



高职高专“十一五”规划教材

Photoshop

艺术设计案例教程

● 杨成伟 编著



化学工业出版社



高职高专“十一五”规划教材

Photoshop

YISHU SHEJI
ANLI JIAOCHENG

艺术设计案例教程

● 杨成伟 编著



化学工业出版社

· 北京 ·

本书由具有丰富专业知识和实践经验的资深教师编写，具有很强的实用性和可读性。本书在编写方式上以大量丰富的实例贯穿全书，使学习者以较短的时间掌握和理解 Photoshop 软件的精髓。书中详细地讲述了使用 Photoshop 进行艺术设计的精华，从 Photoshop 的基本应用到实际案例应用，从选区操作，再到图层、蒙版、通道、路径、印刷输出，全面地讲述了 Photoshop 在平面设计中的应用技巧，而且内容翔实，符合艺术设计和教学需要，是教、学、做一体化的综合性教学读本。

本书可作为高职院校教学用书和各类培训用书，也可以作为平面设计爱好者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 艺术设计案例教程 / 杨成伟编著. —北京: 化学工业出版社, 2009.3
高职高专“十一五”规划教材
ISBN 978-7-122-04930-8

I. P… II. 杨… III. 图形软件, Photoshop—高等学校: 技术学院—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 028560 号

责任编辑: 王听讲

文字编辑: 丁建华

责任校对: 王素芹

装帧设计: 刘丽华

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街 13 号 邮政编码 100011)

印 装: 大厂聚鑫印刷有限责任公司

787mm×1092mm 1/16 印张 8¼ 字数 195 千字 2009 年 4 月北京第 1 版第 1 次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 16.00 元

版权所有 违者必究

前 言

Photoshop CS 是著名的 Adobe 公司开发的图形图像处理软件。Photoshop 版本发展到今天, 已经在平面广告设计、建筑效果图制作、多媒体界面设计、数码影像处理、数字娱乐软件设计等领域得到广泛应用, 备受广告公司、图片社及电脑艺术创作爱好者的青睐。

本书在编写方式上以大量丰富的实例贯穿整个教材, 使学习者以较短的时间掌握和理解 Photoshop 软件的精髓。本书还在每章后列出了课后上机练习, 有助于学习者巩固和提高所学知识, 也有助于学校教师和学生教学使用。本书讲、学、练相结合, 从图像选择、图层、通道和蒙版四个方面来讲述 Photoshop 软件的应用技巧, 重点强调学生的实际动手操作能力, 在实际操作过程中理解知识点, 使学与用完全相结合。

全书共分 10 章, 以纵线方式讲解 Photoshop 软件的使用知识, 主要包括: 初步认识 Photoshop, 选区的基本操作, Photoshop 中色彩的原理和运用, 怎样在 Photoshop 中处理数码照片, 图片合成艺术和方法, Photoshop 中滤镜和功能的使用方法, Photoshop 中绘图工具的使用和绘画技巧, Photoshop 中文字特效制作和路径使用方法, Photoshop 中通道的技术和使用技巧, 印前知识的了解和输出时的技术理论知识。

本书是由四川信息职业技术学院第一线骨干教师根据自己多年的教学 and 实际工作经验总结编写而成, 全书内容丰富, 结构清晰, 实例典型, 讲解详尽, 富于启发性, 每章节实例都由作者精心制作, 以确保其正确性和可重复性。还有很多其他院校教师对本书的编写提出了建设性意见, 在此一并表示衷心的感谢!

本书可作为高等职业技术学院、中等专业学校相关专业教材和计算机培训班的教材, 也可作为平面设计爱好者的参考用书。

本书如有疏漏之处, 恳请读者批评指正。

编著者
2009 年 1 月

目 录

第1章 初步认识 Photoshop	1
1.1 Photoshop 初步试用	1
1.2 初步认识 Photoshop 的实质	2
1.2.1 新建 Photoshop 文件的第一步——“预设”	2
1.2.2 了解像素、点阵图像、分辨率	4
1.2.3 点阵图颜色模式	6
1.2.4 位的概念	7
1.3 初步认识 Photoshop 的工作环境	8
1.3.1 Photoshop 的工作界面	8
1.3.2 常用工具介绍	9
1.3.3 简单实例制作	11
上机练习	11
第2章 选区的基本操作	12
2.1 选取工具	12
2.1.1 规则选取工具组	12
2.1.2 不规则选取工具组	13
2.2 选区操作	14
2.2.1 使用“套索”工具创建自由选区	14
2.2.2 选区的添加和减去	17
2.2.3 编辑选区	17
2.2.4 存储和清理剪贴板内容	19
2.2.5 “填充”和“描边”命令	20
上机练习	20
第3章 Photoshop 中的色彩基础	21
3.1 色彩的基本知识	21
3.1.1 色彩的基本原理	21
3.1.2 色彩的三要素	22
3.1.3 色彩搭配	24
3.1.4 调色板	25
3.2 Photoshop 色彩模式	26
3.3 色彩模式的转换	26
3.4 色彩运用综合实例	27
上机练习	29

