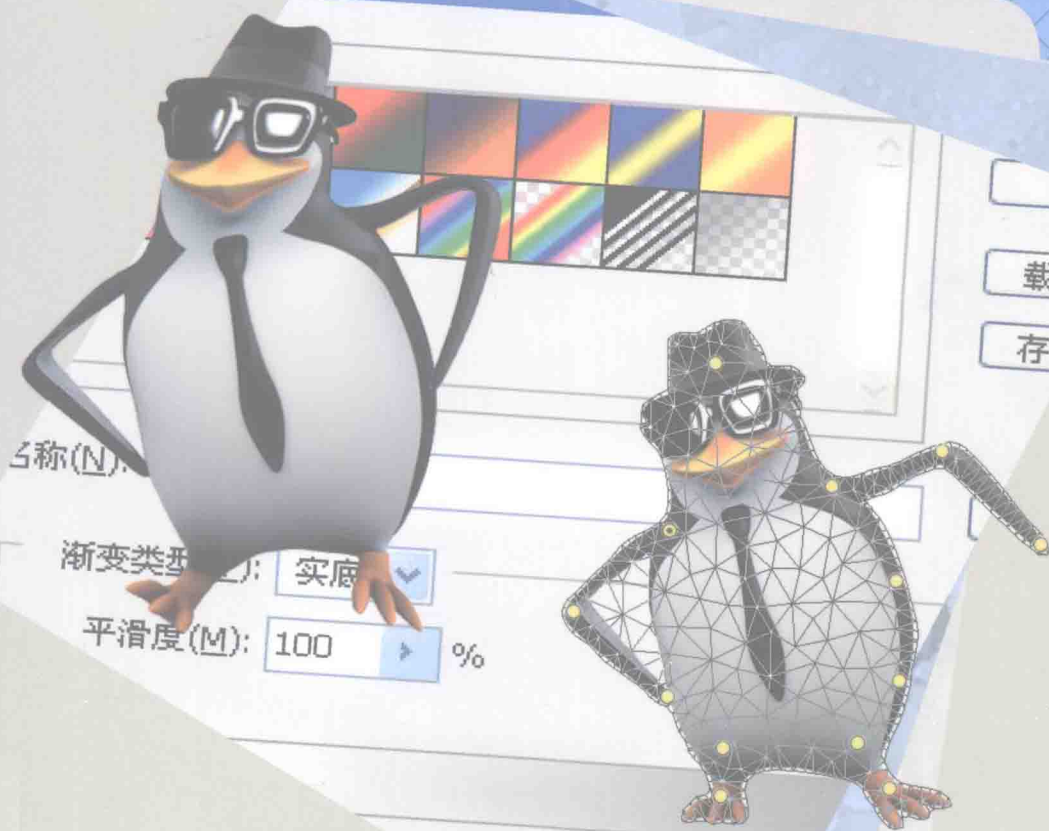


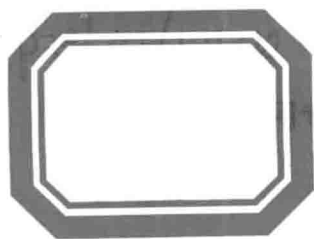
数字媒体技术应用专业系列教材

Photoshop CS5

平面设计案例教程

(第2版) □ 段欣 主编





业系列教材

Photoshop CS5 平面设计案例教程

Photoshop CS5 Pingmian Sheji Anli Jiaocheng

(第2版)

段 欣 主编



高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

内容简介

本书是数字媒体技术应用专业主干课程教学用书,在第1版的基础上,根据教育部2010年颁布的《中等职业学校专业目录》及相关职业岗位的职业能力要求修订而成。

本书采用案例教学法,以案例引领的方式介绍 Photoshop CS5 的基础知识、常用工具、路径、图层、通道与蒙版、图像色调、色彩的调整、滤镜及其应用等最常用、最重要的功能及其使用方法,并通过最后一章的综合应用展示了使用 Photoshop 进行平面设计的综合技巧。

本书可作为中等职业学校数字媒体技术应用专业及相关方向的基础教材,也可作为各类计算机动漫与游戏制作培训班的教材,还可供计算机动漫与游戏制作及平面设计从业人员参考。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS5 平面设计案例教程 / 段欣主编. --2
版. --北京:高等教育出版社,2012.5
ISBN 978-7-04-034696-1

