



最新系列软件入门教程



# Photoshop 4.0

## 自学教程

● 苏健 程强 凌涛 等 编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY  
URL: <http://www.phei.com.cn>

7p391.41  
SJ/1

最新系列软件入门教程

# Photoshop 4.0 自学教程

苏健 程强 凌涛 等编著

电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry

3047701

## 内 容 简 介

本书从实用角度出发,介绍了当今最为流行的图象编辑软件——Adobe Photoshop 4.0 的使用,以图文并茂的方式,较为全面地讲述了 Photoshop 的功能和具体的操作。

本书共九章,主要包括: Photoshop 4.0 的特点及新增功能, Photoshop 4.0 的菜单、工具栏、调色板,选择对象的处理, Photoshop 编辑和绘图工具的使用,色彩理论和文件格式,颜色的调节方法,路径、图层、通道的使用,滤镜的使用,图象的输入和输出,以及实例的制作。

3502/15

丛 书 名:最新系列软件入门教程

书 名:Photoshop 4.0 自学教程

编 著 者:苏健 程强 凌涛 等

责任编辑:应月燕

印 刷 者:北京大中印刷厂

出版发行:电子工业出版社出版、发行 URL:<http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036 发行部电话 68214070

经 销:各地新华书店经销

开 本:787×1092 1/16 印张:13.5 字数:345 千字

版 次:1998 年 8 月第一版 1998 年 8 月第一次印刷

书 号: ISBN 7-5053-4828-0  
TP·2349

定 价:19.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换

版权所有·翻印必究



## 前 言

Adobe Photoshop 是 Adobe 公司制作的图象编辑软件,它始创于 80 年代末,最初是美国 Michigan 大学一位研究生 Thomas Knoll 创建的。经过十年来不断的改进,Photoshop 4.0 版已成为 Macintosh 机和基于 Windows 的 PC 机上最优秀的图象编辑软件。与同类的 Painter、Photostyler、Freehand、CorelDraw 等软件相比,Photoshop 拥有最多的支持者和用户。作为图象编辑的专业工作者,Photoshop 是您必须学习的软件;作为业余电脑爱好者,Photoshop 也将为您带来最大的乐趣。

如果您已经学习和使用过 Photoshop 3.0 或其它版本的话,您将会在 Photoshop 4.0 中发现新增了许多的功能,主要包括:

- 新增 Action 功能,可形成一系列的动作清单
- 新增 Navigator 调色板,可快速缩放图象
- 新增 48 种 Filter 效果
- 支持多种 Web 使用的文件格式

本书的内容涵盖了 Photoshop 的绝大部分基本操作,由浅入深,适合于初学 Photoshop 的读者使用。学习过 Photoshop 其它版本的读者,也可通过本书学习到 Photoshop 4.0 新增的几乎全部功能。

本书分为九章,分别讲述以下内容:

第 1 章将初步介绍 Photoshop 4.0 的特点,包括其发展简史、系统配置、运行环境——Windows95、安装和初步使用及调试,特别值得注意的是,在本章中还介绍了 Photoshop 4.0 新增的功能,特别适合已学过其它版本 Photoshop 的读者。

第 2 章详细地介绍了 Photoshop 4.0 的菜单、工具栏、调色板,了解此部分对于学习 Photoshop 至关重要!

第 3 章介绍 Photoshop 中一个重要的概念——选择对象,以及具体的处理方法。

第 4 章介绍 Photoshop 最基本的编辑和绘图工具的使用,是后面几章的基础。

第 5 章主要介绍色彩理论和文件格式,以及 Photoshop 中颜色的调节方法,这也是为后面章节所做的必要准备。

第 6 章主要介绍路径、图层、通道的使用,帮助您利用这些工具制作更加优秀的图片。

第 7 章将全面地介绍滤镜的使用,Photoshop 4.0 中所有滤镜的特技效果都将被介绍,您可以根据自己的需要,选用适当的滤镜处理图片。

第 8 章介绍的是图象的输入和输出,较全面地讲述了与 Photoshop 相关的输入、输出设备及使用。

第 9 章通过制作几个实例,让您亲身感受一下 Photoshop 4.0 处理图片的强大功能。

在学习本书的过程中,您可以结合书中所讲的内容,边操作边学习,以便加深对所学内容的理解,取得更好的学习效果。书中所有菜单、工具栏、调色板、对话框的图片均来自 Adobe Photoshop 4.0 在中文 Windows 95 下运行的操作界面,建议读者使用同样的环境学习和使用 Photoshop。

本书中对于依次进行的菜单操作,约定如下:如先选择 File 菜单,再选择其级联的 Preferences 子菜单和 Memory & Image Cache 子菜单。这一系列菜单操作可表示为 File→Preferences→Memory & Image Cache。

