

Complete coverage
of photographic
retouching and
image enhancement!

计算机图形图像与 CAD 系列丛书

NRP
NEW RIDERS
PUBLISHING

学苑出版社

希望

CD INCLUDES
150 MB of
stock images,
textures, filters
and more!

**Master
Photoshop
and Create
Stunning
Images**

**Inside AdobeTM
PHOTOSHOP[®] 3**

从入门到精通

—附有大量练习

Created by Gary David Bouton
Gary David Bouton & Barbara Bouton

Inside Adobe Photoshop 3

Photoshop 3 从入门到精通

—附有大量练习

Gray David Bouton 著
Barbara Bouton

东 岳 张 良 译
木 杉 王 真 审校

学苑出版社

内 容 提 要

Photoshop 是 Adobe 公司开发的强大的图像编辑工具,它将选择工具、绘画和编辑工具、颜色校正工具及特殊效果功能结合起来,使 RGB 和 CMYK 在内的各种彩色模式,对图像进行编辑处理。本书由浅入深,对 Photoshop 3 作了全面介绍。全书共由六部分组成,内容有从源到校本、简单应用、高级应用、Photoshop 中的美妙应用、与现实的联系、后记。全书内容新颖、图例丰富,是艺术指导、电子出版商、摄影家、动画制作者学习 Photoshop 3 的理想参考书。

需要本书的用户,请直接与北京海淀 8721 信箱书刊部联系,电话:2562329,邮政编码:100080。

版 权 声 明

Authorized translation from the English language edition published by New Riders Publishing Copyright ©1994.

Chinese language edition published by Beijing Hope Computer Company & Xue Yuan Press/Simon & Schuster (Asia) Pte Ltd Copyright ©1994.

本书英文版名为 *Inside Adobe Photoshop 3*,由 New Riders Publishing 公司出版,版权归 New Riders Publishing 公司所有。本书中文版由 Simon & Schuster (Asia) Pte Ltd 授权出版。未经出版者书面许可,本书的任何部分都不得以任何形式或任何手段复制或传播。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 3 从入门到精通/(美)巴顿(Bouton, G. D.)等著;东岳等译. —北京:学苑出版社,1996.9 重印

书名原文:Inside Adobe Photoshop 3

ISBN 7-5077-0802-0

I. P… II. ①巴…②东… III. 图像处理-图形软件,Photoshop3 IV. TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(96)第 17969 号

学苑出版社出版 发行

社址:北京万寿路西街 11 号 邮政编码:100036

双青印刷厂印刷 新华书店经销

787×1092 1/16 61 印张 1423 千字

1994 年 10 月北京第 1 版 1997 年 4 月北京第 4 次印刷

定价:64.00 元

前言:PC 和 Macintosh 用户的 Photoshop 资源

本书由使用 IBM PC 的作者编写而成,但本书同样适用于 Macintosh 用户。Adobe 系统努力工作,使得在操作系统允许的条件下,Photoshop 的 Windows 版本和 Macintosh 版本在功能、显示、布局以及感觉上尽可能一致(见图 P.1 和图 P.2)。当读者学会使用 Photoshop 3 的 Windows 版本时,同时也学会了如何使用 Macintosh 版本。

