



计算机应用与职业技术实训系列

中文

Photoshop CS3

图像处理实训教程

赵勇 编



西北工业大学出版社

计算机应用与职业技术实训系列

中文

Photoshop CS3

图像处理实训教程

赵勇 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书是计算机应用与职业技术实训教材。主要包括 Photoshop CS3 入门知识、创建和编辑选区、描绘和修饰图像、图层及其应用、通道与蒙版的应用、路径与形状的应用、文字的设计、滤镜应用特技、图像自动化处理,最后结合实例介绍了 Photoshop CS3 的强大功能。

本书语言通俗易懂,操作步骤叙述详细,既可作为各种平面设计培训班的培训教材,也可作为广大电脑爱好者的自学参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Photoshop CS3 图像处理实训教程/赵勇编. —西安:西北工业大学出版社, 2008.4
(计算机应用与职业技术实训系列)

ISBN 978-7-5612-2366-6

I. 中… II. 赵… III. 图形软件, Photoshop CS3—技术培训—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 035637 号

出版发行:西北工业大学出版社

通信地址:西安市友谊西路 127 号 邮编:710072

电话:(029) 88493844 88491757

网址:www.nwpup.com

电子邮箱:computer@nwpup.com

印刷者:陕西天元印务有限公司

印 张:13.5

字 数:354 千字

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

版 次:2008 年 4 月第 1 版 2008 年 4 月第 1 次印刷

定 价:23.00 元

前言

计算机的日益普及,极大地改变了人们的工作和生活方式,越来越多的人在积极学习计算机知识,掌握相关软件的使用方法,努力与现代社会同步。其中更多的人学习计算机知识是为了进一步提高自身的职业能力和职业素质,以适应激烈的市场竞争和就业竞争。为了满足读者的实际需求,我们精心编写了这套“**计算机应用与职业技术实训系列**”教材。

本系列教材真正从便于广大读者学习计算机知识的目的出发,根据国家教育部最新颁布的计算机教学大纲及人事部、信息产业部、劳动和社会保障部对计算机职业技能培训的要求,结合作者多年的教学实践经验,在听取了广大计算机初学者的意见和建议的基础上编写而成。全套书**突出为职业教育量身定制的特色,满足就业技能的培训要求,以工作任务为导向,以培养职业能力为核心,以工作实践为目的**。在理论与实践紧密结合的基础上进一步把内容做“**精**”,把形式做“**活**”,既利于教师上课教学,又便于读者理解掌握,使读者用最少的时间和金钱去获得最多的知识,并能真正地应用于实际工作中。



本书内容

Photoshop 是 Adobe 公司推出的一款使用广泛、功能强大的图形图像处理软件。它的成功之处在于其操作界面的简单灵活和功能的不断完善,它的每一个新版本与前一版本相比,都有非常大的改进,但自始至终都朝着操作简单和功能完善的方向发展。并且,在界面基本保持不变的情况下,对许多菜单命令、工具按钮和面板组件等进行整合,使界面更加简洁和一致,因而被广泛应用在图像创意、特效文字制作、纹理、照片修整、广告设计、商业插画制作、影像合成、各种效果图后期处理等领域。

本书共分 11 章。第 1 章主要介绍了 Photoshop CS3 入门知识,即图像处理的基础知识,Photoshop CS3 的操作界面、图像文件的基本操作以及辅助工具的使用;第 2 章介绍了创建和编辑选区;第 3 章介绍了描绘和修饰图像;第 4 章介绍了图像的色彩调整,即图像色彩模式、应用色彩和色调命令、应用特殊色调;第 5 章介绍了图层及其应用,即图层面板介绍、基本操作以及图层特殊样式和混合模式的设置;第 6 章介绍了通道与蒙版的应用,即通道的基本概念、基本操作以及蒙版的应用;第 7 章介绍了路径与形状的应用;第 8 章介绍了文字的设计,即输入文字、文字属性的设置以及文字图层的编辑;第 9 章介绍了滤镜应用特技,即滤镜的应用基础、基本滤镜以及插件滤镜的应用;第 10 章介绍了图像自动化处理;第 11 章是行业应用实例。



特色展示

☑ 完整的教学体系和规范的课程安排，切合职业培训需要

本书是一本体系完整的计算机职业培训教材，选材全面，编排讲究，适合作为计算机职业应用教学用书，也可作为各大中专院校计算机相关专业教材，还可作为计算机爱好者的自学用书。

