



内附光盘



精彩世界

PhotoShop 6.0

中文版应用实例精粹

暴风雪科技 宋宏伟 / 编著

6.0

5.5

5.0

4.0

Adobe Photoshop 6.0 and
ImageReady™ 3.0

- Produce JavaScript rollovers
- Slice your images
- Generate Web animations
- Optimize your graphics



电子工业出版社

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

精彩世界

Photoshop 6.0 中文版应用实例精粹

宋宏伟 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 提 要

本书按照由简单到复杂、初级到中高级的顺序内容上分为四部分。第一部分是基础知识，对PhotoShop的界面和图像处理的基本知识进行了阐释。第二部分为具体应用与实例详解，作者通过大量的丰富实例，如各种按钮、银币、笔记本电脑、邮票以及各种效果等四十多个实用有趣的实例，对PhotoShop的常用图像处理方法进行了深入的讲解。第三部分是效果专题与综合实例，分为文字及文本效果专题、综合效果等内容，其中文字特效专题提供了十余种特效字体，而综合实例则是对前面学习的总结，每一个例子都用到了几乎前面的绝大部分内容。第四部分 ImageReady 简介及运用，对于拓展读者的思路，给予读者一定的启发。

本书最大的特点实例丰富，而且每一个例子都是作者精心挑选出来的具有代表性的实际问题。本书的实例以实际应用为依托，每一个例子都和应用紧密相连，例如按钮实例，作者提供了现在网络中用到的绝大多数按钮的制作流程。另外，本书语言简洁生动，层次分明，是广大从事图形图像处理读者的首选教程。

本书的配套光盘内容丰富，提供了本书中实例的效果图，以及精彩的全功能素材库，另外，还提供了一些基本的实用工具，相信会给读者带来方便和惊喜。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭光盘及配书之部分或全部内容。

版权所有，翻版必究。

书 名：精彩世界 Photoshop 6.0 中文版应用实例精粹
总 策 划：北京暴风雪科技有限公司
创 作：宋宏伟
发 行：电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>
北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036
印 刷：北京安泰印刷厂
经 销：各地新华书店
开 本：787×1092 1/16 印张：18.75
版 次：2001年6月第1版
本 版 号：ISBN 7-900074-03-1/TP·04
定 价：32.00 (含1CD)

凡购买电子工业出版社的图书和光盘有问题者，请向购买处调换。经销者请与本社联系。

电话：(010) 62480269、63962507

1502/05

前 言

关于 Photoshop6.0

随着计算机和互联网的普及，越来越多的人走进了计算机的世界。作为计算机应用的一个重要方面，图形图像处理已经被越来越多的计算机使用者所关注。作为图形图像处理领域内最主要也是最具有吸引力的一个方向，平面图形设计制作一直是受到广大用户的关注。

Adobe 公司的 Photoshop 软件是目前广泛采用的图像处理和编辑软件。Photoshop 6.0 除全面继承早期版本的图像处理功能外，还加入了 ImageReady，可以极大地提高有关 Web 的图像处理功能，此外，Photoshop 6.0 在图像处理方面，特别是图层和文字处理方法上也有了实质性的提高。

关于光盘

本书的配套光盘内容丰富，提供了本书中实例的效果图，以及精彩的全功能素材库，另外，还提供了一些基本的实用工具，相信会给读者带来方便和惊喜。

运行环境：奔腾 100 以上，16 兆内存或更多，光盘驱动器，Windows95/98/2000 操作系统。

关于配盘书

Photoshop 作为这个领域内最出色的软件之一，不仅满足了广大电脑爱好者，尤其是平面图形制作爱好者对掌握图形图像制作的需求，同时也给我们提供了一个观察学习国外先进图形图像特效制作水平的机遇，因此我们编撰了这套光盘及配书。希望通过循序渐进的教学安排过程，由浅入深的将 Photoshop 6.0 支解在读者面前。

实用性是本书的最大特点，读者可能并不需要对这个软件的各种功能都有很深的了解。在循序渐进的教学安排中，读者会逐步熟悉 Photoshop 6.0 当中的各种命令和操作，最终能够独立的设计、调试、完成一个优秀的平面图形图像设计工作。

关于读者和创作者

Photoshop 6.0 的功能是十分完备强大，可以说是目前平面图形设计制作领域中顶极工具。如果希望完全熟悉它的各部分功能、命令、挂件并不现实，同时也完全没有必要。作为一个优秀图形图像设计师应该掌握的是这个软件的功能划分、各个部分的特点以及常用特效的制作思路。

