

超梦幻劲爆图像 Photoshop Illustrator PageMaker 完美结合

胡崧 吴迪 / 编著

- ▶ 本书由国内资深电脑平面设计培训专家精心编著，融会了作者多年积累的经验与技巧，是学习平面设计与制作的最佳入门教材
- ▶ 本书结构周密、内容丰富，是系统介绍 Photoshop 7, Illustrator 10, Pagemaker 6.5c / 7 三大平面软件整合应用的权威之作
- ▶ 书中提供了平面设计的完整解决方案，并列举大量位图、矢量图与排版相结合的实战范例
- ▶ 书中实例步骤简洁、讲解详细，实际操作性很强，非常适合初、中级读者自学使用，同时也特别适合培训班作为教材选用



随书附赠光盘内含书中讲解的范例源程序
以及相关素材



中国青年出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

超梦幻劲爆图像
(中文版) **Photoshop
Illustrator
PageMaker**
完美结合

胡崧 吴迪 / 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

(京)新登字 083 号

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

超梦幻劲爆图像 Photoshop/Illustrator/PageMaker 完美结合 / 胡崧 吴迪 著; 北京: 中国青年出版社, 2003
ISBN 7-5006-5329-8

I. 超... II. 胡... III. ①图形软件 Photoshop、Illustrator ②排版—应用软件 PageMaker I
V. TP391.41 ② TS803.23

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 064485 号

书 名: 超梦幻劲爆图像 Photoshop/Illustrator/PageMaker 完美结合

编 著: 胡崧 吴迪

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东高唐印刷有限责任公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 22.25

版 次: 2003 年 9 月北京第 1 版

印 次: 2003 年 9 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-5329-8/TP · 350

定 价: 36.00 元 (1 CD)