第4章 数字化图像处理技术	30
4.1 数字化图像获取技术	30
4.1.1 通过扫描仪等设备扫描输入	30
4.1.2 通过数码相机获取	30
4.1.3 通过 Photo CD 图库光盘直接获取	31
4.1.4 使用视频捕获静态图像	31
4.1.5 从互连网络中获取图像	31
4.2 图像调整和画布大小调整	32
4.2.1 图像大小	32
4.2.2 画布大小	32
4.2.3 旋转画布	33
4.2.4 变换对象	33
4.3 调整颜色和色调	34
4.3.1 调整色阶	35
4.3.2 调整自动对比度	36
4.3.3 调整曲线	36
4.3.4 色彩平衡	37
4.3.5 色相/饱和度	37
4.3.6 可选颜色	37
4.3.7 替换颜色	37
4.3.8 照片滤镜	37
4.3.9 曝光	38
4.3.10 变化	38
4.3.11 去色	38
4.3.12 反相	38
4.3.13 阈值	38
4.3.14 色调分离	38
4.3.15 色调均化	38
4.4 色彩调整应用综合实例	38
4.4.1 色彩平衡调整	38
4.4.2 利用替换颜色更改树叶季节颜色	41
上机练习	42
第5章 图像合成	43
5.1 图层使用	43
5.1.1 关于图层调板	43
5.1.2 图层混合模式	44
5.1.3 图层调板按钮	46
5.1.4 图层菜单中的常用命令	47
5.2 蒙版与图像组合	48
5.2.1 关于蒙版	48

5.2.2 蒙版的分类	49
5.3 综合实例	51
5.3.1 实例：沉没的航母	51
5.3.2 矢量蒙版应用实例	53
5.3.3 剪贴蒙版应用实例	54
5.3.4 混合选项应用实例	55
上机练习	56
第6章 Photoshop 内置滤镜的使用	57
6.1 常用滤镜介绍	57
6.1.1 模糊滤镜组	57
6.1.2 风格化滤镜组	58
6.1.3 画笔描边滤镜组	60
6.1.4 扭曲滤镜组	61
6.1.5 锐化滤镜组	63
6.1.6 视频滤镜组	63
6.1.7 素描滤镜组	63
6.1.8 纹理滤镜组	65
6.1.9 像素化滤镜组	66
6.1.10 渲染滤镜组	67
6.1.11 艺术效果滤镜组	68
6.1.12 杂色滤镜组	70
6.1.13 其他滤镜组	70
6.2 滤镜应用实例	71
6.2.1 利用滤镜制作绚丽的爆炸效果	71
6.2.2 实例：雨中荷花	75
6.2.3 “抽出”特殊滤镜的使用实例	76
上机练习	78
第7章 Photoshop 中的绘画技巧	79
7.1 绘图工具	79
7.1.1 画笔工具	79
7.1.2 填充工具	81
7.1.3 橡皮擦工具	82
7.1.4 形状工具	82
7.1.5 钢笔工具	83
7.1.6 修饰工具	83
7.2 图像构成与空间分割	84
7.3 综合实例	85
7.3.1 实例：乡村风情	85
7.3.2 实例：蒲公英	86
上机练习	90

