

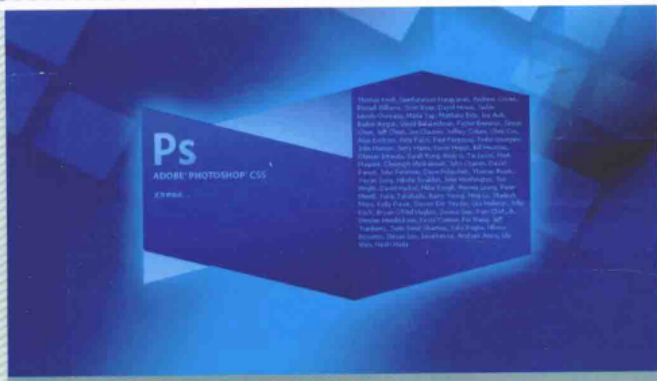
Photoshop CS5

基础与技能教程

(第2版)

◎刘上冰 梁毅娟 主编

Photoshop CS5
JICHU YU JINENG JIAOCHENG
(2nd Edition)



Photoshop CS5 基础与 技能教程

(第2版)

刘上冰 梁毅娟 主 编
郑治武 舒 洋 康 华 副主编
曹 芳 符彦姝

 北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内 容 简 介

本书内容对 Photoshop 软件的使用与操作进行了较为全面的讲解,讲解内容与不同应用领域的基本知识相结合,以项目案例为导向,从工作的流程出发,运用大类项目案例对软件操作进行了系统的阐述。

本书可作为图形图像处理类课程的教材使用,也可供 Photoshop 爱好者阅读和参考。

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS5 基础与技能教程/刘上冰,梁毅娟主编. —2 版. —北京:北京理工大学出版社,2016.5

ISBN 978-7-5682-2349-2

I. ①P… II. ①刘… ②梁… III. ①图象处理软件-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 101344 号

出版发行/北京理工大学出版社有限责任公司

社 址/北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编/100081

电 话/(010)68914775(总编室)

82562903(教材售后服务热线)

68948351(其他图书服务热线)

网 址/<http://www.bitpress.com.cn>

经 销/全国各地新华书店

印 刷/三河市华骏印务包装有限公司

开 本/787 毫米×1092 毫米 1/16

印 张/21.25

字 数/500 千字

版 次/2016 年 5 月第 2 版 2016 年 5 月第 1 次印刷

定 价/58.00 元

责任编辑/钟 博

文案编辑/钟 博

责任校对/周瑞红

责任印制/李志强

图书出现印装质量问题,请拨打售后服务热线,本社负责调换

前言

随着计算机软硬件技术的发展与普及,运用计算机进行图形图像处理、版式编排、艺术设计、图像绘制等已经成为主流,Photoshop 以其强大的图像图形处理功能及友好的界面、相对简单的操作而被广泛运用到现代设计的图形图像处理、版式、广告、包装、影视、网络、动画等领域的制作中,因此受到了众多使用者的欢迎。

本书内容对 Photoshop 软件的使用与操作进行了较为全面的讲解。讲解的内容与不同应用领域的基本知识相结合,以项目案例为导向,从工作的流程出发,运用大量项目案例对软件操作进行了系统的阐述。

本书基于项目式教学理念,所有教学案例经过精挑细选,具有较强的代表性,同时这些项目案例包含了当前最为流行的创意与技术。本书不仅可以作为高职高专、本科相关专业的实训课程教材,也适合企业员工入职培训与爱好者与从业者自我学习提升。

