

Ps

Adobe Photoshop CS4

CS4

本书提供售后服务，详见附录2

中文版实例教程

Photoshop

- 本书目标：掌握Photoshop
- 围绕命令讲解实例，只要按步骤操作即可享受成功喜悦
- 实例由浅入深，带您渐入佳境
- 享受超值售后服务，确保学有所成
- 本书操作步骤经初学者验证，无遗漏和错误

方晨 编著

Enhance your ability

上海科学普及出版社

中文版实例教程

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop CS4 中文版实例教程 / 方晨编著. — 上海:
上海科学普及出版社, 2010.1
ISBN 978-7-5427-4474-6

I.P... II.方... III.图形软件, Photoshop CS4
—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 193112 号

策 划 胡名正
责任编辑 徐丽萍

Photoshop CS4 中文版实例教程

方 晨 编著

上海科学普及出版社出版发行
(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)
<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销 三河市德利印刷有限公司印刷
开本 787 × 1092 1/16 印张 20.25 字数 526000
2010 年 1 月第 1 版 2010 年 1 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-4474-6 定价: 29.00 元

说 明

本书目的

快速掌握 Photoshop CS4 中文版, 熟练使用该软件从事实际工作。

内容

本书对 Photoshop CS4 中文版的主要功能和用法作了详细的介绍。全书 12 章, 包括了 Photoshop CS4 基础知识、Photoshop CS4 基础操作、工具、选区、色彩、图层、路径、蒙版和通道、动作和 3D、滤镜、打印及综合实例等内容。

使用方法

读者在学习时, 应当启动 Photoshop CS4 软件, 并根据书中讲解按部就班地进行操作。有基础的读者, 可以直接阅读本书的实例部分。

读者对象

学习 Photoshop CS4 的电脑爱好者;
电脑培训班学员;
美术院校的学生。

本书特点

基础知识与实例教学相结合, 实现从入门到精通。
手把手教学, 步骤完整清晰。
本书实例的操作步骤全部经过验证, 正确无误, 无遗漏。

著作者

本书由北京子午信诚科技发展有限公司方晨编著, 郝海波执笔, 赵娟、杨瀛审校。

封面设计

本书封面由乐章工作室金钊设计。

售后服务

本书读者在阅读过程中如有问题, 可登录售后服务网站 (<http://www.todayonline.cn>), 点击“学习论坛”, 进入“今日学习论坛”, 注册后将问题写明, 我们将在一周内予以解答。同时, 可在资源共享栏目中下载相关素材及电子教案。

声明: 本书经零起点的读者试读, 已达到上述目的。

目 录

第1章 Photoshop CS4 基础知识	1	2.3 常用辅助功能的基础操作	40
1.1 Photoshop CS4 的应用范围	1	2.3.1 启动 Bridge	40
1.2 Photoshop CS4 的系统要求	1	2.3.2 查看额外内容	41
1.3 Photoshop CS4 中的新功能	2	2.3.3 缩放级别	41
1.4 了解图像的类型	5	2.3.4 抓手工具	41
1.4.1 点阵图	5	2.3.5 缩放工具	42
1.4.2 矢量图	6	2.3.6 旋转视图工具	43
1.5 分辨率	6	2.3.7 排列文档	45
1.6 什么是 Photoshop 文件	7	2.3.8 屏幕模式	45
1.7 Photoshop 的工作方式	9	2.4 实例：美丽的怀旧	45
1.8 如何获取原始图像	9	2.5 小结	49
1.9 Photoshop CS4 的启动和退出	11	2.6 练习	49
1.9.1 启动 Photoshop CS4	11	第3章 工具	51
1.9.2 退出 Photoshop CS4	11	3.1 绘画工具	51
1.10 Photoshop CS4 的工作界面	12	3.1.1 画笔工具	51
1.10.1 应用程序栏	12	3.1.2 历史记录画笔工具	54
1.10.2 菜单栏	13	3.1.3 渐变工具	56
1.10.3 选项栏	13	3.2 修饰工具	59
1.10.4 工具箱	13	3.2.1 污点修复画笔工具	59
1.10.5 状态栏	14	3.2.2 图案图章工具	60
1.10.6 面板窗口	15	3.2.3 涂抹工具	62
1.10.7 文档窗口	16	3.2.4 加深工具	63
1.11 实例：理解图层	17	3.3 文字工具	64
1.12 小结	21	3.3.1 输入文字	64
1.13 练习	22	3.3.2 输入段落文本	65
第2章 Photoshop CS4 基础操作	23	3.4 其他工具	66
2.1 文件的基础操作	23	3.4.1 移动工具	66
2.1.1 新建文件	23	3.4.2 裁剪工具	68
2.1.2 关闭文件	23	3.4.3 注释工具	70
2.1.3 打开文件	24	3.5 实例：圣诞卡	71
2.1.4 保存文件	25	3.6 小结	76
2.1.5 了解图像的存储格式	26	3.7 练习	76
2.2 常用编辑命令的基础操作	28	第4章 选区	77
2.2.1 撤销和返回	28	4.1 创建选区	77
2.2.2 剪切、拷贝和粘贴	28	4.1.1 矩形选框工具	77
2.2.3 合并拷贝和贴入	31	4.1.2 多边形套索工具	78
2.2.4 内容识别比例	34	4.1.3 快速选择工具	80
2.2.5 自由变换	37	4.1.4 使用“色彩范围”命令建立选区 ..	82
2.2.6 变换	39	4.2 调整选区	84



