



职业教育“十二五”规划教材

计算机类专业

# Photoshop

## 实用案例教程

第2版

唐秀菊 冯建忠 主编



机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS

职业教育“十二五”规划教材——计算机类专业

# Photoshop 实用案例教程

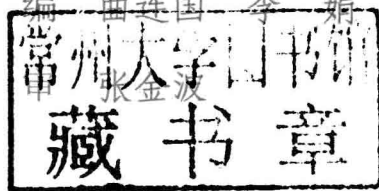
第2版

主 编 唐秀菊 冯建忠

副主编 徐冬妹

参 编 曲连国 李 娟 吴兆慧

主



机械工业出版社

本书是 2007 年出版《Photoshop 实用案例教程》的修订版。全书共分 8 章, 全面系统地介绍了 Photoshop CS5 的各种功能特性及使用方法。前 7 章以典型实例为主线, 详细阐述了该软件的使用方法, 对实践具有较大的指导作用。第 8 章在平面设计、室内设计效果图后期处理和摄影作品后期处理等方面, 用具有代表性的个案, 以综合项目实训的方式进行提高和升华。为方便学生学习, 本书的每一章节后还布置了相关的课后练习, 以巩固所学知识。

本书内容丰富, 图文并茂, 结构明了; 突出了知识的实用性和内容的易学性; 具有全面、系统和实用的特点。为方便教师教学和学生自主学习, 本书还提供了配套光盘, 光盘中包含了辅助教学的电子课件、素材、源文件及视频教程。

本书既可作为职业院校计算机美术设计及相关专业的教材, 也可作为中级培训教材或电脑爱好者的专业参考书。

## 图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 实用案例教程/唐秀菊, 冯建忠主编. —2 版. —北京: 机械工业出版社, 2012.8  
职业教育“十二五”规划教材. 计算机类专业

ISBN 978-7-111-39611-6

I. ①P… II. ①唐… ②冯… III. ①图像处理软件—职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 205667 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑: 梁 伟 责任编辑: 蔡 岩

责任校对: 王 欣 封面设计: 马精明

责任印制: 乔 宇

三河市国英印务有限公司印刷

2012 年 10 月第 2 版第 1 次印刷

184mm×260mm·15.5 印张·2 插页·388 千字

0 001—3000 册

标准书号: ISBN 978-7-111-39611-6

ISBN 978-7-89433-648-4 (光盘)

定价: 36.00 元 (含 1DVD)

