



21st CENTURY
实用规划教材

21世纪全国高等院校艺术设计系列实用规划教材

Photoshop CS5 艺术处理实例教程

王家红 主编



- 从实际需求出发，以案例为载体
- 突出实战操作与实用技巧的结合



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

21世纪全国高等院校艺术设计系列实用规划教材

Photoshop CS5

艺术处理实例教程

主 编 王家红

副主编 任丽敏 李庆德 张 衡

参 编 常 江 孟祥斌



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书是一本介绍Photoshop CS5数字图像处理功能和操作命令应用技巧的快速教程。书中从软件发展历史概述、软件命令的操作方法和实际案例的制作应用三大方面进行系统的讲解与剖析。全书分为两个部分,共11章。第一部分为基础篇,包括第1章到第3章,主要介绍Photoshop CS5的发展历程和基本操作。第二部分为应用篇,包括第4章到第11章,介绍如何使用Photoshop CS5提供的图像编辑工具和命令对图像进行处理,主要包括选区与图层、整理照片、更换背景、数码美容、调整色阶、调整色彩、使用蒙版等内容。本书的每个环节都结合案例进行讲解,生动易懂。通过实例学习,帮助读者很快熟悉Photoshop CS5这一软件。

本书内容丰富、循序渐进,结合实例,简单易懂,训练性强,适合广大学习Photoshop CS5的爱好者阅读。编者均为有丰富教学经验的教师,在章节设置上充分考虑了这门课程教学大纲的要求,因此可作大专院校相关计算机辅助设计专业的教材和社会电脑培训班的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS5艺术处理实例教程/王家红主编. —北京:北京大学出版社, 2012.9

(21 世纪全国高等院校艺术设计系列实用规划教材)

ISBN 978-7-301-21171-7

I. ①P… II. ①王… III. ①图像处理软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 202815 号

书 名: Photoshop CS5艺术处理实例教程

著作责任者: 王家红 主编

策划编辑: 孙 明

责任编辑: 翟 源

标准书号: ISBN 978-7-301-21171-7/J · 0462

出 版 者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路 205 号 100871

网 址: <http://www.pup.cn> <http://www.pup6.cn>

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62750667 出版部 62754962

电子邮箱: pup_6@163.com

印 刷 者: 北京宏伟双华印刷有限公司

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787mm × 1092mm 16 开本 13.25 印张 306 千字

2012 年 9 月第 1 版 2012 年 9 月第 1 次印刷

定 价: 55.00 元

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有 侵权必究

举报电话: 010-62752024

电子邮箱: fd@pup.pku.edu.cn

前言

Photoshop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，是 Adobe 公司旗下最为著名的图像处理软件之一，深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的青睐。它被广泛应用于美术设计、彩色排版和印刷、影像处理和Web图像应用等诸多领域。2010年4月Adobe公司最新发布的Photoshop CS5进一步确立了该软件在图形图像编辑领域的领先地位。

在Photoshop CS5版本中，软件界面与功能的结合趋于完美，各种命令与功能不仅得到了很好的扩展，还最大限度地为用户的操作提供了简捷、有效的途径。在Photoshop CS5中除增加了轻松完成精确选择、内容感知形填充、操控变形等功能外，还添加了用于创建、编辑3D和基于动画的内容的突破性工具。本书将带领读者一起体验Photoshop CS5中的新增功能。

本书针对广大应用Photoshop的爱好者和学校教学的需求，进行了精心的章节策划与课程安排。全书分为两部分，共11章，系统讲解了Photoshop CS5的软件界面、处理功能和应用技巧，具体内容如下：

第一部分为Photoshop CS5基础篇，共包括3章。第1章主要介绍Photoshop CS5的一些基本概念，并且对Photoshop的发展历程、专业术语、操作环境等进行阐述。第2章对Photoshop的常用工具做了简单介绍。第3章介绍了Photoshop CS5的基本操作，主要包括文档的基础操作和图像编辑基本操作。

