

 高等院校艺术设计类“十二五”规划教材

GRAPHIC & IMAGE PROCESSING PHOTOSHOP

Photoshop图形图像处理

主编 范玲 卫向虎



中国海洋大学出版社
CHINA OCEAN UNIVERSITY PRESS

 高等院校艺术设计类“十二五”规划教材

GRAPHICS & IMAGE PROCESSING PHOTOSHOP

Photoshop图形图像处理

主编 范玲 卫向虎



中国海洋大学出版社

· 青岛 ·

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop图形图像处理 / 范玲, 卫向虎主编. —青岛: 中国海洋大学出版社, 2014. 1

ISBN 978-7-5670-0530-3

I. ①P… II. ①范… ②卫… III. ①图像处理软件 IV. ①TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第 003622 号

出版发行	中国海洋大学出版社	
社 址	青岛市香港东路 23 号	邮政编码 266071
出 版 人	杨立敏	
网 址	http://www.ouc-press.com	
电子信箱	tushubianjibu@126.com	
订购电话	021-51085016	
责任编辑	王积庆	电 话 0532-85902349
印 制	上海盛通时代印刷有限公司	
版 次	2014 年 1 月第 1 版	
印 次	2014 年 1 月第 1 次印刷	
成品尺寸	210 mm×270 mm	
印 张	7	
字 数	233 千字	
定 价	42.00 元	

前言

随着电脑技术不断发展，设计从最早的手绘到现在利用平面设计软件来完成各种创意，平面设计软件的学习也越来越受到学生和众多从业人员的追捧。Photoshop是Adobe公司旗下最为出名的图像处理软件之一。Photoshop的应用领域广泛，包括平面设计、照片修复、广告摄影、影像创意等方面，作为目前最主要的平面设计软件之一，Photoshop软件的学习运用非常必要。

本教材通过全新的写作手法和写作思路，读者在阅读和学习本书之后能够快速掌握Photoshop，真正成为使用Photoshop的行家里手。本教材编写主要有三大特色：一、编写思路清晰。教材编写按照总一分一总的关系进行安排，让读者对软件有个宏观了解，然后详细学习，最后达到综合运用效果。二、知识点的处理。Photoshop软件工具的功能非常庞杂，教材进行了详细的梳理、归类，按照案例制作的需要，进行逐步介绍，便于读者接受。三、教材案例的选择具有市场性。案例的设计安排亦完全遵循学习规律，由简到难，由浅入深。另外案例制作步骤详尽，通过实例的演练，

读者可以融会贯通，举一反三，并且能够灵活、快捷地应用软件进行艺术创作。本教材以Photoshop CS3中文版为制作平台，但实际上本书讲述的内容与软件版本联系并不十分紧密，即使读者使用的是最新的Photoshop CS6，也完全可以使用本书进行学习，并同样能够在设计理念与手段方面得到收获。

本书的创作团队有着严谨的学术作风、扎实的理论基础和丰富的专业知识，在艺术设计领域多次发表作品，也为大型企业和公司设计制作了大量的形象广告和宣传品。本教材在编写过程中，吕游、周睿提供了大量的素材并做了大量的工作，在此表示感谢。

限于作者自身的水平，书中难免会有不足之处，望大家指正，以期共同进步。

编者

2013年11月

内容简介

本书共六章：从Photoshop软件界面的认知开始讲起，以循序渐进的方式详细解读图像基本操作、选区、图层、绘画、颜色调整、路径、文字、滤镜、动作等功能，深入剖析了图层、蒙版和通道等软件核心功能与应用技巧，内容基本涵盖了Photoshop的工具和命令。书中精心安排了具有针对性的实例，不仅可以帮助读者轻松掌握软件使用方法，更能应对数码照片处理、平面设计、特效制作等实际工作需要。本书适合开设平面设计课程的艺术院校教学，也适合从事平面设计工作的人员阅读、参考。