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心: (010) 88361066

教材网: <http://www.cmpedu.com>

销售一部: (010) 68326294

机工官网: <http://www.cmpbook.com>

销售二部: (010) 88379649

机工官博: <http://weibo.com/cmp1952>

读者购书热线: (010) 88379203

封面防伪标均为盗版



图 6-15



图 3-17

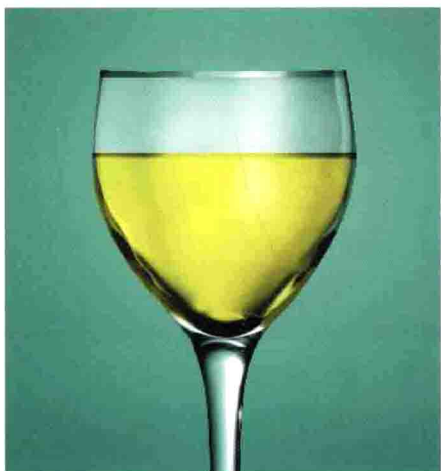


图 3-54



图 3-64



图 3-18



图 3-70



图 3-28

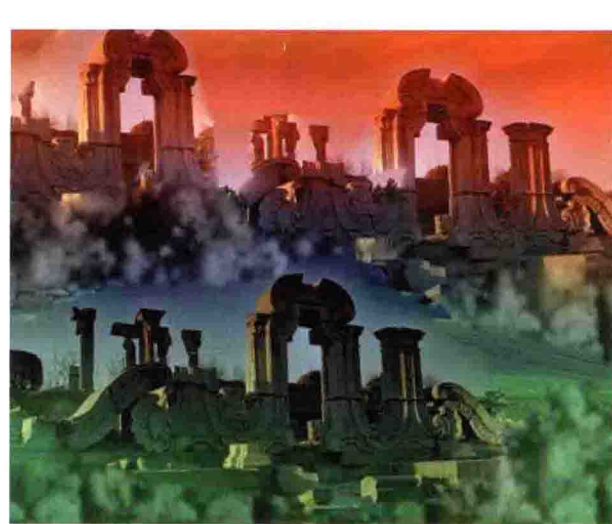


图 3-44

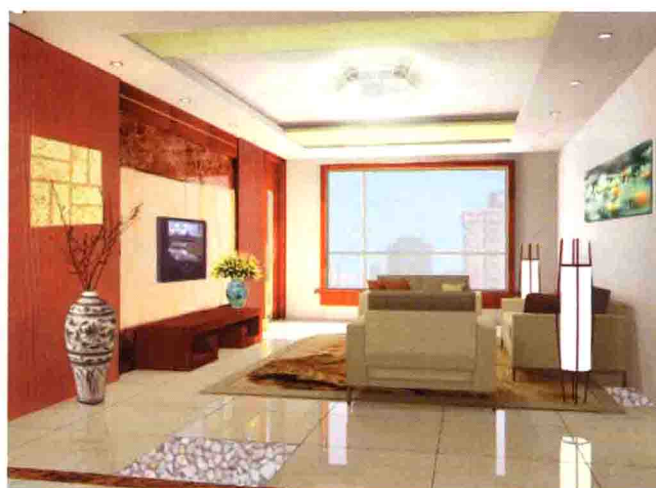


图 8-46

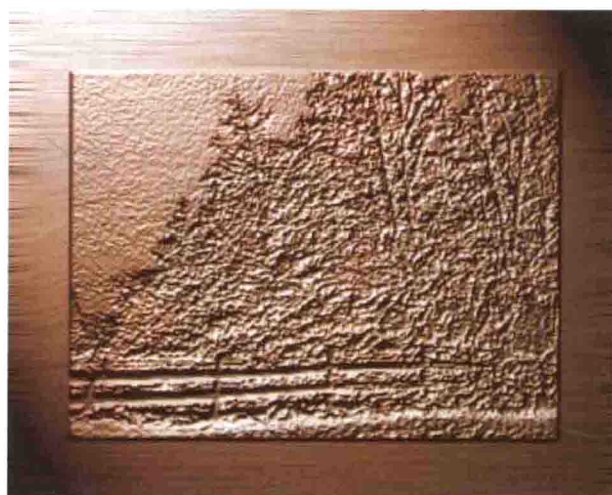


图 4-56

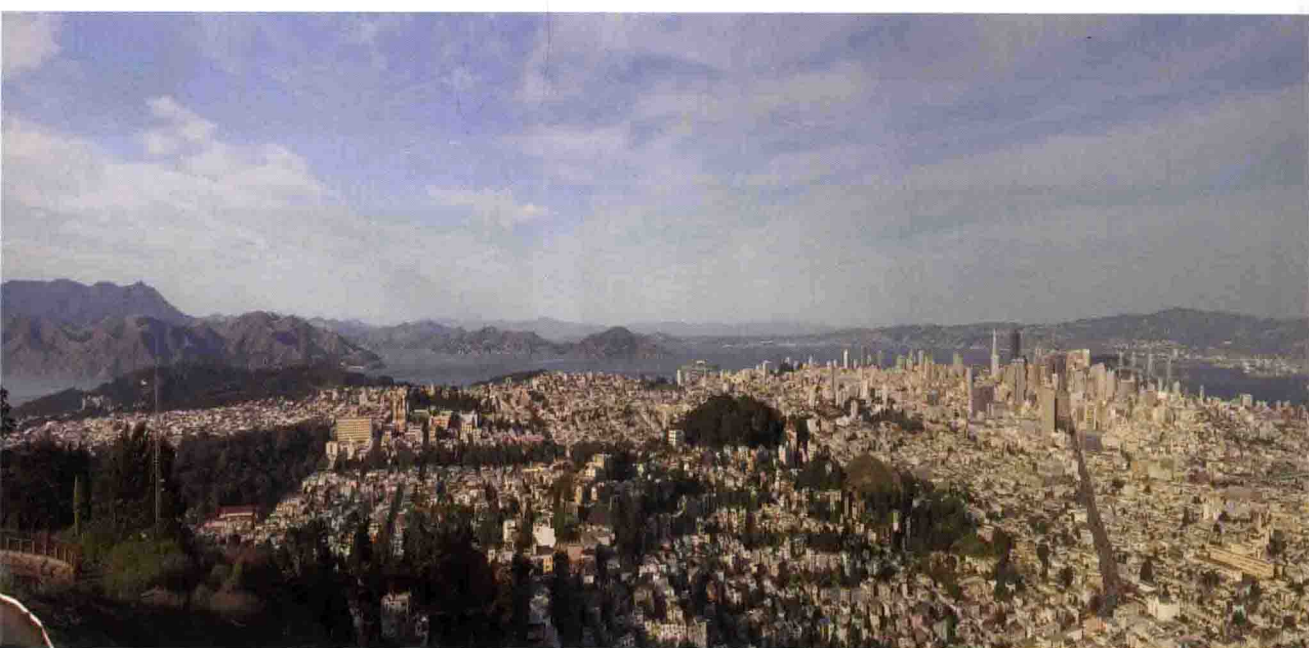




图 2-77



图 3-63

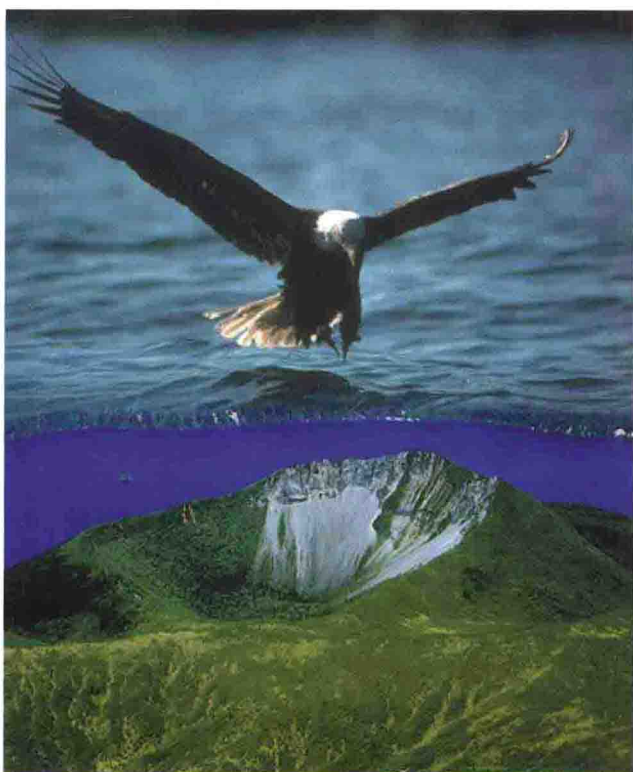


图 4-1



图 2-65



图 3-115



图 3-31



图 4-18



图 4-49



图 5-62



图 6-38



图 5-70



图 2-99

## 第2版前言

本书第1版自2007年10月出版后,受到广大读者好评,至今已印刷多次。为了更好地发挥示范专业教材的作用,我们对全书内容进行了修订和补充。

本次再版对原教材进行了较大的改动。使用的软件由原书的Photoshop CS2升级为目前最高的版本Photoshop CS5,并通过一系列的实例对CS5版本的新功能作了较全面的介绍,尤其对第6章进行了全面更换,将原书中对“色彩管理与打印”知识的介绍换为CS5版中“3D的使用”,全面、系统地介绍了三维图像设计技巧在Photoshop软件中的使用。各章的具体修订内容如下:

第1章删减了一些很普遍的理论描述,增加了对CS5版本新功能的介绍。

第2章删去了原来的“奥运五环”实例,将其调整为“光盘”实例,在简化操作过程的同时,使初学者轻松掌握和灵活运用选区的编辑;增加了“快速选择工具和操控变形”等新功能的实例训练。

第3章删去了几个不常用的工具的实例训练,增加了“混合画笔工具、内容识别、拼合全景图和新景深的混合应用”几个新功能且较实用的实例训练。在这一章中对文字工具的使用也进行了较大的改动,改动后的几个实例更加贴近生活。

第4章增加了对“颜色范围和蒙版边缘”新功能的实例训练;在通道知识的训练中增加了对“内容识别比例”知识的描述和训练。