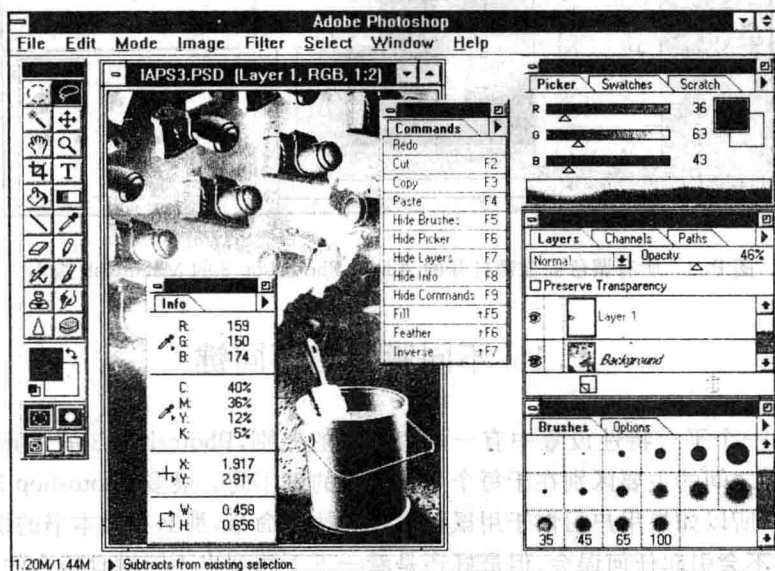


图 P.1 所有调色板全部打开的 Adobe Photoshop 3 的 Windows 版本

非常自然,本书应该同时供 Windows 用户和 Macintosh 用户使用。在本书中读者将会发现非常实用面向、应用的章节,展示了 Photoshop 3 能带给用户图形工作的能力。本书的配套 CD(另卖)包含了所有用来做练习的图像和支持材料,CD 中还包括一个相当可观的储备,内容包括纹理、字体、照片、共享软件和商业软件样本,供用户在探索 Photoshop 打开的数字图像边界时进行运用。Bonus CD 上的材料可以同时供 Windows 用户和 Macintosh 用户阅读和使用。

注意本书百分之九十九的部分用 Photoshop 3 的 Windows 版本编写。Adobe 系统在为 Photoshop 的两个版本提供相似的特性方面获得了相当大的成功,但是每一个操作系统都有自己的约束,在两个版本中不可避免会出现一些细小的差别。

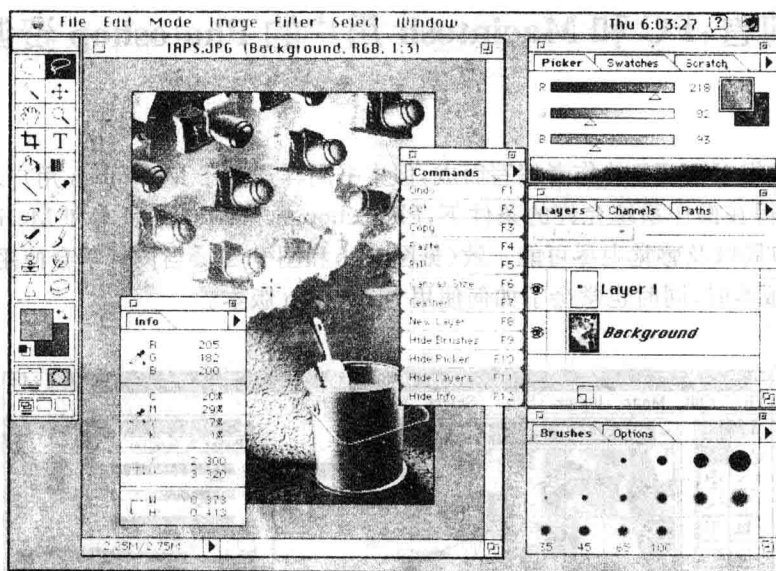


图 P.2 所有调色板全部打开的 Adobe Photoshop 3 的 Macintosh 版本

P.1 不同版本的不同键

尽管在每一个平台特性设置中有一两个细小的差别,Photoshop 3 的 Windows 版本和 Macintosh 版本之间的主要区别在于每个系统使用的键不同。很多 Photoshop 3 用户只是偶尔才使用键盘,所以如果用户习惯于用鼠标设计和执行命令,那么在做本书的练习时两个版本之间的差别不会引起任何误会。但最好还是看一下下面列出不同键盘组合的章节,因为有时候使用键盘比使用鼠标要方便得多,因此必须保证所按键正确无误。

在练习中,当步骤中描述使用 Ctrl(Cmd)键时,Windows 用户应该按 Ctrl 键而 Macintosh 用户应该按照 Command 键。同样,当步骤中描述使用 Alt(Option)键时,Windows 用户应该按 Alt 键而 Macintosh 用户应该按 Option 键。Macintosh 和 Windows 键盘都支持 Shift 键的应用,并且它的功能在两个平台上都相同——创建大写字母和更改一个工具的功能。

