

中文

Photoshop 6



简体中文

培训教程

中文Photoshop 6 培训教程

郭玲文 主编



机械工业出版社
China Machine Press

本书详细介绍了Photoshop 6的使用方法,内容包括数字图像基本知识,Photoshop 6基本操作,图像色彩和色调调整,绘画与修饰,图层、通道的特点与用法,路径、形状、文字创建与编辑,系统内置滤镜的特点及效果,常见外挂滤镜的特点、安装与使用方法,图像编辑的自动化,图像输入与输出,网页图像设计等。

本书内容全面、语言流畅、图片丰富、实例众多,是广大电脑爱好者、广告设计和创意人员不可多得的一本好书,也可供各类Photoshop培训班作为教材使用。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

中文Photoshop 6 培训教程/郭玲文主编. - 北京:机械工业出版社, 2001.9
ISBN 7-111-09190-6

I.中… II.郭… III.图形软件, Photoshop 6教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第055727号

机械工业出版社(北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037)

责任编辑:刘 晶 张鸿斌

北京昌平第二印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2001年9月第1版第1次印刷

787mm×1092mm1/16·24.5印张

印数:0 001-5 000册

定价:36.00元

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换

前言

长期以来, Photoshop一直占据着计算机图形、图像处理领域的主导地位。因此, 它的一举一动无不引起广大平面设计爱好者的关注。今天, Photoshop 6正式问世了。和Photoshop 5.5及以前版本相比, 其主要改进内容如下:

- 以往以控制面板形式出现的工具属性面板被改为了工具属性栏, 使用起来更加方便灵活。
- 大大改善了文字处理功能。现在用户可直接在图像编辑区编辑文字, 并可借助工具属性栏随时调整其字体、尺寸、颜色、对齐等特性。利用系统新增的版形功能, 用户可以用弧形、波浪等各种形状对文字进行排列。此外, 借助系统新增的颜色、渐变、图案等覆盖效果及描边效果, 用户可在不转换图层类型的情况下, 对文字进行特效处理。
- 新增了填充图层及形状图层, 并增加了多种效果, 改善了效果设置方法。利用填充图层, 用户可随时以实色、渐变色或图案填充图层, 并可随时置换其内容或将其转换为调整图层。利用形状图层, 极大地改善了绘制矢量图形的环境。Photoshop 6.0另外一个值得称道的改进就是将效果列在了图层调板中, 因此, 用户可像开关图层一样通过打开或关闭效果来设置或取消图层效果, 非常方便。此外, 系统还新增了颜色、渐变、图案覆盖及描边等多种图层效果。
- 新增了形状绘制工具, 用户可利用这些工具方便地绘制矩形、多边形、星形等多种形状及符号, 并且可设置绘制形状的方式(创建形状图层、工作路径及填充图)及各形状之间的布尔运算方式, 从而方便地绘制各种图案。此外, 如果绘制的是形状图层, 用户还可利用路径编辑工具随时对其进行编辑。
- 新增了从背景图层提取对象的方法(Photoshop 5.5已增加此项功能)。现在利用“抽出”命令, 用户可从背景图层中提取对象。
- 新增了液体流动仿真效果。利用新增的“液化”命令, 可模拟液体流动效果对图像进行调整。
- 新增了强大的网页图像编辑功能: 用户现在可直接在Photoshop中制作切片(不用切换到ImageReady), 并可基于图层创建切片、基于切片创建图层、设置切片属性, 以及输出用于网页设计的优化图像等。

本书全面介绍了Photoshop 6的使用方法, 并容纳了作者多年使用Photoshop的经验。应该说, 和使用文字处理、操作系统等软件不同的是, 要制作一幅好的作品, 要求作者不仅能透彻掌握图像处理软件的功能与用法, 而且在很大程度上依赖于经验的积累。因此, 我们在本书中将自己多年来使用Photoshop的一些心得体会奉献给了读者, 相信定会对大家有所裨益。

本书内容非常全面, 包括了数字图像基本知识, Photoshop 6基本操作, 图像色彩和色调调整, 绘画与修饰, 图层、通道的特点与用法, 路径、形状、文字创建与编辑, 系统内置滤镜的特点及效果, 常见外挂滤镜的特点、安装与使用方法, 图像编辑的自动化, 图像输入与输出,