第7章中的动画和网页部分的知识变化都很大,根据新版软件的功能,对网页部分的训练进行了适当的删减,强化了对动画知识的训练。在动画部分的训练中强调了导入视频动画的制作方法和时间轴动画的制作方法。

本书主要通过典型实例来介绍Photoshop CS5的具体功能应用和使用技巧。具体实例既贴近实际,又与所学知识紧密联系,让读者对抽象的工具及参数有更直观、更清晰的认识和理解;介绍实例需掌握的知识点,使读者对所用到的知识更明确。本书讲解步骤分明,由简入繁,使初学者能够更好地使用Photoshop CS5软件的各项功能;实例知识点讲解更是对该软件在理论上的最好诠释;课后练习是配合所学知识的巩固与提高。特别是第8章的综合项目实训是由项目分析、项目操作过程、课后练习组成,注重实践中的应用,同时体现了知识的完整性和系统性,使学生学习后可以尽快胜任岗位工作。全书基本上涉及了应用Photoshop进行图像处理的各个方面,读者通过对本书的认真学习,可以比较全面、迅速地掌握Photoshop这个强有力的图形、图像编辑处理工具。

本书由唐秀菊、冯建忠任主编,徐冬妹任副主编,曲连国、李娟、吴兆慧参加编写,由张金波任主审。其中唐秀菊编写了第4章、第6章和第8章的8.1节;徐冬妹编写了第3章的3.1~3.4节和第8章的8.4节;曲连国编写了第1章和第5章;李娟编写了第2章和第7章;吴兆慧编写了第3章的3.5节和第8章的8.2、8.3、8.5节。

由于编者水平有限,书中难免有疏漏之处,恳请读者批评指正。

编者

# 第1版前言

Photoshop CS2 是美国 Adobe 公司出品的一款功能强大的图形图像处理软件,是当前平面设计领域最流行、使用最广泛的软件之一,主要应用于平面广告设计、网页图形制作、室内效果图后期处理和摄影作品后期效果处理等领域。Photoshop CS2 与以前的版本比较起来,其功能有所增强,界面也有了显著的改观。

本书主要通过典型实例来介绍 Photoshop CS2 的具体功能应用和使用技巧。第1章介绍了有关图形处理的基本概念与工作环境;第2章通过对基本工具的使用介绍了 Adobe Photoshop CS2 的基础知识;第3章介绍了图像编辑的有关知识;第4章详细介绍了蒙版、通道和动作;第5章介绍了滤镜的使用效果与图层组的运用;第6章介绍了色彩管理与打印;第7章是联合使用 Photoshop CS2/Image Ready CS2 制作网页和动态图像;第8章是训练学生综合应用能力的综合项目实训。

本书讲解步骤分明,由简入繁,使初学者能够更好地使用 Photoshop CS2 软件的各项功能;实例知识点讲解更是对该软件在理论上的最好诠释;课后练习是配合所学知识的巩固与提高。特别是第8章的综合项目实训是由项目分析、项目操作过程、课后练习组成,注重实践中的应用,同时体现了知识的完整性和系统性,使学生学习后能够尽快胜任岗位工作。本书涉及到了应用 Photoshop 进行图像处理的各个方面,读者通过对本书的认真学习,可以全面、迅速地掌握 Photoshop 这个强有力的图形和图像编辑处理工具。

