



素材光盘



Photoshop

基础与技能实训教程

主 编 毛志雄
副主编 刘上冰 郑治武 罗秀琴

 北京理工大学出版社
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

Photoshop 基础与 技能实训教程

主 编 毛志雄

副主编 刘上冰 郑治武 罗秀琴

 **北京理工大学出版社**

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内 容 提 要

本书以技能培养为目标,突出 Photoshop 的基础性、实用性、应用的广泛性,以循序渐进的方式向学习者介绍 Photoshop 的概况、基本界面、功能,通过 Photoshop 应用领域的基本知识引出相关案例,并配合大量的习题及相关素材(本书配有光盘),使学习者能通过案例学习提高 Photoshop 的实际应用水平。

本书分为基础知识和综合实训两部分,大致包含图片处理与合成、文字处理与合成、打印和输出设置、名片的设计与制作、折页的设计与制作、平面广告设计与制作、包装设计、平面相册的设计与制作、网页静态页面设计与制作等内容,是不可多得的学习教材和工具用书。

本书可作为应用型本科学生和高职高专学生的教材,也可作为 Photoshop 爱好者和专业人员的参考书。

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 基础与技能实训教程/毛志雄主编. —北京:北京理工大学出版社, 2008. 7

ISBN 978 - 7 - 5640 - 1565 - 7

I. P… II. 毛… III. 图形软件, Photoshop - 教材 IV. TP391. 41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 087504 号

出版发行 / 北京理工大学出版社

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010) 68914775(办公室) 68944990(批销中心) 68911084(读者服务部)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 保定市中画美凯印刷有限公司

开 本 / 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张 / 20.5

字 数 / 499 千字

版 次 / 2008 年 7 月第 1 版 2008 年 7 月第 1 次印刷

印 数 / 1 ~ 4000 册

定 价 / 36.00 元

责任校对 / 申玉琴

责任印制 / 母长新

图书出现印装质量问题,本社负责调换



前 言

随着信息时代的到来和计算机技术的发展,图形图像的设计和处理在人们的日常生活中已经变得越来越普遍,Photoshop 以其功能的强大、操作的简便、界面的友好,被广泛地应用到图形图像处理、广告设计、网页界面设计、名片设计、相册设计、包装设计等各个领域,已经成为设计领域中不可或缺的工具软件。

本书突破 Photoshop 版本的界限,从基础知识和综合实训两部分介绍了 Photoshop 的概况、基本界面、功能,通过 Photoshop 应用领域的基本知识引出相关案例,并配合大量的习题及相关素材(本书配有光盘),使学习者能通过案例学习提高 Photoshop 的实际应用水平。

全书包括第一章 Photoshop 概述,第二章 Photoshop 界面和基本工具的介绍,第三章图片处理与合成,第四章文字处理与合成,第五章 Adobe ImageReady,第六章图像的输入和输出设置,第七章名片的设计与制作,第八章折页的设计与制作,第九章平面广告设计与制作,第十章包装设计,第十一章平面相册的设计与制作,第十二章网页静态页面设计与制作,以及附录(1. 字体大小对照表,2. 常用字体对照表,3. 纸张的开度和尺度)。第一、六、七、九、十章和附录由刘上冰编写;第二、四、五、十二章由罗秀琴编写;第三、八、十一章由郑治武编写;全书的组织结构与最终统稿由毛志雄负责。本书内容翔实,图文并茂,案例讲解细致,结构清晰合理,是不可多得的学习教材和工具用书,不仅适用于应用型本科学生和高职高专的学生作为教材使用,也可作为 Photoshop 爱好者自学教材或专业人员的参考用书。

由于时间仓促,也由于编者本身水平有限,书中不足和错误之处在所难免,恳请广大读者批评指正,并将使用情况及各种意见、建议及时反馈,以便在今后的工作中不断地改进和完善。笔者的 E-mail 为: liushangbing@hnssoftedu.com。