本书是由苏健、程强、凌涛、李源、刘坤、聂建胤、蔡虎和赵宏达共同编写而成的,书中内容深入浅出,图文并茂,通俗易懂,各种层次的读者可以根据自己的需要进行学习。当然,在编写过程中,由于作者水平所限,加之时间仓促,难免有一些疏漏和不足,希望广大读者批评指正。

编者

1998 年 3 月

# 目 录

|                                                             |      |
|-------------------------------------------------------------|------|
| 第 1 章 Adobe Photoshop 4.0 初步 .....                          | (1)  |
| 1.1 Adobe Photoshop 4.0 发展简史 .....                          | (1)  |
| 1.2 Adobe Photoshop 4.0 系统配置 .....                          | (2)  |
| 1.2.1 系统最低配置 .....                                          | (2)  |
| 1.2.2 系统标准配置 .....                                          | (2)  |
| 1.3 Adobe Photoshop 4.0 工作环境——Microsoft Windows 95 概述 ..... | (3)  |
| 1.3.1 Windows 95 下的程序运行 .....                               | (3)  |
| 1.3.2 Windows 95 下的文件和文件夹管理 .....                           | (5)  |
| 1.3.3 退出 Windows 95 操作系统 .....                              | (8)  |
| 1.4 Adobe Photoshop 4.0 的安装 .....                           | (9)  |
| 1.4.1 安装 ATM 软件 .....                                       | (9)  |
| 1.4.2 安装 Photoshop 4.0 .....                                | (10) |
| 1.5 Adobe Photoshop 4.0 新增功能及改进 .....                       | (11) |
| 1.5.1 更强大的图象处理功能 .....                                      | (11) |
| 1.5.2 图象缓存技术 .....                                          | (12) |
| 1.5.3 用户界面的改善 .....                                         | (13) |
| 1.5.4 参考线和网格 .....                                          | (14) |
| 1.5.5 自由缩放功能 .....                                          | (15) |
| 1.5.6 图层操作 .....                                            | (16) |
| 1.5.7 批处理功能 .....                                           | (17) |
| 1.5.8 重建字体菜单 .....                                          | (17) |
| 1.5.9 用 JPEG 格式存储 .....                                     | (17) |
| 1.5.10 工作区域填充 .....                                         | (17) |
| 1.5.11 重新设置图象大小 .....                                       | (17) |
| 1.6 启动 Adobe Photoshop 4.0 .....                            | (17) |
| 1.7 校准并优化系统 .....                                           | (18) |
| 1.7.1 工作环境标准化 .....                                         | (18) |
| 1.7.2 校准显示器 .....                                           | (19) |
| 1.7.3 输入显示器设置信息 .....                                       | (19) |
| 1.7.4 输入打印油墨和纸张特性 .....                                     | (20) |
| 1.7.5 如何改进性能及提高工作效率 .....                                   | (21) |
| 第 2 章 Adobe Photoshop 4.0 的菜单、工具栏和调色板 .....                 | (24) |
| 2.1 Adobe Photoshop 4.0 的菜单 .....                           | (24) |
| 2.2 Adobe Photoshop 4.0 的工具栏 .....                          | (39) |
| 2.3 Adobe Photoshop 4.0 的调色板 .....                          | (52) |
| 2.4 Adobe Photoshop 4.0 键盘快捷键 .....                         | (54) |

|                     |       |
|---------------------|-------|
| <b>第3章 处理选择对象</b>   | (58)  |
| 3.1 文件格式及操作         | (58)  |
| 3.1.1 文件格式          | (58)  |
| 3.1.2 文件操作          | (60)  |
| 3.2 选择块的制作          | (64)  |
| 3.3 选择对象的存储         | (72)  |
| 3.4 使用前景和背景颜色       | (73)  |
| 3.5 填充选择块           | (74)  |
| <b>第4章 绘图和编辑工具</b>  | (76)  |
| 4.1 改变图象显示尺寸        | (76)  |
| 4.2 改变图象实际尺寸        | (76)  |
| 4.3 改变画布尺寸          | (79)  |
| 4.4 绘图              | (80)  |
| 4.4.1 绘图模式          | (80)  |
| 4.4.2 笔刷调色板         | (80)  |
| 4.4.3 定制笔刷          | (80)  |
| 4.4.4 花样和纹理         | (81)  |
| 4.4.5 渐变填色          | (81)  |
| 4.4.6 复制图象          | (83)  |
| 4.5 使用颜色            | (83)  |
| <b>第5章 认识颜色</b>     | (86)  |
| 5.1 色彩模式            | (86)  |
| 5.2 图象色级和色调修正       | (90)  |
| 5.2.1 图象色级调整        | (90)  |
| 5.2.2 图象色级分布图       | (90)  |
| 5.2.3 图象色级修正方法      | (91)  |
| 5.2.4 颜色范围          | (99)  |
| <b>第6章 路径,通道,图层</b> | (101) |
| 6.1 使用路径            | (101) |
| 6.1.1 使用笔形工具        | (101) |
| 6.1.2 编辑直线路径        | (102) |
| 6.1.3 点的属性及转换       | (103) |
| 6.1.4 存储路径          | (103) |
| 6.1.5 增加路径          | (104) |
| 6.1.6 填充路径          | (104) |
| 6.1.7 使用路径的一个例子     | (105) |
| 6.2 使用通道            | (106) |
| 6.2.1 图象模式与通道       | (106) |
| 6.2.2 通道的使用         | (108) |
| 6.2.3 通道演算合成        | (113) |

