



电脑实用技能培训系列

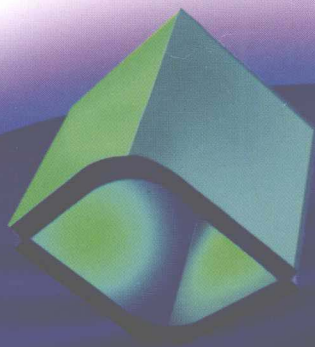
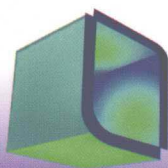
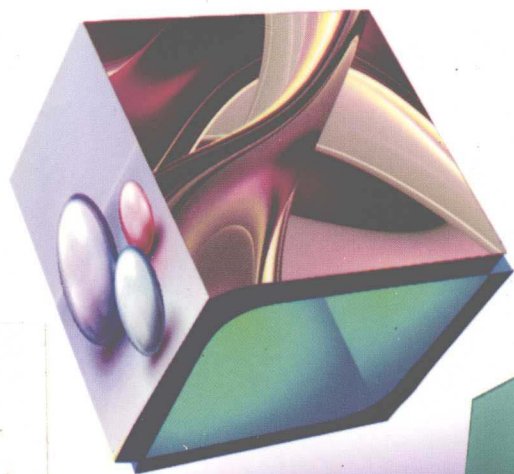


Photoshop CS3

电脑图像处理

快速通

王志瑞 编



基础学习 **快** 上加快
实际应用 **速** 战速决
难点疑点 **一通** 百通



河北工业大学出版社



电脑实用技能培训系列

 Photoshop CS3

电脑图像处理

快速通

王志瑞 编

常州大学图书馆
藏书章

基础学习 **快** 上加快
实际应用 **速** 战速决
难点疑点 **一通** 百通



河北工业大学出版社

【内容简介】本书为电脑实用技能培训系列图书之一。全书从实用性、通俗性出发,全面介绍了中文 Photoshop CS3 的入门知识、创建和编辑选区、描绘和修饰图像、图像的色彩调整、图层的应用、通道与蒙版的应用、路径的应用、文字的编辑与应用、滤镜的应用、图像自动化处理以及综合应用实例。章后附有小结及习题,使读者在学习时更加得心应手,做到学以致用。

本书结构合理,内容系统全面,讲解由浅入深,实例实用丰富。既可作为社会培训班实用技术的培训教材,也可作为高职院校及中职学校 Photoshop 课程的教材,同时也可供电脑爱好者自学参考。

图书在版编目(CIP)数据

电脑图像处理快速通/王志瑞编. —西安:西北工业大学出版社, 2010.4

(电脑实用技能培训系列)

ISBN 978-7-5612-2779-4

I. ①电… II. ①王… III. ①图形软件, Photoshop CS3 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 075400 号

出版发行:西北工业大学出版社

通信地址:西安市友谊西路 127 号 邮编:710072

电 话:(029) 88493844 88491757

网 址:www.nwpup.com

电子邮箱:computer@nwpup.com

印 刷 者:陕西丰源印务有限责任公司

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

印 张:13

字 数:344 千字

版 次:2010 年 4 月第 1 版

2010 年 4 月第 1 次印刷

定 价:22.00 元

前言

21 世纪是信息时代，是科学技术高速发展的时代，也是人类进入以“知识经济”为主导的时代。电脑已经成为连接世界各个角落的工具！学会了电脑，就等于在眼前打开了一扇窗，让人们看到外面的世界，真正做到足不出户，便知天下事。

电脑虽然是一种高科技产品，但其应用已经日渐“大众化”“简单化”，大多数人不必费心去了解电脑的原理，只要知道怎么应用就可以了。学会了使用电脑，可以说不仅是改变了一种观念，更多的是增添了一种技能。尽管最初可能只是掌握了电脑的一些基本操作，但却为今后的工作、学习和生活打下了坚实的基础。

为此，我们根据《国家教育事业发展规划“十一五”规划纲要》的指示精神，结合初学者的接受能力和社会的基本需求，精心策划和编写了“电脑实用技能培训系列”图书，《电脑图像处理快速通》就是其中之一。



