

Photoshop

UI交互设计



PHOTOSHOP UI DESIGN

随书赠送教学课件PPT
书中案例素材和教学视频

张晨超 主编



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Photoshop UI交互设计



PHOTOSHOP UI DESIGN

张晨起 主编



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop UI交互设计 / 张晨起主编. — 北京 :
人民邮电出版社, 2016.6
ISBN 978-7-115-41494-6

I. ①P… II. ①张… III. ①图象处理软件—程序设计
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第015719号

内 容 提 要

本书囊括了各行业中 UI 设计的经验与准则,并结合大量实际设计案例,提出了很多有利于设计师从事 UI 设计的要素,例如网页 UI 设计、软件 UI 设计和手机 UI 设计,从基本的按钮设计制作到全面的播放器界面设计制作。全书以图文并茂且通俗易懂的形式,为广大读者详细解读了用户界面设计的理念与方法。通过学习这些宝贵的设计经验与法则,读者同样可以设计出触动人心的作品。

本书共 6 章,以循序渐进的方式,全面介绍了 Photoshop 在界面设计方面的处理方法和技巧。第 1 章,UI 设计基础;第 2 章,图标设计;第 3 章,网页设计;第 4 章,软件界面设计;第 5 章,手机界面设计;第 6 章,播放器界面设计。全书划分得很详细,并将基础知识与案例相结合。

本书适合平面设计制作的初、中级读者、有一定 Photoshop 操作基础的读者阅读,也可以作为商业设计制作人员及相关专业师生的参考用书。

-
- ◆ 主 编 张晨起
 - 责任编辑 刘 博
 - 责任印制 沈 蓉 彭志环
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
 - 邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 北京画中画印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
 - 印张: 12.25 2016 年 6 月第 1 版
 - 字数: 323 千字 2016 年 6 月北京第 1 次印刷
-

定价: 59.00 元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

21世纪是一个信息化时代，网络技术的运用和发展改变了大众对信息的接受方式，更改变了人们的生活、学习和工作方式。21世纪的平面设计不再仅仅是处理平面的问题，而是还要处理多媒体界面设计、网络视觉设计的内容。

本书主要采用基础知识与大量操作案例相结合的方法，系统详尽地向读者介绍了网页与界面设计领域各自的特点和要求，包括有哪些设计要点，以及怎样处理细节和质感等内容。

内容安排

本书共分为6章，每章所包含的主要内容如下。

第1章UI设计基础：主要介绍一些UI设计相关的理论知识、数字化图像的基础知识和Photoshop CC的基本操作。

第2章图标设计：主要介绍有关图标设计的理论知识和Photoshop CC中“图层”面板操作技法。图标是网页和各种软件界面中使用极为普遍的元素。

第3章网页设计：主要介绍一些网页设计相关的理论知识，包括网页界面设计的分类、网页界面构成元素和网页设计的原则等。

第4章软件界面设计：主要介绍软件界面设计方面的基础知识，包括软件界面设计的目的、基本分类和软件界面设计应该遵循的原则。

第5章手机界面设计：主要介绍手机界面设计相关基础知识，包括手机显示屏分辨率、色彩级别和手机界面的图标尺寸等内容。

第6章播放器界面设计：主要介绍播放器界面设计的理论知识和实际操作技巧。播放器界面的设计原则有统一性、创意性和视觉冲击力。

本书主要根据用户学习的难易程度，以及在实际工作中的应用需求来安排章节，真正做到为学习者考虑，也让不同程度的用户更有针对性地学习内容，强化自己的弱项，并有效帮助设计爱好者提高操作速度与效率。

本书特点

本书采用理论知识与操作案例相结合的教学方式，全面向读者介绍了不同类型质感处理和表现的相关知识和所需的操作技巧。

- 通俗易懂的语言

本书采用通俗易懂的语言全面地向读者介绍了网页与界面设计领域所需的基础知识和操作技巧，确保读者能够理解并掌握相应的功能与操作。

- 基础知识与操作案例结合

本书摒弃了传统教科书式的纯理论式教学，采用少量基础知识和大量操作案例相结合的讲解模式。

- 技巧和知识点的归纳总结

本书在基础知识和操作案例的讲解过程中列出了大量的提示和技巧，这些信息都是结合作者长期的设计经验与教学经验归纳出来的，它们可以帮助读者更准确地理解和掌握相关的知识点和操作技巧。

- 配套资源辅助学习

为了增加读者的学习渠道，增强读者的学习兴趣，本书提供了丰富的配套资源。在配套资源中提供了本书中所有实例的相关素材和源文件，以及书中所有实例的视频教学，使读者可以跟着本书做出相应的效果，并能够快速应用于实际工作中。读者可到人民邮电出版社教学服务与资源网（www.ptpedu.com.cn）上免费下载。或联系本书责编：liubo@ptpress.com.cn。