注意:Macintosh 键盘上确实有一个 Ctrl 键,但没有应用。该键不会产生用户想象的效果——任何时候按 Macintosh 的 Ctrl 键时都切换到 Magic Wand 工具下。

表 P.1 中的第一栏显示了一个典型的练习指示,第二栏和第三栏则分别显示 Windows 用户和 Macintosh 用户要达到预期目的应该按的键。关于如何定制一个命令调色板,并将功能键赋予菜单快速选择的信息请参见第五章。

表 P.1 Macintosh 用户的键盘替换

练习指示	Windows 键盘	Macintosh 键盘
按 Ctrl(Cmd)+Z 恢复操作	Ctrl+Z	Command+Z
Alt(Option)+单击设置取样点	Alt+单击	Option+单击
拖动椭圆块工具时按 Shift 键以增加选择	Windows 用户和 Macintosh 用户均使用 Shift 键	

P.1.1 功能键及其应用

在 Photoshop 的 Windows 版本和 Macintosh 版本之间 Adobe 没有保持一致性的一个区域是新的命令调色板,两个版本在使用功能键(F 键)操作时有不同的功能,用户可以往调色板上增加新的功能,或者将已有的键盘组合重新应用到其他功能中。

Windows 用户和 Macintosh 用户都可以选择将命令赋予任何一个从 F2 到 F12 的功能键(F1 键保留为 Windows 在线帮助),并且用户还可以将命令赋予 Shift+F 组合键以增加自己的方便。键盘上没有 F 键的 Macintosh 用户无法对命令调色板进行编辑或增加任何命令,但是依旧可以使用缺省的调色板,在上面单击任何一个预定义的按钮获得相关的命令。

在本书中,当我们提到 F 快速键时,Windows 的快速键放在前面,对应的 Macintosh 键列在后面的圆括号中。两种情况下,只有当用户使用本版本 Photoshop 中的缺省命令调色板时,所列的快速键才会产生预期的结果。表 P.2 和 P.3 分别显示了 Photoshop 的 Windows 版本和 Macintosh 版本所用的缺省命令调色板中 F 键的作用。

如果命令调色板在工作空间中不可见,请选择 Windows,Palettes,Show Commands。如果命令调色板上按钮的设置与表 P.2 或 P.3 所列不同,可能需要恢复命令调色板以便于确切按照本书中的指示执行命令。为了将缺省设置恢复到缺省调色板上,单击命令调色板上的弹出菜单按钮(黑色箭头)然后选择 Reset Commands,在询问是否要用缺省命令替换当前命令时单击 OK。第五章中有使用命令调色板和其他可以完全定制的调色板进行工作的专辑。

表 P.2 Windows 缺省命令调色板

命令	说明	键
Undo	操作恢复	无
Cut	剪辑	F2
Copy	复制	F3
Paste	粘贴	F4
Show/Hide Brushes	显示/隐含画笔	F5
Show/Hide Picker	显示/隐含采样器	F6
Show/Hide Layers	显示/隐含图层	F7
Show/Hide Info	显示/隐含信息	F8
Show/Hide Commands	显示/隐含命令	F9
Fill	填充	Shift+F5
Feather	修饰	Shift+F6
Inverse	倒置	Shift+F7

P.3 Macintosh 缺省命令调色板

命令	说明	键
Undo	操作恢复	F1
Cut	剪辑	F2
Copy	复制	F3
Paste	粘贴	F4
Fill	填充	F5
Canvas Size	画布尺寸	F6
Feather	修饰	F7
New layer	新图层	F8
Show/Hide Brushes	显示/隐含画笔	F9
Show/Hide Picker	显示/隐含采摘器	F10
Show/Hide Layers	显示隐含图层	F11
Show/Hide Info	显示/隐含信息	F12

