



“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机动画教室系列
高等院校非计算机专业推荐教材，社会相关领域自学、培训教材

Photoshop

短期培训教程

北京希望电脑公司 总策划
希望多媒体开发中心雪威工作室 编 著

5



配套光盘包括如下内容:

1. 配套多媒体学习软件

赠送“晴窗中文大侠for Photoshop 5”简版

41-43



北京希望电脑公司



北京希望电子出版社

www.bhp.com.cn

TP391.41-43 681

X11

“九五”国家重点电子出版物规划项目 · 希望计算机动画教室系列
高等院校非计算机专业推荐教材 社会相关领域自学、培训教材

Photoshop 5 短期培训教程

本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载，
也可到视听部复制

北京希望电脑公司 总策划
希望多媒体开发中心雪威工作室 编著
希望图书创作室 审校

本光盘包括如下内容：

1. 配套多媒体学习软件
2. 赠送“晴窗中文大侠 for Photoshop 5”简版

北京希望电脑公司
北京希望电子出版社

www.bhp.com.cn

2000

第一课 Photoshop 5准备工作

1.1 硬件知识

机器配置

古人告诫我们：“工欲善其事，必先利其器”，选择一台配置较好的机器，对于使用 Photoshop 5 是有帮助的。

下面的这些数据是根据日常使用经验得出的，如果用户的经济条件允许，建议“一步到位”的配置高档次的机器。

主 机

主机是最重要的当属计算机的核心——CPU 了。目前市面上的 CPU 有多种，首屈一指的当属 Intel 公司的奔腾二代 CPU，这是一种高档次的 CPU，可供选用的型号有 233、266、300、350MHz 四种，速度越快价格也就越高。最新出现的 400 和 450MHz 的 CPU 性能更高。赛扬牌的 CPU 也不错，但是我们工作室却不选用，它的浮点运算比较慢，不适合做图像处理，尤其是三维方面的工作。但对家庭而言，选择赛扬 CPU 是够用了，且如果抓货时运气好，抓到了可超频的赛扬 CPU，就可以享受更高的速度了，真是物美价廉。如果各位的钱包不是很鼓，那么可以退而求其次，选择 AMD 或 CYRIX 公司的 CPU，这样就可以节省千元左右，而且速度上并不是很慢，在购买完机器后，还可以再买些参考书等。有些评测上显示这两种 CPU 比同频率的 Intel 还要快，各位要擦亮眼睛，选择自己合适的 CPU。在我们工作室中全部选择正牌的 Intel CPU，不是赛扬的。

除了 CPU 以外，各位对于内存的购置也是需要下血本的，建议选择 64 兆内存，最好购置 128 兆内存，这样就为以后使用三维软件打下基础。最新版本的超强三维软件——MAYA 1.0 的最低内存配置就要求内存 128 兆。在购买内存条时一定要选择 168 线的内存，尽力购置 64 兆一条的，不要再选择 32 兆一条的了，这样淘汰的日期将向后延迟，找到合适的机会还可以“倒卖”出去，有利于以后的内存的扩大。目前主板上一般只有 3 个内存插槽，少数主板有四个内存插槽，因此如果前期已经占满了插槽，以后在做内存扩充时，已有的内存条就可能都淘汰了，因此要尽量买存储量大的内存条，虽然可能要贵一些，但有利于后期的扩充。一般选择内存条尽量选择韩国制造的内存条，质量不错，价格也合理，主要的品牌有三星、现代和高士达。建议各位在选择内存时不要到小摊上抓货，虽然价格便宜，但是售后没有保障，一旦在保修期内损坏了，等你再去找卖家时，他有可能“人去楼空”。因此内存条豁出去也要买商家信誉好，有保障的，即使价格稍高一点，也不要不在乎中间的 20 元差价了，花钱买个放心吧。

注意：如果选择的内存不好，可能在平常使用时不会出现问题，如看影碟、玩游戏等。

但是在做大数据量处理时，如对画面进行滤镜处理，三维动画着色，就会出现程序执行错误，或干脆死机，这些一般都与内存条有关系。

主板选择 Intel 品牌的或是华硕品牌的就可以了，不要选择过于便宜的主板。不要忘了中国的俗语“便宜没好货”。如果你承受不了 1200 元的主板价格，那么你可以找一位电脑行家帮你选择其它的主板。在我们工作室中一律使用的是华硕主板，感觉速度很快，性能稳定，至今十几台机器没有主板出故障的，我们的机器一般每天要运转 12 个小时左右。

硬盘当然是越大越好，不要过分相信硬盘的转速，在实际应用中，高速硬盘和低速硬盘在速度上没有明显的速度差别，有时在不说明的情况下你根本就分辨不出来。当有人极力的向你推荐高速硬盘时，无非是想多赚你些钱。现在在市面上昆腾七代、钻石和西捷的硬盘都是可以的。

