



全国高等职业教育规划教材

Photoshop CS5

图像处理案例教程

主 编 阚宝朋 焦 阳 刘万辉
副主编 段红玉 吴勇刚

- 全程多媒体视频教程
- 以企业真实案例为主线贯穿全过程
- 将行业标准融入教学内容

CS5

附赠DVD光盘

含素材、电子课件和多媒体视频教程



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

全国高等职业教育规划教材

Photoshop CS5 图像处理 案例教程

主 编 阚宝朋 焦 阳 刘万辉
副主编 段红玉 吴勇刚
参 编 张 彤 於文刚 徐雪峰



机械工业出版社

本书以培养职业能力为核心,以工作实践为主线,以项目为导向,采用案例式教学,基于现代职业教育课程的结构构建模块化教学内容,面向平面设计师岗位细化课程内容。

本书教学内容同时采用模块化的编写思路,主要有 Photoshop 职场入门、Photoshop 基本工具的使用、选区的调整与编辑、图层与图层样式、色彩与色调的调整、路径与矢量图形工具应用、通道的应用、蒙版的应用、滤镜的应用、动作与自动化、综合项目实训,构成了系统的课程教学内容体系,所有教学内容符合岗位需求。同时本书以商业案例应用项目贯穿各个知识模块,又以综合教学案例巩固了课程内容。初级平面设计师通过本书的学习和辅助项目实训的系统锻炼,必将胜任企业平面设计师这一岗位。

本书内容丰富,实用性强,可用做高职高专计算机网络工程、软件技术、计算机维护、计算机应用技术、多媒体技术、动漫技术、信息管理、电子商务等专业的“Photoshop 图像处理”课程的教材,也可作为平面设计爱好者学习的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS5 图像处理案例教程 / 阚宝朋, 焦阳, 刘万辉主编. —北京: 机械工业出版社, 2011.9
全国高等职业教育规划教材
ISBN 978-7-111-35477-2

I. ①P… II. ①阚…②焦…③刘… III. ①图像处理软件, Photoshop CS5—
高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 152677 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 鹿 征

责任印制: 乔 宇

三河市宏达印刷有限公司印刷

2011 年 9 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·15.75 印张·387 千字

0001—3000 册

标准书号: ISBN 978-7-111-35477-2

ISBN 978-7-89433-110-6 (光盘)

定价: 38.00 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

门户网: <http://www.cmpbook.com>

销售一部: (010) 68326294

教材网: <http://www.cmpedu.com>

销售二部: (010) 88379649

读者购书热线: (010) 88379203

封面无防伪标均为盗版

全国高等职业教育规划教材计算机专业

编委会成员名单

主 任 周智文

副 主 任 周岳山 林 东 王协瑞 张福强
陶书中 龚小勇 王 泰 李宏达
赵佩华

委 员 (按姓氏笔画顺序)

马 伟	马林艺	万雅静	万 钢
卫振林	王兴宝	王德年	尹敬齐
史宝会	宁 蒙	刘本军	刘新强
刘瑞新	余先锋	张洪斌	张 超
李 强	杨 莉	杨 云	罗幼平
贺 平	赵国玲	赵增敏	赵海兰
钮文良	胡国胜	秦学礼	贾永江
徐立新	唐乾林	陶 洪	顾正刚
康桂花	曹 毅	眭碧霞	梁 明
黄能耿	裴有柱		

秘 书 长 胡毓坚

出版说明

根据《教育部关于以就业为导向深化高等职业教育改革的若干意见》中提出的高等职业院校必须把培养学生动手能力、实践能力和可持续发展能力放在突出的地位,促进学生技能的培养,以及教材内容要紧密结合生产实际,并注意及时跟踪先进技术的发展等指导精神,机械工业出版社组织全国近 60 所高等职业院校的骨干教师对在 2001 年出版的“面向 21 世纪高职高专系列教材”进行了全面的修订和增补,并更名为“全国高等职业教育规划教材”。

本系列教材是由高职高专计算机专业、电子技术专业和机电专业教材编委会分别会同各高职高专院校的一线骨干教师,针对相关专业的课程设置,融合教学中的实践经验,同时吸收高等职业教育改革的成果而编写完成的,具有“定位准确、注重能力、内容创新、结构合理和叙述通俗”的编写特色。在几年的教学实践中,本系列教材获得了较高的评价,并有多品种被评为普通高等教育“十一五”国家级规划教材。在修订和增补过程中,除了保持原有特色外,针对课程的不同性质采取了不同的优化措施。其中,核心基础课的教材在保持扎实的理论基础的同时,增加实训和习题;实践性较强的课程强调理论与实训紧密结合;涉及实用技术的课程则在教材中引入了最新的知识、技术、工艺和方法。同时,根据实际教学的需要对部分课程进行了整合。

归纳起来,本系列教材具有以下特点:

