

21世纪高校计算机规划教材

Photoshop教程

Photoshop Tutorials

主 编 夏永泉
王治国
曹 瑞

河南大学出版社

21世纪高校计算机规划教材

Photoshop教程

Photoshop Tutorials

主 编 夏永泉
王治国
曹 瑞

河南大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop教程 / 夏永泉等主编. -开封: 河南大学出版社, 2009.8

ISBN 978-7-5649-0029-8

I. P… II. 夏… III. Photoshop CS3-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第128275号

Photoshop教程

出版人 马小泉

总 监 制 杨长春

责任编辑 杨海燕

封面设计 杨玉霞

策划:  河南大河大图文传播有限公司

地址: 郑州市农业路东 28 号河南日报报业大厦 (450008)

发行热线: 0371-65388221

出版:  河南大学出版社
HENAN UNIVERSITY PRESS

地址: 开封市明伦街 85 号

邮编: 475001

经销: 全国新华书店

印刷: 郑州创维彩印制作有限公司

版次: 2009 年 8 月第 1 版

印次: 2009 年 8 月第 1 次印刷

开本: 787mm×1092mm 1/16

印张: 36.75

字数: 940 千字

定价: 39.80 元

ISBN 978-7-5649-0029-8

(本书如有印装质量问题, 请与河南大河大图文传播有限公司发行中心联系调换)

21 世纪高等院校计算机规划教材

编写委员会

主 编 夏永泉 王治国 曹 瑞
副主编 梁金明 窦小磊 李卫平 贺慧芳
孟 强 张 杰 王秉正 刘 语

编 者 (按姓氏笔画排序)

王旭辉(河南工程学院)	王治国(郑州轻工业学院)
王 琼(郑州大学西亚斯国际学院)	王 捷(郑州轻工业学院)
王秉正(郑州轻工业学院)	王艳霞(河南经贸职业学院)
孙 勇(郑州大学西亚斯国际学院)	李卫平(安阳工学院)
李红丽(郑州大学西亚斯国际学院)	李海英(河南艺术职业学院)
刘丹丹(郑州大学西亚斯国际学院)	刘 青(郑州大学西亚斯国际学院)
刘 语(河南机电学校)	刘海亮(河南省财经学校)
刘敏娟(河南财经学院成功学院)	刘科蕾(河南省文化厅艺术幼儿园)
刘 磊(郑州大学西亚斯国际学院)	余文奇(河南工程学院)
张天伍(河南工程学院)	张 杰(郑州轻工业学院)
黄晶晶(河南经贸职业学院)	严西育(郑州大学西亚斯国际学院)
吴志坚(郑州大学西亚斯国际学院)	陈庆南(郑州轻工业学院)
孟 强(郑州大学体育学院)	沈娟娟(郑州大学西亚斯国际学院)
和一昆(河南艺术职业学院)	杨永福(郑州大学西亚斯国际学院)
周 岩(河南工程学院)	尚怡君(郑州大学西亚斯国际学院)
皇甫娟(郑州大学西亚斯国际学院)	夏永泉(郑州轻工业学院)
贺慧芳(河南艺术职业学院)	贾庆节(郑州大学西亚斯国际学院)
徐 莹(郑州大学西亚斯国际学院)	梁金明(郑州大学西亚斯国际学院)
曹 瑞(郑州轻工业学院)	鲁鸿英(郑州大学西亚斯国际学院)
程立辉(郑州轻工业学院)	窦小磊(河南工程学院)
蔡万景(郑州大学西亚斯国际学院)	廖 霞(郑州大学西亚斯国际学院)

内容简介

Adobe Photoshop 是公认的最好的通用平面美术设计软件。由 Adobe 公司开发设计。其用户界面易懂,功能完善,性能稳定,所以,在几乎所有的广告、出版、软件公司,Photoshop 都是首选的平面工具。