“授人以鱼不若授人以渔”，本着这一出发点，我们循序渐进，从简单到复杂，和读者一起完成大量的实例制作。本书中范例丰富，涵盖了 Photoshop6.0 中的最基本但也是最重要的内容。我们不以讲解命令为主，而是在实际的过程中通过实例亲自动手做一做，增加对各种操作的理解。

本书结构清晰，可供从事电脑图形图像制作和设计人员用作参考。本书还可作为众多的业余爱好者作为自学的读物，而且也是社会相关领域各种培训班的首选教材。

本书由北京暴风雪科技有限公司总策划，宋宏伟编写。

由于时间仓促，书中难免有不妥之处，望读者谅解。

北京暴风雪科技公司

2001 年 5 月

目 录

第 1 部分 基础知识	1
第 1 章 Photoshop 6.0 的预备	1
1.1 Photoshop 的安装	1
1.2 Photoshop 的图形基本概念	2
1.2.1 位图与矢量图形的理解示例	2
1.2.2 大小可调的分辨率	3
1.2.3 图片格式及应用	3
1.2.4 色彩模式	4
1.3 输入图像	6
1.3.1 怎样进行图像的输入	7
1.3.2 设置最佳效果输出图像	7
1.4 如何让系统“跑”得更快	7
1.4.1 设置一般的系统参数	8
1.4.2 进行内存的优化	8
1.4.3 利用参数	8
1.4.4 提高 Photoshop 的工作效率	8
1.4.5 进行 Gamma 设置	9
第 2 章 Photoshop 基本操作	10
2.1 文件的基本操作	10
2.1.1 建立新文件	10
2.1.2 打开图像文件	10
2.1.3 文件的存储和关闭	11
2.2 反馈信息的调板	11
2.2.1 Navigator(导航)控制调板	11
2.2.2 Swatches(色样)控制调板	12
2.2.3 Info(信息)控制调板	13
2.2.4 Color(颜色)控制调板	13
2.2.5 Style(风格)调板	14
2.2.6 Paths(路径)调板的组成	14
2.3 查看状态栏	15
第 2 部分 具体应用实例与效果专题	17

第3章 具体实例应用及技巧	17
3.1 选区	17
3.1.1 实例一 按钮、线条效果	17
3.1.2 实例二 百叶窗效果	39
3.1.3 实例三 海市蜃楼效果	41
3.1.4 实例四 像框	43
3.1.5 实例五 艺术图案	51
3.1.6 实例六 螺丝钉	53
3.1.7 实例七 银币	55
3.1.8 实例八 圆锥体	58
3.2 绘图与编辑图像	61
3.2.1 实例一 渐变	61
3.2.2 实例二 撕纸	65
3.2.3 实例三 立体产品的造型	67
3.3.4 实例四 相角效果	69
3.3.5 实例五 四分仪颜色	73
3.3.6 实例六 流星效果	77
3.3.7 实例七 眼中的风景	79
3.3.8 实例八 背景	82
3.3.9 实例九 玻璃球	85
3.3.10 实例十 闪电	87
3.3.11 实例十一 笔记本电脑	90
3.3.12 实例十二 露珠	92
3.3.13 实例十三 圣诞节的礼物(一)	95
3.3.14 实例十四 圣诞节的礼物(二)	98
3.4 图层与路径的运用	100
3.4.1 实例一 换脸	101
3.4.2 实例二 卷边	104
3.4.3 实例三 倒影	107
3.4.4 实例四 影视剪辑效果	108
3.4.5 实例五 烧纸效果	112
3.4.6 实例六 破蛋壳	115
3.4.7 实例七 粘贴图像	115
3.4.8 实例八 数字照片	117
3.4.9 实例九 双目望远镜	119
3.4.10 实例十 爆炸效果	120
3.4.11 实例十一 轨迹球	122
3.4.12 实例十二 金属链	124
3.4.13 实例十三 给照片上色	126
3.5 滤镜工具	129

3. 5. 1 实例一 冬青树叶	128
3. 5. 2 实例二 水中花	132
3. 5. 3 实例三 邮票 DIY	136
3. 5. 4 实例四 太阳雨	139
3. 5. 5 实例五 滴血效果	141
3. 5. 6 实例六 变换坐标	144
3. 5. 7 实例七 LED 风格的文字	147
3. 5. 8 实例八 红金龙	148
3. 5. 9 实例十 制作蜥蜴皮效果	152
3. 5. 10 实例十 变化的天气	153
3. 6 Photoshop 6. 0 的批处理	157
第 4 章 纹理效果	158
4. 1 月球表面纹理制作	158
4. 2 风化岩石纹理	160
4. 3 金属材质	160
4. 4 豹皮纹理制作	161
4. 5 木板底纹制作	162
4. 6 竹片底纹	164
4. 7 砖块墙壁底纹	165
4. 8 液态金属制作	167
4. 9 岩石底纹的制作	168
4. 10 透明玻璃制作	170
4. 11 滞水滴效果	172
4. 12 水泡纹理	173
4. 13 碎玻璃纹理	176
第 3 部分 效果专题和综合实例	179
第 5 章 文字特效	179
5. 1 泡泡字	179
5. 2 火焰字	181
5. 3 立体字	182
5. 4 波纹字	185
5. 5 立体效果图	187
5. 6 霓虹字	189
5. 7 金字	190
5. 8 光芒字	191
5. 9 冰字	192
第 6 章 综合效果制作	195
6. 1 星光无限	195
6. 2 贺卡	201
6. 3 电影海报设计	208