用户对象

本书适合平面设计制作的初中级读者、有一定Photoshop操作基础的读者阅读，也可以作为商业设计制作人员及相关专业师生的参考用书。

编者

2016年2月

第1章 UI设计基础.....1

1.1 了解UI设计.....2

- 1.1.1 什么是UI设计.....2
- 1.1.2 常见的UI设计分类.....2
- 1.1.3 导航栏和按钮的设计要点.....3
- 1.1.4 UI设计的重要性.....4
- 1.1.5 了解交互的概念.....5

1.2 数字化图像的基础.....5

- 1.2.1 常见图像格式.....5
- 1.2.2 常见图像模式.....6
- 1.2.3 常见图像类型.....6

1.3 初识Photoshop CC.....7

- 1.3.1 优化配置Photoshop CC.....8
- 1.3.2 文件的基本操作.....8
- 1.3.3 图像的变换.....10
- 1.3.4 设置前景色和背景色.....11
- 1.3.5 按钮的应用格式.....16
- 1.3.6 实现不同的渐变效果.....16

1.4 扩展练习.....33

1.5 本章小结.....33

第2章 图标设计.....35

2.1 了解图标设计.....36

- 2.1.1 什么是图标.....36
- 2.1.2 图标设计的作用.....36
- 2.1.3 图标设计的意义.....36

2.2 图标设计的绘制原则.....36

2.3 Photoshop图层的基本操作.....41

- 2.3.1 新建图层.....41
- 2.3.2 选择图层.....42
- 2.3.3 复制、移动图层.....42
- 2.3.4 重命名图层、删除图层.....44

2.4 画笔工具.....50

- 2.4.1 预设画笔工具.....52
- 2.4.2 自定义画笔笔触.....53

2.5 钢笔工具.....57

- 2.5.1 创建路径.....59
- 2.5.2 编辑路径.....59
- 2.5.3 路径的变换操作.....60

2.6 形状工具.....60

2.7 扩展练习.....65

2.8 本章小结.....65

第3章 网页设计.....67

3.1 了解网页UI.....68

- 3.1.1 什么是网页设计.....68
- 3.1.2 网页设计的分类.....68

3.2 网页界面构成元素.....69

- 3.2.1 文字.....69
- 3.2.2 图像.....69
- 3.2.3 色彩.....70
- 3.2.4 多媒体.....70

3.3 网页设计的原则.....70

- 3.3.1 视觉美观性原则.....70
- 3.3.2 主题突出原则.....71
- 3.3.3 整体性原则.....71
- 3.3.4 为用户考虑原则.....72
- 3.3.5 更新和维护原则.....72

3.4 网页界面布局形式.....72

- 3.4.1 标题型.....72
- 3.4.2 左右框架型.....73
- 3.4.3 上下框架型.....73
- 3.4.4 综合型.....73
- 3.4.5 动画型.....73

目录 CONTENTS

3.4.6 图片型	74	4.6 设置混合选项	110
3.5 图层的“不透明度”	79	4.6.1 高级混合	110
3.6 图层的“混合模式”	84	4.6.2 混合颜色带	111
3.6.1 组合模式组	85	4.7 文字工具的使用	114
3.6.2 加深模式组	85	4.7.1 认识文字工具	114
3.6.3 减淡模式组	85	4.7.2 文字工具的选项栏	115
3.6.4 对比模式组	86	4.8 输入文字	115
3.7 蒙版的应用	88	4.9 设置字符和段落属性	115
3.7.1 认识蒙版	89	4.9.1 “字符”面板	115
3.7.2 蒙版的分类	89	4.9.2 “段落”面板	116
3.7.3 蒙版的“属性”面板	89	4.10 编辑文字	117
3.7.4 图层蒙版	89	4.10.1 将文字转换为选区范围	117
3.7.5 矢量蒙版	90	4.10.2 将文字转换为路径	117
3.7.6 剪贴蒙版	90	4.10.3 将文字转换为形状	117
3.7.7 移动复制蒙版	91	4.10.4 栅格化文字	117
3.7.8 链接和取消链接蒙版	91	4.11 扩展练习	121
3.8 扩展练习	97	4.12 本章小结	122
3.9 本章小结	98		
第4章 软件界面设计	100	第5章 手机界面设计	124
4.1 软件界面设计发展历程	101	5.1 手机界面设计的重要性	125
4.2 软件界面设计简介	101	5.2 手机界面设计的要求	125
4.2.1 软件界面设计标准	101	5.2.1 界面效果的整体性、一致性	125
4.2.2 软件界面设计的分类	101	5.2.2 界面效果的个性化	125
4.3 软件界面设计的原则	102	5.2.3 界面视觉元素的规范	126
4.4 软件界面设计中的屏幕设计	102	5.3 手机界面设计的特征	126
4.5 应用图层样式	105	5.4 手机界面设计的基本常识	126
4.5.1 添加图层样式	105	5.4.1 常见手机显示屏分辨率	127
4.5.2 “样式”面板	106	5.4.2 手机界面的色彩级别	127
4.5.3 导入外部样式	106	5.4.3 手机界面设计图标的尺寸	127
4.5.4 显示“样式面板”的方式	107	5.5 选区的操作	132