编 者



目 录

一、基础知识篇

第一章 Photoshop 概述.....	1
1.1 Photoshop 概述与现有版本.....	1
1.2 Photoshop 应用领域与主要功能特色.....	4
1.3 Photoshop 及其他矢量图形软件的区别与结合.....	5
1.4 其他平面设计常用软件介绍.....	6
课后练习.....	7
第二章 Photoshop 界面和基本工具介绍.....	8
2.1 Photoshop 界面介绍.....	8
2.2 Photoshop 基本工具及其使用.....	15
2.3 Photoshop 快捷键.....	31
课后练习.....	33
第三章 图片处理与合成.....	35
3.1 位图图片的常用格式特点及其主要应用领域.....	35
3.2 图片背景处理.....	38
3.3 图片色彩处理.....	52
3.4 图片特效处理.....	63
3.5 图片合成.....	74
课后练习.....	86
第四章 文字处理与合成.....	90
4.1 文字的录入与编排.....	90
4.2 文字特效.....	95
课后练习.....	109
第五章 Adobe ImageReady.....	111
5.1 ImageReady 介绍.....	111
5.2 ImageReady 的操作界面.....	113
5.3 动画的生成与使用.....	115
5.4 流云——云朵飘动动画制作.....	118



课后练习	125
第六章 图像的输入与输出设置	127
6.1 图像的输入	127
6.2 图像的输出	130
课后练习	135
二、综合实训篇	
第七章 名片的设计与制作	136
7.1 名片的基本知识	136
7.2 名片的案例操作	138
课后练习	146
第八章 折页的设计与制作	147
8.1 宣传折页设计的基本常识	147
8.2 案例操作	148
8.3 折页实用附件（尺度、材料、工艺）	160
课后练习	163
第九章 平面广告设计与制作	164
9.1 平面广告的基本知识	164
9.2 实例：报纸广告的制作	166
9.3 实例：商场促销广告的制作	175
9.4 实例：海报设计与制作	185
9.5 实例：公益海报的设计与制作	197
课后练习	207
第十章 包装设计	209
10.1 包装设计的基本知识	209
10.2 手提袋制作实例：“靓”牌女装手提袋	212
10.3 化妆品包装设计——如水之恋洁面乳	231
10.4 包装实例：“竹轩陈酿”酒包装设计	249
课后练习	266
第十一章 平面相册的设计与制作	267
11.1 平面相册的基本知识	267
11.2 平面相册的案例操作	270
课后练习	286



第十二章 网页静态页面设计与制作.....	288
12.1 网页静态页面设计基本知识.....	288
12.2 网页静态页面设计案例操作.....	289
课后练习.....	308
附录	309
附录 1 字体大小对照表.....	309
附录 2 常用字体对照表.....	311
附录 3 纸张的开度和尺度	315
参考文献.....	319

一、基础知识篇

第一章

Photoshop 概述



要点难点分析

☒ 要点:

1. Photoshop 概述与现有版本
2. Photoshop 应用领域与主要功能特色
3. Photoshop 及其他平面图形软件的区别与结合

☒ 难点:

Photoshop 及其他平面图形软件的区别与结合

☒ 难度: ★★



技能目标

1. 了解 Photoshop 概述与现有版本
2. 了解 Photoshop 应用领域与主要功能特色
3. 掌握位图与矢量的区别与结合

1.1 Photoshop 概述与现有版本

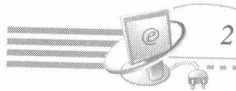
1.1.1 概述

Photoshop 是 Adobe 公司旗下最为出名的图像处理软件之一。

Adobe 公司成立于 1982 年,是美国最大的个人电脑软件公司之一。

1.1.2 版本历史

经过 Thomas 和其他 Adobe 工程师的努力,Photoshop 版本 1.0.7 于 1990 年 2 月正式发行。John Knoll 也参与了一些插件的开发。第一个版本只有一个 800 KB 的软盘 (Mac)。



在 20 世纪 90 年代初美国的印刷工业发生了比较大的变化,印前 (Pre-Press) 电脑化开始普及。Photoshop 在版本 2.0 增加的 CYMK 功能是印刷厂开始把分色任务交给用户,一个新的行业——桌上印刷 (Desktop Publishing, DTP) 由此产生。

2.0 其他重要新功能包括支持 Adobe 的矢量编辑软件 Illustrator 文件, Duotones 以及 Pen tool (笔工具)。最低内存需求从 2 MB 增加到 4 MB, 这对提高软件稳定性有非常大的影响。从这个版本开始, Adobe 内部开始使用代号, 2.0 的代号是 Fast Eddy, 在 1991 年 6 月正式发行。