I. ①P… II. ①段… III. ①平面设计-图像处理软件, Photoshop CS5-中等专业学校-教材 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 037003 号

策划编辑 郭福生
责任校对 刘 莉

责任编辑 郭福生
责任印制 韩 刚

封面设计 张申申

版式设计 于 婕

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
印 刷 北京鑫丰华彩印有限公司
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 13.5
字 数 310 千字
购书热线 010-58581118
咨询电话 400-810-0598

网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
版 次 2008年6月第1版
2012年5月第2版
印 次 2012年5月第1次印刷
定 价 22.50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 34696-00

前言

本书是为适应中等职业学校人才培养的需要,在第1版的基础上,根据教育部2010年修订颁布的《中等职业学校专业目录》确定的数字媒体技术应用专业教学内容以及相关岗位的职业能力要求修订而成,也可作为计算机动漫与游戏制作专业相关课程的教学用书。

Photoshop CS5 是 Adobe 公司推出的图形图像处理与设计软件的最新版本,集图像编辑、设计、合成、网页制作和高品质的图像输出功能于一体,是计算机平面设计中不可缺少的图形图像处理设计软件,也是数字媒体技术应用专业的必修课程。

本书根据教学大纲的要求和初学者的实际情况,从实用角度出发以循序渐进的方式,由浅入深地全面介绍了当前最新的 Photoshop CS5 Extended(扩展)版的基本操作和实际应用,全书采用“案例教学法”,每一章都精心设计了相应的案例,通过“案例要求”、“案例分析”、“操作步骤”等,先给读者一个应用 Photoshop CS5 进行实际操作的案例,并对案例进行分析,再讲述实现这一案例的具体操作步骤,然后系统地对该案例所涉及的知识点进行全面讲解,达到既能帮助读者进一步掌握和巩固基本知识,又能快速提高综合应用的实践能力,使学生的学与做,理论和实践达到有机的统一,真正实现“做中学,做中教”的目的,对提高学生的动手操作能力和实践技能无疑最有针对性。

采用本书进行教学时应以操作训练为主,建议安排72学时,其中上机不少于54学时。具体的学时安排可参考下表。

章	学 时	章	学 时
第1章	4	第6章	10
第2章	12	第7章	6
第3章	10	第8章	6
第4章	14	机 动	4
第5章	6	合 计	72

本书配套网络教学资源,通过封底所附学习卡,可登录网站 <http://sve.hep.com.cn>,获取相关教学资源。学习卡兼有防伪功能,可查阅图书真伪,详细说明见书末“郑重声明”页。

本书由段欣主编,鲁中中等专业学校范瑞霞、烟台理工学校宋彩莲、济南信息工程学校隋扬参加编写。淄博市职工教育培训中心的李波老师在百忙之中审阅了全书,并

提出了许多宝贵的意见和建议,在此一并表示衷心的感谢。

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,作者联系邮箱:dx866@126.com。

编 者
2011 年 12 月



第 1 版前言

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;然后系统地对该案例所涉及的知识进行全面讲解,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 草原美如画——图像 浏览	4
1.3 Photoshop CS5 的工作 界面	8
1.4 图像的基本操作	12
1.5 辅助工具的使用	16
1.6 两个重要的面板	16
练习与实训	18
第 2 章 常用工具的使用	20
案例 2 圆锥体效果——选区 的创建和填充	20
2.1 选区的创建与编辑	23
2.2 前景色与背景色设置	31
2.3 填充图像	33
2.4 图像的移动与变换	37
案例 3 山水碧连天——图像 修饰	40
2.5 裁剪工具组	43
2.6 图章工具组	46
2.7 修复工具组	49
案例 4 让青春更美好——图像 修饰	52
2.8 减淡、加深和海绵工具	54
2.9 模糊工具组	55
2.10 历史记录画笔工具组	56
案例 5 雨后踏青——绘图工 具的使用	57
2.11 画笔工具组	61
2.12 橡皮擦工具组	63
练习与实训	64
第 3 章 路径和文字	67
案例 6 绘制扑克牌中的 黑桃 A——形状工具的 初步体验	67
3.1 形状工具	69
案例 7 绘制一对黑白兔子—— 路径工具的灵活使用	71
3.2 路径的创建和编辑	73
案例 8 自制相框——“路径” 面板的应用	77
3.3 “路径”面板	81
案例 9 飘带字——文字工具 的灵活使用	82
3.4 文字工具组	84
练习与实训	88
第 4 章 图层、通道和蒙版	90
案例 10 花语信纸设计——图 层的基本操作	90
4.1 创建图层	93
4.2 图层的基本操作	94
4.3 图层的混合模式	96
案例 11 美化小店招牌——图 层样式的应用	98
4.4 图层样式	100
案例 12 我要我的色彩——通道 的应用	107
4.5 通道	112
案例 13 制作绿草文字——快速	