5.5.1 选区的概述	132
5.5.2 创建选区的方法	132
5.6 创建选区的工具	134
5.6.1 选框工具组	134
5.6.2 选框工具的选项栏	135
5.6.3 套索工具组	138
5.6.4 “磁性套索工具”的选项栏	139
5.6.5 魔棒工具组	140
5.7 创建选区的方法	140
5.8 关于Photoshop CC的调整命令	143
5.8.1 调整命令的分类	143
5.8.2 调整命令的使用方法	143
5.9 图像色调的基本调整命令	144
5.9.1 色阶	144
5.9.2 曲线	145
5.9.3 色相/饱和度	145
5.9.4 亮度/对比度	146
5.10 扩展练习	150
5.11 本章小结	150

第6章 播放器界面设计152

6.1 注意人性化的设计	153
6.1.1 舒适性	153
6.1.2 可靠性	153
6.1.3 个性化	153
6.2 播放器界面设计的原则	153
6.2.1 协调统一性	154
6.2.2 创造性	154
6.2.3 视觉冲击力	154
6.3 情感化因素不可忽视	154
6.4 Photoshop CC中的滤镜	158

6.4.1 什么是滤镜	158
6.4.2 滤镜的类型	158
6.4.3 使用滤镜的注意事项	159
6.4.4 滤镜的种类和用途	159
6.5 认识滤镜库	160
6.6 常见的滤镜	161
6.7 智能滤镜	167
6.8 智能对象	168
6.8.1 创建智能对象	168
6.8.2 编辑智能对象	168
6.9 色彩范围与快速蒙版	177
6.9.1 色彩范围	177
6.9.2 快速蒙版	177
6.10 调整图层与调整命令	178
6.10.1 创建调整图层	178
6.10.2 照片滤镜	178
6.10.3 色彩平衡	178
6.10.4 强大的“调整边缘”	179
6.11 调整图层与调整命令的不同之处 ...	180
6.12 扩展练习	185
6.13 本章小结	185

第1章 UI设计基础

UI即User Interface（用户界面）的简称，主要包括软件界面和人际交互界面等。本章将会概括地介绍一些UI设计的基础理论知识、数字化图像的相关知识，以及一些常用的Photoshop CC基础操作，以便用户展开深入学习。



1.1 了解UI设计

用户界面在我们的生活中随处可见，什么是用户界面？什么又是用户界面设计？用户界面主要包括哪些类型？用户界面的设计又有哪些具体的规则和要求？本节就向用户介绍一些用户界面设计相关的基础理论知识。

1.1.1 什么是UI设计

UI设计即为用户界面设计，全称User Interface。UI设计是为了满足专业化、标准化需求而对软件界面进行美化、优化和规范化的设计分支。具体包括软件启动界面设计、软件框架设计、按钮设计、面板设计、菜单设计、图标设计、滚动条和状态栏设计等，如图1-1所示。

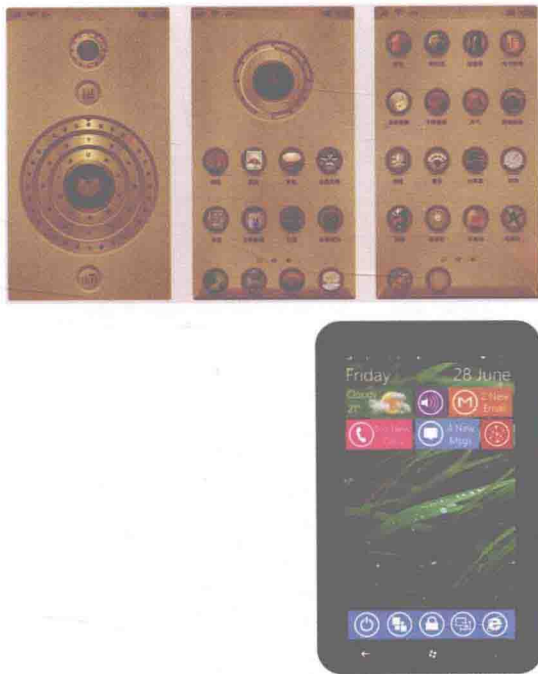


图1-1

1.1.2 常见的UI设计分类

随着信息技术的高速发展，人们对信息的需求量不断增加，图形界面的设计也越来越多样化。UI设计主要可以分为手机界面设计、网站设计、软件用户界面设计和游戏界面设计等，不同类型的界面设计风格和特点各不相同。

