



附光盘

Photoshop CS4

图形图像处理技术

● 刘 宏 主编
● 杨生斌 王晓芳 副主编



化学工业出版社

Photoshop CS4

图形图像处理技术

● 刘 宏 主编
● 杨生斌 王晓芳 副主编



化学工业出版社

· 北京 ·

本书包括 16 章、51 个实训项目,通过大量操作实例与实训,由浅入深、循序渐进地介绍了运用 Photoshop 软件进行图形图像处理与编辑制作的基本技能和技巧。具体内容包括图像处理基础、图像的基本操作、创建选区、编辑与应用选区、绘图与修图工具的使用、调整图像颜色、图层使用基础、图层高级操作、使用通道、使用路径、应用滤镜效果、创建与编辑文字效果、使用动作与 Web 图像处理、视频动画与 3D 技术及综合设计等图形图像处理知识。

本书每章都配有基本技能训练、技能提高训练和技能拓展训练,以帮助读者快速掌握软件的使用方法与技巧。随书光盘包含了实训所需素材和设计资源,实用的电子辅助教材和上机训练指导与辅助软件。

本书可作为高等院校以及培训机构数字媒体、电子商务、平面设计、动画设计和计算机及相关专业图形图像处理课程的教材,也可供自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS4 图形图像处理技术 / 刘宏主编. —北京: 化学工业出版社, 2010.1
ISBN 978-7-122-07072-2

I. P… II. 刘… III. 图形软件, Photoshop CS4
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 205032 号

责任编辑: 王听讲
责任校对: 宋 玮

文字编辑: 谢蓉蓉
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: 三河市延风印装厂

787mm×1092mm 1/16 印张 20% 字数 515 千字 2010 年 1 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: 36.00 元

版权所有 违者必究

前 言

Photoshop 是 Adobe 公司推出的一款专业的图形图像处理软件,其功能强大、插件丰富、操作便捷、兼容性好,被广泛应用于平面设计、制版印刷、数字影像处理、网站建设、三维效果图制作和影视特技制作等诸多领域。

本书按照“打好必要基础、保证核心内容、注重实践教学”的原则,针对教学实际,结合 Photoshop 的特点,以培养学生图形图像处理能力为核心,精心选择和组织教学内容,基本覆盖了图形图像处理中的热点问题和关键技术。

本书具有以下特色。

1. 实例丰富。内容涵盖照片处理、视觉特效制作、图形绘制、海报设计、户外广告、平面印刷和网页设计等,便于读者迅速掌握图形图像处理的设计经验和制作技巧,迅速提高图形图像处理的综合水平。

2. 分级训练。基本技能训练模块,注重基本能力训练;技能提高训练模块,注重综合能力训练;技能拓展训练模块,注重设计技巧的提升。通过这种循序渐进和分级训练的方法,实现了“知识学习—方法训练—能力提升”的自然过渡,有利于保证学习效果。

3. 配套软件。附有交互的可视化“上机训练指导与辅助软件”,方便了教学,有利于教师指导的实时性和学生学习的自主性,便于读者迅速掌握各部分的内容。

4. 电子教材。附有“电子辅助教材”,从而弥补了黑白插图直观性不强的缺陷。

5. 资源丰富。本书配套光盘中包含“电子辅助教材”、“上机训练指导与辅助软件”、“实训素材”和“设计资源”四部分内容,具有较强的应用价值。同时为教师提供了实用的多媒体课件,需要者可到化学工业出版社教学资源网站 <http://www.cipedu.com.cn> 免费下载使用。

本书由刘宏任主编,杨生斌、王晓芳任副主编,参加编写的人员还有:何怡芝、曾晓晴、王宇、张丽和张艳。分工如下:刘宏(第7章~第9章、第15章、第16章);杨生斌(第1章、第5章);王晓芳(第2章~第4章);何怡芝(第11章、第12章);曾晓晴(第13章);王宇(第14章);张丽(第10章);张艳(第6章)。刘宏设计了全书的章节框架和内容结构,并统改定稿。

在本书编写过程中,得到了西安翻译学院丁祖诒院长、陕西职业技术学院李耀辉副院长,以及崔永红、陈彩彦、韩青蚕和乔建忠等老师的大力支持与帮助;西北工业大学杨生斌教授悉心指导并撰写部分章节。在此谨向以上人员和作者表示衷心的感谢。