超梦幻劲爆图像 Photoshop 7 (中文版) Illustrator 10 Pagemaker 7 完美结合



用 Photoshop 制作照片的羽化效果



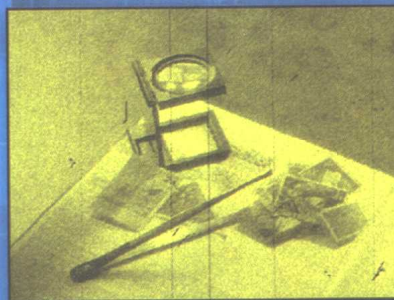
利用 Photoshop 中的图案图章制作双黄蛋



利用 Photoshop 中的仿制图章擦除金鱼



Photoshop 制作出的照片底片效果



使用 Photoshop 外置滤镜制作老照片

超梦幻劲爆图像 Photoshop 7 (中文版) Illustrator 10 Pagemaker 7 完美结合



未经处理的原始图像



调整色相与饱和度获得的黄昏时树叶的图像



调整色相与饱和度获得的盛夏时树叶的图像



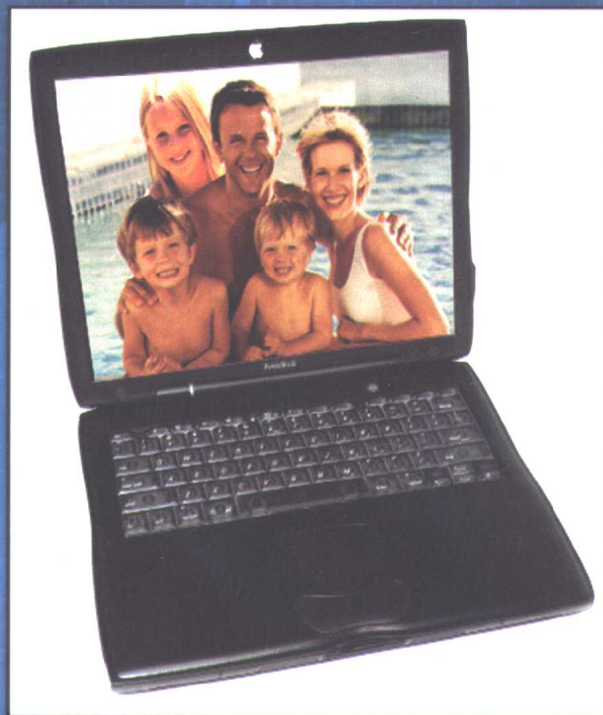
Photoshop 文字特效



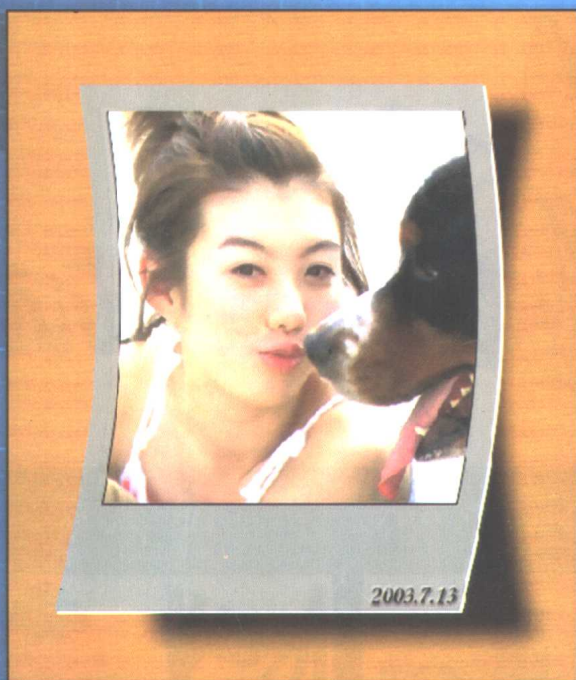
使用 Photoshop 艺术画笔和滤镜制作水彩画



Photoshop 制作的冰冻效果



用 Photoshop 合成家庭数码照片



利用 Photoshop 滤镜模拟卷曲相片效果



Photoshop 经典广告设计



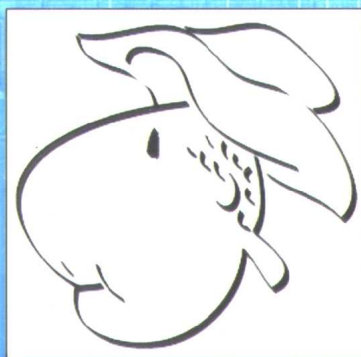
Illustrator 标识设计



Illustrator 插图设计



Illustrator 插图设计



Illustrator 卡通形象设计

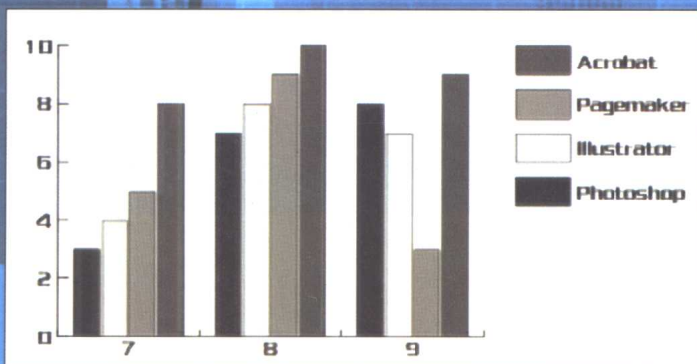


Illustrator 人物形象设计

超梦幻劲爆图像 Photoshop 7 (中文版) Illustrator 10 Pagemaker 7 完美结合



Illustrator 艺术字设计



Illustrator 图表设计



Illustrator 标识设计

今日聚焦

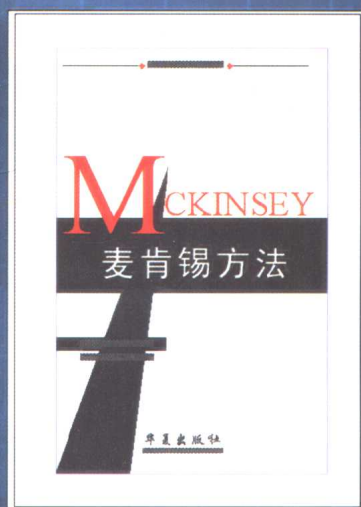
教育

中美教育不完全比较

中美两国的教育有着截然不同的传统。中国的教育注重知识的积累和灌输，注重培养学生对知识和技能的掌握，注重对知识的掌握和运用，以及知识体系的构建。相比之下，美国则更注重培养学生的实践能力，注重培养学生对知识和技能的掌握，注重培养学生的实践能力，注重培养学生的实践能力。这两种教育模式各有其优缺点，反映了两种不同的教育观念。

在评价中美教育优劣的调查是，92%的人认为，中国的教育模式是优于美国的。在评价中美教育优劣的调查是，92%的人认为，中国的教育模式是优于美国的。在评价中美教育优劣的调查是，92%的人认为，中国的教育模式是优于美国的。