第二部分为Photoshop CS5应用篇。其中第4章主要对Photoshop CS5所用到的选区与图层等知识进行详细讲解。选区主要内容包括选择像素、选择、取消选择和重新选择像素等。图层的主要内容包括图层基础知识、选择、编组和链接图层、移动、堆栈和锁定图层、管理图层、不透明度和混合、图层效果和样式、调整图层和填充图层、非破坏性编辑、图层复合、蒙版图层等。第5章讲解了如何利用Photoshop CS5整理照片。主要包括预览照片整理前与整理后的不同效果、在浏览器中整理照片、实例的具体操作及技法延伸等。第6章讲解了如何为人物更换背景等内容，学完本章，读者即会通过更换背景的方法来得到一张更加美丽漂亮的照片。第7章讲解了Photoshop CS5的数码美容功能，以进行照片的瑕疵处理。第8章讲解了Photoshop CS5的色阶等内容，以进行照片的影调和色调调整。第9章重点讲解了Photoshop CS5中的调整色彩命令，讲解色相/饱和度、色彩分离、可选色彩、去色等命令，是照片修变色彩的基本方法。第10章讲解了Photoshop CS5中蒙版的运用，介绍了如何利用添加图层蒙版、快速蒙版、曲线、高反差保留等命令来修改有问题的照片。第11章主要讲解如何合成超现实主义图像，详细讲解了如何将多个素材合成出梦幻、具有唯美主义色彩，或者夸张变形、具有刺激感官的超现实主义风格的视觉作品。

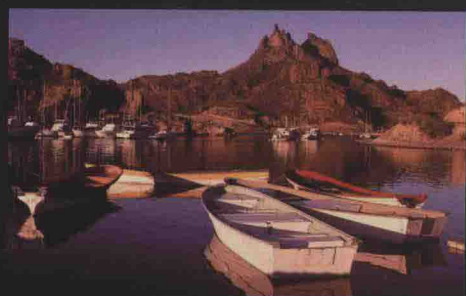
本书意在给读者提供一个方程式，让读者按照这个方程式就可以解出图像处理方面的所有问题。在内容设计上从读者日常生活、学习和工作的实际需求出发，组织和编写时充分注重可操作性和实用性。突出实战操作与实用技巧的结合，让读者从零开始，逐步深入，真正做到学以致用。通过对本书内容的学习，读者的Photoshop CS5应用技能将不断提高，并逐步达到专业水平。

本书第6章，第7章和第8章（共10.35万字）由王家红老师编写，第9章和第10章（共6.75万字）由任丽敏老师编写，第1章和第2章（共4.35万字）由李庆德老师编写，第4章（共1.65万字）由张衡老师编写，第3章和第11章（共5.1万字）由常江老师编写，第5章（共2.1万字）由孟祥斌老师编写。

最后，要特别感谢指导本书编写的北大出版社的编辑，以及在本书编写过程中给予大力支持的计算机辅助设计方面的老师。由于编者水平有限，书中难免出现疏漏之处，敬请各位读者批评指正。

编者

2012年4月



目 录

第1章 Photoshop CS5 软件概述	1
1.1 Adobe Photoshop软件版本的发展历程	2
1.2 计算机图像设计基础知识	3
1.3 Photoshop CS5的基本操作环境介绍	7
1.4 单元训练和作业	14
1.5 本章小结	14
第2章 Photoshop CS5的工具应用	15
2.1 选择工具的使用	16
2.2 使用绘图工具	22
2.3 其他常用工具的使用	25
2.4 单元训练和作业	29
2.5 本章小结	29
第3章 Photoshop CS5的基础操作	30
3.1 文档的操作基础	31
3.2 图像编辑基本操作	32
3.3 单元训练和作业	43
3.4 本章小结	44
第4章 Photoshop CS5的选区与图层	45
4.1 Photoshop CS5选区的基础操作	46
4.2 Photoshop图层的基础操作	51
4.3 单元训练和作业	55
4.4 本章小结	55
第5章 用Photoshop CS5整理照片	56
5.1 本章要点	57
5.2 在Photoshop中整理照片	57
5.3 实例剖析	58
5.4 单元训练和作业	68
5.5 本章小结	69
第6章 为人物换背景	70
6.1 本章要点	71
6.2 技法要点	71
6.3 实例剖析	72