网页图像与动画设计等。

本书由郭玲文任主编，参与本书编写工作的还有周永平、黎彤、岳明、钟毓田、徐建平、王定、何春垣、赵文生、刘先枝、郑永红、徐苹、李冬、郭明文、刘珊、张春华、刘贞等，本书由甘登岱和张海之审校。由于编者水平有限，书中难免有不足之处，望读者指正。

甘登岱
2001年6月

第1章 初识 Photoshop 6

尽管现在图像处理软件多如牛毛，但就其运行的稳定性与功能而言，Photoshop 的优势地位始终不曾动摇。因此，Photoshop 的任何一次升级都会受到广大平面设计爱好者的广泛关注。

今天，Photoshop 6 终于挟着 Photoshop 5.0/5.5 的余威踏浪而来。与已往版本相比，Photoshop 6 新增了工具属性栏，提供了更强的文字处理能力，增加了多种图层，新增了多种效果并改进了效果设置方式，所有这些功能都给人留下了深刻印象。下面就请随我们走进 Photoshop 6 的精彩世界。

1.1 数字图像处理基础

对于计算机来说，它所能处理的都必须是经过数字化的信息。也就是说，即使是图像，计算机也一视同仁地将它们看作是一堆描述图像的数据。但是，正是由于计算机对图像类型的无知，意味着用户可以将不同的类型的图像进行任意地组合拼贴，并通过一组集成的工具对它们进行加工处理。我们甚至可以凭借想象，创造出在现实世界里无法拍摄到的图像。

应该说，数字图像与传统化学照片之间具有很密切的关系。数据图像的信息不会随时间而衰减，要对它进行放大也非常容易，而且利于保存。不要把数字图像看作是与传统化学照片截然分离的新事物，而要看到它们是相互依赖，互为补充的，至少在目前是这样的。一方面，化学照片是静止图像，一经产生就无法修改；而数字图像可以在 Photoshop 里被任意修改和增强。另一方面，数字图像的原始图像信息大都来自化学照相，离开了照相机的镜头，数字图像也会濒临枯竭。

从获取数字图像，到将它转化成二进制数据存到硬盘上，一般要经历以下三个阶段：

- ※ 获取阶段：利用扫描仪（或应用软件）对原始图像进行扫描，或通过数字相机、摄像机等途径获取。
- ※ 浏览阶段：数字化的图像数据被装入系统的内存，同时图像在屏幕上显示出来。
- ※ 保存阶段：计算机将图像的数据，以所选择的文件格式保存到硬盘上。

1.1.1 获取图像的途径

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。

1.1.2 图像的两种类别

为了处理方便，PC 机上的数字图像可根据其不同特性分为两大类。一类为矢量图 (Vector)，一类为点阵图。其中，点阵图也称为光栅 (Raster) 图像或位图图像。

1. 矢量图

严格地讲，矢量图应归为图形，因为它不是通过扫描而来的，而是利用诸如 CorelDRAW、Adobe Illustrator、FreeHand、AutoCAD 这样的软件设计而成的，是由轮廓对象的几何形状、线条粗细和色彩等组成，因此，它的文件所占的存储容量很小。

矢量图与分辨率无关。在矢量图里，可以将任何图元进行任意地放大或缩小，而不会影响它的清晰度和光滑性。图 1-1 就是利用 HiJaak Sketch 创作的一幅典型的矢量图，它利用基本的图元和填充操作，勾勒出一幅效果逼真的漫画图像。