在评价中美教育优劣的调查是，92%的人认为，中国的教育模式是优于美国的。在评价中美教育优劣的调查是，92%的人认为，中国的教育模式是优于美国的。在评价中美教育优劣的调查是，92%的人认为，中国的教育模式是优于美国的。



PageMaker 版式设计

前言

无论是专门从事设计的人士，还是电脑美术爱好者，运用 Adobe 公司出品的平面设计软件组合 Photoshop, Illustrator, Pagemaker 都能够把自己要表达的思想、创意以最适合的视觉效果方式展现出来。

在位图图像处理软件的领域中，Photoshop 是到目前为止功能最为强大的图像设计软件之一。作为 Adobe 公司的著名产品，图像软件的代表，Photoshop 在不断的版本更新中达到功能的日趋完善。目前在电脑美术设计的各个领域，无论传统的出版印刷、广告设计，还是现代网络媒体中的页面设计，甚至动画制作，都离不开 Photoshop 的各项功能。

在矢量绘图软件领域中，Adobe 公司的拳头产品 Illustrator 也在发挥着不可替代的作用。它以其强大的矢量绘图、文字版式的编排、广泛的应用接口等功能，使设计师能迅速将构思转变成图形标志、插画、图表甚至动画等，展现创作者无限的创意空间。

使用 Photoshop 处理的图像和使用 Illustrator 创作的图形，都可以被应用到出版物当中去。Pagemaker 是制作出版物的有力工具之一。它本身就是为了集成印刷出版物制作过程而设计的，直接涉及到文字编辑、美术设计和制作输出过程。Pagemaker 不仅能跨平台运行，而且还具有良好的可操作性、强大的页面设计功能，与 Adobe 的另外两大名牌产品 Photoshop 和 Illustrator 有着良好的互通性。可以说，掌握了 Adobe 的这三大产品，也就掌握了平面设计、制作、印刷整套流程的精髓。

本书精心整合了 Adobe 的这三大软件在平面设计工作中的实际应用，分 3 部分详述了 Photoshop 7.0, Illustrator 10.0, Pagemaker 7.0 软件的最新版本。作者凭借多年的平面设计经验，希望将最核心的技术与最快捷的技巧传达给每位读者。在图形图像的设计上，我们始终强调创意的重要性，这种创意的来源在于不断地积累和感悟。因此，本书在讲解软件的同时，将作者的经验、技巧融入到技术中，书中的每一个案例在强调技术的同时，揉合进了更多的设计成分。读者可以边阅读、边动手制作，层层递进、步步为营，逐步达到专业设计人员的完美境界。

本书第 1, 2, 8, 9, 10 章由胡崧编写；第 3, 4 章由胡维秀、王书荣编写；第 5, 6, 7 章由杨俊杰、李璋编写；第 11, 12, 13 章由吴迪编写；第 14, 15 章由熊伟、李冉编写；第 16, 17 章由孙科、赵建编写；第 18, 19 章由张丽、陈建来编写；第 20, 21 章由张洋、张文智编写；第 22, 23 章由康健编写；第 24, 25, 26 章由梁璞、李靖编写；第 27, 28 章由赵强、李晓武、李元平编写；第 29, 30, 31 章由陈明、郭学旭、付春江编写。

本书的出版，要特别感谢中国青年出版社的各位编辑同志，以及为这本书付出辛勤劳动的所有工作人员，还有诸多在写作过程中给予帮助的朋友们，谢谢你们！欢迎读者阅读本书的同时和作者交流平面设计中的心得与体会，也希望读者对本书提出中肯的意见或建议，来信请寄 brainteam@elong.com。