P.1.2 加速键

Photoshop 的 Macintosh 版本和 Windows 版本的另一个不同之处在于加速键的使用上。Windows 标准接口允许程序员在菜单和对话框的字母中加下划线以指示可以用来键入后选择一个选项的字母,这些键在本书中以加下划线的黑体标注。Macintosh 系统不支持加速键,因此 Macintosh 用户可以忽略本条。

P.2 在线帮助

在本书中,有时候我们建议用户检查状态行以得到帮助提示。状态行帮助提示在 Macintosh 平台上不支持,然而,可以使用有限的 Macintosh 气球帮助,要打开或关闭该帮助,可以单击菜单条右边的帮助图标,然后选择 Show/Hide Balloons。

Windows 用户要得到上下文有关的在线帮助可以按 F1,或者在菜单条上的 Help 菜单中选择 Help。Macintosh 操作系统不支持 Windows 帮助。

如果用户安装 Adobe Photoshop 3 Deluxe CD-ROM 中的 Adobe Acrobat 软件,那么 Windows 用户和 Macintosh 用户都能获得另一种格式的有用的在线信息。通过 Acrobat Reader,用户就可以阅读 Adobe 放置在 Deluxe CD-ROM 中的文档。另外,附录 B 以 Acrobat 格式存放在本书 Bonus CD 上,要使用这些文件必须先系统中安装 Adobe Acrobat 读入程序和最新版本的 Adobe Type Manager。有关 Acrobat Reader 文件的支持信息请参阅本书的第六篇。

P.3 不同的术语和接口区别

在全书中,读者将会见到目录和子目录的提法,这是 Windows 用户存储文件的地方。IBM/PC 平台的目录与 Macintosh 的文件夹近似相等。

Windows 3.1x 不支持长文件名的使用,通常要求使用指示文件格式的文件扩展名。Macintosh 用户则没有像这种比如 PARKBLAH.TIF 之类的命名约束,然而,本书中建议 Macintosh Photoshop 用户采用 8.3 字符格式的文件命名约定。使用短文件名有利于执行本书中的练习,并且采用 Windows 软件中使用的文件扩展名有助于 DOS/Windows 用户和服务部门的工作。

P.4 合 并

正如前面所述,Photoshop 3 的 Windows 版本和 Macintosh 版本之间的区别非常微小,在当前微机世界中不兼容的和分裂已成定制,许多用户将自己限制在所用的操作系统中的情况下,Adobe 在两个平台上提供的共同体给了人们一个新的观念。

当用户购买 Adobe Photoshop 3 软件和本书时,用户在获取专业成像能力的道路上迈进了一大步,并且作出了一个将来在数字成像工作中不依赖于平台的明智抉择。用户在掌握 Photoshop 的过程中所学的知识与面前的硬件种类无关。在经过一段时间的程序学习和练习之后,如果有人问你“你知道如何使用 Photoshop 吗?”,读者的回答应用是毫不犹豫的“当然”。

在下一章中我们将开始交叉平台学习,从中探讨不同种类的图像格式,它们的优点,以及当你与其他使用不同计算机的同伴合作时应该使用何种特定的文件格式。

每一位读者都准备好,开始探索 Adobe Photoshop 3。

目 录

第零章 简介	1
0.1 表达图形思想的工具	1
0.2 什么是数字图像	1
0.3 本书适用范围	2
0.4 句法:如何阅读练习中的“速写”.....	3
0.5 本书中所有的其他约定	4
0.6 本书的六个部分	6
0.7 准备 Photoshop	9
0.8 读者注意	10

第一篇 从源到样本

第一章 了解图像类型、格式和分辨率	14
1.1 传统的摄影术与数字成像的比较.....	14
1.2 所见即所得.....	14
1.3 探索图形树.....	15
1.4 获取各种图像类型.....	17
1.5 线图图形.....	18
1.6 获取灰度图像.....	20
1.7 进入彩色图像.....	21
1.8 创建索引色彩.....	22
1.9 RGB 图像	31
1.10 像素、点和样本之间的区别.....	34
1.11 了解文件格式	35
第二章 获取一幅数字图像	40
2.1 精确显示一幅获取图像.....	40
2.2 检查扫描仪硬件.....	45
2.3 开发扫描仪标准.....	47
2.4 准备扫描.....	51
2.5 存储扫描图像.....	60
2.6 数字相机.....	68
第三章 色调理论和 PhotoCD	73
3.1 了解模型.....	73

