



中等职业学校特色教材

Photoshop CS3

主编 刘红霞 解志军



山东科学技术出版社
www.lkj.com.cn

常州大学图书馆
藏书 中专

职业学校特色教材

Photoshop CS3

主编 刘红霞 解志军

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS3 / 刘红霞, 解志军主编. — 济南: 山东科学技术出版社, 2013

中等职业学校特色教材

ISBN 978-7-5331-7009-7

I. ①P… II. ①刘… ②解… III. ①图象处理软件—中等专业学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第192666号

中等职业学校特色教材

Photoshop CS3

主编 刘红霞 解志军

出版者: 山东科学技术出版社

地址: 济南市玉函路16号

邮编: 250002 电话: (0531)82098088

网址: www.lkj.com.cn

电子邮件: sdkj@sdpress.com.cn

发行者: 山东科学技术出版社

地址: 济南市玉函路16号

邮编: 250002 电话: (0531)82098071

印刷者: 临沭县书刊印刷厂

地址: 临沭县城南工业区

邮编: 276700 电话: (0539)6280890

开本: 787 mm × 1092 mm 1/16

印张: 8

版次: 2013年8月第1版第1次印刷

ISBN 978-7-5331-7009-7

定价: 22.00元

中等职业学校特色教材编审委员会

主 任 李守贵 庞运涛

副 主 任 张西臣 张天水 荣学文 王玉军 曹竹卿

成 员 左士光 尹迎峰 杨海滨 王绪强 王开冬

袁 琼 孙希强 吴清现 骆洪山 杨 宇

孟凡利 史现素 梁继军

本书编写人员

主 编 刘红霞 解志军

参编人员 袁 琼 王雷鸣 王建东 刘晨龙 宋振宇

朱建平 王济飞 梁继军 朱孟邢 云圣保

王洪波 颜 娟 尹晓娟

前言

FOREWORD

本书依据中等职业学校学生所具备的知识体系特点,在避免术语专业性太强的基础上,通过教学项目的制作实践来进行有效学习,从实用角度出发,循序渐进、由浅入深地全面介绍了 Photoshop CS3 基本操作。项目的制订尽可能贴近学生的生活和将来的岗位实用。

全书共设 7 个项目,每个项目都精心设计了相应的任务,并对任务提出要求、进行分析,然后讲述实现这一任务的具体操作,再对操作中所涉及的知识点进行讲解,以帮助学生进一步掌握并扩展基本知识,最后通过完成各个任务来实现整个大项目的制作。通过“自我检测”,促进学生巩固所学知识并熟练操作,快速提高综合应用能力,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”。

全书项目涉及招贴、贺卡、广告、海报、图像处理、网页草图设计,涵盖素材的管理、图层操作、抠像处理、图形绘制、图层样式、图层蒙版知识、色彩调整、实用特效、素材的整合等 Photoshop 知识与技能。

本书由刘红霞、解志军主编,袁琼、王雷鸣、王建东、刘晨龙、宋振宇、朱建平、王济飞、梁继军、朱孟邢、云圣保、王洪波、颜娟、尹晓娟等参编,定稿在进行试用修改的基础上形成。本书在修改过程中得到临沂拓普网络科技有限公司、临沂市计算机中心教研组等相关企业、专家的关心和帮助,教研组的同仁们提出了许多宝贵意见,专家顾问们给予了悉心指导,在此一并表示衷心的感谢。

由于编者水平有限,时间紧,试用还不够充分,不足之处在所难免,望各位专家、教师及读者多提宝贵意见。

编者

2013 年 6 月

目 录

CONTENTS

项目一 握手 Photoshop CS3	1
任务一 Photoshop 软件及相关知识	1
任务二 喜羊羊来了	7
任务三 职业中专欢迎您	9
任务四 功夫熊猫	11
项目二 学校招贴	14
任务一 更换天空背景	15
任务二 素材添加	19
任务三 文字添加	22
项目三 生日贺卡	26
任务一 贺卡背景绘制	27
任务二 贺卡小屋绘制	29
任务三 小鸟绘制	36
任务四 修复照片	38
任务五 生日贺卡	41
项目四 写真机广告	44
任务一 背景合成	45
任务二 老虎抠图	47
任务三 合成打印效果	52
任务四 制作撕纸效果	58
任务五 添加文字	70