6. 4 封面设计	234
6. 4. 1 书籍封面设计的注意事项	234
6. 4. 2 制作书籍封面的底纹	237
6. 4. 3 处理封面主题图像效果	243
6. 4. 4 制作书籍封面的文本	250
6. 4. 5 制作条形码	252
6. 5 广告设计	253
6. 5. 1 POP 广告概述	253
6. 5. 2 洗发水广告传单的制作	254
第 4 部分 ImageReady 简介	274
第 7 章 ImageReady 简介及运用	274
7. 1 ImageReady 的新界面	274
7. 1. 1 工具栏	274
7. 1. 2 菜单	276
7. 2 ImageReady 对图像的优化	277
7. 2. 1 ImageReady 可以优化的文件	277
7. 2. 2 Live Views	278
7. 2. 3 优化 png-8, gif, jpeg 文件	281
7. 3 ImageReady 的动画效果	282
7. 3. 1 制作热区动画	284
7. 3. 2 创建运动中间层	287
7. 3. 3 交叉渐变的中间层	288
7. 3. 4 为一系列照片设置动画	288
7. 4 创建幻灯显示	289

第 1 部分 基础知识

第 1 章 Photoshop 6.0 的预备

1.1 Photoshop 的安装

安装 Photoshop 的操作很简单，下面简述安装过程。

将光盘放入光驱中，电脑会自动运行安装程序。Photoshop 6.0 的安装和以往的版本大同小异，在安装过程中一路“Next”，要注意的就是在选择国家时选中“All other Country”，如果选择定制安装，还有一项可能会有用，就是“PDF Support for Asian Languages”，这项提供了 PDF 文件对亚洲语言的支持。如图 1-1 所示。

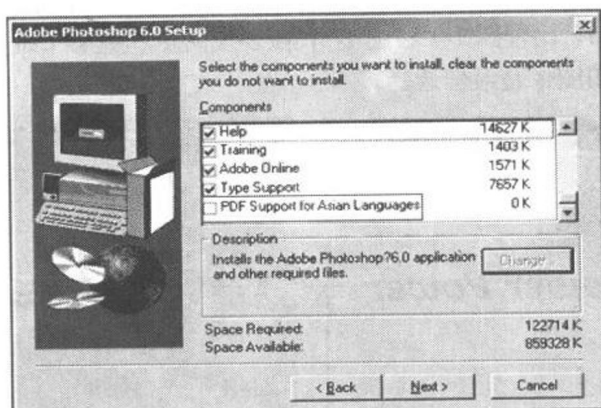


图 1-1 安装界面

图 1-2 和图 1-3 是 Photoshop 6.0 和 ImageReady 3.0 的启动界面。

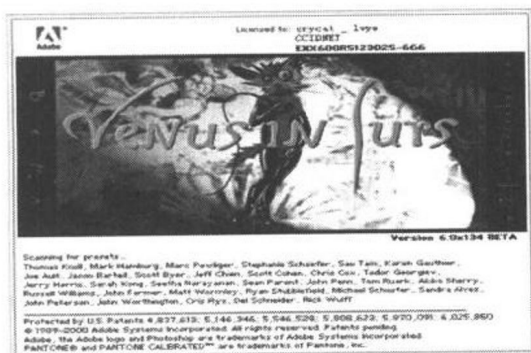


图 1-2 Photoshop 界面

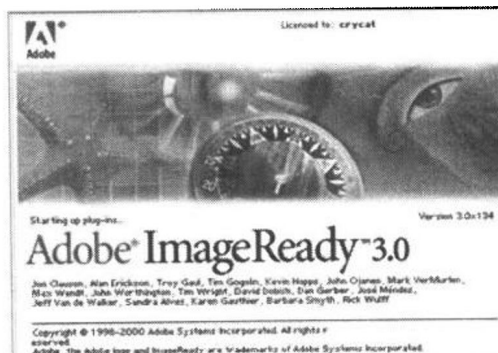


图 1-3 ImageReady 界面

1.2 Photoshop 的图形基本概念

位深度：也叫像素深度或色彩深度。用来表示一幅图像的色彩表达能力。1 位深度有两个可能的值：黑与白。8 位深度有 2 的 8 次方，256 个可能的值。24 位深度表示 2 的 24 次方，1670 万个可能的值。

