

Photoshop

平面设计案例教程



21世纪高等教育数字艺术与设计规划教材

黄玮雯 主编

徐聪 葛璇 副主编

陈学平 主审



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Photoshop

平面设计案例教程



21世纪高等教育数字艺术与规划设计教材

黄玮雯 主编
徐聪 葛璇 副主编
陈学平 主审



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

PhotoShop平面设计案例教程 / 黄玮雯主编. — 北京: 人民邮电出版社, 2012.12
21世纪高等教育数字艺术与设计规划教材
ISBN 978-7-115-29767-9

I. ①P… II. ①黄… III. ①平面设计—图象处理软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第309729号

内 容 提 要

本书是初学者快速自学 Photoshop CS 5 的教程。全书共分 10 个项目,以循序渐进的方式通过案例详细解读图像基本操作、选区、绘画与照片修饰、颜色与色调调整、滤镜等功能,深入剖析图层、蒙版和通道等软件核心功能与应用技巧,内容基本涵盖了 Photoshop CS5 全部工具和命令。书中精心安排了几十个具有针对性的实例,不仅可以帮助读者轻松掌握软件使用方法,更能应对数码照片处理、平面设计、环艺效果图的处理、特效制作等实际工作需要。读者还可以通过本书索引查询 Photoshop 各种工具、命令,了解各种设计实例。

本书采用“教程+项目”的编写形式,兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点,技术实用,讲解清晰。本书不仅可以作为图像处理和平面设计初、中级读者的学习用书,也可以作为高等院校相关专业及平面设计培训班的教材。

21 世纪高等教育数字艺术与设计规划教材

Photoshop 平面设计案例教程

- ◆ 主 编 黄玮雯
- 副 主 编 徐 聪 葛 璇
- 主 审 陈学平
- 责任编辑 刘 博
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫正大印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 19
字数: 452 千字
- 2012 年 12 月第 1 版
2012 年 12 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-29767-9

定价: 39.80 元(附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

前言

Photoshop 是由 Adobe 公司开发的图形图像处理 and 编辑软件。它功能强大、易学易用,深受图形图像处理爱好者和设计人员的喜爱,已成为这一领域最流行的软件之一。为了让教师全面、系统地讲授这门课程,使学生能够熟练地使用 Photoshop 来进行创意,我们几位长期从事 Photoshop 教学的教师共同编写了这本书。

本书具有以下特点。

1. 以能用为原则,求专不求多

本书以循序渐进的方式详细解读图像基本操作、选区、绘画与照片修饰、颜色与色调调整、路径、文字、滤镜等功能,深入剖析图层、蒙版和通道等软件核心功能与应用技巧,内容基本涵盖了 Photoshop CS5 全部工具和命令。书中精心安排了二十多个具有针对性的实例,不仅可以帮助读者轻松掌握软件使用方法,更能应对数码照片处理、平面设计、特效制作等实际工作需要。读者还可以通过本书查询 Photoshop 各种工具、命令,了解各种门类的实例。

2. 与企业岗位所需技能密切结合

本书中的案例涉及请柬设计、封面设计、广告设计、招贴设计、建筑效果图处理、网页设计等二十几个仿实际工程或项目的经典实用案例,读者可以将实例中所学知识举一反三地运用于实际设计过程中。

3. 扩展相关岗位知识

本书各章节先介绍各类设计的类型、特点及设计原则,然后通过多个综合实例对本章所涉及的知识点进行介绍。其间在“知识应用”中插入了 Photoshop 软件操作的经典方法与技巧;然后在“案例回顾与总结”中对所学知识进行巩固,并对设计此类案例应该注意的事项给予重点提示。

本书由重庆电子工程职业学院黄玮雯任主编,重庆邮电大学的徐聪、重庆工商职业学院的葛璇任副主编,参加本书编写工作的还有重庆工商大学现代国际设计艺术学院的程晓春,湖北美术学院的华蕾,重庆电子工程职业学院的张磊和李欣。

重庆电子工程职业学院陈学平教授进行了大纲和内容的审定,在此谨致谢意。由于时间紧迫,加之编者水平有限,书中难免有疏漏和不足之处,请广大读者批评指正。

本书的参考学时为 70 学时,各章节的参考学时参见下面的学时分配表。

章节	课程内容	学时分配	
		讲授	实训
第 1 章	结婚请柬设计	3	3
第 2 章	封面设计实例	3	3
第 3 章	平面广告设计	4	4
第 4 章	招贴设计实例	4	4
第 5 章	调整建筑效果图	3	4
第 6 章	报纸广告的设计	2	3
第 7 章	网页背景的设计	4	4
第 8 章	公益广告设计	4	3
第 9 章	室内效果图的设计	4	4
第 10 章	不同环境效果图的设计	3	4
课时总计		34	36