项目五 广场夕照	77
任务一 调整图像整体色彩	78
任务二 润色天空	81
任务三 文字添加	83
项目六 电影海报	85
任务一 素材处理	86
任务二 水晶球制作	88
任务三 文字添加	92
项目七 网页草图设计	95
任务一 绘制首页布局	96
任务二 分区制作首页内容	101

项目一

握手 Photoshop CS3

★ 项目描述

作为 Photoshop CS3 的开篇项目,该项目让学生大致了解 Photoshop CS3 软件的功能、工作界面、图像知识和文件格式等。

★ 项目分析

本项目涉及 Photoshop CS3 的软件功能、基本界面、工具栏、图像格式、文字工具和入门操作等。

本项目主要划分为以下四个任务。

任务一:Photoshop 软件及相关知识。

任务二:喜羊羊来了。

任务三:职业中专欢迎您。

任务四:功夫熊猫。

任务一 ● Photoshop 软件及相关知识

★ 任务分析

该任务需要让学生了解 Photoshop CS3 的运行环境、安装方法;熟悉 Photoshop CS3 的工作界面;了解图形图像种类、图像属性(包括色彩模式、颜色位深度、分辨率、图像文件的格式)。

Photoshop 是 Adobe 公司旗下最为出名的图像处理软件之一,应用领域广泛,在图像、图形、文字、视频、出版等各方面都有涉及。

一、Photoshop CS3 对系统要求

(1) Intel Pentium 4 或更高(或相当级别的处理器)。

(2) Microsoft Windows XP(带有 Service Pack 2)或 Windows Vista、Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise(已为 32 位版本进行验证)。

(3) 512MB 内存。

- (4) 2GB 可用硬盘空间 (安装过程中需要的其他可用空间)。
- (5) 1 024 × 768 分辨率的显示器 (带有 16 位视频卡)。
- (6) DVD-ROM 驱动器。
- (7) 多媒体功能需要 QuickTime 7 软件。
- (8) 需要 Internet 或电话连接进行产品激活。
- (9) 需要宽带 Internet 连接, 以使用 Adobe Stock Photos* 和其他服务。

二、Photoshop CS3 的工作界面

启动后, 就进入 Photoshop CS3 的工作界面了, 如图 1-1 所示。



图 1-1 工作界面

1. 标题栏

位于主窗口顶端, 最左边是 Photoshop CS3 标记, 右边分别是最小化、最大化 / 还原和关闭按钮。

2. 属性栏 (又称工具选项栏)

选中某个工具后, 属性栏就会改变成相应工具的属性设置选项, 可更改相应的选项。

3. 菜单栏

菜单栏为整个环境下所有窗口提供菜单控制, 包括文件、编辑、图像、图层、选择、滤镜、视图、窗口和帮助 9 项。

Photoshop CS3 中通过两种方式执行所有命令, 一是菜单, 二是快捷键。

4. 图像编辑窗口

中间窗口是图像窗口, 它是 Photoshop CS3 的主要工作区, 用于显示图像文件。图像窗口带有自己的标题栏, 提供了打开文件的基本信息, 如文件名、缩放比例、颜色模式等。

如同时打开两幅图像, 可通过单击图像窗口进行切换。图像窗口切换可使用 Ctrl + Tab 键。

5. 状态栏

主窗口底部是状态栏,由3部分组成。

(1) 最右边的是文本行,说明当前所选工具和所进行的操作的功能与作用等信息。

(2) 左边是缩放栏,显示当前图像窗口的显示比例,用户也可在此窗口中输入数值后按回车来改变显示比例。

(3) 中间是预览框,单击右边的黑色三角按钮,打开弹出菜单,选择任一命令,相应的信息就会在预览框中显示。文档大小:表示当前显示的是图像文件尺寸。左边的数字表示该图像不含任何图层和通道等数据情况下的尺寸,右侧的数字表示当前图像的全部文件尺寸;文档配置文件:在状态栏上将显示文件的颜色模式;文档尺寸:在状态栏上将显示文档的大小(宽度和高度);暂存盘大小:已用和可用内存大小;效率:代表Photoshop CS3的工作效率,低于60%则表示计算机硬盘可能已无法满足要求;计时:执行上一次操作所花费的时间;当前工具:当前选中的工具。