4.2.1 移动选区	84	6.3.2 理解图层蒙版	146
4.2.2 变换选区	85	6.3.3 初识调整图层	148
4.2.3 修改选区	86	6.4 实例：时间	151
4.2.4 调整边缘	89	6.5 小结	155
4.3 存储和载入选区	95	6.6 练习	156
4.4 实例：黄昏独语	98	第7章 路径	157
4.5 小结	103	7.1 路径的基础知识	157
4.6 练习	103	7.1.1 路径的概念	157
第5章 色彩	105	7.1.2 路径的作用	157
5.1 色彩基础知识	105	7.1.3 路径的组成	157
5.1.1 关于色彩的一些基本概念	105	7.2 创建路径	158
5.1.2 色彩模式	106	7.2.1 绘制直线	158
5.1.3 色彩模式间的转换	108	7.2.2 绘制曲线	158
5.2 设置前景色和背景色	108	7.2.3 绘制自由曲线	159
5.2.1 用“拾色器”对话框设置	108	7.2.4 绘制形状路径	160
5.2.2 用“颜色”面板设置	109	7.3 编辑路径	161
5.2.3 用“色板”面板设置	109	7.3.1 路径的选择和移动	161
5.2.4 用“吸管工具”设置	110	7.3.2 转换路径	162
5.3 查看图像的色彩	111	7.3.3 添加和删除锚点	162
5.3.1 如何观察直方图	111	7.4 管理路径	163
5.3.2 如何查看像素的颜色值	113	7.4.1 存储工作路径	163
5.4 色彩调整命令	115	7.4.2 重命名路径	164
5.4.1 色阶	115	7.4.3 复制路径	164
5.4.2 曲线	117	7.4.4 隐藏和显示路径	164
5.4.3 色相/饱和度	119	7.4.5 删除路径	165
5.4.4 渐变映射	122	7.5 应用路径	165
5.5 实例：音乐节海报	125	7.5.1 描边路径	165
5.6 小结	129	7.5.2 将路径转换成选区使用	167
5.7 练习	130	7.5.3 将路径作为矢量蒙版使用	170
第6章 图层	131	7.5.4 剪贴路径	175
6.1 图层基础操作	131	7.5.5 在路径上放置文字	177
6.1.1 显示图层面板	131	7.6 实例：福汇山庄标志	177
6.1.2 新建图层	131	7.7 小结	182
6.1.3 删除图层	132	7.8 练习	182
6.1.4 复制图层	133	第8章 蒙版和通道	183
6.1.5 选择图层	136	8.1 蒙版	183
6.2 管理图层	138	8.1.1 什么是蒙版	183
6.2.1 重命名图层	138	8.1.2 图层蒙版	183
6.2.2 显示、隐藏图层内容	138	8.1.3 矢量蒙版	186
6.2.3 更改缩览图大小	138	8.1.4 快速蒙版	190
6.2.4 移动图层的位置	139	8.1.5 剪贴蒙版	194
6.2.5 链接图层	140	8.2 通道	198
6.2.6 合并图层	140	8.2.1 什么是通道	198
6.3 应用图层	141	8.2.2 颜色通道	198
6.3.1 使用图层样式	141	8.2.3 Alpha 通道	200

8.2.4 专色通道	203	10.4.2 “动感模糊”滤镜	251
8.3 实例: CD 盘面	205	10.4.3 “影印”滤镜	253
8.4 小结	210	10.5 实例: 俱乐部海报	256
8.5 练习	210	10.6 小结	262
第9章 动作和3D	211	10.7 练习	262
9.1 动作	211	第11章 打印	263
9.1.1 录制动作	211	11.1 设置打印机	263
9.1.2 播放动作	212	11.1.1 添加打印机	263
9.1.3 编辑动作	214	11.1.2 选择打印机	263
9.1.4 使用CS4中的自带动作	216	11.2 设置页面和打印选项	264
9.2 3D	218	11.2.1 设置页面	264
9.2.1 关于OpenGL	218	11.2.2 设置打印选项	265
9.2.2 创建3D图像	219	11.3 打印	271
9.2.3 添加3D材质	223	11.3.1 打印整幅图像	271
9.2.4 导出和存储3D文件	227	11.3.2 打印部分图像	272
9.3 实例: 易拉罐包装	229	11.4 实例: 打印指定的图层	272
9.4 小结	236	11.5 小结	274
9.5 练习	236	11.6 练习	274
第10章 滤镜	237	第12章 综合实例	275
10.1 什么是滤镜	237	12.1 制作全景照片	275
10.2 使用滤镜	237	12.2 广告设计	279
10.2.1 使用普通滤镜	237	12.3 封面设计	289
10.2.2 使用智能滤镜	239	12.4 月饼包装设计	299
10.3 编辑滤镜	242	12.5 小结	307
10.3.1 编辑普通滤镜	242	12.6 练习	307
10.3.2 编辑智能滤镜	246	附录1 快捷键	309
10.4 应用滤镜	249	附录2 售后服务	312
10.4.1 “抽出”滤镜	249		

