



21世纪全国高职高专建筑设计专业技能型规划教材

Architectural Design

Photoshop 效果图后期制作

殷忠伟 姚 炜 主 编



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

21世纪全国高职高专建筑设计专业技能型规划教材

Photoshop 效果图后期制作

主 编 脱忠伟 姚 炜
副主编 郑恩峰 张伟孝
参 编 李艳勤 崔 慧 范宣波 刘敬华



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书以Photoshop CS3软件的使用为例,介绍了使用Photoshop图像处理软件对室内外建筑装饰效果图进行后期加工处理的方法和技巧。本书编写时,注重软件操作与专业设计的结合;以工作过程为基础,讲解了Photoshop软件在制作室内外建筑装饰效果图上的应用;在对典型工作任务分析后,选择有代表性的学习任务具体讲解,将Photoshop软件的知识点融入典型设计任务中,使学生的学习过程中不断体会软件操作与专业设计及应用的关系,强化其专业性和职业性,体现“实效”与“实用”的教学原则。

本书可作为高职高专院校建筑设计、建筑装饰设计、环境艺术设计等专业的教学用书,也适用于对计算机图像处理与制作感兴趣的计算机爱好者,同时也可作为不同层次院校及社会培训机构的教材。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 效果图后期制作/脱忠伟,姚炜主编. —北京:北京大学出版社, 2011.1

(21世纪全国高职高专建筑设计专业技能型规划教材)

ISBN 978-7-301-16073-2

I. ①P… II. ①脱… ②姚… III. ①图形软件, Photoshop—高等学校: 技术学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 153924 号

书 名: Photoshop 效果图后期制作

著作责任者: 脱忠伟 姚 炜 主编

策 划 编 辑: 赖 青 杨星璐

责 任 编 辑: 杨星璐

标 准 书 号: ISBN 978-7-301-16073-2/TU · 0109

出 版 者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路 205 号 100871

网 址: <http://www.pup.cn> <http://www.pup6.com>

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62750667 出版部 62754962

电 子 邮 箱: pup_6@163.com

印 刷 者:

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787mm × 1092mm 16 开本 12.75 印张 291 千字

2011 年 1 月第 1 版 2011 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 52.00 元

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有 侵权必究

举报电话: 010-62752024

电子邮箱: fd@pup.pku.edu.cn



前言

计算机软件在现代设计中的应用已非常广泛，在进行室内外建筑装饰效果图以及效果图后期处理中同样离不开各种软件的应用。

目前，用于制作室内外建筑装饰效果图的软件很多，主要有3ds max和Photoshop软件。3ds max是通过矢量的方法构建立体模型，最终需要将立体模型二维映射图以位图的形式输出，而输出后的图像则还要在Photoshop中进行后期制作。3ds max作为三维软件在处理环境氛围和制作真实配景时功能是比较单一的，如果用Photoshop则可以非常便捷地完成此类任务，只需将配景图像与最终3ds max输出场景图像相融合即可，如人物、汽车、天空和树木等。同时，Photoshop还可以对输出的图像做进一步的修改编辑，如配景的融合、色调明暗的模式、图像精度等。不难看出，3ds max和Photoshop软件的功能特点是有很大的区别的，只有在应用中将二者紧密结合，发挥各自软件的特点，才能够制作出比较完美的效果图。

传统的Photoshop教材大多注重介绍软件系统的完整性，往往侧重于按照软件结构分章节编写，其优点在于能够比较全面地展示Photoshop软件的各类工具和操作方法，不足之处在于内容分解后不利于学生对处理实际设计任务的整体认识，甚至弱化了软件应用，往往是学生在学习过程中能够完成基本操作，但在面对实际设计任务时则显得无从下手。