色域：能够显示或打印的色彩范围。

1.2.1 位图与矢量图形的理解示例

计算机图形可分为两大类——位图图像和矢量图形。了解它们之间的差异，对创建和编辑数字图像很有帮助。

● 位图

与其他图像编辑程序一样 Photoshop 也产生位图图像(或称“栅格图像”)。位图图像是用像素(指逻辑像素，以下简称像素)来构成图像，每个像素都被分配一个特定的位置和颜色值。在位图图像中任何图像中的景物都是由许多位置的像素在平面上拼合组成的。所以，在处理位图图像时所编辑的只是像素而不是图中对像或形状。位图图像的清晰度与分辨率有关，因为一幅位图图像包含了固定数量的像素，来记录图像数据。因此，如果以较大的倍数放大显示或以过低的分辨率打印，像素就会变大，位图图像就会出现锯齿状的边缘，并且会遗失图像的细节。比较图 1-4 和图 1-5，在表现阴影和色彩(如在照片或绘画图像中)的细微变化方面，位图图像是最佳选择。

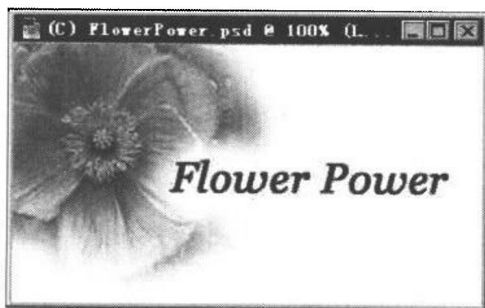


图 1-4 原图

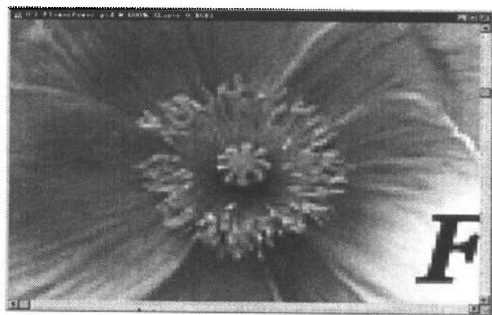


图 1-5 放大后像素效果显著

● 矢量图形

与 Adobe Photoshop 不同，Adobe Illustrator 绘图程序可以创作矢量图形。矢量图形是由矢量(矢量是具有大小和方向的数学量，可以描述空间位置)描述的直线和曲线组成的。在矢量图形中记录的是由矢量描述的几何对象。例如，矢量图形中的圆是由矢量定义的圆形组成，这个圆按某一半径画出，放在特定位置并填充有特定的颜色。移动、缩放这个圆或更改颜色不会降低图形的品质。

矢量图形的清晰度与分辨率无关，无论以任意比例缩放图像或以任意分辨率打印，都不会降低清晰度或丢失图像的细节。因此，矢量图形对于那些在缩放时对清晰度要求较高的图像十分必要。例如：小尺寸的文字。

当然，由于显示器是基于电子流通过网栅撞击荧屏上的物理像素来显示图像的。所以，

实际上位图图像和矢量图形在显示器上都是以像素的形式显示的。

1.2.2 大小可调的分辨率

分辨率就是单位长度内所含有的点数，长度的单位多使用英寸，因此，它的单位是 dpi(dotsperinch)。在数字图像中点就是像素。像素表示一幅图像含有的全部点数。通常用横向扫描数，纵向扫描数表示。如 800×600 表示该幅图像具有 4800 个像素。该值越大表示图像质量越高。因此也可以用 ppi(pixelsperinch)作为分辨率的单位。在印刷行业，决定目标分辨率最重要的因素是半调网点的大小，它由每英寸的加网线数 lpi(linesperinch)所决定。

在数字图像中，分辨率是决定图像质量与成本的重要因素，分辨率越高，图像质量才可能越好，但图像文件的数据量也越大，处理图像时所需的内存和时间以及打印的时间等也相应增加，在网络上的传输时间也越长。因此，在制作数字图像时，首先要决定输出图像的尺寸和品质要求，才能在最经济的条件下选定合适的分辨率。