声卡、软驱没有什么可挑选的，只要买着真货就可以了。光驱则要选择性能比较好的，因为我们在工作时经常需要从光盘中读数据，光驱不好用会另你非常生气。现在市面上也没有好的光驱，包括 Sony 的在内，一般使用上一年就不老实工作了。不象原来 Sony 四速的光驱用三四年都没有问题。现在光驱的技术也很成熟了，反正都差不多，找个售后服务比较好的商家挑一个就可以了。

显示器

在平面设计和三维设计中，显示器是一个至关重要的部件，品质越好的显示器在显示的时候色彩就越真实绚丽，这对于后期的输出和打印都是非常重要的。目前市面上显示器品牌众多，不免鱼龙混杂，因此在选择的时候一定要“擦亮双眼”，千万不要图便宜买个质量差的显示器，用一年就报废了，这不但对投资是一个大的浪费，而且对设计图像也会带来麻烦，如色彩失真等。

总的来说以下品牌的显示器质量是不错的，它们是 PHILIPS、SONY、三星和 NEC，另外还有 MAG(美格)，当然它们的价格要高一些。PHILIPS 和三星在打牌子，质量虽然不错，但是对专业用户来说，好象就有些心有余而力不足了。虽然它们销路不错，但大部分是作为商用机，而不是搞平面设计。现在 Philips 和三星都是在国内组装的，质量上有所下降，这一点大家在购机时一定要注意。

SONY 一直是一个很响亮的牌子，尤其是它的特立珑(Trinitron)技术，在图像质量可以说是一个大的突破，不过价格很贵，如果你手中的钱不多，建议你还是等一段时间吧。

NEC 是一个新牌子，它采用的是开槽荫罩式显像管，即 CromaClear。它使用的既不是点也不是条，而是使用了一种形成椭圆形点的掩膜，可以明显改善 CRT 的清晰度和对比度。在《个人电脑》第 12 期上有一篇关于显示器的评测文章，其中 NEC E700 型号的为 17 寸显示器中最佳的一种。能看到这一点我很高兴，因为去年我用的就是这款显示器，感觉不错。不过价格也蛮刺激的，我在 1996 年 11 月购买时为 6400 元，现在是 5400 元左右，这不是市场价，是朋友给的底价，估计市场价更高。现在我不再使用这款显示器了，我把它“割爱”给了伙伴，我现在用的是三菱 21 寸钻石珑短管的显示器，它的市场价约为 2 万元左右，不过我买的是二手的，价格保密。如果你也想买二手的，就得去市场碰去了，小心别让人骗了。说句实话，我现在用这个显示器在这写文章都有种大炮打文字的感觉，幸好不是天天写，在玩 SOFTIMAGE 时，就感觉“味道好极了”。

注意：如果你要选择 SONY 或三菱钻石珑的显示器，一定要注意屏幕上有没有防伪线。

一般在屏幕上下各 1/4 处，有一条极细的线，不要以为那是残缺，有这样线的才是正品。

在确定了品牌之后就要确定买多大尺寸的显示器了，14 寸的肯定不行了，它已经被淘汰了。15 寸的对于做平面设计稍显小了点，做三维就更不够用了。17 寸的马马虎虎，如果钱充足，就买个 NEC E700 的显示器，记住是 E700 的不是其它型号的。如果你不在乎钱，认为钱不过是兜里的“纸片”，那就买个 21 寸的吧！既好用又气派，看影碟玩游戏，好爽！而且完全可以胜任平面和三维的工作。要知道许多的三维软件要求显示器的分辨率很高的，如 SOFTIMAGE 最好在 1600×1200 的屏幕设置之上，17 寸的显示器只能“望它兴叹”了！

特别注意：有关显示器的评测和购买指南，请参看 98 年第 12 期《个人电脑》杂志。

显示卡

说完了显示器，就必须要知道一下显示卡，究竟选什么样的显示卡才能胜任设计的工作呢？现在中关村正在兴起 AGP 的潮，其实平面设计人员不用赶这个潮，而且村里流行的显示卡一般适合普通用户使用，不能够胜任专业图像的处理。如早期流行的 9680 显示卡就是针对于家庭看影碟用的，如果你购买了一块这样的显示卡去做平面设计，那你还不如放弃这个行业。目前村里又开始流行“巫毒”卡，几乎所有做机器的都向用户推荐这块卡，说这块卡三维效果多么的突出，显存多么大，速度多么快。说实在的这块卡真的不错，只不过是用来玩游戏的，尤其是三维游戏。对于平面设计和三维动画设计，它可就“心有余而力不足”了。下面给大家推荐几款真正的用于图形图像设计的显示卡。

如果你只想在平面上发展，而且钱又不是很富裕，那么可以选择 ET6000 的显示卡，这是一块专门用于平面设计的显示卡，本身带有 2 兆的显示内存，可以扩充到 4 兆。

如果你不想局限在平面上，还想在三维上有所成就，钱不是太充足，那么可以选择一块中等的三维图形加速卡。比较不错的有 MGA 100，这是一种平面三维都可选用的显示卡，本身有 4 兆内存，可以扩充到 8 兆；还可以选择 MGA 200，本身有 8 兆内存，是上一块卡的升级，售价在 1200 元左右。另外还有帝盟出品的 FIRE GL1000PRO，本身 8 兆内存，专长在于三维设计，我的机器选择的就此种显示卡，在此可以告诉大家一组数据。在把该卡的 BIOS 由 1.36 升级到 1.54 后，该卡可以在 1024×768 真彩的设置下，屏幕刷新可达 100MHz，好 COOL。