第 8 章 文字特效和路径	91
8.1 路径及形状工具介绍	91
8.1.1 路径基础	91
8.1.2 创建路径的工具	91
8.1.3 编辑路径	92
8.2 文字工具	93
8.2.1 文字工具介绍	93
8.2.2 文字工具的使用	94
8.2.3 文字的编辑处理	94
8.3 综合实例	96
8.3.1 实例：熔炉文字	96
8.3.2 实例：超级炫目辉光效果	100
上机练习	103
第 9 章 通道技术	104
9.1 通道的概念	104
9.1.1 通道的定义和作用	104
9.1.2 通道种类	104
9.2 通道管理工具	105
9.3 通道的基本操作	105
9.3.1 复合通道	105
9.3.2 通道操作	106
9.4 通道应用实例	107
9.4.1 利用通道抠图	107
9.4.2 制作 CD 封面	110
9.4.3 利用通道产生反转负片效果	111
上机练习	114
第 10 章 平面设计与图像输出、印刷	115
10.1 平面设计	115
10.1.1 平面设计的概念	115
10.1.2 平面设计的系统需求	115
10.2 影像解析度	117
10.2.1 分辨率	117
10.2.2 平面设计中的分辨率	118
10.3 图像输出	118
10.4 图像格式	118
10.5 印刷知识	120
10.5.1 印刷品的制作流程	120
10.5.2 印刷纸张	120
10.5.3 纸张类型	120
10.5.4 印刷字体	120
思考题	121
参考文献	122

第 1 章 初步认识 Photoshop

1.1 Photoshop 初步试用

Photoshop 软件是由美国 Adobe 公司生产的一款功能强大的图像处理软件。Photoshop 在图像处理、彩色出版物、平面设计、网页设计以及照片处理等领域功能最强、用户最多、最为流行，也是目前最好的彩色图像处理软件之一。下面以一个简单的实例操作来试用一下 Photoshop 软件。

- (1) 开启 Photoshop 软件。
- (2) 点击“文件/新建”，对话框设置如图 1-1 所示。



图 1-1

- (3) 填充渐变色。在工具箱中选择渐变填充工具，在背景层上填充如图 1-2 所示的颜色（下黑上白）。
- (4) 执行菜单“滤镜/扭曲/波浪”，设置如图 1-3 所示。

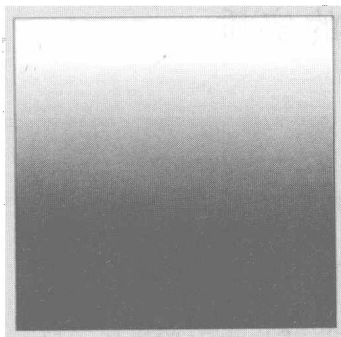


图 1-2

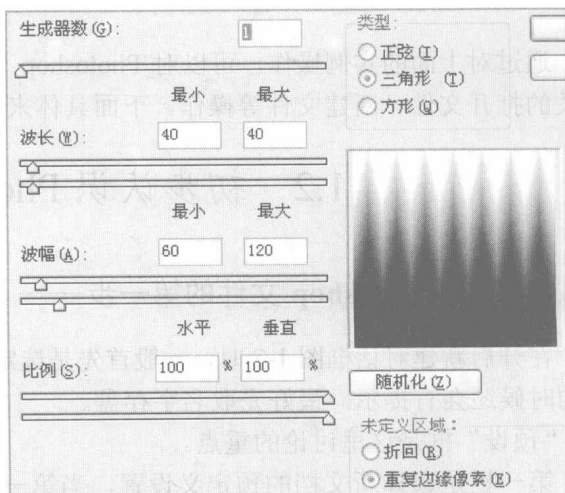


图 1-3

(5) 执行菜单“滤镜/扭曲/极坐标”，如图 1-4 所示。

(6) 执行菜单“滤镜/素描/铬黄”，一个五彩的花环就完成了，如图 1-5、图 1-6 所示。



图 1-4

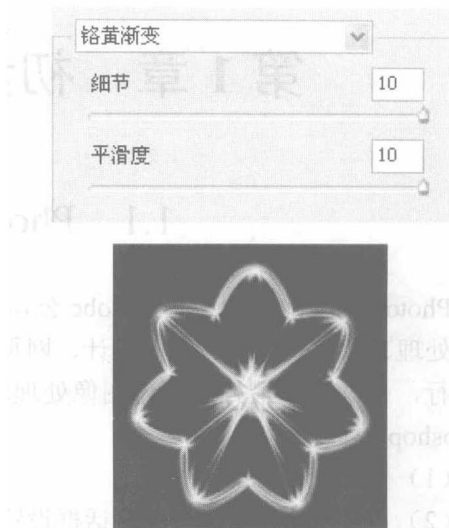


图 1-5

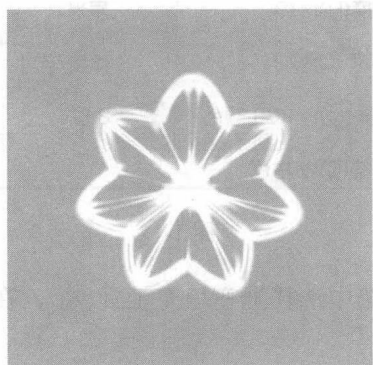


图 1-6

通过对上面的实例操作，可以对 Photoshop 软件有个基本的了解，在每次使用时，都有相关的打开文件、新建文件等操作。下面具体来说明与新建文件相关的专业知识。

1.2 初步认识 Photoshop 的实质

1.2.1 新建 Photoshop 文件的第一步——“预设”