图像的尺寸、分辨率和文件大小是相互关联的，也就是说确定了其中任意两个参数，第三个参数也就确定了。例如一张 $10\text{inch} \times 10\text{inch}$ 的图像以 300dpi 制作，那么它所含有的像素数目是 $10 \times 300 \times 10 \times 300\text{pixel} = 9000000\text{pixel}$ ；如果是全彩的图像，每个像素需要 24bit 数据来记录，图像文件的大小就是 $9000000\text{pixel} \times 24\text{bit} = 216000000\text{bit}$ ，按 $1\text{Byte} = 8\text{bit}$ ， $1\text{KByte} = 1024\text{Byte}$ ， $1\text{MByte} = 1024\text{KByte}$ 换算，这个文件的数据量等于 $216000000 \div 8\text{Bit} = 27000000\text{Byte}$ ，即 $27000000 \div 1024 \div 1024 = 25.75\text{MBytes}$ 。由此可见，在图像处理之前应先考虑图像的尺寸和分辨率，在可接受的品质范围之内尽量降低分辨率，以减少文件数据量。要注意图像文件的大小不可超过内存的 $1/3$ 。

1.2.3 图片格式及应用

随着计算机的软硬件的不断发展，为了更有效及合理地存储数据或适应新的图像应用要求，于是产生了各种各样的图像文件格式，每种文件格式各有自己的优缺点，所以很难用一个统一的标准来评价这些格式。了解一些常见的色彩模式，对准确、有效的设计图片的格式有很大的帮助。

● BMP 格式

它是 Windows 的标准点阵图像文件格式，可以支持 1~24bit 的格式。它可以支持 RGB, Indexed Color, Grayscale~Bitmap Color 模式，但不支持 alpha 通道。它采用了无损失的压缩方案(RLE 压缩方案)，由于它是微软开发的图像格式，因此众多的 Windows 应用程序都支持它(Photoshop 当然不例外)。

● 扩展名为 PSD 或 PDD (Photoshop 专用格式)

PSD 和 PDD 文件是 Photoshop 的专用文件格式，Photoshop 打开和保存这种格式的文件时速度很快。缺点是占用的存储空间比其它格式(如 JPG 格式等)要多得多，但它能保存图像数据的完整性。Photoshop 的某些独有特性如图层、蒙版通道等内容需要用这种格式来存储，如存为其它格式会丢失这些细节。

● JPG 格式

JPG 格式是目前应用最广泛(或者说我们最常见)的数字图像格式。虽然它使用了有损失的压缩方案，但用户可以在 Photoshop 中选择最终的压缩质量，即使以高质量压缩率，也能得到较高的压缩率。一个 600K 的 PSD 文件以最高质量转为 JPG 文件只有 100 多 K，并且

两者的质量并无明显差别（并非没有差别）。

- **TIFF 格式**

此格式采用的压缩方案也是无损失的(LZW 压缩方案), 和 JPG 一样, 可以在 Mac 和 PC 上交流, 最大的特点是压缩时绝对不影响图像的像素。适用于不同的应用软件和电脑平台之间交换文件。TIFF 格式图像是一种完全被绘图、图像编辑和排版行业支持的灵活的位图格式, 而且, 所有的桌面扫描仪都能生成 TIFF 图像。

- **GIF 格式**

GIF 的图像只能含有 256 种色彩, 它的最大作用是网络传输时速度特快。GIF 格式在索引颜色图像时保存其透明性。然而, 它不支持 alpha 通道。

- **JPEG 格式**

通常用于在 www 或其他的在线服务上显示图片。JPEG 格式支持 CMYK, RGB, 灰度颜色模式, 并且支持 alpha 通道。不同于 GIF 格式, JPEG 保留一幅 RGB 图像的所有颜色信息, 但是又有选择地丢弃数据压缩文件大小。当打开一幅 JPEG 图像时, 它自动地被减压。

注意: 在处理图像时, 如果含有图层、蒙版通道等细节特性, 则最好存储成 PSD 格式, 最终的作品可存储成 JPG 格式。如果您的作品只是为了在网络上交流, 不妨选择 GIF 格式。

1.2.4 色彩模式

在 Photoshop 中使用了多种色彩模式。现在打开一幅彩色图片, 点击 Image 菜单下的 Mode 项, 前面打勾的项表示这幅图像的色彩模式。其它深色显示的项表示本幅图像可以转换到的色彩模式。

- **RGB 模式**

RGB 模式是以三原色为基础, 将三种光的强弱程度在某一点上叠加, R 代表红色, G 代表绿色, B 代表蓝色。红绿蓝三色按不同的比例和强度(目前通用的标准是每种颜色包含 256 个级别的亮度)来混合可产生上千万种颜色。由于 RGB 模式是采用三原色叠加表现色彩的, 所以又叫加色模式。显示器和扫描仪、数字相机都是 RGB 设备。