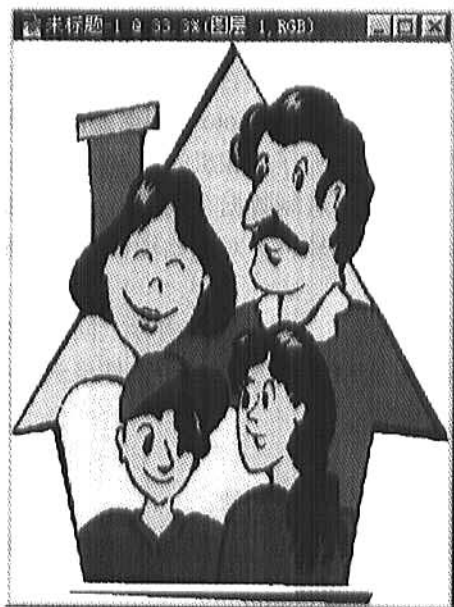


图 1-1 矢量图典型示例

矢量图的缺点是不易制作色彩丰富的图像，而且绘制出来的图像也不是很逼真，同时也不易在不同的软件间进行交换。

2. 点阵图

图 1-2 是一幅典型的点阵图，像这种自然风景画，一般是由摄影照片经扫描仪输入计算机的。

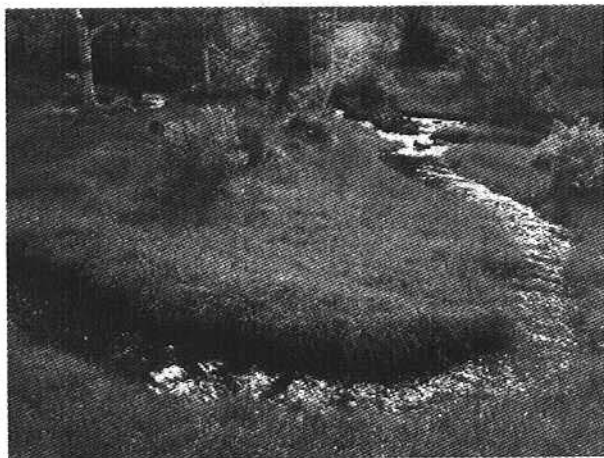


图 1-2 点阵图典型示例

点阵图弥补了矢量式图像的缺陷，可以逼真地表现自然界的景物。点阵式图像是由许许多多的点组成的，这些点称为像素 (pixel)。记录每个像素所占用的存储空间决定了图像的色彩丰富程度，例如，假定每个像素占用 1 位，则其值只能为 0 或 1，则该图像只能有两种颜色（通常是黑和白）。如果每个像素占用 8 位，则其值可为 0~255 之间的数值，则该图像可有 256 种颜色。

由于点阵图像文件保存时需记录每个像素的色彩，因此，占用的存储空间非常大。此外，点阵图像的缺点是在缩放或旋转时会出现失真。

创建点阵图最常见的方法就是对照片进行扫描，当然也可以利用 Windows “画图 (Paintbrush)” 附件、Photoshop 等软件来创建。点阵图的每一处都存在着细微的差别，所以无法利用制作矢量图的手段来创建它。

随着计算机技术的发展，很多软件都可同时处理矢量图形与位图图像，系统将它们都看成独立的对象。就 Photoshop 而言，其主要的优点在于该软件具有强大的位图图像处理功能。但是，用户也可通过绘制路径、形状与文字的方法在其中绘制矢量对象，并且可以对其进行编辑修改。例如，图 1-3 中的中国银行的标志就是用形状绘制的。

1.1.3 图像的颜色模式

在计算机中，如果只是用一些简单的数据来定义像素颜色似乎不容易实现，因此，人们根据实际需要为点阵式图像定义了多种色彩模式来定义颜色，如 RGB 模式、CMYK 模式、灰度模式等。

不同颜色模式的图像用途各不相同，例如，如果图像仅用于黑白印刷，则选用灰度模式就

可以了,这样可以减小图像文件的尺寸。如果希望图像能在网上使用,大多使用的是索引颜色模式。如果希望对图像进行彩色印刷,则需要使用 CMYK 颜色模式。



图 1-3 利用 Photoshop 可同时处理位图与矢量

在 Photoshop 中,其主颜色模式为 RGB 颜色模式,只有在这种模式下,才能使用系统提供的全部命令。因此,用户在对图像进行处理时,可首先将其转换为 RGB 模式,处理结束后,再根据需要将其转换为灰度、CMYK、索引颜色等模式。

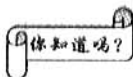
此外,图像的颜色模式还与图像文件格式有关。例如,由于 GIF 格式的图像文件通常只用于网上,因此,其颜色模式只能是索引颜色模式。Photoshop 的主文件格式为 .psd,它支持各种颜色模式。

1.1.4 分辨率和尺寸

要制作高质量的图像,理解如何度量和显示图像的像素数据是非常重要的。这里有几个术语非常重要,即图像的像素尺寸、输出尺寸、输出分辨率、显示分辨率、打印分辨率等。

1. 显示器分辨率与图像的像素尺寸

对于显示器而言,用户都可设置其显示分辨率。例如,可将其设置为 640×480 、 800×600 或 1024×768 等。这是什么意思呢?事实上,我们可以把显示器看做一个矩形阵列,那么,如果显示分辨率被设置成 800×600 ,这意味着屏幕上有 800×600 个像素点。



你知道吗?