编者

2012 年 9 月

目录

第 1 章

结婚请柬设计

1.1 相关知识

1.1.1 平面设计版面编排

1.1.2 平面设计色彩运用

1.2 工作前必备的基础知识

1.2.1 矢量图和点阵图

1.2.2 像素

1.2.3 图像分辨率

1.2.4 图像的颜色模式

1.3 文件的基本操作

1.3.1 新建图像文件

1.3.2 打开图像文件

1.3.3 保存图形文件

1.3.4 关闭图形文件

1.3.5 常用图像文件格式

1.3.6 图像文件的拷贝与粘贴

1.3.7 图像的调整

1.3.8 变换与自由变换的应用

1.4 结婚请柬实例操作步骤

1.4.1 结婚请柬外页设计

1.4.2 结婚请柬内页设计

1.5 案例回顾与总结

习题

第 2 章

封面设计实例

2.1 相关知识

2.1.1 书籍封面的特点

2.1.2 书籍封面的排版要求

2.2 知识应用

2.2.1 选框工具组应用

2.2.2 选区的羽化

2.2.3 选区的修改

2.2.4 套索工具组的应用

2.2.5 魔棒工具组应用

2.2.6 前景色和背景色的设置

2.3 封面设计实例操作步骤

2.3.1 书籍封面设计实例

2.3.2 DVD 封面设计实例

2.4 案例回顾与总结

习题

第 3 章

平面广告设计

3.1 相关知识

3.1.1 文字的设计要点

3.1.2 版面结构的编排

3.2 知识应用

3.2.1 移动工具

3.2.2 抓手工具

3.2.3 缩放工具

3.2.4 画笔工具的应用

3.2.5 橡皮擦工具的应用

3.3 平面广告实例操作步骤

3.3.1 化妆品平面广告实例

3.3.2 香皂平面广告实例

3.4 案例回顾与总结

习题

第4章

招贴设计实例

84

4.1 相关知识

84

4.1.1 招贴设计要点

84

4.1.2 在招贴中颜色的应用

84

4.2 知识应用

85

4.2.1 历史记录画笔工具

85

4.2.2 历史记录艺术画笔

87

4.2.3 文字工具组选项栏

88

4.2.4 “字符”面板和“段落”面板

89

4.2.5 文字工具的使用

90

4.3 招贴设计实例操作步骤

93

4.3.1 音乐会招贴设计实例

93

4.3.2 科技文化招贴设计实例

98

4.4 案例回顾与总结

102

习题

102

第5章

调整建筑效果图

106

5.1 相关知识

106

5.1.1 建筑效果图与文件大小及分辨率

的关系

106

5.1.2 修改灯光的照射强度

106

5.2 知识应用

108

5.2.1 油漆桶工具

108

5.2.2 渐变工具

108

5.2.3 仿制图章工具

109

5.2.4 模糊与锐化工具

110

5.2.5 减淡与加深工具

111

5.3 调整建筑效果图实例操作步骤

113

5.3.1 根据环境修改建筑颜色实例

113

5.3.2 建筑效果图画面构成的调整实例

118

5.4 案例回顾与总结

119

习题

120

第6章

报纸广告的设计

123

6.1 相关知识

123

6.1.1 报纸广告的特点

123

6.1.2 设计报纸广告的注意事项

123

6.2 知识应用

124

6.2.1 图层的概念和作用

124

6.2.2 图层的基本操作

125

6.2.3 “图层”面板的应用

126

6.2.4 图层蒙版

129

6.2.5 图层样式

131

6.3 报纸广告设计实例操作步骤

139

6.3.1 汽车报纸广告设计实例

139

6.3.2 地产报纸广告设计实例

145

6.4 案例回顾与总结

154

习题

155

第7章

网页背景的设计

158

7.1 相关知识

158

7.1.1 网页设计的布局要求

158

7.1.2 网页的配色原则

158

7.2 知识应用