|                               |              |
|-------------------------------|--------------|
| 6.3 使用图层 .....                | (118)        |
| 6.3.1 图层的显示 .....             | (119)        |
| 6.3.2 图层调色板的操作 .....          | (120)        |
| 6.3.3 图层菜单的操作 .....           | (123)        |
| 6.3.4 图层其它快捷操作 .....          | (125)        |
| 6.4 制作特技文字 .....              | (127)        |
| 6.4.1 基本文字产生 .....            | (127)        |
| 6.4.2 文字特殊效果 .....            | (129)        |
| <b>第7章 使用滤镜 .....</b>         | <b>(135)</b> |
| 7.1 Filter 菜单 .....           | (135)        |
| 7.2 艺术化滤镜(Artistic) .....     | (136)        |
| 7.3 模糊滤镜(Blur) .....          | (147)        |
| 7.4 笔触滤镜(Brush Strokes) ..... | (150)        |
| 7.5 变形滤镜(Distort) .....       | (154)        |
| 7.6 干扰滤镜(Noise) .....         | (162)        |
| 7.7 象点滤镜(Pixelate) .....      | (164)        |
| 7.8 表现滤镜(Render) .....        | (167)        |
| 7.9 锐化滤镜(Sharpen) .....       | (170)        |
| 7.10 速写滤镜(Sketch) .....       | (171)        |
| 7.11 风格化滤镜(Stylize) .....     | (179)        |
| 7.12 纹理滤镜(Texture) .....      | (183)        |
| 7.13 视频滤镜(Video) .....        | (187)        |
| 7.14 其它滤镜(Other) .....        | (188)        |
| <b>第8章 图象的输入与输出 .....</b>     | <b>(190)</b> |
| 8.1 关于分辨率 .....               | (190)        |
| 8.2 图象输入 .....                | (190)        |
| 8.2.1 图象文件输入 .....            | (190)        |
| 8.2.2 Import(输入插件) .....      | (191)        |
| 8.2.3 图象扫描输入 .....            | (191)        |
| 8.3 图象输出 .....                | (192)        |
| 8.3.1 图象文件输出 .....            | (192)        |
| 8.3.2 Export(输出插件) .....      | (192)        |
| 8.4 图象打印输出 .....              | (192)        |
| 8.4.1 页面设置(Page Setup) .....  | (193)        |
| 8.4.2 打印尺寸和分辨率 .....          | (196)        |
| 8.4.3 图象打印 .....              | (197)        |
| 8.5 文件压缩 .....                | (198)        |
| 8.5.1 使用 JPEG 格式存储文件 .....    | (198)        |
| 8.5.2 使用 EPS 格式存储文件 .....     | (199)        |
| <b>第9章 实例 .....</b>           | <b>(201)</b> |

## 第1章 Adobe Photoshop 4.0 初步

### 1.1 Adobe Photoshop 4.0 发展简史

Adobe 公司成立于 1982 年,专门从事电脑软件产品和技术开发、销售及供给,为用户创作、展示、打印和传送图象文件提供服务。Adobe Photoshop 正是 Adobe 公司的重要产品之一,它诞生于 20 世纪 80 年代末期,由 Michigan 大学的一位研究生 Thomas Knoll 创建出最初的程序,后来在 Knoll 兄弟和 Adobe 公司程序员们的共同努力之下,Adobe Photoshop 有了巨大的改变,一举成为 Macintosh 机和基于 Windows 的 PC 机上最优秀的图象设计及制作工具。可以说,它的诞生导致了一场图象出版业的革命。