作者
2003 年 7 月

目 录

第1章 Photoshop 基础知识	1		
1.1 运行 Photoshop 7.0 的环境要求	1	4.1.1 矩形与椭圆选框工具	29
1.2 Photoshop 的应用领域	1	4.1.2 单行/单列选框工具	30
1.3 Photoshop 7.0 的新增功能	2	4.2 不规则选择区域	30
1.4 Photoshop 7.0 的运行与退出	5	4.2.1 套索工具	31
第2章 图像处理基础	7	4.2.2 多边形套索工具	31
2.1 像素 (Pixel)	7	4.2.3 磁性套索工具	32
2.2 分辨率	7	4.2.4 魔棒工具	33
2.3 位图图像与矢量图形	8	4.3 通过色彩范围建立选区	34
2.4 常用图像格式	9	4.4 选区的调整操作	34
2.5 色彩模式	11	4.4.1 选区的基本操作	34
第3章 操作环境与基本操作	14	4.4.2 编辑选区	36
3.1 Photoshop 7.0 界面的组成	14	4.5 选区的羽化效果	37
3.1.1 菜单栏	14	4.6 利用“抽出”命令选择图像	39
3.1.2 工具箱	14	第5章 绘图与色彩填充	41
3.1.3 工具选项栏	15	5.1 色彩选择	41
3.1.4 浮动控制面板	16	5.1.1 设置前景背景色	41
3.1.5 状态栏	17	5.1.2 使用吸管工具	42
3.1.6 图像窗口	17	5.1.3 使用颜色取样器	42
3.2 文件基本操作	17	5.2 使用绘图工具	43
3.2.1 新建图像文件	17	5.2.1 画笔面板	43
3.2.2 打开图像	18	5.2.2 使用画笔工具	44
3.2.3 保存文件	20	5.2.3 使用铅笔工具	45
3.2.4 关闭图像	21	5.3 色彩的填充	45
3.3 图像处理的辅助工具	21	5.3.1 油漆桶工具	46
3.3.1 标尺	21	5.3.2 渐变填充	46
3.3.2 网格	22	5.3.3 边界填充	48
3.3.3 参考线	22	第6章 图像的编辑修改	49
3.4 控制图像显示	23	6.1 图章工具	49
3.4.1 改变屏幕显示外观	23	6.1.1 仿制图章工具	49
3.4.2 放大镜工具调整缩放比例	24	6.1.2 图案图章工具	50
3.4.3 导航器控制显示区域	24	6.2 橡皮擦工具	52
3.5 改变图像尺寸	25	6.2.1 橡皮擦工具	52
3.6 设置画布大小	25	6.2.2 背景色橡皮擦与魔术橡皮擦	53
3.7 裁切图像	26	6.3 修饰工具	54
3.8 旋转画布方向	27	6.3.1 模糊与锐化工具	55
第4章 图像的选区操作	29	6.3.2 涂抹工具	56
4.1 规则选择区域	29	6.4 色调微调工具	56
		6.4.1 减淡与加深工具	57
		6.4.2 海绵工具	58

6.5 修复画笔与修补工具	58	9.2 字符属性与段落属性	94
6.5.1 修复画笔工具	58	9.2.1 字符属性	94
6.5.2 修补工具	59	9.2.2 段落属性	95
第7章 图像色彩的调整	61	9.3 建立文字选区	95
7.1 图像色彩理论	61	9.4 文字图层的转换	96
7.2 图像色调的调整	62	9.4.1 将文字图层转换为普通图层	96
7.2.1 直方图	62	9.4.2 点文字图层与段落文字图层之间的转换	96
7.2.2 色阶	62	9.5 文字的弯曲变形	97
7.2.3 自动色阶	64	第10章 路径的使用	99
7.2.4 曲线	64	10.1 路径的概念	99
7.2.5 色调均化	66	10.2 路径工具	100
7.2.6 色调分离	66	10.2.1 钢笔工具	100
7.3 图像亮度及对比度的调整	67	10.2.2 自由钢笔工具	101
7.3.1 自动对比度	67	10.2.3 路径的编辑	102
7.3.2 亮度和对比度	68	10.3 路径选择工具	103
7.4 图像色彩的调整	68	10.4 形状工具	104
7.4.1 自动颜色	69	10.4.1 使用矩形与圆角矩形工具	105
7.4.2 色彩平衡	69	10.4.2 使用多边形工具创建形状图层	106
7.4.3 色相与饱和度调整	70	10.4.3 自定形状工具	107
7.4.4 替换颜色	71	10.5 路径面板	108
7.4.5 反相	72	10.6 将文字转化为路径	109
7.4.6 阈值	73	第11章 通道与蒙版的使用	110
第8章 图层操作	75	11.1 通道与通道面板	110
8.1 图层的基本概念与分类	75	11.2 通道的操作	110
8.1.1 图层的概念	75	11.2.1 查看通道	110
8.1.2 图层分类	75	11.2.2 新建通道	111
8.2 图层的基本操作	76	11.2.3 复制通道	112
8.2.1 图层的新建、复制与删除	76	11.2.4 通道的分离与合并	112
8.2.2 图层的隐藏、锁定与链接	78	11.3 专色通道	113
8.2.3 图层顺序的调整与合并	80	11.4 利用通道保存选区	114
8.2.4 图层的重命名与显示颜色	83	第12章 丰富的滤镜效果	115
8.3 图层的混合模式与不透明度	84	12.1 内置滤镜的使用方法	115
8.3.1 图层的混合模式	84	12.2 利用历史记录艺术画笔和滤镜制作水彩画	116
8.3.2 图层的不透明度	89	12.3 利用滤镜模拟卷曲相片效果	118
第9章 设计文字	91	12.4 使用Aged Film外置滤镜制作老照片	122
9.1 文本工具的使用	91	第13章 综合商业案例	125
9.1.1 建立点文字图层	91	13.1 广告经典——久日香水	125
9.1.2 建立段落文字图层	93	13.1.1 混合因素	125
9.1.3 文字的横排与直排	93	13.1.2 第一夫人香水	128

