

Photoshop 7.0

正式版

新增功能实例教学



① 全程体验Photoshop 7.0新增功能

① Photoshop 7.0全面兼容OS X和Windows XP

① Photoshop 7.0新增图片浏览器让您随心所欲

① Photoshop 7.0新增复原笔刷和修补工具令人着迷

① Photoshop 7.0更多创作素材激发您的创意灵感

定价：19元

北京电子出版物出版中心出版
北京天域宏业科技发展有限公司 制作

内 容 简 介

经过漫长时间的等待,我们终于等来了 Photoshop 7.0。但为了那些令人叹奇的新特性和新工具,这一切都是值得的。其中最令人着迷的工具当属新的 Heal(修复)和 Patch(补丁)工具,单是它们就足以值得我们去升级。

Photoshop 7.0 以她那全新的界面、极酷的功能、完善的改变以及与 OS X/Windows XP 的兼容性,必将吸引那些成天与 Photoshop 共舞的人们。

本产品重点介绍了 Photoshop7.0 的新增功能和特性,内容翔实新颖、图文并茂,以最酷最快最完整的感受指引您踏入 Photoshop 7.0 的殿堂。本产品除了全面的新增功能与特性介绍和演示外,以大量经典的实例为演练舞台,让您在兴奋与惊叹的同时深入理性的创作与学习中,一步一步引领您体会创意、体会成功的喜悦。

与 Photoshop 7.0 捆绑销售的 ImageReady 亦从 3.0 版本升级到 7.0,其新增的 rollover 面板,集中了作者及管理者超乎常规的想象力和思想活力,让您可以自由地创作而不受拘泥。

本产品中所讲解的经典实例都是经过我们精心挑选的,您可以在其中了解创作的过程,体验成功的美感,更可以积累经验,为您的无限创意插上技术的翅膀。我们期待与您一起成功!

目 录

C O N T E N T S

第一章 Photoshop 7.0 的升级和安装	1
1.1 Phothsop 简介	1
1.1.1 Adobe 公司简介	1
1.1.2 Photoshop 的发展历程	2
1.1.3 Photoshop 的特点及优势	7
1.1.4 Photoshop 7.0 简介	7
1.2 安装 Photoshop 7.0	8
1.2.1 系统配置要求	8
1.2.2 安装 Photoshop7.0	8
1.3 升级到 Photoshop 7.0	11
第二章 Photoshop 7.0 的新增功能与特性	12
2.1 新增功能与特性概述	12
2.2 外观界面	14
2.2.1 程序图标	14
2.2.2 操作界面	15
2.2.3 欢迎界面	17
2.2.4 工具栏	17
2.2.5 图片浏览器	18
2.3 绘图工具	19
2.3.1 复原笔刷(Healing Brush Tool)	19
2.3.2 修补工具(Patch Tool)	20
2.3.3 切片工具(slice tool)	20
2.3.4 图案图章(pattern stamp)	21
2.3.5 文字工具(Text Tool)	21
2.3.6 形状工具(Shape Tool)	22

目 录

C O N T E N T S

2.3.7 放大镜 (Zoom Tool)	23
2.3.8 工具预设 (Tool Presets)	23
2.4 窗口菜单	23
2.4.1 文件菜单	24
2.4.2 编辑菜单	26
2.4.3 图象菜单	26
2.4.4 滤镜菜单	27
2.4.5 窗口菜单	28
2.5 浮动面板	28
2.5.1 图层面板 (Layer Palette)	28
2.5.2 图层特效 (Layer Style)	28
2.5.3 文字属性面板 (Character Palette)	29
2.5.4 信息面板	29
2.5.5 Brushes (笔刷) 面板	30
2.6 其他方面	31
2.6.1 图案生成器滤镜工具	31
2.6.2 液化功能	31
2.6.3 无缝背景生成器 (pattern maker)	31
2.6.4 图片加密	32
2.6.5 与其他应用软件集成	32
2.6.6 绘图引擎	32
2.6.7 支持 WBMP 格式文件	33
2.6.8 支持 XMP	33
第三章 新特性详解与初级设置	34
3.1 复原笔刷 (Healing Brush Tool)	34
3.2 修补工具 (Patch Tool)	35