在开启新建对话框图 1-7 时，一般首先是选定“名称”，在练习时通常不用修改的，在存盘的时候还会有提示，最好先取名字存盘。

“预设”框是这里讨论的重点。

第一栏是选择新文档的预定义设置，当第一次启动 Photoshop 的时候，该项为“默认 Photoshop 大小”，当然这并不是平时所需要的尺寸，仅仅是一个默认的大小而已，几乎每次

的图像大小设置都会有区别，而且直接影响文件的大小。

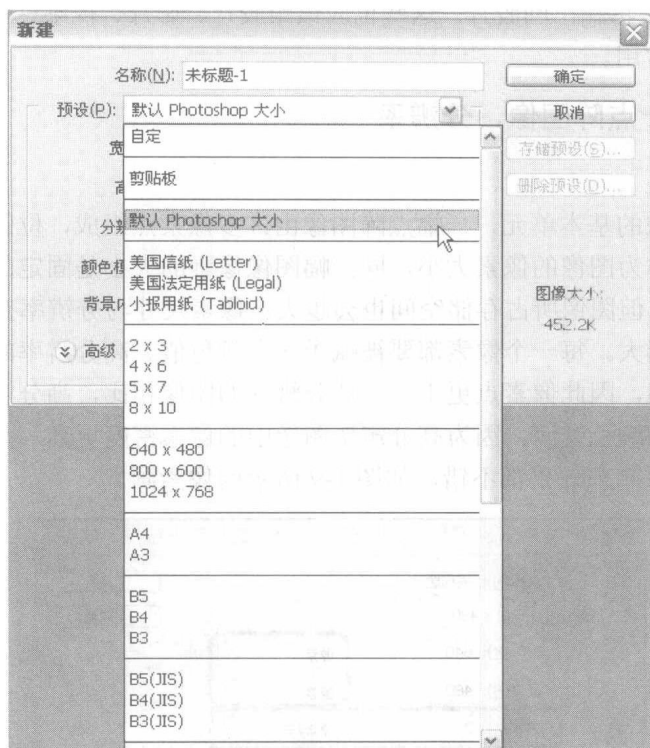


图 1-7

“自定”：只要修改了尺寸大小或分辨率大小，而不是选择 Photoshop 提供的这些尺寸的话，都认为是自定，所以这个选项不需要特地去选择。

“剪贴板”：这是指当曾经在 Photoshop 或外部文件中拷贝过 (Ctrl+C)、剪切过 (Ctrl+X) 图像后，在 Photoshop 中再按 Ctrl+N 组合键新建文件，新建的界面大小是不是跟原先拷贝的图像[当时拷贝或剪切的图像的最宽和最高尺寸（这里说“最”这个字是因为有些图像不一定是矩形拷贝或剪切，而是不规则形状的）]一样，不过要注意单位的区别。

“美国信纸”等，这些是美国人用的尺寸，不符合中国人的习惯，一般不会用到。

“2×3”～“8×10”：这些都是通常相片的固定大小，一般在影楼工作时用到。

“640×480”～“1024×768”：这个尺寸是屏幕显示分辨率，一般定义在 1024×768，而很多网页的制作也常用这几个尺寸。

“A4”～“B3”：这些都是用于印刷的纸张大小，不过是符合西方人习惯的做法，因为 A4 跟大度 16K 的尺寸是有区别的，这个就跟印刷有关了，也就是说，还需要了解些印刷纸张开数的相关问题，在后面的章节中要讲到。

“NTSC DV 720×480（带有参考线）”～“HDV, 1920×1080（带有参考线）”：这些都是用于视频的图像设置，常用于视频文件的一些渲染和处理，或者将 PS 中的文件编辑到视频文件中去，使用预设文件大小可以生成适用于特定视频系统（NTSC、PAL 或 HDTV）的图像。这个对于从事视频编辑的人来说很有用。

