

新华电脑学校教材编审组编

轻松学电脑系列教程

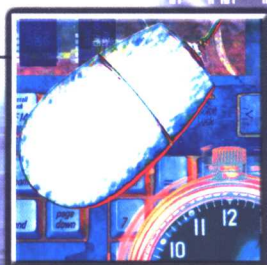
Photoshop 7.0

(中文版) 教程

主 编：杨恩慧

编 者：章道林 马文梅 王 娟

主 审：周 颖



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

www.phei.com.cn

轻松学电脑系列教程

Photoshop 7.0 (中文版) 教程

新华电脑学校教材编审组编

主编 杨恩慧

编者 章道林 马文梅 王 娟

主审 周 颢

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

本书是《轻松学电脑系列教程》丛书中的一本,主要介绍在平面设计与图像制作领域内最常用的,也是目前最新的软件——Photoshop 7.0 简体中文版及附带软件 ImageReady。

本书语言生动、图文并茂、内容丰富、实用性强,尤其是通过任务引导、知识开路、案例实践及动手练一的层次结构,使得读者可以在最短的时间内学会并掌握图像处理的操作方法和实用技巧。书中附有大量的设计制作实例和练习,并专门有一章介绍作者多年用 Photoshop 在不同行业、从事图像处理的实际经验。因此,本书不仅是平面设计和图像制作初学者的最佳入门教材,而且可以作为各类培训班和职业技术院校的教材、上机案例指导和参考书,同时也可作为实用手册供平面设计人员参考。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 7.0(中文版)教程/杨恩慧主编. —北京:电子工业出版社,2003.7
(轻松学电脑系列教程)

ISBN 7-5053-8815-0

I.P… II.杨… III.图形软件, Photoshop 7.0 —教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第047119号

责任编辑:坚如 特约编辑:王保秀

印刷:北京天竺颖华印刷厂

出版发行:电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编100036

经销:各地新华书店

开本:787×1092 1/16 印张:21.75 字数:556千字

版次:2003年7月第1版 2003年9月第2次印刷

定价:34.50元(含光盘一张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。
联系电话:(010)68279077

《轻松学电脑系列教程》编委会

主任委员 肖国庆

副主任委员 牛允鹏 沙 旭

委员(以姓氏笔画为序)

付建民 束开俊 郭永灿

杨东风 迟成文 吴金生

严洪华 周 颢 虞焰智

丛书前言

随着社会信息化技术的迅速发展和计算机的全面普及,计算机应用技术已渗透到社会的各个领域,计算机应用型人才也越来越紧缺。新华电脑学校是全国著名的大型计算机应用型人才和计算机网络人才的培训基地之一,在全国建有 16 所连锁分校,14 年来为社会培养了 10 多万名计算机应用型人才。新华电脑学校在电脑培训方面积累了丰富的教学经验,荟萃了一大批优秀的专业教师,并在全国独创了“任务驱动”的“五步教学法”。为了总结和推广这一教学法,新华电脑学校组织专家、教授和富有教学经验的优秀教师编写了这套电脑应用技术培训丛书——《轻松学电脑系列教程》。

为了做好《轻松学电脑系列教程》的编写工作,我们特组织了本套丛书的编委会。编委会的成员都是多年从事计算机教学、科研和计算机教育研究的专家和教授,部分编委会成员曾多年在中央电视台和各省市电视台主讲过计算机应用课程,有些成员还承担过国家教育部统编教材的主编。

本套丛书的编写始终贯穿“轻松学电脑,学习为所用”这个基本指导思想。每一章的内容都分为若干个明确的任务。任务驱动方式可使读者明确该部分的学习目标,避免走弯路;它也可使教师在课堂教学中抓住教学主线条。“知识解析,案例操作,强化训练,归纳总结,测试考核”五步教学法,可使得教与学双方均能取得事半功倍的效果。

参加本套丛书编写的作者均是多年从事计算机应用课程教学的专家和电脑应用的高手,其中大多数是新华电脑学校的一线教师。他们不但有丰富的实践经验,而且具有较高的教学水平,在教材的编写中充分体现了“任务驱动”的“五步教学法”。