鉴于编者水平有限,书中纰漏和欠妥之处在所难免,恳请读者批评指正。

刘宏

2009年10月

目 录

第1章 图像处理基础	1
1.1 图像处理的基本概念	1
1.2 Photoshop 使用基础	3
1.3 使用辅助工具	10
1.4 选取颜色	12
1.5 初识图层	14
1.6 基本技能训练	17
1.7 技能提高训练	19
1.8 技能拓展训练	20
第2章 图像的基本操作	22
2.1 图像窗口控制	22
2.2 调整图像大小和分辨率	25
2.3 移动与变换图像	27
2.4 裁剪与裁切图像	29
2.5 内容识别缩放	31
2.6 使用液化滤镜调整图像	32
2.7 使用历史记录面板	34
2.8 基本技能训练	36
2.9 技能提高训练	38
2.10 技能拓展训练	38
第3章 创建选区	40
3.1 使用选框工具	40
3.2 使用套索工具	42
3.3 使用魔棒工具	44
3.4 创建选区的其他方法	45
3.5 基本技能训练	51
3.6 技能提高训练	52
3.7 技能拓展训练	54
第4章 编辑与应用选区	57
4.1 编辑选区	57
4.2 调整选区边缘	63
4.3 存储与载入选区	65
4.4 应用选区	66
4.5 基本技能训练	70

4.6 技能提高训练	71
4.7 技能拓展训练	72
第5章 绘图与修图工具的使用	76
5.1 使用绘图工具	76
5.2 使用修补图像工具	82
5.3 使用修饰图像工具	87
5.4 使用擦除工具	90
5.5 基本技能训练	91
5.6 技能提高训练	92
5.7 技能拓展训练	93
第6章 调整图像颜色	95
6.1 图像色调调整	95
6.2 图像色彩调整	99
6.3 特殊图像色调调整	107
6.4 基本技能训练	110
6.5 技能提高训练	112
6.6 技能拓展训练	114
第7章 图层使用基础	117
7.1 图层类型	117
7.2 编辑图层	118
7.3 使用图层组	121
7.4 图层的锁定与不透明度	122
7.5 图层的混合模式	123
7.6 使用智能对象	127
7.7 基本技能训练	130
7.8 技能提高训练	132
7.9 技能拓展训练	133
第8章 图层高级操作	136
8.1 应用图层样式	136
8.2 应用图层蒙版	144
8.3 使用填充图层	150
8.4 使用调整图层	151
8.5 使用图层复合	153
8.6 基本技能训练	154
8.7 技能提高训练	156
8.8 技能拓展训练	157
第9章 使用通道	160
9.1 通道概述	160
9.2 创建和编辑通道	162
9.3 专色通道	165

9.4	通道的应用	166
9.5	基本技能训练	176
9.6	技能提高训练	178
9.7	技能拓展训练	180
第 10 章	使用路径	182
10.1	路径的基本概念	182
10.2	使用钢笔工具	184
10.3	编辑路径	186
10.4	使用路径面板	189
10.5	应用路径	190
10.6	形状的绘制与编辑	193
10.7	基本技能训练	196
10.8	技能提高训练	197
10.9	技能拓展训练	199
第 11 章	应用滤镜效果（上）	201
11.1	滤镜使用基础	201
11.2	各种滤镜的使用方法	202
11.3	基本技能训练	220
11.4	技能提高训练	220
11.5	技能拓展训练	222
第 12 章	应用滤镜效果（下）	224
12.1	画笔描边滤镜	224
12.2	素描滤镜	226
12.3	纹理滤镜	229
12.4	像素化滤镜	230
12.5	渲染滤镜	231
12.6	艺术效果滤镜	233
12.7	杂色滤镜	235
12.8	其他滤镜	236
12.9	Digimarc 滤镜	238
12.10	外挂滤镜	238
12.11	基本技能训练	238
12.12	技能提高训练	239
12.13	技能拓展训练	241
第 13 章	创建与编辑文字效果	245
13.1	创建文字	245
13.2	编辑文本	246
13.3	创建变形文字	248
13.4	应用文字	249
13.5	特效文字制作	252

13.6	基本技能训练	260
13.7	技能提高训练	261
13.8	技能拓展训练	263
第 14 章 使用动作与 Web 图像处理		269
14.1	使用动作	269
14.2	管理动作	271
14.3	批处理图像	273
14.4	创建切片	275
14.5	编辑切片	277
14.6	优化图像	279
14.7	创建翻转	280
14.8	基本技能训练	281
14.9	技能提高训练	282
14.10	技能拓展训练	283
第 15 章 视频、动画与 3D 技术		288
15.1	了解视频	288
15.2	创建与编辑视频图层	289
15.3	动画	291
15.4	3D 技术	293
15.5	基本技能训练	300
15.6	技能提高训练	301
15.7	技能拓展训练	302
第 16 章 综合设计		305
16.1	海报设计	305
16.2	公益广告设计	307
16.3	包装设计	309
16.4	CD 封面设计	314
16.5	木板画设计	316
16.6	户外广告设计	319
16.7	课程设计	321
参考文献		322

