

电脑艺术设计系列教材

Photoshop CS3 中文版

实用教程 第3版

张凡 李波 宋毅 等编著
设计软件教师协会 审



 机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



随书光盘内容包括书中
范例和电子教案

TP391.41/1689D

2008

电脑艺术设计系列教材

Photoshop CS3 中文版实用教程

第3版

张 凡 李 波 宋 毅 等编著

设计软件教师协会 审

机械工业出版社

Photoshop CS3 中文版是 Adobe 公司推出的完全适合于 Windows9x/2000/XP 平台的图像处理软件。该软件具有界面友好、易学易用、图像处理功能强大等优点,深受广大用户的青睐。

本书属于教程类图书,全书分共 11 章,内容包括 Photoshop CS3 的基本功能、各种工具的使用、图层、图像的色调和色彩调整、滤镜的使用、路径和矢量图形的使用、Photoshop 自动化处理等内容。

本书内容丰富,结构清晰,实例典型,讲解详尽,富于启发性,可作为大、专院校相关专业师生或社会培训班的教材,也可作为平面设计爱好者的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS3 中文版实用教程 / 张凡等编著. —3 版. —北京: 机械工业出版社, 2007.10

(电脑艺术设计系列教材)

ISBN 978-7-111-14864-7

I. P… II. 张… III. 图形软件, Photoshop CS3—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 160534 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: 张宝珠

责任印制: 杨 曦

三河市宏达印刷有限公司印刷

2008 年 1 月第 3 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·20.25 印张·498 千字

12001—17000 册

标准书号: ISBN 978-7-111-14864-7

ISBN 978-7-89482-385-4 (光盘)

定价: 36.00 元 (含 1CD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话: (010) 68326294

购书热线电话: (010) 88379639 88379641 88379643

编辑热线电话: (010) 88379739

封面无防伪标均为盗版

前 言

Photoshop CS3 是对数字图形编辑和创作专业工业标准的一次重要更新。它作为独立软件程序或 Adobe Creative Suite 2 的一个关键构件来发布。Photoshop CS3 引入强大和精确的新标准,提供了数字化的图形创作和控制体验。

本书属于教程类图书,主要包括:Photoshop CS3 的基础知识和新增功能;图像选区的选取和编辑方法;Photoshop CS3 工具与绘图;文本的输入和编辑方法;图层和图层样式的使用;通道与蒙版的使用方法;色调和色彩的调整方法;路径面板和路径编辑工具的使用;滤镜的用法;使用 Photoshop 自动化处理来提高工作效率的方法;制作 3 个综合实例的方法。

本书是“设计软件教师协会”推出的系列教材之一,本书实例内容丰富,结构清晰,实例典型,讲解详尽,富于启发性。本书实例是由多所院校(中央美术学院、北京电影学院、中国传媒大学、北京师范大学、北京工商大学传播与艺术学院、首都经贸大学、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、山东理工大学美术学院)和一线设计人员从教学和实际工作中总结出来的。

参与本书编写的人员还有:郭开鹤、李岭、李建刚、程大鹏、李营、肖立邦、顾伟、宋兆锦、冯贞、王世旭、李松、李羿丹、张帆、关金国、郑志宇、许文开、郭泰然、于元青、孙立中、于娥、张锦、王浩、韩立凡。