下一个版本 Adobe 决定开发支持 Windows 版本, 代号为 Brimstone, 而 Mac 版本为 Merlin。奇怪的是正式版本编号为 2.5, 这和普通软件发行序号常规不同, 因为小数点后的数字通常留给修改升级。这个版本增加了 Palettes 和 16-bit 文件支持。2.5 版本主要特性通常被公认为支持 Windows。

此时 Photoshop 在 Mac 版本的主要竞争对手是 Fractal Design 的 ColorStudio, 而 Windows 上面是 Aldus 的 PhotoStyler。Photoshop 从一开始就远远超过 ColorStudio, 而 Windows 版本则需经过一段时间改进后才赶上对手。

版本 3.0 的重要新功能是 Layer, Mac 版本在 1994 年 9 月发行, 而 Windows 版本在 11 月发行。尽管当时有另外一个软件 Live Picture 也支持 Layer 的概念, 而且业界当时也有传言 Photoshop 工程师抄袭了 Live Picture 的概念。实际上 Thomas 很早就开始研究 Layer 的概念。

版本 4.0 的主要改进是用户界面。Adobe 在此时决定把 Photoshop 的用户界面和其他 Adobe 产品统一化, 此外程序使用流程也有所改变。一些老用户对此有抵触, 甚至一些用户到在线网站上面抗议。但经过一段时间使用以后他们还是接受了新改变。

版本 5.0 引入了 History (历史) 的概念, 这和一般的 Undo 不同, 在当时引起业界的欢呼。色彩管理也是 5.0 的一个新功能, 尽管当时引起一些争议, 此后被证明这是 Photoshop 历史上的一个重大改进。5.0 版本在 1998 年 5 月正式发行。一年之后 Adobe 又一次发行了 X.5 版本, 这次是版本 5.5, 主要增加了支持 Web 功能和包含 Image Ready 2.0。

在 2000 年 9 月发行的版本 6.0 主要改进了其他 Adobe 工具交换的流畅, 但真正的重大改进要等到版本 7.0, 这是 2002 年 3 月的事件。

在此之前, Photoshop 处理的图片绝大部分还是来自于扫描, 实际上 Photoshop 上面大部分功能基本与从 20 世纪 90 年代末开始流行的数码相机没有什么关系。版本 7.0 增加了 Healing Brush 等图片修改工具, 还有一些基本的数码相机功能如 EXIF 数据、文件浏览器等。

Photoshop 在享受了巨大商业成功之后, 在 21 世纪开始才开始感到威胁, 特别是专门处理数码相机原始文件的软件, 包括各厂家提供的软件和其他竞争对手如 Phase One (Capture One)。已经退为二线的 Thomas Knoll 亲自负责带领一个小组开发了 PS RAW (7.0) 插件。

在其后的发展历程中 Photoshop 8.0 的官方版本号是 CS, 9.0 的版本号则变成了 CS2, 10.0 的版本号则变成 CS3。

CS 是 Adobe Creative Suite 一套软件中后面 2 个单词的缩写, 代表“创作集合”, 是一个统一的设计环境, 将全新版本的 Adobe Photoshop® CS2, Illustrator® CS2, InDesign® CS2, GoLive® CS2 和 Acrobat® 7.0 Professional 软件与新的 Version Cue® CS2, Adobe Bridge 和 Adobe Stock Photos 相结合。

1.1.3 最新版本

目前最新版本为 CS3。

Adobe Photoshop CS3 Extended 是电影、视频、多媒体领域的专业人士、使用 3D 动画图形和 Web 设计人员，以及工程和科学领域专业人士的理想选择。CS3 呈现 3D 图像并将它合并到 2D 复合图像中。可轻松编辑视频图层上的动画图形，让时间停下来，以及使用测量、计数和可视化工具，探查您的图像。