由于时间仓促,编者水平有限,书中难免有不妥之处,请读者谅解,并提出宝贵意见。编者的联系邮箱为 603440498@qq.com。

目 录

第 1 章 Photoshop 概述	1
1.1 Photoshop 概述与现有版本	1
1.1.1 概述	1
1.1.2 版本历史	1
1.1.3 最新版本	2
1.2 Photoshop 的应用领域与主要功能特色	4
1.2.1 应用领域	4
1.2.2 功能特色	4
1.3 Photoshop 与其他矢量图形软件的区别与结合	4
1.4 其他常用平面设计软件介绍	5
课后练习	7
第 2 章 Photoshop 界面和基本工具介绍	8
2.1 Photoshop 界面介绍	8
2.2 Photoshop 的基本工具及其使用方法	16
2.3 Photoshop 快捷键	33
课后练习	36
第 3 章 图片处理与图层	38
3.1 位图图像的常用格式的特点及其主要应用领域	38
3.2 图片背景处理	41
3.2.1 选区抠图	42
3.2.2 路径抠图	44
3.2.3 通道抠图	47
3.2.4 抽出滤镜	50
3.2.5 KnockOut 插件	52
3.3 图片色彩处理	54
3.3.1 色彩的基本概念	54
3.4 图片特效处理	65
3.4.1 Photoshop 内置滤镜介绍	65
3.4.2 滤镜实例讲解	71
3.5 图片合成	76
3.5.1 图层相关知识	76
3.5.2 图片合成综合实例	85

· 课后练习	88
第4章 文字处理与合成	92
4.1 文字的录入与编排	92
4.2 文字特效	96
4.2.1 水彩字——宣纸上的水彩字特效	96
4.2.2 发光字——利用通道制作炫酷发光特效字	100
4.2.3 签名字——可爱签名特效字	106
课后练习	110
第5章 Adobe ImageReady	112
5.1 ImageReady 介绍	112
5.2 ImageReady 的操作界面	113
5.3 动画的生成与使用	116
5.4 流云——云朵飘动动画制作	119
课后练习	125
第6章 图像的输入与输出设置	127
6.1 图像的输入	127
6.1.1 本地文件的输入	127
6.1.2 数码相机输入	129
6.1.3 扫描仪输入	130
6.2 图像输出	131
6.2.1 输出路径到 Illustrator	132
6.2.2 以 Zoom View 格式导出	132
6.2.3 打印输出	133
课后练习	137
第7章 动画角色 UV 材质的绘制	139
7.1 UV 模型导出的基本知识	139
7.2 材质与贴图——角色人头贴图的制作	142
7.3 材质与贴图——角色全身贴图的制作	150
课后练习	157
第8章 折页的设计与制作	158
8.1 宣传折页设计的基本常识	158
8.2 案例操作	159
8.2.1 旅游宣传折页的制作	159
8.2.2 家具公司产品展示三折页的制作	164
8.3 折页实用附件 (尺度、材料、工艺)	172
课后练习	175
第9章 平面广告设计与制作	176
9.1 平面广告的基本知识	176

9.2 实例: 报纸广告的制作	178
9.3 实例: 商场促销广告的制作	186
9.4 实例: 海报的设计与制作	195
9.5 实例: 公益海报的设计与制作	207
课后练习	217
第 10 章 包装设计	219
10.1 包装设计的基本知识	219
10.1.1 外形要素	220
10.1.2 构图要素	220
10.1.3 材料要素	221
10.2 手提袋制作实例——“靓”牌女装手提袋	222
10.2.1 制作技巧	222
10.2.2 实例欣赏	222
10.2.3 实例讲解	222
10.3 化妆品包装设计实例——“如水之恋”洁面乳	242
10.3.1 制作技巧	242
10.3.2 实例欣赏	242
10.3.3 实例讲解	242
10.4 包装实例——“竹轩陈酿”酒包装设计	259
10.4.1 制作技巧	259
10.4.2 实例欣赏	260
10.4.3 实例讲解	260
课后练习	272
第 11 章 平面相册的设计与制作	274
11.1 平面相册的基本知识	274
11.1.1 相册的基本尺寸	274
11.1.2 平面相册的分类	275
11.2 平面相册案例	277
11.2.1 平面相册实例一	277
11.2.2 平面相册实例二	284
11.2.3 平面相册实例三	288
实训演练	292
课后练习	292
第 12 章 网页静态页面设计与制作	293
12.1 静态页面的基础知识	293
12.2 静态页面设计案例	294
课后练习	305

