

电脑动漫制作技术专业系列教材



Photoshop CS3

段欣 主编

平面设计案例教程



高等教育出版社
Higher Education Press

电脑动漫制作技术专业系列教材

Photoshop CS3 平面设计案例教程

段欣 主 编

图井在版编目 (CIP) 数据

Photoshop CS3 平面设计案例教程/段欣主编. —北京:
高等教育出版社, 2008.6
ISBN 978-7-04-024410-7

I. P… II. 段… III. 图形软件, Photoshop CS3 –
④. TP391.41 ④. 教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第023084号

策划编辑 陈红 责任编辑 王 莹
封面设计 张金 版式设计 金 辉
文字设计 张金 文字校对 金 辉

网络地址: <http://www.hep.com.cn>
网络地址: <http://www.hep.com.cn>
网络地址: <http://www.hep.com.cn>
网络地址: <http://www.hep.com.cn>
网络地址: <http://www.hep.com.cn>
网络地址: <http://www.hep.com.cn>
网络地址: <http://www.hep.com.cn>
网络地址: <http://www.hep.com.cn>
网络地址: <http://www.hep.com.cn>
网络地址: <http://www.hep.com.cn>

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德胜大街4号
邮政编码 100120
电 话 010-2881000
网 址 <http://www.hep.com.cn>
印 刷 北京美盈印刷厂
印 刷 北京美盈印刷厂

开 本 787×1092 1/16
印 张 15.2
字 数 300 000
定 价 13.20 元

高等教育出版社

本社地址: 北京市西城区德胜大街4号
邮政编码: 100120

内容简介

本书是电脑动漫制作技术专业主干课程的教材,根据电脑动漫专业教学指导方案编写。

本书采用案例教学法,通过案例引领的方式讲述了 Photoshop CS3 的基础知识、常用工具、路径、图层、通道与蒙版、图像色调及色彩的调整、滤镜及其应用等最常用、最重要的功能和使用方法,并通过最后一章的综合应用实例比较全面地展示了使用 Photoshop 进行平面设计的处理技巧。本书采用出版物短信防伪系统,同时配套学习卡资源。用封底下方的防伪码,按照本书最后一页“郑重声明”下方的使用说明进行操作。本书可作为中等职业学校电脑动漫制作技术专业及其相关方向的基础教材,也可作为各类电脑动漫培训班教材,还可供电脑动漫从业人员参考。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS3 平面设计案例教程/段欣主编. —北京:
高等教育出版社, 2008. 6

ISBN 978-7-04-023410-7

I. P… II. 段… III. 图形软件, Photoshop CS3 -
专业学校-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 053084 号

策划编辑 陈 红 责任编辑 王 海 封面设计 张志奇
版式设计 王 莹 责任校对 金 辉 责任印制 陈伟光

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100120
总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京奥鑫印刷厂

开 本 787×1092 1/16
印 张 12.5
字 数 300 000
插 页 1

购书热线 010-58581118
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landracom.com>
<http://www.landracom.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2008 年 6 月第 1 版
印 次 2008 年 6 月第 1 次印刷
定 价 17.30 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 23410-00

前 言

本书为适应中等职业学校技能紧缺人才培养的需要,根据《中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》的要求编写,是电脑动漫制作技术专业的基础课程教材。

Photoshop 是 Adobe 公司推出的图形图像编辑处理软件,其集图像编辑、设计、合成、网页制作和高品质的图片输出功能为一体,是计算机平面设计中不可缺少的工具之一,也是电脑动漫制作技术专业的必修课程。Photoshop CS3 是目前的最新版本。

本书依据教学大纲的要求和初学者的实际情况,从实用角度出发,循序渐进、由浅入深地全面介绍了 Photoshop CS3 Extended (扩展)版的基本操作和实际应用。全书共分 7 章,采用“案例教学法”。每一章先精心设计了相应的案例,通过“项目要求”、“案例分析”、“跟我做”等步骤,先给读者一个应用 Photoshop 进行实际操作的案例,并对案例提出要求、进行分析,再讲述实现这一操作的具体方法;然后系统地对案例所涉及的知识点进行全面讲解,以帮助读者进一步掌握并扩展基本知识;最后通过“上机实训”,促进读者巩固所学知识并熟练操作,快速提高综合应用的实践能力。三个环节紧密联系,使学生的学与做、理论和实践达到有机的统一,真正做到“在做中学,在学中做”。