13.1.3 赢者香水	135	16.5.1 对象的对齐	169
13.1.4 世纪之交	138	16.5.2 对象的分布	170
第14章 Illustrator 基础	140	16.6 对象的变形	170
14.1 初识 Illustrator	140	16.6.1 旋转对象	171
14.1.1 Illustrator 界面	140	16.6.2 扭曲对象	172
14.1.2 标尺	141	16.6.3 镜像对象	172
14.1.3 网格	141	16.6.4 缩放对象	173
14.1.4 参考线	141	16.6.5 倾斜对象	173
14.2 文件的基本操作	142	16.6.6 自由变形对象	174
14.2.1 文件的基本操作	142	16.7 色彩的填充	174
14.2.2 新建文件	142	16.7.1 使用渐变	174
14.2.3 页面的观察	143	16.7.2 使用样本	176
第15章 矢量图的创建及路径的编辑	144	16.8 案例	176
15.1 基本绘图工具	144	第17章 绘画的深入学习	182
15.1.1 使用基本绘图工具	144	17.1 使用画笔工具	182
15.1.2 使用新增绘图工具	146	17.1.1 设置画笔工具属性	182
15.1.3 填充与笔划选择器	151	17.1.2 笔刷面板	183
15.2 色彩的应用	151	17.1.3 自定义边框	184
15.3 创建不规则图形	154	17.1.4 使用笔刷	189
15.3.1 路径在矢量绘图中的意义	154	17.2 混合	191
15.3.2 钢笔工具的使用	154	17.3 渐变网格	194
15.3.3 铅笔工具的使用	157	17.4 蒙版及透明蒙版效果	196
15.4 路径的不同选择方式	159	17.4.1 蒙版	196
15.4.1 选取工具	159	17.4.2 透明蒙版	198
15.4.2 直接选取工具和组选取工具	160	17.5 使用样式	200
15.4.3 套索工具	160	第18章 文本与版式	202
15.4.4 直接套索工具	160	18.1 文字的输入	202
15.4.5 魔术棒工具	161	18.1.1 输入文本	202
15.5 路径之间的运算	161	18.1.2 在对象中输入文本	203
15.5.1 形状模式类	162	18.1.3 沿路径输入文本	203
15.5.2 路径寻找类	162	18.1.4 导入文本	203
第16章 对象的操作及填充效果	166	18.2 设置文字属性	204
16.1 对象的概念	166	18.3 编辑文本	204
16.2 对象的叠放次序	166	18.3.1 链接文本	204
16.3 组合对象	167	18.3.2 文本围绕	205
16.4 对象的锁定与隐藏	168	18.3.3 将文本转换为路径	205
16.4.1 对象的锁定	168	18.3.4 检查拼写	205
16.4.2 对象的隐藏	168	18.3.5 改变大小写	206
16.5 对象的分布与对齐	168	18.3.6 设置分栏	206