由于作者水平有限,书中不妥之处,敬请读者批评指正。

目 录

前言

第 1 章 Photoshop CS3 基础知识	1
1.1 图像处理的基本概念	2
1.1.1 位图和矢量图	2
1.1.2 分辨率	3
1.1.3 色彩模式	4
1.1.4 图像的格式	5
1.2 Photoshop CS3 的启动和退出	6
1.3 Photoshop CS3 的工作界面	6
1.3.1 菜单栏	7
1.3.2 工具箱和选项栏	7
1.3.3 面板	8
1.3.4 状态栏	9
1.4 Photoshop CS3 中的新增特性	9
1.4.1 高效、灵活的工作环境	10
1.4.2 智能滤镜与智能对象	10
1.4.3 颜色校正增强功能	11
1.4.4 快速选择工具	14
1.4.5 更加强大的仿制和修复工具	15
1.4.6 增强的消失点	15
1.5 练习	18
第 2 章 图像选区的选取与编辑	20
2.1 图像选区的选取	21
2.1.1 选框工具组	21
2.1.2 套索工具组	22
2.1.3 魔棒工具组	24
2.1.4 “色彩范围”命令	26
2.2 图像选区的编辑	27
2.2.1 选区基本操作	27
2.2.2 选区修改操作	29
2.2.3 选区存储与载入	33
2.3 制作烛光晚餐效果	34
2.4 练习	41
第 3 章 Photoshop CS3 工具与绘图	42

3.1	绘图工具	43
3.1.1	画笔工具	43
3.1.2	铅笔工具	47
3.2	历史画笔工具	48
3.2.1	历史记录画笔工具	48
3.2.2	历史记录艺术画笔工具	49
3.3	填充工具	49
3.3.1	渐变工具	49
3.3.2	油漆桶工具	52
3.4	图章工具	52
3.4.1	仿制图章工具	52
3.4.2	图案图章工具	53
3.5	擦除工具	54
3.5.1	橡皮擦工具	55
3.5.2	背景橡皮擦工具	55
3.5.3	魔术橡皮擦工具	56
3.6	图像的修复工具	57
3.6.1	修复画笔工具	57
3.6.2	污点修复画笔工具	57
3.6.3	修补工具	58
3.6.4	红眼工具	60
3.7	图像的修饰工具	60
3.7.1	涂抹、模糊和锐化工具	61
3.7.2	减淡、加深和海绵工具	63
3.8	制作墨竹图效果	64
3.9	制作彩色光盘效果	67
3.10	练习	70
第4章	文字处理	72
4.1	输入文本	73
4.1.1	输入点文字	73
4.1.2	输入段落文字	73
4.2	设置文本格式	74
4.2.1	设置字符格式	74
4.2.2	设置段落格式	76
4.3	编辑文本	77
4.3.1	文字的旋转和变形	77
4.3.2	消除文字锯齿	77
4.3.3	更改文本排列方式	78
4.3.4	将文本转换为选取范围	78

4.3.5	将文本转换为路径和形状	79
4.3.6	文本拼写检查	80
4.3.7	文本的查找与替换	80
4.3.8	沿路径排列文本	81
4.4	制作玻璃字效果	81
4.5	练习	84
第5章	图层的使用	85
5.1	图层概述	86
5.2	图层面板和菜单	86
5.2.1	图层面板	86
5.2.2	图层菜单	88
5.3	图层类型	89
5.3.1	普通图层	89
5.3.2	背景图层	89
5.3.3	调整图层	90
5.3.4	文本图层	91
5.3.5	填充图层	92
5.3.6	形状图层	93
5.4	图层的操作	94
5.4.1	创建和使用图层组	94
5.4.2	移动、复制和删除图层	95
5.4.3	调整图层的叠放次序	96
5.4.4	图层的锁定	97
5.4.5	图层的链接与合并	97
5.4.6	对齐和分布图层	98
5.4.7	图层蒙版	100
5.5	图层样式	102
5.5.1	设置图层样式	102
5.5.2	图层样式的种类	103
5.5.3	使用样式面板	109
5.6	混合图层	110
5.6.1	一般图层混合模式	110
5.6.2	高级图层混合模式	120
5.7	制作图像互相穿越效果	121
5.8	制作变天效果	122
5.9	制作带阴影的图片效果	125
5.10	练习	128
第6章	通道与蒙版的使用	130
6.1	通道概述	131