★ 实际上,显示分辨率是由显示卡决定的。同时,显示分辨率的设置也要考虑显示器的性能。例如,某些高档显示卡可支持高达 2048×1536 像素的分辨率。但是,如果显示器尺寸太小,或者显示器的性能太低,将会导致字体模糊或屏幕闪烁。

此外,显示器分辨率也可用每单位长度显示的像素或点的数量来表示,通常以点/英寸(dpi)

来表示。大多数新型显示器的最大分辨率约为 96dpi，而较早的 Mac OS 显示器的最大分辨率约为 72dpi。但是，根据显示器分辨率设置及屏幕显示区域的不同，显示器上每英寸所包含的点数是变化的。例如，在 800×600 或 1024×768 像素的分辨率情况下，屏幕上每英寸的点数都是不一样的。换句话说，通常情况下，用户几乎不可能确定当前显示器上每个像素的精确尺寸。因此，显示器像素只有数量上的相对意义，而没有绝对尺寸。

在显示图像时，图像的像素与显示器像素是对应的。例如，假定图像以 1:1 比例显示，这意味着，每个图像像素对应一个显示器像素。如果图像被放大一倍显示，则每个图像像素对应四个显示器像素。但是，由于用户无法确定显示器像素的绝对尺寸，因此，也就不可能通过显示器测定图像的绝对尺寸。因此，图像在屏幕上的显示效果取决于它所包含的像素数量，即图像的像素尺寸。

此外，由于显示器最大分辨率不可能超过 96dpi，因此，如果图像只是用于显示的话，其分辨率最好不要超过 96ppi（像素/英寸）。否则，只是无谓地增加文件尺寸，而不会改善显示效果。

2. 打印机分辨率与网频

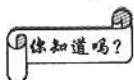
打印机分辨率表示所有激光打印机（包括照排机）产生的每英寸的油墨点数（dpi），大多数桌面激光打印机的分辨率为 600dpi，而照排机的分辨率为 1200dpi 或更高。但是，图像的打印与显示不同，当希望将图像通过激光打印机或照排机进行输出时，应根据设备的网频选择适当的图像分辨率。

所谓网频，是指打印灰度图像或分色时，每英寸打印机点数或半调单元数。网频也称为屏线或线网，通常用线/英寸（lpi）表示，即在半调网屏中每英寸的单元线数。

图像分辨率和网频间的关系决定了打印图像的细节品质。若要生成高品质的半调图像，通常使用的图像分辨率为网频的 1.5 倍，最多 2 倍。但对某些图像和输出设备而言，较低的分辨率反而会产生较好的结果。若要了解打印机的网频，请参阅打印机文档或向服务供应商咨询。

目前常用的网频如下：

- ※ 65lpi：属于粗糙网频，通常用于印刷购物券与新闻稿。
- ※ 85lpi：一般网频，通常用于报纸印刷。
- ※ 133lpi：高品质网频，通常用于印刷四色杂志。
- ※ 177lpi：超精细网频，通常用于印刷年报及艺术书籍图像。



★ 喷墨打印机产生的是喷射状油墨点，而不是真正的点；但是，大多数喷墨打印机的分辨率大约在 300~600dpi 之间，在打印高达 150ppi 的图像时，打印效果很好。

3. 图像分辨率与输出尺寸

图像分辨率是指图像中每单位打印长度上显示的像素数目，通常用像素/英寸（ppi）表示。在 Photoshop 中，用户可以更改图像的分辨率；而在 ImageReady 中，图像的分辨率始终是 72ppi，这是因为 ImageReady 应用程序创建的图像专门用于联机介质，而非打印介质的缘故。

在 Photoshop 中，像素尺寸、图像尺寸和图像分辨率是相互依存的（像素尺寸=图像尺寸×图像分辨率）。图像中细节的数量取决于像素尺寸，而图像分辨率控制打印像素的空间大小。例