本次《轻松学电脑系列教程》共分为 10 本。

《计算机操作基础教程》

《Microsoft Office XP 教程》

《Photoshop 7.0 (中文版) 教程》

《CorelDRAW 11 & Illustrator 10.0 教程》

《计算机组装与维护教程》

《实用网络技术教程》

《三维动画设计与制作教程》

《网页制作三剑客教程》

《PageMaker 7.0 & Acrobat 5.0 教程》

《Autodesk VIZ 4.0 教程》

本套丛书主要面向立志成为电脑操作与应用高手的广大读者,既可以作为自学教程,也可以作为系统化操作的实验指导书。同时,它也是各类电脑培训机构和电脑高等职业院校的电脑实用技术相关课程的最佳教材。

本套丛书在编写和出版过程中得到了新华教育集团新华学院和电子工业出版社的大力支持,在此表示衷心的感谢。

编委会

2002 年 12 月

编 者 的 话

对于从事平面设计的读者来说,Photoshop 是一门必修课。因为它目前已经是世界上应用得最广泛的图像处理和编辑软件,并成为世界标准的图像编辑解决方案。它广泛应用于平面设计、三维动画、网页设计和多媒体制作等诸多领域。具有功能强大、实用易学等特点,面市以来一直受到图像编辑者和美术设计工作者的钟爱。

本书所选用的软件版本是目前最新的 Photoshop 7.0 简体中文正式版。书中详细地介绍 Photoshop 及附带软件 ImageReady 的知识和使用技巧。在内容方面,知识体系清晰合理,实例设计精湛实用。首先介绍相关的知识点,然后通过大量的案例及操作加深对知识点的理解,最后辅以实用性很强的练一练,以便读者将内容应用于实际,提高操作与动手能力,使学习者能在最短的时间内轻松掌握图像处理的知识、方法和技巧。本书不但非常适合作为大专院校、电脑培训学校和职业技术学院图像设计培训班的课堂教材和上机案例指导,而且也可以作为广大平面设计人员的实用手册。

本书共分 13 章,各章主要内容简述如下:

第 1 章和第 2 章是基础知识部分。其中,第 1 章介绍图像的基础知识以及 Photoshop 新版的情况;第 2 章介绍 Photoshop 的工作界面及基本操作。

第 3 章~第 12 章全面讲述 Photoshop 各部分的详细内容和使用技巧。包括调整图像尺寸和改善图像画质、图像的选择和编辑、绘制和修饰图像和文字等;对图层、路径、通道和蒙版,均做深入浅出的介绍;滤镜一章则全面展示每一个滤镜的应用特点、参数设置和应用效果;随后还介绍可以对大量文件进行批处理操作的自动处理命令;此外,在介绍网页图像处理软件 ImageReady 时,还对网页图像处理的几种常用技术(图像优化、切片、图像映射、翻转按钮和网页动画等)做清晰的讲述。

第 13 章是 Photoshop 经典技巧与实例。根据作者多年从事图像处理的经验,从多个不同的行业领域中,总结和提炼出该领域的设计背景知识、图像处理方法以及实用的经验技巧,供广大读者参考。旨在使大家在学完了 Photoshop 的书本知识之后尽快融入实战的角色中,早日成为一个工作中的图像处理熟手。最后一章亦是本书的一个特色。

书中附有大量的设计制作实例和练习,可供读者参考借鉴。本书的配套光盘包括所有实例的素材图像。

本书由杨恩慧主编。参加本书编写的有安徽新华电脑学校的章道林、马文梅和王娟。安徽新华电脑学校的王萍、胡友喜、杨常霞、徐艳和沈虹参加了本书的校对和案例收集工作。本书在编写的过程中得到安徽新华电脑学校有关专家和领导的大力支持。在此一并表示衷心的感谢。