现在 Adobe Photoshop 已出版发行了 4.0 版本。如图 1.1。

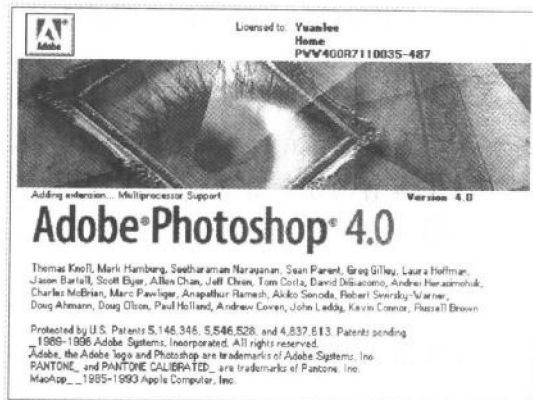


图 1.1 Adobe Photoshop 4.0 新版本

尽管也有许多其他优秀的图象软件与 Photoshop 并存于世,如 CorelDraw, Freehand, PhotoStyler, Painter, 但 Adobe Photoshop 在图象编辑领域中却一直占据着统治地位。究其原因,是因为 Photoshop 作为图象编辑工具,并不需要昂贵的高性能工作站,却能创作出高品质的数字图象。作为一个电子暗室,Adobe Photoshop 可以通过多种途径,对扫描、幻灯片及原图进行处理。该工具可以在最大程度上,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(如旋转和滤色)结合起来,使用包括 RGB 和 CMYK 在内的多种彩色模式,对图象进行编辑处理。同时,作为一种生产工具,Adobe Photoshop 还能制作高品质的分色图及半色调图,并可使用多种打印选项,将这些分色图及半色调图打印出来。现在,越来越多的艺术家、广告设计者已视它为自己的得力助手,用它创作出了许许多多美妙的作品;甚至国际互联网的爱好者亦愿意用它来美化自己的网页,产生种种神奇的效果,如图 1.2 所示。

Adobe Photoshop 4.0 的上市发行,预示着 Adobe 公司在图象编辑领域将更上一层楼。它那几乎无所不能的功能和无限的创意空间将电脑艺术创作带入了一个神奇的梦幻世界。

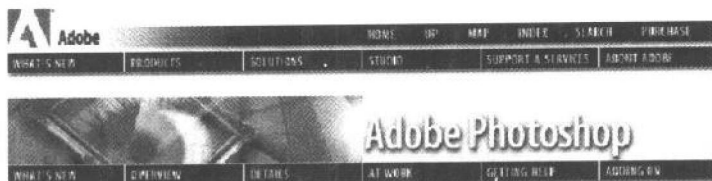


图 1.2 使用 Photoshop 4.0 美化网页

## 1.2 Adobe Photoshop 4.0 系统配置

Adobe Photoshop 4.0 可以运行于 Windows 3.X、Windows 95、Windows NT 以及 OS/2 的全 32 位版本,为了充分发挥 Photoshop 4.0 的性能,建议使用 Windows 95 或 Windows NT 操作平台。本书主要介绍 Photoshop 4.0 在 Windows 95 中的运行以及使用方法,对于使用其他操作平台的用户,使用方法基本相同。

### 1.2.1 系统最低配置

Adobe Photoshop 4.0 在 Windows 95 中硬件配置的最低要求是:

- 采用 Intel 80386、80486 或 Pentium 主机
- 至少 8MB 的 RAM
- 至少 100MB 的硬盘空间(Photoshop 4.0 约 24MB,中文 Windows 95 约 52MB)
- 256 色以上的彩色显示卡和兼容的显示器
- MS 兼容或总线式的鼠标器

### 1.2.2 系统标准配置

为了提高 Adobe Photoshop 4.0 的性能,建议使用下列 Windows 95 配置:

- 采用 80486DX4/100 或 Pentium 主机
- 16MB 的 RAM(越大越好)
- 大于 100MB 的硬盘(如 1GB)
- 24-Bit 真彩色显示卡(PCI 总线)和兼容的彩色显示器
- Adobe 认可的图形加速器(选件)
- 4 速以上的 CD-ROM 驱动器
- MS 兼容鼠标器或总线式鼠标器

有了上述配置的计算机系统,运行 Photoshop 4.0 就比较愉快,但是有几点需要说明:

(1)由于图象数据处理对计算机的内存要求很高,Photoshop 对某一图象处理时,有时需要保留几个该图象的副本,以便于恢复,因此对于计算机的内存一般来说越大越好。目前用 Photoshop 作专业广告设计或图象处理的计算机系统,一般配置 64MB 以上的内存。

(2)Photoshop 4.0 的最低要求用 80386 的处理器就可以了,但实际使用中 80386 计算机远远不能胜任实际图象处理和广告创意要求,要想比较流畅地显示、编辑 Adobe Photoshop 的图象,至少应该是 80486DX4/100 以上的处理器。

(3)在显示卡方面最好使用 PCI 局部总线的 16 位或 24 位真彩色卡(具有图形加速功能),显示缓存应该在 1MB 以上。如果使用非 PCI 的彩色显示卡,其显示速度是比较慢的。