- **CMYK 模式**

CMYK 模式以吸收光线的物体(如油墨)为基础, 当光线照射到打印在纸张上的油墨时, 部分光谱被吸收, 部分反射到眼睛, 反射到眼睛的光线就是看到物体颜色。这种模式我们称之为减色模式。理论上青色(C)、洋红色(M)、黄色(Y)能够吸收所有颜色产生黑色, 但在实际应用中它们最多不过是产生褐色, 因此, 又加入黑色(K)来强化暗部色彩。打印机、绘图仪是 CMYK 设备。

- **Lab 模式**

Lab 模式是国际照明委员会(CIE)于 1976 年公布的, 最大特点是与设备无关。L 表示光亮度, a 和 b 表示两个色度分量, a 从绿到红, b 从蓝到黄。Lab 模式的色域最宽(Lab 模式的域最宽, CMYK 模式的色域最窄, 虽然有小部分颜色超出 RGB, 但大部分仍然包括在 RGB 之内)。

- **HSB 模式**

HSB 模式基于人类对颜色的感觉, H 代表色相, S 代表饱和度, B 代表亮度。色相是纯

色,指从物体反射或透过物体传播的颜色。如红色在 0 度,绿色在 120 度,蓝色在 240 度……饱和度又叫作彩度,指颜色的纯度。饱和度表示色相中灰度成分所占比例,饱和度为零时即为灰色,为 100%时即为最纯的色(完全饱和)。亮度是色彩的明亮程度(或称相对明暗程度),为零时即为黑色。在 Photoshop 中,我们可以在拾色工具(Color Picker)中使用 HSB 模式定义一种颜色。

注意:显示器和扫描仪、数字相机是 RGB 设备,打印机、绘图仪是 CMYK 设备。因此,在编辑图像时应尽量用 RGB 或 Lab 模式编辑,直到打印前再转为 CMYK 模式。如果只是为了单色打印,可采用 Grayscale 模式编辑。只有灰度图像或多通道图像才能被转化为 Bitmap 模式,转换时将出现一个对话框,可以在这里设置文件的输出分辨率和转换方式。

具体设置方法如下:

1. 打开一幅灰度图像,如图 1-6 所示。
2. 单击图像菜单。
3. 选择下拉菜单中模式下的位图项,如图 1-7 所示。
4. 设置对话框中的选项后,单击确定。

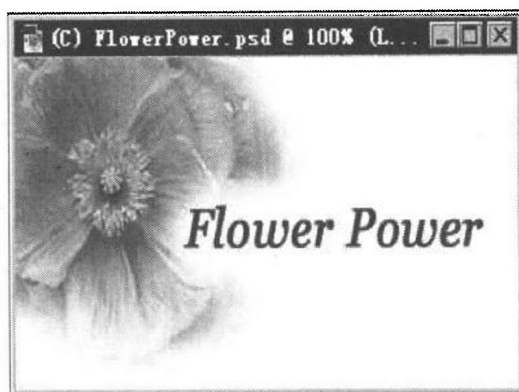


图 1-6 灰度图

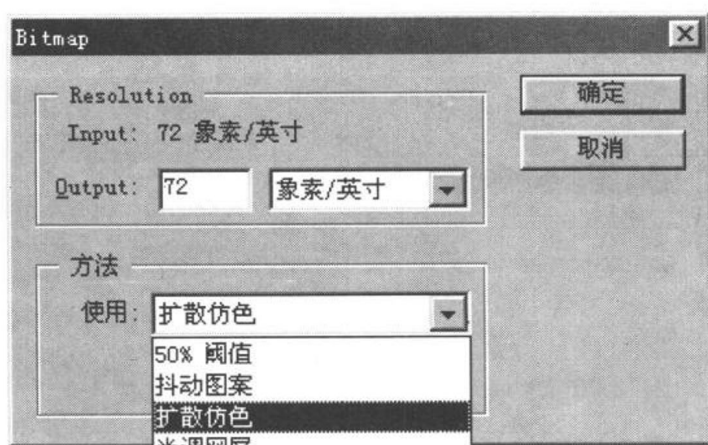


图 1-7 位图对话框

1.3 输入图像

一般来讲,用户可从如下几个途径获取图像:

- 从屏幕捕获。屏幕捕获又称“抓屏”,它是指将屏幕显示的内容以图像文件的形式保存起来。

- 利用扫描仪获得。通常情况下,当用户购买扫描仪时,都会获得相应的驱动程序盘。利用该驱动程序盘,用户可扫描图片并将其以某一格式保存。

- 从市场上销售的光盘中获得。目前市场上已有很多这样的资料光盘,如风光摄影、广告图片、美术图片等。

- 从网上下载。Internet 网上的图片资源十分丰富。要从网上下载信息,只需利用诸如 Explorer、NetScape 等浏览器即可。

- 利用诸如“画图”、HiJaak、Photoshop、Photostyler 等软件绘制。这些软件不仅可以对图像进行各种处理,而且可以绘制图像。

- 在播放 VCD 视盘时,从屏幕上捕获。例如,利用 XingMPEG 播放 VCD 时,便可从当前画面中捕捉图像。

最常用的输入设备是扫描仪(Scanner)和数码照相机(Digital Camera)。扫描仪是 80 年代中期才出现的光机电一体化产品,虽然历史并不长,但发展很快。根据扫描原理,可以将扫描仪分为以 CCD 为核心的平板式扫描仪、手持式扫描仪和以光电子增管为核心的滚筒式扫描仪。分辨率是扫描仪的主要性能指标,通常每英寸扫描使用软件加强的最高分辨率。日前,扫描仪的光学分辨率在 300dpi~1200dpi 之间。

数码照相机是介于普通相机和扫描仪之间的一种输入设备,是传统相机的数字化产物也是光机电一体化产品,其核心部件是 CCD 图像传感器。它不同于扫描仪,扫描仪只能处理定型的稿件,如印刷品和胶片等,而数码照相机则可拍摄任何信息,包括运动中的人或物然后输入计算机处理。但是数码照相机的精度现在还无法与扫描仪相比,专业级数码照相机的分辨率也只接近中档扫描仪的分辨率。

Photoshop 通过 File 菜单下的 Import 命令来输入文件,还可以连接 PDF 图像。如图 1-8 所示。

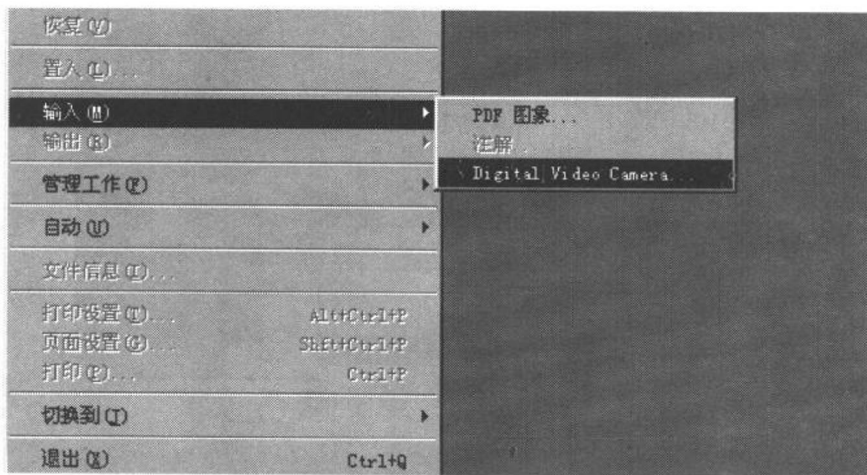


图 1-8 File 菜单下的 Import 选项

1.3.1 怎样进行图像的输入

在 Adobe Photoshop 中,可以打开和输入不同文件格式的图像,也可以同时打开多个图像,可方便地在不同图像中进行编辑、修改。

例如输入 Adobe Illustrator 和 EPS 文件。从菜单选择文件→输入命令,选择输入文件后即可输入图像。

在 Photoshop 中,可使用以下几个命令,输入在 Adobe Illustrator 中创建的文件.PDF 和.EPS 文件。

设置粘贴命令的内容,可将拷贝的 Illustrator 图稿作为像素或路径粘贴到 Photoshop 图像中。在 Photoshop 中打开或置入一个 Illustrator 的 PDF 或 EPS 文件时,这些文件便被栅格化。如果要将一个多页面的 PDF 文件以 Photoshop 格式转换成多个图像,即将所选择的 PDF 文档的每页转换为一个 Photoshop 文件,可选择菜单中文件→自动→多页面 PDF 到 PSD 命令即可。

1.3.2 设置最佳效果输出图像

完成页面参数的常用选项、特殊选项以及打印机属性的设置之后,就可以进行图像的打印工作了。打开文件菜单,执行打印命令时,或者直接按 Ctrl+F 组合键,将出现打印对话框。

在打印范围栏内,选中全部单选按钮时,将打印所有的图像文件。选中页数单选按钮之后,可在文本框内定义打印图像的页面范围。如果在图像中创建了选区,那么选中选区单选按钮之后表示将在打印机上输出选区。