本书内容

Photoshop 是 Adobe 公司推出的一款使用广泛、功能强大的图形图像处理软件，Photoshop CS3 是该软件的新版本。它的成功之处在于操作界面的简单灵活和功能的不断完善，在界面基本保持不变的情况下，对许多菜单命令、工具按钮和面板组件等进行整合，使界面更加简洁和一致，已广泛应用于图像创意、特效文字制作、照片修整及处理、广告设计、商业插画制作、影像合成和各种效果图后期处理等领域。

全书共分 11 章。其中前 10 章主要介绍 Photoshop CS3 的基础知识和基本操作，使读者初步掌握图像处理的相关知识。第 11 章列举了几个有代表性的综合实例，通过理论联系实际，希望读者能够举一反三、学以致用，进一步巩固前面所学的知识。



本书特点

- (1) 选取市场上应用最普遍的中文版本，突出“易操作、好掌握”的特点。
- (2) 结构合理，内容系统全面，语言通俗易懂，讲解由浅入深，图文并茂，详略得当，为初学者量身定制。
- (3) 从实用性、通俗性出发，将知识点融入每个实例中，做到以应用为目的。
- (4) 书中贯穿有“注意”“提示”“技巧”小模块，且章后附有习题，以供读者快速掌握，学以致用。





读者定位

- (1) 需要接受计算机职业技能培训的读者。
- (2) 全国各高职及中职院校相关专业的师生。
- (3) 计算机初、中级用户。

由于编者水平有限，错误和疏漏之处在所难免，希望广大读者批评指正。

编 者



目 录

第1章 Photoshop CS3 入门知识	1
1.1 图像处理的基础知识	1
1.1.1 图像类型	1
1.1.2 图像分辨率	2
1.1.3 色彩模式	2
1.2 Photoshop CS3 的操作界面	3
1.3 图像文件的基本操作	6
1.3.1 新建文件	7
1.3.2 打开文件	7
1.3.3 关闭文件	8
1.3.4 保存文件	8
1.3.5 调整文档尺寸	9
1.3.6 常用的文件格式	10
1.4 辅助工具的使用	11
1.4.1 标尺	11
1.4.2 参考线	12
1.4.3 网格	12
1.4.4 度量工具	13
本章小结	13
轻松过关	13
第2章 创建和编辑选区	15
2.1 创建选区工具	15
2.1.1 选框工具组	15
2.1.2 套索工具组	17
2.2 其他创建选区的方法	19
2.2.1 魔棒工具	19
2.2.2 色彩范围命令	20
2.2.3 全选命令	21
2.3 修改选区	21
2.3.1 边界命令	21
2.3.2 平滑命令	22
2.3.3 扩展命令	22
2.3.4 收缩命令	22
2.3.5 羽化选区	23
2.4 编辑选区	23
2.4.1 反向选区	23
2.4.2 移动选区	24
2.4.3 变换选区	24
2.4.4 填充选区	25
2.4.5 描边选区	26
2.4.6 取消选区	26
2.5 选区内图像的编辑	26
2.5.1 复制与粘贴图像	26
2.5.2 删除和羽化图像	27
2.5.3 变形选区内图像	28
2.6 实例速成——制作书签	29
本章小结	31
轻松过关	31
第3章 描绘和修饰图像	33
3.1 获取所需的颜色	33
3.1.1 前景色与背景色	33
3.1.2 “颜色”面板	34
3.1.3 “色板”面板	35
3.1.4 吸管工具	35
3.2 图像的编辑技巧	36
3.2.1 剪切、复制与粘贴图像	36
3.2.2 合并拷贝和贴入图像	37
3.2.3 移动与清除图像	37
3.2.4 图像的变换操作	38
3.2.5 裁切图像	39
3.3 图像的描绘	40
3.3.1 画笔工具	40
3.3.2 铅笔工具	42
3.3.3 仿制图章工具	42