18.4 文字特效	207	21.5.1 制作导航栏	242
第 19 章 创建图表	209	21.5.2 制作动态图片模糊效果	243
19.1 创建图表	209	21.5.3 制作下雨效果	244
19.1.1 图表工具	209	21.5.4 制作头发丝效果	245
19.1.2 创建图表	210	21.5.5 创建不规则箭头	246
19.2 编辑图表	215	第 22 章 文件的输出	248
19.2.1 修改数据	215	22.1 文件的保存和输出格式	248
19.2.2 转换图表类型	216	22.1.1 保存成 EPS 文件	248
19.2.3 设定图表风格	216	22.1.2 保存成 PDF 格式	249
19.2.4 编辑图表元素	217	22.1.3 输出为 PSD 格式	250
第 20 章 层、链接与动作的应用	218	22.1.4 输出为 SWF 格式	250
20.1 层的应用	218	22.2 使用 Illustrator 制作网页	252
20.1.1 关于层	218	22.2.1 输出成 SVG 格式	253
20.1.2 使用层面板	218	22.2.2 使作品应用于 Web	253
20.1.3 层的管理与操作	222	第 23 章 初步了解 PageMaker	259
20.1.4 剪辑蒙版层	224	23.1 PageMaker 软件界面	259
20.1.5 模板层	224	23.2 出版物的基本操作	261
20.2 链接的应用	225	23.2.1 打开出版物	261
20.2.1 从导入开始	225	23.2.2 观察出版物	261
20.2.2 链接	225	23.2.3 出版物的存储	262
20.3 Actions 的应用	228	23.2.4 创建出版物	263
20.3.1 动作面板	228	23.2.5 规划页面	264
20.3.2 播放动作	228	第 24 章 编辑文本	267
20.3.3 动作的录制和修改	229	24.1 输入文本	267
20.3.4 批处理	230	24.1.1 输入文本	267
第 21 章 滤镜和特效	232	24.1.2 导入文本	268
21.1 滤镜的使用方法	232	24.2 编辑文本	271
21.2 矢量滤镜	233	24.2.1 基本的编辑方法	272
21.2.1 Color 滤镜组	233	24.2.2 使用属性面板	273
21.2.2 Create (建立) 滤镜组	235	24.2.3 使用文章编辑器	274
21.2.3 Distort (扭曲) 滤镜组	236	24.3 文字的修饰	275
21.2.4 Pen and Ink (钢笔和墨水) 滤镜组	238	24.3.1 改变大小写	275
21.2.5 Stylize (风格化) 滤镜组	239	24.3.2 查找和替换	276
21.3 位图滤镜	240	24.3.3 拼写检查	277
21.4 使用特效	240	24.3.4 连字处理	278
21.4.1 关于特效	240	第 25 章 段落的设定	280
21.4.2 使用特效	241	25.1 使用多种方法段落格式化	280
21.5 综合使用滤镜	242	25.1.1 使用菜单	280

25.1.2 使用“段落规格”进行设置	280	27.2 主页	316
25.1.3 使用属性面板	281	27.2.1 主页的创建与应用	316
25.1.4 通过编辑段落排式来格式化段落	281	27.2.2 主页的编辑与删除	317
25.2 段落格式化的内容	282	第28章 颜色管理	321
25.2.1 段落文字的对齐方式	282	28.1 颜色的设定	321
25.2.2 设置缩排和制表位	283	28.1.1 使用调色板	321
25.2.3 在段落前添加项目符号和编码	285	28.1.2 创建颜色	322
25.2.4 行距设定	286	28.1.3 复制颜色	324
25.2.5 控制段落内的断行	287	28.1.4 创建自定义颜色库	325
25.2.6 使用不间断字符及对段落自定义连字处理	287	28.2 颜色的应用	325
25.2.7 段间间距控制	288	28.2.1 应用颜色	326
25.3 段落排式	288	28.2.2 删除颜色	327
25.3.1 排式面板	289	28.2.3 编辑颜色	327
25.3.2 创建段落排式	289	28.2.4 套印颜色	327
25.3.3 编辑段落排式	290	28.2.5 陷印颜色	328
25.3.4 对段落应用排式	291	第29章 使用Adobe Table	329
第26章 图形图像及层的应用	293	29.1 创建表格与表格的设定	329
26.1 用工具绘图	293	29.1.1 创建表格	329
26.1.1 绘图工具及其参数的设置	293	29.1.2 表格的设定	330
26.1.2 对象的填充	297	29.2 表格中文字的编排	331
26.1.3 对象的编辑操作	297	29.2.1 导入文本	331
26.1.4 对象的顺序	298	29.2.2 表格中文字的编排	332
26.1.5 使用图文框工具	298	第30章 索引及目录	333
26.2 对外部图形图像的引用	302	30.1 索引的创建和编辑	333
26.2.1 为使用图形图像文件做准备	302	30.1.1 创建索引条目	333
26.2.2 导入图形图像	303	30.1.2 生成索引	334
26.2.3 对导入的图形的编辑操作	304	30.2 创建目录	335
26.2.4 使用内联图形	307	30.2.1 标示出目录中包括的段落	335
26.3 图层面板的认识	308	30.2.2 生成目录	335
26.4 综合案例：格式化文本	309	30.2.3 目录格式的设定	336
第27章 页面设置与主页	311	第31章 网上发布	337
27.1 页面的操作与设置	311	31.1 创建超链接	337
27.1.1 页面的基本操作	311	31.1.1 创建链接目标或锚点目标	337
27.1.2 使用辅助线	313	31.1.2 建立超链接	338
27.1.3 编定成册	314	31.1.3 超链接的编辑	339
27.1.4 组装合订本	314	31.2 创建PDF文件	339
27.1.5 页码的制作	315	31.3 创建HTML页面	340