蒙版的使用	114	案例 20 将数码照片转为油画 效果——“艺术效果” 滤镜的使用	161
4.6 快速蒙版	117	6.6 滤镜库	163
案例 14 低碳生活——图层蒙版、 矢量蒙版的使用	118	6.7 “艺术效果”滤镜组	164
4.7 图层蒙版	121	6.8 “风格化”滤镜组	165
4.8 矢量蒙版和“蒙版”面板	122	6.9 “纹理”滤镜组	167
练习与实训	124	练习与实训	169
第 5 章 图像色调与色彩的调整	127	第 7 章 动作、动画及 3D 功能	173
案例 15 水中倒影——校正 色彩灰暗	127	案例 21 快速批量制作证件 照片——“动作” 面板和批处理命 令的应用	173
案例 16 唯美的雪景——打 造雪景效果	130	7.1 “动作”面板	174
5.1 图像色阶调整	133	案例 22 制作下雪的动画效果 ——“动画”面板的 使用	176
5.2 图像色彩调整	136	7.2 “动画”面板	178
5.3 特殊色调控制	141	案例 23 制作六面贴图的正立 方体效果——3D 功能 的应用	178
练习与实训	144	7.3 3D 功能	180
第 6 章 滤镜的应用	147	练习与实训	181
案例 17 怀旧照片制作—— “渲染”滤镜的使用	147	第 8 章 综合应用	183
6.1 “渲染”滤镜组	149	案例 24 制作相框效果	183
6.2 “杂色”滤镜组	151	案例 25 制作会员卡	188
案例 18 精彩瞬间——“模 糊”滤镜的使用	151	案例 26 月饼包装盒封面的 设计	198
6.3 “模糊”滤镜组	153	综合实训	203
6.4 “扭曲”滤镜组	154		
案例 19 图像修复与修饰—— “消失点”与“液化” 滤镜的使用	157		
6.5 特殊滤镜	160		

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)、CDR(CorelDRAW 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,这些小方格就被称为像素。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,单位面积内的像素点越多,图像就越清晰,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 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个数,通常用显示器长和宽方向上能够显示的像素个数的乘积来表示。如显示器的分辨率为 $1\,024 \times 768$ 像素,则表示该显示器在水平方向可以显示 1 024 个像素,在垂直方向可以显示 768 个像素,共可显示 786 432 个像素。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

图像分辨率是指图像中存储的信息量。图像分辨率有多种衡量方法,通常用图像在长和宽方向上所能容纳的像素个数的乘积来表示,如 640×480 像素。在某些情况下,它也可用单位 ppi (pixels per inch, 像素每英寸) 来表示。图像分辨率既反映了图像的清晰程度,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点数,通常用单位 dpi (dots per inch, 点每英寸) 来表示。输出分辨率越高,则输出的图像质量就越好。目前一般激光打印机和喷墨打印机的分辨率都在 600 dpi 以上。若打印文本,600 dpi 已经达到相当出色的线条质量;若打印黑白照片,最好用分辨率在 1 200 dpi 以上的喷墨打印机;若打印彩色照片,则分辨率最好是 4 800 dpi 或更高。

2. 颜色深度

在图像中,各像素的颜色信息是用二进制位来描述的。颜色深度就是指存储每个像素所用的二进制位数。颜色深度确定彩色图像的每个像素可能有的颜色数,或者确定灰度图像的每个像素可能有的灰度级数。如果图像的颜色深度用 n 来表示,那么该图像能够支持的颜色数(或灰度级数)为 2^n 。图像的颜色深度通常有 1 位、4 位、8 位、16 位、24 位之分。在 1 位图像中,每个像素的颜色只能是黑或白;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,还会影响图像的通道数和文件的大小。