CS3 中最闪亮的明星莫过于 Photoshop CS3。作为 Adobe 的核心产品，Photoshop CS3 历来最受关注，Adobe 也在去年底发布了其测试版。选择 Photoshop CS3 的理由不仅仅是它会完美兼容 Vista，更重要的是几十个激动人心的全新特性，诸如支持宽屏显示器的新式版面、集 20 多个窗口于一身的 dock、占用面积更小的工具栏、多张照片自动生成全景、灵活的黑白转换、更易调节的选择工具、智能的滤镜、改进的消失点特性、更好的 32 位 HDR 图像支持等。另外 Photoshop 从 CS3 首次开始分为两个版本，分别是常规的标准版和支持 3D 功能的 Extended（扩展）版。

主要功能：

(1) 非破损编辑。使用新的智能滤镜（使用它可以可视化不同的图像效果）和智能对象（使用它可以缩放、旋转和变形栅格化图形和矢量图形）以非破损方式编辑，所有这一切都不会更改原始像素数据。

(2) 丰富的绘画和绘图工具组。使用各种专业级、完全可自定义的绘画设置、艺术画笔和绘图工具，创建或修改图像。

(3) 使用“动画”调板轻松创建动画。使用新的“动画”调板从一系列图像（如时间系列数据）中创建一个动画，并将它导出为多种格式，包括 QuickTime、MPEG-4 和 Adobe Flash® Video (FLV)。

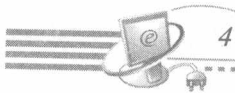
(4) 3D 复合和纹理编辑。轻松呈现丰富的 3D 内容并将其合并到 2D 复合图像中，甚至在 Photoshop Extended 内直接编辑 3D 模型上的现有纹理并立即看到结果。Photoshop Extended 支持常见的 3D 交换格式，包括 3DS、OBJ、U3D、KMZ 和 COLLADA，因此您可以导入、查看大多数 3D 模型并与其交互。

(5) 精确的选择工具可用于进行详细的编辑。体验各种工具以进行详细的编辑，包括用于进行快速选择的新工具。松散地在您要选择的图像区域上绘图，而“快速选择”工具会自动为您完成选择。然后使用“调整边缘”工具预览并微调您的选择以获得更加简洁的结果。

(6) 具有 3D 支持的增强的消失点。使用增强的消失点在多个表面（甚至那些以非 90° 连接的表面）上按透视编辑，这也使您能够按透视测量；围绕多个平面折回图形、图像和文本以及将 2D 平面输出为 3D 模型。

(7) 2D 和 3D 测量工具。使用新的测量工具从图像提取量化信息。轻松校准或设置图像的缩放比例，然后使用任意的 Photoshop Extended 选择工具来定义和计算距离、周长、面积和其他测量数据。在一个测量日志中记录数据点并将数据（包括直方图数据）导出到一个电子表格中以进一步分析。

(8) 高级复合。通过自动对齐基于相似内容的多个 Photoshop 图层或图像，创建更加准



确的复合图像。自动对齐图层命令快速分析详细信息并移动、旋转或变形图层以完美地对齐它们，而自动混合图层命令混合颜色和阴影来创建平滑的、可编辑的结果。

(9) 使用 Adobe Bridge CS3 更快的、更加灵活的资源管理。使用下一代 Adobe Bridge CS3 软件，更加有效地组织和管理图像，该软件现在提供增强的性能、一个更易于搜索的“滤镜”面板、在单一缩略图下组合多个图像的能力、放大镜工具、脱机图像浏览等。

(10) 更好的原始图像处理。使用 Photoshop Camera Raw 插件以更快的速度和出色的转换质量处理原始图像，该插件现在增加了对 JPEG 和 TIFF 格式的支持；新工具包括 Fill Light 和 Dust Busting；与 Adobe Photoshop Lightroom™ 软件兼容及支持超过 150 种相机型号。

(11) 第三方解决方案与资源。从存在已久的由有经验的 Photoshop 开发人员、作者和培训人员组成的社区那里，获取丰富的附加资源（包括软件插件、书籍和培训）。

1.2 Photoshop 应用领域与主要功能特色

1.2.1 应用领域

图像、图形、文字、视频、出版等方面。

1.2.2 功能特色

从功能上看，Photoshop 可分为图像编辑、图像合成、校色调色及特效制作部分。图像编辑是图像处理的基础，可以对图像做各种变换如放大、缩小、旋转、倾斜、镜像、透视等。也可进行复制、去除斑点、修补、修饰图像的残损等。这在婚纱摄影、人像处理制作中有非常大的用场，去除人像上不满意的部分，进行美化加工，得到让人非常满意的效果。