为了提高学习效率和教学效果,本书采用出版物短信防伪系统,配套学习卡资源。本教材配套的网络课程和所使用的图片等相关素材通过“中等职业教育教学在线”网站(<http://sve.hep.com.cn>;<http://sve.hep.edu.cn>)发布,供学习者下载使用。同时还出版有与之配套的《Photoshop CS3 学习指导与实训》,供读者上机实训和考试参考。

本书由山东省教学研究室段欣担任主编,山东省商贸学校刘鹏程、潍坊商业学校郑金萍、鲁中中等专业学校范瑞霞参加了编写,张钧参与了编写提纲的讨论工作。山东师范大学传播学院孟祥增教授对本书进行了审阅,提出了很多宝贵的修改建议,在此表示衷心的感谢。

由于编者水平有限,书中不妥之处在所难免,恳请广大读者批评指正。编者联系邮箱:dx866@126.com。

编 者

2008 年 3 月

目

录

第1章 Photoshop 基础知识	1
1.1 图形图像种类	1
1.2 图像属性	1
案例1 春意满园——图片浏览	3
1.3 Photoshop CS3 Extended 操作 界面	7
1.4 图像的基本操作	11
1.5 辅助工具的使用	14
1.6 两个重要调板	15
上机实训	17
第2章 常用工具的使用	18
案例2 球体效果——选区的 创建和填充	18
2.1 选区的创建	20
2.2 颜色的选取与设定	28
2.3 填充工具	30
2.4 移动工具	34
案例3 摘朵鲜花送妈妈——绘图工 具、文字工具的使用	36
2.5 裁剪工具	40
2.6 画笔工具组	40
2.7 橡皮擦工具组	42
2.8 文字工具组	45
案例4 草原牧牛——图片修饰	46
2.9 修复工具组	49
2.10 图章工具组	51
案例5 青春的痕迹——图片修饰	53
2.11 减淡、加深和海绵工具	56
2.12 模糊工具组	58
2.13 历史记录画笔工具组	59
上机实训	61

第3章 路径	63
案例6 雪景的绘制——形状 工具的使用	63
3.1 形状工具	66
案例7 设计一枚邮票——“路径” 调板的使用	68
3.2 “路径”调板	70
案例8 广告画的设计——“路径 工具”的使用	72
案例9 绘制带围巾的QQ——“钢笔 组工具”、“形状工具”的 灵活使用	75
3.3 钢笔组工具	79
3.4 路径的编辑工具	81
上机实训	82
第4章 图层、通道与蒙版	84
案例10 封面设计——图层的 基本操作	84
4.1 图层的类型	87
4.2 图层的基本操作	88
4.3 图层的混合模式	90
案例11 奥运五环——图层样式 的应用	92
4.4 图层样式	96
案例12 艺术相框效果——通道 的应用	103
4.5 通道	107
案例13 汽车广告设计——快速 蒙版的使用	110
4.6 快速蒙版	113
案例14 婚纱照效果图——图层蒙 版的使用	114

4.7 图层蒙版	117	案例 18 美女搞怪照片——“液化” 滤镜的使用	148
4.8 3D 图层的应用	119	6.3 “液化”滤镜	151
上机实训	122	案例 19 将照片处理成手绘效果—— 艺术效果滤镜组的使用	151
第 5 章 图像色调、色彩的调整	124	6.4 艺术效果滤镜组	153
案例 15 荷兰风光——图像色调、 色彩的调整	124	6.5 锐化滤镜组	154
案例 16 卢浮宫的雕塑——制作照片 的红外效果	128	案例 20 燃烧的金币——滤镜效果 的综合应用	154
5.1 图像色阶控制	131	6.6 风格化滤镜组	158
5.2 图像色彩控制	135	上机实训	159
5.3 特殊色调控制	139	第 7 章 综合应用	161
上机实训	143	案例 21 手绘荷花	161
第 6 章 滤镜及其应用	145	案例 22 卡通人物	164
案例 17 动感的漫画人物—— “模糊”滤镜的使用	145	案例 23 终极战士	168
6.1 模糊滤镜组	147	案例 24 蜻蜓	176
6.2 “马赛克拼贴”滤镜	148	上机实训	189