☑ 实例驱动的教学模式，紧扣教学需求

本书将实用易学的实例贯穿于各个章节，不但可以调动读者的兴趣，而且能够最大限度地锻炼读者的实际动手能力。

☑ 图像解说的写作手法，便于学习掌握

本书以活泼直观的图解方式来代替呆板的文字说明，使读者真正实现直观地学习，使学习的过程更加轻松有效。

☑ 结构设置合理，利于读者实践

本书从最基础的理论知识讲起，在各章都附有重点提示，让读者有针对性地学习本章内容。同时在重点知识的讲解过程中配以“注意”“提示”“技巧”等精彩点拨，帮助读者更加准确地完成操作。

☑ 免费提供电子课件，活跃教学氛围

为了方便教师开展教学活动，提高教学效果，我们将为教师免费提供与教材配套的电子课件及相关素材。



读者定位

☑ 需要接受计算机职业技能培训的读者

☑ 全国各大中专院校相关专业的师生

☑ 计算机初、中级用户

由于编者水平有限，疏漏之处在所难免，敬请读者朋友批评指正。

编 者

目 录

第1章 Photoshop CS3 入门知识..... 1

1.1 图像处理的基础知识..... 1

1.1.1 图像类型..... 1

1.1.2 图像分辨率..... 2

1.2 Photoshop CS3 的操作界面..... 2

1.3 图像文件的基本操作..... 5

1.3.1 新建文档..... 5

1.3.2 打开文件..... 6

1.3.3 关闭文件..... 6

1.3.4 保存文件..... 7

1.3.5 调整文档尺寸..... 8

1.3.6 常用的文件格式..... 10

1.4 辅助工具的使用..... 10

1.4.1 标尺..... 11

1.4.2 参考线..... 11

1.4.3 网格..... 12

1.4.4 度量工具..... 12

小结..... 12

过关练习一..... 13

第2章 创建和编辑选区..... 14

2.1 创建选区工具..... 14

2.1.1 选框工具组..... 14

2.1.2 套索工具组..... 16

2.2 其他创建选区的方法..... 18

2.2.1 魔棒工具..... 18

2.2.2 色彩范围命令..... 19

2.2.3 全选命令..... 20

2.3 修改选区..... 20

2.3.1 边界命令..... 20

2.3.2 平滑命令..... 20

2.3.3 扩展命令..... 21

2.3.4 收缩命令..... 21

2.3.5 羽化选区..... 22

2.4 编辑选区..... 22

2.4.1 反向选区..... 22

2.4.2 移动选区..... 22

2.4.3 变换选区..... 23

2.4.4 填充选区..... 24

2.4.5 描边选区..... 25

2.4.6 取消选区..... 25

2.5 选区内图像的编辑..... 25

2.5.1 复制与粘贴图像..... 25

2.5.2 删除和羽化图像..... 26

2.5.3 变形选区内图像..... 27

2.6 典型实例——书签..... 29

小结..... 31

过关练习二..... 31

第3章 描绘和修饰图像..... 33

3.1 获取所需的颜色..... 33

3.1.1 前景色与背景色..... 33

3.1.2 “颜色”面板..... 34

3.1.3 “色板”面板..... 35

3.1.4 吸管工具..... 35

3.2 图像的描绘..... 36

3.2.1 画笔工具..... 36

3.2.2 铅笔工具..... 38

3.2.3 仿制图章工具..... 38

3.2.4 图案图章工具..... 39

3.3 图像的填充..... 40

3.3.1 渐变工具..... 40

3.3.2 油漆桶工具..... 41

3.4 图像的擦除..... 42

3.4.1 橡皮擦工具..... 42

3.4.2 背景橡皮擦工具..... 43



3.4.3 魔术橡皮擦工具	43
3.5 图像的修饰	44
3.5.1 污点修复画笔工具	44
3.5.2 修复画笔工具	45
3.5.3 修补工具	45
3.5.4 模糊工具	46
3.5.5 锐化工具	46
3.5.6 涂抹工具	47
3.5.7 减淡工具	47
3.5.8 加深工具	48
3.5.9 海绵工具	48
3.6 典型实例——光盘设计	49
小结	50
过关练习三	50
第4章 图像的色彩调整	52
4.1 图像色彩模式	52
4.1.1 色彩的一些基本概念	52
4.1.2 常用色彩模式	52