参考课时与安排

总课时：58学时

章 节	内 容	建议课时	
		理 论	实 践
第1章	Photoshop软件功能介绍	2	2
第2章	Photoshop软件工具的介绍	4	8
第3章	图层介绍	3	7
第4章	图像调整与蒙版通道	3	7
第5章	滤镜与动作	3	7
第6章	综合案例	4	8

目 录

Contents

第1章 Photoshop软件功能介绍001

1.1 Adobe Photoshop介绍	001
1.2 Photoshop工作界面简介	001
1.2.1 标题栏	001
1.2.2 菜单栏	002
1.2.3 工具箱	002
1.2.4 工具属性栏	003
1.2.5 浮动面板	003
1.2.6 图像编辑区	004
1.2.7 状态栏	004
1.3 图像处理的基本概念	004
1.3.1 像素和分辨率	004
1.3.2 矢量图与位图	005
1.4 常用图像格式和图像颜色模式	006
1.4.1 常用图像格式	006
1.4.2 图像颜色模式	007
1.5 Photoshop的应用领域	008
1.5.1 平面设计	008
1.5.2 修复照片	008
1.5.3 广告摄影	008
1.5.4 影像创意	009
1.5.5 艺术文字	009

第2章 Photoshop软件工具的介绍010

2.1 Photoshop的基本操作	010
2.1.1 文件的打开与存储	010
2.1.2 图像的查看	011

2.2 选区工具操作	012
2.2.1 基础选区工具	012
2.2.2 其他重要选区工具及命令	014
2.2.3 选区编辑	015
2.2.4 填充工具（快捷键G）	016
2.2.5 移动工具（快捷键V）	018
2.3 图像处理工具操作	019
2.3.1 修复工具介绍	019
2.3.2 画笔工具（快捷键B）	021
2.4 矢量处理工具	022
2.4.1 钢笔工具（快捷键P）	022
2.4.2 文字工具（快捷键T）	023

第3章 图层介绍025

3.1 图层简介	025
3.1.1 图层的认知	025
3.1.2 图层的特点	025
3.1.3 图层的编辑	025
3.2 图层样式	028
3.2.1 图层样式的认知	028
3.2.2 图层样式的特点	028
3.2.3 图层样式的种类	028
3.2.4 图层样式参数设置介绍	031
3.2.5 图层样式实例	031
3.3 图层模式	041
3.3.1 图层模式的认知	041
3.3.2 图层模式实例——透明按钮的制作	043

第4章 图像调整与蒙版通道.....046

4.1 图像调整	046
4.1.1 自动调整命令	046
4.1.2 简单色彩调整	046
4.1.3 明暗关系调整	047
4.1.4 矫正图像色调	047
4.1.5 整体色调转换	048
4.1.6 调整颜色三要素	049
4.1.7 调整通道颜色	049
4.2 蒙版	050
4.2.1 蒙版的含义	050
4.2.2 蒙版的分类	050
4.2.3 蒙版案例	051
4.3 通道	056
4.3.1 通道的概念	056
4.3.2 通道的功能	056
4.3.3 通道案例（利用通道来抠图）	056

第5章 滤镜与动作.....060

5.1 滤镜的分类	060
5.2 滤镜特效案例	060
5.2.1 水墨效果的制作	060
5.2.2 下雪效果制作	064
5.2.3 火焰字的制作	066
5.3 动作介绍	070
5.3.1 动作	070
5.3.2 创建和记录动作	070