主编:杨恩慧

2003 年 5 月

目 录

第 1 章 Photoshop 7.0 基础知识.....	(1)
任务 1 了解图像基础知识.....	(2)
任务 2 初识 Photoshop 7.0	(5)
任务 3 熟悉 Photoshop 7.0 的新增功能.....	(7)
任务 4 轻松使用帮助系统.....	(20)
习题	(21)
第 2 章 Photoshop 7.0 的基本操作.....	(22)
任务 1 认识工作界面.....	(23)
任务 2 熟悉文件的基本操作.....	(27)
任务 3 学会观察图像的方法.....	(34)
任务 4 了解系统的预设和优化.....	(39)
习题	(43)
第 3 章 调整图像尺寸和改善图像画质	(45)
任务 1 掌握图像尺寸的调整方法.....	(46)
任务 2 熟悉画布尺寸的调整方法.....	(52)
任务 3 理解和掌握改善图像画质的方法.....	(53)
任务 4 学会制作图像的暗房特效.....	(67)
任务 5 掌握颜色设置和使用.....	(69)
习题	(75)
第 4 章 图像的选择	(76)
任务 1 掌握工具箱中的选择工具.....	(77)
任务 2 掌握菜单中的选择命令.....	(86)
习题	(94)
第 5 章 图像的编辑	(95)
任务 1 掌握图像的移动和复制方法.....	(96)
任务 2 掌握图像的变形操作.....	(100)
习题	(119)

第 6 章 图层	(121)
任务 1 理解图层.....	(122)
任务 2 熟悉图层的基本操作.....	(123)
任务 3 了解对齐图层和分布图层.....	(133)
任务 4 理解图层的混合模式.....	(134)
任务 5 掌握图层蒙版的使用方法.....	(140)
任务 6 掌握图层样式的应用方法.....	(141)
习题.....	(148)
第 7 章 绘制和修饰图像	(149)
任务 1 掌握基本绘图工具的使用.....	(150)
任务 2 了解历史记录画笔与艺术画笔的使用.....	(162)
任务 3 熟悉擦除和取样工具的使用.....	(164)
任务 4 掌握润饰工具的使用.....	(169)
任务 5 学习修复工具的使用.....	(172)
习题.....	(174)
第 8 章 文字	(175)
任务 1 输入文字.....	(176)
任务 2 编辑文字.....	(179)
任务 3 学习基本特效字的制作方法.....	(187)
习题.....	(189)
第 9 章 路径和矢量图形	(190)
任务 1 认识路径.....	(191)
任务 2 掌握路径工具的使用方法.....	(193)
任务 3 掌握矢量图形绘制工具的使用.....	(201)
任务 4 掌握路径调板的使用.....	(207)
习题.....	(211)
第 10 章 滤镜	(212)
任务 1 学习滤镜的基本知识.....	(213)
任务 2 掌握扭曲滤镜组的使用方法.....	(214)
任务 3 掌握杂色滤镜组的使用方法.....	(220)
任务 4 掌握模糊滤镜组的使用方法.....	(221)
任务 5 掌握渲染滤镜组的使用方法.....	(223)
任务 6 了解画笔描边滤镜组的使用方法.....	(225)
任务 7 掌握素描滤镜组的使用方法.....	(229)
任务 8 了解纹理滤镜组的使用方法.....	(234)

任务 9	掌握艺术效果滤镜组的使用方法.....	(237)
任务 10	了解视频滤镜组的使用方法.....	(243)
任务 11	了解像素化滤镜组的使用方法.....	(244)
任务 12	掌握锐化滤镜组的使用方法.....	(246)
任务 13	掌握风格化滤镜组的使用方法.....	(248)
任务 14	了解其他滤镜组的使用方法.....	(251)
任务 15	了解数字水印滤镜组 (Digimarc) 的使用方法.....	(254)
任务 16	掌握特殊功能滤镜组的使用方法.....	(255)
习题		(258)
第 11 章	通道和蒙版	(260)
任务 1	初识通道.....	(261)
任务 2	掌握通道调板的使用方法.....	(265)
任务 3	掌握通道和蒙版的应用方法.....	(270)
习题		(277)
第 12 章	高级功能和 ImageReady 初步	(278)
任务 1	学会使用动作功能.....	(279)
任务 2	使用自动批处理功能.....	(282)
任务 3	掌握 ImageReady 的典型应用.....	(285)
习题		(298)
第 13 章	Photoshop 经典技巧与实例	(300)
任务 1	如何进入实战角色.....	(301)
任务 2	扫描照片和图片的处理.....	(302)
任务 3	印刷品和出版物.....	(307)
任务 4	企业 CI 设计.....	(312)
任务 5	海报、招贴和视觉广告.....	(315)
任务 6	建筑与装饰.....	(317)
任务 7	工业产品外观设计与包装.....	(323)
任务 8	网页设计.....	(325)
附录 1	Photoshop 7.0 的工具箱	(328)
附录 2	Photoshop 7.0 常用快捷键	(332)
附录 3	习题参考答案	(334)