如,用户无需更改图像中的实际像素数据便可修改图像的分辨率,此时调整的只是图像的打印尺寸。但是,如果想保持相同的输出尺寸,则更改图像的分辨率将会更改总的像素数量。

打印时,分辨率高的图像比分辨率低的图像包含更多的像素,因此像素点更小。例如,分辨率为 72ppi 的 $1\text{in} \times 1\text{in}$ 的图像总共包含 5184 个像素(72 像素宽 $\times$ 72 像素高=5184 像素)。同样是 $1\text{in} \times 1\text{in}$,但分辨率为 300ppi 的图像总共包含 90 000 个像素。高分辨率的图像通常比低分辨率的图像重现更详细和更精细的颜色变化。但是,增加低分辨率图像的分辨率只是将原始像素的信息扩展为更大数量的像素,而不会提高图像的品质。

使用太低的分辨率打印图像会导致像素化,输出尺寸较大、显示粗糙的像素。使用太高的分辨率(像素比输出设备能够产生的还小)会增加文件大小并降低图像的打印速度,而且设备将无法重现高分辨率图像所提供的更多细节。

4. 文件大小

文件大小表示文件的存储容量,其度量单位是千字节(KB)、兆字节(MB)或千兆字节(GB)。文件大小与图像的像素尺寸成正比,在给定的打印尺寸下,像素多的图像产生更多的细节,但它们所需的磁盘存储空间也更多,而且编辑和打印速度较慢。例如, $1\text{in} \times 1\text{in}$ 200ppi 的图像所包含的像素,是 $1\text{in} \times 1\text{in}$ 100ppi 的图像所包含的像素的四倍,所以文件大小也是它的四倍。

影响文件大小的另一因素是文件格式,由于 GIF、JPEG 和 PNG 文件格式所使用的压缩方法不同,因此,即使像素尺寸相同,文件大小也明显不同。同样,图像中的颜色深度和图层及通道的数目也影响文件大小。

Photoshop 支持的最大文件大小为 2GB,最大像素尺寸为每图像 30 000 $\times$ 30 000 像素。该规定限制了图像可用的打印尺寸和分辨率。

1.1.5 图像文件格式

图像文件格式是指计算机表示、存储图像信息的格式。由于历史的原因,不同厂家表示图像文件的方法不一,目前已经有上百种图像文件格式,常用的也有几十种。

图像文件格式的选择主要取决于两个因素,一是图像的用途,二是准备选用何种软件对图像进行处理。例如,如果希望将图像作为网页素材,则只能选用.jpg 或.gif 格式,这两种格式可在基本保证图像质量的情况下最大程度地压缩图像数据。但是,如果希望将图像用于印刷输出,则不能选用.jpg 或.gif 格式了,最好选用 Photoshop 的.psd 格式,否则图像将会丢失一些细节。

此外,由于不同的图像软件所能处理的图像格式不同,例如,Windows 95/98/2000 中的“画图”只能处理位图图像(即.BMP 文件)。因此,当需要使用多个软件处理一幅图像时,常常要进行图像格式的转换。

下面就来简要介绍一下几种常见图像格式的特点及用途。

1. TIFF (*.TIF)

这是一种通用的图像格式,几乎所有的扫描仪和多数图像软件都支持这一格式。该格式支持 RGB、CMYK、Lab、Indexed Color、位图和灰度颜色模式,有非压缩方式和 LZW 压缩方式之分。同 EPS、BMP 等格式相比,其图像信息最紧凑。TIF 得到了 Macintosh 和 IBM 等各种平

台上软件的广泛支持。

2. BMP (*.BMP)

它是标准的 Windows 及 OS/2 的图像文件格式, Microsoft 的 BMP 格式是专门为 Windows 3.x 及后来版本的“画笔”或“画图”建立的。该格式支持 1~24 位颜色深度,使用的颜色模式可为 RGB、索引颜色、灰度和位图等,且与设备无关。

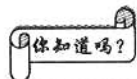
3. TGA (Traga Format)

该格式最初是为在 TVGA 显示器下运行图像软件而由 True Vision 公司开发的,后来其他许多图形软件也逐渐支持这一格式。

该格式支持带一个单独 Alpha 通道的 32 位 RGB 文件,和不带 Alpha 通道的索引颜色模式、灰度模式、16 位和 24 位 RGB 文件。以该格式保存文件时,可选择颜色深度。

4. EPS (*.EPS)

EPS 格式为压缩的 PostScript 格式,是为在 PostScript 打印机上输出图像开发的。其最大优点是可以在排版软件中以低分辨率预览,而在打印时以高分辨率输出。