第6章 综合案例.....073

6.1 时尚海报的制作	073
6.2 地产广告的制作	081
6.3 DM封面的制作	084
6.4 标志的制作	094
6.5 新年招贴制作	101

第1章 Photoshop 软件功能介绍

学习内容：本章主要介绍 Photoshop 软件的工作界面，与 Photoshop 软件相关的概念，以及 Photoshop 软件的运用领域。

学习重点：基本了解 Photoshop 软件的界面及相关概念。

学习难点：准确理解相关概念，重点掌握位图与矢量图的区别。

1.1 Adobe Photoshop 介绍

Photoshop 是 Adobe 公司出品的数字图像编辑软件，是迄今在 Macintosh 平台和 Windows 平台上运行最优秀的图像处理软件之一。Photoshop 强大的功能和无限的创意空间使得设计师对它爱不释手，并通过它创作出了难以计数的、神奇的艺术珍品。Photoshop 套件的使用可以帮助 Web 设计人员、摄影师和视频专业人员更为有效地创建高质量的图像。Photoshop 甚至能支持数码相机的 RAW 模式，自动匹配颜色，即时查看直方图调色板，建立镜头模糊效果。Photoshop CS 可以直接输出 Flash，输出 HTML 代码，还具有使用 Web Content 调色板创建和编辑交互式元素，使用参数和数据设置建立动态内容等功能。

1.2 Photoshop 工作界面简介

1.2.1 标题栏

Photoshop 的启动方式与其他软件相同，通过任务栏“开始”——“所有程序”——“Photoshop”程序，或者双击桌面上 Photoshop 的快捷方式图标，即可进入 Photoshop 的工作界面。其界面由 7 个部分组成，即标题栏、菜单栏、工具箱、工具属性栏、浮动面板、图像编辑区和状态栏。当我们打开一张图片，图片最上方同样也会有一个标题栏，它除了同工作界面标题栏有同样控制作用外，还显示出当前图片的“色彩模式”、“图层状态”等，被称为图片标题栏，如图 1-2-1 所示。

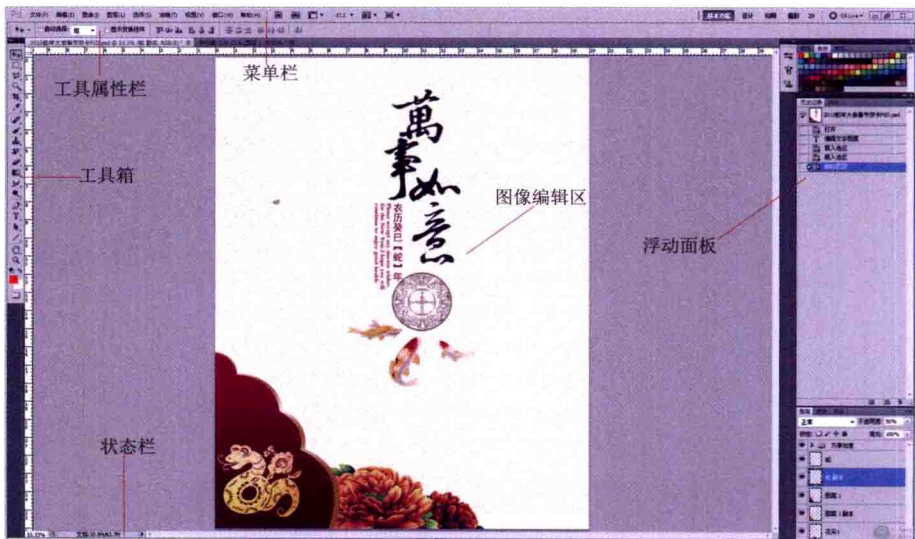


图 1-2-1



1.2.2 菜单栏

菜单栏位于界面标题栏的下方，是 Photoshop CS 的重要组成部分。Photoshop CS 将绝大多数功能命令分类并分别放置在 9 个菜单中。菜单栏包括“文件”、“编辑”、“图像”、“图层”、“选择”、“滤镜”、“视图”、“窗口”和“帮助”9 个菜单，如图 1-2-2 所示。只要单击其中某一菜单，即会弹出一个下拉菜单，里面包括和当前所点击的主菜单相关的命令，如果某命令为浅灰色，则表明该命令在目前状态下不能执行。命令右边的字母组合代表该命令的快捷键，在键盘上按下快捷键即可以同样执行该命令。有的命令后面带有省略号，则表示点击该命令后，会有对话框出现，可在对话框中具体定义该命令。