高贵一些的三维图形加速卡还有帝盟出品的 FIRE GL3000 和 FIRE GL4000，价格都在万元以上，不过具朋友透露，FIRE GL3000 和 FIRE GL1000PRO 的性能差不多，不知道他是怎么评测的。FIRE GL4000 首先就通过了 SOFTIMAGE 的认证，售价在 22,000 元左右。

目前最高档的显示卡是一种丽台的三维图形加速卡，本身有 96 兆显存，售价在 34,000 元左右，还有美国产的一种显示卡，也是 96 兆显存，同丽台的卡几乎一模一样，不知是谁跟随谁。对于这样的价格一般用户是承受不起的，如果你只是刚入门，那么最好还是把它放在梦想中吧。

以上推荐的这几种卡都可以支持到 1600×1200 的分辨率上，不论平面设计，还是三维设计它们都能胜任的。在显示卡上不要吝惜你的钱，好的显示卡可以提高工作效率。

特别注意：有关显示卡的评测，请参看 98 年 12 期《计算机板卡》杂志。

打印机

打印机是电脑平面设计系统中最重要输出设备。从输出形式看打印机有黑白和彩色

之分,根据打印原理又可分为击打式点阵打印机、喷墨式打印机、激光打印机和热升华打印机。一般来说击打式点阵打印机是不能用来做平面输出的,它的打印质量实在不敢“让人恭维”

激光打印机的主流是黑白打印。它最主要的优点是打印品质高,能表现一定的层次,而且输出速度快、工作噪音小和价格适中。激光打印机与复印机的原理相似。有人说,可以这样形象的比喻,如果拥有一部激光打印机和一套性能齐全的桌面排版系统,就等于拥有一家小型印刷厂。不过这个小型的印刷厂只能“承接”黑白打印工作,对于彩色的则需要专用的彩色激光打印机了,但是它的价格不是家庭可以承受的。目前国内受欢迎的激光黑白打印机牌主要有 HP、EPSON 和 Canon 三种。黑白打印机价格在 3000 元到 5000 元之间,彩色的打印机则在 2 万元之上。

早期的喷墨打印机也是以黑白为主,随着科技的发展,现在彩色喷墨打印机则占了主导地位,它所打印的产品品质不错,如果配合上专用的打印纸,打出的效果可以和照片媲美。由于机器和耗材价格相对低廉,操作方便,因此它很适合普通用户,是目前打印机中最畅销的。在国内市场,EPSON 彩色喷墨打印机是出货量最大的,其次是 Canon 和 Hp 彩色喷墨打印机,其它的品牌就可以放弃了。价格差不多的情况下,尽量选择 EPSON 彩色喷墨打印机。因为使用的用户比较多,就说明技术比较成熟,如果你在使用过程中出现问题,可以找商家帮你解决,免得“曲高和寡”。

所谓热升华是指将固态染料直接转变为气态,而不经液化阶段。热升华打印机就是利用加热元件将染料熔化后印刷到纸张上,所以其打印效果极其细腻,色调连续,近乎彩色照片的输出质量,色彩十分绚丽,但由于价格和耗材十分昂贵,它只适合于高档用户的需要。

注意:一般设计好的作品要送去出片印刷的,因此有个普通的打印机用来打草样就可以了,不必买太高档的打印机,除非你有特殊使用。

扫描仪

扫描仪是把图片(包括照片、画稿、手写体文字等)输入电脑的重要工具。在电脑平面设计领域中,使用扫描仪输入图片更是必不可少的。扫描仪基本上可分为三大类:平台扫描仪、滚筒扫描仪、透射式扫描仪。透射式扫描仪和滚筒式扫描仪是高档的图像输入设备,具有极高的分辨率和保真度,但价格极其昂贵。适合高档用户适用。

从“性能价格比”上考虑,平台扫描仪更受用户欢迎,比如 Microtek 公司的 ScanMaker III 的性能指标已接近滚筒式扫描仪的水平,而价格只是滚筒式扫描仪的几十分之一。平台扫描仪还具有速度快、操作简单,不需要粘贴原稿,可以直接扫描书刊上的图片等优点。

在购买扫描仪时,具体要考虑下面几个问题:扫描质量、最大扫描幅面、最高分辨率(DPI)、黑白或彩色方式、色彩位数、扫描速度和价格。

目前市场上, Microtek, HP, TH, UMAX 等品牌平台扫描仪占据了绝大部分,据有关资料统计表明,目前 Microtek 的销量占总市场份额的 40%,居第一品牌的地位;居第二的 HP 产品大约占据了 25% 的市场份额。