第1章 Photoshop 7.0 基础知识

Adobe Photoshop 7.0 软件作为专业的图像编辑标准，可帮助我们提高工作效率，尝试新的创作方式，以及制作适用于打印、Web 和其他用途的最佳品质的图像。

本章介绍 Photoshop 7.0 的基础知识。通过学习，我们将了解图像的概念、计算机图像的分类以及一些常用的图像文件类型，学会如何进入和退出 Photoshop 7.0 的工作环境，并迅速熟悉 Photoshop 7.0 的新增功能。Photoshop 7.0 是当今网络时代里的全新版本，它为用户提供了更便捷的文件数据访问、简易的 Web 设计、更快的专业品质照片润饰功能及其他功能。

- 图像基础知识
- 初识 Photoshop 7.0
- Photoshop 7.0 的新增功能
- 使用帮助系统

任务1 了解图像基础知识

知识点

Photoshop 是用来处理图像的。那么,什么是图像?什么是计算机图像?图像在计算机中又有哪些类型呢?在学习 Photoshop 之前,让我们首先对这些基础的问题做一个介绍。

1. 模拟图像和数字图像

现实世界中的图像分为模拟图像和数字图像。

模拟图像就是人们在日常生活中接触到的各类图像,如眼睛所看到的一切景物图像、照相机所拍的照片以及医学所用的 X 光底片一类的光学图像等。它们都是由连续的、各种不同的颜色和亮度的点组成。这类图像可以用摄像机或照相机等进行摄取,但无法用计算机直接进行处理。

计算机只能处理数字信息。要使模拟图像在数字计算机中进行处理,就必须将模拟图像转换为数字图像,这个过程,就称为图像数字化。

模拟图像,比如说照片,即使使用了非常好的底片和相纸,也会随着时间的消逝而褪色,而且照片在放大时一般很难保持绝对的原样。数字图像不同于模拟图像,它不会因存储、传输或复制而产生图像质量的退化,从而可以很容易地在各种场合下准确地再现和复制原图像,并可以对图像进行灵活的处理。

2. 计算机图像的两大类型——点阵图和矢量图

计算机能处理的图像大致上可以分为两大类:点阵图(也叫位图或光栅图)和矢量图。点阵图是用写实的手法真实地记录了图像中每一个像素的颜色和位置。点阵图适用于表示真实照片或表现复杂丰富的细节,并具有灵活和富于创造的特点。图 1-1 就是一个典型的点阵图。而矢量图只记录生成图的算法和图上的某些特征点,它是由几何形状(包括线条、圆形、矩形和曲线等,也称为像元)组成的,电脑只保存这些几何形状的关键信息。例如,Word 中的剪贴画和绘图工具绘制的图形就是矢量图,如图 1-2 所示。



图 1-1 点阵图



图 1-2 矢量图

因矢量图只保存算法和特征点,所以相对点阵图的数据量来说,它占用的存储空间较小。但每次显示到屏幕上时,它都要经过重新计算,所以显示速度要慢一些。在打印输出和放大

时, 矢量图的质量较高, 缩放后图形图像的分辨率不变, 可以进行任意的放大。而点阵图放大到一定程度时, 就可以看到一个小一个的小方块, 从而在线条和物体的边缘会出现锯齿状, 这就是我们通常所说的“马赛克”现象。请对比一下图 1-3 和图 1-4。