159

7.2.1 路径的概念

159

7.2.2 路径的要素

159

7.2.3 “路径”面板

159

7.2.4 钢笔工具

160

7.2.5 自由钢笔工具

161

7.2.6 添加锚点工具

162

7.2.7 删除锚点工具

162

7.2.8 转换点工具

163

7.2.9 路径选择工具

163

7.2.10 直接选择工具

164

7.3 网页背景设计实例操作步骤

7.3.1 网页按钮设计实例

7.3.2 网页背景设计实例

7.4 案例回顾与总结

习题

第 8 章**公益广告设计****8.1 相关知识**

8.1.1 公益广告的特点

8.1.2 公益广告中的文字对比、字号对比

8.2 知识应用

8.2.1 通道的概念

8.2.2 通道的分类

8.2.3 通道的操作

8.2.4 通道的转换

8.3 公益广告设计实例操作步骤

8.3.1 环境保护公益广告设计实例

8.3.2 知识产权公益广告设计实例

8.4 案例回顾与总结

习题

第 9 章**室内效果图的设计****9.1 相关知识**

9.1.1 设计室内效果图的步骤

9.1.2 设计室内效果图注意要点

9.2 知识应用

9.2.1 色彩的基本知识

9.2.2 色阶的调整

9.2.3 曲线调整

9.2.4 调整色彩平衡

9.2.5 调整亮度/对比度

9.2.6 色相/饱和度

9.2.7 黑白

9.2.8 照片滤镜

9.2.9 可选颜色

9.2.10 变化

9.3 室内效果图实例操作步骤

9.3.1 大厅效果图制作实例

9.3.2 卧室效果图的制作实例

9.4 案例回顾与总结

习题

第 10 章**不同环境效果图的设计****10.1 相关知识**

10.1.1 不同环境效果图的设计要点

10.1.2 配景的添加方法

10.2 知识应用

10.2.1 滤镜的工作原理

10.2.2 “液化”滤镜

10.2.3 “风格化”滤镜

10.2.4 “画笔描边”滤镜

10.2.5 “模糊”滤镜

10.2.6 “扭曲”滤镜

10.2.7 “锐化”滤镜

10.2.8 “素描”滤镜

10.2.9 “纹理”滤镜

10.2.10 “像素化”滤镜

10.2.11 “渲染”滤镜

10.2.12 “艺术效果”滤镜

10.2.13 “杂色”滤镜

10.3 不同环境效果图的制作实例操作步骤

10.3.1 建筑水景效果图的制作实例

10.3.2 建筑夜景效果图的制作实例

10.4 案例回顾与总结

习题

第1章

结婚请柬设计

本章知识重点

- 1. 图像颜色模式
- 2. 图像文件的新建、打开、调整、保存
- 3. 常用图像文件格式
- 4. 图像的调整

1.1

相关知识

1.1.1 平面设计版面编排

设计师通过各种艺术技巧的处理，把图形、文案及色彩等要素按照一定的形式法则进行编排，解决好画面中图形与空间、图形与文字以及图形与色彩之间的多重关系，引导人们的视线，使其成为可读性很强的信息载体，以达到画面最终的诉求目的。

版面编排的方法在于如何合理安排平面设计要素，力求恰当地表达主体。依据平面设计诉求的目的，突出重点，抓住人们的视觉感观。既要在形式上独具特色，突出个性；又要注意设计中各要素之间的内在联系，以求达到构图新颖、合理及统一。

1.1.2 平面设计色彩运用

对于现代平面设计的色彩、图形以及文案三大要素来讲，图形与文案都离不开色彩的表现，色彩的传达是第一位的。色彩在平面设计中具有直接刺激视觉的作用，色彩与人们的生理和心理反应密切相关，人们对平面作品的第一印象往往是通过色彩感受获得的。鲜艳明快的色彩组合会给人们留下良好的视觉感受；陈旧暗淡的用色会导致人们产生抵触情绪，因此色彩在平面设计中有着特殊的诉求力。

色彩是由色相、明度以及纯度 3 个要素组成的。色相是指色彩的相貌，如红、黄、绿和蓝等不同的颜色；明度是指单一色相的明暗程度；纯度也称饱和度，是指某一色相的鲜艳程度。