图像合成则是将几幅图像通过图层操作、工具应用合成完整的、传达明确意义的图像，这是美术设计的必经之路。Photoshop 提供的绘图工具让外来图像与创意很好地融合，使图像的合成更加完美。

校色调色是 Photoshop 中深具威力的功能之一，可方便快捷地对图像的颜色进行明暗、色偏的调整和校正，也可对不同颜色进行更换以满足图像在不同领域如网页设计、印刷、多媒体等方面的应用。

特效制作在 Photoshop 中主要由滤镜、通道及工具综合应用完成。包括图像的特效创意和特效字的制作，如油画、浮雕、石膏画、素描等常用的传统美术技巧都可由 Photoshop 特效完成。而各种特效字的制作更是很多美术设计师热衷于 Photoshop 研究的原因。

1.2.3 Photoshop 及其他矢量图形软件的区别与结合

计算机图形主要分为两类：位图图像和矢量图形。我们要了解 Photoshop 及其他矢量图形软件的区别就必须了解位图图像和矢量图形的区别。其实软件区别的核心也就是所产生的图片的差异。



1.3 Photoshop 及其他矢量图形软件的区别与结合

位图图像在技术上称为栅格图像，它由网格上的点组成，这些点称为像素。在处理位图图像时，您所编辑的是像素，而不是对象或形状。位图图像是连续色调图像（如照片或数字绘画）最常用的电子媒介，因为它们可以表现阴影和颜色的细微层次。

在屏幕上缩放位图图像时，它们可能会丢失细节，因为位图图像与分辨率有关，它们包含固定数量的像素，每个像素都分配有特定的位置和颜色值。如果在打印位图图像时采用的分辨率过低，位图图像可能会呈锯齿状，因为此时增加了每个像素的大小。不同放大级别的位图图像示例如图 1-1 所示。

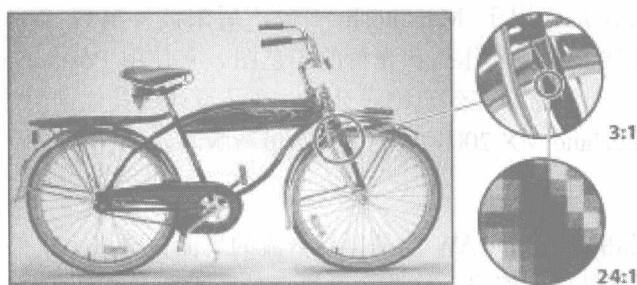


图 1-1 不同放大级别的位图图像示例

矢量图形由经过精确定义的直线和曲线组成，这些直线和曲线称为向量。这意味着您可以移动线条、调整线条大小或者更改线条的颜色，而不会降低图形的品质。

矢量图形与分辨率无关，也就是说，您可以将它们缩放到任意尺寸，可以按任意分辨率打印，而不会丢失细节或降低清晰度。因此，矢量图形最适合表现醒目的图形。这种图形（例如徽标）在缩放到不同大小时必须保持线条清晰。不同放大级别的矢量图形示例如图 1-2 所示。

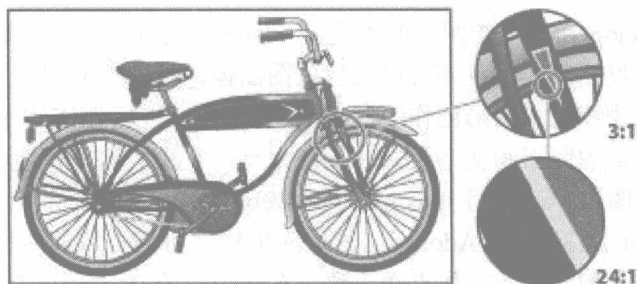


图 1-2 不同放大级别的矢量图形示例

可在 Photoshop 和 ImageReady 中使用这两种类型的图形。因此，Photoshop 文件既可以包含位图，又可以包含矢量数据。了解两类图形间的差异，对创建、编辑和导入图片很有帮助。