CONTENTS

6.4 单元训练和作业	87
6.5 本章小结	87

第7章 学习数码美容

88

7.1 本章要点	89
7.2 本章引言	89
7.3 实例剖析	90
7.4 单元训练和作业	115
7.5 本章小结	116

第8章 学习调整色阶

117

8.1 本章要点	118
8.2 本章引言	118
8.3 实例剖析	119
8.4 单元训练和作业	137
8.5 本章小结	138

第9章 学习调整色彩

139

9.1 本章要点	140
9.2 本章引言	140
9.3 实例剖析	141
9.4 单元训练和作业	157
9.5 本章小结	158

第10章 学习使用蒙版

159

10.1 本章要点	160
10.2 本章引言	160
10.3 实例剖析	161
10.4 单元训练和作业	183
10.5 本章小结	183

第11章 合成超现实主义图像

184

11.1 本章要点	185
11.2 技法要点	186
11.3 实例剖析	186
11.4 单元训练和作业	201
11.5 本章小结	202

参考文献	203
------------	-----



第1章

Photoshop CS5 软件概述

【本章概述】

Photoshop是Adobe公司旗下最为出名的图像处理软件之一，它广泛应用于摄影、广告、包装、插图等众多设计领域。如今，Photoshop已成为图像处理软件的标准。历经多次版本更新，至2010年4月Adobe公司正式发布了Photoshop CS5，新版本的Photoshop有标准版和扩展版两个版本。Photoshop CS5标准版适合摄影师以及印刷设计人员使用。本章主要向大家介绍Adobe Photoshop的发展历史，Photoshop的工作环境及操作界面，以及使用进行计算机图形图像设计所需要的最基本的图像知识，让大家具备使用Photoshop CS5进行设计的基础知识。本书能够迅速带领同学们进入Photoshop CS5为设计师提供的奇幻世界，以及创作上的自由，在这里大家将能够深切体会到真正束缚我们的不是技术而是想象力！

【训练要求和目标】

- 了解Adobe Photoshop软件的发展历史及版本概况，以及如何对选区进行修改。
- 掌握计算机图像的基本知识，理解像素、分辨率、颜色模式、文件格式的基本概念。
- 熟悉Photoshop CS5软件的菜单、工具箱、面板、工作区域。
- 学会在Photoshop CS5中设置自己的工作面板风格。

1.1 Adobe Photoshop软件版本的发展历程

Adobe Photoshop软件是当今世界最为流行的桌面图像编辑软件，Photoshop发展到今天，从某种程度上讲已经成为图形图像编辑的标准。让我们简要回顾一下Adobe Photoshop的发展历史，了解一下这一神奇软件的前世今生。

1987年秋，Thomes Knoll，一名攻读博士学位的研究生，编写了一个能够在黑白位图监视器上显示灰阶图像的程序，并命名为“Display”，这个名为“Display”的程序便是Photoshop的前身。最早的Photoshop版本软件的发行是随着扫描仪捆绑出售的，当时大约卖出了200份副本。1990年Photoshop 1.0版本发行，它简洁实用的功能给计算机图像处理行业带来了巨大的冲击。1992年Photoshop软件从2.5版开始首次发售Windows版本的软件。到1996年Photoshop 4.0发行的时候已经获得了巨大的成功，4.0版的成功给Adobe公司带来了很大的商业利益，并促使Adobe公司买断了Photoshop的所有权。5.0版的Photoshop增加了历史面板及色彩管理功能，这在当时是一个非常重大的改进。1999年Photoshop 5.5版本发布，它与Image Ready 2.0捆绑销售，增强了Photoshop这一软件在Web上的处理功能。

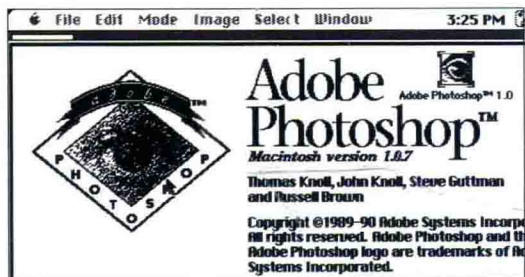


图1.1 Photoshop 1.0的启动界面

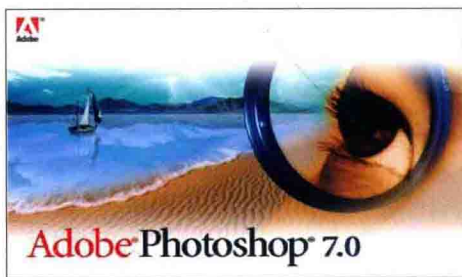


图1.2 Photoshop 7.0的启动界面

Photoshop软件从7.0开始和数码摄影紧密结合，而之前版本的Photoshop软件所处理的图像素材大多来源于扫描。从2003年开始，新版本的Photoshop不再延续原来的叫法——Photoshop 8.0，而是与Adobe旗下其他软件产品整合，改称为Photoshop CS。时至今日Photoshop软件版本已经发展到CS 5版本，Creative Suite 5产品家族是Adobe公司里程碑式的产品，该产品整合了所有创意工作流，使得设计师可以跨越印刷、网络、移动、交互、影音等媒介进行跨界设计，同时还消除了设计师与开发者之间的界限，为设计师进行创作提供了全新的用户体验。