6.2	通道面板	132
6.3	通道的操作	133
6.3.1	新建通道	133
6.3.2	复制和删除通道	133
6.3.3	分离和合并通道	134
6.3.4	专色通道	136
6.4	蒙版的产生和编辑	139
6.4.1	蒙版的产生	139
6.4.2	快速蒙版	139
6.5	通道计算和应用图像	141
6.5.1	使用“应用图像”命令	141
6.5.2	使用“计算”命令	142
6.6	边缘效果	143
6.7	制作木板雕花效果	148
6.8	练习	150
第7章	图像的色调和色彩调整	152
7.1	图像色调调整	153
7.1.1	色阶	153
7.1.2	曲线	154
7.1.3	自动色阶	155
7.1.4	亮度/对比度	155
7.2	图像色彩调整	156
7.2.1	色彩平衡	156
7.2.2	色相/饱和度	157
7.2.3	自动颜色	158
7.2.4	替换颜色	159
7.2.5	可选颜色	160
7.2.6	通道混合器	161
7.2.7	匹配颜色	162
7.2.8	阴影/高光	163
7.2.9	渐变映射	164
7.2.10	照片滤镜	164
7.3	特殊色调调整	166
7.3.1	去色	166
7.3.2	反相	166
7.3.3	色调均化	166
7.3.4	阈值	167
7.3.5	色调分离	168
7.4	制作变色的玫瑰效果	168

7.5	制作彩色老照片复原效果	170
7.6	制作黑白老照片去黄效果	171
7.7	练习	173
第 8 章	路径和矢量图形的使用	175
8.1	路径概述	176
8.2	路径面板	176
8.3	路径编辑工具	177
8.3.1	钢笔工具组	177
8.3.2	形状工具组	180
8.3.3	路径选择工具组	184
8.4	编辑路径	184
8.4.1	改变路径锚点的属性	184
8.4.2	移动路径	186
8.4.3	路径的打开与关闭	187
8.4.4	路径的填充和描边	187
8.4.5	剪贴路径	189
8.5	路径和选区间的转换	189
8.5.1	将路径转换为选区	190
8.5.2	将选区转换为路径	190
8.6	制作卷页效果	191
8.7	制作封面效果	193
8.8	练习	196
第 9 章	滤镜的使用	198
9.1	滤镜概述	199
9.2	滤镜库的使用	199
9.3	使用 Photoshop CS3 普通滤镜	200
9.3.1	“像素化”滤镜组	200
9.3.2	“扭曲”滤镜组	203
9.3.3	“杂色”滤镜组	209
9.3.4	“模糊”滤镜组	211
9.3.5	“渲染”滤镜组	216
9.3.6	“画笔描边”滤镜组	217
9.3.7	“素描”滤镜组	220
9.3.8	“纹理”滤镜组	226
9.3.9	“艺术效果”滤镜组	228
9.3.10	“视频”滤镜组	234
9.3.11	“锐化”滤镜组	234
9.3.12	“风格化”滤镜组	235
9.3.13	“其他”滤镜组	239

9.3.14	Digimarc 滤镜	241
9.4	使用 Photoshop CS3 特殊滤镜	241
9.4.1	抽出	241
9.4.2	图案生成器	242
9.4.3	液化	243
9.5	制作火焰字效果	245
9.6	制作球面文字效果	249
9.7	制作透视效果	253
9.8	练习	258
第 10 章	Photoshop CS3 自动化处理	260
10.1	动作概述	261
10.2	动作面板	261
10.3	动作的建立和应用	263
10.3.1	记录动作	263
10.3.2	执行动作	264
10.3.3	修改动作	264
10.3.4	保存和载入动作	266
10.4	自动处理的高级操作	267
10.4.1	批处理	267
10.4.2	PDF 演示文档	268
10.4.3	联系表 II	270
10.4.4	条件模式更改	271
10.4.5	限制图像	272
10.4.6	图片包	272
10.4.7	Web 照片画廊	274
10.5	制作肖像照片效果	275
10.6	练习	278
第 11 章	综合实例	279
11.1	模拟玻璃杯的透明效果	280
11.2	造假效果	283
11.3	钞票的扭曲效果	290
11.4	西红柿	296
11.5	练习	309
习题答案		310