本书具有很强的实用性,书中所有的实例都精选于实际设计工作中,不但画面精美考究,而且包含高水平的软件应用技巧。实例内容包括照片处理、视觉特效制作、图形绘制、海报设计、户外广告、平面印刷物、插画绘制、网页设计等,最常见的设计工作内容都囊括其中。每个实例都是一个典型的设计模板,读者可以直接将其套用至实际工作中,或者作为参考资料进行借鉴,为设计工作增加创作的灵感。

本书可以作为高等学校本科、专科计算机类或设计类教材,也可以作为培训班的培训教材或自学用书。

前 言

本书围绕 Photoshop 在设计中的应用,系统全面地为读者讲述了该软件的使用方法。整体来看本书具有详尽、实用、便于学习三大优点。通过对本书的学习,读者可以在最短的时间内掌握 Photoshop CS3 软件。即便是对它一无所知的初学者也可以做到这一点。因为书中在讲述软件功能时,全部是通过实例操作形式进行讲述的。将软件的功能全部融入到操作过程中,读者只要跟随书中的操作进行演练,即可直观地理解和掌握软件的所有功能。而且,在每章的最后都为读者安排了一组专项实例练习,对本章所讲述的知识进行练习巩固,并得以灵活应用。

本书对于 Photoshop 的讲解非常全面,内容包含了关于 Photoshop CS3 软件的所有知识。通过目录,读者可以快速检索到自己所需要学习的所有内容。此外书中对于诸如图层功能、通道功能、色彩调整命令以及滤镜等,一些较为复杂的软件功能进行了专项的讨论和讲解,使读者能够全面、深入地掌握这些知识。对于想要深入掌握软件功能的初中级用户,在本书可以找到解决问题的答案。

在本书的编写和出版过程中,得到了郑州轻工业学院、河南工程学院、河南省财经学校、河南财经学院成功学院、河南艺术职业学院、河南省文化厅艺术幼儿园、郑州大学西亚斯国际学院、郑州大学体育学院、河南经贸职业学院、河南机电学校及安阳工学院的大力支持,再次向他们表示衷心的感谢!

限于编者水平和时间的仓促,本书难免有不足之处,恳请广大读者批评指正。

编 者
2009 年 8 月

目 录

第 1 章 介绍 Photoshop CS3	(1)
1.1 图像编辑概念	(2)
1.2 Photoshop CS3 的新增功能	(5)
小结	(7)
第 2 章 深入了解 Photoshop	(8)
2.1 启动屏幕	(8)
2.2 使用 Photoshop 工作区	(9)
2.3 在 Photoshop CS3 中的导航	(27)
2.4 自定义界面	(31)
2.5 “首选项”面板	(32)
小结	(46)
第 3 章 图像管理	(47)
3.1 大小与分辨率	(47)
3.2 改变打印分辨率	(48)
3.3 改变页面排版分辨率	(49)
3.4 最佳的分辨率	(49)
3.5 屏幕图像的分辨率	(50)
3.6 如何打开、复制和保存图像	(51)
3.7 使用 Bridge	(58)
3.8 将图像保存到磁盘	(68)
3.9 文件格式综述	(71)
3.10 添加批注	(87)
3.11 重新取样和裁切	(89)
3.12 使用“分析”菜单工具	(96)
3.13 创建自定义动作	(100)
3.14 播放动作和操作	(104)
小结	(105)
第 4 章 定义颜色	(107)
4.1 指定颜色	(108)

4.2	使用拾色器	(108)
4.3	输入颜色的数值	(110)
4.4	使用不同的颜色模式	(111)
4.5	使用颜色库	(120)
4.6	颜色通道介绍	(127)
4.7	实际使用通道	(130)
4.8	其他通道功能	(132)
4.9	彩色通道效果	(135)
	小结	(137)
第5章	绘画和画笔	(138)
5.1	了解绘画和编辑工具	(138)
5.2	基本技术	(141)
5.3	画笔大小和形状	(147)
5.4	画笔动态	(153)
5.5	不透明度和强度与流量和曝光	(159)
5.6	画笔模式	(160)
	小结	(166)
第6章	填充和描边	(167)
6.1	用颜色或图案填充选区	(167)
6.2	油漆桶工具	(168)
6.3	“填充”命令	(171)
6.4	Backspace 键和 Delete 键的使用技巧	(172)
6.5	应用渐变填充	(172)
6.6	应用描边和箭头	(182)
	小结	(185)
第7章	修复和还原	(186)
7.1	使用专业工具	(186)
7.2	仿制和修复	(188)
7.3	修复照片	(199)
7.4	恢复老照片	(200)
7.5	多重撤销	(203)
	小结	(211)