手机界面设计

现如今，手机俨然已经成为普通大众的生活必需品，而手机的功能也越来越完善，很多高端手机的性能甚至与电脑不分高下。手机界面设计最大的要求就是人性化，它不仅要便于用户操作，还要美观大方。如图1-2所示为一些成功的手机界面设计作品。



图1-2

网站设计

近年来，随着电子商务的高速发展，国内网站设计行业也正在快速崛起。从最初的纯文本网页到版式古板、配色拙劣的网页，再到如今的配色新奇、版式多元化的网页，网站设计得到了长足发展。网站界面设计必须具有独立性和创意性，能够最大限度方便用户检索信息，从而提升用户的操作体验。如图1-3所示为一些成功的网站设计作品。

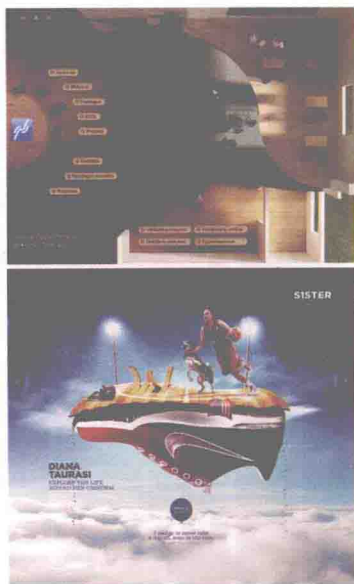


图1-3

软件用户界面

用户主要通过软件与各种机器设备进行交流,更确切地说,是通过软件界面达到这一目的。为了方便用户使用,软件界面的设计应该简洁美观、易于操作。如图1-4所示为一些成功的软件用户界面设计作品。

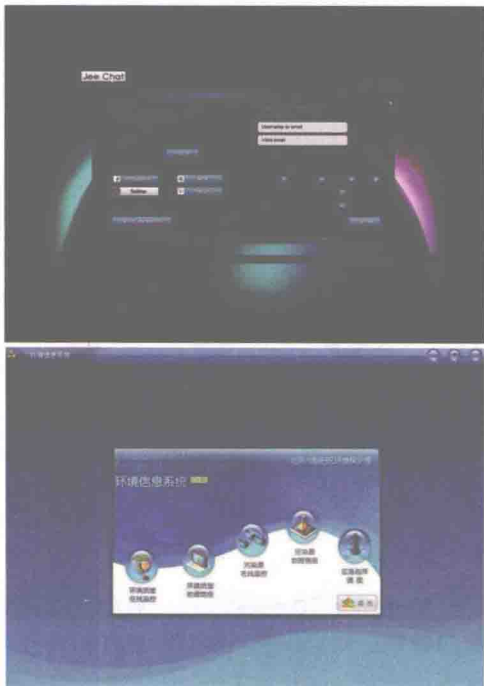


图1-4

播放器界面

如今,市场上的各种音乐播放器软件层出不穷,体验者们不再局限于追求软件的强大功能,更对软件界面风格提出了新的要求。如图1-5所示为两款成功的播放器界面设计作品,这两款界面无论在款式还是在质感上都极为出色。



图1-5



图1-5 (续)

游戏界面

相较于其他软件界面来说,游戏界面通常都更加华丽、主题鲜明,三维效果应用非常普遍,具有较强的视觉震撼力。如图1-6所示为两款成功的游戏界面设计作品。

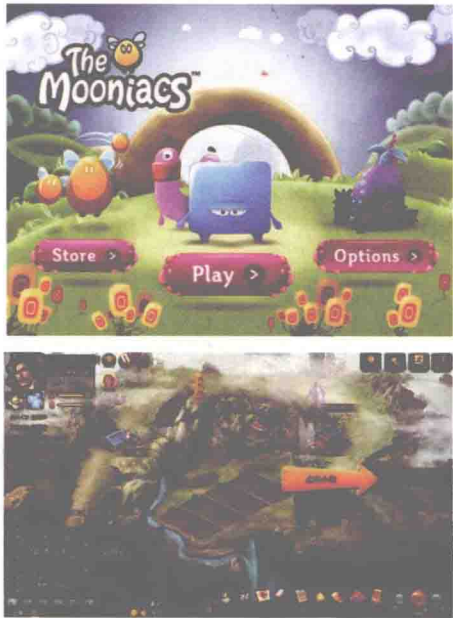


图1-6

1.1.3 导航栏和按钮的设计要点

导航栏和按钮都是网页中的重要元素。浏览网页时,我们主要通过导航栏和按钮跳转到不同的页面,检索需要的信息。制作网页时,导航栏和各种按钮应该给予最高级别的重视,下面分别是二者的设计要点。