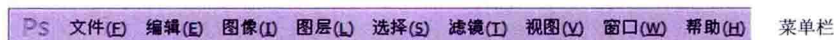


图 1-2-2

1.2.3 工具箱

工具箱是我们在设计制作中用得最多的部分，是图像编辑所需工具的聚集地。在系统默认情况下，工具箱位于界面窗口的最左边，工具栏及其名称如图 1-2-3 所示（以 Photoshop CS3 版本为例）。当然，我们可以将鼠标放置工具箱上部的蓝色条处，按左键拖移到我们需要放置的任意位置。如果在工具下方有一个黑色小三角形，则表示该工具位置还有其他工具，只要按住它不放或右击该工具，即弹出工具组，可从中选择所需工具，如图 1-2-3 所示。如果在工具上停留片刻，会出现工具提示，括号内的字母则表示该工具的快捷键。



图 1-2-3

1.2.4 工具属性栏

工具属性栏是用来设置工具的各项属性,在默认状态下,工具属性栏位于菜单下方,可以运用移动工具箱的方法将其调整到合适位置。当我们选择了工具箱中的一个工具后,工具属性栏所显示内容会随所选工具而改变,如图 1-2-4 所示。

1.2.5 浮动面板

Photoshop CS 提供了 14 个控制面板,并按照功能分类组合在一起,通常是浮动在图像的上方,而不会被图像覆盖,在默认状态下,放置在屏幕的右侧。我们也可以通过拖移将浮动面板放置到屏幕中需要放置的任何地方,如图 1-2-5 所示。

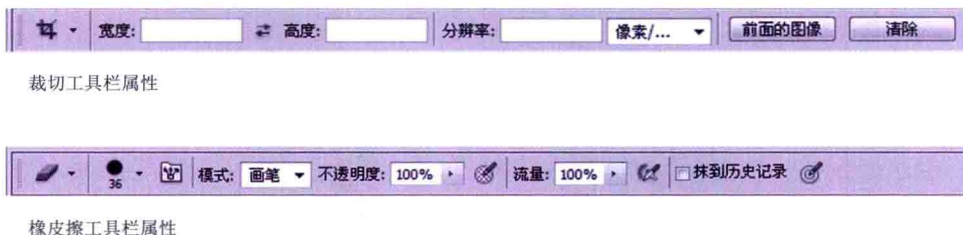


图 1-2-4



图 1-2-5



1.2.6 图像编辑区

图像编辑区是图像文件的显示区域,也是可以编辑或处理图像的区域,如图 1-2-6 所示。将鼠标指向标题栏并按住左键拖移,即可拖动图像窗口到所需位置。将鼠标指向窗口的四个角或四条边,当光标呈双箭头状时按住左键拖动即可缩放图像窗口。

1.2.7 状态栏

在 Photoshop CS 中,状态栏位于图像编辑区的最下方或工作界面的最下方(最大化显示图像编辑区),如图 1-2-7 所示。状态栏作用是显示与当前所编辑图像状态有关的信息。单击状态栏上的黑色小三角,会弹出状态信息菜单,可自由选择所显示的状态信息。在状态栏上按住鼠标不放。则可显示打印预览窗口,显示出打印图片和纸张的比例关系。



图 1-2-6



图 1-2-7

1.3 图像处理的基本概念

1.3.1 像素和分辨率

1.3.1.1 像素

在计算机绘图中,像素是构成图像的最小单位,越高位的像素,拥有色板越丰富,就越能表达颜色的真实感。

1.3.1.2 分辨率

常见的分辨率主要分 4 类:第一类为图像分辨率,第二类为输出分辨率,第三类为位分辨率,第四类为显示器分辨率。

(1) 图像分辨率。

图像分辨率是指图像中每单位打印长度显示的像素数目，通常用“像素/英寸”来表示。

高低分辨率的区别在于图像中包含的像素数目，相同打印尺寸下，分辨率越高，图像中像素数目越多，像素点越小，保留的细节就越多。因此在打印图像时，高分辨率比低分辨率图像能更详细精致地表现图像中细节和颜色的转变，如果用较低的分辨率扫描图像或是在创建图像时设置了较低的分辨率，以后即使再提高分辨率，也只是将原始像素信息扩展为更大数量的像素，这样操作几乎不会提高图像的品质。如果分辨率很高，则会占用很大内存。