3.2	定义关键术语	74
3.3	在 Photoshop 中使用不同的色调模型	75
3.4	了解色调模型之间的联系	76
3.5	色调、饱和度和亮度如何影响一幅图像	77
3.6	操纵一定范围内的数字信息	78
3.7	通过映射管理一幅图像的亮度	78
3.8	PhotoCD——电视机(不是 PC 机)的最佳选择	80
3.9	调整一幅 PhotoCD 图像的色调分布	81
3.10	了解分辨率基础	89
3.11	了解 PhotoCD 技术	95
3.12	PhotoCD 的重要性估计	102
第四章	Photoshop 缺省和选项	103
4.1	微调显示器	103
4.2	表达通用选择	109
4.3	指定 Photoshop 的内存设置	120
4.4	指定度量单位	123
4.5	色域警告选择	124
4.6	插入式滤色器选择	125
4.7	从 Preferences 菜单到工作空间选项	128
第五章	调色板应用	137
5.1	调色板的作用	137
第六章	Photoshop 测试驱动	171
6.1	工具族	171
6.2	调整显示	172

第二篇 普通应用

第七章	修复一张家传的照片	210
7.1	获取照片图像:从一个旧鞋柜到显示器	210
7.2	重新分配色调联系	213
7.3	了解对比度	215
7.4	使用 Variations 命令	218
7.5	在照片中剪辑	220
7.6	使用 Curves 命令与四分之一色调	221
7.7	了解更改前后的相关性	225
7.8	色彩修正后图像的色彩平衡	225
第八章	修描一张家传的照片	236
8.1	从照片中去除污点	236
8.2	用 Smudge 工具和 Blur 工具修理边界	239

8.3	用橡皮图章工具修补被剪辑的乳胶	242
8.4	镜头闪光	243
8.5	平滑过饱和像素	245
8.6	用一个图案样本进行复制	247
8.7	修复组织图案	249
8.8	使用其他图像中的源材料	251
8.9	将图层当作一幅图像进行编辑	259
8.10	添加一个边框	261
8.11	修描要点	263
第九章	在 Photoshop 中使用字符	265
9.1	Photoshop 如何处理字符	265
9.2	创建一张幽默明信片	266
9.3	在一幅照片中添加文本和图形	279
9.4	在卡车上增添 Photoshop 字符	294
第十章	印除照片缺陷	301
10.1	本章的任务	301
10.2	使用 Color 移植模式	308
10.3	使用调色工具结束修描工作	309
10.4	修描工作中的人为因素	312
10.5	将 Photoshop 带到室外	312
第十一章	使用轨道、选择和图层	335
11.1	综合工具与效果	335
11.2	创建轨道	343
11.3	在图层上设计	364
11.4	文件管理与存储的图像	376
11.5	跳到 Photoshop 技巧的更高“层”	378

第三篇 高级应用

第十二章	修正一幅图像	380
12.1	检查布局	380
12.2	在图层上工作	381
12.3	创建一个沥青纹理	391
12.4	从背景中分离一个图像单元	394
12.5	传输一幅图像	405
12.6	用影子增加真实度	410
12.7	放置一辆赛车	427
第十三章	组合照片	438
13.1	本章的任务	438