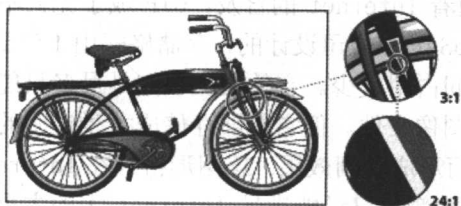


图 1-3 矢量图可以任意缩放而不影响分辨率

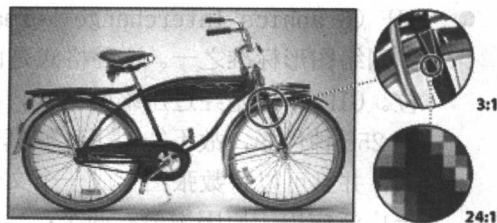


图 1-4 点阵图放大后往往会出现“马赛克”现象

一般说来, 点阵图非常适合表达照片或绘画作品等具有非常细腻的光影效果的图片信息。这些图片具有真实感和不规则性的自然风格, 这点是矢量图处理软件所无法处理的, 却正好是 Photoshop 等位图处理软件的强项。另外, 像一些需要使用滤光镜或增强色彩等特殊效果处理时, 也只有位图处理软件可以支持。用来处理点阵图的软件很多, 目前最常用的有 Photoshop、Windows 中的“画笔”、友立公司的“Photo Impact (硬派)”和“我形我速”等。点阵图在计算机中有多种格式, 如 BMP, PCX, TIF, TGA, GIF 和 JPG 等。

矢量图软件比较适合制作对比鲜明、输出质量要求高以及真实感不是非常强烈的图像。需要精密光滑的线条、文字和标志效果的图像正是矢量图软件处理的强项。矢量图通常由专用的绘图软件生成, 如 CorelDRAW, AutoCAD, FreeHand, Flash 和 Visio 等。矢量图在计算机中的存储格式大多不固定, 它的文件格式由软件的开发者自定, 且具有各自的特色。常见的矢量图格式有 CDR, DXF, DWG 及 SWF 等。

总之, 点阵图和矢量图各有所长, 各自都有对方无法取代的应用地位, 二者之间是一种互补的关系。如果要从事电脑美术工作, 那么至少应该掌握一种位图处理软件和一种矢量绘画软件, 而 Photoshop 和 CorelDRAW 则是理想的选择。CorelDRAW 在文本处理方面的功能很强大, 在制作一些包含插图、标志和文字的小册子及小传单等场合中非常适用。

提醒:

在习惯上我们把点阵图称为“图像”, 矢量图称为“图形”。

3. 常见的计算机图形图像文件格式

下面我们对几种常见的图形图像格式做一个简单的介绍。

(1) 点阵图文件

- **BMP (Bitmap)**。最典型的使用 BMP 格式的程序就是 Windows 的“画图”。BMP 是用于 Windows 和 OS/2 的位图 (Bitmap) 格式, 文件几乎不压缩, 占用磁盘空间较大。它的颜色存储格式有 1 位、4 位、8 位及 24 位等若干方式。开发 Windows 环境下的软件时, BMP 格式是最不容易出问题的格式, 并且 DOS 与 Windows 环境下的图像处理软件都支持该格式。因此, 该格式是当今应用比较广泛的一种格式。缺点是该格式文件比较大, 所以只能应用在单机上, 不受网络欢迎。
- **JPG**。它是一种高效率的压缩格式, 用于压缩较大的真彩图, 是一种有损 (有失真)

压缩。失真程度与压缩比有关,一般经过压缩后,失真不明显。压缩比一般在 20:1 到 100:1 之间。由于其具有很高的压缩率并能够保持高色彩,因此它被广泛运用在 Internet 上,以节约宝贵的网络传输资源。

- GIF (Graphics Interchange Format)。随着 Internet 的普及, GIF 成了无人不晓的网络图形标准之一。这种格式是由 CompuServe 公司设计的,存储格式由 1 位到 8 位。GIF 格式是经过压缩的格式,磁盘空间占用较少。它的最大缺点是最多只能处理 256 种色彩,故不能用于存储真彩色的图像文件。但它能够存储成背景透明的形式,并且可以将数张图存成一个文件,从而形成动画效果。该图形格式在 Internet 上广泛应用,原因主要有两个:一是 256 种颜色已经能满足 Internet 上的主页图形的需要;二是该格式生成的文件比较小,适合像 Internet 这样的网络环境传输和使用。
- PNG (Portable Network Graphics)。PNG 是一种新兴的网络图形格式,结合了 GIF 和 JPEG 的优点,具有存储形式丰富的特点。PNG 的最大色深为 48 位,采用无损压缩方案存储。Macromedia 公司的著名产品 Fireworks 的默认文档格式就是 PNG。
- PSD 格式。在 Adobe 公司开发的图像处理软件 Photoshop 中,其自建的标准文件格式就是 PSD 格式。在 Photoshop 所支持的各种格式中,PSD 格式比其他格式的功能强大很多。它里面可以存放图层、通道和蒙板等多种设计草稿,以便于下次打开时即可修改上次的设计。由于 Photoshop 软件得到了越来越广泛的应用,所以这个格式也逐步流行起来。
- TIF / TIFF (Tag Image File Format)。TIF (TIFF) 格式最早流行于苹果机,现在 Windows 上主流的图像应用程序都支持该格式。目前,它是 Macintosh 和 PC 机上使用最广泛的位图格式。该格式支持的色彩数最高可达 1600 多万种。3DS MAX 中的大量贴图就是 TIF 格式的。其特点是存储的图像质量高,但占用的存储空间也非常大。其大小是相应 GIF 图像的 3 倍, JPG 图像的 10 倍。在 Photoshop 中, TIFF 格式能够支持 24 个通道,它是除 Photoshop 自身格式(即 PSD 等)外惟一能够存储多个通道的文件格式。
- PCX 格式。在扫描仪和绘画程序中常用。