1.4 其他平面设计常用软件介绍

在实际工作中,设计师常常会使用多种设计方式来创意图像画面。如果他们不了解一些常用的平面设计软件的功能与作用,就不可能在设计时有针对性地选择软件来将画面中的各项元素进行合理的处理。因此,对一些常用平面设计软件的主要功能与作用的了解,可以大大提高平面设计师的工作效率,同时也容易设计创意出丰富多彩的画面效果。

1. FreeHand

FreeHand 是 Macromedia 公司推出的一个基于矢量绘图的著名软件,具有强大的图形设计、排版和绘图功能。它操作简单、使用便捷,是平面设计师常用的图形软件之一。

Freehand 开始仅仅是应用于 Macintosh 平台,后来被移植到 Windows 平台上。使用 FreeHand 能够画出纯线条的美术作品和光滑的工艺图。它使用 PostScript 语言对线条、形状和填充插图进行定义。一般常用在建筑物设计图,产品设计或其他精密线条绘图,商业图形、图表等众多领域。FreeHand MX 2004 为该软件的最新版本。

2. CorelDRAW

由 Corel 公司出品的 CorelDRAW 也是世界一流的平面矢量张力软件。该软件具有强大的数据交换能力,不仅可以直接编辑、修改多种格式的图形图像文件和其他文字软件的格式文件,而且还可以导入其他图形图像处理软件处理过的图片,引入 Internet 对象和超文本,编辑修改后还要以多种格式导出或另存为其他格式文件,直接发送到 Internet 上。

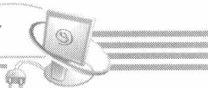
在最近推出的 CorelDRAW 12 中还集成了 CorelPHOTO-PAINT 12, CorelCAPTURE 12 和 CorelTRACE 12 等软件。它既是一个大型的矢量图形制作软件,也是一个大型的软件包。CorelDRAW 12 的操作比以前的版本更加简便,图形图像的编辑处理功能更加强大,工作界面更加简洁,用户可用它绘制、合成和编辑图形、进行文字处理等。

3. Illustrator

为了弥补 Photoshop 在矢量绘图上的不足,Adobe 公司开发了图形处理软件 Illustrator。该软件不仅能处理矢量图形,而且还可以处理位图图像,被广泛应用于平面广告设计、网页图形制作、电子出版物和艺术图形创作等诸多领域。用户可以利用它快速、精确地绘制出各种形状复杂且色彩丰富的图形和文字效果。不仅如此,它还能够进行简单的文字排版处理,制作出极具感染力的图表等。使用 Illustrator 和 Web 功能,可以很轻松的设计出精美的网页图像,同时 Illustrator 还提供与 Adobe 的其他应用软件协调一致的工作环境,如与 Adobe Photoshop、Adobe PageMaker 的工作界面一致。在新版本的 Illustrator CS 中,该软件又在原有的图像功能上大幅增强了 Web 性能、3D 样式效果和打印功能,同时还加强了与其他图形图像软件及应用程序间的结合使用。因此,无论是媒体设计师还是网页设计师,Illustrator CS 都提供了完美的新功能,可以帮助用户把工作做得更快、更好。

4. PageMaker

PageMaker 是 Adobe 公司出品的跨平台的专业页面设计软件。在平面设计领域中,PageMaker 是专业人士首选的组版软件,并深得设计师们的广泛赞许。这主要是因为



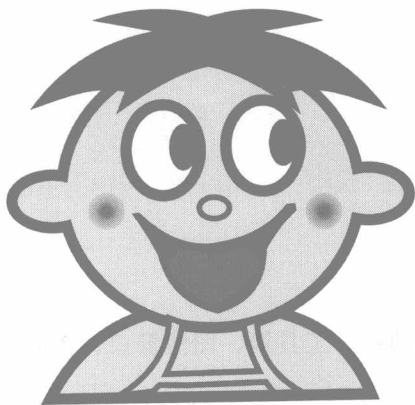
PageMaker 不但拥有强大的图文处理功能, 而且还能达到印刷行业对页面品质的严格要求。高质量的输出是桌面印刷软件所必须具备的特性。专业排版软件不但要能够调入和使用常用的文字和图像格式, 更重要的是还要能够生成分辨率在 1200 dpi 以上的页面或者生成 100 dpi 以上的半色调加网图版分色片。PageMaker 是第一个能够胜任桌面印刷的排版软件。它使用 PostScript 页面描述语言, 可以较完美地描述图形, 生成高质量的输出文件。