下面介绍 Photoshop CS5 最常用的几种颜色模式。

(1) RGB 模式

RGB 模式是 Photoshop CS5 中最常用的颜色模式,也是 Photoshop CS5 图像的默认颜色模式。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 $0 \sim 255$ 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 模式的图像有三个颜色通道,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颜色模式,是一种基于青(C)、洋红(M)、黄(Y)和黑(K)四色印刷的印刷模式。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 个颜色通道,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 CS5 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,在进行色彩模式转换时,Lab 模式转换为 CMYK 模式不会出现颜色丢失现象,因此,在 Photoshop CS5 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 CS5 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

图形图像文件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 系统下的标准图像格式。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,属于有损压缩。由于它的压缩比可以很大,文件较小,所以是 Internet 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 CS5 的图层、通道、参考线、蒙版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)是一种采用 LZW 压缩算法的 8 位图像文件格式。该格式的文件可以同时存储若干幅静止图像进而形成连续的动画,可指定透明区域,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)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) PNG 格式

PNG (Portable Network Graphics,可移植网络图形)是一种位图文件存储格式,它采用从 LZ77 派生的无损压缩算法。用 PNG 格式来存储灰度图像时,灰度图像的深度可多到 16 位;存储彩色图像时,彩色图像的深度可多到 48 位,并且还可存储多到 16 位的

α 通道数据。PNG 格式具有高保真性、透明性、文件较小等特性,被广泛应用于网页设计、平面设计中。

案例 1 草原美如画——图像浏览



案例要求

在 Photoshop CS5 中以不同的比例观察如图 1-1 所示的图像,既要欣赏整体画面,又要有不同位置的细致观察。

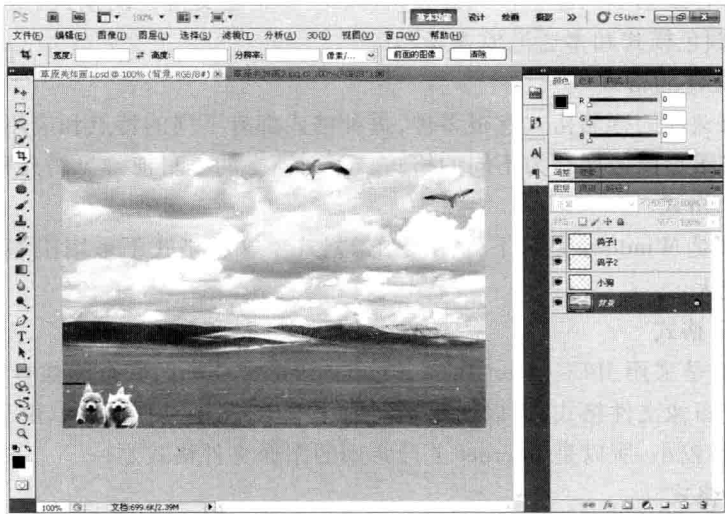


图 1-1 在 Photoshop 中打开的图像文件



案例分析

结合 Photoshop CS5 的特点分析该项目的要求,应做到以下几点:

- ① 学会启动 Photoshop CS5 程序并在该程序中打开文件。
- ② 熟悉 Photoshop CS5 的界面。
- ③ 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部观察。
- ④ 学习使用标尺、参考线对图像进行精确定位。
- ⑤ 开始认识图层、了解 Photoshop CS5 的构图理念。
- ⑥ 学习在图像编辑窗口中对打开的多个图像文件进行切换,并以不同的窗口排列方式进行排列。



操作步骤

- ① 在桌面上双击 Photoshop CS5 的快捷图标,或选择“开始→所有程序→Adobe

Photoshop CS5”命令,启动 Photoshop CS5 程序,然后选择“文件→打开”命令,打开图像文件“草原美如画 1. psd”和“草原美如画 2. jpg”,并在图像编辑窗口中单击“草原美如画 1. psd”选项卡,将其切换为当前图像,如图 1-1 所示。