第1章 Photoshop 基础知识

1.1 图形图像种类

计算机处理的图形图像有两种：矢量图和位图。通常把矢量图叫做图形，把位图叫做图像。

1. 矢量图

矢量图的基本元素是图元，也就是图形指令。它在形成图形时，是通过专门的软件将图形指令转换成可在屏幕上显示的各种几何图形和颜色。矢量图根据几何特性来绘制图形，所以，矢量图通常由绘图软件生成。矢量图的元素都是通过数学公式计算获得的，所以矢量图文件所占存储空间一般较小。而且在进行缩放或旋转时，不会发生失真现象；缺点是能够表现的色彩比较单调，不能像照片那样表达色彩丰富、细致逼真的画面。矢量图通常用来表现线条化明显、具有大面积色块的图案。

Adobe 公司的 Illustrator、Corel 公司的 CorelDRAW 是常用的矢量图设计软件，Flash 制作的动画也是矢量动画。常用的矢量图格式有 AI（Illustrator 源文件格式）、DXF（AutoCAD 图形交换格式）、WMF（Windows 图元文件格式）、SWF（Flash 文件格式）等。

2. 位图

位图也叫点阵图，它的基本元素是像素。如果把位图放大到一定程度，就会发现整个画面是由排成行列的一个个小方格组成的，这些小方格就称为像素。位图文件中记录的是每个像素的色度、亮度和位置等信息，因此对于一幅图像来说，在单位面积内，像素点越多，图像越清晰，同时占用的存储空间也越大。其优点是可以表达色彩丰富、细致逼真的画面；缺点是位图文件占用存储空间比较大，而且在放大输出时会发生失真现象。

常用的位图格式有 BMP、JPEG、PSD、GIF、TIFF、PDF 等。

1.2 图像属性

1. 分辨率

分辨率通常分为显示分辨率、图像分辨率和输出分辨率等。

(1) 显示分辨率

显示分辨率是指显示器屏幕上能够显示的像素点的个数，通常用显示器长和宽方向上能够显示的像素点个数的乘积来表示。如显示器的分辨率为 1024×768 ，则表示该显示器在水平方向可以显示 1024 个像素点，在垂直方向可以显示 768 个像素点，共可显示 786 432 个像素点。显示器的显示分辨率越高，显示的图像越清晰。

(2) 图像分辨率

图像分辨率是指组成一幅图像的像素点的个数，通常用图像在宽度和高度方向上所能容纳

的像素点个数的乘积来表示。如分辨率为 800×600 的图像,表示该图像由 600 行、每行 800 个像素点组成。图像分辨率既反映了图像的精细程度,又表示了图像的大小。在显示分辨率一定的情况下,图像分辨率越高,图像越清晰,同时图像也越大。

(3) 输出分辨率

输出分辨率是指输出设备(主要指打印机)在每个单位长度内所能输出的像素点的个数,通常用 dpi (dots per inch, 每英寸的点数)来表示。输出分辨率越高,输出的图像质量就越好。通常激光打印机的分辨率为 600 dpi, 喷墨打印机的分辨率都在 600 dpi 以上, 打印黑白照片最好用分辨率在 1 200 dpi 以上的喷墨打印机, 打印彩色照片则最好使用分辨率是 4 800 dpi 或更高的打印机。

2. 颜色位深度

在图像中,各像素的颜色信息是用二进制位数来描述的。颜色位深度就是指存储每个像素所用的二进制位数,图像的颜色位深度直接影响它能支持的颜色数。如果用 a 来表示图像的颜色位深度,那么该图像能够支持的颜色数为 2^a 。图像的颜色位深度通常有 1 位、4 位、8 位、16 位和 24 位之分。在 1 位图像中,每个像素只能是黑色或白色;若颜色位深度为 24 位,则支持的颜色数目达 1 677 万种,通常称其为真彩色。

3. 颜色模式

颜色模式是指在显示器屏幕上和打印页面上重现图像色彩的模式。对于数字图像来说,颜色模式是个很重要的概念,它不但会影响图像中能够显示的颜色数目,还会影响图像文件的大小。