“D4”～“Cineon 全量”：D4 胶片（2K），Cineon 是由 Kodak 开发的，它是一种适合于电子复合、操纵和增强的 10 位/通道数字格式。使用 Cineon 格式可以在不损失图像品质的

情况下输出回胶片。此格式在 Cineon Digital Film System 中使用,该系统将源于胶片的图像转换为 Cineon 格式,再输出回胶片。这些也应该跟胶片、影片、视频这些相关工艺、软件或功能有关,一般不常用。

1.2.2 了解像素、点阵图像、分辨率

1. 像素

像素是数字图像的基本单元,一幅点阵图像由许多像素点组成,位图图像在高度和宽度方向上的像素总量称为图像的像素大小,同一幅图像像素的大小是固定的,像素越多,图像呈现越细腻、自然,但图像所占存储空间也会越大。像素尺寸与分辨率有关(图 1-8),分辨率越小,像素尺寸越大。每一个像素都要被赋予一个颜色值。高分辨率的图像比低分辨率的图像包含的像素更多,因此像素点更小。与低分辨率的图像相比,高分辨率的图像可以重现更多细节和更细微的颜色过渡,因为高分辨率图像中的像素密度更高。无论打印尺寸多大,高品质的图像通常看起来效果都不错。如图 1-9 所示的像素画。

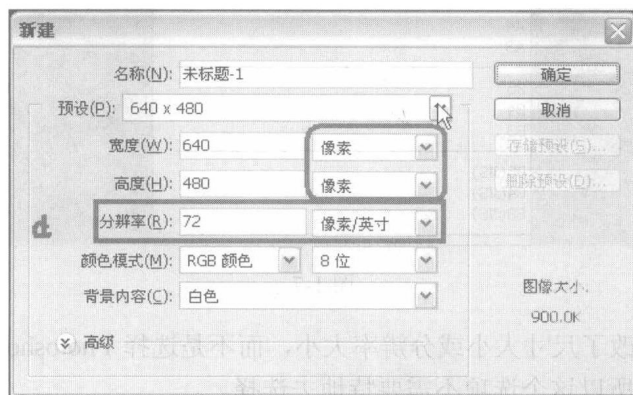


图 1-8



图 1-9

2. 点阵图像 (Bitmap)

点阵图像是把一幅图画分割为 $X \times Y$ 个像素,每一个像素的特征信息用一组二进制数表示,图像分为黑白图像、灰度图像、彩色图像,图像的灰度级或色彩数量越多,图像就越逼真,点阵图像的放大或缩小都会产生失真现象。制作点阵图像的主流软件为 Photoshop、Painter 等。点阵图像是目前印刷制版、写真、喷绘、网络图像等不可缺少的图像类型,如通常的照片,就是最明显的点阵图像实例。如图 1-10 所示。

点阵图像特征:

- ① 图像长宽尺寸越大,文件的字节数越多;



图 1-10

② 文件的色彩越丰富，文件的字节数越多。

这些特征是所有点阵图共有的。如果放大显示点阵图像局部时，就是一个个粗糙的点。

3. 分辨率 (dpi)

分辨率就是每英寸长度范围内所包含的像素点的多少。分辨率越高，单位长度上的像素数越多，图像越清晰（这是指原始文件就是高精度的，如果是小图强行放大的，则不存在越清晰的问题，只会感觉模糊），反之图像越粗糙。对于不同的输出要求，图像分辨率设置有所不同：

喷绘 20~45dpi;

写真 60~150dpi;

屏幕、网络 72~96dpi;

报纸、打印 150~250dpi;

商业印刷 250~300dpi;

高档彩色印刷 350~400dpi。

4. 单位

下面介绍 Photoshop 中常用的单位，分别是“像素、英寸、厘米、毫米、点、派卡、列”。

“像素”的概念前面已经解释过了。

“英寸”是英制打印尺寸单位，1 英寸 (in) = 2.54 厘米 (cm) = 25.4 毫米 (mm)。

“厘米”和“毫米”是常用的公制尺寸单位。

“点”跟“像素”大小一样，只不过一个是 dpi，一个是 ppi，使用的时候没什么区别。

“派卡”，等于 1/6 英寸的尺寸大小。

“列”，仅存在于宽度单位中，“列”可精确地确定图像或元素的位置。在使用“新建”、“图像大小”和“画布大小”等命令时，可以用列来指定图像的宽度。如果打算将图像导入到页面排版程序（如 Adobe InDesign），并且希望图像正好占据特定数量的列，使用列将会很方便。