在实际应用中，应根据自己需要来设置分辨率，像网页中一般就设定“72 像素/英寸”即可，印刷彩色图片时一般将图像分辨率设置为“300 像素/英寸”。

(2) 输出分辨率。

输出分辨率是指激光打印机或照排机等输出设备在输出图像时每英寸所产生的油墨点数，单位通常用“像素/英寸”来表示。

(3) 位分辨率。

位分辨率是用来衡量每个像素所保存的颜色信息的位元素。例如一个 24 位的 RGB 图像，表示其各原色 R、G、B 均使用 8 位，三原色之和为 24 位。RGB 图像中，每一个像素均记录 R、G、B 三原色值，因此每一个像素所保存的位元素为 24 位。

(4) 显示器分辨率。

显示器分辨率是显示器中每单位长度显示的像素数目，单位以“点/英寸”来表示。常用普通屏的显示器为 1024 像素 × 768 像素，宽屏为 1366 像素 × 768 像素，也就是显示器中每单位长度显示的像素数目水平分布了 1024 个像素或 1366 个像素，垂直分布了 768 个像素。

1.3.2 矢量图与位图

1.3.2.1 矢量图

矢量图也称为面向对象的图像或绘图图像，像 CorelDraw、Illustrator、AutoCAD 等软件都是以矢量图形为基础进行创作的。矢量文件中的图形元素称为对象，每个对象都是一个自成一体的实体，它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。既然每个对象都是一个实体，那么就可以在维持它原有清晰度和弯曲度的同时，多次移动和改变它的属性，而不会影响其他对象。这些特征使矢量图特别适用于图列和三维建模，因为它们通常要求能创建和操作单个对象。矢量的绘图同分辨率无关，因此矢量图以几何图形居多，图形可以无限放大，不变色、不模糊。常用于图案、标志、VI、文字等设计，如图 1-3-1 所示。

矢量图的优点：文件小，图像可编辑，图像放大或缩小不影响图像的分辨率，图像的分辨率不依赖于输出设备。

矢量图的缺点：逼真度低，要画出自然度高的图像需要很多的技巧。



图 1-3-1



1.3.2.2 位图

位图又称栅格图像,也称为点阵图像,是由像素的单个点组成的。这些点可以进行不同的排列和染色以构成图样。当放大位图时,可以看见赖以构成整个图像的无数个方块。由于位图图像是以排列的像素集合体形式创建的,所以不能单独操作(如移动)局部位图。

点阵图像与分辨率有关,即在一定面积的图像上包含有固定数量的像素。因此,如果在屏幕上以较大的倍数放大显示图像,或以过低的分辨率打印,位图图像会出现锯齿边缘,如图 1-3-2 所示。



图 1-3-2

位图的优点:图像质量高,图像编辑、修改较快。

位图的缺点:文件大,图像元素对象编辑受限制较大,图像质量取决于分辨率,图像的分辨率依赖于输出设备。

总之,矢量图和位图没有好坏之分,只是用途不同而已。因此,整合位图图像和矢量图形的优点,才是处理数字图像的最佳方式。到底是用矢量图还是位图,应该根据应用的需要而定。

1.4 常用图像格式和图像颜色模式

1.4.1 常用图像格式

Photoshop 支持很多文件格式,既包含矢量图形又包括位图图像。学习一些常用图像格式可以帮助我们在多个设计软件中跨平台操作。在 Photoshop 中,常见的格式有 PSD、BMP、PDF、JPEG、GIF、TGA、TIFF 等。

1.4.1.1 PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 的专用格式,它能保存图像数据的每一个细节,确保图层之间相互独立便于以后进行修改。PSD 格式可以比其他格式更快速地打开和保存图像,很好地保存层、通道、路径、蒙版以及压缩方案而不会导致数据丢失。但是由于要保存的东西很多,它的文件很大,在这种文件格式中只能保存图层不能保存选区。