下面介绍 Photoshop 中最常用的几种颜色模式。

(1) RGB 模式

RGB 模式是 Photoshop 中最常用的颜色模式,也是 Photoshop 图像的默认模式。RGB 模式用红(R)、绿(G)、蓝(B)三原色来混合产生各种颜色,该模式的图像中每个像素 R、G、B 的颜色值均在 0~255 之间,各用 8 位二进制数来描述,因此每个像素的颜色信息是由 24 位颜色位深度来描述的,即所谓的真彩色。就编辑图像而言,RGB 是最佳的色彩模式,但并不是最佳的打印模式,因为其定义的许多颜色超出了打印范围。采用 RGB 模式的图像有三个通道,分别用于存放红、绿、蓝三种颜色数据。

(2) CMYK 模式

CMYK 模式是针对印刷而设计的模式,是一种基于青(C)、洋红(M)、黄(Y)和黑(K)4色印刷的印刷模式。CMYK 模式是通过油墨反射光来产生色彩的,该模式定义的色彩数比 RGB 模式少得多,所以若图像由 RGB 模式直接转换为 CMYK 模式必将损失一部分颜色。采用 CMYK 模式的图像有 4 个通道,分别用于存放青色、洋红、黄色和黑色 4 种颜色数据。

(3) Lab 模式

Lab 模式是 Photoshop 内部的颜色模式,是目前色彩范围最广的一种颜色模式。Lab 模式由三个通道组成,其中 L 通道是亮度通道,a 和 b 通道是颜色通道。Lab 模式弥补了 RGB 模式和 CMYK 模式的不足,在进行颜色模式转换时,Lab 模式转换为 CMYK 模式不会出现颜色丢失现象,因此,在 Photoshop 中常利用 Lab 模式作为 RGB 模式转换为 CMYK 模式的中间过渡

模式。

除上述三种最基本的颜色模式外, Photoshop 还支持位图模式、灰度模式、双色调模式、索引颜色模式和多通道模式等。

4. 图像文件的格式

图形图像的存储格式有很多种, 每种格式都有不同的特点和应用范围, 根据不同的需求将图形图像保存为不同的格式。下面列举的是目前常见的几种文件格式。

(1) BMP 格式

BMP 格式是 Windows 系统中的标准图像格式。这种格式不采用压缩技术, 所以占用磁盘空间较大。

(2) JPEG 格式

JPEG 格式是采用 JPEG (Joint Photographic Experts Group, 联合图像专家组) 压缩标准进行压缩的图像文件格式, 可以选用不同的压缩比, 为一种有损压缩。由于它的压缩比可以很大, 文件较小, 所以是因特网上最常用的图像文件格式之一。

(3) PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 的专用格式。这种格式可以将 Photoshop 的图层、通道、参考线、遮罩和颜色模式等信息都保存起来, 以便于图像的修改。它是一种支持所有图像颜色模式的文件格式。

(4) GIF 格式

GIF (Graphics Interchange Format, 图形交换格式) 格式是一种采用 LZW 压缩的 8 位图像文件格式。这种格式的文件较小, 适合网络传输。LZW 是一种无损压缩技术, 该技术在压缩包含大面积单色区域的图像时最有效。

(5) TIFF 格式

TIFF (Tagged Image File Format, 标记图像文件格式) 格式被许多图形图像软件所支持, 是一种灵活的位图图像格式。TIFF 格式支持具有 Alpha 通道的 CMYK、RGB、Lab 等多种颜色模式。Photoshop 在该格式中能够存储图层信息, 但在其他应用程序中打开该类文件只会看到拼合后的图像。TIFF 格式常用于在不同应用程序和不同操作系统之间交换文件。

(6) PDF 格式

PDF (Portable Document Format, 可移植文件格式) 格式与软、硬件和操作系统无关, 是一种跨平台的文件格式, 便于交换文件与浏览, 它支持 RGB、CMYK、Lab 等多种颜色模式。

案例 1 春意满园——图片浏览



项目要求

在 Photoshop 中以不同的比例观察如图 1-1 所示的图片, 既要欣赏整体画面, 又要有不同位置的细致观察。



图 1-1 在 Photoshop 中打开的图像文件



案例分析

结合 Photoshop 的特点分析该项目的要求,应做到以下几点。

- 学会启动 Photoshop 程序并在该程序中打开文件。
- 熟悉 Photoshop 的界面。
- 学习使用“抓手工具”和“缩放工具”进行图像全局或指定部分的浏览与细节观察。
- 学习使用标尺、参考线对图像进行精确定位。
- 初步认识图层,了解 Photoshop 的构图理念。