图1.3 Adobe Creative Suite 5产品系列

1.2 计算机图像设计基础知识

1.2.1 Photoshop CS5的应用范围



图1.4 Photoshop在广告包装等设计领域的应用

我们大家都知道“Photo”是照片的意思，Photoshop这款软件最强大的功能就是进行数码照片处理，摄影师用Photoshop来进行数码照片的调色、修复、数码特效处理等。Photoshop的强大功能还远不仅如此，它同时还具备排版、图像绘制、后期特效处理、网页切图、GIF动画制作等功能，因而受到平面设计师、插图设计师、网页设计师的青睐。在平面广告设计、网页设计、包装设计、插图设计、建筑效果图、婚纱影楼照片后期处理等领域都有相当广泛的应用。Photoshop软件是想要立志成为设计师的同学们必须要学好、学精的一件“利器”。甚至是从事三维设计的设计师，也应该熟练掌握Photoshop这一平面设计软件。大家都知道，好莱坞动画大片《汽车总动员》的制作过程中，前期的动画角色设计都是在Photoshop这样的二维软件中完成的，后期的建筑效果图的制作，事实上也不都是在三维软件中完成的，而是用Photoshop软件进行后期合成的。本书会在后面配合实例对Photoshop CS5在各个设计领域的应用进行详细讲解。

1.2.2 图像处理专业术语

在进行软件的学习之前，大家需要对计算机处理图像的一些基本知识和基本概念有一个深入的了解，这样才能为后续的学习打下必备的理论知识基础。首先要弄清楚的是位图和矢量图的概念。

1. 位图与矢量图

计算机显示图像的方式有两种，即位图格式和矢量图格式。

位图图像也称为点阵图像，也就是说在计算机中一张图片的显示是由一个个的点来组成的。这一个个显示图像的小点(英文为Pixel)是构成计算机图像的最小单位，称为像素。在Photoshop CS5软件中打开一个文件后缀名为.jpg的图像，用软件中的放大工具对图像进行放大，大家会发现局部的图像会变成一个个彩色的小方格，像马赛克一样，这一个个的小格子就是像素。在显示器中，每一个像素点由红、绿、蓝三种颜色混色而成，一个个不同颜色的色点组合在一起就形成了一幅幅色彩斑斓的图像。点数越密集，色彩与色彩之间的过渡也就越平滑，由于在计算机显示中色点很小，而人眼与图像间的距离又比较远，根据混色原理，我们观察到的一幅幅计算机中的图像的色彩过渡都很平滑，而且图像的像素点越多，图像的品质越高，图像的画质也就越细腻。在Photoshop中可以查看图像的像素大小并对其进行调整，Photoshop支持的图像最大像素为300000像素×300000像素。



图1.5 位图图像与矢量图图像分别放大5倍和25倍后的效果

矢量图是计算机软件根据几何特性来绘制的图像，图像由点和线构成。在矢量图中，由于图形和渐变是由计算机软件根据图形几何特性和算法生成的，因而只需要很少量的数据便能够存储图形的信息。相反，位图是由一个个连续的点构成的，存储位图的数据量要比存储矢量图大得多。用矢量图绘制图形的优点是绘制出的图形可以无限放大。在Photoshop中查看矢量图时，无论把图形放大多少倍，在图形的曲线边缘部分都不会出现锯齿，在位图中，当把图像放大到一定倍数的时候，图形边缘就会出现锯齿形。由于位图和矢量图生成图形图像的方式不同，决定了它们的一些不同的特性和使用场合。同样效果的图形图像用位图和矢量图来存储，文件大小会差异很大，矢量格式都比较小，一般来说文件大小大概在几兆到十几兆，而用位图格式存储的设计稿一般要几十兆到几百兆。因此设计师一般会根据具体的设计情况来决定采用哪种格式。由于矢量图形特殊的图像显示方式，使得矢量图一般以图形化的方式来呈现，具体表现为图形颜色大多为平涂，渐变色变化非常有规律。这种特殊的表现方式呈现出一种独特的艺术表现风格，这种特殊的视觉表现风格是由于计算机矢量绘图软件出现才有的。欧洲和日韩很多插图画家采用矢量风格绘制的插画，整体色块大面积平涂，明暗

面只用大块色块加以区别,用这种方式绘制的“矢量风格”的插画别有一番趣味,如图1.6所示。



图1.6 矢量风格的插画

2. 像素与分辨率

像素的概念我们刚才已经提到过了,即像素是构成图像最基本的单位。而分辨率则是像素在单位长度中的数量。一个图像的分辨率越高,它单位面积的像素点数也就越多,图像的画质越细腻品质越高,图像文件的大小也就越大。分辨率的单位为点/英寸和像素/英寸。分辨率分为显示分辨率、图像分辨率、输出分辨率。