1.4.1.2 BMP 格式

BMP 格式最典型的应用就是 Windows 的“画图”程序。BMP 是用于 Windows 和 OS/2 的位图(Bitmap)格式,文件几乎不压缩,占用磁盘空间较大,它的颜色存储格式有 1 位、4 位、8 位及 24 位,支持 RGB、索引颜色、灰度颜色模式的图像,但不支持 Alpha 通道。Windows 环境下的图像处理软件都支持该格式,因此,该格式是当今应用

比较广泛的一种格式。

1.4.1.3 PDF格式

PDF (Portable Document Format) 是由 Adobe Systems 创建的一种文件格式, 允许在屏幕上查看电子文档。PDF 文件和 BMP 格式一样不支持 Alpha 通道, PDF 格式支持 JPEG 和 ZIP 压缩, 还可被嵌入 Web 的 HTML 文档中, 但位图模式除外, 如果在 Photoshop 中打开其他应用程序创建的 PDF 文件时, Photoshop 将对文件进行栅格化处理。

1.4.1.4 TIFF格式

TIFF 格式是一种既能用于 Mac, 又能用于 Windows 的位图图像格式, 它在 Photoshop 中支持 24 个通道, 是除了 Photoshop 自身格式之外唯一能存储多个通道的文件格式。

1.4.1.5 GIF格式

GIF 格式因其磁盘占用空间较少而多用于文件传送, 但此格式不支持 Alpha 通道。由于 8 位存储格式的限制, 使其不能存储超过 256 色的图像。虽然如此, 但该图形格式却在互联网上被广泛地应用, 原因主要有两个: ① 256 种颜色已经能满足互联网上的主页图形需要; ②该格式生成的文件比较小, 适合网络环境传输和使用。

1.4.1.6 JPEG格式

JPEG 格式是常用的图像格式, 支持 CMYK、RGB 和灰度颜色模式, 但不支持 Alpha 通道。虽然它是一种有损失的压缩格式, 但它在保存 RGB 图像的所有颜色信息时可以有选择地取出数据来压缩文件。JPEG 格式的图像在打开时自动解压缩。高等级的压缩会导致较低的图像品质, 低等级的压缩则产生较高的图像品质。

1.4.2 图像颜色模式

颜色模式是指同一种属性下的不同颜色的集合, 颜色模式决定用于显示和打印图像的颜色模型, Photoshop 的颜色模式以建立好的用于描述和重现色彩的模型为基础。常见的模式包括 HSB、RGB、CMYK, 也包括用于颜色输出的模式, 如 Lab 模式、双色调模式、位图模式、多通道式等。

1.4.2.1 RGB模式

由于 RGB 的 3 种颜色以最大亮度显示时产生的合成色是白色, 反之则产生黑色, 因此也称它们为加色。RGB 图像通过 3 种颜色或通道可以在屏幕上重新生成多达 1670 万种颜色, 正因为 RGB 的色域或颜色范围要比其他色彩模式宽广得多, 所以大多数显示器均采用此种模式。

1.4.2.2 CMYK模式

CMYK 模式颜色合成可以产生黑色, 因此也称它们为减色。较高 (高光) 颜色指定的印刷油墨颜色百分比较低, 较暗 (暗调) 颜色指定的百分比较高。要用印刷色打印的图像, 应使用 CMYK 模式, 其精准的颜色范围随印刷和打印条件而变化, Photoshop 中的 CMYK 模式因“颜色设置”对话框中指定的工作空间设置而异。

1.4.2.3 HSB模式

HSB 模式以人类对颜色的感觉为基础, 描述了颜色的 3 种基本特征。

色相: 从物体反射或透过物体传播的颜色。在 $0^{\circ} \sim 360^{\circ}$ 的标准色轮上, 按位置度量色相。在通常的使用中, 色相由颜色名称识别, 如红色、橙色或绿色。