注意:我们工作室选用的是 UMAX 扫描仪,它是苹果公司唯一认可的兼容厂商。

扫描仪的扫描幅面一般以 A4 为多,对于大幅面原稿可翻拍后再扫描。如果大幅面原稿数量很多,也可考虑选购 A1 或 A0 幅面的扫描仪,但价格要高出很多。

在平台式扫描仪中，主流机型的最高分辨率已达到 1200DPI 以上，600DPI 以下的机型已退出市场。Microtek 新推出的 ScanMaker 的分辨率高达 2400DPI。

扫描仪的色彩位数越高扫描出的图像品质越高，因此在价格可以承受的情况下应选择色彩位数高的扫描仪。

注意：太高的扫描精度也是不需要的。因为我们出片的作品一般为 300 线，我们以 600 线的精度进行扫描已经足够了。

数码相机

数码相机又称电子相机，它可以直接把拍摄的图片记录在磁盘上，不再需要胶卷，省去了胶卷冲洗扩印等过程，也省去了扫描过程。用户可以通过磁盘直接将图像资料输入电脑中进行处理。由于数码相机是一个新兴的计算机外设，因此价格还是比较高的，而且对于初级的用户作用也不大，因此可以将它列入“超级候补行列”，在适当的时候将它整编进来。除了数码相机外，数字摄象机也可列入“超级候补行列”，售价在 16000 元左右，如果想和电脑直接连接，再加 7000 元买卡和连线。

如此一套配置下来最好在 13000 元左右，市面上 5000 元左右的机器各位是甭想了。在选择机器时不要选择品牌机，如联想等机器。这些机器都是商用机，不适合做图形图像设计。如果各位的钱充足，想选择品牌机，可选择日本产仙童图形工作站，或具有 Alpha CPU 的 Digital 计算机，这些计算机都有不俗的表现。价格最便宜的也在 15000 元左右。我想还不如自己装个兼容机。

1.2 应用软件

下面介绍一些常用的平面设计和三维动画方面的软件，目的在于给各位以感性上的认识，使得大家在以后的学习中能够有的放矢，根据工作的需要，选择最适合的软件进行学习和使用。

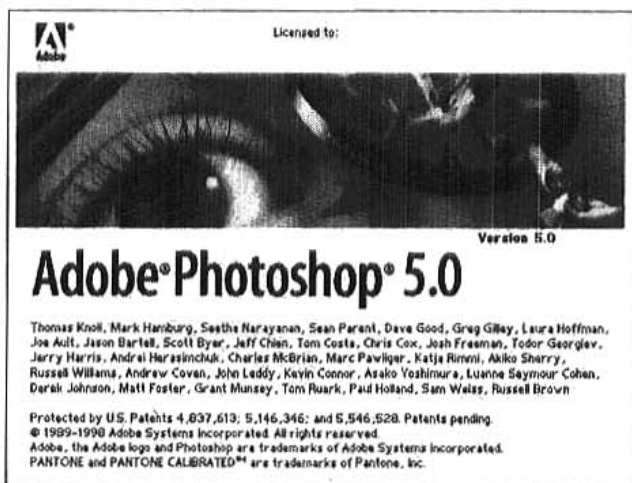


图 1-1 Photoshop 界面

Photoshop 5

首先来认识本书的主角——Photoshop 5。可以这么说，Photoshop 5 是所有平面设计软件中最优秀的图形图像处理软件。该软件以处理图像为专长，擅长创建出神入化的图像效果，尽管在绘画方面没有明显的优势，但也不乏美工人员使用它绘制出优秀的作品。该软件已经成为行业的一种标准，拥有众多的滤镜插件，最新又推出了 KPT 5.0，在本书的最后一部份各位读者可以一睹它的风采。Photoshop 可以轻松地与其它的软件进行联手设计，如 Freehand、Illustrator 等，有关实例请参看北京希望公司出品的《跨越 Photoshop 5—综合实例大演练》一书。



图 1-2 Painter 界面

Painter

如果说 Photoshop 是最优秀的图形图像处理软件，那么 Painter 就是最优秀的绘画软件，尤其是在手工绘画方面。它可以模拟任何现实中存在的笔触风格，如铅笔、水彩等，甚至可以创建出现实中不存在的特殊的笔触效果，从而绘制出梦幻般的作品。如果你有绘画的天份，或从事美术绘画工作，那么不要犹豫，选择 Painter 吧！相信你会受益匪浅的。