- 1) 围绕培养学生的职业技能这条主线来设计教材的结构、内容和形式。
- 2) 合理安排基础知识和实践知识的比例。基础知识以“必需、够用”为度,强调专业技术应用能力的训练,适当增加实训环节。
- 3) 符合高职学生的学习特点和认知规律。对基本理论和方法的论述要容易理解、清晰简洁,多用图表来表达信息;增加相关技术在生产中的应用实例,引导学生主动学习。
- 4) 教材内容紧随技术和经济的发展而更新,及时将新知识、新技术、新工艺和新案例等引入教材。同时注重吸收最新的教学理念,并积极支持新专业的教材建设。
- 5) 注重立体化教材建设。通过主教材、电子教案、配套素材光盘、实训指导和习题及解答等教学资源的有机结合,提高教学服务水平,为高素质技能型人才的培养创造良好的条件。

由于我国高等职业教育改革和发展的速度很快,加之我们的水平和经验有限,因此在教材的编写和出版过程中难免出现问题和错误。我们恳请使用这套教材的师生及时向我们反馈质量信息,以利于我们今后不断提高教材的出版质量,为广大师生提供更多、更适用的教材。

机械工业出版社

前 言

Photoshop CS5 是美国 Adobe 公司 2010 年推出的最新版图形图像处理软件,它是目前世界上最为优秀的平面设计软件之一,因其界面友好,操作简单,功能强大,深受广大设计师所青睐,被应用于插画、游戏、影视、广告、海报、网页设计、多媒体设计、软件界面、POP、照片处理等领域。

本书以培养职业能力为核心,以工作实践为主线,以项目为导向,采用案例式教学,基于现代职业教育课程的结构构建模块化教学内容,面向平面设计师岗位细化课程内容。

本书教学内容同时采用模块化的编写思路,主要有 Photoshop CS5 职场入门、Photoshop 基本工具的使用、选区的调整与编辑、图层与图层样式、色彩与色调的调整、路径与矢量图形工具的应用、通道的应用、蒙版的应用、滤镜的应用、动作与自动化、综合项目实训 11 个教学模块,构成了系统的课程教学内容体系,所有教学内容符合岗位要求。同时本书以商业案例应用项目贯穿各个知识模块,同时又以综合教学案例巩固了课程内容。初级平面设计师通过本书的学习和辅助项目实训的系统锻炼,必将胜任企业平面设计师的岗位。

本书基于案例式教学思想,所有教学案例都经过了精挑细选,非常具有代表性,同时这些项目包含了当前流行的创意与技术,使读者能够迅速胜任平面设计领域的工作岗位。

本书由阚宝朋、焦阳、刘万辉任主编,段红玉、吴勇刚任副主编,俞宁主审。编写分工为:阚宝朋编写第 1、3 章,刘万辉编写第 2、4 章,於文刚编写第 5 章,徐雪峰编写第 6 章,段红玉编写第 7 章,张彤编写第 8 章,吴勇刚编写第 9 章,焦阳编写第 10、11 章。

本书在编写过程中,得到了淮安市中天传媒创意总监徐金波研究员的指导,并对全书进行了修订,在此表示衷心的感谢。

本书配套的光盘中包含教材配套多媒体课件、项目案例与源文件以及多媒体教学系统。由于时间仓促,书中难免存在不妥之处,敬请读者原谅,并提出宝贵意见。

编 者

目 录

出版说明

前言

第 1 章 Photoshop CS5 职场入门	1	2.2.4 案例实现过程	27
1.1 图像处理理论基础	1	2.2.5 应用技巧与案例拓展	30
1.1.1 像素和分辨率	1	2.3 小结	31
1.1.2 位图与矢量图	2	2.4 项目作业	31
1.1.3 色彩模式	3	第 3 章 选区的调整与编辑	32
1.1.4 图像格式	4	3.1 案例 1: 卡通形象绘制	32
1.2 Photoshop CS5 基本操作	5	3.1.1 选框工具组	32
1.2.1 认识 Photoshop CS5 的界面	5	3.1.2 钢笔工具组	33
1.2.2 图像文件的创建、保存与关闭	6	3.1.3 路径选择工具	35
1.2.3 图像文件的打开与屏幕模式	7	3.1.4 油漆桶工具	35
1.2.4 图像与画布大小的操作	8	3.1.5 案例实现过程	36
1.2.5 基本选区的使用	9	3.1.6 应用技巧与案例拓展	40
1.2.6 前景色与背景色的设置	10	3.2 案例 2: 杂志内页展示效果制作	41
1.3 Photoshop CS5 专业快捷键应用	11	3.2.1 套索工具组	42
1.3.1 快捷键指法应用	11	3.2.2 “色彩范围”命令	44
1.3.2 常用快捷键	12	3.2.3 选区修改	46
1.4 小结	14	3.2.4 案例实现过程	48
1.5 项目作业	14	3.2.5 应用技巧与案例拓展	51
第 2 章 Photoshop 基本工具的使用	15	3.3 小结	53
2.1 案例 1: 盘中红樱桃效果制作	15	3.4 项目作业	53
2.1.1 移动工具	15	第 4 章 图层与图层样式	54
2.1.2 魔棒工具	16	4.1 案例 1: 翡翠玉镯的制作	54
2.1.3 裁剪工具	17	4.1.1 图层概述	54
2.1.4 仿制图章工具	18	4.1.2 图层的基本应用	55
2.1.5 橡皮擦工具	18	4.1.3 图层组的基本操作	59
2.1.6 案例实现过程	19	4.1.4 图层样式的应用	60
2.1.7 应用技巧与案例拓展	21	4.1.5 案例的实现过程	67
2.2 案例 2: 人物宣传画的制作	21	4.1.6 应用技巧与案例拓展	70
2.2.1 渐变工具	22	4.2 案例 2: 网站效果图的设计与制作	73
2.2.2 模糊工具组	24	4.2.1 图层混合模式的概述与分类	73
2.2.3 文字工具组	26		