第1章 Photoshop 基础知识

谈到图像处理软件，大多数人的首选当然是 Adobe 公司的 Photoshop 软件，其超强的功能和个性化的操作界面，早已成为许多人心目中的最佳图像处理软件。它经过十余个版本的升级换代，已经成为了能够同时运行在 Macintosh（苹果）和 Windows 平台上的功能强大、使用者最多的图像编辑、处理软件。可以说 Photoshop 在图像处理软件领域无论是从功能性、易用性，还是从用户数量、市场份额上都没有其他同类软件能够与之相比。

最新版的 Photoshop 7.0 新增了许多功能来提高用户的工作效率，例如全新的界面、图像浏览器、拼写检查等。还特别增加了能够发挥用户创造力的诸多工具，例如修复工具、新型的画笔、图案生成器等。Photoshop 作为当今一流的图像设计与处理工具，可以充分发挥使用者的想像力，创作出无与伦比的影像世界。

1.1 运行 Photoshop 7.0 的环境要求

在 Windows 操作系统下运行 Photoshop 7.0 的软硬件要求如下。

CPU：要求 Intel Pentium 系列及其以上处理器；

内存：最少使用 128 MB 内存，建议使用 128 MB 以上内存；

硬盘空间：安装驱动器至少需要 280 MB 空间，系统驱动器仍需要至少有 65~70 MB 空间才可安装；

显示器：256 色或更高级显示卡的彩色显示器，同时要具备 800×600 或更高分辨率；

系统环境：要求 Microsoft Windows 98 / 2000 / Me / XP 操作系统。

提示：

以上所要求的系统配置，只是能够运行 Photoshop 7.0 的最低要求，如果希望能够顺畅的运行 Photoshop 7.0，并得到很好的显示效果，建议使用 Intel Pentium III 以上 CPU，内存 256 MB，32 位色真彩显示卡（显存大于 4 MB）。

1.2 Photoshop 的应用领域

Photoshop 在平面设计领域的应用非常广泛，例如常见的包装设计、标志设计、企业形象设计、产品宣传设计、海报设计等，如图 1-1 所示。



图 1-1 用 Photoshop 设计制作的商业图像

除此以外，网页设计领域也是 Photoshop 重要的应用范畴。网络的发展，尤其是 Internet 的广泛应用拓展了 Photoshop 平面设计的功能，如图 1-2 所示。在实际应用中，Photoshop 所涉及的领域还包括设计、摄影、美术、出版、印刷、后期处理等。



图 1-2 应用 Photoshop 设计制作的网页

1.3 Photoshop 7.0 的新增功能

Photoshop 7.0 的新增功能总结起来，就是可以让用户满怀信心地工作，来应对任何挑战，并利用最紧密地集成，保持高度的竞争力。下面我们就对 Photoshop 7.0 新增的 10 个主要功能作简单介绍。

1. 文件浏览器

对于 Photoshop 来讲这是一个绝佳的创意，只要用户单击右上角的“文件浏览器”按钮就可随时打开文件浏览器，通过该浏览器能够直接在 Photoshop 窗口中快速地浏览和组织图片，如图 1-3 所示。这一设计完全是站在用户的角度考虑的，充分体现了软件设计人性化的一面。特别是对于使用数码相机或拥有大量图片的用户来讲，可以减少在多个窗口之间的切换操作，可以极大地提高工作效率。



图 1-3 新增的“文件浏览器”

2. 工作区与工具的高度定制

熟悉的工作界面和得心应手的工具不但可以提高工作效率，更能加快图像处理的速度。出于这两点考虑，Photoshop 7.0 提供了对工作区和工具的自定义功能。用户可以保存当前工作区各个面板的摆放位置，以备后用，使工作更具延续性。如果你经常使用 Photoshop 工作，那么还可以为不同的工作任务保存不同的工作区。