第1章 Photoshop 概述



要点、难点分析

要点:

- ① Photoshop 概述与现有版本
- ② Photoshop 的应用领域与主要功能特色
- ③ Photoshop 及其他平面图形软件的区别与结合

难点:

Photoshop 及其他平面图形软件的区别与结合

难度: ★★



技能目标

- ① 了解 Photoshop 及其现有版本
- ② 了解 Photoshop 的应用领域与主要功能特色
- ③ 掌握位图与矢量的区别与结合

1.1 Photoshop 概述与现有版本

1.1.1 概述

Photoshop 是 Adobe 公司旗下最为出名的图像处理软件之一。

Adobe 公司成立于 1982 年, 是美国最大的个人电脑软件公司之一。

1.1.2 版本历史

经过 Thomas 和其他 Adobe 工程师的努力, Photoshop 版本 1.0.7 于 1990 年 2 月正式发行。John Knoll 也参与了一些插件的开发。第一个版本只有一个 800 KB 的软盘 (Mac)。

在 20 世纪 90 年代初, 美国的印刷工业发生了比较大的变化, 印前 (Pre-Press) 电脑化开始普及。Photoshop 在版本 2.0 增加的 CMYK 功能使印刷厂开始把分色任务交给用户, 一个新的行业——桌上印刷 (Desk Top Publishing, DTP) 由此产生。

Photoshop 2.0 的重要新功能包括支持 Adobe 的矢量编辑软件 Illustrator 文件、Duotones 以及笔工具 (Pen tool)。最低内存需求从 2 MB 增加到 4 MB, 这对提高软件的稳定性有非常大的影响。从这个版本开始, Adobe 内部开始使用代号, 2.0 的代号是 Fast Eddy, 在 1991 年 6 月正式发行。

对于下一个版本, Adobe 决定开发支持 Windows 的版本, 代号为 Brimstone, 而 Mac 版本为 Merlin。奇怪的是正式版本编号为 2.5, 这和普通软件发行序号常规不同, 因为小数点后

的数字通常留给修改升级。这个版本增加了 Palettes 和 16-bit 文件支持。2.5 版本的主要特性通常被公认为支持 Windows。

此时 Photoshop 在 Mac 版本的主要竞争对手是 Fractal Design 的 ColorStudio, 而 Windows 上面是 Aldus 的 PhotoStyler。Photoshop 从一开始就远远超过 ColorStudio, 而 Windows 版本则需经过一段时间的改进后才赶上对手。

3.0 版本的重要新功能是 Layer, Mac 版本在 1994 年 9 月发行, 而 Windows 版本在 11 月发行。尽管当时有另外一个软件 Live Picture 也支持 Layer 的概念, 而且业界当时也有传言说 Photoshop 工程师抄袭了 Live Picture 的概念。实际上 Thomas 很早就开始研究 Layer 的概念了。

4.0 版本主要改进了用户界面。Adobe 在此时决定把 Photoshop 的用户界面和其他 Adobe 产品统一化, 此外程序使用流程也有所改变。一些老用户对此有抵触, 甚至一些用户到在线网站上面抗议。但经过一段时间的使用以后他们还是接受了新改变。

Adobe 这时意识到 Photoshop 的重要性, 它决定把 Photoshop 的版权买断, Knoll 兄弟为此赚了多少钱无法得知, 但一定不少。

5.0 版本引入了历史 (History) 的概念, 这和一般的 Undo 不同, 在当时引起业界的欢呼。色彩管理也是 5.0 版本的一个新功能, 尽管当时引起一些争议, 此后被证明这是 Photoshop 历史上的一个重大改进。5.0 版本在 1998 年 5 月正式发行。一年之后 Adobe 又一次发行了 X.5 版本。这次是 5.5 版本, 主要增加了支持 Web 的功能且包含 Image Ready 2.0。

在 2000 年 9 月发行的 6.0 版本主要改进了与其他 Adobe 工具交换的流畅性, 但真正的重大改进要等到 7.0 版本, 这是 2002 年 3 月的事。