第 8 章 选区和路径	(212)
8.1 了解选区的工作方式	(213)
8.2 几何形状的选区轮廓	(215)
8.3 任意形状的选区轮廓	(217)
8.4 磁性选区	(218)
8.5 魔棒工具	(220)
8.6 快速选择工具	(222)
8.7 改变选区轮廓的方法	(223)
8.8 移动和复制选区	(230)
8.9 绘制和编辑路径	(234)
8.10 导入和导出路径	(246)
小结	(248)
第 9 章 蒙版和抽出	(249)
9.1 在选区内部绘图及编辑	(251)
9.2 快速蒙版模式	(252)
9.3 自动生成蒙版	(257)
9.4 创建独立的蒙版通道	(267)
小结	(269)
第 10 章 校正性滤镜	(270)
10.1 初识滤镜	(271)
10.2 了解滤镜的工作方式	(276)
10.3 渐隐滤镜效果	(278)
10.4 提高焦距和对比度	(280)
10.5 模糊图像	(286)
10.6 了解杂色因素	(295)
小结	(302)
第 11 章 扭曲滤镜与效果滤镜	(303)
11.1 创建奇异的效果	(303)
11.2 使用滤镜库	(309)
11.3 “像素化”滤镜	(310)
11.4 边缘增强滤镜	(312)
11.5 “扭曲”滤镜	(315)

11.6	添加云雾和聚光效果	(333)
	小结	(338)
第 12 章	自定义效果	(339)
12.1	“自定”滤镜产生的自制效果	(339)
12.2	置换图像中的像素	(348)
12.3	使用置换图	(352)
	小结	(359)
第 13 章	图层处理	(360)
13.1	发送选区到图层	(361)
13.2	图层基础知识	(364)
13.3	选择图层内容	(375)
13.4	移动、链接和对齐图层	(376)
13.5	创建并使用智能对象	(381)
13.6	应用变换	(390)
13.7	蒙版和图层	(395)
13.8	使用“图层复合”调板	(400)
13.9	3D 图像编辑	(402)
	小结	(406)
第 14 章	混合模式	(407)
14.1	不透明度和填充	(408)
14.2	混合模式	(410)
14.3	高级混合选项	(419)
14.4	去掉和穿透	(424)
14.5	整个图像的计算	(426)
	小结	(433)
第 15 章	形状和样式	(434)
15.1	绘制多边形、线条和自定义形状	(435)
15.2	强大的图层样式	(440)
15.3	修改并保存效果	(448)
	小结	(451)

第 16 章 全可编辑的文本	(452)
16.1 文字的 5 种风格	(453)
16.2 文字艺术	(454)
16.3 使用文字工具	(456)
16.4 在框架中创建和处理文字	(459)
16.5 应用字符格式	(460)
16.6 应用段落格式	(467)
16.7 查找和替换文本	(473)
16.8 沿路径放置文字	(474)
16.9 文字变形	(476)
16.10 将文本作为形状编辑	(477)
小结	(478)
第 17 章 基本色彩管理	(479)
17.1 典型的色彩匹配方案	(480)
17.2 颜色转换中心	(485)
17.3 自定义 CMYK 设置	(490)
17.4 同步 Bridge 中的颜色设置	(492)
小结	(493)
第 18 章 映射和调整颜色	(494)
18.1 颜色效果和调整	(494)
18.2 需要校正的颜色	(495)
18.3 快捷的自动颜色效果	(496)
18.4 快捷的自动校正	(500)
18.5 调整色相和着色图像	(503)
18.6 进行自定义的亮度调整	(513)
18.7 调整图层	(525)
18.8 校正 Camera Raw 图像	(527)
小结	(534)
第 19 章 制作动画和使用视频	(535)
19.1 处理视频、图像序列和动画	(536)
19.2 创建动画	(545)
19.3 创建 GIF 动画图像	(550)