6. 工具箱

工具箱中的工具可用来选择、绘画、编辑以及查看图像;拖动工具箱的标题栏,可移动工具箱;单击可选中工具,属性栏会显示该工具的属性;有些工具的右下角有一个小三角形符号,这表示在工具位置上存在一个工具组,其中包括若干个相关工具。

7. 控制面板

共有14个面板,可通过“窗口/显示”来显示面板;按Tab键,自动隐藏命令面板、属性栏和工具箱,再次按键,显示以上组件;按Shift+Tab,隐藏控制面板,保留工具箱。

三、图形图像种类

1. 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,在单位面积内,像素点越多,图像越清晰,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、PDF等。

2. 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)、DXF(AutoCAD图形交换格式)、WMF(Windows图元文件格式)、SWF(Flash文件格式)等。

四、图像属性

1. 颜色模式

颜色的实质是一种光波。它的存在是因为有 3 个实体：光线、被观察的对象以及观察者。人眼是把颜色当作由被观察对象吸收或者反射不同波长的光波形成的。例如，当在一个晴朗的日子里，我们看到阳光下的某物体呈现红色时，那是因为该物体吸收了其他波长的光，而把红色波长的光反射到我们眼里的缘故。当然，我们的眼睛所能感受到的只是波长在可见光范围内的光波信号。当各种不同波长的光信号一同进入我们的眼睛的某一点时，我们的视觉器官会将它们混合起来，作为一种颜色接受下来。同样我们在对图像进行颜色处理时，也要进行颜色的混合，但我们要遵循一定的规则，即我们是在不同颜色模式下对颜色进行处理的。

(1) RGB 颜色模式。RGB 是色光的色彩模式。R 代表红色，G 代表绿色，B 代表蓝色，3 种色彩叠加形成了其他的色彩。因为 3 种颜色都有 256 个亮度水平级，所以 3 种色彩叠加就形成 1670 万种颜色了，也就是真彩色，通过它们足以展现绚丽的世界。在 RGB 模式中，由红、绿、蓝相叠加可以产生其他颜色，因此该模式也叫加色模式。所有显示器、投影设备以及电视机等许多设备都是依赖于这种加色模式来实现的。就编辑图像而言，RGB 色彩模式也是最佳的色彩模式，因为它可以提供全屏幕的 24bit 的色彩范围，即真彩色显示。但是，如果将 RGB 模式用于打印就不是最佳的了，因为 RGB 模式所提供的有些色彩已经超出了打印的范围，因此在打印一幅真彩色的图像时，就必然会损失一部分亮度，比较鲜艳的色彩肯定会失真。这主要是因为打印所用的是 CMYK 模式，而 CMYK 模式所定义的色彩要比 RGB 模式定义的色彩少很多，因此打印时，系统自动将 RGB 模式转换为 CMYK 模式，这样就难免损失一部分颜色，出现打印后失真的现象。

(2) CMYK 模式。当阳光照射到一个物体上时，这个物体将吸收一部分光线，并将剩下的光线进行反射，反射的光线就是我们所看见的物体颜色。这是一种减色色彩模式，同时也是与 RGB 模式的根本不同之处。不但我们看物体的颜色时用到了这种减色模式，而且在纸上印刷时应用的也是这种减色模式。按照这种减色模式，就衍变出了适合印刷的 CMYK 色彩模式。CMYK 代表印刷上用的四种颜色，C 代表青色，M 代表洋红色，Y 代表黄色，K 代表黑色。因为在实际引用中，青色、洋红色和黄色很难叠加形成真正的黑色，最多不过是褐色而已。因此才引入了 K——黑色。黑色的作用是强化暗调，加深暗部色彩。CMYK 模式是最佳的打印模式，RGB 模式尽管色彩多，但不能完全打印出来。那么是不是在编辑的时候就采用 CMYK 模式呢？不是，原因如下：

①用 CMYK 模式编辑虽然能够避免色彩的损失，但运算速度很慢。主要因为：即使在 CMYK 模式下工作，Photoshop 也必须将 CMYK 模式转变为显示器所使用的 RGB 模式；对于同样的图像，RGB 模式只需要处理 3 个通道即可，而 CMYK 模式则需要处理 4 个。