第1章

Photoshop CS3 基础知识

本章重点：

本章主要对 Photoshop CS3 中文版的界面构成进行了介绍，并讲解了 Photoshop CS3 中最基本的概念，如图像的类型、格式、色彩模式等。通过本章学习，读者应对 Photoshop CS3 有一个整体印象，从而为后面学习奠定基础。

学习目标：



图像处理的基本概念



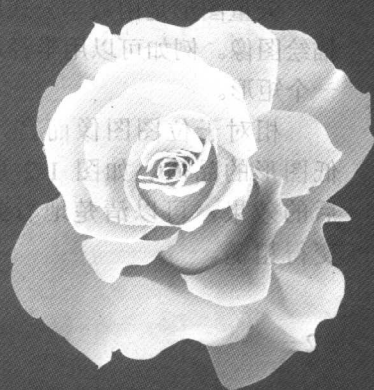
Photoshop 的启动和退出



Photoshop CS3 中文版的界面构成



Photoshop CS3 中的新增特性





1.1 图像处理的基本概念

1.1.1 位图和矢量图

计算机所处理的图像从其描述原理上可以分为两大类——位图图像和矢量图像。由于图片描述原理的不同，对这两种图的处理方式也有所不同。

1. 位图图像

位图图像也称为栅格图像，它是由无数的彩色网格组成的，每个网格称为一个像素，每个像素都具有特定的位置和颜色值。

由于一般位图图像的像素都非常多而且小，因此图像看起来比较细腻，但是如果将位图图像放大到一定比例，无论图像的具体内容是什么，看起来都将是像马赛克一样的一个个像素，如图 1-1 所示。

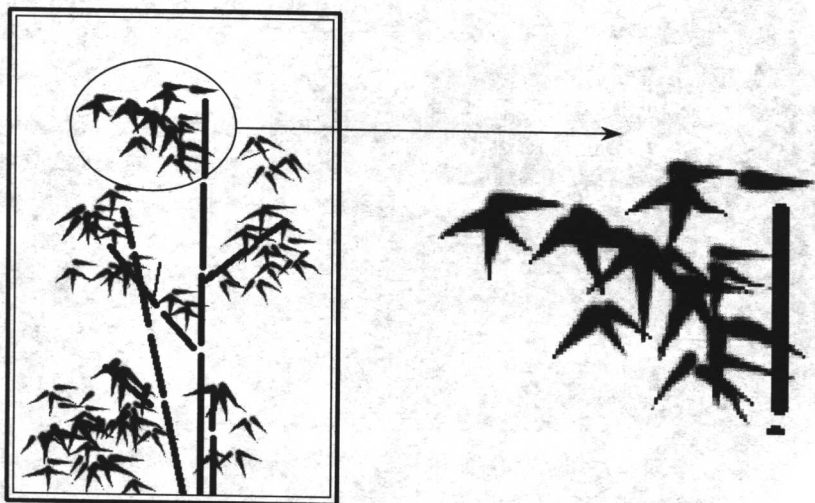


图 1-1 位图图像

位图图像的优势在于可以表现颜色的细微层次，缺点在于放大显示时比较粗糙，而且图像文件往往比较大。

2. 矢量图形

矢量图形是由数学公式所定义的直线和曲线所组成的。数学公式根据图像的几何特性来描绘图像。例如可以用半径这样一个数学参数来准确定义一个圆，或是用长宽值来准确定义一个矩形。

相对于位图图像而言，矢量图形的优势在于不会因为显示比例等因素的改变而降低图形的品质。如图 1-2 所示，左图是正常比例显示的一幅矢量图，右图为放大 3 倍后的效果，可以清楚地看到放大后的图片依然很精细，并没有因为显示比例的改变而变得粗糙。