19.4 绘画式转描技术	(551)
小结	(551)
第 20 章 使用 Photoshop 打印与发布	(552)
20.1 了解打印术语	(552)
20.2 打印合成图	(555)
20.3 创建分色	(564)
20.4 打印双色调	(566)
20.5 为 Web 发布最优化图像	(568)
20.6 选择正确的 Web 图形格式	(568)
20.7 将图像优化为 GIF 和 PNG.8 格式	(573)
20.8 将图像优化为 JPEG 和 PNG.24 格式	(575)
20.9 调整图像大小	(576)
20.10 图像切片	(577)
20.11 从 Bridge 中发布	(580)
20.12 批处理	(588)
小结	(588)

第 1 章 介绍 Photoshop CS3

本章重点

- * Photoshop;
- * 了解如何编辑图像;
- * 理解像素与矢量的区别;
- * 漫游 Photoshop CS3 新增功能;
- * 了解增加的和更改的功能。

Photoshop 已经得到了非常广泛的应用,以至于在现在的词典中它已经变成了动词(“可以说那是经过 Photoshop 的”)。但是仅仅因为一个词已经深入到通常的说法中,并不能就认为每个人都知道 Photoshop 的实际用途和用法。使用此程序多年的图像专业人员会同意此观点。您也可能只了解 Photoshop 的基本功能,却很少甚至没有使用过它,而想使用本书来改变这种状况。

阅读到“Photoshop CS3 的新增功能”一节时,玩玩的心态就没有了。阅读完本书全部内容后,无论目前是处于哪种水平的用户,都会找到大量新颖、有用的信息。

那么 Photoshop 到底是什么?它能干什么? Adobe Photoshop 这个名称中的 Photoshop 是软件名称,Adobe 系统是开发并出售该软件的公司名称。Photoshop 是一种专业级的图像编辑软件,它允许从头创建图像,而更多的用途是修改扫描的艺术品和数码照片。在安装了 Microsoft Windows 和苹果公司的 Macintosh 操作系统的计算机上都可以使用 Photoshop。

当然,Photoshop 并不仅仅是一个图像编辑应用程序,它是迄今为止功能最强大、应用最广泛的图像编辑应用程序。尽管在专业图像编辑方面的竞争很激烈,但 Photoshop 不仅是市场的引领者,而且是惟一的竞争者。您将会发现(也许已经明白),Photoshop 的这种地位是理所当然的。

缺乏竞争并不是一件好事,因为这样往往会导致停滞不前。但是对于 Photoshop 来说,过去的销售业绩不断激励着 Adobe 公司对 Photoshop 进行投资,并定期改进甚至全面革新其功能。Photoshop CS3 也不例外,实际上它可能是近几年来最重要的一次升级。

Photoshop 的每个新版本都是其数字艺术团体在心灵和智慧上与以前的版本竞争的结果。与此同时,其他商家不得不致力于以更小的资源来吸引客户。一些软件,如 Jasc software 仅能用于 Windows 的 Paint Shop Pro,就属于此类,而且仍然维持着商业上的可行性。但是这些成功故事少之又少而且遥不可及。尽管这些竞争者提供了一些有趣的和有时令人惊异的功能,但是往往它们各部分功能的总和还比不上 Photoshop。

Photoshop 成为了市场上立于不败之地的领航者。它并不总是最好的图像编辑工具,也不是第一个。但它集成了一些奇异核心功能的简单界面,使其从诞生那一刻就掷地有声。数十