当直接改变宽度或高度的单位量时（“列”除外），另一个尺寸的单位量会同时改变，图 1-11 改为“厘米”，则两项单位量同步改变，如果按住 Shift 键，则可以单独改变单位。

分辨率的单位默认为“像素/英寸”，也可以根据需要改为“像素/厘米”。不过 300 像素/英寸可不等于 300 像素/厘米，1 英寸=2.54 厘米，300 像素/英寸=118.11 像素/厘米，300 像素/厘米=762 像素/英寸，刚开始的初学者会犯一些错误，把“像素/英寸”和“像素/厘米”搞混了，导致电脑运行缓慢，先别着急，要找找看原因在哪里，首先就是要看设置的 300 点是“像

素”/“英寸”的还是“像素/厘米”的,然后再找别的原因,比如是不是图层中的文件尺寸太大、设备比较差等。

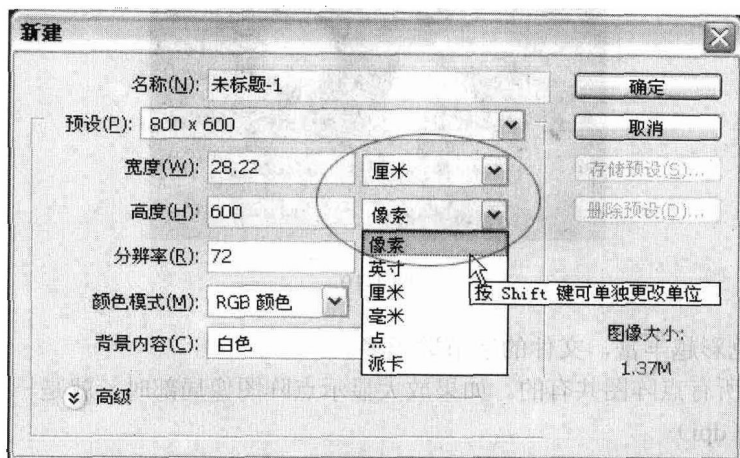


图 1-11

1.2.3 点阵图颜色模式

点阵图颜色模式也称色彩模式。

Photoshop 中包含多种色彩模式,也就是说 Photoshop 可以处理多种色彩模式的图像。并且相互之间可以通过一些步骤进行模式转换。在新建文件中包含 5 种色彩模式,位图、灰度、RGB、CMYK、Lab (图 1-12)。初学者一般会跳过这一步,但在后期的输出中了解色彩模式是非常必要的。下面简单介绍各个模式。

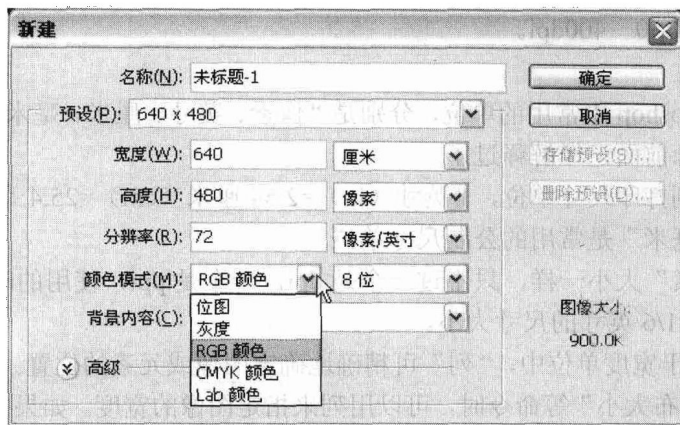


图 1-12

1. RGB 色彩模式

绝大多数可见光可用红 (R)、绿 (G) 和蓝 (B) 三色光的不同比例和强度的混合来表示。在这三种颜色的重叠处产生青色、洋红、黄色和白色。由于 RGB 颜色相加可以产生不同颜色,所以 RGB 相加后产生不同颜色的方法通常也称为加色法。显示器、数码相机、扫描仪等设备都是利用加色法原理工作的。而当 RGB 的所有这 3 个分量的值相等时,结果是中性灰色。