在此之前, Photoshop 处理的图片绝大部分还是来自扫描, 实际上 Photoshop 的大部分功能基本与从 20 世纪 90 年代末开始流行的数码相机没有什么关系。7.0 版本增加了 Healing Brush 等图片修改工具, 还有一些基本的数码相机功能, 如 EXIF 数据、文件浏览器等。

Photoshop 在享受了巨大商业成功之后, 在 21 世纪开始才开始感到威胁, 特别是来自专门处理数码相机原始文件的软件, 包括各厂家提供的软件和其他竞争对手如 Phase One (Capture One) 的威胁。已经退居二线的 Thomas Knoll 亲自带领一个小组开发了 PS RAW(7.0) 插件。

在其后的发展历程中 Photoshop 8.0 的官方版本号是 CS, 9.0 的版本号则变成了 CS2、10.0 的版本号则变成 CS3。

CS 是 Adobe Creative Suite 一套软件中后面 2 个单词的缩写, 代表“创作集合”, 是一个统一的设计环境, 将全新版本的 Adobe Photoshop® CS2、Illustrator® CS2、InDesign® CS2、GoLive® CS2 和 Acrobat® 7.0 Professional 软件与新的 Version Cue® CS2、Adobe Bridge 和 Adobe Stock Photos 相结合。

1.1.3 最新版本

Adobe Photoshop CS6 号称是 Adobe 公司历史上规模最大的一次产品升级, 是集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意, 图像输入与输出于一体的图形图像处理软件, 深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的喜爱。Adobe Photoshop CS6 是最先进和最流行的应用方

案, 目前旨在对艺术作品的图像或数码照片进行编辑和操作。

其主要功能如下:

(1) 非破损编辑: 使用新的智能滤镜(使用它可以可视化不同的图像效果)和智能对象(使用它可以缩放、旋转和变形栅格化图形和矢量图形), 以非破损方式编辑, 所有这一切都不会更改原始像素数据。

(2) 丰富的绘画和绘图工具组: 使用各种专业级的、完全可自定义的绘画设置、艺术画笔和绘图工具, 创建或修改图像。

(3) 使用“动画”调板轻松创建动画: 使用新的“动画”调板从一系列图像(如时间系列数据)中创建一个动画, 并将它导出为多种格式, 包括 QuickTime、MPEG-4、Adobe Flash[®] 和 Video (FLV)。

(4) 3D 复合和纹理编辑: 轻松呈现丰富的 3D 内容并将其合并到 2D 复合图像中, 甚至在 Photoshop Extended 内直接编辑 3D 模型上现有的纹理并立即看到结果。Photoshop Extended 支持常见的 3D 交换格式, 包括 3DS、OBJ、U3D、KMZ 和 COLLADA, 因此用户可以导入、查看大多数 3D 模型并与其交互。

(5) 精确的选择工具可用于进行详细的编辑: 体验各种工具以进行详细的编辑, 包括用于进行快速选择的新工具。用户可松散地在要选择的图像区域上绘图, 而“快速选择”工具会自动完成选择, 然后用户可使用“调整边缘”工具预览并微调以获得更加简洁的结果。

(6) 具有 3D 支持的增强的消失点: 使用增强的消失点在多个表面(甚至那些以非 90° 连接的表面)上按透视编辑, 这使用户能够按透视测量, 围绕多个平面折回图形、图像和文本以及将 2D 平面输出为 3D 模型。

(7) 2D 和 3D 测量工具: 可使用新的测量工具从图像提取量化信息, 轻松校准或设置图像的缩放比例, 然后使用任意的 Photoshop Extended 选择工具来定义和计算距离、周长、面积和其他测量数据。也可在一个测量日志中记录数据点并将数据(包括直方图数据)导出到一个电子表格中以进一步分析。

(8) 高级复合: 通过自动对齐基于相似内容的多个 Photoshop 图层或图像, 创建更加准确的复合图像。自动对齐图层命令快速分析详细信息并移动、旋转或变形图层以完美地对齐它们, 而自动混合图层命令混合颜色和阴影来创建平滑的、可编辑的结果。