跟我做

1. 在桌面上双击 Photoshop CS3 的快捷图标,或选择“开始→程序→Adobe Photoshop CS3”命令,启动 Photoshop CS3 程序,然后选择菜单“文件→打开”命令,打开如图 1-1 所示的图像文件“春意满园.psd”。

2. 单击工具箱中的“缩放工具”,在图像窗口中单击,图像会放大到 200% 的显示比例,如图 1-2 所示。

3. 单击工具箱中的“抓手工具”,在图像窗口中拖动鼠标,可以移动图像,以便观察图像的其他部分,如图 1-3 所示。

4. 再次单击工具箱中的“缩放工具”,在图像窗口中拖动出一个虚线状的矩形框,如图 1-4 所示,松开鼠标后,矩形框内的图像将放大显示在窗口中,如图 1-5 所示。



图 1-2 放大到 200% 的图像窗口



图 1-3 平移图像

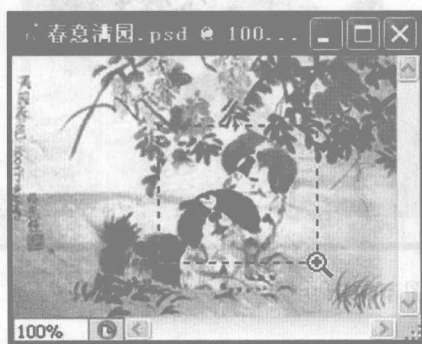


图 1-4 拖动出的矩形框



图 1-5 虚线矩形框内图像的放大显示状态

5. 按住 Alt 键的同时用“缩放工具”在图像窗口内单击, 可将图像缩小显示, 显示比例缩小到 100% 时, 图像显示情况如图 1-1 所示。

6. 选择菜单“视图→标尺”命令, 窗口中即显示出水平标尺和垂直标尺, 如图 1-6 所示。

7. 将鼠标指针分别放在水平标尺和垂直标尺上, 拖动出一条水平参考线和一条垂直参考线, 放置位置如图 1-7 所示。



图 1-6 标尺显示状态



图 1-7 两条参考线的位置情况

8. 选择菜单“视图→锁定参考线”命令, 锁定参考线的位置, 并确保“视图”菜单中的

“对齐”命令处于选中状态。

9. 若窗口中未显示“图层”调板,可从“窗口”菜单中选择“图层”命令,打开“图层”调板,并选中“蝴蝶”所在的图层,如图1-8所示。

10. 单击工具箱中的“移动工具”,在图像中拖动鼠标,会发现蝴蝶在移动,将它放置在两条参考线相交处的一个夹角上,如图1-9所示(注意:“移动工具”拖动的是当前图层中的对象;利用参考线可以对图像进行精确定位)。



图1-8 “图层”调板



图1-9 利用参考线为“蝴蝶”定位

11. 选择菜单“视图→清除参考线”命令,清除图像窗口中的参考线。选择菜单“视图→标尺”命令,隐藏图像窗口中的标尺。

12. 在“图层”调板中分别单击各图层左边的“图层显示/隐藏”标记,使各图层分别呈隐藏状态,此时“图层显示/隐藏”标记为。例如,“蝴蝶”图层隐藏后的图像如图1-10所示,“小草”图层也隐藏后的图像如图1-11所示。



图1-10 隐藏“蝴蝶”图层后的图像



图1-11 隐藏“蝴蝶”图层和“小草”图层后的图像

由此可以理解 Photoshop 的构图理念:图像的整体效果是由各图层中的图像叠加而形成的。

13. 打开“历史记录”调板,如图1-12所示。若窗口中未显示“历史记录”调板,可从“窗口”菜单中选择“历史记录”命令。

14. 从“历史记录”调板的“历史记录列表”中单击选择第一个操作“打开”，如图 1-13 所示，即可将图像恢复为刚打开时的状态。

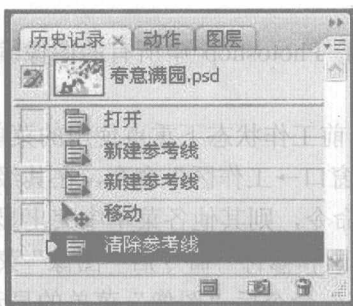


图 1-12 打开“历史记录”调板



图 1-13 选择“历史记录”调板中的“打开”命令

15. 最后，选择菜单“文件→存储为”命令，将图像保存在另外一个文件夹中。

1.3 Photoshop CS3 Extended 操作界面

启动 Photoshop CS3 程序，可以看到 Photoshop CS3 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、工具选项栏、工具箱、调板、图像窗口等组成，如图 1-14 所示。