13.2	缩放一幅 JPEG 图像	439
13.3	使用修剪工具的固定目标尺寸特性	441
13.4	增强光线环境	451
13.5	增加最后的润色	468
第十四章	增强图像	476
14.1	本章的任务	476
14.2	检测储备图像	477
14.3	改变一幅图像中的总体色彩	479
14.4	给一幅目标图像增加图层	486
14.5	拷贝天空到目标图像中	494
14.6	协调一幅图像中的色彩	495
14.7	使用其中一个 Photoshop 中预先作好的选择	497
14.8	在树木中填充	502
14.9	在湖面上添加新天空的倒影	509
第十五章	普通照片的特殊效果	516
15.1	为一幅孪生兄弟照片创建源图像	516
15.2	在一幅图像中创建一个完美的色调图	516
15.3	在一幅图像中使用一个自动 Level 设置	521
15.4	改变一个图像选择的尺寸	523
15.5	了解特技摄影的秘密	526
15.6	复制并放置一个浮动选择	529
15.7	用橡皮图章工具混合自然纹理	533
15.8	使用图层屏幕去除多余的区域	534
15.9	快速屏蔽一个区域	540
15.10	用画笔工具进行修描	544
15.11	在 Lighten 模式中使用模糊工具	545
15.12	在图像图层之间的修复和编辑	548
15.13	一些零碎的细节工作	552
15.14	使用创造性的修剪作为另一个魔术特技	556
第十六章	创建一幅数字拼贴画	558
16.1	本章的任务	558
16.2	使用 Color Range 命令	558
16.3	编辑 α 信道信息	559
16.4	使用图层来创建一幅合成图像	561
16.5	用原始图像的副本替换图像区域	569
16.6	创建一个影子	573
16.7	模糊图像边界	577
16.8	用一个样本值给一个区域增加阴影	578
16.9	装配拼贴画片段	579

16.10	创建一个彩色商标图像	582
16.11	创建一个引人注目的广告背景	586
16.12	使用一个存储选择作为影子	586
16.13	移置文本	589
16.14	装配数字拼贴画	597
第十七章	精彩的黑白世界	603
17.1	从 24 位色彩到 8 位灰度	603
17.2	取样一幅图像中的原始色彩	603
17.3	在 LAB 色彩中工作	610
17.4	滤色器的创建性使用与灰度图像	615
17.5	在灰度静态生活图像上使用滤色器	624
17.6	在职业中使用黑白成像	630
17.7	转换灰度到 RGB	630
第十八章	Photoshop 自然滤色器	634
18.1	在 File 菜单中使用滤色器	634
18.2	Filter 菜单	647
18.3	滤色器工厂	668
18.4	联合使用滤色器、工具以及特征	673

第四篇 Photoshop 中的美妙应用

第十九章	第三方插入式滤色器	686
19.1	仅仅加上读者真正想要的插入式滤色器	686
19.2	Kai 的强有力工具	686
19.3	创建与艺术画廊相称的效果	703
19.4	使用 Andromeda Software 取样器	717
第二十章	混合媒介和 Photoshop	724
20.1	本章的任务	724
20.2	创建、修正、滤色源艺术工作	724
20.3	建立数字设计	728
20.4	创建一种喷枪效应	731
20.5	使用梯度工具	734
20.6	使用最少途径来形成光线	736
20.7	赋予设计以血肉	739
20.8	给手表安上玻璃镜片	744
20.9	在纹理填充中使用调色工具	749
20.10	从一个选择区中去掉及 Picker 调色板	753
20.11	Behinds 模式的色彩“冲刷”	757
20.12	KPT Gradient Designer 的“跳跃起点”训练	758

20.13 Kai 的领带	760
第二十一章 高级字符应用及演示	776
21.1 本章任务	776
21.2 获得图像	776
21.3 将输出轨道作为矢量信息使用	778
21.4 使用 Typestry 来新建显示要素	779
21.5 从幻灯片 1 到幻灯片 2 和 3	791
21.6 用 Info Palette 测量字符	795
21.7 复制图层并转换图层内容	798
21.8 从分层图像创建多个幻灯片	801
21.9 建立引人注目的退出幻灯片	804
第二十二章 虚拟现实:梦幻工作的组成部分	810
22.1 本章任务	810
22.2 建立结构图	810
22.3 选择性彩色调整	814
22.4 在图像里滤色并编辑细节	816
22.5 模糊图像信道	818
22.6 使用 Dodge 工具	818
22.7 立体机器人:产生三维图像	819
22.8 创建一个逼真的背景	823
22.9 结构填充及光照效果	827
22.10 加上另一个虚拟现实要素	838
22.11 完成图像上的细节工作	842
22.12 增强一些文本吸引力	845