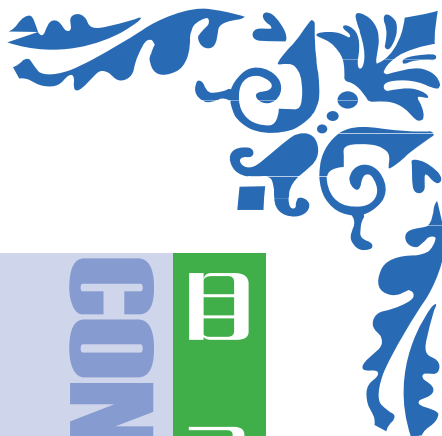
本书在编写时，注重软件操作与专业设计的结合，对室内外建筑装饰效果图的处理应用建立在工作过程的基础上。在对典型工作任务分析后，选择有代表性的学习任务详细讲解，将Photoshop软件的知识点融入典型设计任务中，使学生在不断学习过程中不断体会软件操作与专业设计及应用的关系，强化其专业性和职业性，体现“实效”与“实用”的教学原则。

本书由淄博职业学院脱忠伟、浙江广厦建设职业技术学院姚炜担任主编，邢台职业技术学院郑恩峰、浙江广厦建设职业技术学院张伟孝担任副主编，淄博职业学院李艳勤、崔慧，日照职业学院范宣波，石家庄铁路职业技术学院刘敬华参编。张伟孝编写第1、8章，崔慧编写第2章，刘敬华编写第3章，李艳勤编写第4章，范宣波编写第5章，郑恩峰编写第6、7章，姚炜编写第9、10章。

本书配套素材包（包括有关插件、图片等素材）可在北京大学出版社第六事业部的网站（www.pup6.com）进行下载。由于时间仓促，加之作者水平有限，书中难免存在疏漏之处，恳请广大读者批评指正。

编者
2010年11月





CONTENTS

目 录

第1章 Photoshop CS3应用基础	1
1.1 Photoshop CS3简介	2
1.2 Photoshop CS3工作窗口	2
1.3 Photoshop CS3基本概念	7
1.4 Photoshop CS3文件操作及管理	10
1.5 Photoshop CS3基本图像编辑	12
本章小结	15
习题	15
第2章 Photoshop CS3工具基本应用	16
2.1 选择工具的应用	17
2.2 绘图工具的应用	24
2.3 色彩、色调调整工具的应用	30
本章小结	40
习题	40
第3章 三维纹理制作	42
3.1 砖墙纹理制作	43
3.2 岩石纹理制作	45
3.3 金属材质制作	47
3.4 木纹材质纹理制作	48
3.5 大理石纹理制作	50
本章小结	52
习题	52
第4章 效果图中光影效果处理	53
4.1 修改错误的光照效果	54
4.2 光源绘制	55
4.3 光影效果处理	59
本章小结	64
习题	64
第5章 室内效果图后期制作	66
5.1 室内效果图后期处理流程	67
5.2 室内效果图的整体处理	68
5.3 室内效果图的冷暖色彩的处理制作	72
5.4 室内效果图配景与配饰的添加制作处理	74
5.5 室内效果图的细部处理制作	77
5.6 室内效果图的特殊处理制作	78
本章小结	79
习题	79
第6章 建筑效果图日景制作	80
6.1 表现天空	81





6.2 表现远景	86
6.3 表现中景	88
6.4 表现玻璃	92
6.5 表现近景	95
6.6 修饰调整	101
本章小结	103
习题	103
第7章 建筑效果图夜景制作	105
7.1 准备日景图像	106
7.2 表现天空	110
7.3 表现远景	113
7.4 表现玻璃	114
7.5 表现灯光	118
7.6 表现建筑	120
7.7 表现近景	121
7.8 综合调整和装饰	121
本章小结	124
习题	124
第8章 建筑效果图雪景的制作	126
8.1 应用通道制作雪景	127
8.2 应用图层蒙版制作雪景	129
8.3 制作雪景水墨画	131
8.4 制作下雪效果	133
8.5 效果图雪景后期的制作过程	134
本章小结	137
习题	137
第9章 建筑效果图水景制作	138
9.1 水景综述	139
9.2 水景综述水面的制作及为物体制作 倒影效果	143
9.3 水景喷泉效果	150
9.4 水景瀑布的制作	156
本章小结	157
习题	158
第10章 建筑鸟瞰图的制作	159
10.1 鸟瞰图综述	160
10.2 渲染图及通道图的输出	162
10.3 在Photoshop中进行鸟瞰图的后期处理	165
本章小结	194
习题	194
参考文献	195