饱和度 (或彩度): 颜色的强度或纯度。饱和度表示色相中灰色分量所占的比例, 它使用从 0 (灰色) $\sim$ 100 (完全饱和) 的百分比度量。在标准色轮上, 饱和度从中心到边缘递增。

亮度: 颜色的相对明暗程度, 通常使用从 0 (黑色) $\sim$ 100 (白色) 的百分比来度量。

1.4.2.4 Lab模式

Lab 模式由 3 个通道组成, 但不是 R、G、B 通道。它的一个通道是亮度即 L, 另外两个是色彩通道, 用 a 和 b 来表示。a 通道包括的颜色是从深绿色 (低亮度值) 到灰色 (中亮度值) 再到亮粉红色 (高亮度值); b 通道则是从亮蓝色 (低亮度值) 到灰色 (中亮度值) 再到黄色 (高亮度值)。因此, 这种色彩混合后产生明亮的色彩。



Lab 模式所定义的色彩最多,且与光线及设备无关,并且处理速度与 RGB 模式同样快,比 CMYK 模式快很多。Lab 模式在转换成 CMYK 模式时色彩没有丢失或被替换。因此,最佳避免色彩损失的方法是:应用 Lab 模式编辑图像,再转换为 CMYK 模式打印输出。当将 RGB 模式转换成 CMYK 模式时,Photoshop 将自动将 RGB 模式转换为 Lab 模式,再转换为 CMYK 模式。

1.5 Photoshop 的应用领域

Photoshop 的应用领域很广泛,在图像处理、绘制、视频、出版各方面都有涉及。Photoshop 的专长在于图像处理,而不是图形创作。图像处理是对已有的位图图像进行编辑加工处理以及运用一些特殊效果,其重点在于对图像的处理加工。常见的应用领域有以下几种。

1.5.1 平面设计

平面设计是 Photoshop 应用最为广泛的领域,无论是我们正在阅读的图书封面,还是大街上看到的招帖、海报,这些具有丰富图像的平面印刷品,都需要 Photoshop 软件对图像进行处理,如图 1-5-1 所示。

1.5.2 修复照片

Photoshop 具有强大的图像修饰功能。利用这些功能,可以快速修复一张破损的老照片,也可以修复人脸上的斑点等缺陷。随着数码电子产品的普及,图形图像处理技术逐渐被越来越多的人所应用,如美化照片、制作个性化的影集、修复已经损毁的图片等,如图 1-5-1 所示。

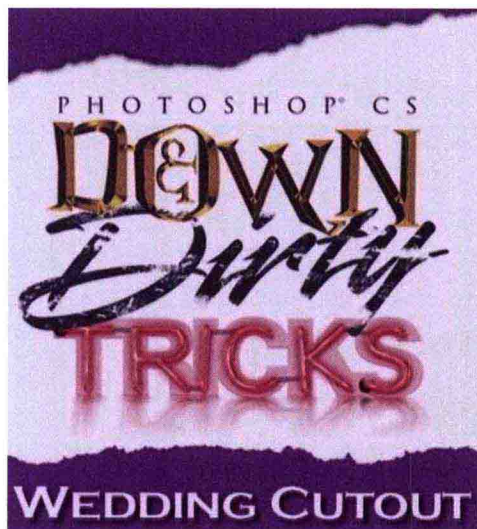


图 1-5-1



图 1-5-2

1.5.3 广告摄影

作为一种对视觉要求非常严格的工作,广告摄影的最终成品往往要经过 Photoshop 的修改才能达到满意的效果。广告的构思与表现形式是密切相关的,大多数的广告是通过图像合成与特效技术来完成的。通过这些技术手段可以更准确地表达出广告的主题,如图 1-5-2 所示。

1.5.4 影像创意

影像创意是 Photoshop 的特长，通过 Photoshop 的处理可以将原本风马牛不相及的对象组合在一起，也可以使用“移花接木”的手段使图像发生不可思议的巨大变化，如图 1-5-3 所示。