第五篇 与现实的联系

第二十三章 个人打印基础	854
23.1 从源到样本再到打印	854
23.2 转换一幅彩色图像供灰度打印	855
23.3 决定最终的输出	856
23.4 使用一台 PCL(Printer Command Language)打印机	857
23.5 误差扩散打印	859
23.6 对图像使用一个效果屏幕	860
23.7 PostScript 打印机	863
23.8 了解半色调单元、分辨率和其他因素	865
23.9 为商业打印设置图像	872
23.10 给打印件增加一种风格	878
23.11 关于损坏的一些说明	881

23.12 提高打印质量	882
第二十四章 服务部门	884
24.1 从源到样本再到打印件	884
24.2 准备印刷图像的两种方法	885
24.3 从数字打印机中产生鲜艳色彩	886
24.4 从 Photoshop 中打印一幅彩色图像	887
24.5 打印时的一般性考虑	887
24.6 创建双重色调	897
24.7 产生定点色彩	902
24.8 对 CMYK 图像的工作	903
24.9 何时不用创建分离色彩	910
24.10 分发一幅图像的策略	911
24.11 有关商业印刷所的一些问题	917
第二十五章 胶片录入仪	919
25.1 胶片录入仪的用途	919
25.2 检查胶片录入仪的组成部分	919
25.3 转印一幅 Photoshop 图像到胶片上	920
25.4 制作一张底片	935
25.5 选择一家服务部门	936
第二十六章 优秀的标准	938
26.1 Photoshop 专业化的独特性	938
26.2 把 Photoshop 当作职业的可能性	941
26.3 扩展 Photoshop 后面的工具箱	943
26.4 优秀的标准	947

第六篇 后记

附录 A Bonus CD 上的内容	950
附录 B 如何安装在线词汇表:PC 版本和 Macintosh 版本	957

第零章 简介

Adobe 系统公司开发的 Photoshop 3 图形图像软件再一次使计算机和 Macintosh 计算机的图像开发方法提高到一个新的阶段。如果读者刚刚接触图像编辑,那么本系统将引导读者进入一个全新的世界。Photoshop 可以帮助用户创建绝对优秀的能与照片逼真的图像,并且工作的质量将随用户工作经验与对位图图像编辑原则的了解而呈指数上升。

如果用户刚刚从 Photoshop 2.5 升级到版本 3,那么用户能得到的好消息是 Adobe 公司提供了几乎所有用户可能希望实现的特性。图像现在可以放置在图层上进行编辑;图层由透明的像素点组成,提供了拼合图像的透视预编辑——这是一个位图编辑程序中矢量设计的最好方法。另外,调色板现在分成不同的组,并且可以通过用户配置使工作空间成为一个私人化设计者的工作环境。第 3 版中有更多的滤波器和对很多命令菜单项目的拖放支持,用户现在可以打开图像的部分区域,这对于大文件的工作要比以前方便得多了。

0.1 表达图形思想的工具

在各个不同的版本下,Photoshop 在编辑和创建各种不同的图像领域拥有多年的历史,这些图像包括商业广告、新闻照片、电影胶片中的运动图像、动画片单元以及优秀的艺术作品。然而,当 Adobe 公司的 CEO,John Warnock 被问及对于公司技术领域立足点的看法时,他微笑着回答:“我们总在开始之中。”这同样也是我们用 Adobe Photoshop 进行创作的起点。

通过使用 Photoshop,用户将成为一个大同盟中的一员。Photoshop 是摄影师、图像修描师、图形艺术家和设计师的最佳图像编辑软件选择,好莱坞和麦迪森就使用 Photoshop 给图像润色,并且在某些缺少“什么”的图像上增添魅力。

Photoshop 虽然是一个专业工具,但读者并不需要拥有一个自己的公司或有一双像达芬奇那样的手才能使用它。本书告诉读者如何最佳使用 Photoshop 程序以及如何最佳发挥技巧,而不管用户是使用 Windows 还是 System 7。开始一种新的事物总是一个挑战,但是我们探索 Photoshop 却是基于一个基础,一个人们必须为之工作的最最基本的单元——图形图像。

