

Photoshop 5.0

快捷手册

王刚 钱锋 编著



浙江人民美术出版社



Photoshop 5.0

快 捷 手 册



浙 江 人 民 美 术 出 版 社

(浙)新登字 2 号

责任编辑:褚潮歌

编 著:王 刚

钱 锋

Photoshop 5.0 快捷手册

浙江人民美术出版社出版·发行

(杭州市体育场路 347 号)

全国各地新华书店经销

杭州之江印刷厂印刷

1998 年 12 月第 1 版·第 1 次印刷

开本: 889 × 1194 1/32 印张: 5.75

印数: 0,001—3,000

ISBN 7-5340-0884-0/J·779

定价: 38.00 元

前 言

读者朋友，你们好，我是一只小犀鸟，第一次和大家见面，你们就叫我脱卡吧！这次，我向大家隆重推荐这本《Photoshop 5.0 快捷手册》。

Photoshop 作为一个成熟的经典软件，它的内容涵盖面极广，作为一个使用者，只会用到其中的一部分，有些内容则不常用或根本用不到。但初学者并不懂其中的轻重缓急，加上某些书面面俱到，不厌其烦，结果使初学者做了大量的无用功。其实这类书真正的价值是给Photoshop老手当字典来查阅。

本书的两位作者都是Photoshop的高手，现在回头一看，发现自己走了不少弯路，深怕后学者再重蹈覆辙，所以推出这本《Photoshop 5.0 快捷手册》，以期对大家有所帮助。本书真正是从使用者的角度出

发，有轻有重，有详有简地向大家一一介绍Photoshop 5.0的应用知识，加上语言朴素，形式活泼，相信一定能带领初学的朋友轻轻松松进入Photoshop的宏伟世界。另外，两位作者还集多年的经验，在本书中介绍了大量实用的小窍门，相信对老手也很有帮助。另外，本书还系统地介绍了Photoshop 5.0版本的一些主要改进，使以前使用较低版本的朋友能迅速掌握5.0版本的精髓，更好地提高工作效率。

我很荣幸这次能被委以主持人的重任，就让我马上带领大家进入这本《Photoshop 5.0 快捷手册》吧！

目 录

第一篇 从源开始

第一章 认识Photoshop	2
第二章 色彩模式 分辨率	8
第三章 文件格式	1 1
第四章 输入与输出	1 7
第五章 Photoshop 5.0的新特性	1 9