第1章 图像处理基础

1.1 图像处理的基本概念

1. 像素

像素是构成图像的最小单元,如果将一幅位图看成是由无数个点排列构成的话,每个点就是一个像素。每一个像素都有其明确的位置及色彩值,所有像素的位置及色彩决定了图像的效果。同样大小的一幅图像,像素越多,则包含的信息量就越大,文件也越大,图像的品质也越好。

2. 分辨率

分辨率是指单位长度上的像素数目。单位长度上像素越多,分辨率就越高,图像就越清晰,所需的存储空间也就越大。分辨率可分为图像分辨率、打印分辨率和屏幕分辨率等。

(1) 图像分辨率。用于确定图像的像素数目,其单位有“像素/英寸^①”和“像素/厘米”。例如一幅图像的分辨率为72像素/英寸,就表示该图像中每英寸包含72个像素点。

(2) 打印分辨率。又叫输出分辨率,指绘图仪、激光打印机等输出设备在输出图像时每英寸所产生的墨点数。如果使用与打印机输出分辨率成正比的图像分辨率打印图像,图像输出效果就比较理想。

(3) 屏幕分辨率。是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数目,单位是“点/英寸”。如“80点/英寸”表示显示器上每英寸包含80个点。屏幕分辨率的数值越大,图像显示就越清晰,普通显示器的典型分辨率约为96点/英寸。

3. 图像类型

数字图像可分为位图和矢量图两大类。

位图图像是使用像素阵列来表示的图像。位图图像质量由分辨率决定,单位面积内的像素越多,分辨率越高,图像的质量也就越好。由于保存位图图像文件时需要记录每个像素的色彩,因此所占用的存储空间较大。此外,位图图像在缩放或旋转时也会出现失真。

矢量图像由一些用数学方式描述的曲线组成,其基本组成单元是锚点和路径。无论放大或缩小多少倍,它们的边缘都是平滑的。矢量图占用的存储空间较小,但是色彩表现力逊于位图。

4. 图像的色彩模式

色彩模式指颜色的不同组合方式,不同的色彩模式有不同的特性和适用范围,在进行图形图像处理前要根据制作要求确定色彩模式。

(1) 位图模式。该模式只有两种颜色值(黑色或白色)。位图模式下的图像称为黑白图像。

(2) 灰度模式。灰度模式是由8Bit的像素分辨率记录的,该模式最多可使用256级的灰

① 1英寸=0.0254m。

度,图像中的每个像素都有一个0(黑色)~255(白色)之间的亮度值。它可以将彩图转换为灰度图,在转换为高品质的灰度图后,原图像中的所有颜色信息都会被放弃,转换后的像素的灰阶(色度)表示原像素的亮度。

(3) 索引色彩模式。索引色彩图像是单通道图像,使用256种颜色的颜色查找表。当转换为索引颜色时,Photoshop将构建一个颜色查找表,用以存放并索引图像中的颜色。如果原图像中的某种颜色没有出现在该表中,则程序将选取现有颜色中最接近的一种,或使用现有颜色模拟该颜色。通过限制调色板,索引颜色可以减小文件大小,同时保持视觉质量不变。在索引颜色模式下只能应用有限的编辑。

(4) RGB色彩模式。RGB模型也称为加色模型。这种模型通常用于光照、视频和屏幕图像编辑。

RGB色彩模式使用RGB模型为图像中每一个像素的RGB分量分配一个0~255范围内的强度值(例如纯红色R值为255、G值为0、B值为0)。RGB图像只使用三种颜色,就可以使它们按照不同的比例混合,在屏幕上重现16581375种颜色。

(5) CMYK色彩模式。CMYK色彩模式以印刷油墨在纸张上的光线吸收特性为基础,图像中每个像素都由靛青(C)、品红(M)、黄(Y)和黑(K)色按照不同的比例合成。每个像素的每种印刷油墨会被分配一个百分比值(例如明亮的红色可能会包含2%靛青、93%品红、90%黄色和0%黑色)。这种模型通常用于印刷、打印。