②由于用户所使用的扫描仪和显示器都是 RGB 设备，所以无论什么时候使用 CMYK 模式工作都有把 RGB 模式转换为 CMYK 模式这样一个过程。

(3) HSB 颜色模式。从心理学的角度来看，颜色有 3 个要素：色相 (Hue)、饱和度 (Saturation) 和亮度 (Brightness)。HSB 颜色模式便是基于人对颜色的心理感受的一种颜

色模式。它是由 RGB 三基色转换为 Lab 模式,再在 Lab 模式的基础上考虑了人对颜色的心理感受这一因素而转换成的。因此这种颜色模式比较符合人的视觉感受,让人觉得更加直观一些。它可由底与底对接的两个圆锥体立体模型来表示,其中轴向表示亮度,自上而下由白变黑;径向表示色饱和度,自内向外逐渐变高;而圆周方向,则表示色调的变化,形成色环。

(4) Lab 颜色模式。Lab 颜色是由 RGB 三基色转换而来的,它是由 RGB 模式转换为 HSB 模式和 CMYK 模式的桥梁。该颜色模式由一个发光率(Luminance)和两个颜色(a, b)轴组成。它由颜色轴所构成的平面上的环形线来表示色的变化,其中径向表示色饱和度的变化,自内向外,饱和度逐渐增高;圆周方向表示色调的变化,每个圆周形成一个色环;而不同的发光率表示不同的亮度并对应不同环形颜色变化线。它是一种具有“独立于设备”的颜色模式,即不论使用任何一种监视器或者打印机,Lab 的颜色不变。其中 a 表示从洋红至绿色的范围,b 表示黄色至蓝色的范围。

2. 位图模式

位图模式的图像也叫黑白图像。因为其深度为 1,也称为一位图像。由于位图模式只用黑白色来表示图像的像素,在将图像转换为位图模式时会丢失大量细节,因此 Photoshop 提供了几种算法来模拟图像中丢失的细节。在宽度、高度和分辨率相同的情况下,位图模式的图像尺寸最小,约为灰度模式的 1/7 和 RGB 模式的 1/22 以下。

3. 灰度模式

(1) 灰度模式。灰度模式可以使用多达 256 级灰度来表现图像,使图像的过渡更平滑细腻。灰度图像的每个像素有一个 0(黑色)到 255(白色)之间的亮度值。灰度值也可以用黑色油墨覆盖的百分比来表示(0% 等于白色,100% 等于黑色)。使用黑折或灰度扫描仪产生的图像常以灰度显示。

(2) 索引颜色模式。索引颜色模式是网上和动画中常用的图像模式,当彩色图像转换为索引颜色的图像后包含近 256 种颜色。索引颜色图像包含一个颜色表。如果原图像中颜色不能用 256 色表现,则 Photoshop 会从可使用的颜色中选出最相近颜色来模拟这些颜色,这样可以减小图像文件的尺寸。索引颜色模式用来存放图像中的颜色并为这些颜色建立颜色索引,颜色表可在转换的过程中定义或在生成索引图像后修改。

(3) 双色调模式。双色调模式采用 2~4 种彩色油墨来创建由双色调(2 种颜色)、三色调(3 种颜色)和四色调(4 种颜色)混合其色阶来组成图像。在将灰度图像转换为双色调模式的过程中,可以对色调进行编辑,产生特殊的效果。而使用双色调模式最主要的用途是使用尽量少的颜色表现尽量多的颜色层次,这对于降低印刷成本是很重要的,因为在印刷时,每增加一种色调都需要更大的成本。

(4) 多通道模式。多通道模式对有特殊打印要求的图像非常有用。例如,如果图像中只使用了一两种或两三种颜色时,使用多通道模式可以减少印刷成本并保证图像颜色的正确输出。

(5) 8 位/16 位通道模式。在灰度 RGB 或 CMYK 模式下,可以使用 16 位通道来代替默认的 8 位通道。根据默认情况,8 位通道中包含 256 个色阶,如果增到 16 位,每个通道的色阶数量为 65 536 个,这样能得到更多的色彩细节。Photoshop 可以识别和输入 16 位通道