第二篇 渐入佳境

第六章 工具箱	2 8
第七章 下拉式菜单	5 8
第八章 History、Action 及其它	9 3
第九章 滤镜	1 0 3
第十章 通道和层	1 2 8

目 录

第三篇 美妙应用

第十一章 效果字 1 3 8

第十二章 封面解析 1 6 0

第十三章 小锦囊 1 7 0

270546

從 源 開 始

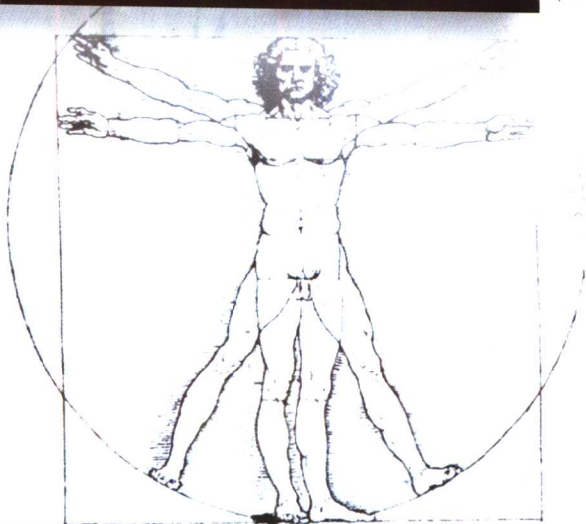
认识Photoshop

色彩模式 分辨率

文件格式

输入与输出

Photoshop 5.0 的新特性

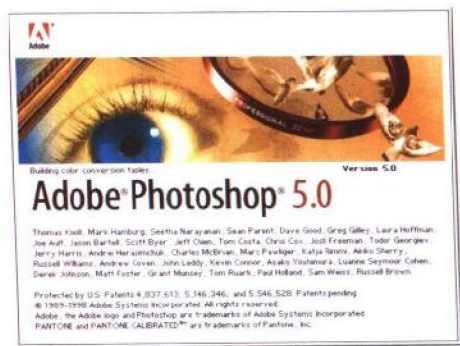


第一章 认识 Photoshop



读者朋友，大家是不是急着想马上体会 Photoshop 的神奇效果？其实我也很急，但是学习应该循序渐进，有很多基础知识大家必须先掌握，下面这章就是给大家打基础的，学好了本章，将使大家在以后的学习中大大提高效率。

Photoshop 是由美国 Adobe 公司开发的图像处理软件。Adobe Photoshop 诞生于 20 世纪 80 年代末，由 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 有了很大的改观，一举成为 MAC 和 PC 上最优秀的图像编辑软件。目前，随着软件工业的发展，图像处理软件也像雨后春笋一般纷纷出现，但是 Photoshop 依然是大多数设计者的首选。在近十年的历程中，Adobe Photoshop 成功地发展到了 4.0 版，而 1998 年最新出版的就是马上要为大家介绍的 Photoshop 5.0 版。

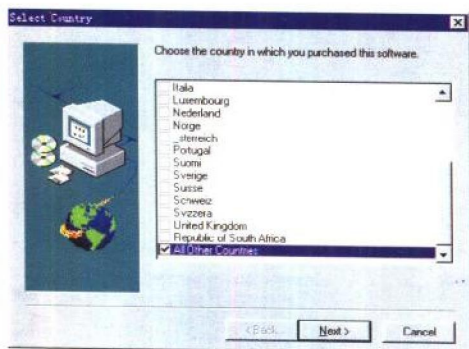


在开场页之后就让我们一起进入 Photoshop 5.0 的世界吧！

首先,就从第一印象开始认识它吧。该版本在PC机中是运行于Windows 95、涵盖 Windows 98 和 Windows NT 等操作环境下的 32 位图像处理软件,因此需要用户拥有并正确安装以上的操作系统。Adobe Photoshop 5.0 for Windows 95 和 Windows NT 4.0 时,它所需的最低硬件环境为:

- 1 奔腾及其以上机型。
- 2 32MB 内存。
- 3 80MB 的可用硬盘空间。
- 4 256 色适配卡, CD-ROM。

■ 安装过程中必须注意的是为了能处理汉字, 在国别选择时, 缺省选择为 United States. 用户应选成 All Other Countrys



当你第一次打开 Photoshop 5.0 时, 你会发现它同 Photoshop 4.0 相比好像并没有什么太大的区别。Photoshop 5.0 界面分别由菜单栏、工具箱、状态栏, 以及数个控制面板组构成, 每个控制面板组中含有 2~3 个控制面板。每一组控制面板与工具箱都可以通过鼠标拖动而任意移动。Photoshop 5.0 的控制面板与 Photoshop 4.0 的控制面板没有什么太大的改变。它保留了 Photoshop 4.0 中的所有面板, 并且新增了有用的 Histroy 控制面板。对于许多 Photoshop 的新手来说, 往往不敢随意关掉 Photoshop 的控制面板, 生怕以后再也找不着了。其实不要紧, 关闭了的控制面板可以通过打开 Photoshop 中的 Windows 菜单, 选择相应的控制面板名称将其重新打开。此外, Photoshop 的控制面板还可以通过鼠标的拖动而任意地组合。提供众多控制面板是为用户处理画面提供方便。但如果控制面板过多而影响了我们的工作, 则尽可以关掉某些控制面板组, 以便空出更大的显示范围。熟悉了以上的操作, 你就可以随心所欲地调整 Photoshop 5.0 的主界面了。