4.2.2 图层混合模式的应用方法	74	7.2.2 编辑专色通道	137
4.2.3 图层混合模式详解	75	7.2.3 应用图像	138
4.2.4 图层混合模式应用策略实例	76	7.2.4 案例实现过程	139
4.2.5 案例的实现过程	77	7.2.5 应用技巧与案例拓展	141
4.3 小结	80	7.3 小结	143
4.4 项目作业	80	7.4 项目作业	143
第5章 色彩与色调调整	81	第8章 蒙版的应用	145
5.1 案例1: 单色调怀旧照片的 制作	81	8.1 案例1: 房地产广告设计	145
5.1.1 颜色的基本属性	81	8.1.1 快速蒙版	145
5.1.2 查看图像的颜色分布	82	8.1.2 剪贴蒙版	146
5.1.3 图像色彩的基本调整	83	8.1.3 图层蒙版	148
5.1.4 图像色调的调整	88	8.1.4 矢量蒙版	150
5.1.5 色彩和色调的特殊调整	92	8.1.5 案例的实现过程	151
5.1.6 案例的实现过程	93	8.1.6 应用技巧与案例拓展	154
5.1.7 应用技巧与案例拓展	94	8.2 案例2: 光盘封面设计	156
5.2 小结	101	8.2.1 蒙版高级应用	156
5.3 项目作业	101	8.2.2 同时使用图层蒙版和矢量蒙版	158
第6章 路径与矢量图形工具应用	103	8.2.3 案例的实现过程	159
6.1 案例1: 制作卡通趣味铅笔	103	8.2.4 应用技巧与案例拓展	162
6.1.1 路径概述	103	8.3 小结	163
6.1.2 路径的基本使用	104	8.4 项目作业	164
6.1.3 案例的实现过程	106	第9章 滤镜的应用	165
6.1.4 应用技巧与案例拓展	114	9.1 案例: 浓情巧克力的制作	165
6.2 案例2: 制作音乐图标	116	9.1.1 滤镜使用方法和技巧	165
6.2.1 形状工具组	116	9.1.2 使用智能滤镜的方法	168
6.2.2 创建矢量图形与编辑	117	9.1.3 特殊滤镜的应用	170
6.2.3 路径运算	118	9.1.4 常用滤镜的应用	173
6.2.4 案例的实现过程	118	9.1.5 案例的实现过程	181
6.3 小结	123	9.1.6 应用技巧与案例拓展	183
6.4 项目作业	123	9.2 小结	186
第7章 通道的应用	125	9.3 项目作业	186
7.1 案例1: 国画书法作品合成	125	第10章 动作与自动化	187
7.1.1 通道的概念	125	10.1 案例: 檀木香扇的制作	187
7.1.2 通道基本操作	127	10.1.1 动作的基本功能	187
7.1.3 案例的实现过程	131	10.1.2 “动作”面板	187
7.1.4 应用技巧与案例拓展	133	10.1.3 创建与录制动作	188
7.2 案例2: 入场券设计	135	10.1.4 播放动作	189
7.2.1 编辑 Alpha 通道	136	10.1.5 复制和删除动作	190
		10.1.6 保存和加载动作	191

10.1.7 图像的自动化处理	191	11.2.2 项目需求	203
10.1.8 案例的实现过程	193	11.2.3 项目计划	204
10.1.9 应用技巧与案例拓展	194	11.2.4 项目实施	204
10.2 小结	195	11.3 项目 3: 数码婚纱及写真设计	213
10.3 项目作业	195	11.3.1 项目展示与目标	213
第 11 章 综合项目实训	196	11.3.2 项目需求	213
11.1 项目 1: 网页效果图的设计		11.3.3 项目计划	213
与制作	196	11.3.4 项目实施	214
11.1.1 项目展示与目标	196	11.4 项目 4: 手机效果图的设计 ...	230
11.1.2 项目需求	196	11.4.1 项目展示与目标	230
11.1.3 项目计划	197	11.4.2 项目需求	231
11.1.4 项目实施	197	11.4.3 项目计划	231
11.2 项目 2: 封皮封面的设计		11.4.4 项目实施	231
与制作	203	参考文献	242
11.2.1 项目展示与目标	203		

第1章 Photoshop CS5 职场入门

1.1 图像处理理论基础

学习 Photoshop 图像处理方面的专业术语，将为整个课程的学习奠定基础。了解专业常识，将有利于在工作中更好地发挥创作水平，有效地创作出高水平、高质量的平面作品。