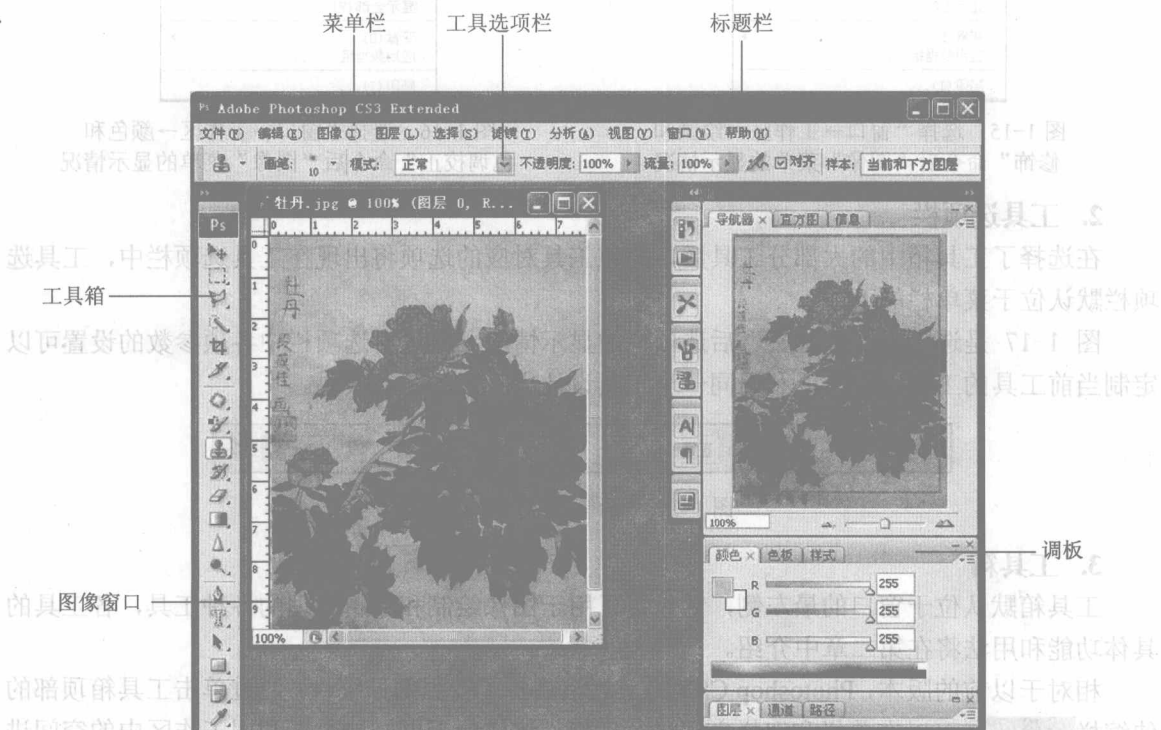


图 1-14 Photoshop CS3 工作界面

Photoshop 从 CS3 开始首次分为两个版本,分别是常规的标准版和支持 3D 功能的 Extended (扩展)版,本书以 Extended 版为例进行介绍。

1. 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方,在其 10 个菜单中包含了 Photoshop 中所有的图像编辑与操作命令。

Photoshop CS3 可以按工作内容的不同来突出显示当前工作状态下重点使用的菜单命令,这是 CS3 版本的一个新增功能。设置方法是:选择菜单“窗口→工作区”命令,在其级联菜单中最下面一个区域有 8 个菜单命令,选择此菜单中不同的命令,则其他各菜单中突出显示的菜单命令也不一样。图 1-15 是选择菜单“窗口→工作区→绘画和修饰”命令后“图像”菜单的显示情况,图 1-16 是选择“窗口→工作区→颜色和色调校正”命令后“图像”菜单的显示情况。