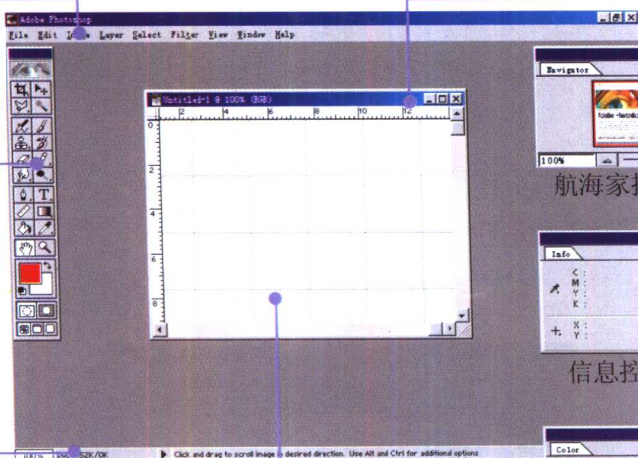
菜单栏

标题栏

工具箱

状态栏

工作窗口



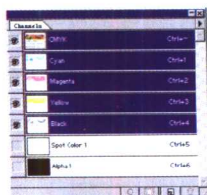
航海家控制面板

信息控制面板

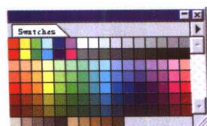
颜色控制面板



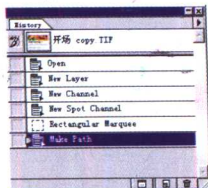
宏控制面板



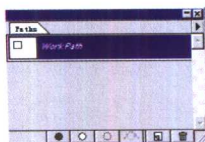
通道控制面板



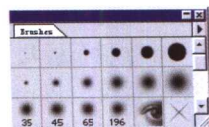
颜色样本控制面板



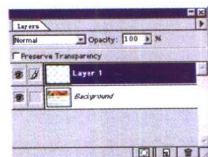
历史控制面板



路径控制面板



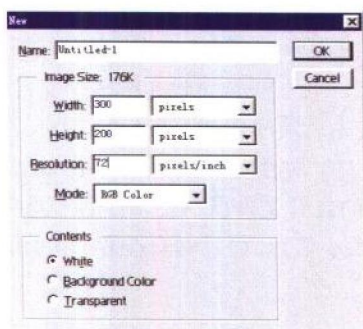
笔刷控制面板



图层控制面板

Photoshop 5.0 全景

下面将介绍Photoshop 5.0中文件的操作。选择File 菜单下的New 命令，将出现新建文件(New)对话框，如图所示。



在新建窗口中，你可以输入文件名、长宽尺寸及图形的分辨率。Photoshop有不同的尺寸单位，分别有像素(pixel)、英寸(Inches)、厘米(cm)、点(points) (picas)及栏(column)。栏是专为配合排版软件时使用的，在Photoshop中可在preferences中设定栏的尺寸。在模式(Mode)项中可以设定文件色彩模式。在Contents项中，你可以设定新建文件的背景颜色，依次为：白色(White)：背景颜色为白色。背景色(Background Color)：以色彩控制面板中的背景色为背景的颜色。透明(Transparent)：透明背景，即无背景色。当完成所有设定后，按下对话框中的OK键，就可以开始一个新文件了。

打开文件要选择File 菜单下的Open 命令，将调出Windows 标准的文件打开对话框，如图所示。

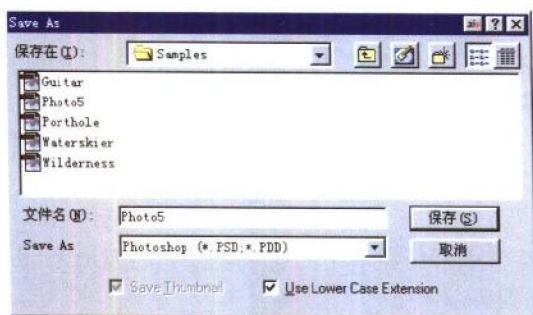


我们可以选择路径和文件,也可在文件名栏中输入正确的文件名。当图形文件很多时,可以在文件类型下拉式列表框中选择预打开的文件类型,建立一种过滤,只显示满足条件的文件。你也可以双击Photoshop 5.0界面中的空白部分,一样可以调出文件打开窗口。在Open(打开)窗口中,当你在文件选择栏中用鼠标拖曳出一个方框而同时选中多个文件时,单击“打开”按钮,这些被选中的文件将按先后顺序依次在Photoshop 5.0中被打开,这样不但可以快捷地打开多个文件,而且还不用多次调用Open(打开)窗口。