(4)对显示器 Photoshop 没有具体的要求,如果您是专业图象处理或广告创意工作,最好选择 17 英寸的直角屏幕显示器。

(5)由于一般图象数据文件都比较大,硬盘方面应该充分考虑存储余量,选择 1GB 以上的硬盘较为适宜。

(6)对于一些处理好了的图象或已设计成功的广告创意,不能长期保存在硬盘上浪费硬盘存储空间,有条件的用户可以购买光盘刻录机,将保存的图象文件刻到光盘上,以便长期保存。

(7)进行广告创意的人员,有时可能将现成的图片扫描到计算机中去,再由 Photoshop 处理、编辑,因此,最好有 24Bit 以上的真彩色扫描仪,以方便图象的输入。同时最好有真彩色的激光打印机或喷墨打印机,以方便图象的输出。

(8)在软件方面,除 Adobe Photoshop 4.0 的系统软件之外,建议最好还有一些第二开发商开发的 Adobe Photoshop 附加工具软件(如:Adobe Illustrator、KFT 滤镜等),以便提供更丰富的效果处理工具。

### 1.3 Adobe Photoshop 4.0 工作环境——Microsoft Windows 95 概述

在使用最新版本 Adobe Photoshop 4.0 时,要求具备 32 位操作系统 Microsoft Windows 95、Microsoft Windows NT、OS/2 等的使用经验,熟悉鼠标、标准菜单与命令的使用方法,同时也应熟悉文件的打开、存储及关闭等一系列操作。如果用户对上述内容还比较生疏的话,则在阅读本书其他章节之前,请先阅读本节的内容。本节将对 Adobe Photoshop 4.0 的主要工作环境,同时也是当前最常用的 32 位操作系统——Microsoft Windows 95 作一个基本的了解,请用户根据自己的具体情况参考、阅读有关内容。

#### 2.3.1 Windows 95 下的程序运行

##### 1. “开始”(Start)菜单的使用

开始运行 Windows 95 时,在屏幕左下角有一“开始”按钮,单击此按钮,用户可以看见一菜单,见图 1.3,它包括以下选项:

- 程序(Programs):显示可运行程序或组的清单。
- 文档(Documents):显示最近被打开的文档名,用户可以单击文档名打开文档。
- 设置(Settings):用来改变或者查看 Windows 95 的设置。
- 查找(Find):用来发现用户电脑或网络中有关的文件或文件夹等资源。
- 帮助(Help):提供联机帮助信息。
- 运行(Run):用来运行程序或打开文件夹。
- 关闭系统(Shut Down):用来在关机之前关闭 Windows 95、重新启动计算机、退出网络重新进入 Windows 95 或者从 Windows 95 返回到 DOS 状态下。

另外,根据计算机的设置不同,菜单上还可能出现其他一些选项。

**注意:**“开始”菜单可能与用户在 Windows 早期版本上所见的菜单有点不同,有的选项的右边有一个小箭头符号,像“程序”、“设置”等,这说明它们有级联菜单。用户不必单击它们而显示级联菜单(尽管用户这样做也能够显示级联菜单),只需用鼠标指向箭头,然后平移鼠标,这时级联菜单就会显示出来,见图 1.4。

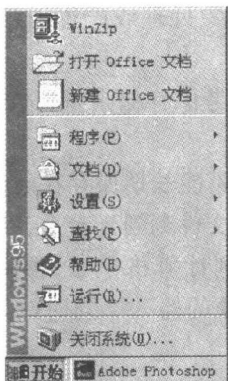


图 1.3 开始菜单

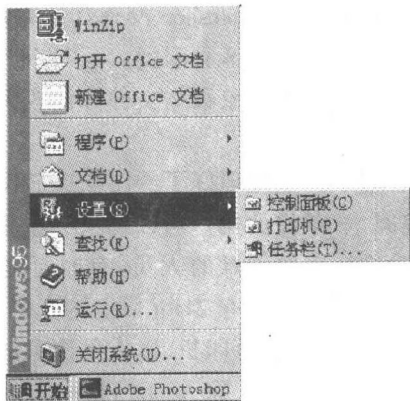


图 1.4 打开级联菜单

## 2. 程序的运行

在 Windows 95 中,用户运行一个应用程序的方法有多种,用户可以根据需要而选择。运行一个应用程序最一般的方法利用“开始”菜单。为了帮助跟踪用户所有程序,Windows 95 把程序存放在文件夹中,文件夹就像 Windows 95 前期版本中的目录的作用,主要是为了方便用户管理。