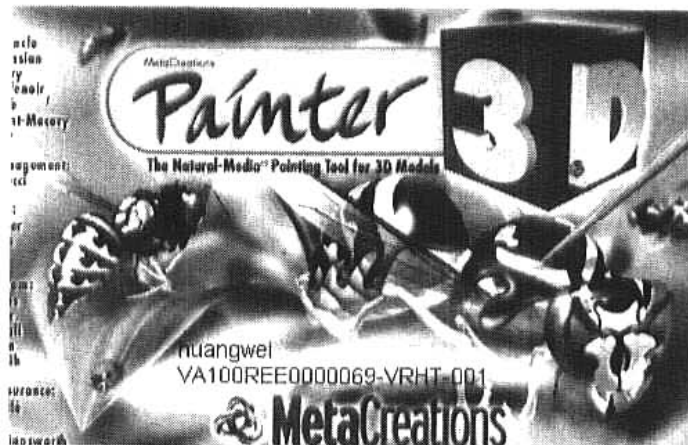


图 1-3 Painter 3D 界面

Painter 3D

上面介绍的 Painter 软件在二维绘画方面是独领风骚的，在三维方面也有一个非常优秀的绘画软件，它就是 Painter 3D 软件。该软件可以引入 3DS 等三维软件制作的模型，然后可以使用画笔工具直接在上面绘制。“味道别具一格”！快快试一下吧，相信你会“拜倒在她的石榴裙下的”。不过我要提醒各位的是：使用 Painter 和 Painter 3D 软件必须具有相当的绘画功底，否则会瞎子点灯——白费蜡！

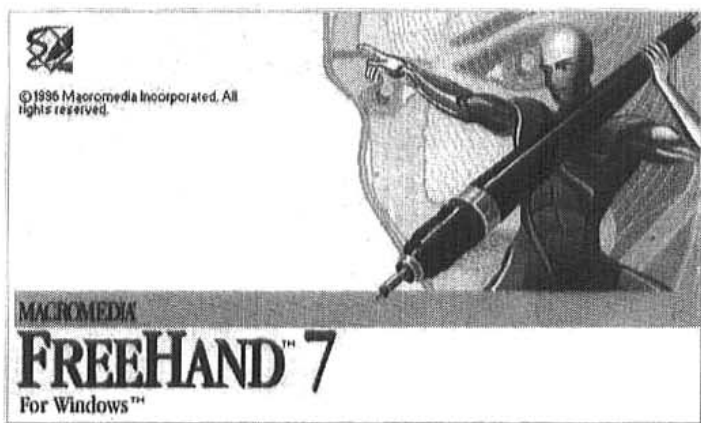


图 1-4 Freehand 界面

Freehand

Freehand 虽然也是用来绘图的，但它与 Painter 有本质的区别。Painter 突出的优点在于手绘风格，而 Freehand 则是一种矢量绘图，多用于创建奇妙的几何图案，使用它创建标志或 Logo 是不错的选择。它的另一个长处在于排版，使用它可以进行图文混排，多用于封面的排版、贺卡的排版。具体实例可以参看《跨越 Photoshop 5.0——综合实例大演练》，书中将有详细的讲解。



图 1-5 Illustrator 界面

Illustrator

Illustrator 和 Photoshop 同属 Adobe 公司产品, Illustrator 主要是用于绘制矢量图形, 可以轻松的和 Photoshop 进行文件共享。

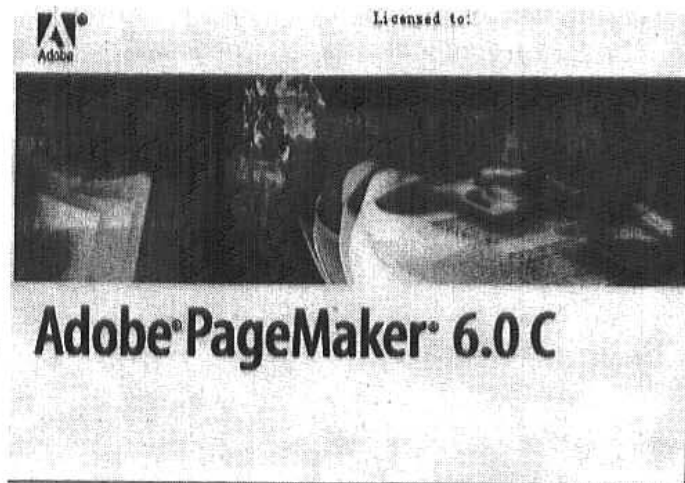


图 1-6 PageMaker 界面

PageMaker

PageMaker 是图文混排领域中的佼佼者。它的图像处理功能不强, 但可以轻松引用其它软件处理的图像文件, 对其进行排版可以达到图文并貌的效果。如果你需要排全彩印刷的图书, 或是排公司的宣传手册, 选择 PageMaker 是没有错的。具体排版注意事项可以参看《跨越 Photoshop 5.0 综合实例大演练》中的实例。



图 1-7 CorelDRAW 8 界面

CorelDRAW

CorelDRAW 是一个大型的软件包, 它集上述软件于一身, 但给人的感觉是功能全但是不精, 而且学习起来因为过于庞大而非常的费事。另外它还有一个比较麻烦的问题, CorelDRAW 文件在进行输出时容易出问题。目前国内的 CorelDRAW 用户比较少, 因此在学习时就不容易得到辅导, 建议初学者先不要去学习它。



图 1-8 3DS 界面

3DS

3D Studio 是国内最早流行的三维设计软件，早在 386 时代，3D Studio 就在三维世界中独自称王，直到 1997 年，随着 3D Studio MAX 的推出，3D Studio 才逐渐让位。不论历史怎样发展，3D Studio 是功不可没的。3D Studio 要求系统配置较低，能够利用有限的资源完成庞大的任务，这一点是 Windows 平台的三维软件望尘莫及。一般 3D Studio 需要 64 兆内存，而象 MAYA 这样的超强三维软件则最少需要 128 兆内存。