Photoshop 5.0的打开文件窗口提供了预览选项,不但能像Photoshop 4.0那样提供文件的大小信息,而且对有些存有略图的文件,会一同显示出略图来。

好吧!现在介绍 Save, Save As 和 Save a Copy 选项的功能。

1 Save: 该项将把编辑过的文件以原路径、原文件名、原文件格式存入磁盘中,它将覆盖掉原始的文件。用户在使用Save选项时要特别小心,尤其当你想保留原始文件时,千万不要使用该项。

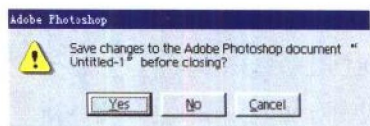


2 Save As: 该项将调出Windows的标准存储文件窗口。在该窗口中,你可以对改动过的文件另取一个名称,改换路径,改换格式再去存入磁盘中,这样会保留原始文件,如图所示。Photoshop 5.0的存储窗口比Photoshop 4.0多了个Use LowerCase Extension项。如当前该项在可用状态时存储该文件,使用小写的扩展名;相反,如该项处于不可用状态时存储文件使用大写的扩展名。在Save As对话框中还有一非常实用的选项Save Thumbnail,若该选项在可用状态时会存储该文件的略图信息。这样,当你再次打开该文件时

就可以预览该文件。Save Thumbnail 只对有些文件格式适用，如 PSD、JPG 等文件格式。

3 Save a Copy: 该项也将调出 Windows 的标准存储文件窗口，在该窗口中，你也可以对文件改名，转换路径，转换格式后再存盘，这样就可以保留原始文件。Save As 与 Save a Copy 在许多方面是相同的。但 Save As 是将当前文件改名另存，而 Save a Copy 不改变当前文件的名称。另外，Save a Copy 允许你在存盘时确定是否合并层 (Flatten Image)，并且允许不存储 Alpha 通道 (Exclude Alpha Channels)。有关层 (Layer) 和通道 (Channel) 的详细讲解请参阅本书有关内容。

在熟悉了 Photoshop 5.0 的文件打开、存储功能后，下面我们来介绍关闭功能。关闭一幅图有两种方式，一是选择 File 菜单中的 Close 选项，二是单击窗口右上角的“X”号按钮。如果此时的图片是你修改过但还未存盘的，将出现一个警告框，并询问你是否存盘，如图所示。你可以根据情况选择“Yes”、



“No”、“Cancel”。在学习了本章后，相信你至少不会因为屏幕上少了个控制面板组而大惊小怪了，在学会了文件的操作后，你就可以初试身手了。



问：每次打开新图都要从菜单上调出 Open 对话框，太麻烦了！

答：可以双击工作区域打开 Open 对话框。

问：我在一张图上作了一些练习，想另外保存下来，但存后却找不到原图了，不知是怎么回事？

答：你一定是用 Save 存的，它把原图给覆盖了，要想保存原图，可用 Save as 或 Save A Copy。



第二章 色彩模式 分辨率



大家在阅读本书以后的内容时,会接触到各种不同的色彩模式,先对它们有所了解是十分必要的。同时对分辨率有一个清楚的概念对减少大家在图像输入输出中的麻烦也是很有帮助的。

色彩模式

RGB 模式

电脑显示器及电视机创建颜色的原理与自然光相同,都是由红(R)绿(G)蓝(B)三色混成,这就是RGB模式。因为每一种光可有256级深浅度,混合可成1670万种色彩,即所谓真彩。