在平面设计的众多软件中, 可按各自功能的差别和特长来进行分类, 根据要求分别选择使用。

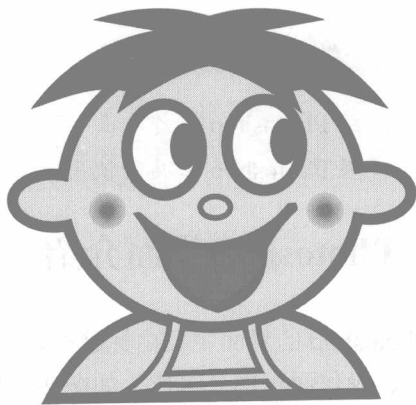
在矢量图形制作方面, 推荐使用 Illustrator、CorelDRAW、FreeHand, 而在图像画面处理和图像效果渲染方面当数 Photoshop 最强。桌面印刷的排版当然是第一个能够胜任的 PageMaker 软件, 其他一些软件也有各自的特点, 这就是要看设计师如何灵活应用了。

课后练习

1. 用自己的话来概述 Photoshop 不同版本的特点和优势?
2. Photoshop 应用领域与主要功能特色是什么?
3. 打开光盘“素材/第一章/练习”分别用 Photoshop 和 Illustrator 打开《位图》如练习图 1-1 所示, 《矢量图》如练习图 1-2 所示, 然后将两图逐步放大, 观察两个图像的变化, 并将其差别记录下来。



练习图 1-1 位图.GPJ



练习图 1-2 矢量图.AI

第二章

Photoshop 界面和基本工具介绍

要点难点分析

☑ 要点:

1. 对 Photoshop 界面和基本工具的初步了解, 为后继学习奠定一定的基础
2. 熟悉界面, 了解基本工具的作用和使用, 以及掌握相应的操作快捷键

☑ 难点:

Photoshop 基本工具的使用

☑ 难度: ★★★

技能目标

1. 熟悉 Photoshop 操作界面
2. 掌握 Photoshop 工具的使用

2.1 Photoshop 界面介绍

Photoshop 的界面主要由标题栏、菜单栏、工具选项栏、工具箱、图像窗口、控制面板、状态栏、操作面板部分组成, 如图 2-1 所示。

1. 标题栏

标题栏位于工作界面的最顶部, 它在当前使用时一般呈蓝色。在标题栏中有文件的相应图标, 用鼠标双击可以将缩小的界面最大化; 当界面已经是最大化时双击鼠标左键则还原至原来的大小。在标题栏的右上角有 3 个按钮, 分别是【最小化】、【最大化】和【关闭】按钮, 可对窗口进行相应的操作。

2. 菜单栏

菜单栏共包含 9 个主菜单, 每个主菜单下还包含了各种相应的操作命令供用户选择使用。为了方便用户的操作, 各主菜单下的很多子菜单右边都有相应的快捷键显示, 用户可以直接通过键盘快捷键来实现相应操作, 从而提高工作效率。表 2-1 列举了常用菜单栏的命令及其功能简要说明。