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

③ 选择工具箱中的“抓手工具”,在图像中拖曳鼠标,可以移动图像,以便观察图像的其他部分,图 1-3 即是平移图像的一个窗口状态。

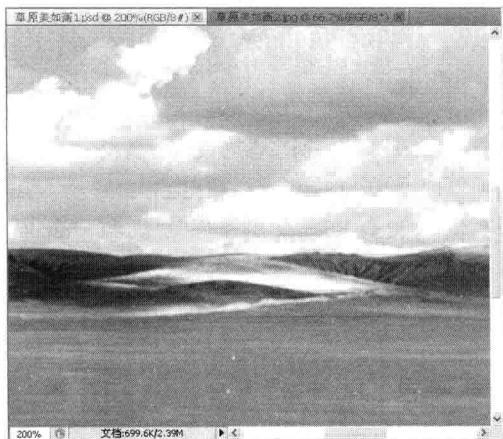


图 1-2 放大到 200% 的图像窗口



图 1-3 平移图像

④ 再次选择工具箱中的“缩放工具”,在图像窗口中拖曳出一个虚线状的矩形框,如图 1-4 所示,松开鼠标后,矩形框内的图像放大显示在窗口中,如图 1-5 所示。



图 1-4 拖曳出的矩形框



图 1-5 矩形框内图像放大显示状态

⑤ 按住 Alt 键,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% 时的图像显示情况如图 1-1 所示。

⑥ 选择“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。



图 1-6 标尺显示状态

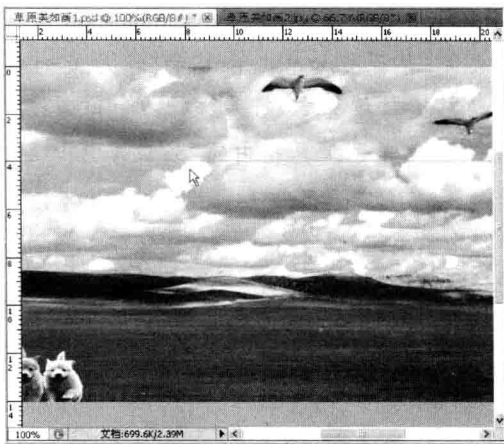


图 1-7 两条参考线位置情况

⑦ 将鼠标指针分别放在水平标尺和垂直标尺上,拖曳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。

⑧ 选择“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 在“图层”面板中,选中“鸽子 1”所在图层,如图 1-8 所示。