(6) HSB色彩模式。HSB色彩模式以色相(H)、饱和度(S)和亮度(B)描述颜色的基本特征。

色相指从物体反射或透过物体传播的颜色。在通常的使用中,色相由颜色名称标识,比如红、橙或绿色。

饱和度指颜色的强度或纯度,用色相中灰色成分所占的比例来表示,0%为纯灰色,100%为完全饱和。

亮度指颜色的相对明暗程度,通常将0%定义为黑色,100%定义为白色。

HSB是最直观的表色法,但由于设备的限制,在计算机屏幕上显示时,要转换为RGB模式,作为打印输出时,要转换为CMYK模式。这在一定程度上限制了HSB模式的使用。

5. 图像的文件格式

(1) PSD格式。PSD是Photoshop的专用格式,能够自定义颜色数并加以存储,还可以保存Photoshop的层、通道、路径等信息,是目前唯一能够支持全部图像色彩模式的格式,存取速度比其他格式快很多,功能也很强大。

(2) BMP格式。BMP是一种与硬件设备无关的图像文件格式,它采用位映射存储格式,除了图像深度可选以外,不采用其他任何压缩,所以BMP文件所占用的空间很大。目前在Windows环境中运行的图形图像软件都支持BMP图像格式。

(3) GIF格式。GIF是用于压缩具有单调颜色和清晰细节的图像(如线状图、徽标或带文字的插图)的标准格式。GIF分为静态GIF和动画GIF两种,支持透明背景图像。

(4) EPS格式。是跨平台的标准格式,几乎所有的平面设计软件都能够兼容,可以描述矢量信息和位图信息。常用于印刷或打印输出。

(5) JPEG格式。是一种有损压缩格式,它用有损压缩方式去除冗余的图像和彩色数据,在获得极高压缩率的同时能展现十分丰富的图像。换句话说,就是可以用最少的磁盘空间得到较好的图像质量。同时JPEG还是一种很灵活的格式,具有调节图像质量的功能,

允许使用不同的压缩比例压缩文件。这种格式的图像文件一般用于图像浏览和一些超文本文档（HTML 文档）中。

需要注意的是 JPEG 压缩方法会降低图像中细节的清晰度，尤其是包含文字或矢量图形的图像。这些不自然效果可随每次将图像重新存储到同一 JPEG 文件而累积。因此，应尽可能从原图像存储 JPEG 文件。

（6）PNG 格式。PNG 格式主要用于网络图像，它能够保存 24 位的真彩色，还支持透明背景和消除锯齿边缘的功能，可以在不失真的情况下压缩保存图像。

（7）TIFF 格式。TIFF 格式与图形硬件无关，独立于所有的操作系统和文件，它的特点是图像格式复杂、存储信息多、图像质量高，非常有利于原稿的复制。该格式有压缩和非压缩两种形式，其中压缩可采用 LZW 无损压缩方案存储。目前 TIFF 是微机上使用最广泛的图像文件格式之一。

（8）PSB 格式。PSB 格式是大型文件格式，其在任一维度上最多能支持高达 300000 像素的文件，也能支持所有 Photoshop 的功能（如图层、效果与滤镜等）。目前以 PSB 格式储存的文件，大多只能在 Photoshop CS 以后的版本中打开。

1.2 Photoshop 使用基础

Photoshop 适用于 Windows 及 Macintosh 平台，它是目前平面设计、Web 页面设计、照片处理等诸多领域中使用最多、功能最强大的软件之一。