(1) 显示分辨率。显示分辨率指的是显示器上每单位长度显示的像素数量,用“点/英寸”表示。PC显示器一般常见的分辨率为96dpi,表示每英寸显示96个点。

(2) 图像分辨率。图像分辨率指图像建立或保存时每单位长度所包含的像素数目,用“像素/英寸”表示。图像分辨率是标示图像质量一个非常重要的参数,图像分辨率越高,图像越清晰,质量也就越高。有经验的设计师一般能够根据自己所做的具体设计项目来设置图像设计稿的分辨率,合理利用计算机内存,提高工作效率。

举个例子来说,如果设计稿是网页设计项目,所做的设计只是用在计算机屏幕显示上,那么图像分辨率只要设置在72dpi就可以了,而如果是用来户外喷绘的话,一般为10dpi~30dpi就可以了,一是因为户外广告的观看者离广告的距离都很远,不需要近距离观看细节,只要在远处看效果没问题就可以了;二是因为户外喷绘广告一般在Photoshop中设置的尺寸比较大,如果设计稿图像分辨率再提高会导致图像文件很大,计算机无法正常工作。如果我们的设计作品是用来印刷在纸张上的,那么设计稿的分辨率一定要设在300dpi,这样印刷出来的文字和图像才能保证一个比较好的视觉效果。因此,在理解了图像分辨率概念的情况下,大家还要根据自己所做的设计承印在哪些材质上来合理选择图像分辨率,以提高工作效率。

(3) 输出分辨率。除了图像分辨率概念以外,打印输出设备也有分辨率概念。大多数激光打印机的输出分辨率为300dpi~600dpi,当图像分辨率为72dpi~150dpi时,其打印效果

较好。而喷绘机的一般输出分辨率多以11.25dpi、22.5dpi、45dpi为输出要求，所以我们的设计稿也要根据相应的输出分辨率进行调整。如果图像分辨率高而输出分辨率低，即使图像具有很高的分辨率也很难有好的效果。

3. 颜色模式

前面我们讲过像素的概念，而像素是一个个的色点，这个图像中的色点在计算机中是可以用几种不同的色彩显示模式来表示的，图像的显示方式由颜色模式表示，在Photoshop中图像的颜色模式包括RGB颜色、CMYK颜色、Lab颜色、灰度、索引颜色等。

(1) RGB颜色模式。RGB分别是Red、Green、Blue三个英文单词首字母的缩写，代表红、绿、蓝。大家都知道色彩中的三原色是红、黄、蓝三种颜色，在画油画或者水粉画时可以用这三种颜料调配出千万种我们想要的色彩来。而在物理学中光色的混合则是由红、绿、蓝这三种光线来完成的，通过这三种色光的混合便在我们的显示器中呈现出丰富的色彩。

(2) CMYK颜色模式。CMYK色彩模式和色彩三原色类似，主要应用于印刷。C、M、Y、K分别代表青色、品红、黄色、黑色，其中青色和我们平时用的色彩颜料中的蓝色类似，品红和颜料色中的红色类似。按照色彩理论中的配色关系，红黄蓝三种颜色相混合得到黑色，但在实践中红黄蓝三色混合只能得到灰色，所以在印刷中黑色就用单一的黑色印刷输出，并且在印刷中黑色还用来降低其他颜色混合后所得到的色彩的明度。所以在印刷实践中，可以用C、M、Y、K四种色彩得到我们想要的任何一种颜色。

(3) Lab色彩模式。Lab色彩模式用三个参数控制和调整色彩Lab，理论上包含了人眼能够看到的所有颜色。

(4) 灰度模式。仅使用黑白灰来表示图像，灰度模式每个像素使用256个色阶的灰色调来表示图像，如果把彩色模式的图像转化为灰度模式，那么Photoshop会将原有的色彩信息丢弃，将图像转换为黑白图像。

(5) 索引色彩模式。索引色彩使用256种颜色表示色彩图像，在索引色彩模式下，Photoshop不能对图像进行滤镜等特效处理。由于索引色彩模式只使用256种色彩来表示彩色图像，因此所表示出的色彩远不如RGB模式或者是CMYK模式细腻，但采用索引色彩模式所存储的图片文件格式非常小，所以索引色彩模式所存储的图片格式常用于网络。

(6) 位图模式。位图模式仅使用黑色和白色两种颜色表示图像。需要注意的是位图模式仅有黑色和白色两种颜色，而灰度模式不单单有黑白两色，还有中间区域的灰度色阶，因此两者是不同的。由于位图只有黑白两色，所以位图所包含的图像信息最少，图像文件也最小。

4. 文件格式

图像文件有各种不同的图像存储模式，各种不同的图像格式有各自不同的特性，常见的有PSD、JPG、TIF、GIF、PNG、BMP、EPS等几种。另外，不同的平面设计软件，图像文件的存储格式也不相同。掌握不同的图像存储格式的不同特性，对设计师保存设计文稿、对图像进行编辑等工作过程都具有重要的意义。下面分别对几种不同的图像格式进行详细介绍。