对于 Photoshop 很多用户来讲，很多宝贵的时间都用于工具参数的调整，而非处理操作上。而有了自定义工具的功能，用户就再也不必对工具反复设置了。此外，为了更加有效地管理用户自己创建的工具，Photoshop 7.0 还特意提供了一个全新的“工具预设”面板，如图 1-4 所示。

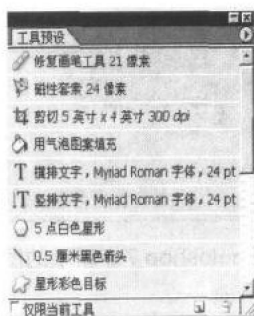


图 1-4 “工具预设”面板

3. 新的绘画引擎

Photoshop 7.0 引进了新的绘画引擎，可以实现许多特殊的图像表现，这是在以前的 Photoshop 版本中无法获得的。利用干、湿笔刷效果可以模拟传统的绘画技巧，包括蜡笔、炭笔等美术效果。使用新的实时预览笔划功能，用户可以更方便地调整笔划的一系列设置，包括形状、间距、散布、抖动、直径、材质、阴影等。如果配合新的工具预制功能，还可以保存属于用户自己的笔刷。

4. 全新的修复 (Healing) 功能

工具箱除在外观上有所调整外, 还增加了“修复画笔”和“修补”两个新工具(如图 1-5 所示), 替换了原有的“喷枪”工具, 而将“喷枪”工具放到了“笔刷”工具中。

利用复原笔刷, 你可以毫不费力地去除一些影响视觉效果杂质, 例如粉尘、擦痕、污点和皱纹等都可以使用复原笔刷消除。与其他工具不同, 当进行层与层之间或图像与图像之间的画面克隆时, 复原笔刷会自动地保护画面的阴影、光线、材质以及其他属性。

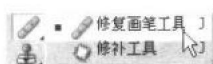


图 1-5 工具箱中的“修复画笔”和“修补”工具

5. 引人注目的图案生成器

打开 Photoshop 7.0 的“滤镜”菜单, 会发现比原来的 Photoshop 6.0 多了“抽出”、“液化”、“图案生成器”3 个选项, 其中“图案生成器”是最新增加的, 该滤镜可让用户通过简单地选取图像区域创建现实或抽象的图案, 例如草地、岩石、沙子等图案。由于采用了随机模拟和复杂分析技术, 因此可以得到无重复和无缝拼接图案。

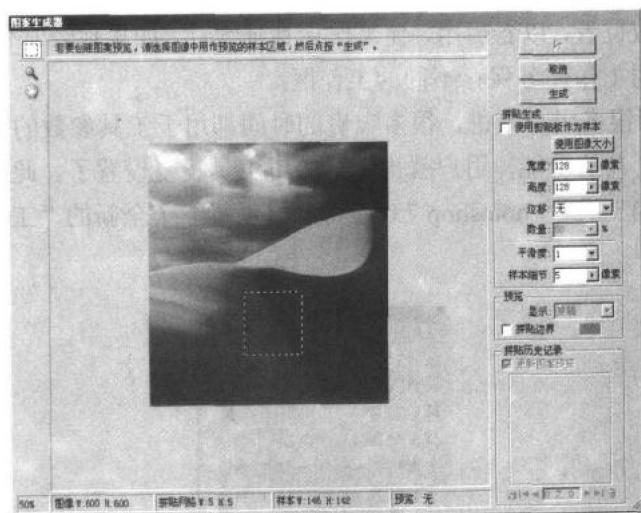


图 1-6 Photoshop 7.0 新增的图案生成器

6. 自动校正色彩功能

对于色彩、亮度等图片的显示调整 Photoshop 一直处于同类软件的领先地位, 新的 Photoshop 7.0 中又提供了一个新的颜色修正命令, 名为“自动颜色”。该命令能准确地校正偏色的图像, 提供比“自动色阶”和“自动对比度”更可靠的颜色修正。

7. 增强的“液化”功能

在 6.0 版本中 Photoshop 增加过一个液化工具, 可以实现在 Goo 或 Meta Flow 等变形软件中完成的效果, 这次 7.0 更新又在该功能上有所加强。分层液化变形是该功能的一大改进, 用户可以对不同的图层进行变形处理, 同时还能设置透明度观察其他图层的情况。