1.2

工作前必备的基础知识

1.2.1 矢量图和点阵图

1. 矢量图

矢量图是由诸如 Adobe Illustrator、Adobe Freehand 等一系列图形软件根据计算机指令来描述和记录图像的，其基本组成单元是描点和路径。因为这种类型的图像记录的是对象的几何形状、线条粗细和色彩等，而不是记录像素的数量，因此，矢量图和分辨率无关，在任何分辨率情况下，对矢量图进行任意缩放，都不会影响其清晰度和光滑度。矢量图文件占用空间较小，只用一个电子文件就能满足要求，可以随时缩放，而效果同样清晰，因此适用于图形设计、文字设计和一些标志设计、版式设计等。

2. 点阵图

点阵图也叫位图或光栅图，一般用于照片品质的图像处理，由若干细小的颜色块组成，这些颜色块称为像素，所以位图也称像素图。其特点是能够制作出色彩层次和色调丰富的图像，能够逼真地表现自然界的真实景象。但是当位图放大到一定的倍数后，图像的显示效果就会变得不清晰，出现类似马赛克的效果。

1.2.2 像素

像素的英文名称为 pixel，是组成图像的最基本单元，通常被视为图像的最小单位。一幅图像通常是由许多像素组成的，这些像素被排成横行和纵行，当将图像放大到足够大时，就可以看到一个个类似马赛克效果的小方格，每一个小方格就是一个像素，每个像素又有不同的颜色值。单位长度的像素点越多，图像的效果就越好。因此，图像的大小和质量主要取决于图像中像素点的多少。图 1-1 所示是显示器正常显示效果；当把图像放大到一定比例后，就会看到如图 1-2 所示的类似马赛克的小格子效果。

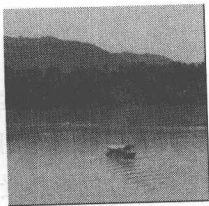


图 1-1 正常显示

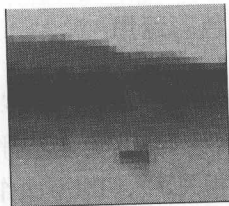


图 1-2 放大一定比例

1.2.3 图像分辨率

图像分辨率就是每英寸图像含有多少个像素点，分辨率的单位为 dpi，例如，800dpi 就表示该图像每英寸含有 800 个像素点。在 Photoshop 中也可以用厘米为单位来计算分辨率。当然不同的单位所计算出来的分辨率是不同的，在本书中如没有特殊说明，所有图像分辨率

都是以英寸为单位的。

在数字化图像中,分辨率的大小直接影响图像的品质,分辨率越高,图像越清晰,所产生的文件也就越大,在工作中所需要的内存和 CPU 处理时间也就越多。所以在制作图像时,不同品质的图像只有设定适当的分辨率,才能最经济有效地制作出作品,例如,要打印输出的图像,其分辨率可以高一些,如果图像只是在屏幕上显示,则分辨率可以低一些。

图像尺寸大小、图像分辨率和图像文件大小三者之间有着密切的关系,一个分辨率相同的图像,如果尺寸不同,它的文件大小也不同,尺寸越大所存储的文件就越大。同样增加图像的分辨率,也会使图像文件变大。

1.2.4 图像的颜色模式

颜色是大自然景观必不可少的组成部分,无论是万紫千红的高山和田野还是在千变万化的自然现象,都可以看到不同的色彩。在 Photoshop 中,要想制作出丰富的景观,必须先设定图像的颜色。如果只用一些简单的数据来定义颜色似乎不容易实现,因此计算机便设定出许多不同的颜色模式来定义颜色。不同颜色模式所定义的颜色范围不同,所以应用方法也不同,在 Photoshop 制作中,经常用到的颜色模式有以下几种。

1. RGB 模式

色光三原色为红色、绿色和蓝色(R/G/B),大多数的可见光谱可以用三色光按照不同的比例和强度进行混合来表现,在这3种颜色重叠的地方会产生青色、洋红和白色,如图1-3所示。

因为这3种颜色可以混合产生白色,因此也称为加色。将所有颜色加在一起可产生白色,既所有不同波长的可见光都传播到人的眼睛。例如,电视屏幕通过红色、绿色和蓝色荧光粉发射光线产生颜色再传播到我们的眼睛。

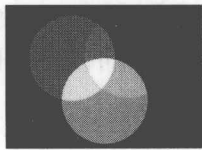


图 1-3 RGB 模式

在 Photoshop 中,RGB 模式给色彩图像中每个像素分配一个 0~255 范围内的数值,从而进行组合产生不同的色彩。当不同的数值混合后,便会产生 $256 \times 256 \times 256$ (约 1670 万) 种色彩。例如,一种明亮的红色其各项基数值可能是 $R=246$ 、 $G=20$ 、 $B=50$,当这3种基数值相等时,便产生灰色;当所有的基数值为 255 时,产生纯白色;当所有的基数值为 0 时,产生纯黑色。