(9) 使用 Adobe Bridge CS3 的更快、更加灵活的资源管理: 使用下一代 Adobe Bridge CS3 软件, 可更加有效地组织和管理图像, 该软件现在提供增强的性能、一个更易于搜索的“滤镜”面板、在单一缩略图下组合多个图像的能力、放大镜工具、脱机图像浏览等。

(10) 更好的原始图像处理: 使用 Photoshop Camera Raw 插件可以更快的速度和出色的转换质量处理原始图像。该插件现在增加了对 JPEG 和 TIFF 格式的支持。新工具包括 Fill Light 和 Dust Busting。它与 Adobe Photoshop Lightroom[™] 软件兼容并支持超过 150 种相机型号。

(11) 第三方解决方案与资源: 用户可从存在已久的由有经验的 Photoshop 开发人员、作者和培训人员组成的社区那里, 获得丰富的附加资源(包括软件插件、书籍和培训)。

1.2 Photoshop 的应用领域与主要功能特色

1.2.1 应用领域

Photoshop 的应用领域为图像、图形、文字、视频、出版等方面。

1.2.2 功能特色

从功能上看, Photoshop 可分为图像编辑、图像合成、校色调色及特效制作部分。图像编辑是图像处理的基础, 用户可以对图像作各种变换如放大、缩小、旋转、倾斜、镜像、透视等, 也可进行复制, 去除斑点, 修补、修饰图像的残损等操作。这在婚纱摄影、人像处理制作中有非常大的用场, 即去除人像上不满意的部位, 进行美化加工, 得到让人非常满意的效果。

图像合成则是将几幅图像通过图层操作、工具应用合成完整的、传达明确意义的图像, 这是美术设计的必经之路。Photoshop 提供的绘图工具让外来图像与创意很好地融合, 从而使合成的图像天衣无缝。

校色调色是 Photoshop 中深具威力的功能之一, 用户可方便快捷地对图像的颜色进行明暗、色偏的调整和校正, 也可在不同颜色间进行切换以满足图像在不同领域如网页设计、印刷、多媒体等方面的应用需要。

特效制作在 Photoshop 中主要由滤镜、通道及工具综合应用完成, 包括图像的特效创意和特效字的制作。油画、浮雕、石膏画、素描等常用的传统美术技巧都可由 Photoshop 特效完成。而各种特效字的制作更是很多美术设计师热衷于 Photoshop 的原因。

1.3 Photoshop 与其他矢量图形软件的区别与结合

计算机图形主要分为两类: 位图图像和矢量图形, Photoshop 支持的常用格式是位图图像。要了解 Photoshop 与其他矢量图形软件的区别就必须了解位图图像和矢量图形的区别。其实软件的区别的核心也就是其所产生的图片的差异。

位图图像在技术上称为栅格图像, 它由网格上的点组成, 这些点称为像素。在处理位图图像时, 用户所编辑的是像素, 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, 因为它们可以表现阴影和颜色的细微层次。

在屏幕上缩放位图图像时, 它们可能会丢失细节, 因为位图图像与分辨率有关, 它们包含固定数量的像素, 每个像素都分配有特定的位置和颜色值。如果在打印位图图像时采用的分辨率过低, 位图图像可能会呈锯齿状, 因为此时增加了每个像素的大小不同放大级别的位图图像示例如图 1-1 所示。

矢量图形由经过精确定义的直线和曲线组成, 这些直线和曲线称为向量。这意味着用户可以移动线条、调整线条的大小或者更改线条的颜色, 而不会降低图形的品质。

矢量图形与分辨率无关, 也就是说, 用户可以将它们缩放到任意尺寸, 可以按任意分辨率打印, 而不会丢失细节或降低清晰度。因此, 矢量图形最适合表现醒目的图形。这种