第1章 Photoshop CS3应用基础

教学目标

通过对Photoshop CS3应用基础知识的学习，了解Photoshop CS3的基本概念，掌握Photoshop CS3相关的基础操作。

教学要求

能力目标	知识要点	权重
掌握Photoshop CS3相关的基础操作	工作界面特点及操作	35%
掌握Photoshop CS3的图像色彩模式与文件格式	不同色彩模式特点及不同文件格式特点	35%
了解图层的概念和基本操作	图层概念的建立	30%

引例



图1.1 建筑装饰效果图

运用计算机完成效果图制作主要运用3ds max和Photoshop软件来完成，3ds max是通过矢量的方法构建立体模型，而效果图最后是以位图的形式输出，三维软件在处理环境氛围和制作真实配景时功能是有限的，而Photoshop软件在效果图后期制作加工中却可以发挥其强大的功能，能非常便捷地完成此类任务，如处理光影、调整色调、添加真实配景等。只有将3ds max和Photoshop相互配合，发挥各自功能优势，才可以制作出完美的效果图。需要思考的问题是如何整体理解Photoshop软件，以及掌握Photoshop软件的基本应用。

1.1 | Photoshop CS3简介

作为Adobe的核心产品，Photoshop CS3历来最受关注，选择Photoshop CS3的理由不仅是它会完美兼容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。

1.2 | Photoshop CS3工作窗口

Photoshop CS3的窗口环境是编辑和处理图形图像的操作平台，它由标题栏、菜单栏、工具选项栏、工具箱、控制面板、图像窗口以及状态栏组成，如图1.2所示。Photoshop CS3与之前的版本相比较，工作窗口有了较大的改变，可以将工具箱和控制面板展开，也可以将控制面板缩小到最小，以节省空间。



图1.2 Photoshop CS3工作窗口

1.2.1 标题栏

Photoshop CS3 程序中的标题栏位于工作窗口的最顶端，呈蓝色渐变色，与所有基于Windows平台的应用程序一样，主要显示程序图标与程序名称。

单击标题栏左边的Photoshop CS3图标，将弹出控制菜单。菜单内的命令主要针对程序窗口的尺寸、位置、打开及关闭操作进行控制。

标题栏右边的窗口控制按钮由“最小化”、“最大化/还原”和“关闭”按钮组成。单击“最小化”按钮，窗口将缩小为任务栏中的一个小图标。单击“还原”按钮，工作窗口将缩小为一部分，显示在屏幕中间。此时“还原”按钮转换为“最大化”按钮，单击该按钮，工作窗口将放大并覆盖整个屏幕。

1.2.2 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，是Photoshop CS3 的重要组成部分。它包含大部分功能命令，并按其功能分到10个菜单中，如图1.3所示。

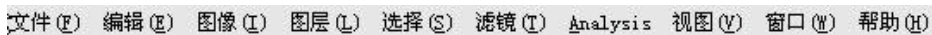


图1.3 菜单栏

这些菜单是按主题进行组织的。例如，“图像”菜单中包含的是用于处理图像的相关命令。如果命令为浅灰色，则表示该命令在当前状态下无法执行。

在下拉菜单中有些命令右边有字母组合键，为该命令的键盘快捷键，如图1.4所示。按该组合键即可执行相应的命令。使用键盘快捷键有助于提高操作效率。



图1.4 命令快捷键

如果执行某些带有省略号的命令，将会打开与其相对应的对话框。

如果菜单命令后带有黑色三角符号，则表示在该命令下还有子菜单存在。

1.2.3 工具选项栏

在默认状态下，工具选项栏位于菜单栏的下方，如图1.5所示。当用户在工具箱中选择某工具时，工具选项栏中就会显示相应的属性和控制参数，外观也将随工具的改变而变化。



图1.5 工具选项栏

在选项栏左侧显示的是当前处于选择状态的工具图标，单击图标右侧的三角按钮，将打开该工具的工具预设面板，可以存储和重复使用工具设置。

在选项栏右侧固定包含一个“转到Bridge”按钮和一个“工作区”按钮。单击“工作区”按钮，将弹出如图1.6所示的菜单，可以选择各种工作区设置。如果要将工作区恢复为默认设置，在该菜单中执行“默认工作区”命令即可。