图 1-9 3D Studio Max 界面

3DS MAX

相对于 3D Studio 而讲，MAX 功能更强大，操作更方便，设计环境是完全可视化的。它在建模、动画、贴图等方面大量吸收了工作站三维软件的优点，因此它具有相当好的性

能价格比，是目前热门的三维软件。但是不可否认的是该软件需要很大的内存，另外随着 SOFTIMAGE、Maya 等超强三维软件的陆续推出，MAX 将不再是首选的三维软件。一个不可忽视的现实是目前国内外的影视广告行业多选择的是 SOFTIMAGE 和 Maya，而不是 3DS MAX，因此如果你想跟上时代的潮流，则在三维软件中选择 SOFTIMAGE 或 Maya 吧！



图 1-10 LightWave 界面

LightWave

LightWave 也是一个比较强大的三维软件，在建模、动画等方面丝毫不逊色于 3D Studio Max，甚至可以说是超过了 3DS MAX。可惜该软件在中国没有很好的推广，否则将会成为 3D Studio MAX 的强大对手。它的优势在建模方便、渲染出众，有众多的外部支持插件，有兴趣学习的读者可以参看北京希望电脑公司出品的《跨越 LightWave 3D 5.0》一书。



图 1-11 SOFTIMAGE 3D 界面

SOFTIMAGE

SOFTIMAGE 是一个超强的三维动画软件，最初是运行在 SGI 工作站上，随着 Windows NT 的成熟，SOFTIMAGE 现在被移植到 PC 平台上。该软件功能超群，无论是在建模还是在动画制作上，都可以称得上一流，尤其是在动画的制作上更是其它软件所无法匹敌的，它的代表作之一当属《侏罗纪公园》里的恐龙了，相信看过这部电影的朋友一定不少。目前国内还没有流行该软件，主要原因在于要求机器的配置比较高，软件售价也比较高，大约在 20000 美元左右，但是不久的将来该软件一定会流行起来。

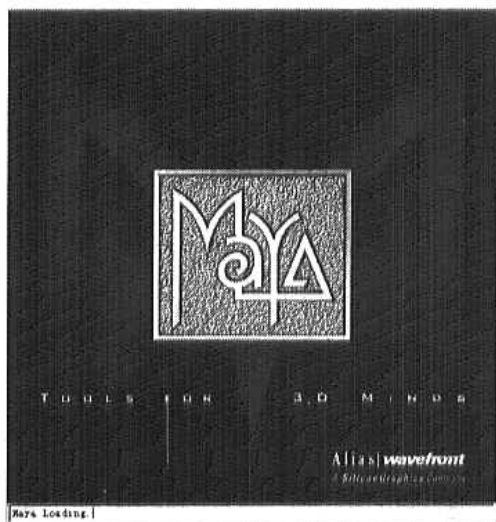


图 1-12 Maya 界面



图 1-13 Maya 作品

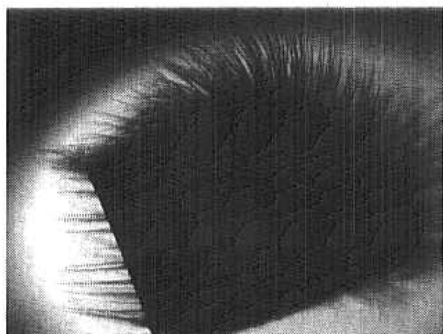


图 1-14 Maya 作品



图 1-15 Maya 作品

Maya

Maya 是最新推出的超强三维动画软件，它是 Alias/Wavefront 的合成体，最初也是运行在 SGI 工作站上的软件，最近才移植到 PC 平台上。该软件最大的优点在于建模，尤其是在柔体建模上有独到之处，其动画设计功能要比 SOFTIMAGE 稍差，但也属于顶级范围。该软件要求机器的配置比较高，必须使用三维图形加速卡，内存最少要配置到 128 兆，软件的售价在 26000 美元。

注意：要想学习 SOFTIMAGE 和 Maya 软件，你必须要有充足的资金，它们所要求的配置都相当的高，显示卡必须用 OpenGL 图形加速卡，初学者可以选择帝盟的 Fire G1 1000 pro 图形加速卡，性能价格比是非常不错的。



图 1-16



图 1-17

Rhinoceros

一个非常不错的 NURBS 专用建模工具，在某些方面甚至比 Maya 和 SOFTIMAGE 还要强。根据地区的划分不同，功能略有不同，据说北美版的功能是最强的。

以上介绍的有关硬件和软件的知识，是根据我们的平时经验得出的，并不能作为权威评测！用户要根据自己的实际情况去认真选择。

第二课 Photoshop 5 基础

当用 Adobe Photoshop 5 进行工作时,在屏幕中看到控制面板、工具箱以及菜单下的好多命令,这对一个初学者来说,看上去好像有点难,其实并不是这样。下面将带你从最基本的地方学起,让你在最短的时间内熟悉并掌握 Photoshop 5 的主要操作技能。