为了方便教师教学与学生学习,本书配套光盘中还提供了辅助教学的电子教案、素材及视频教程,读者可以根据自己需要选择使用。

本书由唐秀菊、冯建忠担任主编并进行统稿,张金波担任主审。其中,唐秀菊编写了第4章和第8章的8.1节,徐冬妹编写了第3章的3.1~3.5节和第8章的8.4节,曲连国编写了第1章、第5章、第6章和第8章的8.5节,李娟编写了第2章和第7章,李俊卿编写了第3章的3.6节和第8章的8.2节、8.3节。由于编者的水平有限,不足之处在所难免,恳请广大读者批评指正。

编 者

# 目 录

## 第2版前言

## 第1版前言

|                                              |                                               |
|----------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 第1章 Adobe Photoshop CS5 入门.....1             | 3.1.1 实例一 包装图案设计——中国红.....49                  |
| 1.1 基本概念.....1                               | 3.1.2 实例二 混合器画笔工具——<br>山间茅屋.....55            |
| 1.1.1 关于矢量图和点阵图.....1                        | 3.1.3 小结.....58                               |
| 1.1.2 图像分辨率.....2                            | 3.2 图章工具与图像修补及修饰工具.....58                     |
| 1.2 Photoshop CS5 的工作界面与运行环境.....4           | 3.2.1 实例一 海豚表演.....58                         |
| 1.2.1 Photoshop CS5 的工作界面.....4              | 3.2.2 实例二 永久的历史.....63                        |
| 1.2.2 定制和优化 Photoshop 工作环境.....5             | 3.2.3 实例三 鸡尾酒.....67                          |
| 1.3 Photoshop CS5 的新增功能.....7                | 3.2.4 小结.....70                               |
| 本章总结.....10                                  | 3.3 Adobe Photoshop CS5 的图像调整.....71          |
| 第2章 Adobe Photoshop CS5 的<br>基础知识.....11     | 3.3.1 实例一 海边情侣.....71                         |
| 2.1 Adobe Photoshop CS5 基本工具的<br>使用一.....11  | 3.3.2 实例二 鹰.....75                            |
| 2.1.1 实例一 精美的信纸.....11                       | 3.3.3 实例三 拼合全景图.....81                        |
| 2.1.2 实例二 光盘.....17                          | 3.3.4 实例四 新景深的混合应用.....83                     |
| 2.1.3 小结.....25                              | 3.3.5 小结.....85                               |
| 2.2 Adobe Photoshop CS5 基本工具的<br>使用二.....26  | 3.4 路径工具与形状工具.....85                          |
| 2.2.1 实例一 制作田字格.....26                       | 3.4.1 实例一 标志.....85                           |
| 2.2.2 实例二 瓷砖.....30                          | 3.4.2 实例二 猫.....88                            |
| 2.2.3 小结.....34                              | 3.4.3 实例三 卡通玩偶.....91                         |
| 2.3 Adobe Photoshop CS5 基本工具的<br>使用三.....34  | 3.4.4 实例四 古典图案.....95                         |
| 2.3.1 实例一 可口可乐.....34                        | 3.4.5 小结.....97                               |
| 2.3.2 实例二 回归.....38                          | 3.5 Adobe Photoshop CS5 的文字工具.....97          |
| 2.3.3 实例三 扇子.....42                          | 3.5.1 实例一 淘宝网广告.....97                        |
| 2.3.4 小结.....48                              | 3.5.2 实例二 宣传册封面.....101                       |
| 本章总结.....48                                  | 3.5.3 实例三 路径文字.....103                        |
| 第3章 Adobe Photoshop CS5 绘图<br>修饰及图像编辑.....49 | 3.5.4 实例四 镶钻字.....106                         |
| 3.1 画笔与铅笔工具.....49                           | 3.5.5 实例五 钉珠花边文字.....108                      |
|                                              | 3.5.6 小结.....111                              |
|                                              | 本章总结.....111                                  |
|                                              | 第4章 Adobe Photoshop CS5 的<br>蒙版、通道和动作.....112 |
|                                              | 4.1 Adobe Photoshop CS5 的蒙版.....112           |



|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 4.1.1 实例一 鹰 .....                   | 112 |
| 4.1.2 实例二 女孩 .....                  | 116 |
| 4.1.3 实例三 变色的儿童车 .....              | 120 |
| 4.1.4 实例四 飞雪 .....                  | 122 |
| 4.1.5 小结 .....                      | 125 |
| 4.2 Adobe Photoshop CS5 的通道 .....   | 126 |
| 4.2.1 实例一 红叶 .....                  | 126 |
| 4.2.2 实例二 春华秋实 .....                | 133 |
| 4.2.3 实例三 木板画 .....                 | 137 |
| 4.2.4 小结 .....                      | 140 |
| 4.3 Adobe Photoshop CS5 的动作使用 ..... | 140 |
| 4.3.1 实例一 使用动作 .....                | 140 |
| 4.3.2 实例二 录制动作 .....                | 143 |
| 4.3.3 实例三 批处理 .....                 | 145 |
| 4.3.4 小结 .....                      | 148 |
| 本章总结 .....                          | 148 |