1.1.1 像素和分辨率

1. 像素

像素是构成图像的最小单位，它的形态是一个小方点。很多个像素组合在一起就构成了一幅图像，组合成图像的每一个像素只显示一种颜色。由于图像能记录下每一个像素的数据信息，因而可以精确地记录丰富的色调，逼真地表现自然界的景观，如图 1-1 所示。

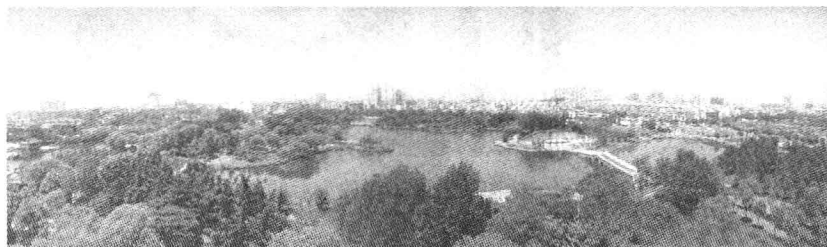


图 1-1 像素构成的风景图片

2. 分辨率

分辨率是图像处理中一个非常重要的概念，它是指在每英寸上位图图像所包含的像素数量，单位用每英寸的像素数。(Pixels Per Inch, PPI) 来表示。图像分辨率的高低直接影响图像的质量，分辨率越高，文件也就越大，图像也会越清晰，如图 1-2 (300PPI) 所示，但处理速度会变慢；反之，分辨率越低，图像就越模糊，如图 1-3 (72PPI) 所示，文件也会越小。



图 1-2 分辨率高的图像

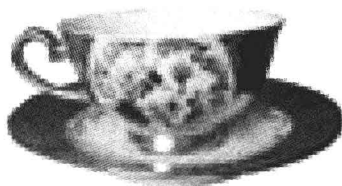


图 1-3 分辨率低的图像

图像的分辨率并不是越高越好，应视其用途而定。屏幕显示的分辨率一般为 72PPI，打印的分辨率一般为 150PPI，印刷的分辨率一般为 300PPI。

1.1.2 位图与矢量图

在计算机设计领域中，图形图像分为两种类型，即位图和矢量图。这两种类型的图形图像分别有其各自的特点。

1. 位图

位图又称为点阵图，是由许多点组成，这些点即为像素（pixel）。当许多不同颜色的像素组合在一起后，便构成了一幅完整的图像。

位图可以记录每一个点的数据信息，因而可以精确地制作出色彩和色调变化丰富的图像，可以逼真地表现自然界的景象，达到照片般的品质。但是，由于它所包含的图像像素数目是一定的，若将图像放大到一定程度后，图像就会失真，边缘会出现锯齿，如图 1-4 所示。

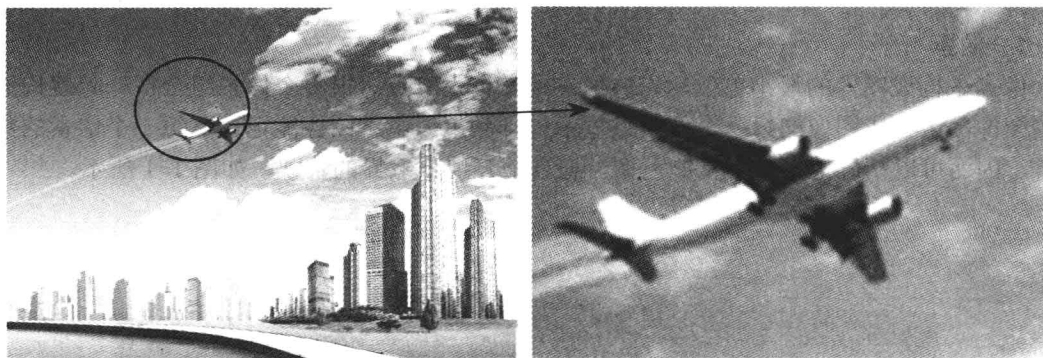


图 1-4 位图的原效果与放大后的效果

2. 矢量图

矢量图形也称为向量式图形，它用数学的矢量方式来记录图像内容，以线条和色块为主，这类对象的线条非常光滑、流畅，可以进行无限的放大、缩小或旋转等操作，并且不会失真，如图 1-5 所示。但矢量图不宜制作色调丰富或者色彩变化太多的图形，而且绘制出来的图形无法像位图那样精确地描绘各种绚丽的景象。