目 录

C O N T E N T S

3.3 形状工具(Shape Tool)	37
3.4 初级设置	38
3.4.1 颜色设置	39
3.4.2 预设管理器	39
3.4.3 预设设置	40
3.5 ImageReady 7.0 新增功能与特性	44
3.6 色彩模式基础知识	47
3.6.1 位图模式	48
3.6.2 灰度模式	48
3.6.3 多通道模式	48
3.6.4 HSB 模型	49
3.6.5 RGB 模型模式	49
3.6.6 CMYK 模型模式	50
3.6.7 L*a*b 模型	51
3.6.8 Lab 模式	51
3.6.9 位图模式	52
3.6.10 灰度模式	52
3.6.11 双色调模式	52
3.6.12 索引颜色模式	52
3.6.13 多通道模式	52
3.7 通道和位深度	54
3.7.1 关于颜色通道	54
3.7.2 关于位深度	54
第四章 Photoshop 7 文字实例	55
4.1 雕琢特效字	55
4.2 放射性特效字	57

目 录

C O N T E N T S

4.3 3D 特效字	59
4.4 壁纸特效字	63
4.5 光芒字的制作	65
4.6 LED 风格的特效字	67
4.7 喷泉效果字的制作	68
4.8 有机效果字的制作	70
4.9 银箔字的制作	72
4.10 液态金属字的制作	75
4.11 锈蚀效果字的制作	76
4.12 水晶字的制作	78
4.13 湿泥字的制作	81
4.14 本章小结	83
第五章 Photoshop 7 图像实例	84
5.1 印章的制作	84
5.2 下雨效果	85
5.3 曲线的制作	87
5.4 网点效果	89
5.5 照片底纹效果	91
5.6 水彩效果	93
5.7 纸张效果	96
5.8 天体爆炸效果	98
5.9 雾化效果	101
5.10 立体格子效果	103
第六章 Photoshop 7 初级实物绘制	106
6.1 手绘球网	106

目 录

C O N T E N T S

6.2 手绘足球	109
6.3 手绘水晶苹果	112
6.4 机器齿轮的制作	114
6.5 香烟、烟灰缸的制作	118
6.6 手绘手机	130
6.7 手绘篮球	135
6.8 子弹孔效果	141
6.9 液晶显示效果	146
6.10 本章小节	152
第七章 Photoshop 7.0 第三方滤镜实例	153
7.1 外挂滤镜揭秘	153
7.2 怀念过去——Aged Film	159
7.3 搞效专家——Eyecandy	161
7.4 一步抽线——Alpha Strip	166
7.5 特技大师——Xenofex	168
7.6 滤镜之王——KPT	179
7.7 本章小节	184
第八章 保存和输出图象	185
8.1 存储图象	185
8.1.1 存储文件	185
8.1.2 设置文件存储选项	186
8.1.3 以 GIF 格式存储文件	186
8.1.4 以 JPEG 格式存储文件	187
8.1.5 以 Photoshop PDF 格式存储文件	188
8.1.6 以 TIFF 格式存储文件	189

目 录

C O N T E N T S

8.2 添加文件信息	190
8.3 创建多图像版面	192
8.3.1 创建联系表	192
8.3.2 创建 Picture Package	193
8.4 将 Photoshop 图像置入其它应用程序中	194
8.4.1 使用图像剪贴路径	194
8.4.2 对象的链接和嵌入	195
8.5 本章小节	196
附录 A (快捷键)	197

第一章 Photoshop 7.0 的升级和安装

对致力于图形创作的用户来说,了解软件的历史能更好使用该软件,并取得某种特殊效果。我们希望透露给广大用户的不仅仅单纯是一套软件的使用法,还希望包含一套软件它的发展历程中深藏的内涵。

1.1 Photohop 简介

Adobe Systems Incorporated 于 1982 年参与发起了桌面出版领域的革命,此后便一直致力于改进企业间和个人之间交流的方式。公司当年的创建者如今仍在继续掌舵,引导 Adobe 通过提供功能强大、易于使用的各种解决方案,不断在图形和出版领域设立新的行业标准,而这一努力最近又扩展到电子文档发行领域。

每天,全世界都有数以百万计的人们通过 Adobe 出色的软件方案将其设计和思想生动地表达在屏幕和纸张上。从跨国公司到中小企业,从技能高超的专业图形设计人员到普通的家庭用户,Adobe 的客户群跨越了各个行业和职业。无论从事何种行业,不管软件使用技能的高低,人们选择 Adobe 软件的初衷是一致的,那就是:创建和发行具有精彩视觉效果交流资料,通过印刷、Web 和光盘等各种媒体来树立起一致、专业的公司和个人形象。