(2) 矢量图文件

- CDR (CorelDRAW)。CDR 是 CorelDRAW 中的一种图形文件格式。它是所有 CorelDRAW 应用程序中均能够使用的一种图形图像文件格式。
- DWG。DWG 是 AutoCAD 中使用的一种图形文件格式。
- DXF (AutoDesk Drawing Exchange Format)。DXF 是 AutoCAD 中的图形文件格式。它以 ASCII 码方式储存图形,在表现图形的大小方面十分精确,可被 CorelDRAW 和 3DS MAX 等图形处理软件调用编辑。
- WMF (Windows Metafile Format)。WMF 是 Windows 剪贴板使用的格式,实际上保存的是矢量图。它是一种清晰、准确而简洁的格式,可以改变图像大小却不影响质量。
- EPS (Encapsulated PostScript)。EPS 是用 PostScript 语言描述的一种 ASCII 码图形文件格式,在 PostScript 图形打印机上能打印出高品质的图形图像,最高能表示 32 位图形图像。

提个醒:

矢量图和点阵图之间是可以相互转化的。通常矢量图转化成点阵图比较容易,直接打开或导入矢量图之后,再另存为点阵图的文件格式就可以了;而点阵图转换成矢量图则比较复杂,一般要用一些特殊的软件去完成。

任务2 初识 Photoshop 7.0

知识点

1. Photoshop 的特点和用途

Photoshop 由 Adobe 公司推出,目前已经是应用最广泛的图像处理和编辑软件,成为世界标准的图像编辑解决方案。如今 Photoshop 已经走过了 10 多年的历程,最高版本是 7.0。它广泛应用于平面设计、三维动画、网页设计和多媒体制作等诸多领域。具有功能强大、实用易学等特点,面市以来一直受到图像编辑者和美术设计工作者的钟爱。

Adobe Photoshop 7.0 软件作为专业的图像编辑标准,可帮助我们提高工作效率,尝试新的创作方式。它不仅仅是一个软件,而且也是一个艺术创作的过程。从原始扫描到最终输出,Photoshop 给用户提供了整套完备的解决方案,用户可灵活地创作、操控、编辑或修补数字图像,以供各种出版媒介使用,其中包括印刷、多媒体、视频以及 Internet。Photoshop 将创造出无与伦比的影像世界,如图 1-5 所示。



图 1-5 Photoshop 创造的影像世界示例

2. 系统要求

Photoshop 7.0 全面兼容 Windows 和 Macintosh (苹果) 操作系统。

(1) Windows

- Intel® Pentium® 级别 III 或 4 处理器
- Windows 98、Windows ME、带 Service Pack 6a 的 Windows NT、带 Service Pack 2 的 Windows 2000 或 Windows XP
- 128 MB 内存 (建议使用 192 MB)
- 800×600 彩色显示器及 16 位真彩色或更高级的视频卡
- 280 MB 可用硬盘空间

(2) Macintosh

- PowerPC® 处理器 (G3, G4 或 G4 双处理器)
- Mac OS 软件 9.1 版、9.2 版或 Mac OS X 10.1.3 版
- 128 MB 内存 (建议使用 192 MB)
- 800×600 彩色显示器及 16 位真彩色或更高级的视频卡
- 320 MB 可用硬盘空间
- Mac OS X 支持