的图像,但对于这种图像限制很多,所有的滤镜都不能使用,另外 16 位通道模式的图像不能被打印或印刷。

4. 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点的个数,通常用显示器长和宽方向上能够显示的像素点个数的乘积来表示。如显示器的分辨率为 1024×768 ,则表示该显示器在水平方向可以显示 1 024 个像素点,在垂直方向可以显示 768 个像素点,共可显示 786 432 个像素点。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。图像分辨率是指组成一幅图像的像素点的个数,通常用图像在宽度和高度方向上所能容纳的像素点个数的乘积来表示。如分辨率为 800×600 的图像,表示该图像由 600 行、每行 800 个像素点组成。图像分辨率既反映了图像的精细程度,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像素点的个数,通常用 dpi (dots per inch, 每英寸的点数)来表示。输出分辨率越高,输出的图像质量就越好。通常激光打印机的分辨率为 600 dpi,喷墨打印机的分辨率都在 600 dpi 以上,打印黑白照片最好用分辨率在 1 200 dpi 以上的喷墨打印机,打印彩色照片则最好使用分辨率是 4 800 dpi 或更高的打印机。

5. 颜色位深度

在图像中,各像素的颜色信息是用二进制位数来描述的。颜色位深度就是指存储每个像素所用的二进制位数,图像的颜色位深度直接影响它能支持的颜色数。如果用 a 来表示图像的颜色位深度,那么该图像能够支持的颜色数为 2^a 。图像的颜色位深度通常有 1 位、4 位、8 位、16 位和 24 位之分。在 1 位图像中,每个像素只能是黑色或白色;若颜色位深度为 24 位,则支持的颜色数目达 1 677 万种,通常称其为真彩色。

6. 图像文件的格式

图形图像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,可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 系统中的标准图像格式。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 (Joint Photographic Experts Group, 联合图像专家组) 格式是采用 JPEG 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,为一种有损压缩。由于它在保证图像质量的情况下压缩比可以很大,文件较小,所以是因特网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 的图层、通道、参考线、遮罩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) 格式是一种采用 LZW 压缩的 8 位图像文件格式。这种格式的文件较小,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) 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 在该格式中能够存储图层信息,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) PDF 格式。PDF (Portable Document Format, 可移植文件格式) 格式与软、硬件和操作系统无关,是一种跨平台的文件格式,便于交换文件与浏览,它支持 RGB、CMYK、Lab 等多种颜色模式。

任务二 ● 喜羊羊来了

★ 任务分析

该任务需要给素材中的喜羊羊填充漂亮的颜色。通过该任务实施让初学者掌握打开文件、转换颜色模式、前景色填充、存储文件等基本操作,学会使用“油漆桶工具”、“魔棒工具”、“拾色器”等。

★ 任务准备

素材如图 1-2 所示。



图 1-2 素材 1

★ 操作步骤

1. 启动 Photoshop CS3

在桌面上双击 Photoshop CS3 的快捷图标,或选择“开始→程序→Adobe Photoshop CS3”命令,启动 Photoshop CS3 程序。

2. 打开文件

选择菜单“文件→打开”(Ctrl + O),选择“素

小知识

打开文件有多种方法。

- (1) 选择菜单“文件→打开”。
- (2) 使用快捷键(Ctrl + O)。
- (3) 在工作区内双击。

材\喜羊羊来了\素材 1. gif”，打开素材文件。

3. 转换图像模式

选择菜单“图像→模式→RGB 颜色”。

小知识

在 Photoshop 中打开的每一幅图像都有一种颜色模式。颜色模式的基础是为描述和再现色彩而建立的各种模型。Photoshop 中图像的颜色模式包括 RGB 颜色模式、CMYK 颜色模式、索引颜色模式、Lab 颜色模式、灰度模式、位图模式、双色调模式、多通道模式。

4. 填充颜色

(1) 设置前景色:#7c5c04, 在工具箱中选择“油漆桶工具”(G), 在喜羊羊的双角的空白处点击, 填充双角颜色。

(2) 选择“魔棒工具”(W), 设置工具选项栏: 添加到选区。容差为 30, 选择“消除锯齿”和“连续”, 参数设置如图 1-3 所示。

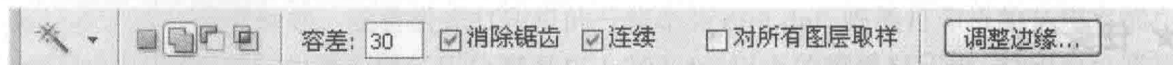


图 1-3 “魔棒工具”选项栏

连续单击喜羊羊的脸部、手和腿部, 如图 1-4 所示。

小知识

工具箱默认显示在屏幕左侧, 共有 59 个工具, 其中显示的有 29 个。将鼠标放在工具按钮停留一段时间, 就会显示该工具的名称。有的工具按钮右下角带有黑色的小三角, 表示这些工具还有其他隐藏的同类工具, 在这些按钮上单击不放或是右击鼠标, 就可以看到隐藏的工具按钮。