导航栏

导航栏一般位于网页的上方,在与浏览者视

线持平的位置，所以导航栏设计得是否到位也会在很大程度上决定整个网页的成败，导航栏的设计主要有以下几个要点。

- 导航栏目不多的情况下，通常设计成一排，横竖都可以。当栏目超过6个以上时，可以考虑设计成两排。
- 导航栏目在很多的情况下也可以设计成多排，甚至是不规则的多排（一排个数不同，或长度不同）。商业设计或门户网站通常都会有多个频道，在设计时就需要考虑横向双排，因为使用竖排会占用太大的空间。
- 在网页内容不多的情况下，可能无所谓栏目，站点本身就包括了导航的具体内容。
- 多排导航未必一定要在一起，可以自由发挥想象，设计出更加灵活新颖的版式。
- 图片式导航比较美观，也更容易吸引浏览者，但占用空间比较大。
- 目前网站中使用较多的是Flash制作的导航栏，其体积小，且具有视觉冲击力。
- 包含信息较多的网站可以考虑使用快捷导航，即框架快捷导航，这样无论浏览者进入哪个页面都可以快速跳转到另外的栏目，这样更利于操作。如图1-7所示为一款漂亮的图片式导航栏。



图1-7

按钮

按钮被频繁地应用于网页和各种软件界面中，主要用来指示和引导用户完成相应的操作。按钮的体积虽然小，但却是浏览者使用较为频繁的元素，所以也应该得到充分的重视。一款漂亮的按钮可以增加整个UI界面的趣味性，从而提升

用户体验。网页中按钮的设计主要有以下几个要点。

- 按钮要与页面的整体效果相协调，不能喧宾夺主。
- 如果页面中的内容单一，比如包含大片的文字，那么应该使用漂亮醒目的按钮来点缀。
- 图片与字体的搭配，要考虑文字是否易读，色彩搭配是否协调统一等问题，整个页面的颜色最好不要超过4种。
- 很长的按钮可能是框架的分解，因此要尽量设计得纤细一些，否则版面会有奇怪的失重感。如图1-8所示为一套设计精美的网页按钮。

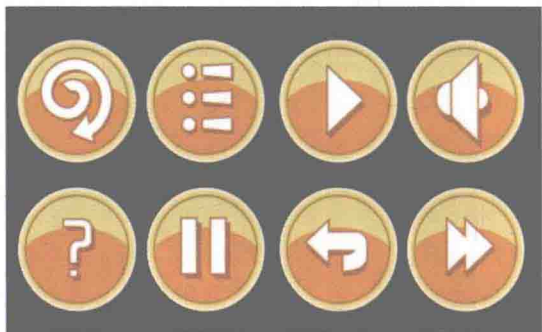


图1-8

1.1.4 UI设计的重要性

软件界面设计是产品设计的重要组成部分，是用户对界面的体验和交互意愿。一个美观友好的界面能够给用户带来舒适的操作体验，从而为商家创造卖点。用户界面是人机之间沟通交流的平台，所以用户界面设计应该和用户研究紧密联系，它是一个不断为最终用户设计满意视觉效果的过程。

界面设计的原则

- 简易性：用户界面设计应该简洁、易于操作使用、易于了解，并能减小用户发生错误操作的可能性。
- 可控性：可控性是用户界面设计的重要条件，即用户想要进行什么操作，就一定让它做到，并且要有相应的操作提示。
- 一致性：一致性是指界面的设计风格必须

和页面内容协调一致,颜色的搭配要符合人们的视觉习惯,同一界面的不同板块和同一板块的不同位置都要保持一致性,如图1-9所示。

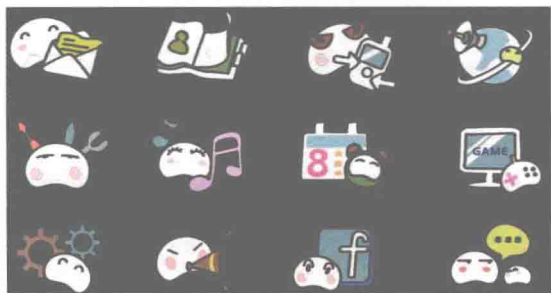


图1-9

- 安全性:用户可以自由地做出选择,且所有选择都是可逆的。在用户做出危险的选择时有信息介入提示。
- 人性化:要尽可能考虑到特殊用户的操作体验,如残疾人、色盲色弱等,以提高用户操作效果和操作满意度。
- 灵活性:简单来说就是要让用户方便地使用。