第1章 Photoshop CS4 基础知识

本章将介绍 Photoshop CS4 的应用领域、系统要求、新增功能以及图像的类型、分辨率等与图像处理相关的基本概念,带领用户全面地了解 Photoshop CS4 的基础知识。

1.1 Photoshop CS4 的应用范围

最新发布的 Photoshop CS4 软件程序包含两个版本,分别是 Photoshop CS4 标准版和 Photoshop CS4 Extended (扩展)版。如果你是摄影师、图形设计师或 Web 设计人员,使用 Photoshop CS4 标准版本就可以了;但如果你是电影、视频、多媒体、三维、动画、图形设计、Web 设计、制造专业,医疗专业,建筑专业、工程专业或科研工作人员,则 Photoshop CS4 Extended 版本更适合你,因为 Photoshop CS4 Extended 版包含了 Photoshop 软件的所有功能。本书使用的是 Photoshop 标准版本,图 1-1-1 所示就是使用该软件设计的几幅作品。



手提袋设计



地产海报



照片处理

图 1-1-1

1.2 Photoshop CS4 的系统要求

Photoshop CS4 比其前一版本 Photoshop CS3 需要有更高的系统条件,但 Photoshop CS4 和



Photoshop CS4 Extended 对系统要求相同。在 Windows 上运行 Photoshop CS4 软件, 需要具备以下条件:

操作系统: Microsoft® Windows® XP (带有 Service Pack3) 或 Windows Vista™ Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise (已为 32 位版本进行验证)。

CPU (中央处理器): 1.8GHz 或更快的处理器。

内存 (RAM): 512MB 内存 (推荐 1GB)。

硬盘空余空间: 1GB 可用硬盘空间, 安装过程中还需要其他可用空间。

光驱: DVD-ROM 驱动器。

显示器: 至少能够显示 1024 × 768 分辨率的显示器, 并带有 16 位显卡。

显卡: 支持 Shader Model 3.0 和 OpenGL 2.0 的独立显卡。

多媒体软件: 需要 QuickTime 7.2 软件以实现媒体功能。

要想充分享受 Photoshop 带来的乐趣, 还须配备以下设备:

在线服务需要宽带和 Internet 连接。

一台 PostScript 打印机。

一台台式彩色打印机。

一块图形书写板和一支压感光笔。

一个三键光电鼠标。

一部数码相机。

一台扫描仪。

一个光盘刻录机。



提示:

要提高 Photoshop CS4 处理图像的工作效率, 建议配备大容量内存、1280×800 分辨率显示器、有足够空余空间的高速硬盘的计算机。

1.3 Photoshop CS4 中的新功能

(1) 调整面板

Photoshop CS4 最大的新特征之一就是“调整”面板了, 使用时, 它会在“图层”中自动增加一个调整图层, 可以非破坏性地调整图像的颜色和色调。在“调整”面板中还有很多的预置, 用户可以很方便地调用。可以这么说, “调整”面板是一个非常智能化的优秀工具。

(2) 蒙版面板

新版本中的“蒙版”面板的加入也给了我们不少的惊喜。它不但可以使创建蒙版更加精确快速, 还可以创建基于像素和矢量的可编辑蒙版, 并且在编辑时可方便调整蒙版的浓度、羽化等, 这使得用户在控制蒙版的边缘或质量方面有了更好的方法。