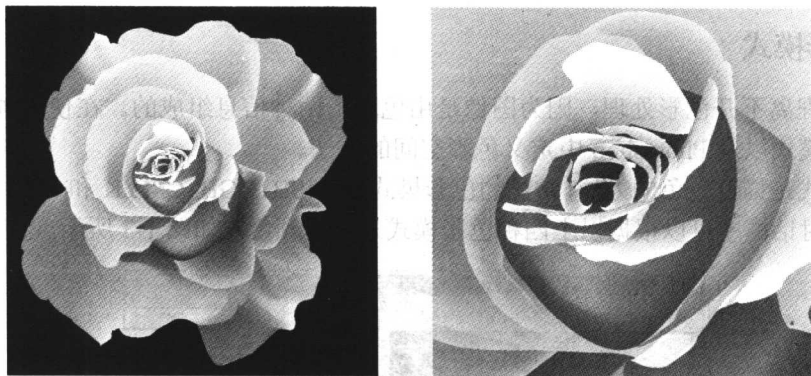


图 1-2 矢量图像

1.1.2 分辨率

分辨率是和图像相关的一个重要概念，它是指在单位长度内含有多少点（即像素）的多少。分辨率的种类有很多，其含义也各不相同。正确理解分辨率在各种情况下的具体含义，是至关重要的，下面对几种常用分辨率做一个大体介绍。

1. 图像分辨率

图像分辨率是指图像中存储的信息量。这种分辨率有多种衡量方法，典型的是以每英寸的像素数（p/in）作单位。图像分辨率和图像尺寸的值一起决定文件的大小及输出质量，分辨率的值越大，图形文件所占用的磁盘空间也就越大。图像分辨率以比例关系影响着文件的大小，即文件大小与其图像分辨率的平方成正比。如果保持图像尺寸不变，将图像分辨率提高一倍，则其文件大小增大为原来的 4 倍。

2. 扫描分辨率

扫描分辨率是指扫描一幅图像之前所设定的分辨率，它将影响所生成的图像文件的质量和使用性能，决定图像将以何种方式显示或打印。如果扫描图像用于 640×480 像素的屏幕显示，则扫描分辨率不必大于一般显示器屏幕的设备分辨率，即一般不超过 120dot/in。但大多数情况下，扫描图像是为了在高分辨率的设备中输出。如果图像扫描分辨率过低，会导致输出的图像非常粗糙。反之，如果扫描分辨率过高，则数字图像中会产生超过打印所需要的信息，不但减慢打印速度，而且在打印输出时会使图像色调的细微过渡丢失。因此要根据不同的需要，选择合适的扫描分辨率。

3. 位分辨率

位分辨率又称位深，是用来衡量每个像素所保留的颜色信息的位元数。这种分辨率可以标记为多种色彩等级，一般常见的有 8 位、16 位、24 位或 32 位色彩。有时也将位分辨率称为颜色深度。所谓“位”，实际上是指 2 的平方次数，8 位即是 2 的 8 次方。也就是 8 个 2 相乘，等于 256。所以，一幅 8 位色彩深度的图像，所能表现的色彩等级是 256 级。

4. 设备分辨率

设备分辨率又称输出分辨率，指的是在各类输出设备上每英寸上可产生的点数，如显示器、喷墨打印机、激光打印机、绘图仪的分辨率。这种分辨率的单位是 dot/in（每英寸点数），目前，PC 显示器的设备分辨率在 60~120dot/in 之间，而打印设备的分辨率则在 300~1440dot/in 之间。



1.1.3 色彩模式

图像处理离不开色彩处理,因为图像是由色和形两种信息组成的。在使用颜色之前,需要理解色彩模式以及 Photoshop 中定义色彩空间的方法。

色彩模式是描述颜色的方法,常见的色彩模式有:HSB、RGB、CMYK 和 Lab。在 Photoshop CS3 拾色器对话框中可以根据以上四种色彩模式来选择颜色,如图 1-3 所示。