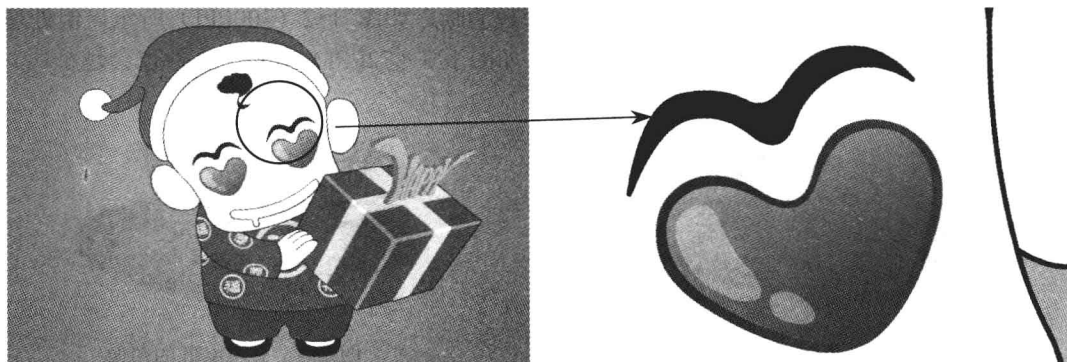


图 1-5 矢量图的原效果与放大后的效果

1.1.3 色彩模式

色彩模式决定了图像显示颜色的数量，也影响图像通道数和图像的文件大小。Photoshop 中能以多种色彩模式显示图像，最常用的模式有 RGB、CMYK、灰度和位图等。

1. RGB 模式

RGB 模式是 Photoshop 默认的色彩模式，是图形图像设计中最常用的色彩模式。它代表了可视光线的 3 种基本色，即红 (Red)、绿 (Green)、蓝 (Blue)，被称为“光学三原色”，每一种颜色存在着 256 个等级的强度变化。当三原色重叠时，由不同的混色比例和强度会产生其他的间色，三原色相加会产生白色，如图 1-6 所示。

RGB 模式在屏幕显示时色彩丰富，所有滤镜都可以使用，且各软件之间文件兼容性强，但在印刷输出时偏色情况较重。

2. CMYK 模式

CMYK 模式即由青色 (Cyan)、洋红 (Magenta)、黄色 (Yellow)、黑色 (Black) 合成颜色的模式，这是印刷上主要使用的颜色模式，由这种 4 种油墨合成可生成千变万化的颜色，因此被称为四色印刷。

由青色、洋红、黄色叠加即生成红色、绿色、蓝色及黑色，如图 1-7 所示。黑色用来增加对比度，以补偿 CMY 的黑度不足。由于印刷使用的油墨都包含一些杂质，单纯由 C、M、Y 共 3 种油墨混合不能产生真正的黑色，因此需要加一种黑色 (K)。CMYK 模式是一种减色模式，每一种颜色所占的百分比范围为 0%~100%，百分比越大，颜色越深。

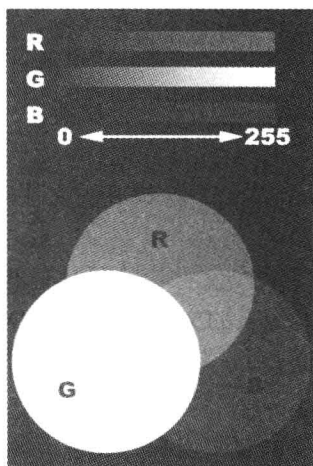


图 1-6 RGB 色彩模式示意图

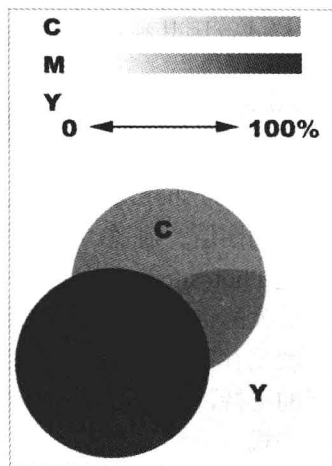


图 1-7 CMYK 色彩模式示意图

3. 灰度模式

灰度模式可以将图片转变成黑白相片的效果，如图 1-8 所示，它是图像处理中被广泛运用的模式，采用 256 级不同浓度的灰度来描述图像，每一个像素都有 0~255 亮度范围的亮度值。

将彩色图像转换为灰度模式时，所有的颜色信息都将被删除。虽然 Photoshop 允许将灰度模式的图像再转换为彩色模式，但是原来已丢失的颜色信息不能再恢复。

4. 位图模式

位图模式也称为黑白模式，使用黑、白双色来描述图像中的像素，如图 1-9 所示，黑白之间没有灰度过渡色，该类图像占用的内存空间非常少。当一副彩色图像需要转换为黑白模式时，不能直接转换，必须先将图像转换为灰度模式，然后再转换为位图模式。

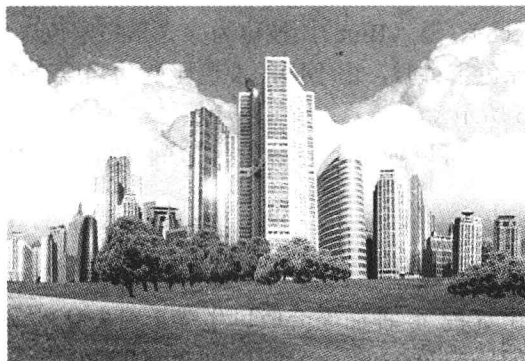


图 1-8 灰度模式的图像



图 1-9 位图模式的图像

1.1.4 图像格式

图像文件格式是指在计算机中表示、存储图像信息的格式。面对不同的工作时，选择不同的文件格式也非常重要。例如，在彩色印刷领域，图像的文件格式要求为 TIFF 格式，而 GIF 和 JPEG 格式，因其独特的图像压缩方式，所占用的内存容量十分小，故广泛应用于互联网中。