(3) 自动对齐图层

使用增强的“自动对齐图层”命令可以创建出更加精确的合成内容。移动、旋转或变形各层图像, 可以更精确地对齐图像。用户还可以使用球体对齐创建出令人惊叹的全景图。

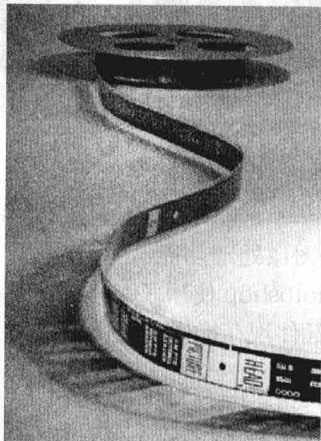
(4) 自动混合图层

使用增强的自动混合层命令可以根据一系列焦点不同的照片轻松创建一个图像, 该命令可

以顺畅混合图像的颜色和底纹，并通过校正晕影和镜头扭曲来扩展景深，如图 1-3-1 所示。



一系列照片

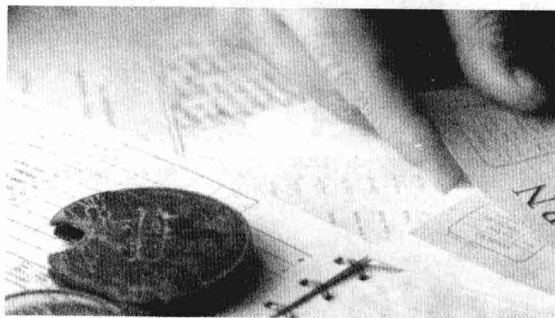


创建的图像

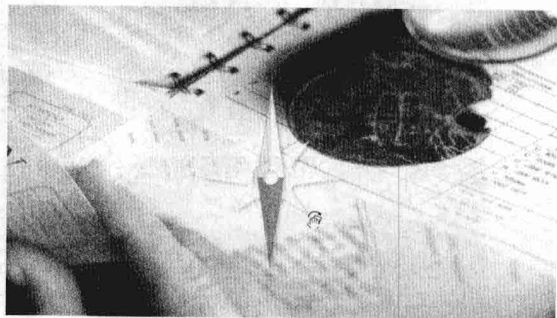
图 1-3-1

(5) 旋转视图工具

新增加的“旋转视图工具”可以将画布旋转至任何角度，并且不会破坏图像。这样用户在绘画的过程中就再也不用斜着头去观看了，像在现实中使用画板绘画一样，如图 1-3-2 所示。



旋转视图前



旋转视图后

图 1-3-2

(6) 更平滑的平移和缩放

在新版本中使用“抓手工具”和“缩放工具”可以更平滑地平移和缩放图像，顺畅地浏览到图像的任意区域。在缩放到单个像素时仍能保持清晰度，并且可以使用新的像素网格，轻松地在最高放大级别下进行编辑。

(7) 智能感知缩放方式

智能感知缩放方式顾名思义是一种智能式的缩放，它可以把细节部分比较少的区域进行较大的缩放，而细节比较多的地方不会进行大的缩放，这在图像缩放方面是一个非常大的进步，所以我们称之为智能感知缩放方式，效果对比如图 1-3-3 所示。



图像缩放前



图像缩放后

图 1-3-3

(8) 更好的原始图像处理功能

在新版本中, Photoshop 使用了 Camera Raw 5.0 插件, 可以更好地处理原始图像, 使图像的效果更加出色。该插件现在提供本地化的校正、裁剪后晕影以及 TIFF 和 JPEG 格式图像的处理, 并支持 190 多种相机型号。

(9) 改进的 Lightroom 工作流程

新版本的 Photoshop CS4 与 Photoshop Lightroom 2 的集成可以使用户直接在 Photoshop 中打开 Lightroom 中的照片, 并且可以重新使用 Lightroom 进行处理。用户还可以自动将 Lightroom 中的多张照片合并成全景图, 并作为高动态光照渲染 (HDR) 图像或多图层 Photoshop 文件打开, 如图 1-3-4 所示。需要注意的是: 新版本的 Lightroom 软件是单独进行出售的, 不包含在安装的程序包中。