RGB 图像只使用 3 种颜色,就可以在屏幕显示 1670 万种颜色,RGB 图像为三通道图像,因此每个像素包含 24 位。在 Photoshop 制作过程中,新建文件的默认颜色模式为 RGB 模式,计算机显示器总是使用 RGB 模式显示颜色。这就意味着,非 RGB 颜色模式在 Photoshop 中操作时,Photoshop 会临时将数据转换为 RGB 数据后再在屏幕上显示。

2. CMYK 模式

CMYK 模式分别是指青色(Cyan)、洋红(Magenta)、黄色(Yellow)和黑色(Black),是用在印刷行业中的一种色彩模式。CMYK 模式和 RGB 模式使用不同的色彩原理进行定义,在 RGB 模式中由光源发出的色光混合生成颜色,而在 CMYK 模式中由光线照到不同比例的

青、洋红、黄和黑油墨的纸上，部分光谱被吸收后，反射到人眼中的光产生颜色。由于青、洋红、黄、黑混合在一起时，混合得越多，反射到人眼中的光就会越少，光线的亮度就会越低，所以 CMYK 模式又称为色光减色法，如图 1-4 所示。

在 Photoshop 中，CMYK 模式的每个像素的每种印刷油墨会被分配一个百分比值，较高颜色分配较低的印刷油墨颜色百分比值，较暗颜色分配较高的百分比值。例如，明亮的红色可能包含 2%青色、93%洋红、90%黄色和 0%黑色。在 CMYK 模式图像中，当所有 4 种比值全部为 0%时，就会产生纯白色。

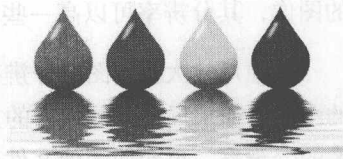


图 1-4 CMYK 模式

在打印作品时，最好将 RGB 模式图像转换成 CMYK 模式，但是将 RGB 模式直接转换成 CMYK 模式会产生分色。如果是使用 RGB 模式制作的图像，最好先进行编辑后再转换成 CMYK 模式，也可以使用 CMYK 预览命令模拟更改后的效果，而不用真的更改图像数据。

说明：在 Photoshop 中处理图像时，一般不采用 CMYK 模式编辑图像，因为这种模式文件大，占用较多的系统资源，给图像编辑带来很大的不便，因而通常情况是在 RGB 模式下进行编辑，最后需要印刷时才转换成 CMYK 模式打印输出。

3. 灰度模式

在 Photoshop 中，灰度模式没有色彩，只有亮度，像日常生活中的黑白照片一样。但是灰度模式的图像不仅仅只有黑色和白色，它的像素是由一个 8 位的分辨率来计算的，一个 8 位灰度模式的图像包含 255 个白色到黑色的渐变，因此能够表现出 256 种色调，利用这 256 种色调可以表现出非常完美的黑白图像。

4. 位图模式

位图模式只用黑白两种颜色来表现图像，通过分配 0~255 的比值来产生一定的灰度等级，因此在此模式下只能创作出黑白两色的图像。要想将 RGB 模式的彩色图像转换成位图模式，必须先将其转换为灰度模式的图像之后，再将灰度模式图像转换为位图模式。

5. Lab 模式

Lab 模式是国际照明委员会发布的一种色彩模式，在 Photoshop 中是不同颜色模式之间转换的桥梁。例如，要将 RGB 模式的图像转换成 CMYK 模式的图像，在 Photoshop 中会首先将 RGB 模式转换为 Lab 模式，然后再将 Lab 模转换为 CMYK 模式。

6. HSB 模式

HSB 模式是基于人类感觉为基础的颜色模式，描述了色彩的三大属性，色相（H）、饱和度（S）和亮度（B）。在 Photoshop 中，只提供了一个 HSB 的调色板，不直接支持 HSB 模式，因此其他模式的图像不能直接转换成 HSB 模式图像。