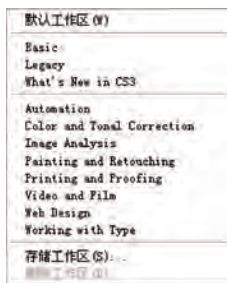


图1.6 “工作区”菜单

1.2.4 工具箱

在默认情况下，工具箱位于屏幕的左侧。单击工具箱顶部的三角按钮，可以调整工具箱的显示状态。

工具箱将Photoshop 的功能以图标形式聚集在一起，从工具的形态就可以了解该工具的功能。在键盘中按相应的快捷键，也可从工具箱中自动选择相应工具。工具按钮呈凹下状态时即表示该工具已经被选中。

在标有三角符号的工具图标上长按鼠标左键或右击，就会弹出功能相近的隐藏工具。

位于工具箱下方的颜色按钮是用来指定前景色和背景色的工具。系统默认的前景色

和背景色为黑色和白色。按D键可以默认设置。

在颜色按钮下方为“以快速蒙版模式编辑”按钮，单击该按钮，将进入快速蒙版模式。

在“以快速蒙版模式编辑”按钮下方为Change Screen Mode按钮，单击并保持鼠标按下，将弹出如图1.7所示的快捷菜单，从中选择合适的模式。



图1.7 Change Screen Mode按钮

1.2.5 图像窗口

图像窗口是图像文件的显示区域，也是编辑或处理图像的区域。在图像窗口的标题栏中显示了文件名称、格式、缩放比例、颜色模式和状态等相关信息。

如果当前文档是新建的并且尚未保存，则文件名称显示为“未命名”加上连续的数字。

1.2.6 控制面板

控制面板汇集了图像操作中常用的功能，可帮助用户监视和修改图像。Photoshop CS3提供了21个控制面板，如图1.8所示，所有控制面板被列在“窗口”菜单中。

在屏幕右侧，列出了较常用到的17种控制面板。

在默认状态下，控制面板以2组、3组或4组方式堆栈在一起显示，用户可以根据自己的操作习惯将它们任意组合或分离。

单击面板右上角的“最小化”按钮，即可将其最小化。单击面板右上角的“最大化”按钮，即可将面板重新显示。

下面简单介绍各个面板的用途，如图1.9所示。



图1.8 “窗口”菜单

图1.9 控制面板

“导航器”面板通过扩大或缩小图像来查找指定区域。利用红色的视图框便于搜索大图像。

“直方图”面板用于查看图像所有色调的分布情况。图像的颜色主要分为最亮的区

域（高光）、中间区域（中间色调）和暗淡区域（暗调）3部分。

“信息”面板以数值形式显示图像信息。将鼠标的游标移动到图像上，就会显示游标下图像颜色的相关信息。

“颜色”面板用于设置背景色和前景色。颜色可通过使用鼠标拖动滑块进行指定，也可以通过输入相应颜色值进行指定。

“色板”面板用于保存常用的颜色。单击相应的色块，该颜色就会被指定为前景色；在按住Ctrl键的同时单击相应的色块，该颜色将会被指定为背景色。

“样式”面板用于为图像快速添加图层样式效果，通常用于制作立体图标。只要单击鼠标即可制作出应用特效的图像。

“图层”面板列出了图像中的所有图层、图层组和图层效果。使用该面板可以创建、隐藏、显示、复制和删除图层，并且可以设置图层间的不透明度以及创建图层蒙版等。

“通道”面板用于管理颜色信息或者利用通道指定的选区，主要用于创建Alpha通道及有效管理颜色通道。

“路径”面板可以将选区转换为路径，或者将路径转换为选区。利用该面板可以应用各种路径相关功能。

“历史记录”面板用于恢复操作过程，它将图像的操作过程按顺序记录下来。

“动作”面板可以一次完成多个操作过程。记录操作顺序后，在其他图像上可以一次性应用整个过程。

“工具预设”面板中保存常用的工具。可以将相同的工具保存为不同的设置，因此可以提高操作效率。

“画笔”面板提供了用于设置画笔的形态、大小、材质、杂点程度、柔和效果等选项。

Clone Source面板是Photoshop CS3中新增加的控制面板。使用它可以随时调整图章工具定义的源图像，从而复制出丰富多变的图像效果。