★ PostScript 是 Adobe 公司开发的一种页描述语言,它原来主要用于激光打印机的输出页面描述,现在已成为正文、图形输出页面描述语言的事实上的工业标准。

EPS 格式支持 Photoshop 的所有颜色模式,但不支持 Alpha 通道。用户在将图像以 EPS 格式存储时,可以选择图像预览数据格式、图像编码格式等。

5. GIF (*.GIF)

该格式是由 CompuServe 提供的一种图像格式。由于 GIF 格式可以使用 LZW 压缩方式进行压缩,因此它被广泛用于通信领域和 Internet 的 HTML 网页文档中。不过,该格式仅支持 8 位图像文件。

6. JPEG (*.JPG、*.JPE)

JPEG 是一种带压缩的文件格式,其压缩率是目前各种图像格式中最高的。但是, JPEG 在压缩时存在一定程度的失真,因此,在制作印刷品时最好不要选择此格式。

JPEG 格式支持 RGB、CMYK、和灰度颜色模式,但不支持 Alpha 通道。该格式主要用于图像预览和制作 HTML 网页。

7. PSD (*.PSD)

该格式是 Photoshop 生成的图像格式,可包括层、通道和颜色模式等信息,且该格式是唯一支持全部颜色模式的图像格式。在保存图像时,若图像中含有层信息,则必须以 PSD 格式保存,若希望以其他格式保存,则必须在保存之前合并层。但是,由于 PSD 格式保存的信息较多,因此,其文件非常庞大。

8. Film Strip (*.FLM)

该格式是 Adobe Premiere 动画软件使用的格式,这种格式的图像只能在 Photoshop 中打开、

修改和保存,而不能将其他格式的图像以 FLM 格式保存。此外,如果在 Photoshop 中更改了图像尺寸和分辨率,则该图像将无法重新被 Premiere 所使用。

9. PDF (*.PDF)

该格式是由 Adobe 公司推出的专为线上出版而制定的,它以 PostScript Level 2 语言为基础,因此,可以覆盖矢量式图像和点阵式图像,并且支持超级链接。

PDF 格式是由 Adobe Acrobat 软件生成的文件格式,该格式可以保存多页信息,其中可以包含图形和文本。此外,由于该格式支持超级链接,因此是网络下载经常使用的文件格式。

PDF 格式支持 RGB、索引颜色、CMYK、灰度、位图和 Lab 颜色模式,但不支持 Alpha 通道。

10. Photo CD (*.PCD)

该格式是柯达(Kodak)相片光盘的文件,以只读方式保存在 CD 光盘上,它采用 Kodak Presicion Color Management System(柯达专门颜色管理系统,缩写为 KPCMS,安装 Photoshop 时已自动安装)控制颜色模式和显示模式。该格式只能在 Photoshop 中打开,而不能保存。

1.2 Photoshop 6 界面浏览

Photoshop 6 不仅完全具备 Photoshop 5.0 的功能,更新增了如下新特性:

- ※ 强大的网页图像编辑功能:用户现在可直接对图像进行切割(不用切换到 ImageReady),并可基于切片创建层、设置切片属性等。
- ※ 新增了 2D 形状层:利用系统提供的自定义形状工具,用户可绘制各种形状的图形并对其进行修改。
- ※ 新增了从背景层提取对象的方法(Photoshop 5.5 已增加此项功能):现在利用“抽出”命令,用户可从背景层中提取对象。
- ※ 新增了液体流动仿真效果:利用新增的“液化”命令,可模拟液体流动效果对图像进行调整。
- ※ 改进的图层管理功能:在 Photoshop 6.0 中,图层的改进是比较大的。图层效果中新增了光泽、颜色叠加、渐变叠加、图案叠加及描边功能;新增了一种填充层(其内容可分为纯色、渐变色和图案),而且用户可随时修改填充层的内容或对其进行颜色和色调调整;利用“图层”|“栅格化”菜单中的各命令,可将文字图层、形状图层、填充图层、层剪贴路径图层、当前图层、链接图层或所有图层转换为普通图层;支持使用层组管理图层,用户可对同一层组中的各图层统一设置颜色混合方式与不透明度,统一调整层组的层次,将层组中的图层进行合并、锁定。同时,用户仍可单独对层组中的各子图层进行编辑。
- ※ 增强了文字处理能力:在 Photoshop 6 中,用户可直接在编辑窗口输入文字,并利用属性工具栏调整文字的字体、尺寸、对齐方式和版形(例如,可以将文字排列成弧形、波浪形等),并可根据文字创建工作路径、将文字转换为形状层(此时可通过编辑文字制作变形文字,以制作公司徽标与标志等)。