## 第 5 章 Adobe Photoshop CS5 滤镜 .....

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 5.1 实例一 棒棒糖 .....  | 149 |
| 5.2 实例二 风雪骑士 ..... | 153 |
| 5.3 实例三 精美相框 ..... | 155 |
| 5.4 实例四 神秘洞穴 ..... | 158 |
| 5.5 实例五 橙子 .....   | 162 |
| 5.6 实例六 碧玉龙 .....  | 167 |
| 5.7 实例七 闪电 .....   | 170 |
| 5.8 实例八 私语 .....   | 173 |
| 5.9 小结 .....       | 176 |
| 本章总结 .....         | 176 |

## 第 6 章 Adobe Photoshop CS5 中

### 3D 的使用 .....

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 6.1 绘制物体表面材质纹理 .....   | 177 |
| 6.1.1 实例一 茶壶表面绘制 ..... | 177 |
| 6.1.2 实例二 茶几 .....     | 182 |
| 6.1.3 小结 .....         | 186 |
| 6.2 创建 3D 模型 .....     | 186 |
| 6.2.1 实例一 玩偶 .....     | 186 |
| 6.2.2 实例二 金字塔 .....    | 188 |

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 6.2.3 实例三 3D 凸纹 .....  | 191 |
| 6.2.4 小结 .....         | 197 |
| 6.3 3D 光源与渲染 .....     | 197 |
| 6.3.1 实例 灯光布置与渲染 ..... | 197 |
| 6.3.2 小结 .....         | 202 |
| 本章总结 .....             | 202 |

## 第 7 章 Photoshop CS5 的动画、视频与网页 .....

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| 7.1 Adobe Photoshop CS5 的动画与视频 ..... | 203 |
| 7.1.1 实例一 制作帧动画 .....                | 203 |
| 7.1.2 实例二 制作时间轴动画 .....              | 206 |
| 7.1.3 小结 .....                       | 210 |
| 7.2 Adobe Photoshop CS5 网页 .....     | 210 |
| 7.2.1 实例 制作网页按钮 .....                | 210 |
| 7.2.2 小结 .....                       | 215 |
| 本章总结 .....                           | 216 |

## 第 8 章 综合项目实训 .....

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| 8.1 项目一 标志设计 .....       | 217 |
| 8.1.1 项目分析 .....         | 217 |
| 8.1.2 项目操作过程 .....       | 218 |
| 8.1.3 课后练习 .....         | 221 |
| 8.2 项目二 洗衣粉包装设计 .....    | 221 |
| 8.2.1 项目分析 .....         | 221 |
| 8.2.2 项目操作过程 .....       | 223 |
| 8.2.3 课后练习 .....         | 226 |
| 8.3 项目三 别克汽车广告宣传海报 ..... | 227 |
| 8.3.1 项目分析 .....         | 227 |
| 8.3.2 项目操作过程 .....       | 228 |
| 8.3.3 课后练习 .....         | 229 |
| 8.4 项目四 室内效果图后期处理 .....  | 229 |
| 8.4.1 项目分析 .....         | 229 |
| 8.4.2 项目操作过程 .....       | 230 |
| 8.4.3 课后练习 .....         | 236 |
| 8.5 项目五 摄影作品后期处理 .....   | 237 |
| 8.5.1 项目分析 .....         | 237 |
| 8.5.2 项目操作过程 .....       | 238 |
| 8.5.3 课后练习 .....         | 240 |

# 第 1 章

# Adobe Photoshop CS5 入门

## 学习目标

- 1) 了解矢量图和点阵图的概念。
- 2) 掌握图像分辨率的概念和按需设置图像分辨率。
- 3) Photoshop 工作环境与文件操作。
- 4) Photoshop CS5 的新增功能。

## 1.1 基本概念

在使用 Photoshop CS5 之前,正确认识图像的概念以及 Photoshop CS5 与图像之间的关系是非常重要的,只有正确把握这两者之间的关系,才能更好地运用 Photoshop CS5 创作出优秀的作品。

### 1.1.1 关于矢量图和点阵图

计算机可以处理的图形主要划分为两大类:矢量图形和点阵图形。Photoshop 既可以处理矢量图也可以处理点阵图,了解这两种图形之间的差异,对创建、编辑和导入图片都有很大的帮助,所以只有透彻理解二者各自的特点,才能更好地运用它们。

#### 1. 位图图像

位图图像使用图片元素的矩形网格(像素)表现图像。每个像素都分配有特定的位置和颜色值。在处理位图图像时,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,因为它们可以更有效地表现阴影和颜色的细微层次。位图图像与分辨率有关,也就是说,它们包含固定数量的像素。因此,如果在屏幕上以高缩放比率对它们进行缩放或以低于创建时的分辨率来打印它们,则将丢失其中的细节,并会呈现出锯齿,如图 1-1 所示。位图图像有时需要占用大量的存储空间,在某些 Creative Suite 组件中使用位图图像时,通常需要对其进行压缩以减小文件大小。例如,将图像文件导入布局之前,要先在其原始应用程序中压缩该文件。