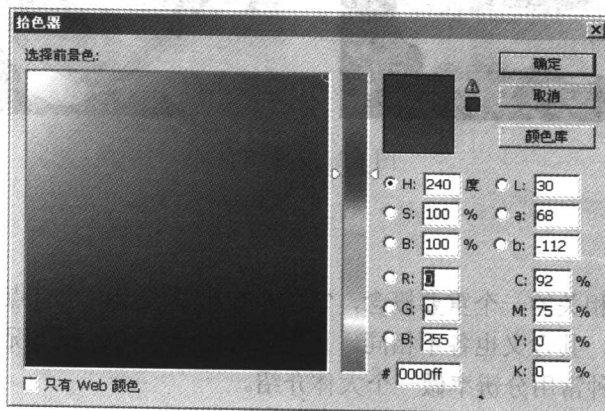


图 1-3 “拾色器”对话框

1. HSB 模式

HSB 模式是“Hue (色相)”、“Saturation (饱和度)”和“Brightness (亮度)”的缩写。HSB 模式是从人眼对颜色的感觉出发,根据以下三种基本特性来描述颜色的。

- 色相: 物体反射或透射光的颜色,通常用度来表示,范围是 0° ~ 360° 。
- 饱和度: 颜色的强度或纯度,通常以百分比来表示,范围是 0% ~ 100% 。
- 亮度: 颜色的相对明暗程度,通常使用 0% (黑色)~ 100% (白色)的百分比来表示。

实际上在 Photoshop CS3 中并不能使用 HSB 模式来创建和编辑图像,但可以根据该模式在“拾色器”对话框中定义颜色。

2. RGB 模式

RGB 模式是“R (红色)”、“Green (绿色)”和“Blue (蓝色)”的缩写。它是一种加色模式,大部分色谱都是由红色、绿色和蓝色三色光混合而成。显示器上便是 RGB 色彩模式的颜色系统。这三种基色的取值范围均为 0 ~ 255 ,当三种基色的值均为 255 时,便得到白色;当三种基色的值均为 0 时,便得到黑色;当三种基色的值均为 128 时,便得到中性灰色。

3. CMYK 模式

CMYK 模式是“Cyan (青色)”、“Magenta (洋红)”、“Yellow (黄色)”和“Black (黑色)”的缩写,为避免和蓝色混淆,黑色用 K 而非 B 表示。它是一种减色模式,其中青色是红色的互补色;黄色是蓝色的互补色;洋红是绿色的互补色。CMYK 模式被应用于印刷技术。

4. Lab 模式

Lab 模式的原型是 1931 年国际照明委员会 (CIE) 制定的颜色度量国际标准模式,1976 年该模式经过重新修订并命名为 CIE Lab。



Lab 的最大特点是该模式的颜色与设备无关,无论使用何种设备(如显示器、打印机或扫描仪)创建或输出图像,都能生成一致的颜色。Lab 颜色是由亮度分量(L)和两个色度分量 ab 组成,其中 a 分量从绿色到红色,b 分量从蓝色到黄色。

5. 其他色彩模式

在 Photoshop CS3 中除了 HSB、RGB、CMYK 和 Lab 4 种模式外,还有以下几种色彩模式:

- 位图模式:使用两种颜色值(黑色或白色)之一表示图像中的像素,该模式下的图像也称为一位图像,因为系统只使用一个二进制位表示某个像素的颜色。
- 灰度模式:该模式图像中的每个像素都有一个 0(黑色)~255(白色)之间的亮度值,通常黑白或灰度扫描仪生成的图像以“灰度”模式显示。
- 双色调模式:通过 2~4 种自定油墨创建双色调(2 种颜色)、三色调(3 种颜色)和四色调(4 种颜色)的图像。
- 索引颜色模式:当图像转换为该模式时,Photoshop CS3 将构建一个颜色查找表,用以存放并索引图像中的颜色,该模式最多有 256 种颜色。
- 多通道模式:该模式的每个通道使用 256 级灰度,多通道图像对于特殊打印机非常有用。