Photoshop 软件支持 20 多种文件格式，下面介绍 7 种常用的图像文件格式。

1. PSD/PSB 格式

PSD 格式是 Photoshop 软件的默认格式，也是唯一支持所有图像模式的文件格式，可以分别保存图像中的图层、通道、辅助线和路径信息。

PSB 格式是 Photoshop 中新建的一种文件格式，它属于大型文件，除了具有 PSD 格式的所有属性外，最大的特点就是支持宽度和高度最大为 30 万像素的文件。但是 PSD 和 PSB 格式也有缺点，就是存储的图像文件特别大，占用磁盘空间较多，并且由于在一些图形程序中没有得到很好的支持，所以通用性不强。

2. BMP 格式

BMP 格式是 DOS 和 Windows 操作系统兼容的计算机上的标准图像格式，是英文 Bitmap（位图）的简写。BMP 格式支持 1~24 位颜色深度，使用的颜色模式有 RGB、索引颜色、灰度和位图等，但不能保存 Alpha 通道。BMP 格式的特点是，包含图像信息较丰富，几乎不对图像进行压缩，其占用磁盘空间大。

3. JPEG 格式

JPEG 格式是一种高压缩比、有损压缩真彩色的图像文件格式，其最大特点是文件比较

小，可以进行高倍率的压缩，因而在注重文件大小的领域应用广泛，如网络上绝大部分要求高颜色深度的图像都使用 JPEG 格式。JPEG 格式支持 RGB、CMYK 和灰度模式，它主要用于图像预览和制作 HTML 网页。

JPEG 格式是压缩率最高的图像格式之一，这是由于 JPEG 格式在压缩保存的过程中会以失真最小的方式丢掉一些肉眼不易察觉的数据，因此，保存后的图像与原图会有差别。此格式的图像没有原图像的质量好，所以不宜在印刷、出版等高要求的场合下使用。

4. AI 格式

AI 格式是 Illustrator 软件所特有的矢量图形存储格式。在 Photoshop 软件中将保存了路径的图像文件输出为 AI 格式，可以在 Illustrator 和 CorelDRAW 等矢量图形软件中直接打开并可以进行任意修改和处理。

5. TIFF 格式

TIFF 格式用于在不同的应用程序和不同的计算机平台之间交换文件。TIFF 格式是一种通用的位图文件格式，几乎所有的绘画、图像编辑和页面版式等应用程序均支持该文件格式。

TIFF 格式能够保存通道、图层和路径信息，由此看来它与 PSD 格式没有什么区别。但实际上如果在其他应用程序中打开该文件格式所保存的图像，则所有图层将被合并，因此只有使用 Photoshop 打开保存了图层的 TIFF 文件，才能修改其中的图层。

6. GIF 格式

GIF 格式也是一种非常通用的图像格式，由于最多只能保存 256 种颜色，且使用 LZW 压缩方式压缩文件，因此，GIF 格式保存的文件不会占用太多的磁盘空间，非常适合 Internet 上的图片传输。此外，GIF 格式还可以保存动画。

7. EPS 格式

EPS 格式是 Encapsulated PostScript 的缩写，可以说是一种通用的行业标准格式，可同时包含像素信息和矢量信息。除了多通道模式的图像之外，其他模式都可存储为 EPS 格式，但是它不支持 Alpha 通道。EPS 格式可以支持剪贴路径，在排版软件中可以产生镂空或蒙版效果。

1.2 Photoshop CS5 基本操作

1.2.1 认识 Photoshop CS5 的界面

由于 Photoshop CS5 是一个功能强大的图形图像处理软件。现在一起来认识 Photoshop 这个软件，熟悉各个模块以及功能。

Photoshop CS5 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、工具属性栏、工具箱、面板栏、文档窗口和状态栏等组成，如图 1-10 所示。下面介绍这些功能项的含义。