Photoshop 7.0 在苹果机上的运行界面和在 Windows 上的运行界面不同, 它带有强烈的苹果电脑特色, 如图 1-6 所示。本书中 Photoshop 的运行环境是基于 Windows 系统的。



图 1-6 苹果电脑的 Photoshop 7.0 界面

3. 启动和退出

如图 1-7 所示, 在 Windows 工作界面上执行命令“开始→程序→Adobe Photoshop 7.0”, 将启动 Photoshop 7.0。启动过程如图 1-8 所示, 进入 Photoshop 7.0 后的工作界面如图 1-9 所示。

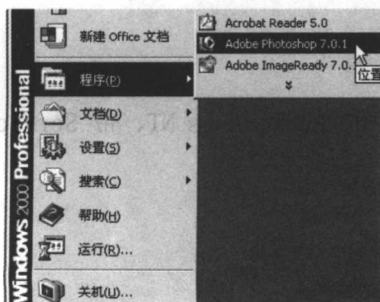


图 1-7 Photoshop 的启动方式

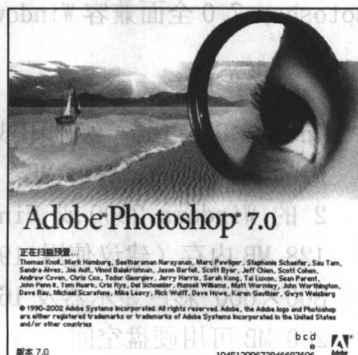


图 1-8 Photoshop 的启动过程

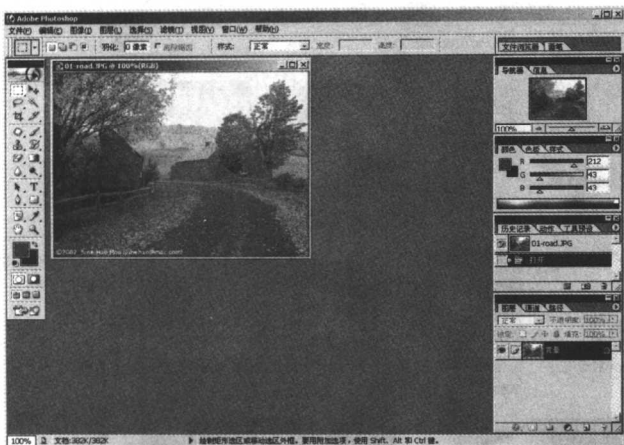


图 1-9 Photoshop 的工作环境

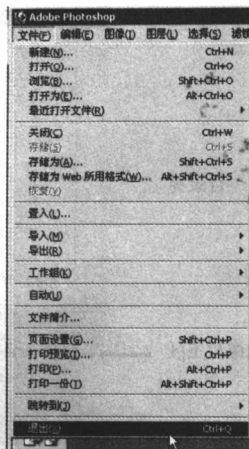


图 1-10 退出 Photoshop

如图 1-10 所示, 执行菜单命令“文件→退出”, 或按快捷键<Ctrl>+<Q>, 或单击窗口右上角的“关闭按钮”即可退出 Photoshop。

任务 3 熟悉 Photoshop 7.0 的新增功能

知识点

Photoshop 7.0 是 Photoshop 系列最新的版本, 它增加了一系列新工具, 以使用户更加方便地编辑和管理数字图片。这里我们就来研究一下 Photoshop 7.0 中几项优秀的新功能。

1. 新增的图像浏览和管理功能

在使用 Photoshop 进行图像处理时, 常常需要与 ACDSee 这类的图像浏览软件进行协同工作。先要查看硬盘中众多的图像文件, 从中选取目标, 再回到 Photoshop 中打开文件进行编辑。但是, 同时打开多个应用软件会消耗大量的内存, 导致机器速度变慢。如今在 Photoshop 7.0 的内部集成了图像文件浏览器, 用户可以在 Photoshop 7.0 中直接对图像文件进行浏览与管理。操作步骤如下:

① 如图 1-11 所示, 执行菜单命令“窗口→文件浏览器”。弹出的“文件浏览”窗口如图 1-12 所示。

② 在“目录树”区可以选择图像文件所在的路径, 在“缩略图窗口”中选择需要查看的图像文件。左侧的“图像预览区”将显示该文件的预览效果, “图像数据窗口”中显示详细的文件信息。