⑩ 选择工具箱中的“移动工具”,在图像中拖曳,即发现鸽子 1 在移动,我们将它放置在两条参考线的一个夹角上,如图 1-9 所示。

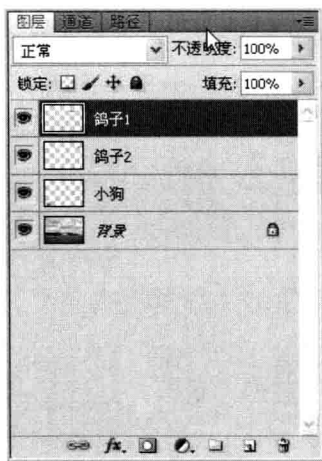


图 1-8 “图层”面板



图 1-9 利用参考线为“鸽子 1”定位

注意:“移动工具”拖曳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。

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

⑫ 在“图层”面板中分别单击各图层的“图层显示标记”,使各图层分别呈隐藏状态,此时“图层显示标记”为。例如,只有“鸽子 1”图层隐藏后的图像如图 1-10 所

示,“小狗”图层也隐藏后的图像如图 1-11 所示。

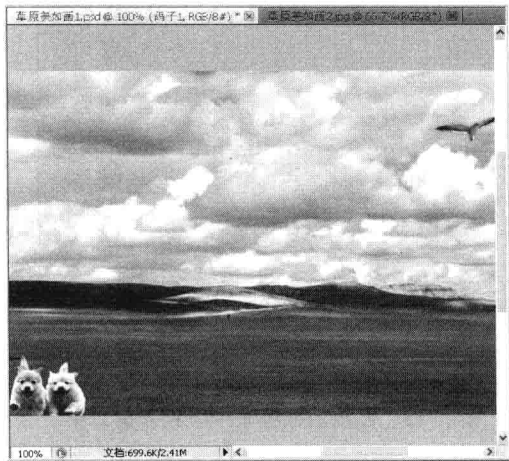


图 1-10 隐藏“鸽子 1”图层的图像

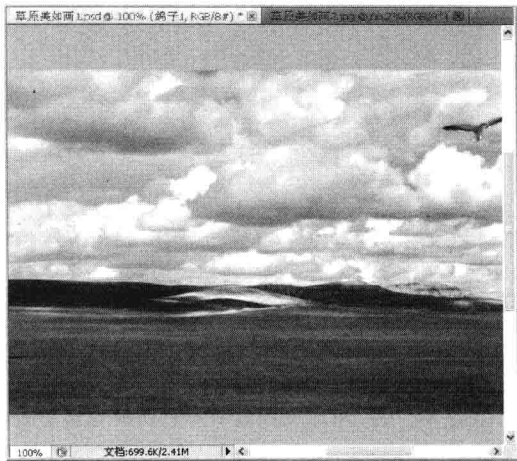


图 1-11 隐藏“鸽子 1”图层和“小狗”图层后的图像

注意:图像的整体效果是由各图层中的图像叠加而形成的,这正是 Photoshop CS5 的构图理念。

⑬ 在面板区单击“历史记录”面板图标 ,展开“历史记录”面板,如图 1-12 所示。

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

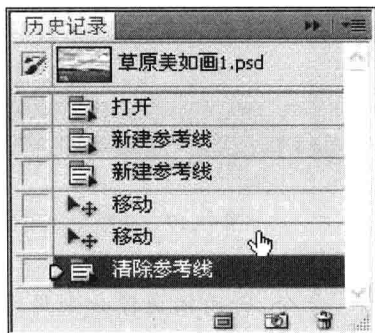


图 1-12 展开“历史记录”面板

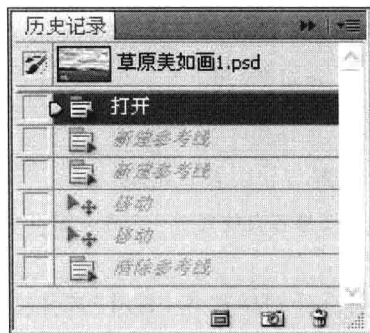


图 1-13 选择“打开”操作

⑮ 在图像编辑窗口中单击“草原美如画 2.jpg”选项卡,将其切换为当前图像,如图 1-14 所示。

⑯ 选择“窗口→排列→在窗口中浮动”命令,可将当前图像放置于一个独立窗口中,如图 1-15 所示。选择“窗口→排列→使所有内容在窗口中浮动”命令,则当前打开的两幅图像均各自放置于一个独立窗口中,如图 1-16 所示。

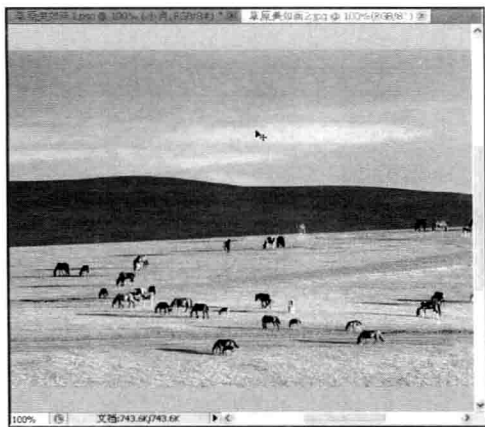


图 1-14 将“草原美如画 2.jpg”切换为当前图像

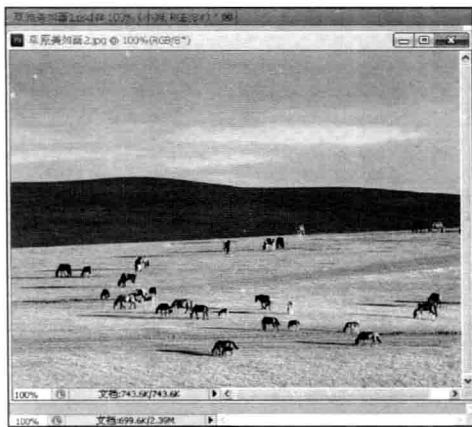


图 1-15 当前图像置于一个独立窗口中

⑰ 选择“窗口→排列→平铺”命令,则两幅图像显示状态如图 1-17 所示。选择“窗口→排列→将所有内容合并到选项卡中”命令,则图像显示情况恢复到如图 1-1 所示的状态。