1.1.4 图像的格式

图像格式是指计算机表示和存储图像信息的格式。由于历史的原因,不同厂家表示图像文件的方法不一,目前已经有上百种图像格式,常用的也有几十种。同一幅图像可以用不同的格式来存储,但不同格式之间所包含的图像信息并不完全相同,文件大小也有很大的差别,用户在使用时可以根据自己的需要选用适当的格式。

1. PSD 格式

它是 Photoshop 软件默认的存储格式,这种格式可以存储 Photoshop 中所有图层、通道和剪切路径等信息。

2. BMP 格式

它是一种 DOS 和 windows 平台上常用的一种图像格式。支持 RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式,但不支持 Alpha 通道,也不支持 CMYK 模式的图像。

3. TIFF 格式

它是一种无损压缩格式(采用的是 LZW 压缩),支持 RGB、CMYK、Lab、索引颜色、位图和灰度模式,而且在 RGB、CMYK 和灰度 3 种颜色模式中还支持使用通道(Channel)、图层和剪切路径。在平面排版软件 Pagemaker 中常使用这种格式。

4. JPEG 格式

它是一种有损压缩的网页格式,不支持 Alpha 通道也不支持透明。当存为此格式时,会弹出对话框,在 Quality 中设置数值越高,图像品质越好,文件也越大。它 also 支持 24 位真彩色的图像,因此适用于色彩丰富的图像。

5. GIF 格式

它是一种无损压缩(采用的是 LZW 压缩)的网页格式,支持一个 Alpha 通道,支持透明和动画格式,支持 256 色(8 位图像)。目前 GIF 存在两类:GIF87a(严格不支持透明像素)和 GIF89a(允许某些像素透明)。



6. PNG 格式

它是 Netscape 公司开发出来的一种无损压缩的网页格式。PNG 格式将 GIF 和 JPEG 最好的特征结合起来,它支持 24 位真彩色,支持透明和 Alpha 通道。PNG 格式不完全支持所有浏览器,所以在网页中要比 GIF 和 JPEG 格式用得少,但随着网络的发展和因特网传输速度的改善,PNG 格式将是未来网页中使用的一种标准图像格式。

7. PDF 格式

它可跨平台操作,可在 Windows, Mac OS, Unix 和 DOS 环境下浏览(用 Acrobat Reader)。它支持 Photoshop 格式所支持的所有颜色模式和功能,支持 JPEG 和 zip 压缩(但使用 CCITT Group 4 压缩的位图模式图像除外),支持透明,但不支持 Alpha 通道。

8. Targa 格式

Targa 格式专门用于使用 Truevision 视频卡的系统,而且通常受 MS-DOS 颜色应用程序的支持。它支持 24 位 RGB 图像(8 位×3 个颜色通道)和 32 位 RGB 图像(8 位×3 个颜色通道外加一个 8 位 Alpha 通道)。它也支持无 Alpha 通道的索引颜色和灰度图像。以这种格式存储 RGB 图像时,可选择像素深度。

9. Photoshop DCS (*EPS)

它是标准 EPS 格式的一种特殊格式,支持剪切路径(Clippping Path),支持去背功能。DCS 2.0 支持多通道模式与 CMYK 模式,可以包含 Alpha 通道和多个专色通道的图像。

1.2 Photoshop CS3 的启动和退出

将 Photoshop CS3 安装到系统后,还需先启动该程序,然后才能使用程序提供的各项功能。使用 Photoshop CS3 完毕后,应及时退出该程序,以释放程序所占用的系统资源。

1. 启动 Photoshop CS3

通常可按以下方法之一启动 Photoshop CS3:

- 单击屏幕左下角的“开始”按钮,然后在弹出的菜单中选择“程序”子菜单中“Adobe Photoshop CS3”命令(菜单名和命令名可能因用户安装目录不同而有所不同);
- 双击桌面上的 Photoshop CS3 启动快捷方式图标。如果桌面上没有 Photoshop CS3 启动快捷方式图标,可以打开 Photoshop CS3 所在的文件夹窗口,然后用鼠标左键将“Photoshop.exe”拖动到桌面即可。