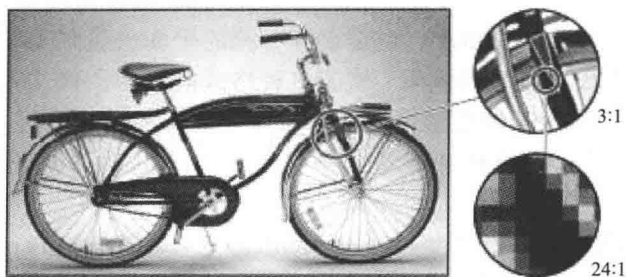


图 1-1 不同放大级别的位图图像示例

图形（例如徽标）在缩放到不同大小时必须保持线条清晰。不同放大级别的矢量图形示例如图 1-2 所示。

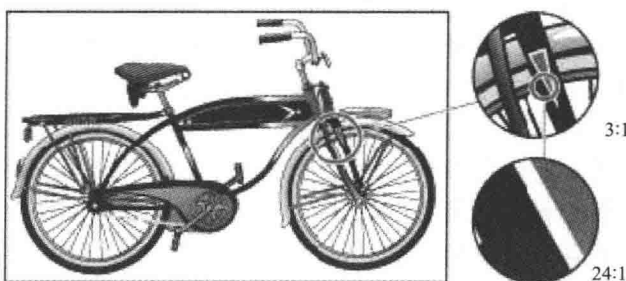


图 1-2 不同放大级别的矢量图形示例

在 Photoshop 和 ImageReady 中使用这两种类型的图形。此外，Photoshop 文件既可以包含位图，又可以包含矢量数据。了解两类图形间的差异，对创建、编辑和导入图片很有帮助。

1.4 其他常用平面设计软件介绍

在实际工作中，设计师常常会使用多种设计方式来创造图像画面。如果他们不了解一些常用的平面设计软件的功能与作用，就不可能在设计时有针对性地选择软件来对画面中的各项元素进行合理的处理。因此，对一些常用的平面设计软件的主要功能与作用的了解，可以大大节省平面设计师的工作时间，同时也有利于设计出丰富多彩的画面效果。

1. FreeHand

FreeHand 是 Macromedia 公司推出的一个基于矢量绘图的著名软件，它具有强大的图形设计、排版和绘图功能。它操作简单、使用便捷，是平面设计师常用的图形软件之一。

Freehand 原来仅仅应用于 Macintosh 平台，后来被移植到 Windows 平台上。使用 FreeHand 能够画出纯线条的美术作品和光滑的工艺图。它使用 PostScript 语言对线条、形状和填充插图进行定义。一般常用在建筑物设计图，产品设计或其他精密线条绘图、商业图形、图表等领域。FreeHand MX 2004 为该软件的最新版本。

2. CorelDRAW

由 Corel 公司出品的 CorelDRAW 也是世界一流的平面矢量张力软件。该软件具有强大的数据交换能力,不仅可以直接编辑、修改多种格式的图形图像文件和其他文字软件的格式文件,而且还可以导入其他图形图像处理软件处理过的图片,引入 Internet 对象和超文本,编辑修改后还可以多种格式将对象导出或另存为其他格式的文件,直接发送到 Internet 上。

最近推出的 CorelDRAW12 还集成了 CorelPHOTO-PAINT12、CorelCAPTURE 12 和 CorelTRACE 12 等软件。它既是一个大型的矢量图形制作软件,也是一个大型的软件包。CorelDRAW 的操作比以前的版本更加简便,图形图像的编辑处理功能更加强大,工作界面更加简洁。