4.2 应用色彩和色调命令	54
4.2.1 色阶	54
4.2.2 自动颜色	54
4.2.3 曲线	55
4.2.4 色彩平衡	55
4.2.5 亮度/对比度	56
4.2.6 色相/饱和度	56
4.2.7 去色	57
4.2.8 可选颜色	57
4.2.9 渐变映射	58
4.2.10 照片滤镜	58
4.2.11 阴影/高光	58
4.3 应用特殊色调	59
4.3.1 反相	59
4.3.2 阈值	60
4.3.3 色调均化	60
4.3.4 色调分离	60
4.4 典型实例——为黑白照片上色	61
小结	63
过关练习四	63

第5章 图层及其应用	64
5.1 图层面板介绍	64
5.2 图层的基本操作	65
5.2.1 创建图层	65
5.2.2 复制图层	66
5.2.3 删除图层	67
5.2.4 调整图层顺序	67
5.2.5 链接与合并图层	67
5.2.6 将图像选区转换为图层	68
5.2.7 普通图层与背景图层的转换	69
5.3 设置图层特殊样式	70
5.4 设置图层混合模式	72
5.4.1 正常模式	72
5.4.2 溶解模式	73
5.4.3 变暗模式	73
5.4.4 正片叠加、颜色加深与线性加深 模式	73
5.4.5 叠加模式	74
5.4.6 线性光模式	74
5.5 典型实例——建筑效果图后期处理	74
小结	77
过关练习五	77
第6章 通道与蒙版的应用	79
6.1 通道的基本概念	79
6.2 通道的操作	81
6.2.1 新建通道	81
6.2.2 复制和删除通道	81
6.2.3 存储通道	82
6.2.4 选区与通道之间的转换	82
6.2.5 分离与合并通道	83
6.2.6 专色通道	84
6.3 蒙版的应用	86
6.3.1 使用快速蒙版	86
6.3.2 使用通道蒙版	88
6.3.3 使用图层蒙版	89
6.4 典型实例——撕纸效果	90
小结	93
过关练习六	93



第7章 路径与形状的应用	94
7.1 路径的概念	94
7.2 常用创建路径工具	95
7.2.1 钢笔工具	95
7.2.2 自由钢笔工具	98
7.2.3 形状工具	98
7.2.4 编辑锚点工具	99
7.3 编辑路径	100
7.3.1 选择路径	100
7.3.2 填充路径	101
7.3.3 描边路径	102
7.3.4 路径与选区的转换	102
7.4 典型实例——卷页效果	103
小结	108
过关练习七	108
第8章 文字的设计	109
8.1 输入文字	109
8.1.1 点文字	109
8.1.2 段落文本	110
8.1.3 创建文字选区	111
8.1.4 点文字与段落文字的转换	111
8.1.5 创建路径文字	112
8.2 设置文字的属性	112
8.2.1 字符面板	113
8.2.2 段落面板	113
8.3 文字图层的编辑	114
8.3.1 栅格化文字	114
8.3.2 文字与路径	115
8.3.3 文字与形状	117
8.3.4 变形文字	117
8.4 典型实例——贴图字母	118
小结	121
过关练习八	121
第9章 滤镜应用特技	122
9.1 滤镜应用基础	122
9.2 像素化滤镜组	123
9.2.1 彩色半调滤镜	123
9.2.2 点状化滤镜	124
9.2.3 马赛克滤镜	124
9.3 扭曲滤镜组	124
9.3.1 切变滤镜	125
9.3.2 扩散亮光滤镜	125
9.3.3 极坐标滤镜	126
9.3.4 波浪滤镜	126
9.3.5 球面化滤镜	127
9.4 杂色滤镜组	128
9.4.1 中间值	128
9.4.2 添加杂色	128
9.5 模糊滤镜组	129
9.5.1 高斯模糊	129
9.5.2 动感模糊	130
9.5.3 径向模糊	130
9.6 渲染滤镜组	131
9.6.1 云彩	131
9.6.2 镜头光晕	131
9.7 画笔描边滤镜组	132
9.7.1 喷溅	132
9.7.2 喷色描边	133
9.7.3 成角的线条	134
9.8 素描滤镜组	135
9.8.1 半调图案	135
9.8.2 基底凸现	136
9.8.3 水彩画纸	137
9.8.4 影印	137
9.8.5 铬黄	138
9.9 纹理滤镜组	139
9.9.1 染色玻璃	139
9.9.2 纹理化	140
9.9.3 龟裂缝	141
9.10 艺术效果滤镜组	141
9.10.1 塑料包装	142
9.10.2 干画笔	142
9.10.3 壁画	143
9.10.4 木刻	144
9.11 锐化滤镜组	145
9.11.1 USM 锐化	145
9.11.2 锐化	146