“字符”面板提供用于设置字符格式的选项。可设置的选项有文字大、小字体、颜色、间距等。

“段落”面板可以设置与文本段落相关的选项。可调整行间距、增加或减少缩进等。

“图层复合”面板用于保存图层的组成因素，以及同一个图像的不同图层组合，从而可以更有效地完成设计。

Measurement Log面板也是Photoshop CS3中新增加的控制面板，使用该面板可以将当前使用度量工具的相关操作记录下来。

使用“动画”面板便于进行动画操作。

Photoshop CS3预设了便于记忆的快捷键，例如，与“颜色”面板相对应的快捷键是F6，与“画笔”面板相对应的快捷键是F5。读者在学习的过程中有意识地记忆某些快捷键，将会提高工作效率。

1.2.7 状态栏

Photoshop CS3版本的状态栏位于图像窗口下端，主要显示当前编辑图像文件的大小和缩放比例。

在按住Alt键的同时在状态栏中按住鼠标左键，将显示当前图像文件的宽度、高度、分辨率及通道数等信息，如图1.10所示。



图1.10 显示当前文件信息

1.3 | Photoshop CS3基本概念

1.3.1 常用图像色彩模式

在Photoshop CS3中，了解模式的概念是很重要的，因为色彩模式是决定显示和打印电子图像的色彩模型，即一幅电子图像用什么样的方式在计算机中显示或打印输出。常见的色彩模式包括位图模式、灰度模式、双色调模式、HSB（表示色相、饱和度、亮度）模式、RGB（表示红、绿、蓝）模式、CMYK（表示青、洋红、黄、黑）模式、Lab模式、索引色模式、多信道模式以及8位/16位模式，每种模式的图像描述和重现色彩的原理及所能显示的颜色数量是不同的，如图1.11所示。

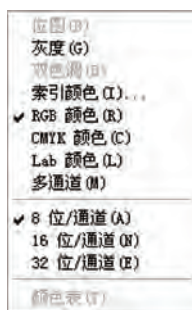


图1.11 常见的图像色彩模式

1. HSB模式

HSB模式是基于人眼对色彩的观察来定义的，在此模式中，所有的颜色都用色相或色调、饱和度、亮度3个特性来描述。

2. RGB模式

RGB模式是基于自然界中3种基色光的混合原理，将红（R）、绿（G）和蓝（B）3种基色按照从0（黑）到255（白色）的亮度值在每个色阶中分配，从而指定其色彩。当不同亮度的基色混合后，便会产生出 $256 \times 256 \times 256$ 种颜色，约为1670万种。例如，一种明亮的红色可能R值为246，G值为20，B值为50。当3种基色的亮度值相等时，产生灰色；当3种亮度值都是255时，产生纯白色；而当所有亮度值都是0时，产生纯黑色。由于3种色光混合生成的颜色一般比原来的颜色亮度值高，所以RGB模式产生颜色的方法又被称为色光加法。

3. CMYK模式

CMYK颜色模式是一种印刷模式。其中4个字母分别指青（Cyan）、洋红（Magenta）、黄（Yellow）、黑（Black），在印刷中代表4种颜色的油墨。CMYK模式在本质上与RGB模式没有什么区别，只是产生色彩的原理不同，在RGB模式中由光源发出的色光混合生成颜色，而在CMYK模式中由光线照到有不同比例C、M、Y、K油墨

的纸上，部分光谱被吸收后，反射到人眼的光产生颜色。由于C、M、Y、K在混合成色时，随着C、M、Y、K这4种成分的增多，反射到人眼的光会越来越少，光线的亮度会越来越低，所以CMYK模式产生颜色的方法又被称为色光减法。

4. Lab模式

Lab模式的原型是由CIE协会在1931年制定的一个测定颜色的标准，在1976年被重新定义并命名为CIELab。此模式解决了由于不同的显示器和打印设备所造成的颜色幅值的差异，也就是它不依赖于设备。

Lab颜色是以一个亮度分量L及两个颜色分量a和b来表示颜色的。其中L的取值范围是0~100，a分量代表由绿色到红色的光谱变化，而b分量代表由蓝色到黄色的光谱变化，a和b的取值范围均为-120~120。