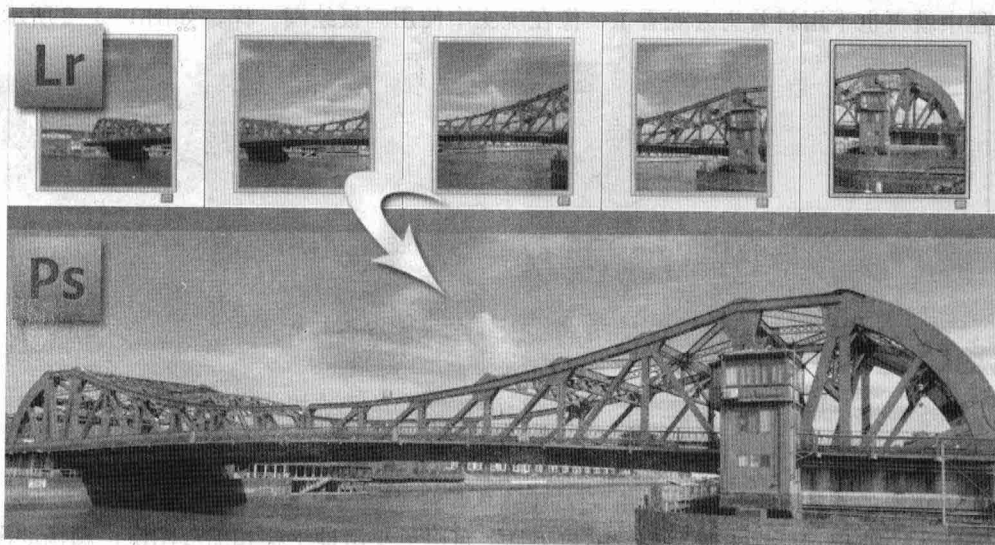


图 1-3-4

(10) 使用 Bridge CS4 管理文件

使用新的 Bridge CS4 可以进行高效的可视化素材管理。改进的 Bridge 程序具有以下新特性: 更快速的启动、具有适合处理各项任务的工作区, 以及创建 Web 画廊和 PDF 格式图片集合的超

(11) 更强大的打印选项

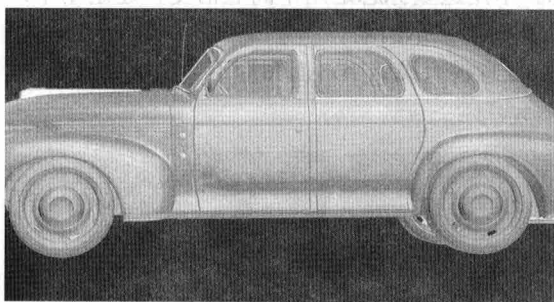
Photoshop CS4 打印引擎能够与所有最流行的打印机紧密集成,并可预览图像的溢色区域,使打印效果更加优美。此外,Photoshop CS4 还支持在 Mac OS 上进行 16 位图像的打印,提高了图像的颜色深度和清晰度。

(12) 新的 3D 加速功能

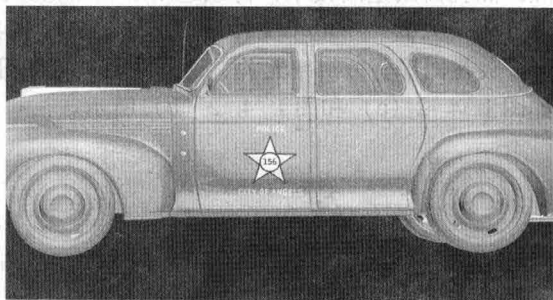
在新版本中,用户可以启用 OpenGL 绘图以加速 3D 操作。OpenGL 是一种软件和硬件标准,可在处理大型或复杂图像(如 3D 文件)时加速视频处理过程。不过使用 OpenGL 功能需要显卡支持 OpenGL 的标准。

(13) 全新的 3D 功能

在 Photoshop CS4 版本中,用户可以直接创建出 3D 模型了,并可在 3D 模型上绘画、创建和编辑 3D 纹理,以及将 2D 图像和 3D 组合。新的 3D 功能支持多种 3D 文件格式,如 U3D、3DS、OBJ、KMZ 以及 DAE,并且可将三维模型和贴图输出,以供其他三维软件继续使用。图 1-3-5 是在 3D 模型上绘画前后的对比效果。



在 3D 模型上绘制前的效果



在 3D 模型上绘制后的效果

图 1-3-5



提示:

以上所讲只是 Photoshop CS4 版本中的一些主要改进和新增功能,还有一些更改的功能,其使用方法与早期版本的 Photoshop 略有不同,这些知识将在后面的内容中有所涉及,在此就不一一列举。

1.4 了解图像的类型

根据图像产生、记录、描述、处理方式的不同,图像文件可以分为两大类——点阵图像和矢量图形。在绘图或图像处理过程中,这两种类型的图像可以被相互交叉运用,取长补短。

1.4.1 点阵图

点阵图图像也称像素图像,是由称作像素的单个点组成。当放大位图时,可以看见构成图像的单个图片元素(一个个小方格)。扩大点阵图尺寸就是增大单个像素,会使线条和形状显得参差不齐。但是如果从稍远一点的位置去看,点阵图图像的颜色和形状又是连续的,这就是位图的特点。一张 100% 显示的位图图像,放大到 400% 后,图像就会出现失真现象,如图 1-4-1 (a) 和图 1-4-1 (b) 所示。



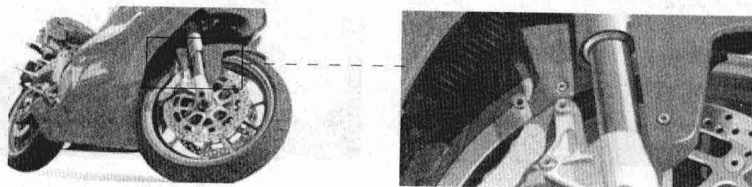
(a) 100% 显示的点阵图效果 (b) 400% 显示的局部点阵图效果

图 1-4-1

1.4.2. 矢量图

矢量图形也称绘图图形，可由诸如 Illustrator、CorelDRAW 等矢量图形软件生成，它是由一些用数学方式描述的曲线组成，其基本组成单元是锚点和路径。矢量图像不仅有缩放不失真的优点，而且占用空间较小，特别适用于制作企业标志。不论这些标志是用于商业信笺，还是用于户外广告，只需一个电子文件就可传递，省时省力，且图形显示清晰。