9.12 风格化滤镜组	146	10.1.2 记录动作	159
9.12.1 凸出滤镜	146	10.1.3 编辑动作	160
9.12.2 浮雕效果	147	10.1.4 管理动作	160
9.12.3 风滤镜	147	10.2 批处理	161
9.12.4 照亮边缘	148	10.3 典型实例——制作曲线特效	162
9.13 其他滤镜组	149	小结	163
9.13.1 位移滤镜	149	过关练习十	164
9.13.2 最大值	150	第 11 章 行业应用实例	165
9.14 插件滤镜的使用	150	实例 1 商品商标设计	165
9.14.1 抽出滤镜	150	实例 2 报纸广告设计	168
9.14.2 图案生成器滤镜	152	实例 3 化妆品海报设计	172
9.15 典型实例——为图像添加		实例 4 候车亭广告设计	177
浪漫雪花	153	实例 5 地面立式 POP 广告设计	182
小结	155	实例 6 奶品包装设计	188
过关练习九	156	实例 7 手提袋外包装设计	195
第 10 章 图像自动化处理	157	实例 8 建筑效果图后期处理	204
10.1 动作功能	157		
10.1.1 动作面板	158		

第 1 章 Photoshop CS3 入门知识

Photoshop 软件多年来一直深受广大平面设计人员的青睐，它也是目前功能最强大、应用最广泛的图像处理软件。本章将向用户介绍一些 Photoshop CS3 的应用基础知识。

本章重点

- (1) 图像处理的基础知识。
- (2) Photoshop CS3 的操作界面。
- (3) 图像文件的基本操作。

1.1 图像处理的基础知识

在学习 Photoshop 之前了解一些图像概念是有必要的。本节将介绍在 Photoshop 中处理图像时的一些基本概念。

1.1.1 图像类型

在计算机中处理的图形从描述原理上大致可分为两种：矢量图和位图。其中矢量图适合于技术插图，但聚焦和灯光的质量很难在一幅矢量图像中获得；而位图图像则能给人一种照片似的清晰感觉，其灯光、透明度和深度的质量等都能很逼真地表现出来。

1. 矢量图

矢量图也称为向量图，是用一系列计算机指令来描述和记录一幅图形的，它所记录的是对象的几何形状、线条粗细和色彩等，生成的矢量图文件很小。其特点是无论放大多少倍，它的边缘都是平滑的，不会因为显示比例的改变而降低图形的品质，因此，特别适用于图案设计、版式设计、标志设计、插图以及计算机辅助设计（CAD）等。

矢量图只能表示有规律的线条组成的图形，如工程图、艺术字等，对于由无规律的像素点组成的图像，很难用数学形式表达，因此很少使用矢量图格式。并且矢量图不容易制作色彩丰富的图像，绘制的图像不真实，在不同的软件之间交换数据也不方便。

常见的矢量图处理软件有 AutoCAD，CorelDRAW，Illustrator 等。

2. 位图

位图也称为点阵图或像素图，是由计算机屏幕上的发光点（即像素）构成的，每个点用二进制数据来描述其颜色与亮度等信息，这些点是离散的，类似于矩阵。多个像素的色彩组合就形成了图像，即被称为位图。

位图图像在放大时会失真，放大到一定限度时会发现它是由一个个小方格组成的，那些小方格被称为像素点。像素是组成图像的最小单位元素，因此处理位图图像时，用户所编辑的是像素而不是对



象或形状。在一幅位图中，每平方英寸中所含的像素越多，图像就越清晰，颜色之间的混合也就越平滑。实际上计算机存储位图图像，是存储图像的各个像素的位置和颜色数据等信息，所以图像越清晰，像素越多，存储时所占的内存也就越大。因此，位图图像的大小和质量取决于图像中的像素点的多少。