标题栏：标题栏用于显示当前应用程序的名称和相应功能的快捷图标，以及用于控制文件窗口显示的“最小化”、“最大化”、“关闭”等几个快捷按钮。

菜单栏：菜单栏是软件各种应用命令的集合处，从左至右依次为“文件”、“编辑”、“图

像”、“图层”、“选择”、“滤镜”、“视图”、“窗口”、“帮助”等菜单命令，这些菜单集合了 Photoshop 的上百个命令。

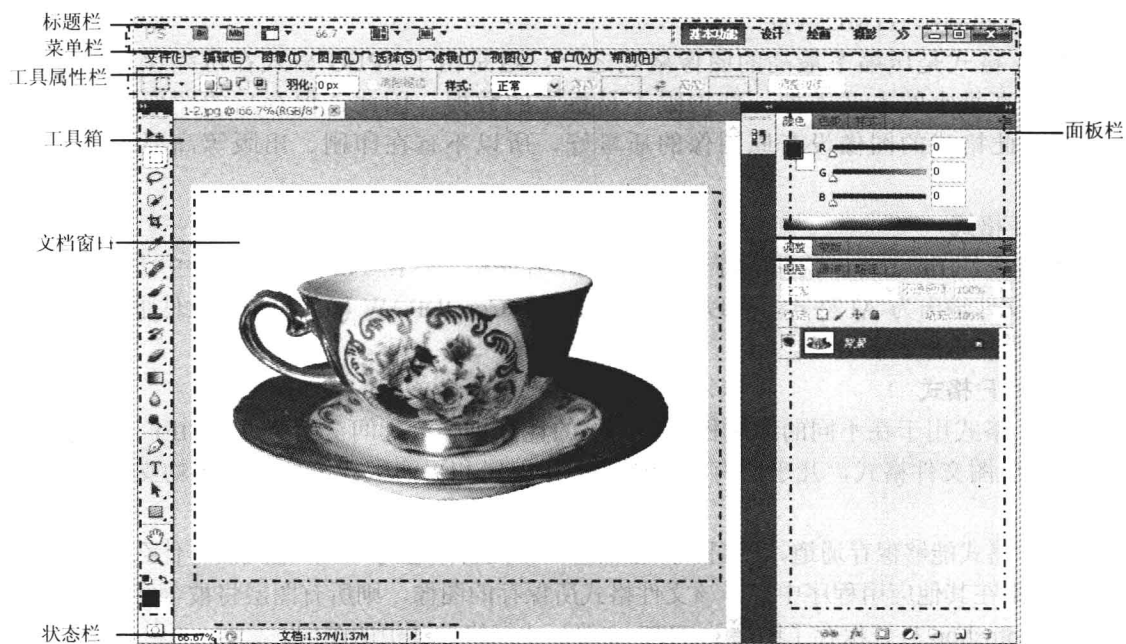


图 1-10 Photoshop 软件界面

工具箱：工具箱中集合了图像处理过程中使用最为频繁的工具，使用它们可以绘制图像、修饰图像、创建选区以及调整图像显示比例等活动。它的默认位置在工作界面左侧，拖动其顶部可以将它拖放到工作界面的任意位置。工具箱顶部有个折叠按钮，单击该按钮可以将工具箱中的工具排列紧凑。

工具属性栏：在工具箱中选择某个工具后，菜单栏下方的工具属性栏就会显示当前工具对应的属性和参数，用户可以通过设置这些参数来调整工具的属性。

面板栏：面板栏是 Photoshop CS5 中实现颜色选择、图层编辑、路径编辑等主要功能的控制面板。单击控制面板区域左上角的扩展按钮，可打开隐藏的控制面板组。如果想尽可能显示工具区，单击控制面板区右上角的折叠按钮，可以最简洁的方式显示控制面板。

文档窗口：文档窗口是对图像进行浏览和编辑的主要场所，文档窗口的标题栏主要显示当前图像文件的文件名、文件格式、显示比例及图像色彩模式等信息。

状态栏：状态栏位于窗口的底部，最左端显示当前图像在文档窗口中的显示比例，在其中输入数值后按〈Enter〉键可以改变图像的显示比例；中间显示当前图像文件的大小；右端显示当前所选工具及正在进行操作的功能与作用。

1.2.2 图像文件的创建、保存与关闭

1. 图像文件的创建

执行“文件”→“新建”命令，打开“新建”对话框，如图 1-11 所示，单击“确定”

按钮即可完成图像文件的创建。以下简单介绍“新建”对话框中各参数的含义。

“名称”：设置图像的文件名。

“预设”：指定新图像的预定义设置，可以直接从下拉列表框中选择预定义好的参数。

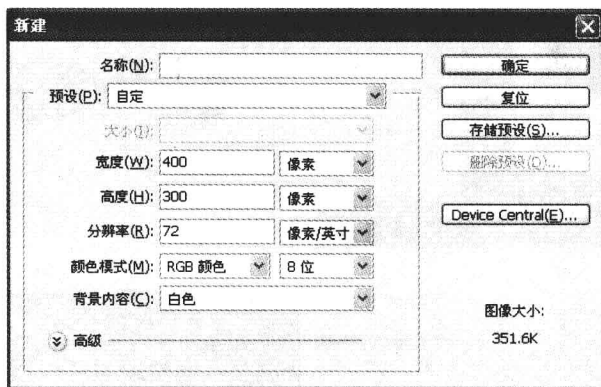


图 1-11 “新建”对话框

“宽度”和“高度”：用于指定图像的宽度和高度的数值，在其后的下拉列表框中可以设置计量单位（“像素”、“厘米”、“英寸”等），数字媒体、软件与网页界面设计一般用“像素”作为单位，应用于印刷的设计一般用“毫米”作为单位。