2. 退出 Photoshop CS3

启动 Photoshop CS3 后,通常可按以下几种方法关闭该程序:

- 单击程序窗口右上角的 (关闭)按钮。
- 执行菜单中的“文件”→“退出”命令。
- 按快捷键<Alt+F4>或<Ctrl+Q>。
- 双击窗口左上角图标。

1.3 Photoshop CS3 的工作界面

启动 Photoshop CS3 后,即可进入 Photoshop CS3 的工作界面,如图 1-4 所示。

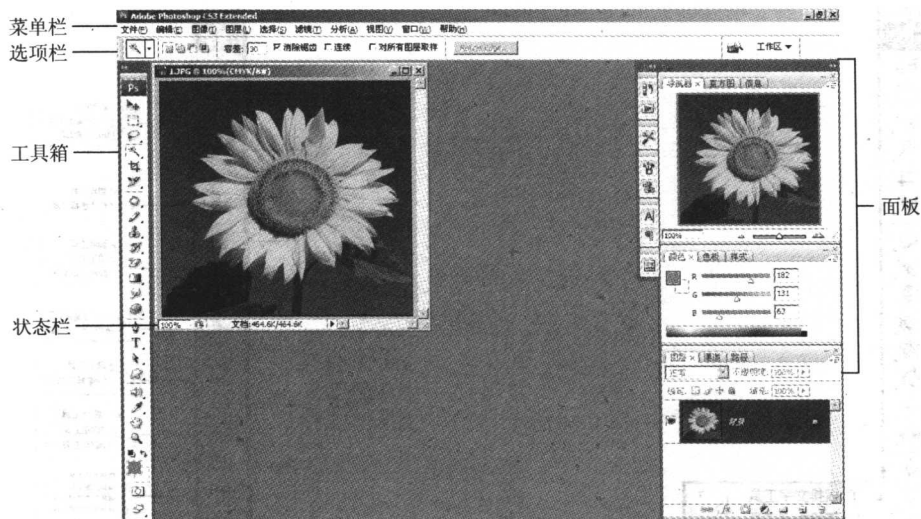


图 1-4 Photoshop CS3 工作界面

1.3.1 菜单栏

当要使用某个菜单命令时，只需将鼠标移到菜单名上单击，即可弹出下拉菜单，可从中选择所要使用的命令。

对于菜单来说，有如下的约定规则：

- 菜单项呈现暗灰色，则说明该命令在当前编辑状态下不可用；
- 菜单项后面有箭头符号，则说明该菜单项还有子菜单；
- 菜单项后面有省略号，则单击该菜单将会打开一个对话框；
- 如果在菜单项的后面有快捷键，可以直接使用快捷键来执行菜单命令；
- 要关闭所有已打开的菜单，可再次单击主菜单名，或者按键盘上的<Alt>键。要逐级向上关闭菜单，可按<Esc>键。

1.3.2 工具箱和选项栏

Photoshop CS3 的工具箱默认位于工作界面的左侧，要使用某种工具，只要单击该工具即可。例如，想选择矩形区域，可单击工具箱中的（矩形选框工具），然后在图像窗口拖动鼠标，即可选出所需的区域。

由于 Photoshop CS3 提供的工具比较多，因此工具箱并不能显示出所有的工具，有些工具被隐藏在相应的子菜单中。在工具箱的某些工具图标上可以看到一个小三角符号，这表明该工具拥有相关的子工具。单击该工具并按住鼠标不放，或单击鼠标右键，然后将鼠标移至打开的子工具条中，单击所需要的工具，则该工具将出现在工具箱上，如图 1-5 所示。为了便于学习，图 1-6 中列出了 Photoshop CS3 工具箱中的工具及其名称。

选项栏位于菜单栏的下面，其功能是设置各个工具的参数。当用户选取某一工具后，选项栏中的选项将发生变化，不同的工具有不同的参数，图 1-7 显示的是渐变工具和钢笔工具的选项栏。