随着万维网的日渐普及,动态、引人注目的图象变得至关重要,这种现象驱使 Adobe 公司的产品必须达到新的水平。用 Adobe 工具(包括 Adobe Photoshop)创作的内容可以直接输出为 HTML 或 Adobe Portable Document Format(PDF)格式,因此用户可以在印刷设计和 Web 设计之间进退自如。事实上,您今天在 Web 上看到的大多数图象都是用一个或多个 Adobe 产品来创建或修改的。Adobe 工具的全面性与跨平台兼容性不断为它赢得业界和商业出版领域的最高荣誉,以及来自最终用户的赞誉。不管是在企业范围内共享,还是偏安于某一个用户的桌面一隅,Adobe 软件都能始终如一地创建和发行可在世界范围使用的高质量交流材料。为更有效地服务于关键市场,Adobe 分为四个部门:企业解决方案、图形专业产品、家庭与办公产品、印刷和系统。公司总部位于美国加州的圣何塞,在全世界共有员工超过 2700 人。自 1986 年起,Adobe 在 Nasdaq 国家市场以 ADBE 为代表符号进行公开交易。

1.1.1 Adobe 公司简介

相信每个对电脑图形图象稍有所知的读者用户们都明白这样一种现实:在 Mac(苹果电脑)平台上除了 Mac OS(苹果电脑专用操作系统)以外,极少有其它软件比 Adobe 公司出品的

Photoshop 绘图软件的地位更加重要了。自从 1990 年 2 月以来,Photoshop 就一直是苹果机上的图象编辑软件。它帮助苹果完成了桌面出版革命,现在又成为了 Web 设计领域的颇有价值的软件。同时,Photoshop 在 PC 机上也有着天下舍我其谁的威风。光阴荏苒,转眼间,Photoshop 已从最早的 1.0 版本发展到现在的 6.0 版本,并升级到 6.0.1 版本,陪同我们一起走过十年岁月……

就当前来说,Photoshop 已不仅仅单纯被人们看作是一个软件,在我们的生活中通常会碰到一些非常有名的产品,它们的名称逐渐演变成了一个动词。比如人们“Xerox”(施乐)重要文件,然后“Canon”(佳能)复制品,最后“FedEX”(联邦速递)它们。而在出版软件领域,没有比 Adobe Photoshop 更有价值获得一个动词的殊荣的产品了。

象上面的例子,我们每一张扫描的图片都需要“Photoshop”一下,将要在 Web 上发布的图象也要“Photoshop”一下。在各种设计工作室、视频制作室、动画工作室和广告设计公司中,人们都在“Photoshop”图象文件。物理学家、天文学家和生物学家“Photoshop”X 光片,星空照片,分析数据。Adobe Photoshop 改变了出版软件的历史,而现在它同时占领了两座山峰:出版印刷和 Web 设计。虽然 Photoshop 在 Web 领域还刚刚起步,但凭借其强大的实力和活力,正逐步蚕食 Web 领域这个大市场。现在连许多艺术家都使用 Photoshop 来为艺术作品做最后的修饰。而对于我们这些 PC Fans 来说,Photoshop 不仅可以制作漂亮的图片,还可以创造动人的效果。拿到一幅图片后立即想到去“Photoshop”一下。

1.1.2 Photoshop 的发展历程

●Knoll 兄弟创建 Photoshop

事情追溯到 1987 年的秋天。一个名叫 Thomas Knoll 的计算机图像专业的攻读博士学位的研究生,一直试图编写一个程序代码,使之能够在黑白监视器上显示灰阶的电脑图像,这个程序被称为 Display。

作为其博士工作之余的消遣,Thomas 在他家中的 Mac Plus 电脑上进行这项工作,因为这些内容和他的论文没有直接关系,Thomas 觉得它的价值可能非常有限。那时,他根本没有想到这些最初的编码将最终发展成为现在著名的 Photoshop 软件。

Thomas 的程序引起了他的哥哥 John 的注意,John 在位于加州 Marin County 的 Industrial Light and Magic(ILM)公司工作,ILM 是 Lucasfilm——由 George Lucas 创建的著名的电影公司——制作影视视觉效果梦想的工厂。随着“星球大战”的问世,Lucas 已经向世人证明真正酷的特效,组合史诗般的英雄人物,将能够创造轰动的大片。那时,John 正在实验利用计算机创造特殊效果,他请他的兄弟 Thomas 帮他编制一个电脑程序处理数字图像文件,Display 正是一个极佳的起点。因此开始了他们的合作。