有些滤镜功能不可以在CMYK模式中使用,而RGB模式可以使用所有滤镜。



CMYK 模式

印刷品不能像显示器一样发光,它的颜色来自蓝(C)、品红(M)、黄(Y)、黑(K)四色混合,即CMYK模式,这也是印刷时必须使用的模式。

Bitmap 黑白模式

这种模式中的像素点非黑即白, 所以其图像品质相对较差, 但该模式信息量小, 对一些品质要求不高的纯黑白图像来说十分适用。



Grayscale 灰度模式

这个模式的图像有着丰富细腻的灰度, 效果似黑白照片。它的每一个像素点都有一个灰度值。

HSB 模式

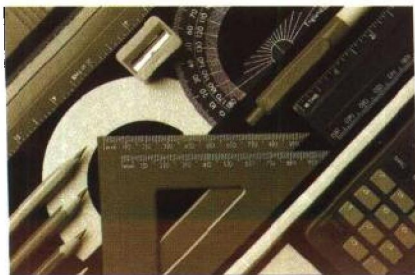
HSB 分别表示色相、饱和度、明度。它最接近人脑对色彩的理解。

LAB 模式

L 表示亮度, 共有 100 个级别, AB 表示从绿到洋红及蓝到黄的两条色轴, 范围从 -120 到 120。

Duotone 双色调印刷标准

为了降低成本或因特殊要求 (如制作发黄的老照片效果), 有些印刷物只用两种色彩印刷, 这时就用得上 Duotone 模式了。



Indexed Color 索引模式

在 Indexed Color 索引模式

中,可以选择最多256种色彩来表示这张图,所以将损失一部分颜色,降低图像的显示质量,通常用于网络显示或图像颜色数较少的情况。

图 像 分 辨 率

分辨率有两种:一种是lpi,以每英寸多少行来衡量;另一种分辨率是dpi,以每英寸包含多少个像素点来衡量,比如300dpi即表示每英寸包含300个像素点(300Pixels/Inch)。

一张图片的分辨率越高,精度就越高,就越清晰。那么输入和输出时是否用越高的分辨率就越好呢?其实并非如此,因为图像的分辨率越高,它的文件量就越大。一般来说,dpi值大一倍,文件就大四倍,这样又占空间,运行起来又困难。而且输出时对分辨率也有限制,如印刷品最高一般用300dpi,这也是人眼能达到的最高识别率。打印时,如果分辨率超过打印机的能力极限,一是造成浪费,其次反而会使打印出来的图像轮廓不清。



问: 到底 RGB 模式和 CMYK 模式有什么区别?

答: RGB 模式主要用于幻灯片制作和电视特技等屏幕输出。CMYK 主要用于印刷、打印。

问: 我新开了一张 300dpi 的图, 但文件却出奇的大, 这是怎么回事?

答: 你用 Image-Image Size 看一下你这个文件的设置, 看一看 Resolution (分辨率)是不是用成了 300pixels/cm。

第三章 文件格式



目前, 图像文件有许多格式, 它们都是应不同的需要而产生的, 各有各的妙处, 学习了本章, 大家对它们就会有一个清楚的认识。

Photoshop 5.0 中提供了 20 多种文件格式。在这些文件格式中, 有些是 Photoshop 自身的格式, 有些是跨越平台的格式, 有些是用于网络交换用的, 还有其它一些各有用处的文件格式。以下我们就对这些文件格式进行一些简略的介绍。

PSD 文件和 PDD 文件

它们是 Photoshop 软件的标准文件格式。

它们是 Adobe 公司优化格式后的文件, 能够保存图像数据的每一个特效, 包括层、通道以及其它内容。而这些内容在转存成其它格式时将会有所丢失。其缺点是, 使用这两种格式存储的图像文件较大, 此外只有小部分软件可以支持这两种文件格式。

下面, 我们将就常用的其它文件格式进行一些介绍。

BMP 格式

BMP — Windows Bitmap。它是一种图形文件格式。BMP 格式的图像可以具有极其丰富的色彩。另外, 在存储 BMP 格式的图像文件时, 还可以使用 RLE (Run-Length Encoding) 压缩方案进