(1) PSD格式。PSD格式是Photoshop软件自身的图像存储模式。在PSD格式中包含图像的图层、蒙版、色彩模式等各种图像信息，是一种未经压缩的图像格式，文件扩展名为.PSD。由于图像的全部信息及编辑信息全部保留，所以PSD的图像文件会很大。设计师一般会在尚未完稿的设计作品中采用此格式进行保存，以便随时对其进行修改，当然最后的设计作品的成稿有时也会采用此格式进行保存。

(2) JPG格式。JPG图像格式的全名是JPEG，也就是说用.JPG扩展名和用.JEPG扩展名存储的两种文件是完全相同的。JPEG是一种通用的图片压缩格式，在各种不同的图像设计软件中均能导入使用。由于用JPG图像格式存储的图片文件大小相对来说很小，而相对于未经压缩的原图像画质又不会有太大损失，所以JPG图像格式便成为了一种在计算机图像显示、计算机网络方面应用比较广泛的图像格式。

(3) TIF格式。TIF格式全称为签图像文件格式(Tagged Image File Format, TIFF)是一种主要用来存储包括照片和插图在内的图像文件格式，最早流行于Macintosh，也就是苹果机，而现在则为业界广泛支持。几乎所有的桌面印刷和页面排版应用、扫描传真、文字识别处理应用都支持TIF格式的图像文件。TIF格式的图像文件支持RGB、CMYK、LAB、INDEXED COLOR、BMP、灰度等色彩模式，而且在RGB、CMYK以及灰度等模式中支持Alpha通道的使用，所以TIF格式广泛地应用于印刷行业中。

(4) GIF格式。GIF格式支持黑白、灰度和索引颜色模式，文件格式很小，同时还可以在GIF格式中存储逐帧动画。GIF格式的图像和GIF格式的动画是我们在网络中最常见到的图像存储格式。

(5) PNG格式。PNG格式的图像可以保存用于保存透明信息的Alpha通道，因此PNG图像格式常常用来保存三维动画制作中的贴图。

(6) BMP格式。BMP是英文Bitmap(位图)的简写，它是Windows操作系统中的标准图像文件格式，在Windows下运行的所有应用程序都支持BMP格式。BMP格式是一种未压缩格式，因而图像质量较好，但文件格式比较大。

(7) EPS格式。EPS格式称为被封装的PostScript格式，常常用作一种图像交换的格式，应用于绘图和排版。EPS文件是目前桌面印前系统普遍使用的通用交换格式中的一种综合格式。

本节所讲的关于计算机图像的基本知识，大家都应该熟练掌握，有的知识可能在前几章的练习中用不到，但这些知识在今后进行具体项目设计的时候非常重要，同学们可以在日后的设计实践中慢慢体会。

1.3 Photoshop CS5的基本操作环境介绍

下面就对Photoshop CS5的基本操作环境做一个简要的介绍。打开Photoshop CS5软件，然后打开Photoshop默认安装文件夹下的一张图片，可以看到如图1.7所示的操作界面。

图中所注释的部分分别为：菜单栏、启动Bridge按钮、启动Mini Bridge按钮、工作区列表、选项栏、工具箱、历史记录调板、工作面板、图像窗口、状态栏。



菜单栏包含了Photoshop所能执行的一些指令及功能，图中显示了菜单栏“图像”中全部命令项及“调整”命令下的二级子菜单。

The screenshot shows the Photoshop application window with the 'Image' (图像) menu open. The 'Adjust' (调整) submenu is displayed, listing various adjustment options and their corresponding keyboard shortcuts. The options are organized into two columns within the submenu.