0.2 什么是数字图像

一幅照片从一个设计者的眼中到变成一个产品有很多很多不同的方式,一幅照片或图像很少会用不着帮助,尤其是 Photoshop 的帮助。Photoshop 包括所有的工具,用来修描、填补、修复、增强以及操作图像生成的各个不同阶段。

尽管大多数用户用 Photoshop 来修描照片,Photoshop 则不只是一个只用来修描的程序,它是一个数字成像程序,可以对大量范围内的源材料进行处理——静态照片、录像和电影胶片、数字化后的图画,甚至可以是在物理世界中没有任何依据的微机图形。

所有这一切可行的依据在于微机将可视材料当作数字数据——1 和 0 来处理,我们通过 Photoshop 在“数字暗室”中的过程以及对所见图像的操作,称为“成像”,而不是“摄影”或“绘画”。

0.2.1 全封闭“成像”

对于一台计算机而言,组成一幅照片、图画或一个电子数据表的信息是一样的——都是可以操作的一大堆数学符号。用户在显示器上可以识别一幅照片、一幅动画片等,并且这两类图片绝对不会相互混淆,但是,在阴极射线管另一端的计算机却用相同的方式看待它们——把它们当成数据,这种数据描述一幅可以由用户改动的图像。

这种微机对图像中对象物体的忽略恰好是我们所需要的。引人入胜的融合和修改图像的机会是无穷无尽的,用户可以将图画加入在照片中,也可以将照片加入在图画中,因为计算机识别这两种图像的方式是相同的。

对一幅物理照片进行修描是一件困难的工作,并且需要很大的开销;给一幅画面增加一种类型也不简单,并且要求有单独的原则;创建照片或多媒体是一件艰苦细致的工作,通常需要剃刀状的工具和有毒的涂料。但是 Photoshop 中的成像却是在一个普通的工作空间中完成的,用户从现实世界的约束中解脱出来,因为计算机图形的世界是一个虚拟世界,任何可视的事物都可以通过一个综合工具库在上面工作。

在本书中我们将告诉读者如何取像以及如何最佳显示它们,不管那些图像的物理原型如何。甚至当读者只有一个思想在大脑中而无法物理拍摄下来时,我们将告诉读者如何用 Photoshop 以及与 Photoshop 一起运行的一些程序来将你的思想变成现实。

所以,我们在 Photoshop 中的操作是不是作图、绘画、摄影、排版以及纯粹的想象呢?答案是肯定的,成像包括了以上所有的项目,并且用户只是用计算机做一件事情而已:处理数据。

0.3 本书适用范围

到这儿为止我们已经提到了一些成像和 Photoshop 软件,但还没有提到过本书。本书不是 Adobe 用户手册的更新,也不是其他的随软件附带的指导手册,它是一本带有大量与工作直接有关的练习的工具书。但是更重要的是,本书告诉读者工作原理和准则,这样不管以后碰到的项目与本书所举的例子有多大不同,读者都能够将所学到的应用于实际中。读者阅读本书时可以作为参考指南,也可以作为一本高级技术手册;还可以在准备解决实际设计问题的练习中学习本书。如果所需知识是关于 Photoshop 3 和数字成像,那么那些知识就在本书之中。读者可能会发现一些章节包含了大量的作业,但是做完这些作业之后你会发现由此得到的概念和技巧有助于表达和执行已有的思想,并且可能产生新的思想。

本书中的练习,还有 Bonus CD 中的图像,告诉用户如何克服很多最常见的障碍,这些障碍阻碍用户获得一幅优秀的具有商业价值的图像。通过本书的教程,读者将会发现通过使用 Photoshop 以前不可克服的目标现在成了非常简单的工作。然后,我们将带读者到表面看来不可能的台阶的后面,在那儿,没有化学底片和框架画片,读者的想象力可以自由地呼吸和表达。想象力是成像的开始,本书和 Photoshop 将成为你的向导。