3.3.4 图案图章工具	43	4.4.6 曝光度	69
3.4 图像的填充	44	4.4.7 去色命令	69
3.4.1 渐变填充工具	44	4.5 特殊色调的调整	70
3.4.2 油漆桶工具	45	4.5.1 反相命令	70
3.5 图像的擦除	46	4.5.2 色调均化命令	70
3.5.1 橡皮擦工具	46	4.5.3 阈值命令	71
3.5.2 背景橡皮擦工具	47	4.5.4 色调分离命令	71
3.5.3 魔术橡皮擦工具	47	4.6 实例速成——为黑白图像上色	72
3.6 图像的修饰	48	本章小结	73
3.6.1 污点修复画笔工具	48	轻松过关	73
3.6.2 修复画笔工具	49	第5章 图层的应用	75
3.6.3 修补工具	49	5.1 图层的概念	75
3.6.4 模糊工具	50	5.1.1 图层面板	75
3.6.5 锐化工具	50	5.1.2 图层的分类	76
3.6.6 涂抹工具	51	5.2 图层的基本操作	78
3.6.7 减淡工具	51	5.2.1 创建图层	78
3.6.8 加深工具	52	5.2.2 复制图层	78
3.6.9 海绵工具	52	5.2.3 删除图层	79
3.7 实例速成——绘制人物头像	53	5.2.4 调整图层顺序	79
本章小结	54	5.2.5 链接与合并图层	80
轻松过关	54	5.2.6 将图像选区转换为图层	80
第4章 图像的色彩调整	56	5.2.7 普通图层与背景图层的转换	81
4.1 色彩与色调基础知识	56	5.3 设置图层特殊样式	82
4.2 图像混合模式	56	5.4 设置图层混合模式	84
4.3 图像色彩的调整	58	5.4.1 正常模式	84
4.3.1 图像色相/饱和度的调整	58	5.4.2 溶解模式	85
4.3.2 图像亮度/对比度的调整	59	5.4.3 变暗模式	85
4.3.3 色阶的调整	60	5.4.4 正片叠加、颜色加深与线性加深 模式	85
4.3.4 色调的调整	61	5.4.5 叠加模式	86
4.3.5 色彩平衡命令的使用	62	5.4.6 线性光模式	86
4.3.6 图像中局部色彩的更换	63	5.5 实例速成——建筑效果图后期处理	86
4.3.7 变化命令	65	本章小结	89
4.4 其他色彩调整命令	66	轻松过关	89
4.4.1 匹配颜色命令	66	第6章 通道与蒙版的应用	91
4.4.2 通道混合器命令	66	6.1 通道的概念	91
4.4.3 渐变映射	67	6.1.1 通道面板	91
4.4.4 照片滤镜	68		
4.4.5 阴影/高光命令	68		



6.1.2 通道的类型	92
6.2 通道的基本操作	93
6.2.1 创建通道	93
6.2.2 复制和删除通道	95
6.2.3 分离和合并通道	95
6.3 蒙版的使用	96
6.3.1 认识蒙版	96
6.3.2 Alpha 通道蒙版	96
6.3.3 快速蒙版	96
6.3.4 编辑蒙版	97
6.3.5 从通道中载入选区	98
6.4 图像合成	98
6.4.1 应用图像	98
6.4.2 计算	99
6.5 实例速成——制作撕纸效果	100
本章小结	102
轻松过关	102
第 7 章 路径的应用	104
7.1 路径的概念	104
7.1.1 路径的作用	104
7.1.2 锚点、平滑点方向线和 方向点、角点	104
7.1.3 路径面板	105
7.2 路径的绘制	106
7.2.1 用钢笔工具绘制	106
7.2.2 用自由钢笔工具绘制	108
7.2.3 用形状工具绘制	109
7.3 路径的编辑	113
7.3.1 选择路径和锚点	113
7.3.2 显示和隐藏路径	114
7.3.3 复制、粘贴和删除路径	114
7.3.4 填充路径	115
7.3.5 描边路径	116
7.3.6 输出剪贴路径	116
7.3.7 路径的转换	117
7.4 实例速成——制作描边字效果	118
本章小结	119
轻松过关	119

第 8 章 文字的编辑与应用 120

8.1 输入文字	120
8.1.1 文字工具属性栏	120
8.1.2 输入点文字	121
8.1.3 输入段落文字	122
8.1.4 点文字与段落文字的转换	122
8.1.5 创建文字选区	123
8.2 设置文字的属性	123
8.2.1 字符面板	123
8.2.2 段落面板	124
8.3 文字图层的操作	125
8.3.1 栅格化文字图层	125
8.3.2 将文字转换为路径	125
8.3.3 将文字转换为形状	126
8.3.4 创建路径文字	126
8.4 变形文字	127
8.5 实例速成——制作特效字	128
本章小结	129
轻松过关	130