此功能可以使设计者更加方便、快捷地选择命令,以加快设计进度。

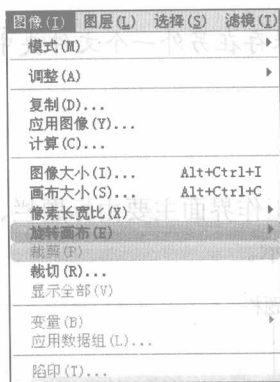


图 1-15 选择“窗口→工作区→绘画和修饰”命令后“图像”菜单的显示情况

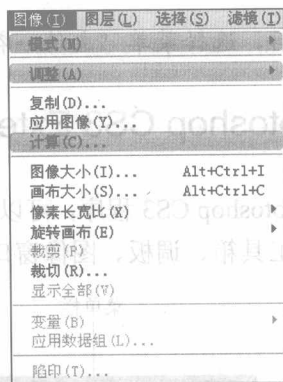


图 1-16 选择“窗口→工作区→颜色和色调校正”命令后“图像”菜单的显示情况

2. 工具选项栏

在选择了工具箱中的大部分工具后,与该工具对应的选项将出现在工具选项栏中,工具选项栏默认位于菜单栏的下方。

图 1-17 是选择“画笔工具”后选项栏的显示情况。通过对选项栏中各项参数的设置可以定制当前工具的工作状态,以利用同一个工具设计出不同的图像效果。



图 1-17 “画笔工具”选项栏

3. 工具箱

工具箱默认位于窗口的最左侧,它包含了用于图像绘制和编辑处理的各种工具,各工具的具体功能和用法将在第二章中介绍。

相对于以前的版本,Photoshop CS3 的工具箱具备了较强的伸缩性:通过单击工具箱顶部的伸缩栏,可以在单栏和双栏之间进行切换,这样便于更好地灵活利用工作区中的空间进行图像处理。

Photoshop 共有 60 多种工具,由于窗口空间有限,它把功能相近的工具归为一组放在一个

工具按钮中,因此有许多工具是隐藏的。若要了解某工具的名称,只需把鼠标指针指向对应的按钮,稍等片刻,即会出现该工具名称的提示。许多工具按钮右下角有一个黑色小三角,这表明该按钮是一个工具组按钮,在该按钮上按下左键不放或右击该按钮时,隐藏的工具便会显示出来,移动鼠标指针从中选择一个工具,该工具便成为当前工具。

4. 调板

调板默认位于窗口的最右侧,Photoshop 提供了 20 多种调板,每一种调板都有其特定的功能,如利用“图层”调板就可以完成图层的创建、删除、复制、移动、显示、隐藏和链接等操作。调板是 Photoshop 提供了一种很重要的功能。

下面介绍一下调板的基本操作。

(1) 调板的展开与收缩

调板同工具箱一样也具备伸缩性,如图 1-18 所示,利用调板顶端的“扩展停放”按钮,可以将调板展开,也可以将其全部收缩为图标,如图 1-19 所示。



图 1-18 展开的调板



图 1-19 收缩的调板

如果要切换到某个调板,可以直接单击其标签名称;如果要隐藏某个已经显示出来的调板,则需双击其标签名称。

如果所需要的调板的图标或标签没有显示在工作区中,则从“窗口”菜单中选择对应的命令即可将其显示出来。

(2) 拆分调板

将鼠标指针指向某个调板的图标或标签,并将其拖动至工作区中的空白区域,即可将该调板拆分出来,图 1-20 即是拆分出来的一个独立的调板窗口。

(3) 组合调板

如果每个调板都独立占用一个窗口,必将大大减少编辑图像所需的工作区域。为此 Photoshop 提供了组合调板的功能,即将多个调板组合在一起占用一个调板的位置,图 1-21 即是多个调板组合在一起的状态。操作方法是:拖动一个独立调板的标签至目标调板上,直到目标调板呈蓝色反光状态时松开鼠标即可。