矢量图形与分辨率无关。这意味着矢量图可以被任意放大或缩小，而图形不会出现失真现象，如图 1-4-2 (a) 和图 1-4-2 (b) 所示。



(a) 100% 显示的矢量图效果

(b) 400% 显示的局部矢量图效果

图 1-4-2



提示：

矢量图形的缺点是不易制作出色调丰富或色彩变化大的图像，也不易在软件间交换。

1.5 分辨率

分辨率是指在单位长度内含有 dot 或像素 (pixel) 的多少。分辨率的单位是“点/英寸”或“像素/英寸”，即 dpi (dots per inch) 或 ppi (pixels per inch)，意思是每英寸所包含的点的数量或每英寸所包含的像素数量。

1. 图像分辨率

图像分辨率的单位是 ppi (pixels per inch)，即每英寸所包含的像素数量。单位长度内的像素越多，分辨率越高，图像效果就越好。相同尺寸的情况下，高分辨率的图像比低分辨率的图像包含更多的像素，能更细致地表现图像。图 1-5-1 (a) 和图 1-5-1 (b) 所示分别为相同尺寸、不同分辨率的图像，通过对比可以发现，300 像素/英寸的图像质量比 72 像素/英寸的图像质量要好许多。

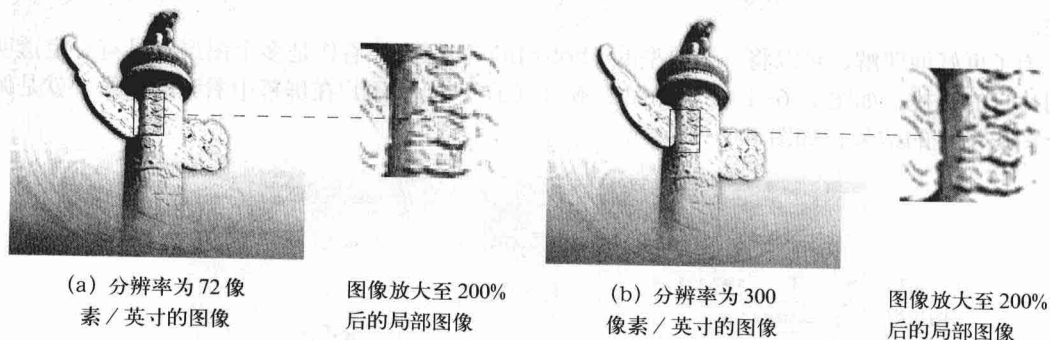


图 1-5-1



提示:

分辨率的设置是影响输出品质的重要因素, 分辨率越高, 图像越清晰, 图像文件也就越大, 同时, 处理图像的时间也就越长, 对设备的要求也就越高。但并不是所有图像分辨率都越高越好, 图像要使用多大的分辨率, 应视图像的用途而定, 不同用途的图像需要设置不同的分辨率。如果所设计的图像只是用于在屏幕上显示, 那么图像的分辨率设为 72 像素 / 英寸即可; 如果是用于打印, 分辨率可设为 150 像素 / 英寸; 如果要用于印刷, 则分辨率的设置一般不低于 300 像素 / 英寸。

2. 屏幕分辨率

屏幕分辨率即显示器上每单位长度显示的像素或点的数目, 通常以“点 / 英寸 (dpi)”为度量单位。屏幕分辨率取决于显示器大小及其像素设置。PC 显示器的常用分辨率约为 96dpi, Mac 显示器的常用分辨率为 72dpi。

3. 输出分辨率

输出分辨率是指输出设备在输出图像时每英寸所产生的油墨点数。输出分辨率以 dpi (dots per inch, 即每英寸所含的点) 为单位, 是针对输出设备而言的。为获得最佳效果, 文件中设置的图像分辨率应与打印机分辨率成正比 (但不相同)。大多数激光打印机的输出分辨率为 300dpi 到 600dpi, 当图像分辨率为 72dpi 到 150dpi 时, 其打印效果较好。高档照排机能够以 1200dpi 或者更高精度打印, 此时将图像分辨率设为 150dpi 到 350dpi 之间, 容易获得较好的输出效果。



提示:

理解屏幕分辨率、输出分辨率以及图像分辨率有助于我们理解图像的显示效果与输出效果。如果输出分辨率与显示分辨率低, 即使具有很高分辨率的图像也很难产生好的显示效果或者输出效果。

