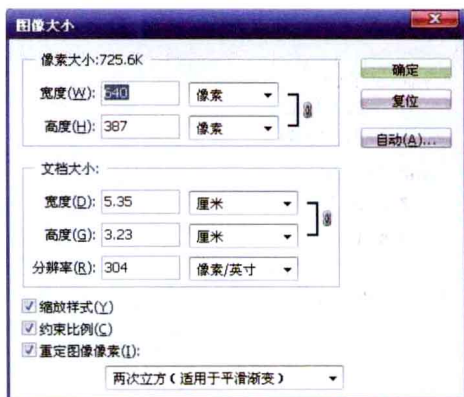


图2-5 “图像大小”对话框

对话框中各选项的含义如下。

① 像素大小：用来设置图像像素的大小，在对话框中可以重新定义图像像素的“宽度”和“高度”，单位包括像素和百分比。更改像素尺寸不仅影响屏幕上显示图像的大小，还会影响图像品质、打印尺寸和分辨率。

② 文档大小：用来设置图像的打印尺寸和分辨率。

③ 缩放样式：在调整图像大小的同时可以按照比例缩放图层中存在的图层样式。

④ 约束比例：在更改图像的宽度和高度时，系统将按比例调整其高度或宽度，以使图像保持宽高比例不变。



⑤ 重定图像像素：表示在改变图像显示尺寸时，系统将自动调整打印尺寸，此时图像的分辨率将保持不变。同时，还可通过复选框后面的下拉框选择内插方法。反之，在改变图像的分辨率时，图像的打印尺寸将相应改变。

邻近：不精确的内插方式，会产生锯齿效果。

两次线性：中等品质的内插方式。

两次立方：精度最高的内插方式，两次立方较平滑（适用于扩大）、两次立方较锐利（适用于缩小）。

## 2.2.2 修改画布大小

执行“图像—画布大小”命令，系统将弹出如图2-6所示的“画布大小”对话框，在此对话框中可以按指定的方向增大围绕现有图像的工作空间或减小画布尺寸来裁剪掉图像边缘，还可以设置增大边缘的颜色。默认情况下添加的画布颜色由背景色决定。

对话框中各选项含义如下。

当前大小：当前打开的图像的实际大小。

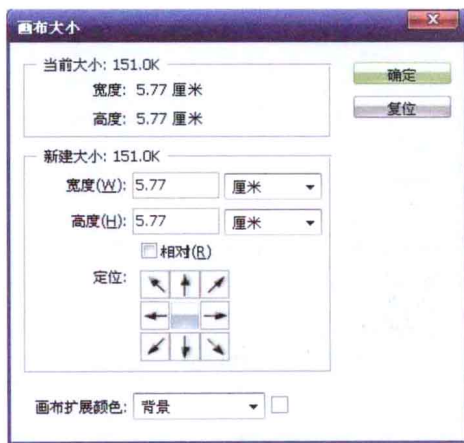


图2-6 “画布大小”对话框

新建大小：用来对画布进行重新定义大小的区域。

相对：勾选该复选框，输入的“宽度”和“高度”的数值将不再代表图像的大小，而表示图像被增加或减少的区域大小。输入的数值为正值，表示要增加区域的大小；输入的数值为负值，表示要裁剪区域的大小。

定位：设置图像裁切或延伸的方向。默认情况下，图像裁切或扩展是以图像中心为中心的。若单击右上角的小方格，则裁切或扩展将以图像右上角为起点进行。

画布扩展颜色：用来设置当前图像增大空间的颜色，可在下拉列表中选择前景色、背景色和白色等多种颜色填充。

## 2.2.3 裁切图像

有时候需要图像中的一部分，那么就需要对图像进行相应的裁切。

(1) “裁切”命令

使用“裁切”命令可以将图像按照存在的选区进行矩形裁切，在打开的文件中先创建一个选区，再执行菜单中“图像—裁切”命令，即可对图像进行裁切，如图2-7所示。



图2-7 裁切图像

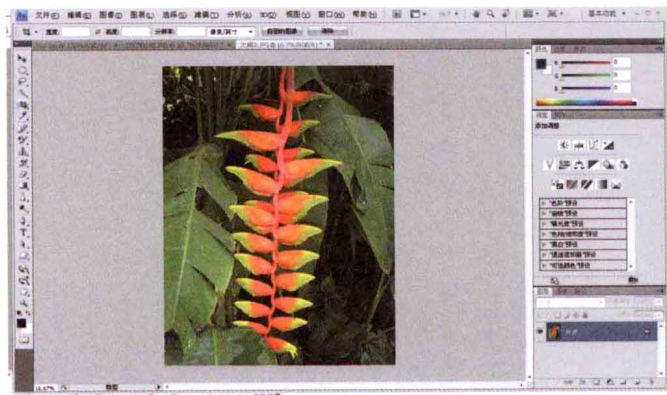


图2-8 裁切图像