打开打印质量下拉列表框之后,可以选择打印图像的打印机分辨率。分辨率的数值越高,获得的图像质量越高,但打印的时间也就越慢。在份数文本框内输入的数值用于确定打印图像的份数。

启用打印到文件复选框之后,将把打印图像以文件的形式输出,它的最大好处是消除了不同打印机输出结果的差异。打开编码下拉列表框之后,用户可指定 Photoshop 6 打印图像的色彩模式。

注意:去掉扫描图片中的龟纹。由于印刷方面的原因,用扫描方式输入电脑的图片会有一些龟纹,如果在此基础上进行编辑处理,会影响以后的效果。这时可以先用 Noise 滤镜中的 Despeckle 做处理,这时图片会变得稍微模糊;接着用锐化滤镜中的锐化边缘(注意设置数值要小一些)再处理一下,就可以了,这时即使用放大工具观察也不会出现龟纹。

1.4 如何让系统"跑"得更快

在使用 Photoshop 编辑图像之前,首先需要对 Photoshop 的工作环境进行设置,参数的不同设置,不仅对用户创作图像的流程、方法,而且对图像创作的结果都起着至关重要的作用。如同办公桌上的文具,既要尽量使其摆放美观,又要使用方便。因此设置合适的参数,既可以提高工作效率,又可以使界面悦目美观,甚至可以直接影响最终的图像。虽然在安装 Photoshop 时会使用缺省值来设置系统的工作环境,但有些设置可能不符合用户所使用的计算机系统。要想更好地完成工作,就需要按照自己所使用的计算机系统的配置来设定 Photoshop 的工作环境。

但事实上, Photoshop 的参数具有两面性, 某一方面的改变可能会影响到另一方面的效果, 比如图像分辨率, 必然影响到系统的处理速度。因此, 在设置时需要多方面考虑, 尽量照顾到各个方面, 使综合性能达到最佳效果。如设定内存、显示方式、光标样式(在后面的章节内说明)及滤镜设置等等。

1.4.1 设置一般的系统参数

常规设置用于设置 Photoshop 运行的一般环境参数。选择编辑菜单下的预置选项, 执行常规命令。

在拾色器下拉列表中可以选取在 Photoshop 中使用的颜色拾取器。若选择 Photoshop 项, 则采用 Photoshop 自带的颜色拾取器, 这是默认设置; 若选择 Windows 项, 则采用 Windows 的系统颜色拾取器。

通常在 Photoshop 中工作时, 都是使用 Photoshop 调色板, 使用 Photoshop 调色板可以很方便地获得需要的颜色, 并且当所选取的颜色无法打印时, 会出现提示(出现一个小的三角块), 以避免发生溢色现象。

1.4.2 进行内存的优化

Photoshop 运行需要占用大量的内存, 特别是执行一些滤镜命令时, 内存更显得宝贵和重要, 所以内存的配置越大越好。

合理分配内存的使用可以有效地提高整个系统的性能, 当内存配置不合理时, 会使系统性能下降, 甚至使系统瘫痪。

在编辑图像时, 如果用于 Photoshop 的内存不够, Photoshop 将自动启用硬盘空间作为虚拟内存来补充, 此时, 图像处理的速度将大大降低。由于 Photoshop 单独管理内存的使用, 要想使整个系统的性能最优化, 对内存进行有效的管理, 可以获得最佳的操作环境。

1.4.3 利用参数

在参数选择对话框中选择透明区域与色域。它是用来设置在背景透明时的背景层的样式, 缺省的设置为黑白的网格, 在这里可以设置网格的大小、明暗度, 甚至可以把灰色改为彩色。

为了精确的绘制出完美的图像, 事先需要定制好单位, 显示合适的标尺。选择单位与标尺。

选择参考线与网格。它主要涉及一些 Photoshop 中页面的划分和对齐方面的设置。此对话框被分成两个部分, 分别是参考线设置选项框和网格设置选项框。

可以选择网格类型为线、虚线或点划线, 也可设置网格的颜色。在网格可见时, 如果在观察两种叠加的颜色时有困难, 此选项很有帮助。在网格的帮助下, 可以精确地放置图像, 在它的帮助下, 当向网格线移动工具时, 工具会锁定在网格线或其分区线上。分区是主网格线之间的空格数。

1.4.4 提高 Photoshop 的工作效率

Photoshop 作为一个专业图像处理软件, 功能强大但操作复杂, 同时对于机器的要求也高, 以致于有时用起来还略不方便。

读者在使用 Photoshop 时可能遇到过这样的情况: 当选择好某一滤镜后, 满怀信心与