2.1 开启、关闭 Adobe Photoshop 5

2.1.1 开启 Photoshop 5.0

如果你已经成功地安装好了 Photoshop 5 软件,那么可以在 Windows 95 或 Windows 98 的桌面上单击“开始”,指向“程序”,再指向 Adobe,然后指向 Photoshop 5.0,最后在 Adobe Photoshop 5.0 的图标上单击,就可以启动 Photoshop 5.0 了。如图 2-1 所示:

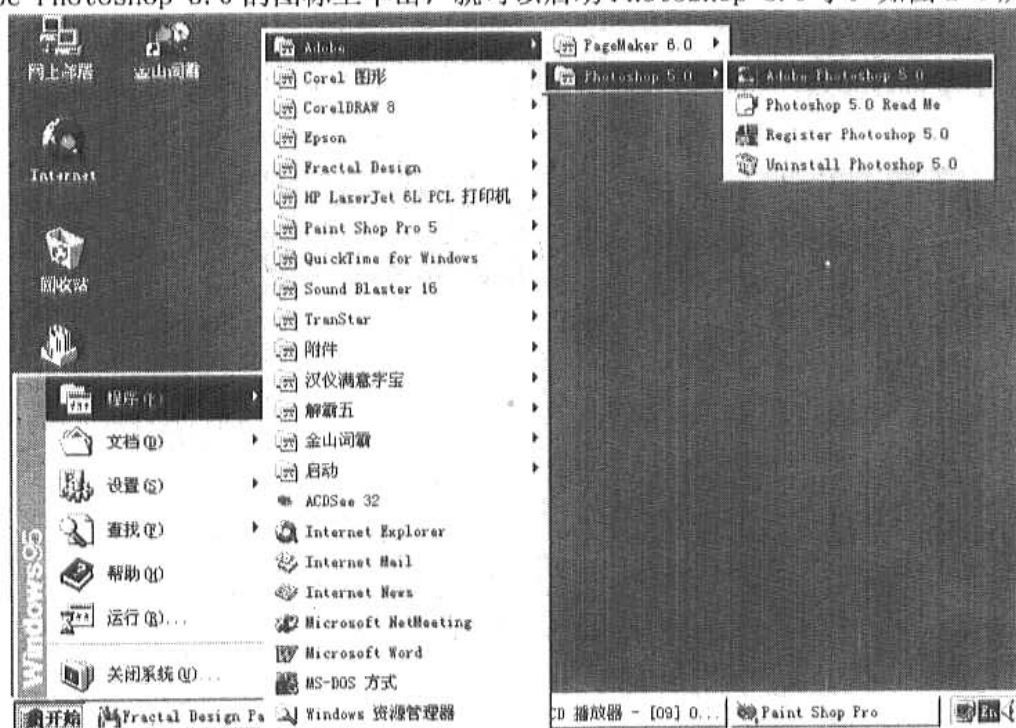


图 2-1 打开 Photoshop 5.0

2.1.2 打开文件

接下来学习如何在 Photoshop 5 中打开一个图像文件。如果各位已经会了,则可以跳过本节。

要打开一个图像文件,可以在工作区域的空白处双击鼠标,或选择 File>Open 菜单命

令，屏幕将会显示出 Open 打开文件对话框，如图 2-2 所示：

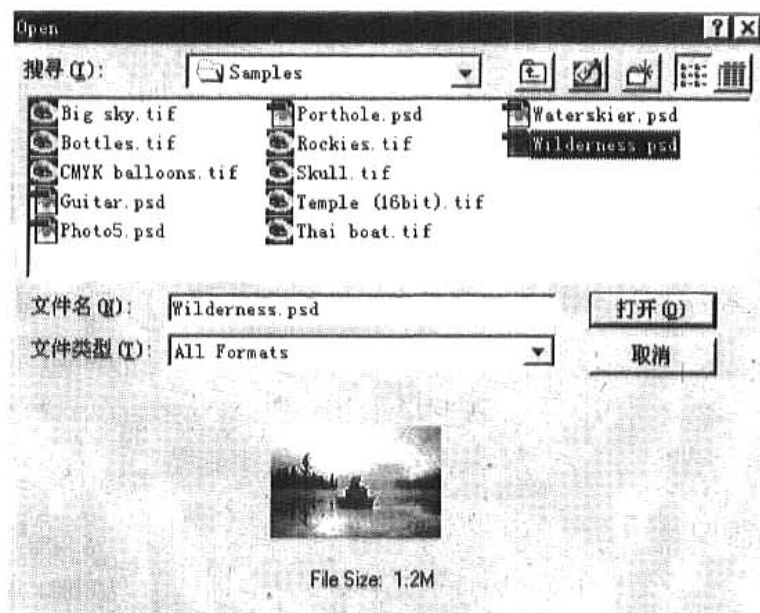


图 2-2 打开对话框

用鼠标单击“搜寻”项的箭头，在下拉式列表框中定位到\Adobe\Photoshop 5.0\Goodies\Samples\Wilderness.psd 文件上，在此文件上用双击鼠标左键，即可在 Photoshop 中打开此文件。显示如下：