界面设计是浏览者接触网页的第一印象,所以它的设计风格要与整体页面相一致,颜色的搭配要符合人们的视觉习惯,并与页面的整体色调相协调。其中字体的选用不要过于花哨,平常的字体即可。

1.1.5 了解交互的概念

交互是指人与机之间的交互工程。人机交互是一门研究系统与用户之间交互关系的学问,这里的系统可以是计算机化的系统或软件。

图形界面通常是指用户可见的部分,是人与软件之间传递和交换信息的媒介。交互与图形界面之间有着紧密的联系,但二者又是两个完全不同的概念。

1.2 数字化图像的基础

日常生活中,人们总会和各种各样的图片打交道,这些图片来自不同的渠道,它们的颜色、格式、体积和用途都不尽相同。本小节简单介绍

一些常用的数字化图像的基础知识,帮助用户理解更深层次的概念和操作。

1.2.1 常见图像格式

图像的格式多种多样,而各种图像存储格式各有优势和缺点,实际工作中,用户应该根据图像的具体用途选择图像的存储格式。如图1-10所示为不同图像格式的图标,下面将对常用的图像格式做简单介绍。

- JPEG格式。

JPEG格式是目前市面上最常使用的存储格式,它可以提供优质照片质量的压缩格式,是目前所有图像格式中压缩率最高的,所以这种格式的文件体积极小。JPEG格式会丢掉一些数据,保存后的照片品质会降低,但是人眼难以分辨,所以并不会影响普通的浏览。

- PNG格式。

PNG格式主要应用于网络图像,可以保存24位真彩图像,并且支持透明背景和消除锯齿功能,它还可以在不失真的情况下压缩保存图像。

- GIF格式。

GIF格式使用的压缩方式会将图片压缩得很小,非常有利于在互联网上传输,此外它还支持以动画方式存储图像。GIF格式只支持256种颜色,而且压缩率较高,在存储颜色线条非常简单的图片时非常有优势。

- BMP格式。

BMP格式最早应用于微软公司的Windows操作系统,是一种Windows标准的位图图形文件格式。它几乎不压缩图像数据,图片质量较高,但文件体积也相对较大。

- TIFF格式。

TIFF格式便于在应用程序和计算机平台之间进行数据交换,是一种灵活的图像格式。这种图像格式是非破坏性的存储格式,占用的存储空间较大。如果图像需要出版印刷,则建议存储为TIFF格式。



图1-10

1.2.2 常见图像模式

在Photoshop中，“图像模式”和“颜色模式”是一个概念，Photoshop CC中共包括9种颜色模式，分别为RGB模式、CMYK模式、Lab模式、HSB模式、位图模式、灰度模式、多通道模式、双色调模式和索引颜色模式，本小节介绍最常用的几种。

• RGB颜色模式。

RGB模式是数码图像中最重要的一个模式。RGB模式为24位颜色深度，该模式的图像有红、绿和蓝三个颜色通道，每个通道都有8位深度，3个通道合在一起共可生成16770000种颜色，我们称之为“真彩色”。如图1-11所示为RGB颜色模式图像及其“通道”面板。



图1-11

• CMYK颜色模式

CMYK模式是用来打印或印刷的模式，这种格式的图像有青、洋红、黄、黑四个颜色通道，Photoshop CC的很多功能不支持CMYK模式。RGB模式的色域范围比CMYK模式大，因此印刷颜料在印刷过程中不能重现RGB色彩。如图1-12所示为CMYK颜色模式图像及其“通道”面板。



图1-12

• Lab颜色模式

Lab模式也是一个很重要模式，该模式图像同样拥有3个通道，一个亮度通道L和两个颜色分量通道a和b。Lab模式是色域范围最广的颜色模式。

• 灰度模式

灰度模式是8位深度的图像模式，它在全黑和全白之间插有254个灰度等级的颜色来描绘灰度模式的图像。所有模式的图像都能换成灰度模式，甚至位图也可转换为灰度模式。Photoshop CC中几乎所有的功能都支持灰度模式。