年后,得益于 Adobe 大量的资金投入和创造性设计,Photoshop 已经发展成为图像编辑领域最流行的程序。

1.1 图像编辑概念

与任何图像编辑软件一样,Photoshop 也可以修改照片和其他扫描作品。可以用它修饰图像、应用特殊效果、交换照片中的细节信息、导入文本和徽标、调节色彩平衡以及锐化照片细节,这些仅仅是其功能的极小部分。Photoshop 还提供了从头创建图稿所需的所有工具。这些工具与压敏画板完全兼容,因此不会受到只能用鼠标创作图像的限制。

1.1.1 光栅与矢量

图形程序分为两大类:绘图程序和画图程序。这些术语差别很细微,将图形程序想作它们所生成的图像类型(光栅图或矢量图)会更容易理解。

1. 光栅图

光栅图通过将颜色值映射到由像素(图片元素的简称)组成的矩形栅格来创建图片。对于所有的计算机数据,其颜色或灰度值都是以位的形式存储的。每个位对应一个像素栅格,这就是位图的来历。如果查看图像的编码,就会发现它表现为一个映射,并将所有位映射到独立的像素——从左到右,从上到下。

例如,JPEG、GIF 和 PNG 文件都属于光栅图(位图)文件类型。将这种类型的图像拖动到文本编辑器中,或者转换为十进制代码后,可以在窗口中查看位映射。

光栅图包含固定数量的像素,这使得它们依赖于分辨率。这意味着放大此类图像时,它们将被像素化——变成锯齿状。

2. 矢量图

矢量图使用数学语句创建图像。矢量图是描述渲染图像需要构造的几何属性(点、线、曲线和多边形),而不是通过将数据位映射为特定像素来创建图像。例如,如果矢量图包含圆,则文件中的数据会跟踪圆的半径、中心位置以及圆将使用的任何描边或填充颜色。

矢量文件不依赖分辨率。如果增大图像尺寸,则只是重新定义用数学语句描述的对象。以圆为例,矢量文件不会扩大像素,而只是改变半径值。放大后将会得到一个同样清晰的较大的圆,图 1.1 进行了演示。

尽管画图程序(Painting Program)传统上是以光栅为中心,而绘图程序(Drawing Program)是以矢量为中心,但 Photoshop 将二者完美地结合起来,集中了二者的优点。除了所擅长的图像编辑和绘画功能外,Photoshop 还允许为照片添加基于矢量的文本和形状。这些功能不会使 Photoshop 完全取代绘图程序(虽然 Photoshop 仍然包含很多在 Adobe 绘图程序 Illustrator 中可以找到的矢量工具),只是使它更加强大、更加灵活。

注意:需要知道,即使使用矢量,在屏幕上看到的一切也都是光栅状态的——因为显示器(大部分)是光栅输出设备。从另一方面来说,打印机是矢量图像的受益者,因为矢量图打印出来总是很清晰、逼真。这也是为什么打印图形设计师总是称赞像 Adobe Illustrator 这样的应用程序(矢量图像编辑器),而 Web 图形设计师(主要设计用于显示器显示的图像)则偏爱 Photoshop。



图 1.1 原始大小时,左侧的 JPEG 图像层次分明且清晰。放大到 500% (右图)后,图像的像素块清晰可见

1.1.2 画图程序的优缺点

画图程序和绘图程序各有优缺点。画图程序的优点在于它提供了创建图像的直接方法。

虽然 Photoshop 的许多功能都很复杂,而且有些是极其复杂,但其基本的晒图工具使用起来就如同使用铅笔一样方便。我们可以绘画、擦除,如此往复,直至得到理想的效果,一切就像我们在小学时所做的那样。