4. 颜色深度

颜色深度也叫位分辨率, 是用来度量图像中有多少颜色信息可用于显示或打印, 其单位是“位 (bit)”, 所以颜色深度有时也称位深度。常用的颜色深度是 1 位、8 位、24 位和 32 位。拥有较大颜色深度的数字图像, 其具有较多的可用颜色, 显示效果也较好。

1.6 什么是 Photoshop 文件

Photoshop 文件是以 PSD 格式存储的点阵图图像文件, 它具有尺寸、色彩模式及分辨率等

属性。

为了更好地理解，可以将一个典型的 Photoshop 图像文件看作是多个图层（具有一定透明度的图片）的堆栈，如图 1-6-1 (a) 和图 1-6-1 (b) 所示。用户在屏幕中看到的图像，就是俯视这个图层堆栈的结果，如图 1-6-2 所示。

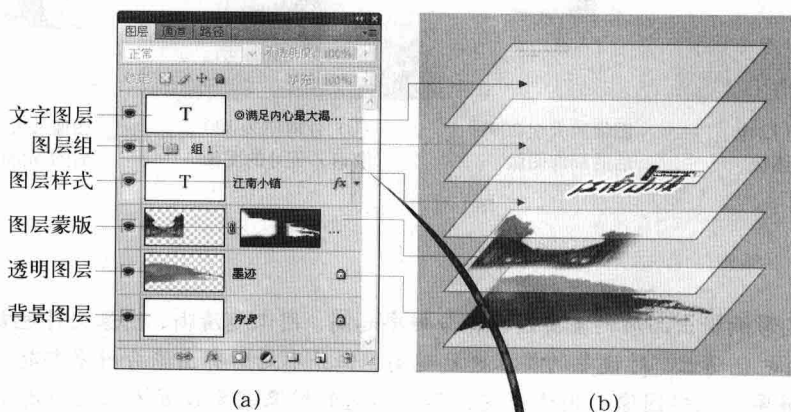


图 1-6-1



图 1-6-2

提示：

图层面板展示了一幅图片的各个元素是如何堆放叠加的。图层在 Photoshop 的所有工作中都扮演着重要角色。

在图层堆栈里可以有以下几种图层：

背景 (Background) 图层：位于图层堆栈底部，完全由像素填充。

图像图层 (Layer)：图像图层是创作各种合成效果的重要途径。可以将不同的图像放在不同的图层中进行独立操作，并且不影响其他图层中的图像。

透明 (Transparent) 图层：也可以包含像素，但是这些图层中的有一些区域是完全或部分透明的，因此这些区域下面的任何像素都可以被显示出来。

文字 (Type) 图层：文字图层用动态的方式编辑文字，以便在需要改变单词拼写、字符间距、文字的颜色、字体或文字的其他特性时，能够轻松地进行操作。

形状 (Shape) 图层和填充 (Fill) 图层：它们都是动态的。形状图层由内置的矢量蒙版纯色填充而成；填充图层可以应用纯色、图案和渐变，它拥有一个内置的图层蒙版。

调整 (Adjustment) 图层：调整图层可以在不改变原图像的基础上，改变图层像素的颜色和色调。调整图层的引入，解决了图像存储后无法恢复的难题。

除背景 (Background) 图层以外, 每种图层都可以包含一个或两个蒙版, 它们可以是基于像素的图层蒙版, 也可以是基于指令的矢量蒙版, 并且每个蒙版都能隐藏掉图层对整体图像文件的部分影响。

所有这些图层, 除背景 (Background) 图层外都可以包含一个图层样式 (Layer Style)。样式是一个指令“包”, 涵盖了生成诸如阴影、发光、斜面, 以及颜色、图案填充等特效的所有指令, 并仿效图层内容的形状, 如图 1-6-3 所示。

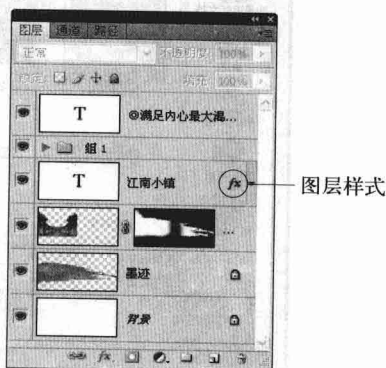


图 1-6-3

1.7 Photoshop 的工作方式

在 Photoshop 中与在其他图像处理软件中的工作一样, 都是通过使用工具, 在菜单、面板和对话框中作各种选择来进行的。但对于大多数工具和命令, 在对图片进行编辑以前, 需要告诉 Photoshop 要编辑图片中的哪个部分, 用户可以选择一个图层或图层的一个蒙版, 或者在一个图层内确定选区。如果没有作任何选择, Photoshop 就会假定用户不想限制范围进行编辑, 将会把对图像的操作应用到正在工作的图层和蒙版的所有地方。