John 安排通过他的父亲,Michigan 大学的教授,购买了一台新型的 Macintosh II 电脑,这是第一款具有彩色处理能力的机型,在发送给他哥哥之前,Thomas 利用它改写了 Display 的代码,使之能够支持彩色。

在随之而来的数月中,Thomas 和 John 致力于拓展 Display 的功能,在 John 的要求下,

Thomas 开发了图像处理例程,也就是后来的滤镜插件(filter plug-ins),以及增加了读写各种文件格式的功能;他还开发了独一无二的创建软边缘选择(soft-edged selections)的功能;用于调整色调的级别(Levels);调整色彩和绘画功能的色彩平衡(Color Balance)、色调(Hue)和饱和度(Saturation)等等。

到了 1988 年夏天,John 认为他们应当已经拥有了一个可以销售的商业产品的基础,Thomas 不太情愿地反问:“你知道如果写一个产品化的应用程序需要做多少工作吗?” John 以其乐观的天性使 Thomas 相信这是值得去努力的,他许诺“将解决如何利用它赚钱的问题。”

是的,John 是对的,他敏锐地洞察到了新的电脑图像处理市场的巨大潜力;但是 Thomas 也是对的,他们需要大量的工作,有很长的路要走。

●从 Display 到 Adobe Photoshop 的历程

一天,John 在 MacWeek 杂志上发现一则广告,介绍一个叫 PhotoMac 的图像应用程序。他有一点点担心,就去了 SIGGRAPH 大会去调查这个新的应用程序。回来之后他告诉 Thomas 说“我们不必担心任何事情,”事实上,PhotoMac 缺乏 Knoll 兄弟产品中的许多重要特性,不足以对他们构成任何威胁。

Thomas 曾经若干次更改软件的名称,但总是因为这样或那样的原因不够满意而放弃了。偶然在一次演示程序的过程中,他向某人解释他正遇到软件命名这一头痛的问题,那人建议用 Photoshop 这个名字。果然是妙手偶得,从而成就了这个程序的正式名称。

John 开始寻找公司投资 Photoshop,他先给 SuperMac 打电话,但是,财务问题正笼罩着该公司,不可能进行任何投资;Aldus 已经在紧锣密鼓地进行一些项目,无暇他顾;Adobe 虽然有兴趣,但不可能立刻作决定(SuperMac, Aldus 和 Adobe 都是当时苹果 Macintosh 市场中著名的公司)。

Thomas 仍然留在 Michigan 州的 Ann Arbor 市继续调试程序,同时,John 穿梭于硅谷来演示程序,而且不断地督促弟弟添加新的特性。John 甚至编写了一个简单的手册,让大家能够更容易理解程序的功能。

最后,他成功地吸引了扫描仪厂商 Barneyscan 的注意,他们认为这个程序对扫描仪用户来说是有用的,因此与 John 签署了一个短期协议。第一个正式的图像处理软件就这样随着 Barneyscan XP 扫描仪推出了。大约捆绑销售了 200 个拷贝,版本是 Photoshop 0.87。

大约在这个时期,John 曾经给苹果电脑公司的工程师演示了 Photoshop 这个程序。他们认为该软件非常有吸引力,要求 John 留下几个拷贝。似乎这些工程师将程序拷贝给了他们的一些朋友,这可能是最早的 Photoshop 盗版事件。

紧接着 John 又再次返回 Adobe 进行演示,他幸运地遇到了 Russell Brown,这位 Adobe 公司的首席艺术总监完全被这个新的程序打动了。虽然,他刚刚与 Letraset 公司签署了保密协议,来考察他们新的图像编辑程序,但是,他完全相信 Photoshop 做的更好。

时间就是一切,带着极大的热情,Adobe 决定购买 Photoshop 的销售授权(Distribution License)。正是在 1988 年 9 月,Knoll 兄弟和 Adobe 采购部的经理,Fred Mitchell,成功地达成了

协议,他们计划在四月之前完成最后的法律协议。

请注意,这个协议的关键词是“销售授权”,直到 Photoshop 获得巨大成功之后 Adobe 才完全买断了这个程序,想必是一个不菲的价格,这正是 Knoll 兄弟的精明之处。当时仅仅基于销售作出一个合作协议。