Lab模式所包含的颜色范围最广，能够包含所有的RGB和CMYK模式中的颜色。CMYK模式所包含的颜色最少，有些在屏幕上看到的颜色在印刷品上却无法实现。

1.3.2 常见的图像文件格式

图像文件格式是计算机表示、存储图像信息的格式。不同的厂家表示图像文件的方法不一样，所以目前也就有了上百种图像格式，常用的也有十多种，如图1.12所示。

同一幅图像可以用不同的格式进行存储，但不同的格式之间包含的信息并不完全相同，所以，图像文件的大小也就有了很大的区别。下面对几种常用的图像格式进行简单的介绍。

1. Photoshop (*.PSD)

此格式是Photoshop本身专用的文件格式，也是新建文件时默认的存储文件类型。此种文件格式不仅支持所有模式，还可以将文件的图层、参考线、Alpha通道等属性信息一起存储。该格式的优点是保存的信息多，缺点是文件尺寸较大。

2. BMP (*.BMP)

BMP是Windows操作系统中“画图”程序的标准文件格式，此格式与大多数Windows和OS/2平台的应用程序兼容。该图像格式采用的是无损压缩，因此，其优点是图像完全不失真，而缺点是图像文件的尺寸较大。BMP格式支持RGB、索引(Indexed)、灰度(Grayscale)及位图(Bitmap)等颜色模式，但无法支持含Alpha通道的图像信息。

3. JPEG (*.JPG)

JPEG是一种压缩效率很高的存储格式，但是它采用的是具有破坏性的压缩方式，因此，该格式仅适用于保存不含文字或文字尺寸较大的图像。否则，将导致图像中的字迹模糊。就目前来说，以JPEG格式保存的图像文件多用于作为网页素材的图像。数码相机照片也多采用JPEG格式保存。JPEG格式支持CMYK、RGB、灰度等颜色模式，但不支持含Alpha通道的图像信息。



图1.12 常见的图像文件格式

4. GIF (*.GIF)

GIF格式为256色RGB图像，其特点是文件尺寸较小，支持透明背景，特别适合作为网页图像。此外，还可利用ImageReady制作GIF格式的动画。

5. TIFF (*.TIF)

TIFF格式也是一种应用非常广泛的无损压缩图像文件格式，它支持包括一个Alpha通道的RGB、CMYK灰度模式，以及不含Alpha通道的Lab、索引、位图模式，并且可以设置透明背景。

6. Photoshop PDF (*.PDF)

该格式是由Adobe公司推出的专为网上出版而制定的。它以PostScript Level 2语言为基础，可以覆盖向量式图像和点阵式图像，并且支持超级链接。PDF格式是由Adobe Acrobat软件生成的文件格式，可以保存多页信息，其中可以包含图形和文本。此外，由于该格式支持超级链接，因此是网络信息交流经常使用的文件格式。PDF格式支持RGB、索引、CMYK、灰度、位图和Lab等颜色模式，但不支持Alpha通道。

1.3.3 图层的概念

Photoshop CS3的“图层”面板是用来显示图像中不同图层的图像信息的。在“图层”面板中可以完成图层的新建、复制、删除、链接等操作。图层是一层层没有厚度的、透明的“电子画布”。它的上下顺序可以任意调整。可以把图像的不同部分放在不同的图层中，叠放在一起便是一幅完整的图像。一个文件中的所有图层都具有相同的分辨率、相同的通道数和相同的图像色彩模式，如图1.13所示。

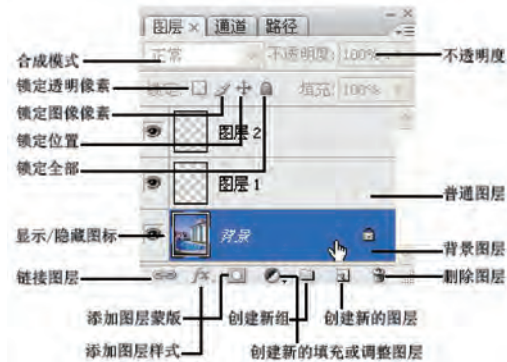


图1.13 “图层”面板

1.3.4 色调、色相、饱和度 and 对比度

色调是画面色彩的总倾向，它是由于对象在共同的光源下、共同的环境里，色彩相互对比、相互影响而形成的，是色彩对比变化而又和谐统一的结果，是画面或对象全部色彩的一种整体关系。