1.8 如何获取原始图像

在 Photoshop 中获取原始图像的方式主要有 2 种, 一种是使用 Photoshop 软件自己绘制图像, 另一种是导入现有的图像, 如数码相机中的影像、扫描仪扫描的图像、网络中下载的图像等都是我们获取原始图像的途径。下面主要介绍一下导入现有图像的几种方法:

1. 打开 Photoshop 示例图像

Photoshop 中的示例图像是用来演示 Photoshop 功能的一些图像文件, 这些文件一般随软件一起安装到用户的计算机中, 其打开方法如下:

- (1) 启动 Photoshop CS4 软件。
- (2) 选择“文件 / 打开”命令, 弹出“打开”对话框, 如图 1-8-1 所示。
- (3) 如果 Photoshop CS4 软件是安装在本地磁盘 C 中的, 在“查找范围”右侧的选项中选择“本地磁盘 C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS4\示例”文件夹, 如图 1-8-1 所示。
- (4) 在对话框的预览窗口中提供了好几种格式的文件, 选择其中任意一种格式的图像文件, 单击“打开”按钮, 即可将该示例图像文件打开。

2. 导入数码图像

如果要将数码相机中的图像输入计算机, 首先需要安装数码相机的驱动程序, 并用数据线将数码相机与计算机相连。

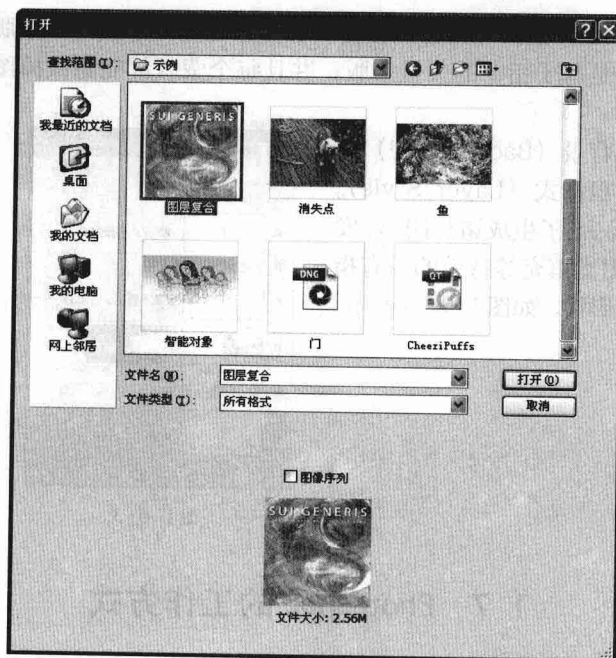


图 1-8-1

- (1) 启动 Photoshop CS4 软件。
- (2) 选择“文件 / 导入”命令, 从弹出的子菜单中选择与数码相机相关的命令。
- (3) 选择相关的命令后, 将启动数码相机所使用的软件。
- (4) 双击要导入的图像缩览图即可将数码相机中的图像导入 Photoshop。

3. 导入扫描图像

要想扫描图像，首先要配备扫描仪，然后确保数据线 with 计算机正常连接，并安装了扫描驱动程序方可扫描图片，其操作方法如下：

- (1) 插上扫描仪电源, 打开扫描仪开关, 启动 Photoshop CS4 软件。
- (2) 掀开扫描仪的盖子, 放入需要扫描的图像。

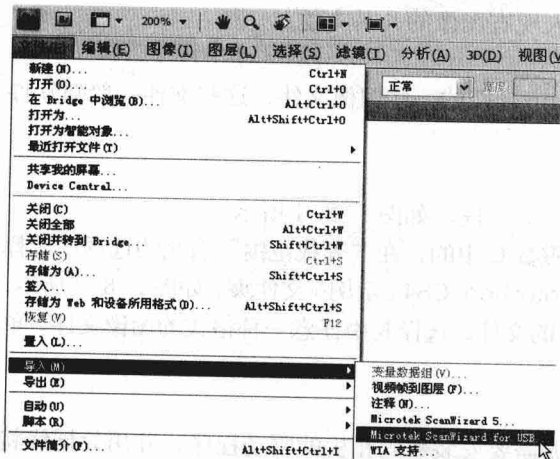


图 1-8-2

- (3) 合上扫描仪的盖子, 并选择 Photoshop 菜单——“文件/导入”子菜单中的相应命令, 如图 1-8-2 所示 (本例中使用的是一台佳能扫描仪)。
- (4) 启动扫描仪程序后, 预览图像并确定扫描范围。
- (5) 设定扫描图像的色彩模式、尺寸、分辨率、对比度等参数后, 单击“扫描”按钮, 即可将图像导入 Photoshop。