第 9 章 滤镜的应用 131

9.1 滤镜的概念	131
9.1.1 使用滤镜的过程	131
9.1.2 滤镜使用技巧	132
9.2 利用滤镜修饰图像	132
9.2.1 抽出滤镜	132
9.2.2 液化滤镜	134
9.2.3 图案生成器滤镜	135
9.2.4 消失点滤镜	136
9.3 基本滤镜的应用	138
9.3.1 扭曲滤镜	138
9.3.2 像素化滤镜	143
9.3.3 杂色滤镜	144
9.3.4 模糊滤镜	145
9.3.5 渲染滤镜	147
9.3.6 画笔描边滤镜	149
9.3.7 素描滤镜	150
9.3.8 纹理滤镜	153



9.3.9 艺术效果滤镜.....	155	10.2 批处理.....	172
9.3.10 锐化滤镜.....	158	10.3 实例速成——文字效果.....	173
9.3.11 视频滤镜.....	159	本章小结.....	174
9.3.12 风格化滤镜.....	159	轻松过关.....	175
9.3.13 其他滤镜.....	161	第 11 章 综合应用实例.....	176
9.4 实例速成——绘制西瓜.....	163	综合实例 1 贴图特效字.....	176
本章小结.....	165	综合实例 2 名片设计.....	179
轻松过关.....	165	综合实例 3 标志设计.....	183
第 10 章 图像自动化处理.....	168	综合实例 4 包装盒设计.....	186
10.1 动作功能.....	168	综合实例 5 虎年贺年卡.....	190
10.1.1 动作面板.....	169	综合实例 6 灯箱广告设计.....	196
10.1.2 记录动作.....	170		
10.1.3 编辑动作.....	171		
10.1.4 管理动作.....	171		

第 1 章 Photoshop CS3 入门知识

多年来, Photoshop 软件一直深受广大平面设计人员的青睐, 它也是目前功能最强大、应用最广泛的图像处理软件。本章将向用户介绍一些 Photoshop CS3 的入门知识。

本章要点

- 图像处理的基础知识
- Photoshop CS3 的操作界面
- 图像文件的基本操作
- 辅助工具的使用

1.1 图像处理的基础知识

在学习 Photoshop 之前有必要了解一些图像处理的有关概念。本节主要介绍在 Photoshop 中处理图像时的一些基本概念。

1.1.1 图像类型

在计算机中处理的图形从描述原理上大致可分为两种: 矢量图和位图。其中矢量图适合于技术插图, 但很难在一幅矢量图像中获得聚焦和灯光的质量; 而位图图像则能给人一种照片似的清晰感觉, 其灯光、透明度和深度的质量等都能很逼真地表现出来。

1. 矢量图

矢量图像也叫向量图像, 是由一系列用数学公式表达的线条构成的。矢量图像中的元素称为对象。每个对象都是自成一体的实体, 具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。对矢量图像进行放大后, 图像的线条仍然非常光滑, 图像整体上保持不变形。所以多次移动和改变它的属性, 不会影响图像中的其他对象。矢量图像的显示与分辨率无关, 它可以被任意放大或缩小而不会出现失真现象。如图 1.1.1 所示为矢量图像放大前后的对比效果。

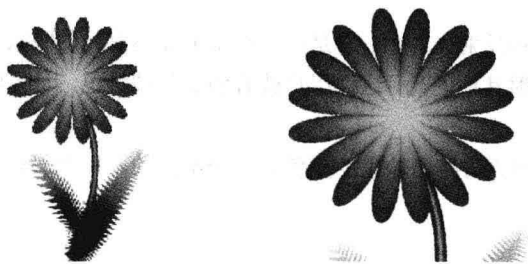


图 1.1.1 矢量图像放大前后的对比效果

常见的矢量图设计软件有 AutoCAD, CorelDRAW, Illustrator 和 FreeHand 等。



2. 位图

位图图像也叫点阵图像，由单个像素点组成。因此，图像像素点越多，分辨率就越高，图像也就越清晰。当放大位图时，可以看见构成图像的单个像素，从而出现锯齿使图像失真，因此可知位图图像与分辨率有密切的关系。如图 1.1.2 所示为位图图像放大前后的对比效果。