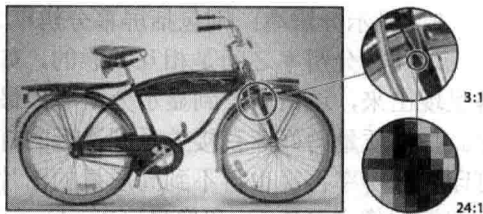


图 1-1 不同分辨率图像对比

## 2. 矢量图形

矢量图形是用称之为向量的直线或曲线来描绘图像，这些用来描绘图像的直线和曲线是用数学形式来定义的，其中的各个元素都是根据图形的几何特性进行具体描述的。对矢量图形的编辑，就是修改构筑该图形的直线和曲线。你可以移动、缩放、重塑一个矢量图形，包括更改它的颜色，所有这些操作都不会改变该矢量图形的品质。矢量图形具有分辨率独立性，就是说矢量图形可以在不同分辨率的输出设备上显示，却不会改变图像的品质。因此，矢量图的优点是占用的空间小，且放大后不会失真，是表现标志图形的最佳选择。但是，图形的缺点也很明显，就是它的色彩比较单调。图 1-2 和图 1-3 就是矢量图形原图和扩大后的效果图，我们可以一目了然地发现它的特点（在 Word 中通过插入可以很容易实现）。



图 1-2 原图



图 1-3 放大后

### 1.1.2 图像分辨率

提起分辨率大家一定不会陌生，显示器、打印机、扫描仪等都会涉及这个概念，许多人想当然地把这些分辨率混为一谈而不加以区别，其实这些分辨率之间存在着相当大的差异。分辨率是指单位长度内包含的像素数目。根据涉及对象的不同，分辨率表达的含义也会有所不同。以扫描仪为例，扫描仪的分辨率越高则解析图像的能力越强，扫描出来的图像也越接近于原件，扫描分辨率的单位是 ppi (Pixel per Inch)，即每英寸能解析像素的个数。而从打印机的角度来看，分辨率越高则再现原件的能力越强，打印出来的图像越细致，同时也越接近于原件，打印分辨率的单位是 dpi (Dot per Inch)，即每英寸可以填充的打印点数。正是因为分辨率之间存在着这种差异，因此在研究分辨率时一般将它分成如下 3 种类型。

- 1) 输入分辨率：包括扫描仪分辨率、数码相机分辨率等。
- 2) 输出分辨率：包括打印机分辨率、投影仪分辨率等。
- 3) 显示分辨率：则包括屏幕分辨率、电视分辨率等。

这几种分辨率之间是相互关联的，如扫描图片，这首先涉及到输入分辨率；然后通过屏幕呈现出来，这又涉及到显示分辨率；最后用打印机将图像打印出来，这便涉及到输出分辨率。扫描质量的好坏直接关系到最后的打印质量，如果用一台低档的扫描仪扫描，那么就算打印机分辨率再高也得不到高质量的图片。如何正确理解这些分辨率的含义呢？其中的关键是把握住像点 (Dot) 和像素 (Pixel) 之间的区别，在分辨率中这是两个非常容易混淆的概念，像点可以说是硬件设备中最小的显示单位，而像素则不是，像素既可以代表一个点，也可以是多个点的集合。当每个像素只代表一个像点时，就可以在两者之间画上等号；不过在

大多数情况下,两者之间是完全不同的。如用一台 300dpi 打印机打印一张分辨率为 1ppi 的图片,此时图片中的每一个像素在打印时都对应了  $300 \times 300$  像点。

对于图像处理中的扫描输入而言,首先要确定扫描获取的图像用途,根据用途不同来决定应该选用的扫描分辨率。如果扫描获取的图像是作为屏幕显示使用,那么 72ppi 的分辨率就够用了,因为这等同于显示器的分辨率。而用于打印输出的图像,一般来说 200ppi 就可以满足打印的基本需求,若用于打印高精度印刷品,例如海报或 DM 单商业广告则需要不低于 300ppi 的分辨率。

图像文件大小与图像分辨率成正比,如果保持图像尺寸不变,将其图像分辨率提高为原来的 2 倍,则其文件大小增大为原来的 4 倍。例如原图像的文件大小为 22KB,图像分辨率为 72ppi,保持图像尺寸不变,用图像处理软件提高其图像分辨率到 144ppi,这时文件大小变为 87KB 左右。图像分辨率也影响到图像在屏幕上的显示大小。如果在一台设备分辨率为 72dpi 的显示器上将图像分辨率从 72ppi 增大到 144ppi (保持图像尺寸不变),那么该图像将以原图像实际尺寸的两倍显示在屏幕上。一般来说,在相同打印尺寸下,扫描分辨率越高的图像,所包含的图像信息越多,图像也越清晰。如图 1-4 和图 1-5 所示就是两幅相同的图像在不同分辨率下放大 200% 的效果。



图 1-4 72ppi 放大后效果

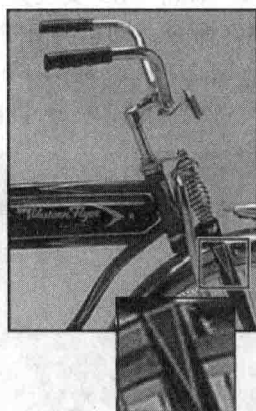


图 1-5 300ppi 放大后效果

会产生这样的效果是由于 Photoshop 会自动以内插像素的方式来增加图像的显示面积,根据相邻像素色调的平均值产生中间像素,由于 Photoshop 改变了图像信息,造成图像质量下降,因此不能采取这种方式来获取高分辨率的图像。要想得到更高分辨率的图像,只能以更高分辨率进行扫描。