1.2.1 Photoshop CS4 的工作界面

启动 Photoshop CS4 后，即可进入其工作界面，如图 1-1 所示。

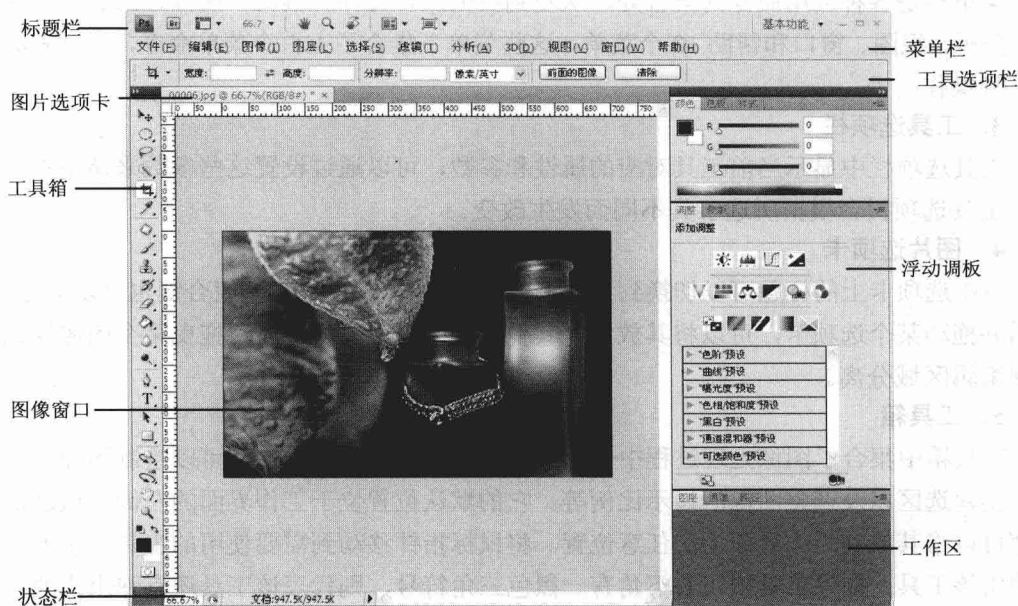


图 1-1

本功能 Photoshop CS4 工作界面可分为 8 部分。

1. 标题栏

Photoshop CS4 标题栏和以前版本相比发生了较大变化,依次排列有 Bridge 启动按钮、缩放级别按钮,以及放大镜、旋转视图工具、屏幕模式等图标按钮。点击  时可以选择“还原、移动、最小化、最大化、关闭”软件。

(1) 启动 Bridge: Bridge 是一款媒体管理器,它功能强大、易于使用,利用其可以方便地管理、浏览、定位和查看创作资源。

(2) 查看额外内容:单击  选择相关选项可以显示或关闭参考线、网格、标尺。

(3) 缩放级别:选择或输入缩放比例,可放大或缩小图像。

(4) 抓手工具:方便拖动、观看图像。

(5) 放大镜:放大或缩小图像(同时按住“Alt”键用于缩小)。

(6) 旋转视图工具:用于旋转图片,观看图片不同角度的效果。

(7) 排列文档:可以选择不同的图像查看状态或图像浏览方式。

(8) 屏幕模式:可以选择“标准屏幕”、“带有菜单栏的全屏模式”、“全屏模式”。

(9) 工作区模式:单击最小化左边的下三角形,可以选择不同的工作区模式,包括“基本功能”、“基本”、“CS4 新增功能”、“高级 3D”、“分析”、“自动”、“颜色和色调”、“绘图”、“样本”、“排版”、“视频”、“Web”等多种工作模式。



直接双击  图标可以直接关闭 Photoshop 系统。

2. 菜单栏

菜单栏是各种应用命令的集合处,从左到右依次有文件、编辑、图像、图层、选择、滤镜、分析、视图、窗口和帮助 10 个菜单。这些菜单下集合了上百个菜单命令,可以完成文件的各种操作。

3. 工具选项栏

工具选项栏中显示当前工具对应的属性和参数,可以通过设置这些参数来调整工具的属性,工具选项栏会根据所选工具不同而发生改变。

4. 图片选项卡

点击选项卡上的标题可以切换到不同编辑区域,按“Ctrl + Tab”组合键也可以进行切换。单击并拖动某个选项卡,可以将其放置在其他选项卡前面或者后面。拖曳某个图像标题,可实现编辑区域分离。

5. 工具箱

工具箱中集合了图像处理过程中使用最为频繁的工具,使用它们可以绘制图像、修饰图像、创建选区以及调整图像的显示比例等。它的默认位置位于工作界面的左侧,通过拖动其顶部可以将其放到工作界面上的任意位置。将鼠标指针移动到需要使用的工具按钮上单击即可使用该工具。如果工具按钮右下角有一黑色三角符号,则代表该工具还有弹出式的工具。将鼠标指针置于该工具按钮上按住鼠标左键不放,即可弹出其他工具按钮。或者按住“Alt”键不放,单击工具按钮即可直接切换不同工具。

6. 图像窗口

图像窗口是对图像进行浏览和编辑操作的主要场所，它占据了 Photoshop 工作界面的主要部分。

7. 浮动面板

在 Photoshop 窗口右侧有许多浮动面板，这些面板汇集了图像编辑中常用的功能或选项，使用它们可以方便地完成图像的各种编辑工作。可以通过“窗口”来勾选欲显示的面板。同时也可以从“窗口”去除不想显示的面板。