③ 在所选择的图像文件的缩略图上双击鼠标, 将在 Photoshop 7.0 的工作区中打开该图像文件。

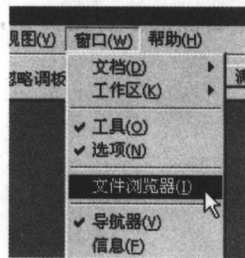


图 1-11 打开文件浏览器

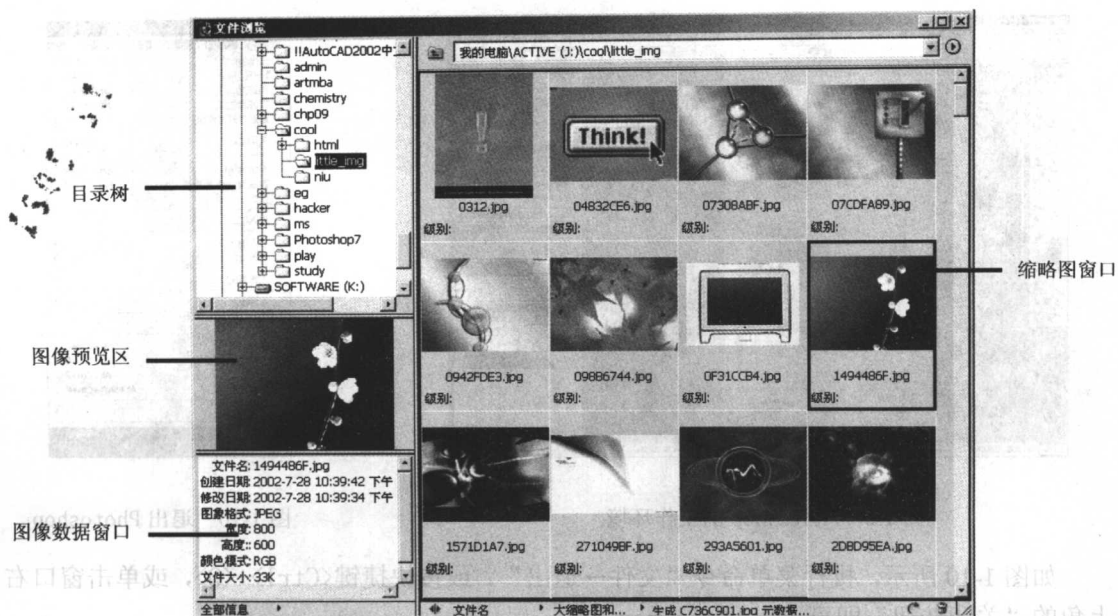


图 1-12 “文件浏览”窗口

2. 改进的绘图工具——新的笔触和自定义笔触

Photoshop 中常用工具箱中的画笔工具来绘制图像。在使用画笔的时候，经常要对笔触进行设置。所谓笔触（有时称做笔尖），就是画笔的笔头形状。Photoshop 在前几个版本里虽然提供了一些类型的笔触，但可选的项目不多，自定义的笔触也比较生硬。如今在 7.0 版中，系统提供了许多新的笔触，并且可以让用户方便地调节笔触的各种细部属性，甚至可以将任意的图像自定义成笔触存在 Photoshop 中。使用笔触的步骤如下：

① 在工具箱中选择一种笔刷工具（在此选择画笔工具）。在属性工具栏上单击“画笔”右侧的小三角按钮，从下拉列表中可以选各种不同形状的预设笔触，如图 1-13 所示。

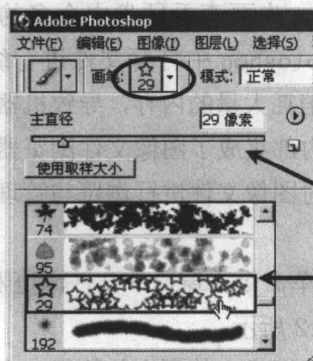


图 1-13 选择笔触的大小和类型

② 在工作区中拖动鼠标进行绘制。图 1-15 所示就是在图 1-14(光盘图像 01-earth.jpg)的基础上运用新的笔触绘制出来的效果。