图 1.1.2 位图图像放大前后的对比效果

位图图像可以通过扫描或数码相机获得，也可通过 Photoshop 和 Corel PHOTO-PAINT 等软件生成。

1.1.2 图像分辨率

分辨率是指单位长度内像素的多少，单位长度内像素越多，图像就越清晰。另外，分辨率既可以指图像文件包括的细节和信息量，也可以指输入、输出或者显示设备能够产生的清晰度等级，它是一个综合性的术语。在处理位图时，分辨率同时影响最终输出文件的质量和大小。



注意：图像文件的大小与图像尺寸和分辨率三者之间有着紧密的联系。当分辨率不变时，改变图像尺寸，其文件的大小也将改变，尺寸较大时保存的文件也较大；当分辨率改变时，文件大小也会相应改变，分辨率越大，则图像文件也越大。

1.1.3 色彩模式

颜色主要由光线、观察者和被观察对象这 3 个实体组成。由于物体内部的组成物质不同，受光线照射后，产生光的分解，一部分光线被吸收，其余光线被反射回来，成为我们所见的物体颜色。

在了解 Photoshop 的色彩模式之前，先来了解一下计算机显示颜色和打印输出颜色的区别。计算机显示器也是一种光源，用于显示图像的光线直接进入用户的眼睛。人眼观察颜色是根据所接收光的波长来决定的，包含所有色谱的光为白光；而没有光的情况下只有黑色。大部分可见光谱都是由红、绿、蓝三原色以不同比例混合而成的，因此显示器显示颜色为相加模式，即三种基色以不同的百分比混合而成的可见色光。

打印输出的颜色是一种反射光颜色，它是根据纸张上油墨对光的吸收和反射而显示出来的。彩色的油墨吸收一部分光而反射其他的光，这样用户就看到了各种颜色，因此打印输出的颜色为一种减色模式。

总之，显示器显示的颜色与打印输出的颜色是完全不同的两种色彩模式。在计算机中常用的色彩模式有以下几种：

1. RGB 色彩模式

RGB 色彩模式是 Photoshop CS3 中最常用的一种色彩模式，在这种色彩模式下图像占用的空间比



较小，而且还可以利用 Photoshop CS2 中所有的工具及命令效果。

RGB 色彩模式的图像有 3 个颜色通道，它们分别为 Red（红色通道）、Green（绿色通道）和 Blue（蓝色通道），每个通道的颜色被分为 256（0~255）个亮度级别。在 Photoshop CS3 中每个像素的颜色都是由这 3 个通道共同作用的结果，例如，亮红色的 R 值可能为 246，G 值为 20，而 B 值为 50。当所有这 3 个分量的值相等时，结果是中性灰度级；当所有分量的值均为 255 时，结果是纯白色；当这些值都为 0 时，结果是纯黑色。

RGB 色彩模式的图像不能直接转换为位图色彩模式或双色调色彩模式图像，要把 RGB 色彩模式先转换为灰度色彩模式，再由灰度色彩模式转换为位图色彩模式。

2. CMYK 色彩模式

CMYK 是一种用于打印的色彩模式，因此也被称为印刷模式。它由 4 个颜色通道组成，分别为 Cyan（青色通道）、Magenta（洋红色通道）、Yellow（黄色通道）和 Black（黑色通道），而其中的青色、洋红色、黄色为印刷的三原色，将这 3 种颜色进行不同比例的混合可得到各种印刷的色彩，但是把这 3 种颜色混合到一起并不能得到纯黑色，所以另外引进了黑色。

CMYK 模式每个通道的颜色也为 8 位，即每个像素有 32 位的颜色容量。在处理图像时，一般不采用此模式，因为这种模式文件大，会占用更多的硬盘空间与内存。此外，这种模式下，有很多滤镜都不能使用，所以编辑图像时有很大的不便，只有在印刷时才转换成 CMYK 模式。

3. Lab 色彩模式

Lab 色彩模式包含的颜色最多，它是一种与设备无关的色彩模式。它有 3 个颜色通道：一个代表亮度，用 L 表示，亮度的范围在 0~100 之间；其余两个代表颜色范围，用 a 和 b 表示，a 通道颜色范围是由绿色渐变至红色，b 通道是由蓝色渐变至黄色，a 通道和 b 通道的颜色范围都在 -120~120 之间。