浮动面板可以通过单击按钮  或  折叠和展开。折叠后的浮动面板如图 1-2 所示。

当点击浮动面板顶部选项按钮 ，会显示该面板的其他选项。

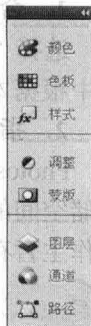


图 1-2



按 Tab 键会隐藏或显示所有面板（包括“工具”面板和“控制”面板）。按“Shift+Tab”键也会隐藏或显示所有面板（除“工具”面板和“控制”面板之外）。

8. 状态栏

状态栏位于图像窗口的下方，用来显示所编辑文件大小、缩放比例等信息。其左端的百分比数字表示了图像窗口的显示比例，通过改变百分比数字并回车，即可方便地改变该图像文件的显示比例。中部的数值表明了该文件所占用的磁盘空间的大小。可以通过点击右侧的小三角号来改变显示状态，如图 1-3 所示。

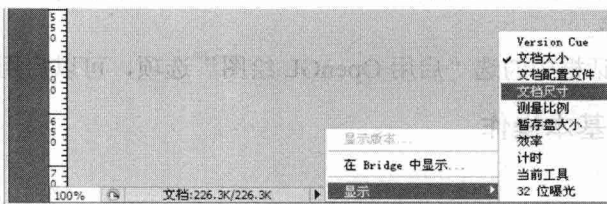


图 1-3

1.2.2 优化 Photoshop

对 Photoshop 进行合理的设置，能够充分发挥其性能，增强程序运行的稳定性，使操作快速便捷。

执行【编辑】|【首选项】|【性能】命令，打开“首选项”对话框，如图 1-4 所示。

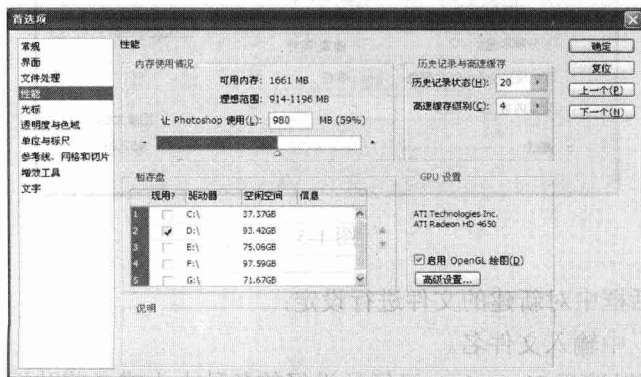


图 1-4

1. 合理设置内存

选择“首选项”对话框中的“性能”选项，拖动滑块或者在“让 Photoshop 使用”文本框中根据本机硬件配置输入要分配给 Photoshop 的内存量。

2. 指定暂存盘

Photoshop 使用一种专有的虚拟内存技术（也称为暂存盘）。暂存盘可以是任何具有空闲存储空间的驱动器或驱动器分区。默认情况下，Photoshop 将安装了操作系统的硬盘驱动器用作主暂存盘。根据本机硬件配置选择拟用作暂存盘的驱动器盘符。



尽量不要将暂存盘设置在要编辑的大型文件所在的驱动器上；暂存盘应尽量位于用于虚拟内存的驱动器以外的其他驱动器上；包含暂存盘的驱动器应及时进行碎片整理。

3. 合理设置历史记录

如果内存较大的话，可以将记录状态值设置得比较大一些，这样方便撤销操作（如想将图片编辑状态恢复到第 30 次编辑以前，就必须将历史记录状态调整为>30 的值）。根据本机硬件配置和需要设置合理的值。

4. 启用 OpenGL 绘图

Photoshop CS4 利用图形显卡的 GPU，而不是计算机的主处理器(CPU)来加速屏幕重绘。为了使 Photoshop 能够访问 GPU，显卡必须包含支持 OpenGL 的 GPU，必须要有支持 Photoshop 各种功能所需的足够内存(至少 128 MB 内存)以及支持 OpenGL 2.0 及 Shader Model 3.0 的显示器驱动程序。