图 1-4 选取选区

(3) 设置前景色:#ffd8d1, 按 Alt + Delete 键用前景色填充选区, 选择菜单“选择→取消选择”, 效果如图 1-5 所示。



图 1-5 填充后的效果

小知识

按 Alt + Delete 键用前景色填充选区, 按 Ctrl + Delete 键用背景色填充选区, 按 Ctrl + D 键是取消选区。

(4) 使用上述两种方法继续填充喜羊羊的嘴和脚部,最终效果如图 1-6 所示。

5. 保存文件

选择菜单“文件→存储为 Web 和设备所用格式”(Alt + Shift + Ctrl + S),优化的文件格式为 GIF,颜色为 256,参数设置如图 1-7 所示。单击“存储”按钮,选择保存的目录,输入文件名,单击“保存”按钮。



图 1-6 最终效果

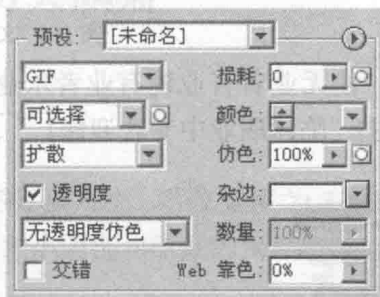


图 1-7 参数设置

任务三 ● 职业中专欢迎您

★ 任务分析

该任务需要给素材中添加文字。通过该任务实施让初学者掌握打开文件、转换颜色模式、输入文字、存储文件等基本操作,学会使用文字工具。

★ 任务准备

素材如图 1-8 所示。



图 1-8 素材

★ 操作步骤

1. 打开文件

选择菜单“文件→打开”(Ctrl + O),选择“素材\职业中专\素材 1. gif”,打开素材文件。

2. 转换图像模式

选择菜单“图像→模式→RGB 颜色”。

3. 输入文字

选择“横排文字工具”(T), 设置工具选项栏: 字体为隶书, 字体大小为 36, 文本颜色为红色, 参数设置如图 1-9 所示。

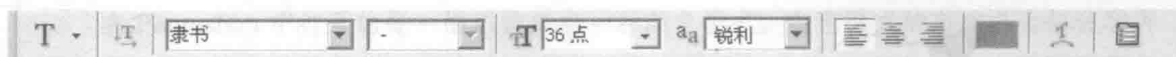


图 1-9 文字工具选项栏

输入文字“使无业者有业使有业者乐业临沭职业中专欢迎您!”, 对输入的文字进行换行, 调整, 选择“临沭职业中专欢迎您!”, 设置文本颜色为蓝色, 效果如图 1-10 所示。



图 1-10 完成效果

小知识

文字工具包括横排、直排、横排文字蒙版和直排文字蒙版工具, 按住 Shift + T 键, 可以在横排、直排、横排文字蒙版和直排文字蒙版工具间来回切换。选择文字工具, 可以看到文字选项栏提供了一些输入文字和文字外形的选项。PS 文字工具的各个选项介绍如图 1-11 所示。

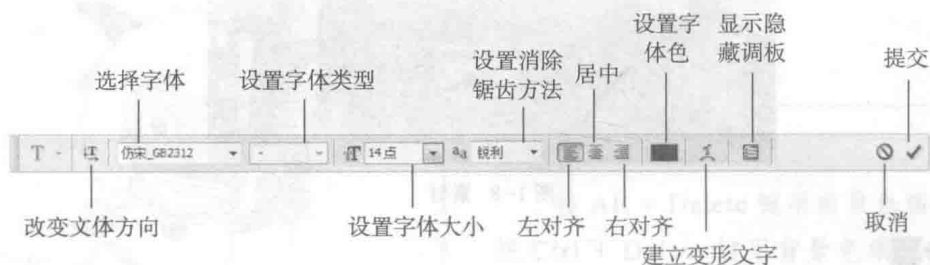


图 1-11 文字工具介绍