4. 位图色彩模式

位图色彩模式下的图像只由黑白两种颜色组成，没有中间层次，因此又叫黑白图像。它用黑和白两种颜色中的一种来显示图像中的像素，所以和其他色彩模式相比它占据磁盘空间最少。

在 Photoshop CS3 中，若要把一个彩色的图像转换为位图模式的图像，必须先把它转换为灰度色彩模式，再由灰度色彩模式转换为位图色彩模式。

5. 灰度色彩模式

灰度色彩模式的图像中只存在灰度，最多可以有 256 级灰度色彩信息。色彩信息在 0 时灰度最少，图像为黑色；色彩信息在 255 时灰度最大，图像为白色。

用户可直接将 RGB 模式和其他一些色彩模式直接转换为灰度色彩模式，但 RGB 色彩模式下的图像在转换为灰度色彩模式时，其原有的色彩信息会完全丢失，即使再转换为 RGB 色彩模式也不可能找回来。用户在制作黑白照片时可以采用这种色彩模式。

1.2 Photoshop CS3 的操作界面

在安装完 Photoshop CS3 之后，即可运行该程序。选择  开始  程序(P)  Adobe Photoshop CS3





命令，或双击桌面上的快捷方式图标^{Ps}，都可以进入 Photoshop CS3 的操作界面，如图 1.2.1 所示。此时，用户可以看到其操作界面和 Photoshop 以前版本的界面大同小异，同样包括标题栏、菜单栏、属性栏、工具箱、状态栏、图像窗口以及各类浮动面板等，以下将具体介绍。



图 1.2.1 Photoshop CS3 操作界面

1. 标题栏

标题栏位于窗口的最顶部，是所有 Windows 程序共有的，可以用来显示应用程序的名称，在有的软件中还可以显示当前操作的图像文件的名称。用鼠标单击标题栏左侧的^{Ps}图标，即可弹出 Photoshop CS3 的窗口控制菜单，如图 1.2.2 所示。在标题栏的右侧有 3 个按钮^{□□×}，从左到右分别为最小化按钮、最大化按钮和关闭按钮，可以对窗口进行相应的操作。

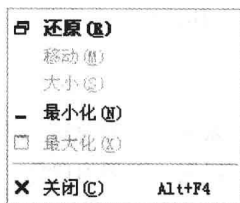


图 1.2.2 窗口控制菜单

2. 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，包括 10 个菜单选项，如图 1.2.3 所示。单击每个菜单选项都会弹出其下拉菜单，在其中罗列着 Photoshop 操作的大部分命令选项，通过这些菜单基本上可以使用 Photoshop CS3 的全部功能。

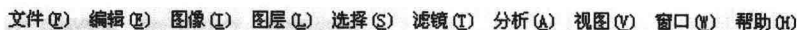


图 1.2.3 菜单栏



在弹出的下拉菜单中，有些命令后面带有  符号，表示选择该命令后会弹出相应的子菜单命令，供用户进行更详细的选择；还有些命令后面带有  符号，表示选择该命令后会弹出一个与此命令相关的对话框，在此对话框中可设置各种所需的选项参数；另外，还有一些命令显示为灰色，表示该命令正处于不可选的状态，只有在满足一些条件之后才能使用。

3. 属性栏

在属性栏中，用户可以根据需要设置工具箱中各种工具的属性，使工具在使用中变得更加灵活，有助于提高工作效率。其属性栏中的内容在选择不同的工具或进行不同的操作时会发生变化，如图 1.2.4 所示为矩形选框工具的属性栏。



图 1.2.4 “矩形选框工具”属性栏

4. 工具箱

工具箱位于窗口的最左侧，它提供了 60 多种工具。利用这些工具，可以让用户选择、绘制、编辑和查看图像，还可以选取前景色和背景色、创建快速蒙版以及更改画面显示模式。大多数的工具都有相关的画笔和选项面板，可供用户设定该工具的绘画和编辑效果。如图 1.2.5 所示为 Photoshop CS3 的工具箱。