3. Illustrator

为了弥补 Photoshop 在矢量绘图上的不足,Adobe 公司开发了图形处理软件 Illustrator。该软件不仅能处理矢量图形,而且还可以处理位图图像,被广泛应用于平面广告设计、网页图形制作、电子出版物和艺术图形创作等诸多领域。用户可以利用它快速、精确地绘制出各种形状复杂且色彩丰富的图形和文字效果。不仅如此,它还能够进行简单的文字排版处理,制作出极具感染力的图表等。使用 Illustrator 和 Web 功能,可以很轻松地设计出精美的网页图像。同时 Illustrator 还提供与 Adobe 的其他应用软件协调一致的工作环境,如其界面与 Adobe Photoshop、Adobe PageMaker 的工作界面一致。在新版本的 Illustrator CS 中,该软件又在原有的图像功能上大幅增强了 Web 性能、3D 样式效果和打印功能,同时还加强了与其他图形图像软件及应用程序间的结合能力。因此,无论是媒体设计师还是网页设计师,Illustrator CS 都提供了完美的新功能,可以帮助用户把工作做得更快、更好。

4. PageMaker

PageMaker 是 Adobe 公司出品的跨平台的专业页面设计软件。在平面设计领域中 PageMaker 是专业人士首选的组版软件,并深得设计师们的广泛赞许。这主要是因为 PageMaker 不但拥有强大的图文处理功能,而且还能达到印刷行业对页面品质的严格要求。高质量的输出是桌面印刷软件所必须具备的特性。专业排版软件不但要能够调入和使用常用的文字和图像格式,更重要的是还要能够生成分辨率在 1 200 dpi 以上的页面或者生成 100 dpi 以上的半色调加网图分色片。PageMaker 是第一个能够胜任桌面印刷的排版软件。它使用 PostScript 页面描述语言,可以较完美地描述图形,生成高质量的输出文件。

在众多平面设计软件中,用户可按其各自功能和特长来进行分类,选择使用。

在矢量图形制作方面,推荐使用 Illustrator、CorelDRAW、FreeHand,而在图像画面处理和图像效果渲染方面当数 Photoshop 最强。桌面印刷排版当然首选 PageMaker 软件。其他软件也有各自的特点,这就要看设计师如何灵活应用了。

课后练习

1. 用自己的话说明 Photoshop 不同版本的特点和优势。
2. Photoshop 的应用领域与主要功能特色是什么？
3. 打开“素材/第一章/练习”，分别用 Photoshop 和 Illustrator 打开位图（如图 1-3 所示），矢量图（如图 1-4 所示），然后将两图逐步放大，观察两个图的变化，并将其差别记录下来。

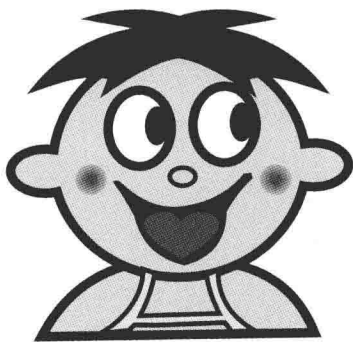


图 1-3 位图

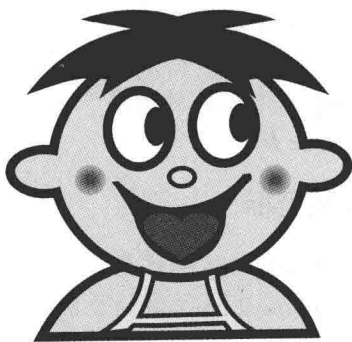


图 1-4 矢量图

第2章 Photoshop 界面和基本工具介绍



要点、难点分析

要点:

- ① 对 Photoshop 界面和基本工具进行初步了解, 为后续学习奠定一定的基础
- ② 熟悉界面和基本工具的使用方法, 以及相应的操作快捷键

难点:

Photoshop 基本工具的使用

难度: ★★★



技能目标

- ① 熟悉 Photoshop 操作界面
- ② 掌握 Photoshop 工具的使用方法

2.1 Photoshop 界面介绍

Photoshop 的界面主要由标题栏、菜单栏、工具选项栏、工具箱、图像窗口、控制面板、状态栏、操作面板部分组成, 如图 2-1 所示。



图 2-1 Photoshop 的工作界面

1. 标题栏

标题栏位于工作界面的最顶部。用鼠标双击可以将缩小的界面最大化；当界面已经是最大化时双击鼠标左键则将其还原至原来的大小。在标题栏的右上角有 3 个按钮，分别是“最小化”“最大化”和“关闭”按钮，通过它们可对窗口进行相应的操作。