色相是指色彩所表现的相貌及不同色彩的面目，对色相的调整也就是在各种颜色之间变换。

饱和度是指图像颜色的色彩度，调整饱和度也就是调整图像的色彩度。将整个图像的饱和度降为0时，图像就会变成灰色的图像，增加其饱和度，就会增加图像的色彩的纯度。

对比度是指不同颜色之间的差异。对比度越大，颜色之间就相差越大；反之，则越小。

1.4 | Photoshop CS3文件操作及管理

启动Photoshop CS3后，可以创建或打开一个图像窗口，在这个区域中对图像进行编辑或处理。在Photoshop CS3中，用户可以创建或打开多个文件。下面将通过具体的操作步骤，介绍文件管理的相关操作。

1.4.1 新建文件

启动Photoshop CS3，执行“文件”|“新建”命令，打开“新建”对话框，如图1.14所示。

在“新建”对话框中可以设置新文件的名称、颜色模式等各项参数。在“预设”下拉列表框中，Photoshop CS3为用户提供了多种尺寸的画布。

用户可以直接使用预设文件的固定尺寸，也可以在“预设”下拉列表框下面的“宽度”、“高度”文本框中输入图像文件的宽度和高度值，自定义图像文件的尺寸。当输入参数值后，“预设”下拉列表框自动变为“Custom（自定）”。



图1.14 “新建”对话框

1.4.2 打开文件

打开文件因文件来源不同，有“打开”和“打开为”两种方式。

(1) 执行“文件”|“打开”命令，或按Ctrl+O快捷键，弹出“打开”对话框。在该对话框中寻找路径或文件，确认文件类型和名称，或通过Photoshop CS3的预览缩略图选择文件，然后单击“打开”按钮，也可以直接双击指定的图像文件名称，如图1.15 (a) 所示。



(a)

(b)

图1.15 “打开”对话框和“打开为”对话框

(2) 执行“文件”|“打开为”命令，或按快捷键Ctrl+Alt+O，弹出“打开为”对话框。此对话框中比“打开”对话框少了收藏夹图标 ，如图1.15 (b) 所示。

执行“文件”|“最近打开文件”命令，打开“最近打开文件”对话框。此命令的功能是记录最近处理的文件，只要选择此命令，即可快捷地打开近期处理过的文件。

1.4.3 保存文件

保存文件因保存时状态或目的不同，有“存储”和“存储为”两种方式。

(1) 处理和编辑后的文件需要进行保存，执行“文件”|“存储”命令，或按Ctrl+S快捷键，打开“存储”对话框。如果是第一次存储，会弹出“存储为”对话框。在该对话框中的“文件名”下拉列表框内输入存储文件的名称，并选择文件格式，单击“保存”按钮即可。

(2) 如果既要保留修改过的文件，又不想放弃原文件，可以使用“存储为”命令。执行“文件”|“存储为”命令，或按Ctrl+Shift+S快捷键，打开“存储为”对话框。该对话框和第一次进行保存时弹出的对话框相同。在“存储为”对话框中，可以为更改过的文件重新命名、选择路径、设定格式，然后进行存储，如图1.16所示。

1.4.4 关闭文件

要关闭当前使用的文件，执行“文件”|“关闭”命令，或按Ctrl+W快捷键，还可以单击图像窗口右上角的  按钮。此时如果对文件进行过编辑而未保存，就会弹出对话框，询问是否进行保存，如图1.17所示。单击“是”按钮保存图像；单击“否”按钮，文件关闭后会维持上一次存储时的状态；单击“取消”按钮，文件不会被改变，而是维持当前的状态。而执行“文件”|“关闭全部”命令为关闭Photoshop打开的全部文件。但关闭文件并不退出Photoshop。



图1.16 “存储为”对话框



图1.17 关闭文件的提示信息对话框

1.4.5 置入文件

(1) 通过执行“文件”|“置入”命令，可以将图片放入图像中的一个新图层内，