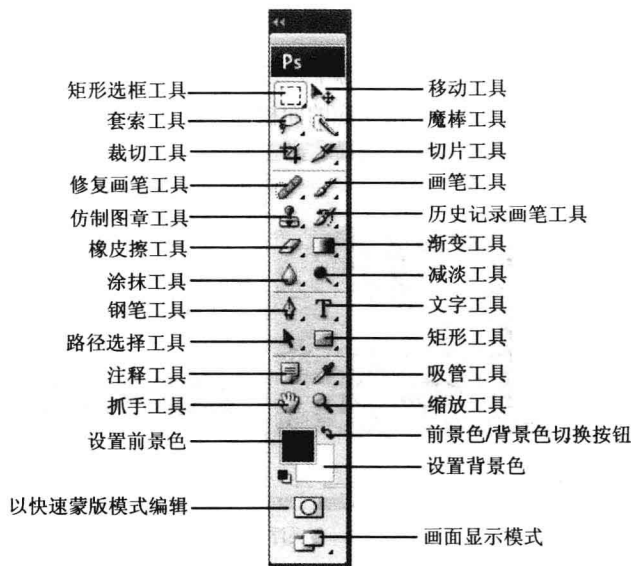


图 1.2.5 工具箱

工具箱中有些工具右下角有黑色的小三角标志，这表示该工具还包含有同类型的工具，只需在该工具按钮处单击并按住鼠标左键不放，稍后就会出现隐藏的工具，如图 1.2.6 所示。

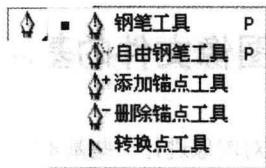


图 1.2.6 选择隐藏的工具



5. 状态栏

Photoshop CS3 中的状态栏和以前版本有所不同，它位于打开图像文件窗口的最底部，用来显示当前操作的状态信息，例如图像的当前放大倍数和文件大小，以及使用当前工具的简要说明等，如图 1.2.7 所示。

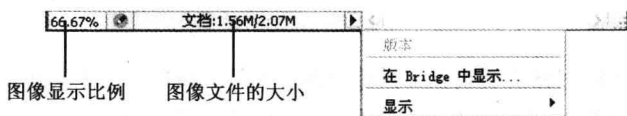


图 1.2.7 状态栏

6. 图像窗口

图像窗口也称为工作区，用来显示图像文件，便于用户进行编辑、浏览和绘制图像等操作。在图像窗口的标题栏上有文件名称、文件格式、显示比例和色彩模式等信息。打开一幅图像文件，其标题栏如图 1.2.8 所示。

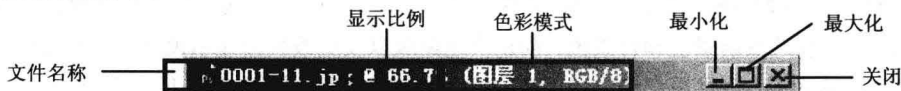


图 1.2.8 图像窗口的标题栏

7. 各类浮动面板

浮动面板位于窗口的最右边，在默认的状态下，它都是以“面板组”的形式放置在界面上的，若要选择同一组中的其他面板，则用鼠标单击相应的面板标签即可。如图 1.2.9 所示为各类浮动面板。



图 1.2.9 各类浮动面板

在编辑或进行平面设计的过程中，若觉得窗口中的面板位置不合适，可对其进行拖动。方法很简单，只要按住鼠标左键并拖动面板标题栏即可。另外，在工作窗口中，可通过按键盘上的“Tab”键来隐藏或显示工具箱和浮动面板。这样既可以节省空间，也便于用户在需要的时候进行任意的操作。

1.3 图像文件的基本操作

在使用 Photoshop CS3 时，经常要对图像进行一些基本的操作。本节将介绍 Photoshop CS3 常见的一些操作方法，如图像文件的新建、打开、关闭和保存等。