位图图像可以通过扫描、数码相机或 PhotoCD 获得，也可通过 Photoshop 和 Corel PHOTO-PAINT 等软件生成。

如图 1.1.1 和图 1.1.2 所示为矢量图和其位图放大后的对比效果。

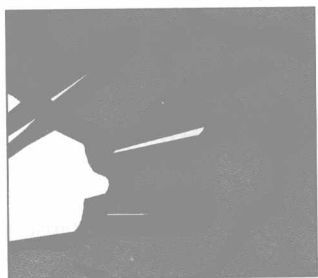


图 1.1.1 矢量图



图 1.1.2 位图

1.1.2 图像分辨率

分辨率是指单位长度内像素的多少，单位长度内像素越多，图像就越清晰。另外，分辨率既可以指图像文件包括的细节和信息量，也可以指输入、输出或者显示设备能够产生的清晰度等级，它是一个综合性的术语。在处理位图时，分辨率同时影响最终输出文件的质量和大小。

注意

图像文件的大小与图像尺寸和分辨率三者之间有着紧密的联系，当分辨率不变时，改变图像尺寸，其文件的大小也将改变，尺寸较大时保存的文件也较大；当分辨率改变时，文件大小会相应改变，分辨率越大，则图像文件也越大。

1.2 Photoshop CS3 的操作界面

在安装完 Photoshop CS3 后，即可运行该程序。选择 **开始** → **程序(P)** → **Ps Adobe Photoshop CS3** 命令，或双击桌面上的快捷方式图标 **Ps**，都可以进入 Photoshop CS3 的操作界面，如图 1.2.1 所示。此时，用户可以看到其操作界面和 Photoshop 以前的版本大同小异，包括标题栏、菜单栏、属性栏、工具箱、状态栏、图像窗口以及各类浮动面板等，以下将具体介绍。

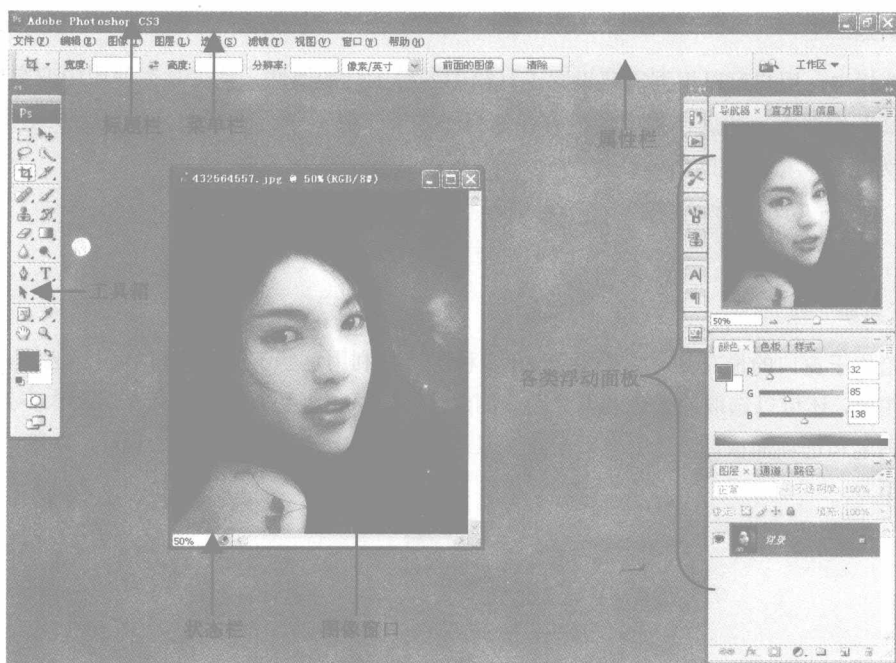


图 1.2.1 Photoshop CS3 操作界面

1. 标题栏

标题栏位于窗口的最顶部，是所有 Windows 程序共有的，可以用来显示应用程序的名称，在有的软件中还可以显示当前操作的图像文件的名称。用鼠标单击标题栏左侧的 **Ps** 图标，即可弹出 Photoshop CS3 的窗口控制菜单，如图 1.2.2 所示。在标题栏的右侧有 3 个按钮 ，从左到右分别为最小化按钮、最大化按钮、关闭按钮，这与 Windows 的窗口一致，而且各按钮的作用也相同。