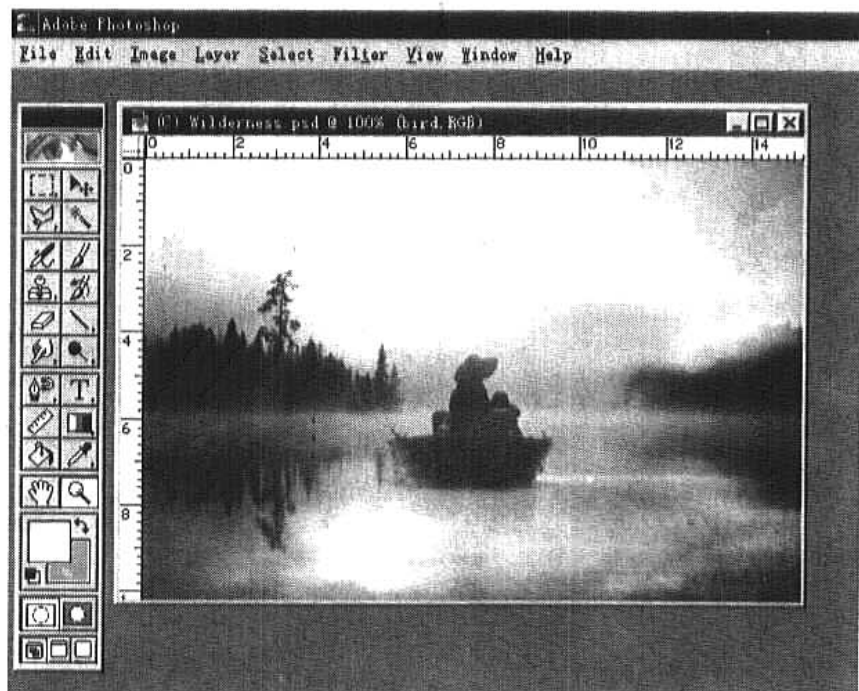


图 2-3 打开的图像

2.1.3 另存盘

当我们对一个图像文件进行编辑处理后，接下来要做的就是保存工作了。如果选择 File>Save 菜单命令，把修改后的图像文件保存，但源文件就会被覆盖。如果不想把源文件覆盖，可以采用下面介绍的保存方法：选择 File>Save As 菜单命令，在 Save as 对话框中输入一个新的文件名并按 OK 按钮确认，这样就可以同时保留新旧两个版本的文件。

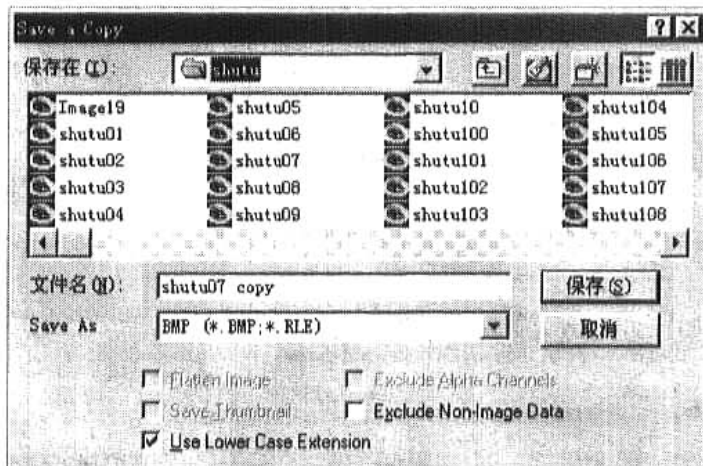


图 2-4 Save a Copy 对话框

2.1.4 关闭 Photoshop 5

在工作完成后，当然得退出 Photoshop 5。首先把所有打开的图像文件关闭，每一个视图的左上角都有一控制图标，在此双击即可(或者执行 File>Close 菜单命令)。在确保打开的图像文件都已经关闭了，接下来要做的就是关闭 Photoshop 5 了，双击 Photoshop 5 视窗左上角的控制图标，或选择 File>Exit 命令，都可将 Photoshop 5 关闭。在 Photoshop 5 视窗的右上角有一个“X”按钮，单击该按钮同样可以关闭 Photoshop 5。

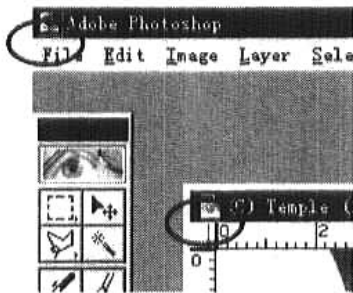


图 2-5 关闭 Phtoshop5.0

2.2 Photoshop 5的主界面

在学会利打开和关闭 Photoshop 5 后，下面让我们来更深一步地研究 Photoshop 5，首先了解 Photoshop 5 的界面构成。为了方便讲解，我们将打开所有的面板，并将各项面板单击放置。其实在工作时，并不需要将所有的面板都打开，只是在用到哪个面板时将那