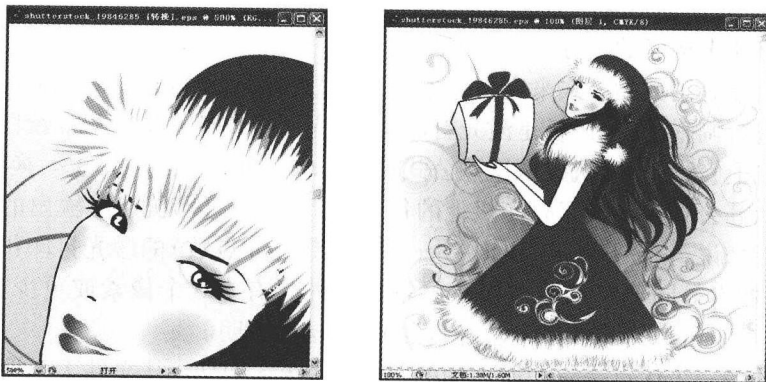


图 1.2 此图像创建于 Adobe Illustrator 中,在 Photoshop CS3 中打开它后,无论调整到多大,图像看起来都是一样的好

除了简便易用,Photoshop 的每一个主要画图功能都是完全可以自定义的,就好像我们可以随意地使用粉笔、蜡笔、彩色铅笔、水彩笔、喷雾器一样。而且,所有用这些工具创作的图像都是可擦除的,甚至橡皮擦也是可以自定义的。简易性和可自定义性使得这些工具非常具有吸引力,您会发现可以使用这些工具创建出以前没有时间也没有耐心采用手动方式创建的作品。当然,如果还是觉得铅笔和纸(或者墨水和纸或其他类似工具)用起来更容易,也可以将手动绘图/画图扫描到 Photoshop 中,然后使用 Photoshop 的工具对其进行修饰和编辑——可以将图像放到很大进行微调,在手动情况下是无法做到这一点的。

由于画图程序是基于像素的,因而非常适合处理数码照片。无论数码照片是来自于扫描仪还是数码相机,它都是由成千上万甚至数百万的彩色像素组成的。类似于 Illustrator 这样的绘图程序允许导入照片并进行非常简单的编辑,而 Photoshop 允许对每个像素、整个像素集或像素的独立元素采取全方位的控制。如果快速浏览本书就会发现,对照片可以进行任何处理,用于处理照片的选项几乎是无限的。

画图程序和数码照片的缺点在于它们的大小受到限制。因为位图所包含的像素数量是固定的,所以图像的分辨率(即每英寸、每厘米或其他定义的空间中的像素数)就取决于图像的打印尺寸。打印出来的图像越小,像素就越小,分辨率就越高。就像人身体中的无数细胞一样,小像素太小以至于无法辨认,所以看起来是浑然一体的,如图 1.2 的第一幅图所示。打印出来的图像越大,像素就越大,分辨率就越低。大的像素就像是用显微镜看到的细胞,可以逐个辨认它们,此时图像看起来是破碎的,存在锯齿边缘和块状过渡(如图 1.2 的第二幅图所示)。解决这一问题的惟一方法是增加图像所包含的像素数量,当然这也会增加文件在磁盘上的占用空间。

交叉参考:请记住,上面所述只是对图像原理非常简要的说明。如要全面了解这方面的内容,包括最大限度地提高图像分辨率和质量的技巧,请参阅第 3 章。

1.1.3 绘图程序的优缺点

基于矢量的绘制过程可能更适合称为“构造”,因为实际上我们是在通过点先构建线条和形状,然后再将线条和形状彼此叠加来形成一幅完整的图像。虽然其中的每个对象都可以单独进行编辑(这正是面向对象的方法在结构方面的优势之一),但我们最终还是要面对将它们作为一个艺术整体来构建的任务。

因为绘图程序是用数学公式来定义线条、形状和文本的,所以这些对象能够按照输出设备的最大分辨率进行调整,无论设备是激光打印机、激光照排机还是出片机。绘图程序将数学公式传送到打印机上,然后打印机按照这些公式将内容输出到纸上或胶片上。换句话说,打印机将绘图程序的运算公式转换成了打印机上的每个点。这样,打印机能够输出的像素比屏幕上的多得多。举例来说,一个 600dpi(dots - per - inch,每英寸点数)的激光打印机能够每英寸输出 600 个像素(像素等同于点),而大多数屏幕每英寸只有 150 个像素或更少。因此,无论打印的尺寸多大,打印出来的图像都会显得非常平滑,层次分明。