图 1.2.2 窗口控制菜单

2. 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，包括 9 个菜单选项，如图 1.2.3 所示。单击每个菜单选项都会弹出其下拉菜单，在其中陈列着 Photoshop 的大部分命令选项，通过这些菜单几乎可以实现 Photoshop 的全部功能。



图 1.2.3 菜单栏

在弹出的下拉菜单中，有些命令后面带有  符号，表示选择该命令后会弹出相应的子菜单命令，供用户做更详细的选择；还有些命令后面带有  符号，表示选择该命令后会弹出一个与此命令相关的对话框，在此对话框中可设置各种所需的选项参数；另外，还有一些命令显示为灰色，表示该命令正处于不可选的状态，只有在满足一些条件之后才能使用。



3. 属性栏

在属性栏中，用户可以根据需要设置工具箱中各种工具的属性，使工具在使用中变得更加灵活，有利于提高工作效率。其属性栏中的内容在选择不同的工具或进行不同的操作时会发生变化。如图 1.2.4 所示为矩形选框工具的属性栏。

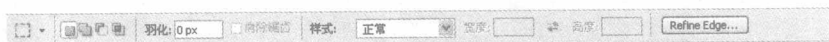


图 1.2.4 “矩形选框工具”属性栏

4. 工具箱

工具箱位于窗口的最左侧，它提供了 60 多种工具。利用这些工具，可以让用户选择、绘画、编辑和查看图像，还可以选取前景色和背景色、创建快速蒙版以及更改画面显示模式。大多数的工具都有相关的画笔和选项面板，可使用户限定该工具的绘画和编辑效果。如图 1.2.5 所示为 Photoshop CS3 中的工具箱。

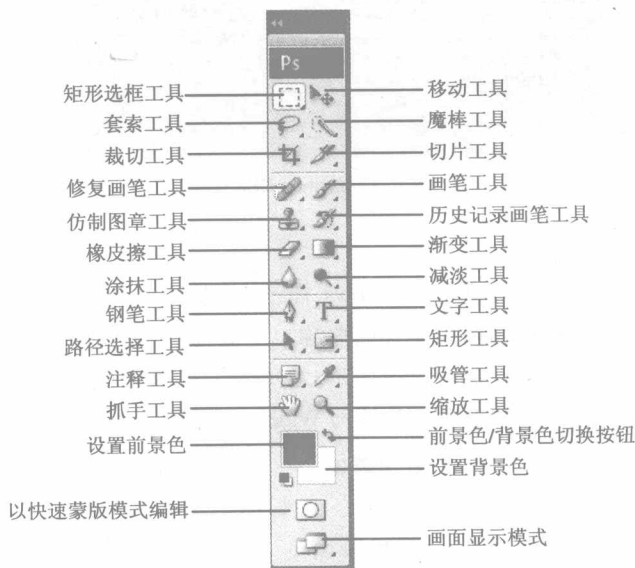


图 1.2.5 工具箱

工具箱中有些工具右下角有黑色的小三角标志，表示该工具还包含有同类型的工具，只须在该工具按钮处单击并按住鼠标左键不放，稍后就会出现隐藏的工具，如图 1.2.6 所示。

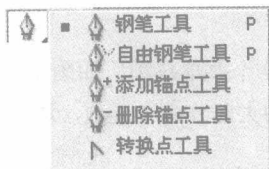


图 1.2.6 选择隐藏的工具

5. 状态栏

Photoshop CS3 中的状态栏和以前版本有所不同，它位于打开图像文件窗口的最底部，用来显示当前操作的状态信息，例如图像的当前放大倍数和文件大小，以及使用当前工具的简要说明等，如图 1.2.7 所示。

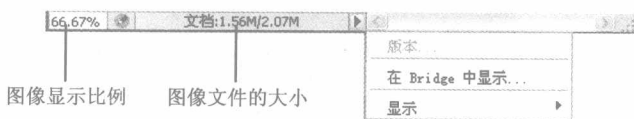


图 1.2.7 状态栏

6. 图像窗口

图像窗口也称为工作区，用来显示图像文件，便于用户进行编辑、浏览和描绘图像等操作。在标题栏上有文件名称、文件格式、显示比例和色彩模式等信息。打开 Photoshop CS3 自带的图像文件“鱼”，其标题栏如图 1.2.8 所示。



图 1.2.8 图像窗口

7. 各类浮动面板

浮动面板位于窗口的最右边，在默认的状态下，它都是以“面板组”的形式放置在界面上的，若要选择同一组中的其他面板，则用鼠标单击相应的面板标签即可。如图 1.2.9 所示为各类浮动面板。