用户打开“开始”菜单,把鼠标指向“程序”,按照前述方法打开级联菜单直到用户想运行的应用程序出现,单击应用程序图标,就可以运行该应用程序,见图 1.5。

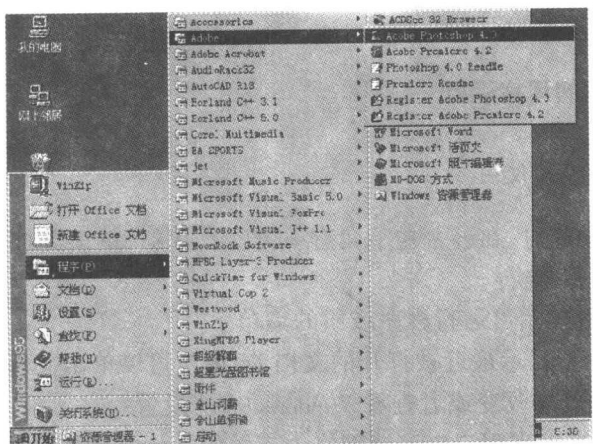


图 1.5 选择要打开的程序

用户也可以单击“开始”菜单的“运行...”命令来运行程序,这时出现“运行”对话框,在对话框中键入用户需要运行程序的完整路径及文件名,然后单击“确定”按钮,见图 1.6。



图 1.6 运行对话框

如果用户忘记了文件名,可以用对话框底部“浏览”命令按钮来查找。单击该按钮,屏幕上出现浏览窗口。

在浏览窗口中打开“搜索”下拉式列表框(单击框中右侧的箭头),单击用户要运行程序所在的驱动器或网上邻居。双击包含要运行程序存在的文件夹,打开文件夹,最后双击要运行的程序,见图 1.7。



图 1.7 选择浏览程序

这时屏幕重新返回到“运行”对话框,并且把用户所选的程序的路径和文件名插入到该对话框中,单击“确定”按钮就可运行所选择的程序。

### 1.3.2 Windows 95 下的文件和文件夹管理

#### 1. 管理工具——资源管理器

Windows 95 有两个文件管理工具:“我的电脑”和“资源管理器”。对于大多数任务,用户既能用“我的电脑”完成,也可以用“资源管理器”来完成。并且两者的有些操作步骤也非常相似。但是,“我的电脑”没有利用 Windows 95 前期版本文件管理器所使用的层次和双区的方法。相反,“资源管理器”使用这些方法,并且充分利用了它们,创建了一个更强大的文件浏览工具,因此“资源管理器”比“我的电脑”更像 Windows 95 早期版本的文件管理器。

若想激活“资源管理器”,单击“开始”按钮,鼠标指向“程序”项打开它的级联菜单,单击“Windows 资源管理器”选项,见图 1.8。



图 1.8 资源管理器

“资源管理器”窗口的左边是当前驱动器下所有文件夹列表,窗口的右部是当前文件夹的内容,它的显示内容随当前文件夹的不同而有所变化,当前文件夹的选择方法是在其图标上单击即可。例如,单击“我的电脑”图标,屏幕变为图 1.9,可以看出它与图 1.9 有所不同,这是因为当前文件夹不同,在图 1.9 中,当前文件夹是“我的电脑”。

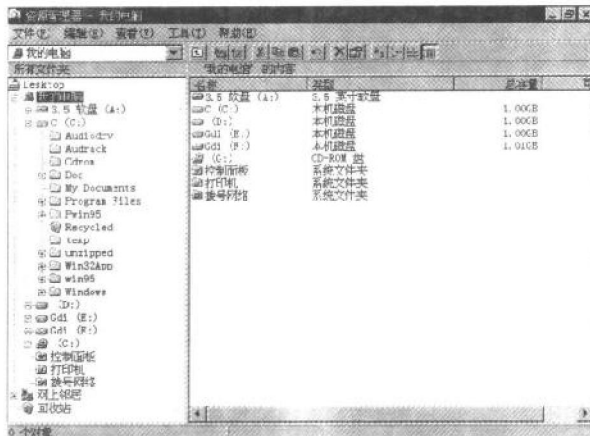


图 1.9 打开我的电脑文件夹

在图 1.9 中用户可以看到,有些文件夹图标前有带有“+”号的方框,这说明它还含有子文件夹,单击“+”号,显示出它的子文件夹,并且“+”号变成“-”号,再单击“-”号可以关闭打开的子文件夹。

## 2. 文件夹的操作

### 1) 文件夹的创建、删除和更名

在“我的电脑”中,打开用户想存放新文件夹的驱动器或文件夹(双击图标即可)。例如,双击“C (C:)”的图标,然后把鼠标指向“文件”菜单的“新建”选项以便打开它的级联菜单,再单击级联菜单的“文件夹”命令。这时出现一个带有缺省名为“新建 文件夹”的新文件夹,用户可以在它下面输入新文件的名字,然后回车即可。要删除一个文件夹,用鼠标右按钮单击用户想要删除的文件夹,这时出现一个菜单,单击菜单上的“删除”命令就完成文件夹的删除工作,见图 1.10。更改一个文件夹名字的方法和删除操作相似,在图 1.10 的菜单上单击“重命名”命令即可。