Adjustment Option (中文)	Adjustment Option (English)	Keyboard Shortcut
自动色调 (N)	Auto Color (N)	Shift+Ctrl+L
自动对比度 (U)	Auto Contrast (U)	Alt+Shift+Ctrl+L
自动颜色 (O)	Auto Color (O)	Shift+Ctrl+B
图像大小 (I)...	Image Size (I)...	Alt+Ctrl+I
画布大小 (S)...	Canvas Size (S)...	Alt+Ctrl+C
图像旋转 (G)	Image Rotation (G)	
裁剪 (P)...	Crop (P)...	
裁切 (R)...	Crop (R)...	
反相 (I)	Invert (I)	Ctrl+I
复制 (D)...	Copy (D)...	
应用图像 (Y)...	Apply Image (Y)...	
计算 (C)...	Calculate (C)...	
去色 (D)	Desaturate (D)	Shift+Ctrl+U
匹配颜色 (M)...	Match Color (M)...	
替换颜色 (R)...	Replace Color (R)...	
色调均化 (Q)	Equalize (Q)	
亮度/对比度 (C)...	Brightness/Contrast (C)...	
色阶 (L)...	Levels (L)...	Ctrl+L
曲线 (U)...	Curves (U)...	Ctrl+M
曝光度 (E)...	Exposure (E)...	
自然饱和度 (V)...	Natural Saturation (V)...	
色相/饱和度 (H)...	Hue/Saturation (H)...	Ctrl+U
色彩平衡 (B)...	Color Balance (B)...	Ctrl+B
黑白 (K)...	Grayscale (K)...	Alt+Shift+Ctrl+B
照片滤镜 (F)...	Photo Filter (F)...	
通道混合器 (M)...	Channel Mixer (M)...	
反相 (I)	Invert (I)	Ctrl+I
色调分离 (P)...	Channel Mixer (P)...	
阈值 (T)...	Threshold (T)...	
渐变映射 (G)...	Gradient Map (G)...	
可选颜色 (S)...	Color Selection (S)...	
阴影/高光 (F)...	Shadows/Highlights (F)...	
HDR 色调...	HDR Toning...	
变化...	Variations...	

在菜单选项中，如果选项后面有省略号“...”，表示在选择选项后，会出现一个具体的对话框，里面包含一些参数供大家进行调整。例如我们点击“画布大小”这一选项，就会弹出关于调整画布大小的具体参数值的对话框，如图1.9所示，“画布大小”对话框不光显示了当前图片画布大小的像素值，还提供宽度、高度输入框，用以重新调整画布的大小。

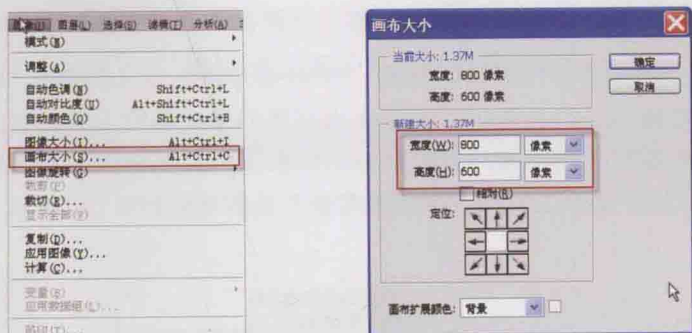


图1.9 “画布大小”命令及“画布大小”对话框

在菜单栏中还有一些选项后面有一些快捷键的组合，例如在“画布大小”选项后面标识有“Alt+Ctrl+C”，这个便是“画布大小”命令的快捷键。我们可以按键“Alt+Ctrl+C”，直接弹出“画布大小”对话框对画布大小进行调整。Photoshop中提供有很多种命令的快捷键，初学者不必要求自己快速记忆并掌握快捷键的用法，大家可以在今后对Photoshop这一软件的熟练使用中慢慢掌握，刚开始的时候，我们还是从菜单选项中寻找命令。

1.3.2 工作区列表

工作区列表如图1.10所示，分别有“设计”、“绘画”、“摄影”三个选项，分别点击这三个选项时，Photoshop软件会按照这三种不同的工作方式，为我们重新设置工作面板，图1.11所示的就是分别选择以上三个选项时工作面板的显示排布状态。