绘图程序的另一个优点是它们所占用的磁盘空间相对较小,其文件大小取决于图像中所包含的对象数量及其复杂程度。这样,文件大小与打印出的图像尺寸就几乎没有什么关系了,这一点与对位图图像的处理正好相反。例如,一个包含了数百个树叶和花瓣对象的拇指大小的花园图案其使用的磁盘空间要比仅含有 3 个矩形的海报大小的图案要大好几倍。

1.1.4 何时使用 Photoshop

由于画图程序和绘图程序拥有各具特色的工具和工作方式,所以它们具有截然不同的用途。Photoshop 和其他画图程序最适合创作和编辑以下类型的图稿:

- ◆扫描的照片,包括对通过扫描获取的照片进行拼贴和修饰;
- ◆任何类型的数码相机拍摄的图像;

- ◆从录像带或胶片中截取下来的静态帧；
- ◆依赖于自然光中的高调、中调和低调创作的写实派作品；
- ◆单凭个人爱好或从美学角度创作的印象派作品和其他图像；
- ◆以柔和的边缘、发散或锥化阴影为特征的徽标和其他类型的图案；
- ◆某些绘图程序无法实现的,并且需要利用滤镜和色彩增强的特殊效果。

1.1.5 何时使用绘图程序

如果对创作更具特色的图稿感兴趣,最好使用 Illustrator 或其他绘图程序,例如:

- ◆建筑方案、产品设计或其他精确的线条绘制作品；
- ◆业务图形,例如反映数据或显示工作流程的图形、制图和图表等；
- ◆要求边缘清晰、平滑的传统徽标和文本效果；
- ◆混排图稿、徽标和正文文本(如现在正在阅读的文本)的宣传手册、传单以及其他单页文档。

如果想认真研究计算机图形,那么至少应该分别有一个画图程序和一个绘图程序。这样可以选择最合适的程序创建和编辑不同的图像。通常,对于既需要照片内容又需要线条艺术的项目来说,需要合并在每个程序中创建和/或编辑的内容。可以考虑同时安装 Photoshop 和 Illustrator,这样就可以从两个产品共有的元素中获益——类似的菜单、命令、按钮和通用的键盘快捷键。最重要的是,可以拥有能够满足自己需要的工具,而且这些工具可以按自己想要的方式工作。以后将会了解到,Photoshop 的另一个优点是可以将它自定义为符合个人需要的工作方式,这样对任何人而言它都可以成为非常高效的工具。

1.2 Photoshop CS3 的新增功能

如果使用过 Photoshop CS2 或 CS,会立即发现 Photoshop CS3 中的一些重大变化。工具箱的布局 and 调板(工作区上装载工具和设置的那些框)的外观和交互方式,以及在某个特定时间使用的工具都发生了重大变化。所以,随着 Photoshop CS3 的发布,Photoshop 的外观和感觉都将发生变化,您立即就会看到这些变化。

很多功能的变化和增强可能无法立刻意识到,直到开始使用某个工具或者通过菜单或键盘快捷键激活某个命令时才能发现这些变化。有些功能的变化可能需要几周才能发现,这取决于经常使用哪些功能。如果某些功能位于从未使用过的功能区,那么它们的变化可能永远都不会发现。

这也是 Photoshop 灵活易用的体现。它是如此强大,即使从未用过某些部分,也不影响对它的使用和喜爱。这就像住在一个很大的省,很多经常需要的东西可能在住所旁就能买到,并不需要到很远的地方去买。当然,有些爱冒险的用户可能觉得去寻找和尝试一些并非每天都需要的功能更刺激,希望本书能够鼓励这种勇于尝试的精神。

为了让您简要了解 Photoshop CS3 进行了哪些重大升级,本节提供了一些新增功能和增强功能的列表。可以看到参考的章号(尽管有些功能在几个章中都提到过),以及对新增/增强功能的描述和从中可获得的益处。请记住,Photoshop CS3 中有很多变化,这些变化有大有小