7. 双色调模式

该模式与灰度模式相似，由灰度模式发展而来，是由两种彩色油墨控制图像。如果要将

其他模式的图像转换成双色调模式，必须先转换成灰度模式后才能转换成双色调模式。在转换过程中，可以选择单色调、双色调、三色调和四色调，并选择各个色调的颜色。需要注意的是，在双色调模式下的彩色油墨只用来创建灰度级，不是创建彩色级，当油墨不同时，其创建的灰度级也不同。一般在选择颜色时，都会保留原有的灰色作为主色调，其他加入的颜色为辅助颜色，再此模式中，最多可向灰度图像中添加 4 种颜色。

8. 多通道模式

可以将任何一个由多通道组成的图像转换成多通道模式，在该模式中包含多种灰阶通道，每个通道由 256 个灰度级组成，主要用于特殊打印的需求。当 RGB、CMYK、Lab 模式图像中的任何一个通道被删除后，会自动变成多通道模式。

9. 索引模式

索引模式只能存储一个 8 位色彩深度的文件，最多只有 256 种颜色。这种模式的图像比 RGB 模式图像小很多，可以大大减少文件所占用的磁盘空间。

1.3

文件的基本操作

在使用 Photoshop 进行作品创作时，文件的基本操作流程主要包括文件的新建、打开、调整、保存、关闭等。

1.3.1 新建图像文件

在进行作品制作之前，首先要新建一个图像文件。执行【文件】→【新建】命令，打开“新建”对话框，如图 1-5 所示，设置好各项参数后，单击“确定”按钮即可新建图像文件。

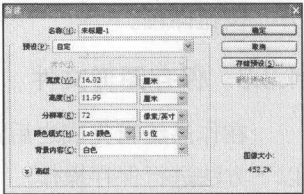


图 1-5 “新建”对话框

对话框参数设置如下。

名称：用于输入新建文件的名称，如果不输入名称，则默认为“未标题-1”。

预设：单击后面的下拉按钮，可以选择各种规格，设置文件的宽度、高度、分辨率、颜色模式等。

宽度：用于设置新建图像的宽度，在后面的下拉列表中可以选度度量单位。

高度：用于设置新建图像的高度，在后面的下拉列表中可以选度度量单位。

分辨率：用于设置新建图像的分辨率，分辨率越高，图像品质越好，图像文件就越大。在后面的下拉列表中可以选图像单位，常用为“像素/英寸”，表示每英寸有多少个像素点。

颜色模式：用于设置新建文件图像的颜色模式，一般选择 RGB 色彩模式。

背景内容：用于设置图像的背景颜色，其中白色表示图像的背景色为白色；透明表示图像背景为透明；背景色表示图像的背景将使用当前的背景色。

高级：展开后可以设置新建文件的颜色配置文件和像素长宽比两项内容，一般情况下可以保持默认设置。

设定好各项参数后，单击“确定”按钮，完成新建文件。

1.3.2 打开图像文件

在处理图像之前，首先要打开需要处理的图像文件，打开图像文件可以通过以下方式。

执行【文件】→【打开】命令，显示如图 1-6 所示的“打开”对话框。

对话框参数如下。

查找范围：在“查找范围”下拉列表中可以查找图像文件所在路径，然后选中要打开的图像文件，再单击“打开”按钮即可，也可以直接双击要打开的文件。

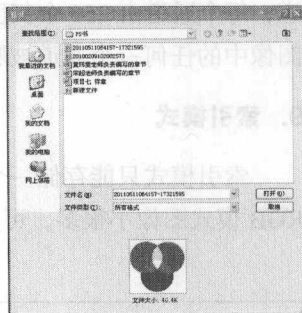


图 1-6 “打开”对话框

文件类型：选择要打开的文件格式，如果选择“所有格式”选项，则文件夹列表中所有的文件都会显示在对话框中。

🔍 小技巧：

如果要一次性打开多个连续的图像文件，可以先选择连续的第一个图像文件，然后按住【Shift】键选择连续图像的最后一个文件；如果要一次性打开多个不连续的图像文件，可以先选择第一个文件，然后按住【Ctrl】键再选择其他要打开的文件，选中图像文件后单击“打开”按钮即可。

1.3.3 保存图形文件

在作品编辑完成之后需要对图像文件进行保存，可以通过以下方法进行保存操作。

如果是对新建图像文件进行保存，可以执行【文件】→【存储】命令，或者按【Ctrl+S】组合键，打开如图 1-7 所示的“存储为”对话框。

具体操作如下。

在“保存在”下拉列表中选择文件存储的路径；在“文件名”文本框中输入要保存的文件名；在“格式”下拉列表中选择要保存的文件类型，默认格式为“Photoshop”。最后单击“保存”按钮即可。