图 1.10 删除一个文件夹

## 2) 文件夹的拷贝或移动

用户如果想拷贝或移动文件夹可以按下面步骤操作：

- ①在“我的电脑”或“资源管理器”中选择用户想拷贝或移动的文件夹。
- ②打开“编辑”菜单,单击“复制”或“剪切”命令。
- ③打开用户想存放文件夹的驱动器或文件夹。
- ④打开“编辑”菜单,单击“粘贴”命令。

## 3. 文件操作

用“我的电脑”或“资源管理器”可方便地进行文件的有关操作。

### 1) 文件的移动和拷贝

打开“资源管理器”窗口(单击图标),选择要想移动的文件,然后按住鼠标左按钮拖动图标到新的驱动器或文件夹中,就可以完成移动操作。用“我的电脑”,以同样的方法也可完成文件的移动。拷贝文件同移动文件操作类似,但在拖动图标的同时要按住 Ctrl 键。

有时需要向软盘上拷贝文件,如果想做此项工作,首先要选择需拷贝的文件,接着打开“文件”菜单,把鼠标指向“发送”选项以打开它的子菜单,然后单击要想拷贝到的驱动器图标,至此就可以向软驱上拷贝文件的工作,见图 1.11。

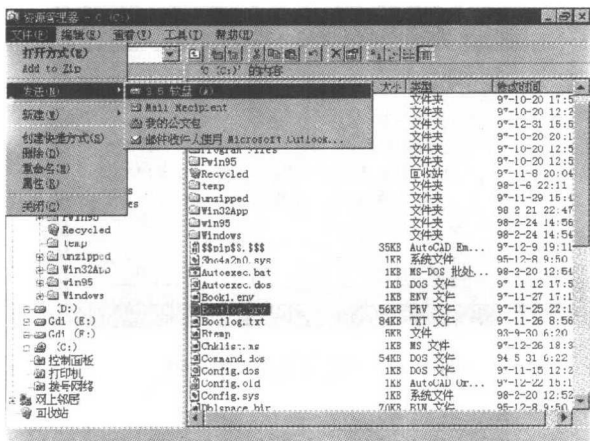


图 1.11 向软盘上拷贝文件

有时想要同时移动或拷贝多个文件,选取多个文件的方法是:按住 Ctrl 键的同时依次单击所想选择的文件,见图 1.12。选择多个连续的文件可按下 Shift 键,单击头尾两个文件即可。

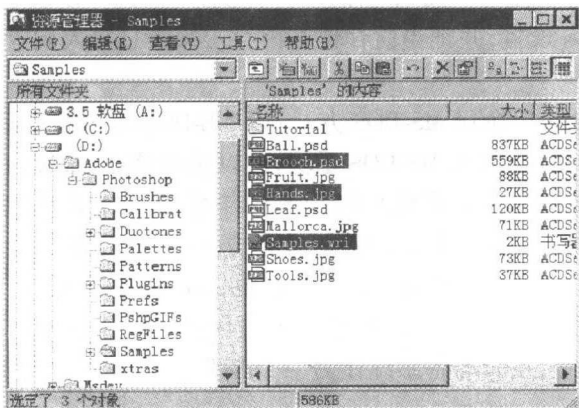


图 1.12 同时选择多个文件

## 2) 文件的删除和更名

文件的删除和更名最快捷的方法是用鼠标右键单击文件图标,这时出现一菜单,单击“删除”或“重命名”就可以删除文件或更改文件名。单击“文件”菜单中的“删除”或“重命名”也可以删除文件或更改文件名。

### 1.3.3 退出 Windows 95 操作系统

退出 Windows 95 操作系统不同于退出 DOS 操作系统那么简单——只需关闭电源就可以。由于 Windows 95 是一个多任务多线程的操作系统,有时前台运行某一程序,同时后台运行几个程序,在这时如果因为前台程序已经完成而关机,就会把后台程序的数据和运行结果丢失,并且,由于 Windows 运行的多任务特性,在运行时可能需要占用大量磁盘空间临时保存信息,这些处于指定子目录下的临时性文件在 Windows 95 正常退出时将予以删除,以免浪费资源,但非正常退出将使 Windows 95 来不及处理这些工作,导致硬盘空间的浪费。