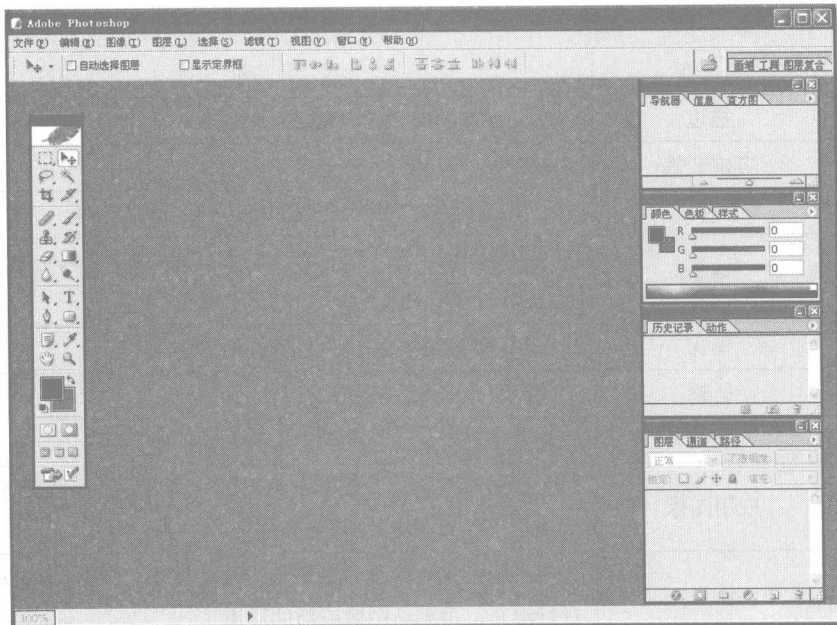


图 2-1 Photoshop 工作界面

表 2-1 常用菜单栏命令说明

菜单	命 令	功 能
文件	新建	创建一个新文件
	打开	打开本机中已有的文件
	浏览	打开文件浏览器，文件浏览器有助于管理和组织图像
	关闭	关闭当前正在操作的文件
	存储	命名、保存文件或直接保存文件的编辑、修改到源文件
	存储为	将当前的工作文件重新命名并进行存盘，在存盘的过程中可以将文件保存为其他格式，存盘后工作文件自动转换为另存为的文件，原文件自动关闭，且不保存修改操作
	打印	通过打印设备输出 Photoshop 中的图形
	退出	退出并关闭 Photoshop 程序
编辑	还原	还原更改至状态改变前
	向前	恢复当前撤消的操作
	返回	返回上一步的操作
	消退	可以用于对进行填充的对象进行消退颜色，进行不透明度和模式的设置
	剪切	将选择的对象移动到剪贴板中
	拷贝	将选择的对象创建一个副本，并放置到剪贴板中
	粘贴	将剪贴板中的对象移动到当前工作文件中
	填充	对图层或图层上的对象使用不同的内容、混合模式进行填充

续表

菜单	命令	功能
编辑	描边	对图层或图层上的对象进行描边
	自由变换	对对象进行缩放、旋转等自由变换
	变换	使用所提供的下级命令对对象进行缩放、旋转、扭曲等操作
	预置	该命令包含了一系列的预置设定命令，可以通过这些命令对 Photoshop 进行预置设定，使其发挥强大的功能
图像	模式	使用下级命令对图像颜色模式进行转换
	调整	使用下级命令对图像颜色进行调整
	复制	复制当前对象为新的副本在新的文件中显示
	应用图像	对原图像中的一个或多个通道进行编辑运算，然后将编辑后的效果应用于目标图像，从而创造出多种合成效果
	计算	把一个或多个图像中的若干个通道进行合成计算，以不同的方式进行混合，得到新图像或新的通道
	图像大小	查看、改变图像像素大小/文档大小
	画布大小	查看、改变画布大小值
	裁切	确定选区后，用裁切命令对图像进行裁切
	修整	基于透明像素、左上角或右上角像素，对图像进行顶、底、左、右选择性地修整
图层	新建	使用下级命令可新建图层、背景图层等
	复制图层	对当前进行复制，产生一个当前图层的副本
	删除	激活所要删除的图层，用该命令进行删除
	图层属性	通过该命名改变图层的名称和图层在图层面板上标记颜色
	图层样式	通过该命令改变图层的样式，使图层产生投影、发光等效果
	新填充图层	一种带蒙版的图层，其内容可以为纯色、渐变色或图案
	新调整图层	可以将色阶等效果单独放在一个图层中，而不改变原图像
	文字	对文字图层进行操作
	栅格化	对文字、形状、填充内容等进行栅格化处理
	添加图层蒙版	给一副图片添加一个图层蒙版，当添加图层蒙版后，该命令变为移去图层蒙版
	停用图层蒙版	蒙版制作完成后，可对蒙版本身进行操作，当停用图层蒙版后，该命令变为启用图层蒙版
	向下合并	将当前激活图层和它的下一层进行合并
	合并可见图层	将所有可见图层进行合并