此外, Photoshop 5.0 与 5.5 中的工具属性面板被改成了工具栏形式, 从而方便了工具属性的调整。因此, 要想一夜之间就成为使用 Photoshop 6 的高手是不现实的, 必须循序渐进, 多练习、多摸索, 用起来才能得心应手, 才能最终设计、制作出令人满意的图像来。俗话说“熟能生巧”, 首先, 让我们从熟悉最基本的操作开始吧。

1.2.1 Photoshop 6 的屏幕组件

进入 Photoshop 之后, 打开 Program Files\Adobe\Photoshop 6.0\Samples 目录下的一个图像文件, 屏幕组件如图 1-4 所示。



图 1-4 Photoshop 6 的屏幕组件

1.2.2 程序窗口和图像窗口

由于用户可在 Photoshop 中同时打开多个图像文件, 因此, 用户可分别控制程序窗口和图像窗口的状态 (最小化、最大化、窗口或关闭)。但是, 由于程序窗口是父窗口, 因此, 图像窗口的状态受限于程序窗口。也就是说, 图像窗口的最大化、最小化是相对于 Photoshop 程序窗口而言的。例如, 当用户单击图像窗口的最大化按钮  时, 图像窗口将充满 Photoshop 程序窗口, 如图 1-5 所示。



图 1-5 最大化图像窗口

用户可以关闭图像窗口而不退出 Photoshop，若关闭程序窗口，则将同时关闭所有图像窗口。关闭图像窗口或程序窗口时，若图像已被修改，系统将提示用户是否保存图像。

1.2.3 主菜单和快捷菜单

和所有 Windows 应用软件一样，Photoshop 6 中也包括了一个提供主要功能的主菜单。要打开某项主菜单，既可使用鼠标单击该菜单项，也可按 Alt+菜单名中带下划线的字母键。例如，要打开“编辑”子菜单，可按 Alt+E 组合键。对于子菜单而言，其约定规则如下：

- ※ 如果某项菜单呈暗灰色，说明该命令在当前编辑状态下不可用。例如，如果用户尚未制作选区，则“选择”菜单中的大部分菜单项均不可用。
- ※ 如果某个子菜单项后跟“▶”符号，说明该菜单项下还有子菜单。
- ※ 如果某个子菜单项后跟“...”符号，说明单击该菜单项将打开一对话框。
- ※ 如果某个子菜单项后跟一组组合键（称为菜单快捷键），说明用户可不必打开主菜单，直接按该组合键即可执行命令。例如，在“文件”子菜单中，“打开”子菜单项后跟了 Ctrl+O 快捷键，说明用户可直接 Ctrl+O 组合键来创建新图像文件，如图 1-6 所示。
- ※ 要切换菜单，可在各菜单项上移动鼠标即可。例如，假定用户已经打开了 File 菜单，若希望切换到其他主菜单，只需在主菜单条上水平移动鼠标即可。基于同样的道理，若希望在子菜单中切换，只需在子菜单区垂直移动光标。
- ※ 要关闭所有已打开的菜单，可单击已经打开的主菜单名称，按 Alt 键或 F10 键。要逐级向上关闭菜单，可按 Esc 键或切换主、次菜单。