2. 菜单栏

菜单栏共包含 11 个主菜单，每个主菜单还包含各种相应的操作命令供用户选择使用。为了方便用户的操作，各主菜单下的很多子菜单右边都有相应的快捷键显示，用户可以直接通过快捷键来实现相应操作，从而提高工作效率。表 2-1 列举了常用菜单栏的命令说明。

表 2-1 常用菜单栏的命令说明

菜单	命 令	功 能
文件	新建	创建一个新文件
	打开	打开本机中已有的文件
	关闭	关闭当前正在操作的文件
	存储	命名、保存文件或直接保存文件的编辑、修改到原文件
	存储为	将当前的工作文件重新命名并进行存盘，在存盘的过程中可以将文件保存为其他格式，存盘后工作文件自动转换为“另存为”的文件，原文件自动关闭，且不保存修改操作
	打印	通过打印设备输出 Photoshop 中的图形
	退出	退出并关闭 Photoshop 程序
编辑	还原	还原更改至状态改变前
	前进一步	恢复当前撤销的操作
	后退一步	返回上一步操作
	渐隐	对进行填充的对象进行消退颜色操作，进行不透明度和模式的设置
	剪切	将选择的对象移动到剪贴板中
	拷贝	为选择的对象创建一个副本，并放置到剪贴板中
	粘贴	将剪贴板中的对象移动到当前工作文件中
	填充	对图层或图层上的对象使用不同的内容、混合模式进行填充
	描边	对图层或图层上的对象进行描边
	自由变换	对对象进行缩放、旋转等自由变换
	变换	使用所提供的下级命令对对象进行缩放、旋转、扭曲等操作
	定义画笔预设	预设置画笔的样式
	定义图案	定义图案样式
	首选项	该命令包含一系列预置设定命令，可以通过这些命令对 Photoshop 进行预置设定，使其发挥强大的功能

续表

菜单	命 令	功 能
图 像	模式	使用下级命令对图像颜色模式进行转换
	调整	使用下级命令对图像颜色进行调整
	复制	复制当前对象为新的副本在新的文件中显示
	应用图像	对原图像中的一个或多个通道进行编辑运算,然后将编辑后的效果应用于目标图像,从而创造出多种合成效果
	计算	对一个或多个图像中的若干个通道进行合成计算,以不同的方式进行混合,得到新图像或新通道
	图像大小	查看、改变图像像素的大小/文档的大小
	画布大小	查看、改变画布的大小
	图像旋转	旋转画布的角度
	裁切	确定选区后,用裁切命令对图像进行裁切
图 层	新建	使用下级命令可新建图层等
	复制图层	对当前图层进行复制,产生一个当前图层的副本
	删除	激活所要删除的图层,用该命令进行删除
	图层样式	通过该命令改变图层的样式,使图层产生投影、发光等效果
	新填充图层	一种带蒙版的图层,其内容可以为纯色、渐变色或图案
	新调整图层	可以将色阶等效果单独放在一个图层中,而不改变原图像
	图层蒙版	显示、隐藏、应用与删除图层蒙版
	矢量蒙版	显示、隐藏、应用与删除矢量蒙版
	创建剪贴蒙版	根据剪贴板的内容创建图层蒙版
	栅格化	对文字、形状、填充内容等进行栅格化处理
	排列	调整图层的位置
	向下合并	将当前激活图层和它的下一层进行合并
	合并可见图层	将所有可见图层进行合并
文 字	面板	可以弹出字符面板、段落面板、字符样式面板和段落样式面板
	取消锯齿	设置文字是犀利、锐利、浑厚还是平滑
	取向	控制文字出现的方向是水平还是垂直
	Opentype	设置文字为 Opentype 字体
	创建工作路径	根据文字创建路径
	转换为形状	将文字转换为形状
	栅格化文字图层	将文字图层转换为图像
	文字变形	对文字进行变形调整