图 1.2.9 各类浮动面板

在编辑或进行平面设计的过程中，若觉得窗口中的面板位置不合适，可对其进行拖动。方法很简单，只要按住鼠标左键并拖动面板标题栏即可。另外，在工作窗口中，可通过按键盘上的“Tab”键来隐藏或显示工具箱和浮动面板。这样既可以节省空间，也便于用户在需要的时候进行随意的操作。

1.3 图像文件的基本操作

在使用 Photoshop CS3 时，经常要对图像进行一些基础的操作。本节将介绍 Photoshop CS3 的一些常见操作方法，如图像文件的新建、打开、关闭和保存等。

1.3.1 新建文档

在 Photoshop CS3 中新建文件时的操作步骤如下：

(1) 选择 **文件(F)** → **新建(N)**... 命令，或按“Ctrl+N”键，都可打开“新建”对话框，如图 1.3.1 所示。

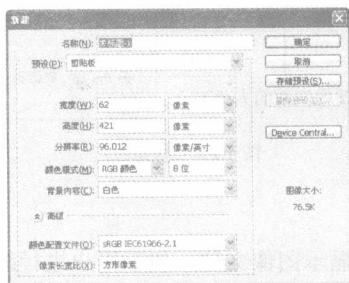


图 1.3.1 “新建”对话框

(2) 在该对话框中，用户可根据需要在其中设置新建文件的名称、尺寸大小、分辨率和颜色模式等。

(3) 设置完成后，单击 **确定** 按钮，即可新建图像文件。

1.3.2 打开文件

打开图像文件的方法很简单，选择 **文件(F) → 打开(O)...** 命令或按“Ctrl+O”键，都可打开“打开”对话框，如图 1.3.2 所示。

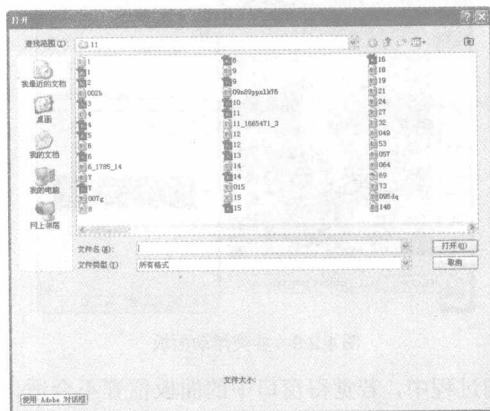


图 1.3.2 “打开”对话框

在该对话框中，找到需要打开的图像文件并选择，或直接在 **文件名(N):** 后面的文本框中输入要打开的文件名称，然后单击 **打开(O)** 按钮即可。若想要按指定的格式打开文件，则在 **文件类型(T):** 选项的下拉列表中选择需要的文件格式即可。

技巧

用鼠标左键在需要打开的图像文件上双击，也可将图像文件打开。

1.3.3 关闭文件

关闭图像文件的方法很简单，选择 **文件(F) → 关闭(C)** 命令，或按“Ctrl+W”键，都可关闭图像文件，也可以直接单击图像窗口右上角的“关闭”按钮  来关闭图像。如果文件已被编辑过，但是还没有保存，会弹出一个提示框，如图 1.3.3 所示，询问用户是否保存编辑的内容，用户可以根据需要进行选择。



图 1.3.3 提示框

1.3.4 保存文件

对图像文件编辑和修改完成之后，需要将它保存起来，用户可用以下 3 种方法来存储文件。

1. 存储

选择 **文件(F) → 存储(S)** 命令，或按“Ctrl+S”键，都可将编辑过的文件以原路径、原名称、原文件格式保存到磁盘中，并且会覆盖原始的文件。用户在使用该命令时应小心，否则可能会丢失文件。如果是第一次保存文件，则相当于执行 **存储为(W)...** 命令，会弹出“存储为”对话框，下面将具体介绍。