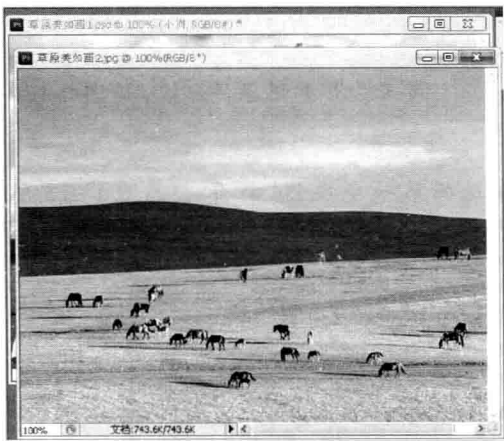


图 1-16 两幅图像各自放置于一个独立窗口中



图 1-17 两幅图像平铺

⑱ 分别选择两幅图像,利用“文件→存储为”命令,将两幅图像分别保存到另外的文件夹中;再选择“文件→关闭全部”命令,关闭两幅图像;最后选择“文件→退出”命令,退出 Photoshop CS5。

1.3 Photoshop CS5 的工作界面

启动 Photoshop CS5 程序,可以看到 Photoshop CS5 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、工具选项栏、工具箱、面板、图像编辑窗口等组成,如图 1-18 所示。

Photoshop CS5 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. 标题栏

Photoshop CS5 的标题栏位于整个窗口的顶部,其组成部分由左向右依次是窗口控

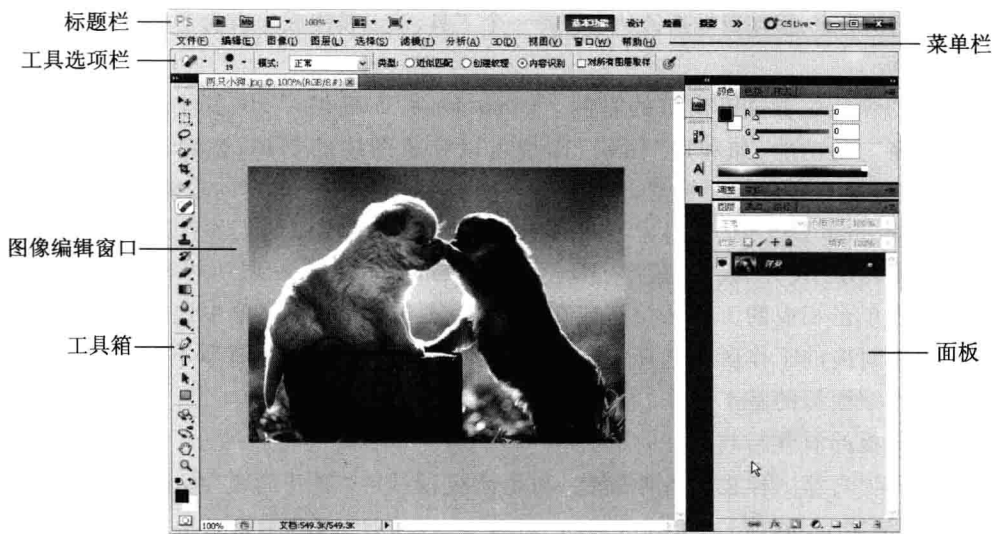


图 1-18 Photoshop CS5 工作界面

制菜单按钮 、相应功能的快速切换按钮(其中包括“查看额外内容”按钮 、“缩放级别”按钮 、“排列文档”按钮 、“屏幕模式”按钮 等)、快速选择工作区按钮    以及“最小化”按钮、“最大化”按钮或“还原”按钮、“关闭”按钮。

2. 菜单栏

Photoshop CS5 将所有的命令集合分类后,放置在 11 个菜单中,利用下拉菜单命令可以完成大部分图像编辑处理工作。

3. 工具选项栏

工具选项栏用于设置工具箱中当前工具的参数。不同工具所对应的选项栏的参数也有所不同。

图 1-19 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。

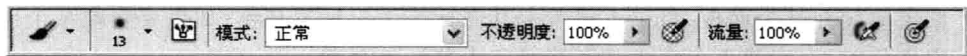


图 1-19 “画笔工具”选项栏

4. 工具箱

工具箱的默认位置位于窗口的左侧,它包含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 2 章中介绍。

工具箱具有伸缩性,通过单击工具箱顶部的伸缩栏 ,可以在单栏和双栏之间任意切换,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 CS5 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形,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