若要对一幅扫描的图像以更高分辨率使用,可以通过增加分辨率的同时减小实际打印尺寸的方法。在 Photoshop 中执行“图像”→“图像大小”命令,打开“图像大小”对话框,如图 1-6 所示。

取消对话框中默认的“重定图像像素”选项,对比发现,分辨率越高,打印尺寸越小,图像中的

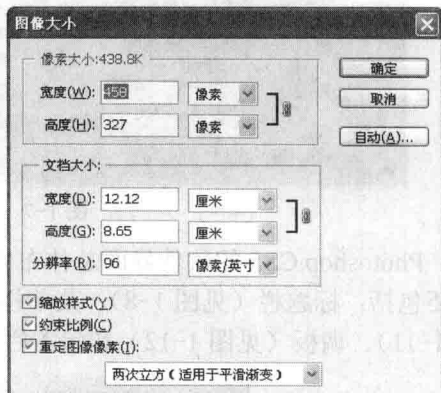


图 1-6 “图像大小”对话框

有效像素由于被锁定没有发生改变，由此可见，要想打印一幅固定大小的图像并要求更高的分辨率，必须通过扫描仪获取一幅更大尺寸的图像。

## 1.2 Photoshop CS5 的工作界面与运行环境

Photoshop CS5 在 Windows 操作系统下的安装基本配置要求如下：Intel Pentium 4 或 AMD Athlon 64 处理器；至少 1GB 内存；Microsoft Windows XP（带有 Service Pack 3）或者 Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise（带有 Service Pack 1，推荐 Service Pack 2）或者 Windows 7；1024×768 屏幕分辨率（推荐 1280×800），配备符合条件的硬件加速 OpenGL 图形卡、16 位颜色和 256MB VRAM，某些 GPU 加速功能需要 Shader Model 3.0 和 OpenGL 2.0 图形支持；DVD-ROM 驱动器；多媒体功能需要 QuickTime 7.6.2 软件；在线服务需要 Internet 连接。

### 1.2.1 Photoshop CS5 的工作界面

中文版 Photoshop CS5 安装完成后，单击“开始”→“所有程序”→“Adobe”→“Adobe Photoshop CS5”命令，即可打开 Photoshop CS5 程序进入其工作环境，如图 1-7 所示。

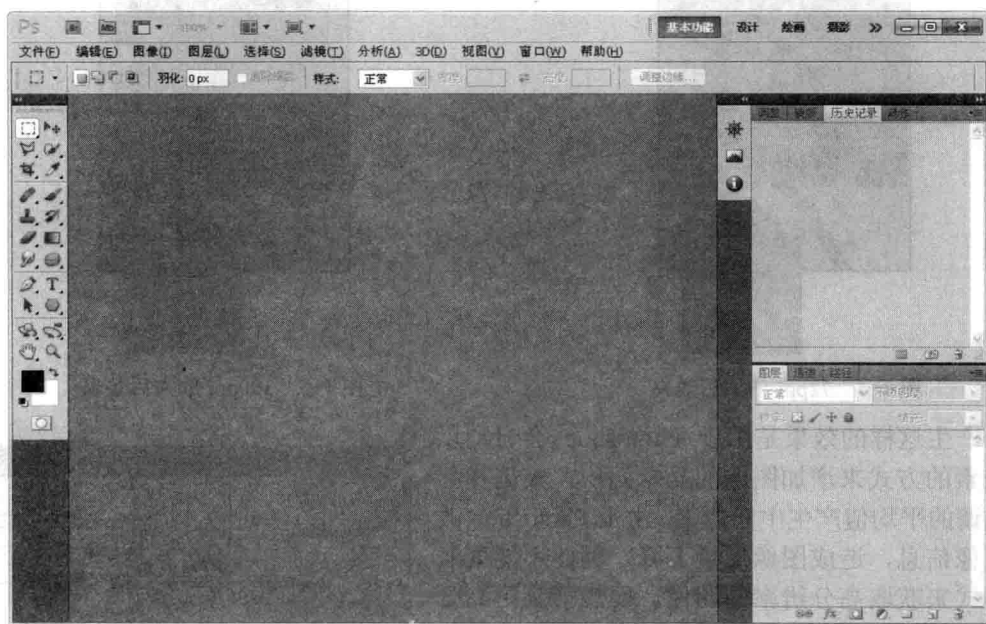


图 1-7 Photoshop CS5 工作环境

Photoshop CS5 的软件界面总体布局一目了然，并且与典型的 Windows 应用程序很相似，主要包括：标题栏（见图 1-8）、菜单栏（见图 1-9）、工具选项栏（见图 1-10）、工具箱（见图 1-11）、调板（见图 1-12）和状态栏（见图 1-13）等。



图 1-8 标题栏

文件(E) 编辑(E) 图像(I) 图层(L) 选择(S) 滤镜(T) 分析(A) 3D(D) 视图(V) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-9 菜单栏

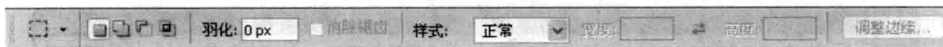


图 1-10 工具选项栏



图 1-11 工具箱



图 1-12 调板

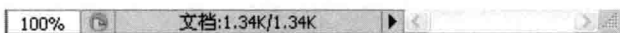


图 1-13 状态栏

窗口中的灰色区域即是 Photoshop 桌面，用于容纳工具箱、调板和图像窗口。对于工具箱、工具选项栏、调板，可以通过拖动来改变它们的摆放位置；可以通过按<Tab>键来显示/隐藏工具箱、调板和工具选项栏。