图1.10 工作区列表

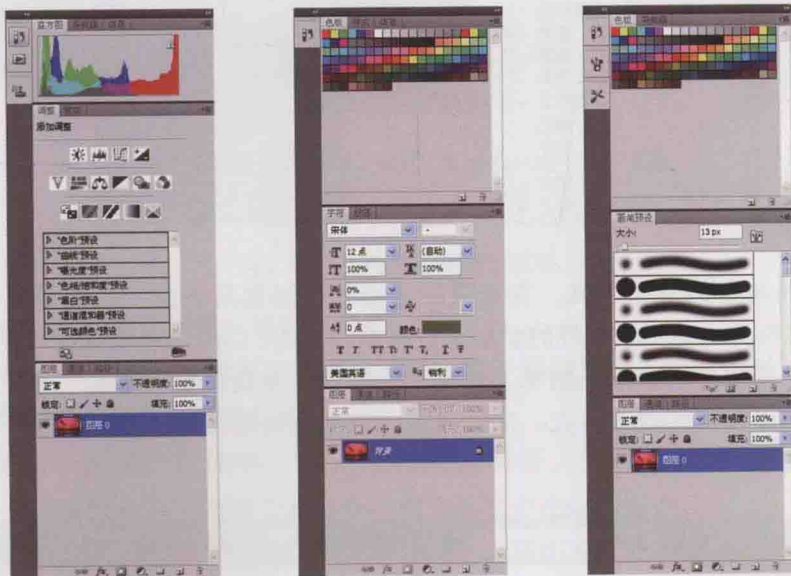


图1.11 “摄影”、“设计”、“绘画”工作面板排布

1.3.3 工具箱

工具箱位于Photoshop工作界面的左侧，Photoshop软件为对象编辑、图形绘制、图像修饰等提供了40多种不同的功能。工具箱中也有类似子菜单的工具，在绝大多数工具图标下方都有一个黑色的三角符号，当把鼠标指针移到工具图标上方并按住鼠标左键不放时，就显示出相应的子菜单工具栏，各个子菜单工具的功能如图1.12所示。

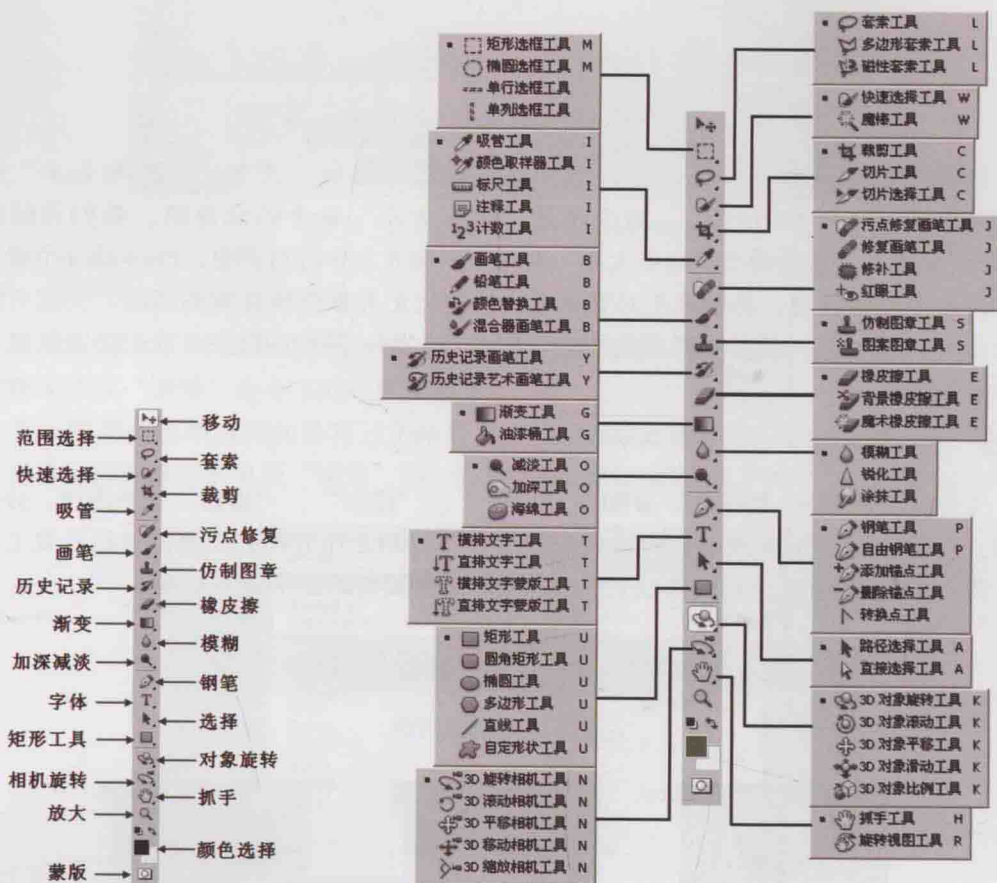


图1.12 Photoshop CS5工具箱及子菜单工具栏

1.3.4 选项栏

点选工具箱中的某个工具，在选项栏中会相应地显示出这个工具所具备的具体属性，大家可以在其中对工具属性的参数进行调节。如图1.13所示，当点选工具箱中的画笔工具时，会在选项栏中显示出画笔工具所具备的属性参数。在“模式”下拉菜单中可以选择画笔与下面图层的混合方式，同时还可以调整画笔图层的“不透明度”及画笔在喷绘时的“流量”。

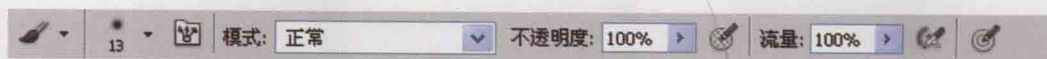


图1.13 画笔工具选项栏