因此,Windows 95 专门在开始菜单里安排了一项“关闭系统”命令来实现 Windows 95 的正常退出。

在系统桌面上单击开始,选中“关闭系统”项,这时屏幕低亮度,以表示响应了系统的关闭命令,然后显示关闭对话框,见图 1.13。

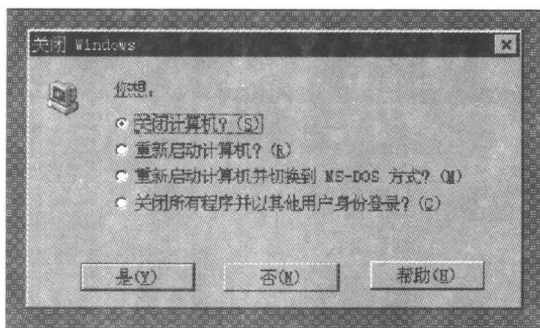


图 1.13 “关闭系统”对话框

对话框中给出了四个选项：

(1) 关闭计算机：选择该项用来退出系统,并准备关机,同时把本次关机有关 Windows 设置和现在正保留在内存的修改保存到硬盘中。在 Windows 95 作好这些工作后,便给出一个提示画面,提示用户现在可以安全关闭你的计算机了。

(2) 重新启动计算机：该选项用于重新启动计算机,用户选择该项后,系统将保留用户本次上机操作的所有 Windows 设置,并把当前存储在内存中的信息写入硬盘中,然后自动重新引导计算机。

(3) 重新启动计算机并切换到 MS-DOS 方式：以 MS-DOS 方式重新启动计算机。用户如果想退出 Windows 95 操作系统,进入 MS-DOS 系统,可以选择该项,这样,在 Windows 95 保存所有信息后,便把控制权移交给存在于系统上的 DOS 操作系统。如果用户用完 DOS 以后,想再进入 Windows 系统,只要在 DOS 提示符下键入 Win 或 Exit,这时系统会询问用户是否要返回 Windows 系统。回答“Y”后系统便重新启动,进入 Windows 操作系统。

(4) 关闭所有程序并以其他用户身份登录：该选项将关闭用户的所有应用程序,并把用户的计算机退出计算机网络,从而准备系统让另一个用户使用。这适用于挂在网络上的公共计算机。

## 1.4 Adobe Photoshop 4.0 的安装

Photoshop 4.0 光盘版应包含了 Photoshop 4.0 的程序, QuickTime 2.12 程序以及 ATM 3.02 程序和自动演示程序。首先, 用户可以安装光盘中的 Adobe Type Manager(ATM)工具, 然后再进行 Adobe Photoshop 4.0 的安装。

### 1.4.1 安装 ATM 软件

ATM 是字体软件, 它可在屏幕上或非 PostScript 打印机上产生任意大小的、光滑清晰的字体。利用 ATM, 就可以在一个文件中用 Type1 字体创建文本。

使用 ATM 安装器将 ATM 软件及 Type1 字体安装在硬盘上。要使用的每一种字体, 都要安装字体轮廓及一个位映象字体, 这样, ATM 就会自动地产生这种字体的任意大小位映象字符。ATM 软件并不是必需的, 但建议用户安装一下。安装 ATM 软件的准备工作如下:

- (1)退出所有的 Windows 95 应用程序。
- (2)进入 Windows 95 工作视窗, 鼠标双击打开“我的电脑”图标。
- (3)打开光盘驱动器, 将带有 ATM 软件的安装光盘稳妥放入驱动器中, 关上光盘驱动器。
- (4)片刻后用鼠标双击打开光驱图标, 进入 ATM 安装目录。
- (5)用鼠标双击执行 Install.exe 图标, 即出现安装对话框。如图 1.14。

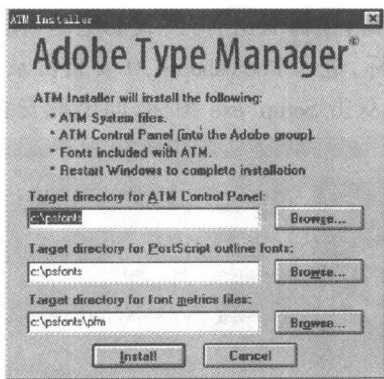


图 1.14 安装 ATM 对话框

**注意:**如果系统中已经安装了 ATM, 则会出现一个对话框, 显示已安装的 ATM 版本, 这时, 双击 OK, 就可以用新版本替换旧版本。接着安装器关闭当前运行的 ATM 版本, 并重新启动 Windows 95。

安装 ATM 步骤:

(1)设定 Type1 字体轮廓文件和字体尺寸文件欲存放的目录。可选用缺省设置, 也可改为自已命名的目录。字体轮廓(PFB)文件的缺省目录 C:\PSFONTS。而字体尺寸(PFM)文件的缺省目录为 C:\PSFONTS\PFM。如图 1.14。如果用户改变 PostScript 轮廓字体的存放目录, 则字体尺寸的存放目录自动改到同一路径中, 同时加上 PFM 子目录。PFM 子目录也可随用户的兴趣进行改变。

(2)用鼠标单击 Install 按钮。这时, 一个状态窗口将显示安装过程。如图 1.15。

(3)安装结束后, 所有的文件都拷贝到硬盘中, 接着会出现一个提示屏, 提醒用户已安装成