“分辨率”：主要指图像分辨率，就是每英寸图像含有多少点或者像素。

“颜色模式”：网页界面设计主要用 RGB（主要用于屏幕显示）。

“背景内容”：该项有“白色”、“背景色”、“透明”3种选项。

2. 保存与关闭

执行“文件”→“存储为”命令，打开“存储为”对话框，选择合适的路径，并输入合适的文件名即可保存图像（默认格式为 psd，网络中一般使用 JPG、PNG 或 GIF 格式）。

执行“文件”→“关闭”命令即可关闭图像，当然，直接单击窗口右上角的关闭按钮也能完成同样的功能。

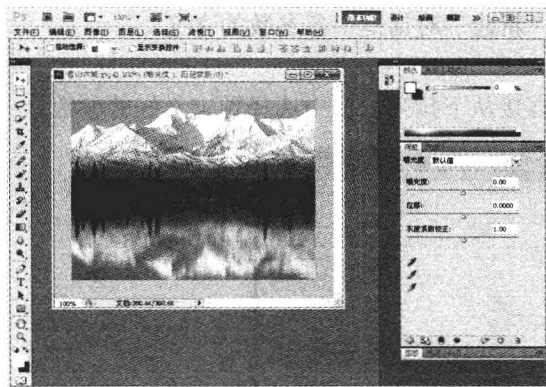
1.2.3 图像文件的打开与屏幕模式

打开的图像方法如下：执行“文件”→“打开”命令，调出“打开”窗口，选择图片的路径即可打开图像。

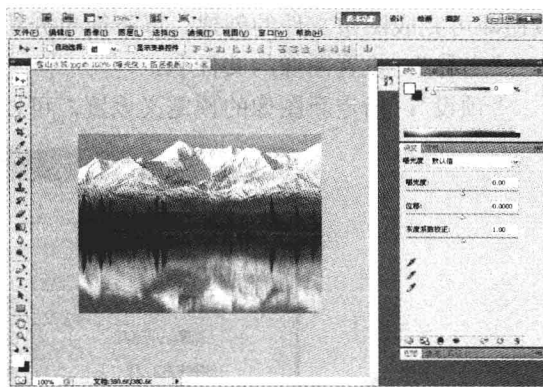
在 Photoshop 中有 4 种不同的显示模式，这四种显示模式可以通过标题栏中的“应用程序”按钮来切换，或执行“视图”→“屏幕模式”下的命令也可以完成切换。

屏幕模式分为 4 种：“标准屏幕模式”、“最大化屏幕模式”、“带有菜单的全屏模式”、“全屏模式”。4 种模式的比较如图 1-12 所示。

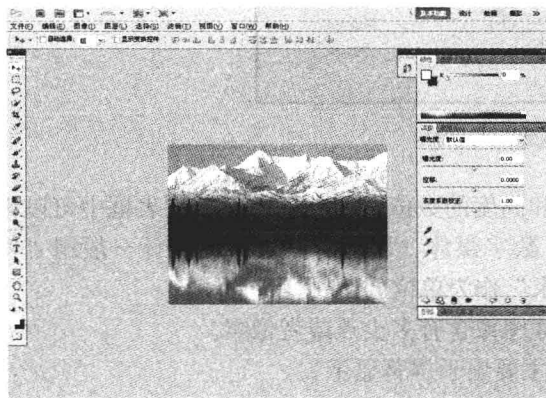
4 种模式的切换也可以通过快捷键〈F〉来实现，连续按快捷键〈F〉可以在这 4 种模式间快速切换。为了更好的显示图像的效果还可以按快捷键〈Tab〉来隐藏工具箱和面板栏。



a)



b)



c)



d)

图 1-12 屏幕模式

a) 标准屏幕模式 b) 最大化屏幕模式 c) 带有菜单的全屏模式 d) 全屏模式

1.2.4 图像与画布大小的操作

通过前面的学习，读者已经了解像素作为图像的一种尺寸或者单位，只存在于计算机中，如同 RGB 色彩模式一样只存在于计算机中。像素是一种虚拟的单位，现实生活中并没有这个单位。打开一幅图片“雪山水域.jpg”（图 1-12 中浏览的图像），执行“图像”→“图像大小”命令，可以看到图像的基本信息，如图 1-13 所示，这里“像素大小”中“宽度”为 415 像素，“高度”为 313 像素，“文档大小”中“宽度”为 14.64 厘米，“高度”为 11.04 厘米，“分辨率”为 72 像素/英寸（1 英寸=2.54 厘米）。通过修改图像大小可以完成图像的放大与缩小。

修改画布大小的方法是执行“图像”→“画布大小”命令，即可显示如图 1-14 所示的“画布大小”对话框，增大画布区域可以扩大现有的图像周围的工作区域，减小画布区域可用来裁切图像。

在“宽度”和“高度”文本框中输入所需的画布尺寸，从“宽度”和“高度”文本框旁边的下拉列表框中可以选择度量单位。

如果选择“相对”复选框，在输入数值时，则画布的大小会相对于原尺寸进行相应的增加与减少。输入的数值如果为负数表示减少画布的大小。对于“定位”，单击某个方块以指