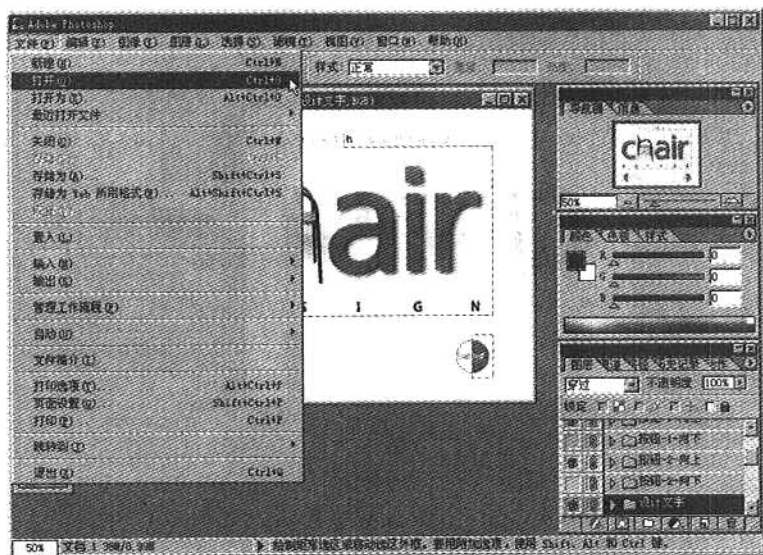


图 1-6 菜单快捷键

和所有的 Windows 应用软件一样, 为了方便用户操作, Photoshop 6 还提供了另一类菜单, 即快捷菜单。要打开快捷菜单, 可单击鼠标右键。例如, 当用户在绘图区单击鼠标右键时, 系统将打开如图 1-7 所示的快捷菜单。

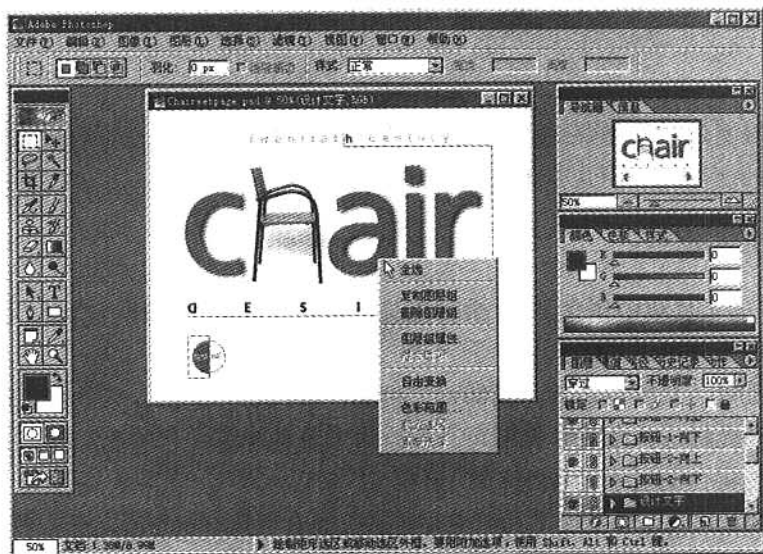


图 1-7 快捷菜单

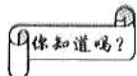
对于快捷菜单而言, 有如下几点应该说明:

- ✱ 对于不同的状态, 系统所打开的快捷菜单不同。例如, 当用户在制作了选区后, 系统将打开如图 1-8 所示的快捷菜单。



图 1-8 快捷菜单随编辑状态的不同而不同

- ※ 快捷菜单中的大多数选项均可在主菜单中找到。根据不同的编辑状态，快捷菜单中的某些菜单项可能被暂时禁用。仍可根据快捷菜单项后面是否跟有“...”或“▶”符号，确定单击该菜单项是否打开对话框或该菜单项后是否跟有子菜单。
- ※ 要关闭快捷菜单，可按 Esc 键、Alt 键或 F10 键。



- ★ 请不要轻易通过单击快捷菜单区外位置来关闭快捷菜单，这将取消当前选区设置。基于同样的道理，关闭主菜单时也应注意这一点。

1.2.4 工具箱与工具属性栏

Photoshop 6 的工具箱中包含了 40 余种工具，包括选区制作工具、绘图工具、颜色设置工具，以及显示控制工具等。

要使用某种工具，只需单击该工具即可。例如，要想制作选区，可单击矩形选框工具，然后在图像窗口拖动光标选择所需区域即可。要查看工具的名称，可将光标移至该工具处，然后稍稍停留，则系统将自动显示工具提示。

如果读者仔细观察，还会发现工具箱中某些工具的右下角有一个小三角形符号“▶”。这表示在该工具位置存在一个工具组，其中包括了若干相关工具。要选择工具组中的其他工具，可单击该工具并按住鼠标按钮稍停片刻，然后将光标移至打开的子工具条中，并在将光标移至要选用的工具后单击，则该工具将成为该工具组中的当前工具，并出现在工具箱中，如图 1-9 所示。