在正式法律协议签署之后,Thomas 和 John 开始着手开发一个可以发布销售的商业版本。并且,Adobe 决定保留原来 Photoshop 的名称。

Thomas 在 Ann Harbor 编写了该程序的所有源代码,同时,John 在加州开发并编写了插件(Plug-in),Adobe 的一些人认为 John 的工作好象小把戏,不属于严肃的应用程序。他们将产品视为一种图像处理工具,而不是特殊效果,因此,John 不得不找寻一些方法“偷偷地”将它们加入到程序中。今天,插件已经成为 Photoshop 强大功能中的一个最为重要的方面。

在 1989 年 4 月至程序正式发布的 1990 年初的这个期间,开发一直在继续,而且没有正式的 Beta 测试者。在 Adobe, Russell Brown 以及其他的人负责这项工作,并不断提出一些建议。Thomas 一如既往地编写和修改程序源代码,同时,John, Russell 和 Fred 不断地督促他增加新的特性,尤其是 John 非常善于诱惑 Thomas 改进他的程序。

最终在 1990 年 2 月,Photoshop 1.0 问世了。那时所有程序仅仅需要一张 800k 的软盘。包装盒上的图像是我们非常熟悉的,因为这个图像从 1.0 一直保持到了 2.5.1 版本。苹果电脑公司在 1993 年重新进入国内市场,使国内用户开始了解 Photoshop 软件和桌面出版的时候正是 Photoshop 2.5 版本。相信许多苹果用户都使用过这个版本的软件。

●一举成功

虽然 Photoshop 程序中不可避免地存在着许多错误,很少有人真正使用版本 1.0.7,但是,凭借其良好的编程和易于使用的界面,毫无疑问地对市场产生了巨大的冲击。

Photoshop 除了拥有其它软件缺乏的许多特性之外,获得成功的一个重要因素是:发布的时机极佳;当时正值桌面出版革命席卷世界各地的時候,Photoshop 正是利用了这个市场成长的契机一举成名(当然,那时你必须拥有一台苹果电脑,才可以使用 Photoshop 软件。)

Photoshop 成功的另一个原因是 Adobe 拥有的一个秘密武器,就是艺术总监 Russell Brown。他第一次向公众演示 Photoshop 可能是在 1990 年在 Santa Barbara 举办的 Mac 峰会上。他风趣幽默的演示使使用 Photoshop 显得非常轻松和充满乐趣,观看了演示的人们争相传说这个非常酷的新产品。

Photoshop 的出现对当时最为知名的图像处理软件 ColorStudio 是一个沉重打击。是的,Photoshop 1.0 显然需要做许多艰苦的工作,然而与 Fractal Design 公司开发的 ColorStudio 相比,Photoshop 更加易于使用,虽然 ColorStudio 的一些高级特性 Photoshop 还不具备,但是,ColorStudio 的缺点更多。

Letraset 将 ColorStudio 定位在专业市场上,作为一种特殊使用的特殊工具进行销售;相反,Adobe 将 Photoshop 定位为使用 Mac 电脑的任何人都可以轻松使用的工具。

MacWorld 杂志(当时最有影响的 Mac 世界的杂志)甚至专门举办了一次竞赛来对比 Photoshop 和 ColorStudio 软件。John Knoll 使用 Photoshop,Fractal Design 公司的 Marc Zimmer

使用 ColorStudio, 来制作一系列的图像修饰和合成工作。Photoshop 好像最终赢得了胜利, 尽管 Zimmer 抱怨测试不公平——因为 John 是一个艺术家, 做图像处理是他的本行, 而 Zimmer 仅仅是一个程序员。

Adobe 公司在随后的几年中通过开发和发布 Photoshop 2.0, 使 Adobe 软件明显地成为了工业标准, 一举奠定了在出版设计软件行业的霸主地位。

在此之前 Thomas Knoll 就是整个开发队伍, 为了开发 2.0, Adobe 需要更多的工程师加入, 他们雇佣了 Mark Hamburg, 他也是 Michigan 大学的研究生, 在 Photoshop 1.0 发布的同一个月, 他曾经到 Adobe 公司面试。Mark 以前在 Ashton Tate 工作, 在那里他完成了 Bezier Paths for Full Write 的工作。