2. 存储为

选择 **文件(F) → 存储为(W)...** 命令，或按“Shift+Ctrl+S”键，都可打开“存储为”对话框，如图 1.3.4 所示。

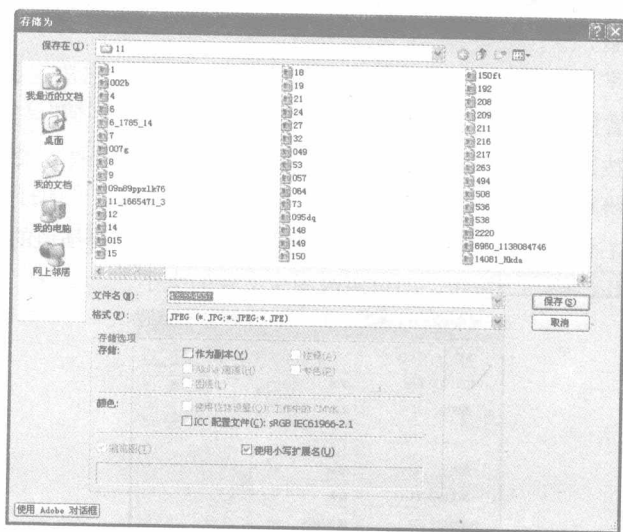


图 1.3.4 “存储为”对话框

在该对话框中，可将修改过的文件重新命名、改变存储路径或改变文件格式后再进行保存，这样就不会覆盖原来的文件。

3. 存储为网页格式

选择 **文件(F) → 存储为 Web 所用格式(W)** 命令，或按“Ctrl+Alt+Shift+S”键，都可打开“存储为 Web 所用格式”对话框，如图 1.3.5 所示。在该对话框中可通过对各选项的设置，优化网页图像，将图像保存为适合于网页的格式。

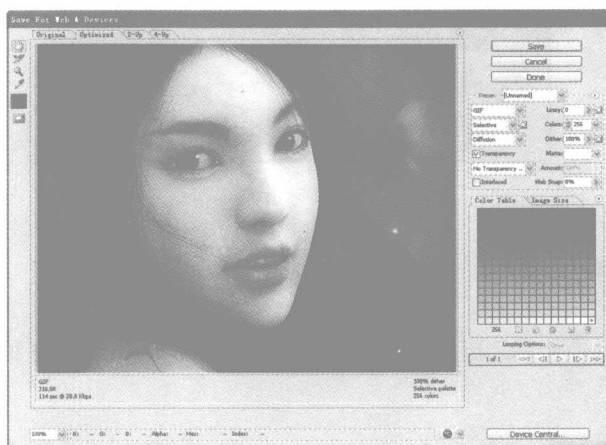


图 1.3.5 “存储为 Web 所用格式”对话框

1.3.5 调整文档尺寸

在操作过程中,如果图像尺寸不符合自己的要求,可通过下面的方法来调整图像的大小。

1. 利用“图像大小”命令调整

选择 **图像(I) → 图像大小(I)...** 命令,弹出“图像大小”对话框,如图 1.3.6 所示。在该对话框中可对图像的大小进行调整。

在该对话框中的 **像素大小** 选项区中可以设置图像的宽度和高度,它决定了图像显示的尺寸;在 **文档大小** 选项区中可设置图像的打印尺寸和打印分辨率;若选中 ☒ **约束比例(C)** 复选框,在改变图像的宽度和高度时,将自动按比例进行调整,以使图像的宽度和高度比例保持不变;选中 ☒ **重定图像像素(I)** 复选框,在改变打印分辨率时,将自动改变图像的像素数,而不改变图像的打印尺寸。同时,用户还可以通过单击该复选框右侧的三角形按钮 ,在弹出的下拉列表中选择插值的方法。

设置完成后,单击 **确定** 按钮,即可更改图像文件的大小。

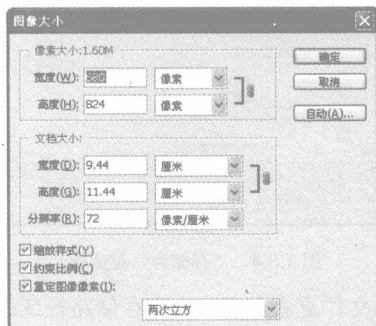


图 1.3.6 “图像大小”对话框

2. 利用“画布大小”命令调整

打开一幅图像文件后,如果需要在不改变图像分辨率的情况下对图像的画布进行调整,可选择 **图像(I) → 画布大小(S)...** 命令,弹出“画布大小”对话框,如图 1.3.7 所示。

在该对话框中的 **新建大小** 选项区中可设置新调整画布的宽度与高度值,若输入尺寸小于原来尺