在“首选项”对话框中勾选“启用 OpenGL 绘图”选项，可以启用 OpenGL 绘图。

1.2.3 图像文件的基本操作

1. 新建文件

执行【文件】|【新建】命令，也可以在 Photoshop 启动状态下，按下快捷键“Ctrl+N”，打开“新建”对话框，如图 1-5 所示。

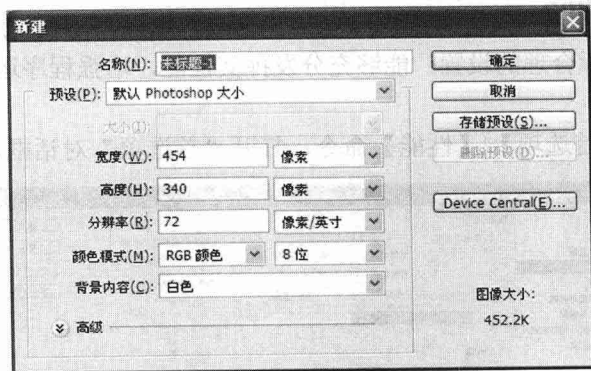


图 1-5

在“新建”对话框中对新建的文件进行设定：

(1) 在“名称”中输入文件名。

(2) 在预设中可以选择 Photoshop 已经预设好的各种大小或者剪贴板中复制的文件大小，

也可以在“宽度”、“高度”文本框中输入自定义的文件尺寸大小。

(3) 分辨率：指定图像的分辨率。

(4) 颜色模式：选择颜色模式和位数。

(5) 背景内容可选“白色”、“背景色”或“透明”。

还可点击“高级”进行其他操作。以上设置完成后点击“确定”完成新建图像文件操作。

2. 打开图像文件

执行【文件】|【打开】命令，也可以在 Photoshop 启动状态下，按下快捷键“Ctrl + O”，或者将鼠标指针移置绘图区双击鼠标左键，打开“打开”对话框，如图 1-6 所示。

在“打开”对话框中选择要打开的文件名称，单击“打开”按钮，即可打开所选图像文件。如果希望打开的文件使用了与文件的实际格式不匹配的扩展名（如用扩展名 GIF 存储 JPG 文件），或者文件没有扩展名，可以执行【文件】|【打开为】命令，选择要打开的文件。然后从“打开为”弹出式菜单中选取所需的格式并单击“打开”按钮，尝试打开此类文件，如图 1-7 所示。



图 1-6

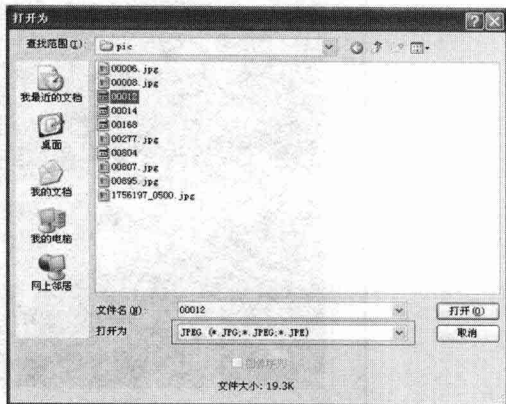


图 1-7

3. 存储与恢复图像文件

存储图像文件可使用“存储”、“存储为”和“存储为 Web 和设备所用格式”命令，恢复图像文件指将当前图像文件恢复到最后一次存储时的状态。

(1) “存储”：执行【文件】|【存储】命令，如果是第一次保存此图像文件，Photoshop 会打开“存储为”对话框，给出文件名和保存路径，选择好文件格式，即可实现文件的保存，如图 1-8 所示。对于已经在磁盘上保存过的图像文件，Photoshop 将直接保存，而不再出现图 1-8 所示的“存储为”对话框。

(2) “存储为”：执行【文件】|【存储为】命令，将打开如图 1-9 所示的“存储为”对话框，给定文件保存路径和文件名，选择文件保存格式，单击保存按钮即可。这一命令的功能主要是将当前文件存储为某种特定图像格式，同时不影响当前编辑的文件。

(3) “存储为 Web 和设备所用格式”：执行【文件】|【存储为 Web 和设备所用格式】命令，将打开如图 1-10 所示的“存储为 Web 和设备所用格式”对话框，可以将当前图像文件存储为网页所用格式（GIF 或 JPG）文件。