Adobe 希望将通道 (Paths) 作为一个重要特性加入到 Photoshop 2.0 中, 因此公司将 Mark 戏称为版本 2.0 的通道人 (Path Man)。Mark 在 Mountain View (Adobe 的第一个总部) 开始与在 Ann Arbor 的 Thomas 合作开发版本 2.0。Mark 说他对 Photoshop 的第一个真正的贡献是建议将 Photoshop 的最小分配内存从 2MB 增加到 4MB, 显然, 这个小小的改变有助于提高程序的稳定性和性能。

Photoshop 2.0 的主要特性包括可以将 Illustrator 文件 (Adobe 的一个基于适量的图形应用程序) 格栅化; 支持 CMYK 色彩、Duotones 和钢笔工具。

Steven Guttman, 现在是 Halfbrain.com 的 CEO, 成为 Photoshop 的第一个全职产品经理, 并且开始了给 Beta 版软件起代号的传统。

Photoshop 2.0 的代号是 Fast Eddy。是电影 The Hustler 中的人物名字 (可能也有加速开发周期的意思), 发布于 1991 年 6 月

Photoshop 2.0 以后的道路相信大家都能猜想得到, 非常巧合的是, 1990 年 2 月, Adobe Photoshop 1.0 正式来到我们的生活中, 现在 Adobe Photoshop 6.0 已经上市, 7.0 版本出台。

在此我们列出了 Photoshop 十年的发展历程, 包括了每个重要的升级, 还有 Mac World 对它的评价。(在 Photoshop 1.0 和 2.0 时, 还没有星级评定呢, 呵呵^_^)

Photoshop 十年发展历程

版本	发布日期	特性	Mac World 评价
1.0	1990.2	全部使用了工具面板。可以编辑并增强各种图象的效果,从草图到艺术图片。	“Photoshop 容易使用。考虑到它包括了如此多的功能和工具,Adobe 在保持工作的组织性和易用性方面卓有成效。”没有星级评价。
2.0	1991.6	新的和增强的黑白图象编辑功能,印刷前的分色功能,输入兼容的象素化图象文件。	“随着 2.0 的发布,Photoshop 逐渐成为一种图形的标准,并得到了其它第三方厂商的关注和支持。”没有星级评价。
2.5	1992.11	Dodge 和 Burn 工具,容易使用的蒙版,支持 Kodak Photo CD、JPEG、PCX 和 BMP 文件格式。	“2.5 版保留了上一个版本的全部特性,并且越来越象一个顶级的软件。”4 stars
3.0	1994.6	新的图层功能,新的色彩矫正工具,新的 Commands 面板,新的拖放特性。	“Photoshop 3.0 正在依靠它的强大功能和易用的工作环境改变我们的工作方式。”4 stars
4.0	1996.11	增加了动作功能,调整层,标明版权的水印图象。	“Photoshop 4.0 比它前面的版本更加优秀,使用起来更加顺畅,它完全值得去购买。”4 stars
5.0	1998.4	增加了撤消功能,历史面板,垂直书写文字,魔术套索工具。	“Photoshop 不仅仅是 Mac 平台上最好的图象编辑软件了,与前版相比它向前迈出了一大步。”5 mice
5.5	1999.6	众多的 Web 工具,包括 Web - safe 色彩面板,集成了 ImageReady 2.0	“Photoshop 5.5 中增加了一些工具和些许增强的功能,但是它的价格太高了。重要的升级是它包括了 Web 功能。”4 mice
6.0	2000.9	集成了矢量绘图工具,新的工具栏,扩展的 Web 工具包,增强的层管理功能,和其它 Adobe 软件更紧密的集成。	暂缺(相信现在大家使用的都是该版本,究竟如何自当有所论述)。
7.0	2002.4	新增 Healing Brush 和 Path 工具,自动校色等功能,提高工作效率,开发可靠的工作流程,与 OS X/Windows XP 完全兼容。	暂缺

1.1.3 Photoshop 的特点及优势

Adobe 公司推出的 Photoshop 是世界上最优秀的图形图像处理软件之一。Photoshop 不仅可以处理图形图像,还具有强大的特效文字处理功能,如再加上第三方厂商提供的“滤镜”,功能则更加全面。此外,近年来,Photoshop 的新版本在 Web 处理等方面也有了长足的进步,使之功能更为齐全。

●快捷方式:Photoshop 提供了大量的快捷键,几乎每一个键都可以作为快捷键。快捷键在专业制作中能大大提高工作效率,节约宝贵时间。建议初学者在开始学习时就留心记忆快捷键,对于日后的图文处理有很大的帮助。