1.3.1 新建文件

在 Photoshop CS3 中，新建文件的操作步骤如下：

(1) 选择 **文件(F) → 新建(N)...** 命令或按“Ctrl+N”键，都可打开“新建”对话框，如图 1.3.1 所示。



图 1.3.1 “新建”对话框

(2) 在该对话框中，用户可根据需要在其中设置新建文件的名称、尺寸大小、分辨率和色彩模式等。

(3) 设置完成后，单击 **确定** 按钮，即可新建图像文件。

1.3.2 打开文件

打开图像文件的方法很简单，选择 **文件(F) → 打开(O)...** 命令或按“Ctrl+O”键，都可打开“打开”对话框，如图 1.3.2 所示。

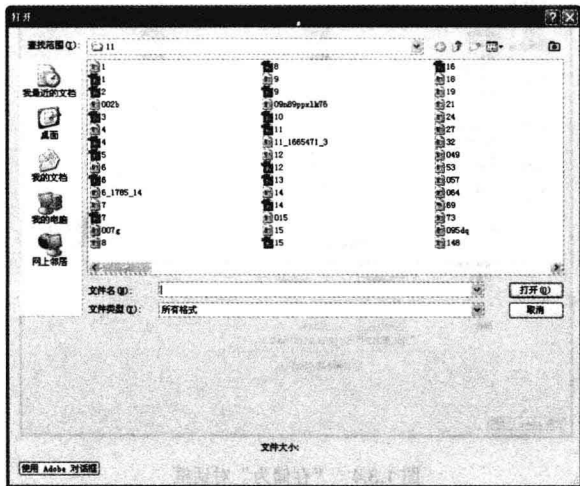


图 1.3.2 “打开”对话框

在该对话框中，找到需要打开的图像文件并选择，或直接在 **文件名(N)** 后面的文本框中输入要打开的文件名称，然后单击 **打开(O)** 按钮即可。若想要按指定的格式打开文件，则在 **文件类型(T)** 选项的下拉列表中选择需要的文件格式即可。



技巧：用鼠标左键在需要打开的图像文件上双击，也可将图像文件打开。



1.3.3 关闭文件

关闭图像文件的方法很简单,选择**文件(F)**→**关闭(C)**命令或按“Ctrl+W”键,都可关闭图像文件,也可以直接单击图像窗口右上角的“关闭”按钮来关闭图像文件。如果文件已被编辑过,但是还没有保存,会弹出一个提示框,如图 1.3.3 所示,询问用户是否保存编辑的内容,用户可以根据需要进行选择。



图 1.3.3 提示框

1.3.4 保存文件

对图像文件编辑和修改完成之后,需要将它保存起来,用户可用以下 3 种方法存储文件。

1. 存储

选择**文件(F)**→**存储(S)**命令,或按“Ctrl+S”键,都可将编辑过的文件以原路径、原名称、原文件格式保存到磁盘中,并且会覆盖原始的文件。用户在使用该命令时应该小心,否则可能会丢失文件。如果是第一次保存文件,则相当于执行**存储为(V)...**命令,会弹出“存储为”对话框,下面将具体介绍。

2. 存储为

选择**文件(F)**→**存储为(V)...**命令或按“Shift+Ctrl+S”键,都可打开“存储为”对话框,如图 1.3.4 所示。

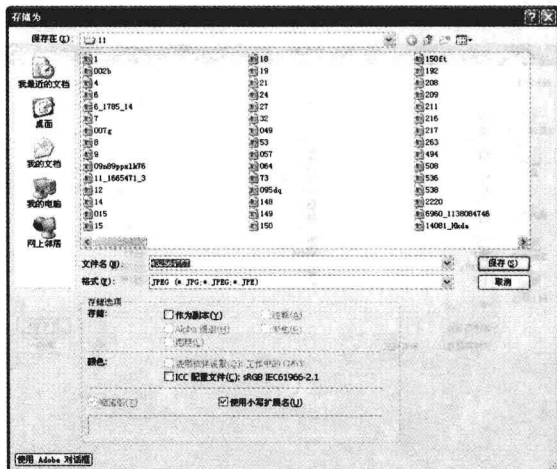


图 1.3.4 “存储为”对话框

在该对话框中,可将修改过的文件重新命名、改变存储路径或改变文件格式后再进行保存,这样就不会覆盖原来的文件。

3. 存储为网页格式

选择**文件(F)**→**存储为 Web 和设备所用格式(D)...**命令或按“Ctrl+Alt+Shift+S”键,都可打开“存储为 Web 和设备所用格式”对话框,如图 1.3.5 所示。在该对话框中可通过对各选项的设置,优化网页图像,将图像保存为适合于网页的格式。