1.2.3 常见图像类型

计算机的数字化图像分为两种类型，即位图和矢量图，而Photoshop CC主要用来处理位图。

• 位图图像。

位图图像也称为点阵图，它最基本的单位是像素，像素呈方块状。因此，位图是由许许多多的小方块组成的。位图图像可以表现丰富的色彩变化并产生逼真的效果，很容易在不同软件之间交换使用，但它在保存图像时需要记录每一个像素的色彩信息，所以占用的存储空间较大，在进行旋转或缩放时会产生锯齿，如图1-13所示。



图1-13

- 矢量图像。

矢量图像是由称作矢量的数学对象定义的直线和曲线构成的，它最基本的单位是锚点和路径，平常所见到和使用的矢量图形作品是由矢量软件创建的。

矢量图形与分辨率无关，它最大的优点是占用的存储空间较小，并且可以任意旋转和缩放而不会影响图像的清晰度。对于将在各种输出媒体中按照不同大小使用的图稿，例如Logo和图标等，矢量图形是最佳选择，矢量图形的缺点是无法表示出如照片等位图图像所能够呈现的丰富的颜色变化，以及细腻的色调过渡效果，如图1-14所示为矢量图，放大后仍然能够显示出清晰的线条。



图1-14

1.3 初识Photoshop CC

Photoshop是目前市面上使用最为普遍的图像处理与合成软件，最新的版本为Photoshop CC，本书中的全部操作实例都将使用Photoshop CC完成。

在使用Photoshop CC进行设计操作之前，首先需要将该软件安装到计算机中，然后双击桌面上的快捷方式图标即可成功启动Photoshop CC。

如图1-15所示为Photoshop CC的工作界面。



图1-15

- 菜单栏。

菜单栏中包含了各种可执行的命令。Photoshop CC的菜单栏中共包括11个菜单，分别为文件、编辑、图像、图层、文字、选择、滤镜、3D、视图、窗口和帮助。

- 标题栏。

标题栏中会显示文档名称、文件格式、颜色模式和文件缩放比例等信息。如果文档中包含多个图层，则标题栏中还会显示当前被选中的图层名称。

- 工具箱。

工具箱中存放着Photoshop CC中的全部工具，用户可以单击选择不同的工具进行操作与编辑。

- 状态栏。

状态栏中显示文档大小、文档尺寸和文档缩放比例等信息。

- 文档窗口。

即图像的显示区域，主要用于编辑和修改图像。

- 面板。

Photoshop CC中共有26个面板，主要用于对各种工具和功能进行更加精确的设置，用户可以在“窗口”菜单中找到这些面板。

- 选项栏。

选项栏包含不同的参数，用于设置当前工具的属性，具体参数会随着所选工具的不同而不同。

1.3.1 优化配置Photoshop CC

相对于其他类型的专业软件来说，Photoshop CC算得上是一个消耗系统资源的大户。为了使Photoshop CC的运行能够更加流畅，各个功能都能正常使用，我们需要在操作前进行简单的设置。

Photoshop CC在运行时，需要使用一部分硬盘来进行图像的临时存储。如果打开的文件过多，就可能出现暂存盘不足的问题，这会导致程序强制关闭，造成数据丢失。

Photoshop CC默认的暂存盘为C盘，默认保存的历史记录为20步，用户可以根据自身需求更改这些设置。

执行“编辑>首选项>性能”命令，弹出“首选项”对话框，提高“历史记录状态”的数值，并将剩余容量大、不常使用的本地磁盘指定为暂存盘，如图1-16所示。

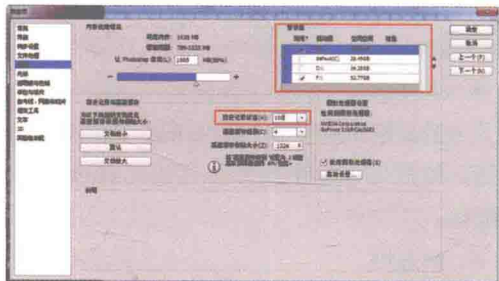


图1-16

执行“编辑>首选项>文件处理”命令，弹出“首选项”对话框，提高“近期文件列表包含”的数值，如图1-17所示。



图1-17

1.3.2 文件的基本操作

Photoshop CC文件的基本操作主要包括新建

文件、打开文件和存储文件。

新建文件

若要创建空白画布，执行“文件>新建”命令，弹出“新建”对话框，如图1-18所示。用户可以在该对话框中指定新文件的名称、大小、分辨率和颜色模式等属性。

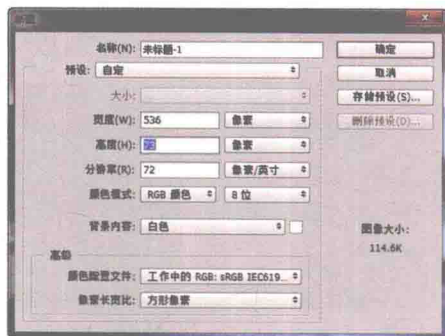


图1-18

打开文件

- 执行“文件>打开”命令，或按快捷键【Ctrl+O】，弹出“打开”对话框，如图1-19所示。在对话框中浏览并选择需要打开的单个或多个文件，单击“打开”按钮即可将其打开，如图1-20所示。