图像窗口是 Photoshop 操作的对象，新建、打开、保存及关闭图像的操作是 Photoshop 图像处理的第一步工作。下面将介绍图像文件的基本操作。

## 1.2.2 定制和优化 Photoshop 工作环境

在编辑图像时，往往根据计算机的配置和用户的需要来设置 Photoshop 的内存分配和操作环境，以便能更好、更方便地编辑图像。Photoshop 处理图像时对内存的要求很高，通常为当前处理图形文件大小的 5 倍以上。在广告设计中，经常会碰到需要处理高精度图像的情况，这些文件有几十兆甚至高达数百兆，这对配置较低的机器来说，运行起来比较困难。因此，适当采取优化措施，对 Photoshop 运行环境做适当合理的设置，可以达到提高 Photoshop 执行效率的目的。

### 1. 设置“性能”选项卡

- 1) 执行“编辑”→“首选项”→“性能”命令，打开“性能”对话框，如图 1-14 所示。
- 2) 在“内存使用情况”栏中，可以通过滑块调整或者直接手工输入来设定内存的使用率，其设定范围在 8%~100%。
- 3) 在“高速缓存级别”文本框中可以输入的有效数值为 1~8，数值越大，屏幕刷新越

快，但缓存占用的内存也就越多，用户要根据计算机的内存大小来设定，若系统内存充足，应设为最大，一般情况下，Photoshop 使用的内存应为计算机系统可用内存的 50%~70%。

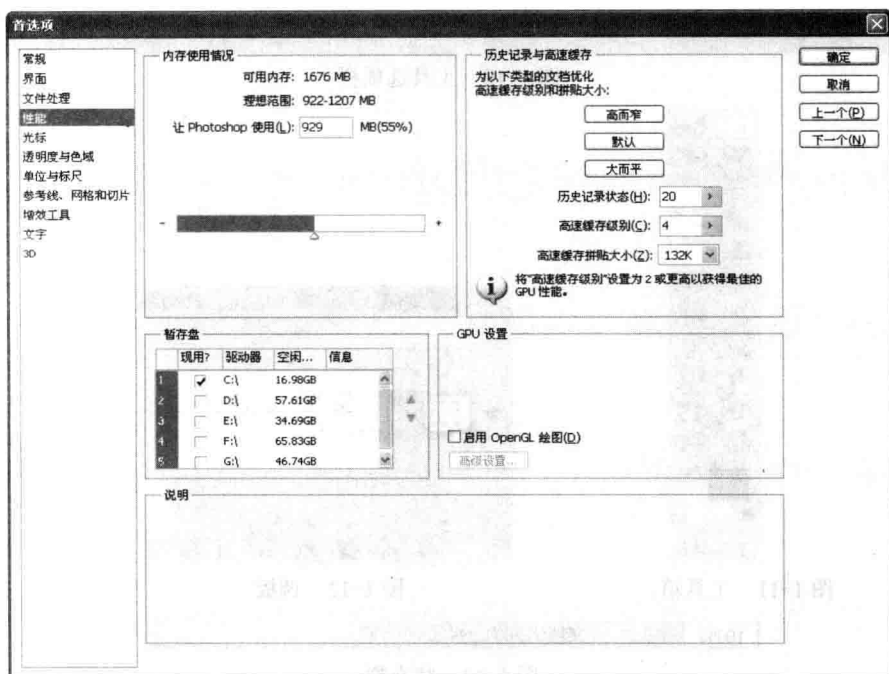


图 1-14 “性能”对话框

4) “历史记录状态”是用来设定“历史记录”面板中能保留的历史记录状态的最大数量，最大值为“1000”。

5) “暂存盘”是为了解决当内存较小时，内存不足，使硬盘上的一部分空间形成虚拟内存而设置的。我们选择四个不同位置的暂存盘，当内存不够时，可顺序使用用户设置的暂存盘，但是无论是否使用暂存盘，暂存盘的自由空间必须大于 Photoshop 的可用内存空间，因为 Photoshop 会在等待状态时将整个内存的内容写在暂存盘里。最好单独将一个足够大的磁盘分区作为暂存盘，不要使用多个暂存盘，不要与系统交换文件位于同一分区中，以便获得更高的性能。

6) 在“CPU 设置”中，勾选“启用 OpenGL 绘图”。OpenGL 是个专业的图形程序接口，是一个功能强大，调用方便的底层图形库。在支持 OpenGL 的系统上打开、移动和编辑 3D 模型时，性能将显著提高，当系统启动 OpenGL 功能时可正确显示 3D 轴。

## 2. 设置“文件处理”选项卡

1) 执行“编辑”→“首选项”→“文件处理”命令，打开“文件处理”对话框。

2) 在“文件存储选项”栏中的图像预览下拉列表框中有三个选项，分别是“总不存储”、“总是存储”和“存储时提问”。文件扩展名下拉列表框有两个选项，分别是“使用大写”和“使用小写”，一般地说，小写的扩展名易于阅读。

3) “文件兼容性”栏中的复选框可根据实际需要进行设置。

## 3. 设置“光标”选项卡

1) 执行“编辑”→“首选项”→“光标”命令，打开“光标”对话框。