2. CMYK 色彩模式

CMYK 模型以打印在纸上的油墨的光线吸收特性为基础。当白光照射到半透明油墨上时,某些可见光波长被吸收,而其他波长则被反射回眼睛。理论上,纯青色(C)、洋红(M)和黄色(Y)色素在合成后可以吸收所有光线并产生黑色。这些颜色因此称为减色。由于所有打印油墨都包含一些杂质,因此这三种油墨实际生成土灰色,必须与黑色(K)油墨合成才能生成真正的黑色(为避免与蓝色混淆,黑色用 K 而非 B 表示)。将这些油墨混合重现颜色的过程称为四色印刷。

3. Lab 色彩模式

Lab 色彩模式可以说是最大范围的色彩模式,是一种与设备无关的色彩空间,无论使用何种设备(如显示器、打印机、计算机或扫描仪)创建或输出图像,这种模型都能生成一致的颜色,在 Photoshop 中进行 RGB 与 CMYK 模式的转换都要利用 Lab 模式作为中间过渡模式来进行,只是大家平时看不到它在工作。Lab 模式在任何时间、地点、设备都有唯一性,因此在色彩管理中它是重要的表色体系。

4. 灰度模式、位图模式

大家平时都习惯把灰度的照片称为“黑白照片”,“黑白照片”这个名词的说法是不准确的。“黑白”其实是位图模式(不是黑就是白,没有阶调),而灰度则有 0~255 级共 256 级色阶供使用,可以表达细腻的自然状态。灰度模式可以使用所有 RGB 模式下可使用的滤镜,能保存的文件格式与 RGB 一样多。任何彩色模式下的各颜色信息通道、Alpha 通道以及专色通道等,分离开后都是灰度的。所以不要忽视灰度的作用,在灰度模式状态下,因为没有额外的颜色信息的影响和干扰,其色调校正是最直观的,并且是唯一能转换位图和双色调模式的色彩模式。

5. 索引色彩模式

索引颜色模式,也叫做映射颜色。在这种模式下,只能存储一个 8bit 色彩深度的文件,即最多 256 种颜色,而且颜色都是预先定义好的。一幅图像所有的颜色都在它的图像文件里定义,也就是将所有色彩映射到一个色彩盘里,这就叫色彩对照表。因此,当打开图像文件时,色彩对照表也一同被读入了 Photoshop 中,Photoshop 由色彩对照表找到最终的色彩值。若要转换为索引颜色,必须从每通道 8 位的图像以及灰度或 RGB 图像开始。通常索引色彩模式用于保存 GIF 格式等网络图像。

6. 多通道模式

在多通道模式下,每个通道都使用 256 级灰度。在做专色版、使用或运用专色通道图像时,常会将彩色图像转换为多通道图像。多通道模式图像可以存储为 PSD、PSB、Photoshop Raw 或 Photoshop DCS 2.0 EPS 格式。

以上这些是基本色彩模式的介绍,可以根据实际需要来选择使用,如果是刚刚入门,那么对这些仅做了解就可以了,只要记得 RGB 用于屏幕、网络、视频显示的图像,而 CMYK 常用于印刷这样基本的概念就可以了,可以在以后的工作中逐步积累,并提高认识。

1.2.4 位的概念

图像的位数(位深度)也称为像素深度或颜色深度,它度量在显示或打印图像中的每个像素时可以使用多少颜色信息。较大的位深度(每像素信息的位数更多)意味着数字图像具有较多的可用颜色和较精确的颜色表示。

例如, 位深度为 1 的像素有两个可能的值: 黑色和白色 (2^1), 而位深度为 8 的像素有 2^8 (或 256) 个可能的值。位深度为 24 的像素有 2^{24} (或大约 1600 万) 个可能的值。常用的位深度值范围为 1~64 位/像素。如图 1-13 所示。