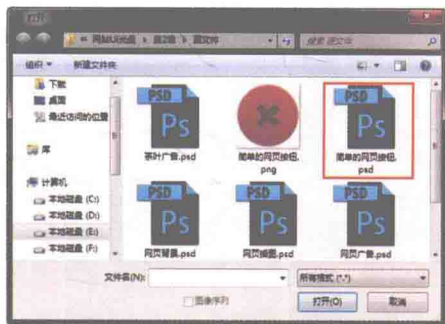


图1-19

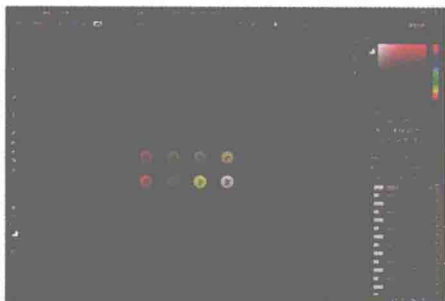


图1-20

- 打开文件所在的文件夹，将需要打开的文件选中，然后直接拖动到Photoshop CC界面中，同样可以打开文件，如图1-21和图1-22所示。

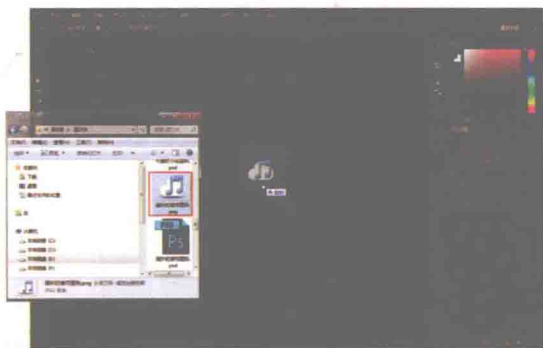


图1-21

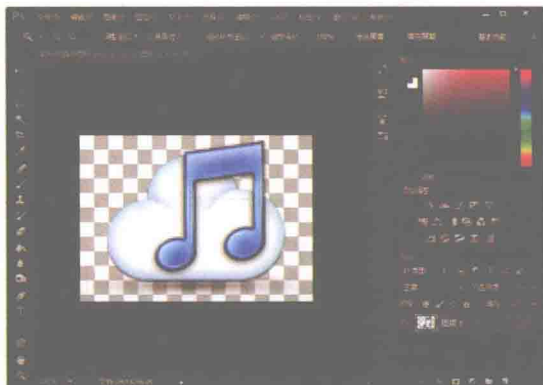


图1-22

- 如果在Photoshop CC中保存或打开过文件，在“文件>最近打开文件”列表中就会显示以前编辑过的图像文件。用户可以通过执行“文件>最近打开文件”命令来快速打开最近使用过的文件。

存储文件

- 若要存储文件，执行“文件>存储”命令，弹出“存储为”对话框，如图1-23所示。用户可在该对话框中指定文件存储的位置、存储名称和存储格式等。若当前文档已经保存过，则执行该命令会直接覆盖之前的数据。
- 执行“文件>存储为”对话框，或按快捷键【Ctrl+Shift+S】，弹出“存储为”对话框。用户可以在此设置各项参数值，将当前文件另存。



图1-23

课堂练习

- ① 执行“文件>新建”命令，新建一个400像素×400像素的透明画布，如图1-24所示。

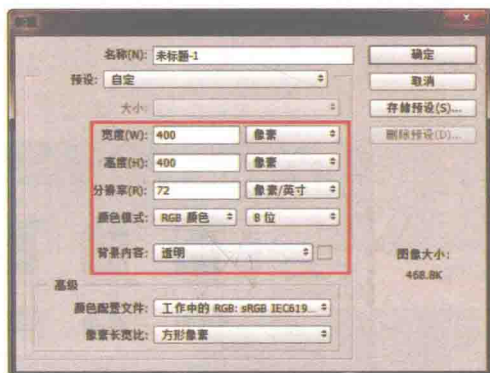


图1-24

- ② 将素材“简单立体图标.jpg”文件拖入到画布中，图像效果如图1-25所示。