选择菜单“窗口→工作区→存储工作区”命令,可将当前状态的工作区保存起来;选择菜

单“窗口→工作区→默认工作区”命令，可将所有调板复位到系统默认的状态。

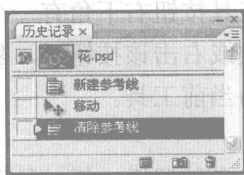


图 1-20 拆分调板

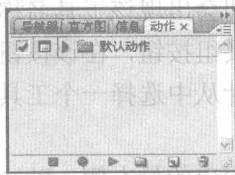


图 1-21 组合调板

(4) 调板菜单

任何一个展开的调板，其右上角均有一个调板菜单按钮 ，单击它即可打开相应的调板菜单。

5. 图像窗口

图像窗口也叫画布窗口，它是一个标准的 Windows 窗口，可以随意对其进行大小和位置调整，它由三部分组成：标题栏、画布、状态栏，如图 1-22 所示。

(1) 标题栏

标题栏内显示文件名、图像显示比例、图像当前图层名称、图像颜色模式、颜色位深度等信息及窗口最小化按钮、最大化（还原）按钮和关闭按钮。

(2) 画布

画布区域是用来显示、绘制和编辑图像的区域。

- 选择菜单“图像→旋转画布”中的相关命令可以改变画布的方向。
- 选择菜单“图像→画布大小”命令可以调整画布大小。
- 选择菜单“图像→图像大小”命令可以调整图像的大小。

如果画布尺寸小于图像尺寸，则图像会被剪裁。

(3) 状态栏

状态栏由三部分组成：最左边的部分显示当前图像的显示比例，在此文本框中输入一个值可以改变图像的显示比例；中间部分显示文档大小、文档尺寸和当前工具等信息；单击其右边的三角形按钮可打开状态栏选项的下拉菜单，其中，“显示”级联菜单中的命令可决定状态栏中间部分的显示内容，如图 1-23 所示。



图 1-22 图像窗口

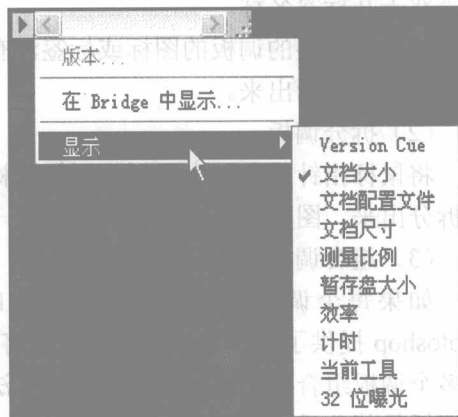


图 1-23 状态栏选项菜单

1.4 图像的基本操作

1. 新建、存储、打开文件

(1) 新建文件

选择菜单“文件→新建”命令，即可弹出“新建”对话框，如图 1-24 所示。

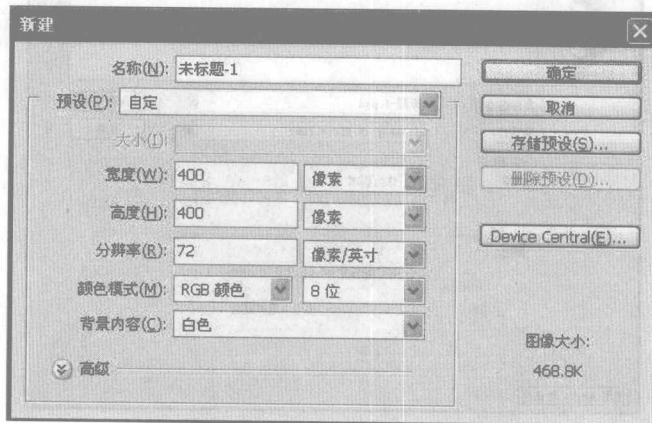


图 1-24 “新建”对话框

- “名称”框：用来输入新建文件的名称。
- “预设”下拉列表：可以从中选择新建文件的尺寸。
- “宽度”和“高度”框：用来自定义文件的尺寸。
- “分辨率”框：用于设置图像的分辨率，在文件高度和宽度不变的情况下，分辨率越高，图像越清晰。

- “颜色模式”下拉列表：用于选择图像的颜色模式。
- “背景内容”下拉列表：用于选择新建图像的背景色。

在该对话框中将各项参数设置完毕后，单击“确定”按钮，即可在 Photoshop 工作环境中新增一个画布窗口。

(2) 存储文件

选择菜单“文件→存储为”命令，即可弹出“存储为”对话框，如图 1-25 所示。

在该对话框中，可以设置文件的保存位置、文件名及文件保存格式等，设置完毕后，单击“保存”按钮，即可调出文件保存格式相应的对话框，利用该对话框可以设置与图像格式有关的一些选项，单击“确定”按钮，即可将图像保存为设定的格式。

(3) 打开文件

选择菜单“文件→打开”命令，可弹出“打开”对话框，如图 1-26 所示，在相应文件夹目录下选择要打开的文件格式及文件后，单击“打开”按钮即可。