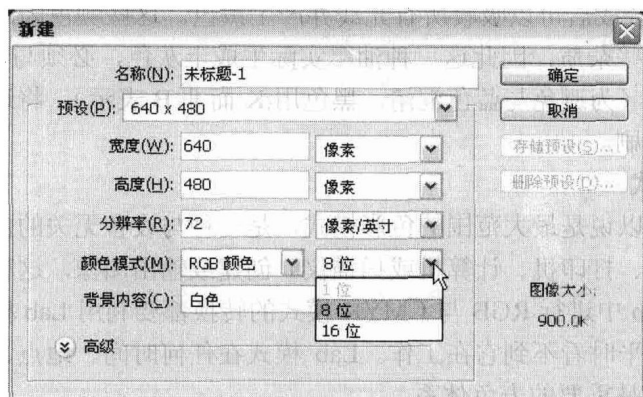


图 1-13

在大多数情况下, Lab、RGB、灰度和 CMYK 图像的每个颜色通道包含 8 位数据。这可转换为 24 位 Lab 位深度 (8 位 $\times$ 3 个通道)、24 位 RGB 位深度 (8 位 $\times$ 3 个通道)、8 位灰度位深度 (8 位 $\times$ 1 个通道) 和 32 位 CMYK 位深度 (8 位 $\times$ 4 个通道)。Photoshop 也可以处理每个颜色通道包含 16 位数据的 Lab、RGB、CMYK、多通道和灰度图像。此外, Photoshop 还可以处理每个颜色通道包含 32 位数据的 RGB 和灰度图像 (高动态范围 HDR 图像)。

简单理解: 1 位的图像就是位图模式, 常用的灰度、RGB、CMYK、LAB 等都属于 8 位图像, 与 8 位/通道的图像相比, 相同色彩模式图像的 16 或 32 位/通道版本提供更细微的颜色差异 (但具有更大的文件大小)。

1.3 初步认识 Photoshop 的工作环境

1.3.1 Photoshop 的工作界面

Photoshop 的工作界面主要分为菜单、工具条、选项面板、状态栏、工作区等部分 (图 1-14)。

- (1) 标题栏 位于窗口顶端, 它的最左边是 Adobe Photoshop 标记。
- (2) 菜单栏 主窗口中的菜单栏对整个环境下的所有窗口提供菜单控制。这些菜单允许用户方便地管理整个主窗口的布局, 配置 Photoshop 环境, 获得在线帮助。
- (3) 工具箱 工具箱中的工具可以用来选择、绘画、编辑以及查看图像等。
- (4) 状态栏 单击状态栏上的三角形即可看到它的五个部分: 文档大小、暂存盘大小、效率、计时、当前工具。
- (5) 工作区域 Photoshop 的主要工作区, 用以显示图像文件, 以供用户浏览、编辑。它带有自己的标题栏, 提供了打开文件的基本信息, 包括文件名、缩放比例、颜色模式等。可以同时打开多个图像窗口, 每个窗口可以任意移动, 可以通过单击图像窗口进行切换。



图 1-14

(6) 控制面板 Photoshop 特有的图像用户界面的控件，其实也是一种窗口，总是浮在活动窗口的上方。共有 12 个面板。Photoshop 启动后，主窗口默认显示四个命令面板，即导航、颜色、历史、图层面板。

(7) 导航面板 用于显示缩放图像大小比率，迅速移动图像显示内容。“100%”表示当前图像缩放比率，左边的两个小三角形表示每单击一次缩小 25%，右边的两个小三角形表示每单击一次放大 25%，滑动杆用于手动调节缩放比率。

(8) 颜色面板 更加快捷的选取颜色，显示 R、G、B 的色彩值，其范围都是 0~255 之间，可以利用滑杆上的小三角改变颜色，也可以直接输入数值，还可用滴管在下面的颜色条上取色。

(9) 历史面板 当打开一个文档后，历史记录面板会自动记录每一个所做的动作（视图的缩放动作除外）。每一动作在面板上占有一格，就叫做状态。Photoshop 默认的状态为 20 步。单击面板上任意一个状态，就可回复到该状态。

(10) 图层面板 图层面板可以新建图层、移动图层、重排图层以及编组和合并图层。图层面板中的模式下拉菜单为融合图层提供了各种特殊效果。使用不同的模式，图层就会有不同的效果。

1.3.2 常用工具介绍

Photoshop 中的工具箱中装有许多工具，灵活地运用工具的组合可以绘制出需要的图像。下面将常用的工具作个简单介绍，要熟练掌握还需读者多做练习。

1. 选取工具组

选取工具组是工具箱中的第一个工具，右键单击它，将出现四个选项，分别是“矩形选框工具”、“椭圆选框工具”、“单行选框工具”、“单列选框工具”。用户可以根据自己的需要选择相应的选框工具来绘制矩形（按住 Shift 可绘制正方形），椭圆（按住 Shift 可绘制正圆），单行、单列选区。一旦建立选区，之后的操作将只会对选区中的部分起作用。要撤消一个已经存在的选区，用户只要使用任何选框工具在选区之外单击即可。移动选区的方法也非常简