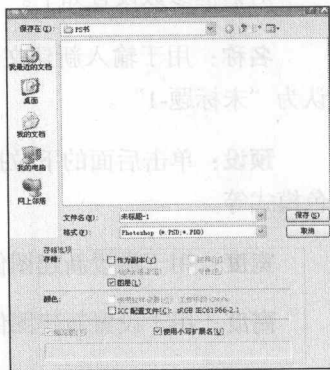


图 1-7 “存储为”对话框

如果是对 PSD 格式的图像文件进行编辑后执行上述保存操作，则会将原来的图像文件

覆盖掉,如果需要保存为其他格式,可以执行【文件】→【存储为】命令,打开“存储为”对话框,在对话框中进行设置保存即可。

💡 小技巧:

在对图像文件进行编辑操作的过程中,要随时对图像文件进行保存操作,避免意外情况导致不必要的损失。

1.3.4 关闭图形文件

对图像文件进行保存之后,就可以关闭图像文件,执行【文件】→【关闭】命令即可,或者单击图像窗口中标题栏最右端的关闭按钮;执行【Ctrl+W】组合键同样可以关闭图像文件。

💡 小提示:

如果打开了多个图像文件,可以执行【文件】→【关闭全部】命令,或者按【Alt+Ctrl+W】组合键,将打开的多个图像文件一次性全部关闭,而不需要逐一进行关闭。

1.3.5 常用图像文件格式

不同图形图像处理软件所存储的文件格式是不相同的,每种格式都有自己的特点。在 Photoshop 中,用户能够打开 20 多种格式的图像文件进行编辑,并存储为自己所需要的图像格式。常用到的文件格式主要有以下几种。

1. PSD 文件格式

PSD 格式是 Photoshop 软件生成的默认格式,可以保存图层、通道、颜色模式等信息,是唯一支持全部图像颜色模式的格式。如果文件中需要保存图层或通道等信息,就必须保存为 PSD 格式文件,以方便后期修改。

正是由于 PSD 格式文件保存的图像数据信息比较多,因此比其他格式的图像文件要大得多,所以 PSD 格式的图像文件在存储时会将文件压缩以减少占用空间。

2. JPEG 文件格式

JPEG 是 Joint Photographic Experts Group 的缩写,中文意思为联合图片专家组。JPEG 是一种高压压缩文件格式,这种压缩被称为“有损压缩”,压缩后文件比较小,经常用于网络传播、图片展示,是日常生活中应用最广泛的图像文件格式之一。

将图像文件存储为 JPRG 格式时,会弹出“JPEG 选项”对话框,从中可以设置图像文件的品质和压缩比例,如图 1-8 所示。

拖动滑杆上的小三角滑块可以调整图像的压缩比例,图像品质会随之发生变化。品质的数值范围为 0~10,数值越小,品质越低,存储后的文件越小。也可以在“品质”下拉列表中直接选择低、中、高和最佳。