●工具菜单:每次打开 Photoshop 时在窗口的最左边出现的长条形集中了许多图标的工具菜单。

状态工具:状态工具栏位于 Photoshop 窗口最底部,在这里我们可以看到图像的大小、缩放尺寸、处理进程、操作帮助等……

●选择工具:是我们在 Photoshop 中使用滤镜时最常用到的,我们除了对整个图层使用滤镜效果之外,还常对画面某一区域使用滤镜效果,而选择这些区域就得用上选择工具。Photoshop 中的选择工具大致可以分为四种,它们分别是矩形选择工具、圈套工具、魔术棒工具、文字选择工具等。(“选择工具”一页将有详解)

●图层工具:图层是 Photoshop 最具有特色的一部分,每一幅图像都可以作为一个单独的图层放置在 Photoshop 里,图像可以任意地进行修正位置、更改比例,各图层之间不相互干扰。

●历史记录:如果你的图象做得不尽人意,而想“反悔”的话,历史记录里瞧瞧常常会找到答案。

●颜色通道:所谓的颜色通道就是按照色彩的组合模式将各种色彩以不同的颜色保存在颜色通道内,常用的有 RGB、CMYK 通道。

1.1.4 Photoshop 7.0 简介

Photoshop 7.0 是集位图和矢量图绘画、图象编辑、网页图象设计、网页动画制作、网页制作等多种功能于一体的优秀软件,如此强大的功能,决定了它能够在多种领域得到广泛的应用。例如:它可以在图象处理、平面广告设计、模拟绘画以及计算机艺术作品设计等方面具有无与伦比的优势。

另外,与 Photoshop 7.0 捆绑在一起销售的 ImageReady 从 3.0 版本升级到 7.0,不但具有强大的动画制作功能,而且具有 Photoshop 的大多数图象处理功能,用户可以在制作动画的同时,根据需要方便地进行图象加工处理,还可以在两者间很方便地切换,使用它们各自的长处。

当提起网页制作时,相信人们都会自然地想到 Dreamweaver 和 Frontpage 等专业的网页编辑工具,知道 Photoshop 能够用于网页编辑的人实在是很少。其实,灵活地将 Photoshop 和

ImageReady 结合使用,同样可以制作出很专业的网页来。

1.2 安装 Photoshop 7.0

和大多数的 Windows 应用程序一样,Photoshop 7.0 的安装也很简单容易,在本小节中,我们将通过 Photoshop 7.0 的安装过程来领略一下 Photoshop 7.0 的动人风采。

1.2.1 系统配置要求

●Windows

CPU: IntelPentiumIII 或 P 4 处理器

内存:128 MB 内存(建议使用 192 MB)

硬盘:至少 280 MB 可用硬盘空间

显卡:800x600 彩色显示器及 16 位真彩色或更高级视频卡

光驱:4X 或更高倍速的光盘驱动器

操作系统: MicrosoftWindows98、Windows 98 Special Edition、Windows Millennium Edition、Windows NT(带有 Service Pack 6a)、Windows 2000(带有 Service Pack 2)或 Windows XP(美国)

●Macintosh

CPU: PowerPC 处理器(G3、G4 或 G4 双处理器)

内存:128 MB 内存(建议使用 192 MB)

硬盘:320 MB 可用硬盘空间

显卡:800x600 彩色显示器及 16 位真彩色或更高级视频卡

光驱:4X 或更高倍速的光盘驱动器

操作系统: Mac OS 软件 9.1 版、9.2 版或 Mac OS X 10.1.3 版

1.2.2 安装 Photoshop7.0

下面我们开始 Photoshop 7.0 的安装,将软件放入光驱中,安装程序将自动运行,如果因为机器原因不能自动运行安装程序,也可手动安装,双击软件目录下的 Setup. ext 文件,即可开始软件的安装。以下是 Photoshop 7.0 的安装步骤,希望对一些初级用户能有所帮助。

第一步:运行安装程序,系统将提示您进行 Photoshop 7.0 的安装,如图 1-1 所示:

第二步:单击“Next”按钮,在出现的窗口中选择安装程序的语言版本,通常选择默认项,即英语。如图 1-2 所示:

第三步:同样,单击“Next”按钮进入下一步,在出现的软件许可声明中单击“Accept”按钮。如图 1-3 所示:

第四步:接受软件许可声明上的条例后,即可进入下一步,在出现的窗口中填写用户信息,如图 1-4 所示:

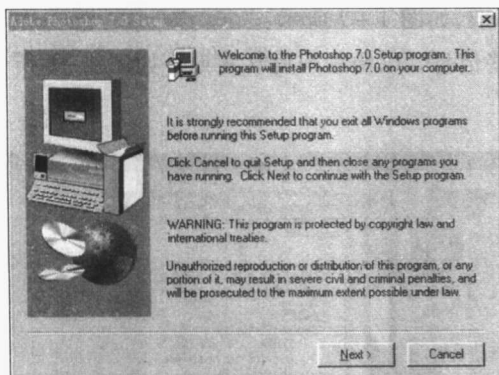


图 1-1 安装第一步

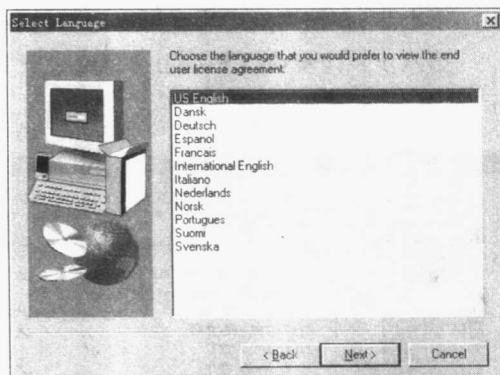


图 1-2 安装第二步

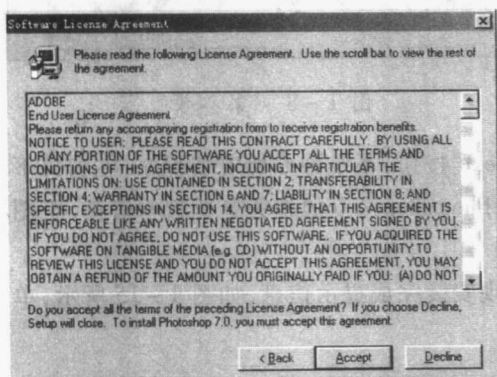


图 1-3 第三步

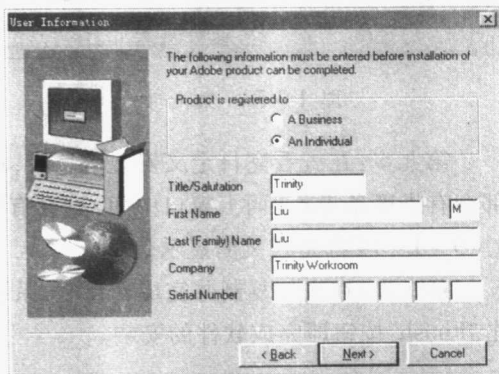


图 1-4 第四步

第五步: 填写完用户信息后, 单击“Next”按钮进入下一步, 接下来的窗口选择安装方式, 建议初级用户选择正常安装, 高级用户选择自定义安装, 如图 1-5 所示:

第六步: 如果用户选择的是自定义安装, 在选中“Custom”后单击“Next”, 即可进入程序文件的选择窗口, 用户可以在此窗口中选择自己欲安装的程序和组件, 如图 1-6 所示:

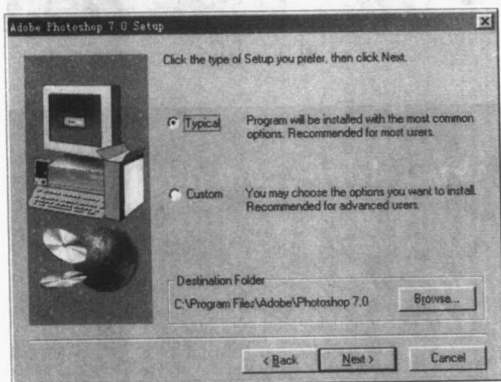


图 1-5 第五步

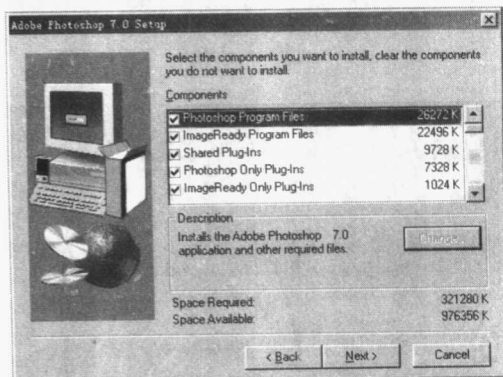


图 1-6 第六步