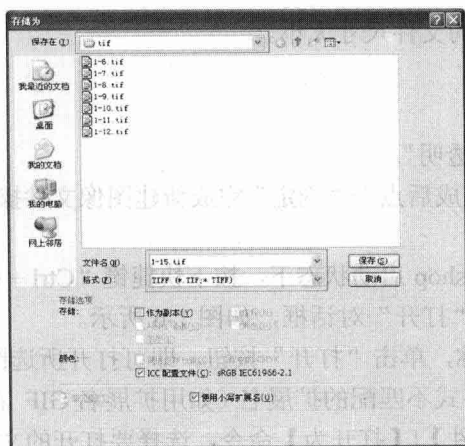


图 1-8

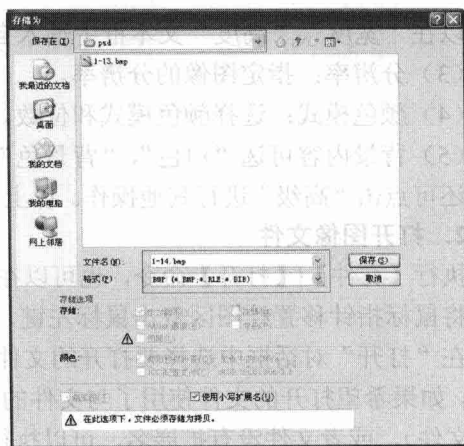


图 1-9

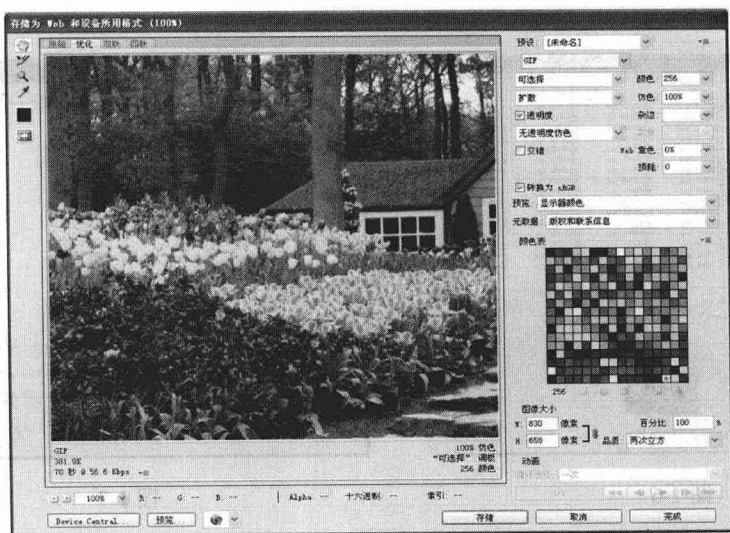


图 1-10

(4) 恢复：恢复图像文件指将当前图像文件恢复到最后一次存储时的状态，执行这一命令的前提条件是文件至少被存储过一次，被修改的操作还未被保存。

执行【文件】|【恢复】命令，效果如图 1-11 所示。

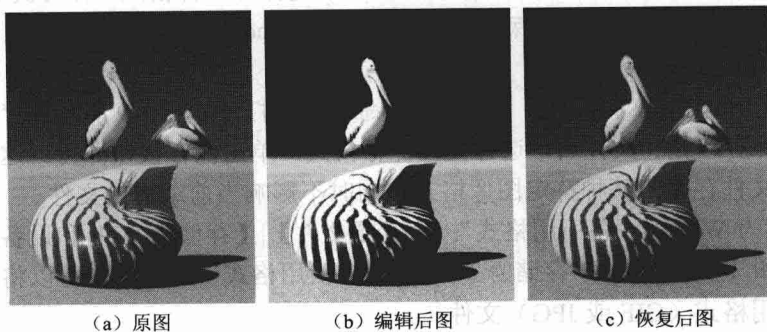


图 1-11

4. 置入

“置入”命令可以将任何 Photoshop 支持的文件作为智能对象添加到图像文档中。可以在不降低图像质量的情况下，对智能对象进行缩放、定位、斜切、旋转或变形操作。其操作步骤如下。

(1) 打开或新建一个图像文件，如图 1-12 所示。

(2) 执行【文件】|【置入】命令，打开“置入”对话框，如图 1-13 所示。选择要置入的文件，单击“置入”按钮，将打开“置入 PDF”对话框，在“裁剪到”下拉列表框中选择“作品框”，如图 1-14 所示。



图 1-12

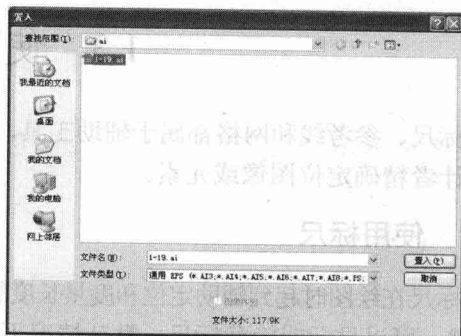


图 1-13

(3) 单击“确定”按钮，图形即被插入到图像文件中，调整大小，如图 1-15 所示。



图 1-14



图 1-15

5. 复制文档

如果要复制当前图像文档，可执行【图像】|【复制】命令，打开“复制图像”对话框，如图 1-16 所示。在“为”输入框中键入图像的名称，根据是否需要合并图层决定是否勾选“仅复制合并的图层”选项，单击“确定”按钮即可复制图像文档。

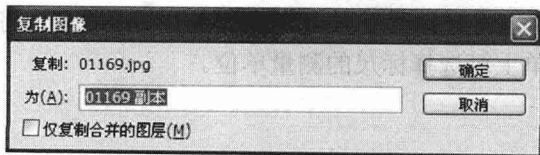


图 1-16