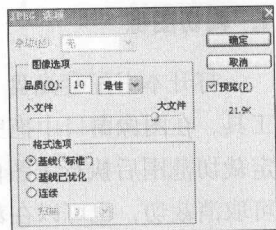


图 1-8 “JPEG 选项”对话框

“格式选项”中的“基线(‘标准’)”是默认设置,选择此项可以使图像品质标准化输出,能够在众多浏览器中使用。选择“基线已优化”,可以获得最佳品质的图像。

3. GIF 格式文件

GIF 是 CompuServe 公司制定的一种图形交换格式，它采用一种无损压缩的方式将文件进行压缩，经常用于保存动画文件。

4. PNG 格式文件

PNG 格式经常用在网页当中，该格式可以保存透明背景，支持带一个 Alpha 通道的 RGB 和灰度色彩模式。

5. TIFF 格式文件

TIFF 是一种应用非常广泛的格式，可以在许多不同的软件之间进行转换，同时也可以采用无损压缩方式对图像文件进行压缩处理。

1.3.6 图像文件的拷贝与粘贴

在进行图像编辑的过程中，经常会用到拷贝与粘贴命令。拷贝图像的意思是生成与源文件相同的图像，暂时存储在粘贴板上，然后粘贴在需要的位置。

单击工具箱中的移动工具，然后按住【Alt】键不放，用鼠标指针拖动要拷贝的图像到目标位置即可。

如果要复制图像中的某一部分，可以先创建选区，执行【编辑】→【拷贝】命令，然后再执行【编辑】→【粘贴】命令即可。

小技巧：

在使用工具箱的移动工具对图像进行复制时，按住【Shift+Alt】组合键拖动图像，可以在水平、垂直和 45° 方向上进行移动复制。

1.3.7 图像的调整

进行图像设计制作对图像文件长宽都有一定的要求，制作者应该根据实际需要进行调整。

图像大小是指图像文件的存储容量，它与图像像素的多少成正比；画布大小是指图像周围的工作区。

1. 裁切图像

打开本书配套光盘“素材”下“第 1 章”目录下的 001 号文件。选中工具箱中的裁切工具，在图像窗口中拖曳鼠标，会出现变换框。通过拖动控制点可以调整裁切范围大小，确定裁切范围后执行【图像】→【裁切】命令，或者按【Enter】键进行裁切，按【Esc】键则可取消裁切，也可以在裁切范围内单击鼠标右键，进行裁切或取消裁切，如图 1-9 所示。

2. 调整图像大小

图像的大小与图像的高度、宽度、像素和分辨率等有关，因此调整时应通过调整图像的这些参数来实现。

执行【图像】→【图像大小】命令，弹出“图像大小”对话框，如图 1-10 所示。

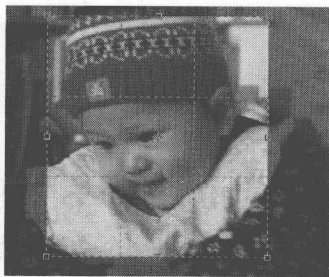


图 1-9 裁切图像

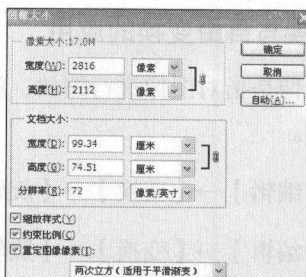


图 1-10 “图像大小”对话框

(1) **像素大小**: 显示当前图像文件大小, 该栏中的“宽度”和“高度”是以像素来描述的, 更改像素数值会影响图像大小和品质。

(2) **文档大小**: 包含“宽度”、“高度”和“分辨率”3个参数, 改变这3个数值可以改变图像的实际尺寸。

(3) **缩放样式**: 如果图像中包含了应用样式的图层, 则应选中该复选框, 这样保证在调整图像的同时缩放样式, 以免改变图像效果。注意只有选中“约束比例”复选框, 该选项才被激活。

(4) **约束比例**: 选中该选项后, 在“宽度”和“高度”后面将出现链接标志, 改变其中任何一个参数, 另一个参数也将按照相同的比例进行改变。

(5) **重定图像像素**: 只有选中该选项, 才能改变像素值的大小, 如果取消该选项, 像素值将保持固定不变, 这时只能通过改变图像的实际宽度、高度和分辨率来调整图像大小。

3. 调整图像画布大小

默认情况下, 画布大小与图像大小相同, 如果要改变图像大小, 也可以通过设置画布大小来达到目的。执行【图像】→【画布大小】命令, 打开“画布大小”对话框, 如图 1-11 所示。

(1) **当前大小**: 显示当前图像的画布大小, 默认与图像的实际宽度和高度相同。

(2) **新建大小**: 在该栏中可以改变画布的“宽度”和“高度”值, 修改后在“定位”栏中单击某个定位方块可以确定图像在新画布中的位置。

(3) **画布扩展颜色**: 如果增加了画布大小, 可以在该下拉列表中选择新增画布的颜色 (如背景、前景、白色和黑色等), 也可以单击右边的颜色框, 然后在打开的拾色器对话框中设置颜色。

🔗 小技巧:

执行【图像】→【旋转画布】命令下的子命令可以对整个画布进行各种旋转及翻转操作, 与变换图像中旋转和翻转不同的是, 旋转或翻转画布后, 整个图像窗口中的所有内容都将被旋转或翻转, 而不仅仅局限于选区内的图像或某个图层中的图像。

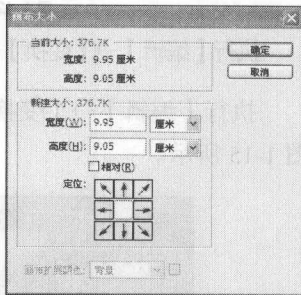


图 1-11 “画布大小”对话框