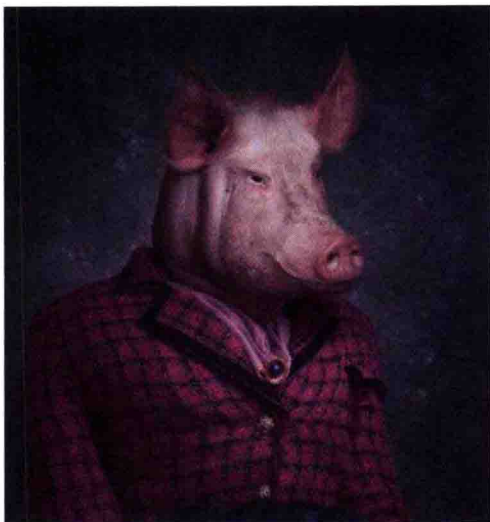


图 1-5-3

1.5.5 艺术文字

利用 Photoshop 可以使文字发生各种各样的变化，并利用这些艺术化处理后的文字为图像增加效果。利用 Photoshop 对文字进行创意设计，可以使文字变得更加美观，个性极强，如图 1-5-4 所示。



图 1-5-4

第2章 Photoshop 软件工具的介绍

学习内容：本章主要讲解 Photoshop 的基本操作，如图像的查看、选择工具、图像处理工具、矢量处理工具及其他工具的使用等内容。

学习重点：掌握选择工具、图像处理工具、矢量处理工具的具体操作方法。

学习难点：有效分析案例需求，准确选择、使用相关工具进行图像的编辑与处理。

2.1 Photoshop 的基本操作

2.1.1 文件的打开与存储

①文件的打开。执行“文件—打开”命令，弹出对话框，找到打开文件的存储路径，如图 2-1-1 所示，单击“打开”按钮，打开文件，如图 2-1-2 所示。



图 2-1-1

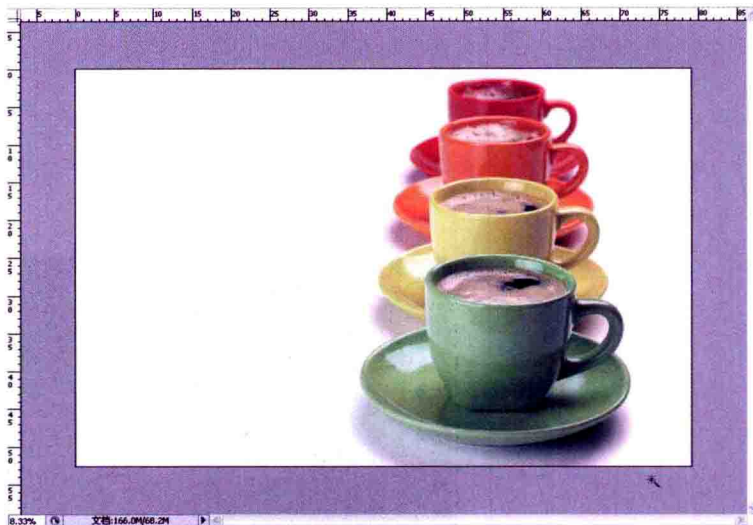


图 2-1-2

②文件的存储。执行“文件—存储为”命令，弹出存储对话框，确定保存路径，更改文件存储名称，更改存储格式，Photoshop 默认存储格式为“PSD”格式，选择“JPEG”格式，如图 2-1-3 所示。单击“保存”按钮，弹出对话框，如图 2-1-4 所示，其中“品质”中的数字越大，文件的分辨率越大，图片越清晰，单击“确定”按钮存储文件。

③文件的新建。执行“文件—新建”命令，弹出对话框，如图 2-1-5 所示，单击“确定”按钮，新建文件。

④画布的旋转。打开文件，如图 2-1-6 所示。执行“图像—旋转画布”命令如图 2-1-7 所示，旋转结果如图 2-1-8 所示。