

高等职业院校**数字媒体艺术**系列教材

# Photoshop

## 职业技能实训 案例教程

丛书主编 / 肖刚强

编 著 / 赵苗苗 马冬艳 王立娟



NLIC 2970650350



清华大学出版社

高等职业院校数字媒体艺术系列教材

# Photoshop

## 职业技能实训 案例教程

丛书主编 / 肖刚强

编 著 / 赵苗苗 马冬艳 王立娟



NLIC 2970650350



清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书通过全面系统地介绍图形图像处理设计的理论、方法、设计流程等核心职业技能和素养,以及大量基于项目解决的实践案例,力求能够快速高质量地提高读者的图形图像实际设计能力和开发应用水平。全书共分为3章,第1章主要是对photoshop知识基础进行介绍,包括基本概念、界面定制、文件格式、选区、图层、文本工具等必要的图形图像处理基础知识;第2章主要是基本职业技能训练,围绕着具体应用职业技能需求,介绍运用photoshop软件进行图像创作、图像修饰、艺术化效果、3D图像处理、网页输出等内容的相关知识与基本技能,涉及的基本职业技能主要包括绘画技能、修图技能、抠图技能、调色技能、图像合成技能、特效制作技能以及自动化工作技能;第3章为Photoshop商业实战,主要是通过各种综合性的项目案例,全面介绍了如何运用Photoshop软件实际完成数码照片修饰、平面广告设计、商品包装设计、商业插画手绘创意、建筑效果图后期制作以及网页设计等商业领域作品设计与制作的全过程。同时,每一章节都附有大量的应用拓展实例以及习题。

本书可以作为大专院校数字媒体艺术专业、平面设计专业、动画设计专业的教材,也可作为广大工程技术人员自学的参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 职业技能实训案例教程/赵苗苗,马冬艳,王立娟 编著. —北京:清华大学出版社,2011.3  
(高等职业院校数字媒体艺术系列教材)

ISBN 978-7-302-24894-1

I. P… II. ①赵…②马…③王… III. 图形软件, Photoshop—高等学校:技术学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 023883 号

责任编辑:于天文

封面设计:ANTONIONI

版式设计:孔祥丰

责任校对:蔡 娟

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:北京嘉实印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:14.5 字 数:353 千字

版 次:2011 年 3 月第 1 版 印 次:2011 年 3 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:27.00 元

产品编号:039846-01

# PREFACE

## 前言

我很荣幸的向广大读者推荐由大连软件职业学院编写的“高职高专媒体艺术系列教材”，这套作为清华大学普通高校十二五规划媒体艺术系列教材由清华大学出版社与2011年春正式出版。

目前，我国高等职业教育正面临着重大的改革。教育部提出的“以就业为导向”的指导思想为我们研究人才培养的新模式提供了明确的目标和方向。“外语强，技能硬，综合素质高”是我们认真领会和落实教育部指导思想后提出的新的办学理念和培养目标。新的变化必然带来办学宗旨、教学内容、课程体系、教学方法等一系列的改革。为此，我们组织学校有经验的专业教师，多次进行探讨和论证，编写出这套系列教材。

这套系列教材贯彻了“理念创新，方法创新，特色创新，内容创新四大原则，在教材的编写上进行了大胆的改革。教材主要针对高职高专艺术设计相关专业的学生，包括了艺术设计领域的多个专业方向。如：平面设计、影视动画、多媒体、环艺设计等。教材层次分明，实践性强，采用案例教学，重点突出能力培养，使学生从中获得更接近社会需求的技能。

本套系列教材是参考清华大学、中国传媒大学、东北大学等多所院校应用多年的教材内容，结合本校学生的实际情况和教学经验，有取舍地改编和扩充了原教材的内容，使教材更符合本校学生的特点，具有更好的实用性和扩展性。

本套教材可作为大专院校数字媒体等相关专业学生使用，也是广大技术人员自学不可缺少的参考书之一。

翁家戔

2010年12月于大连

翁家戔：大连软件学院党委书记、院长 教授

# CONTENTS 目录

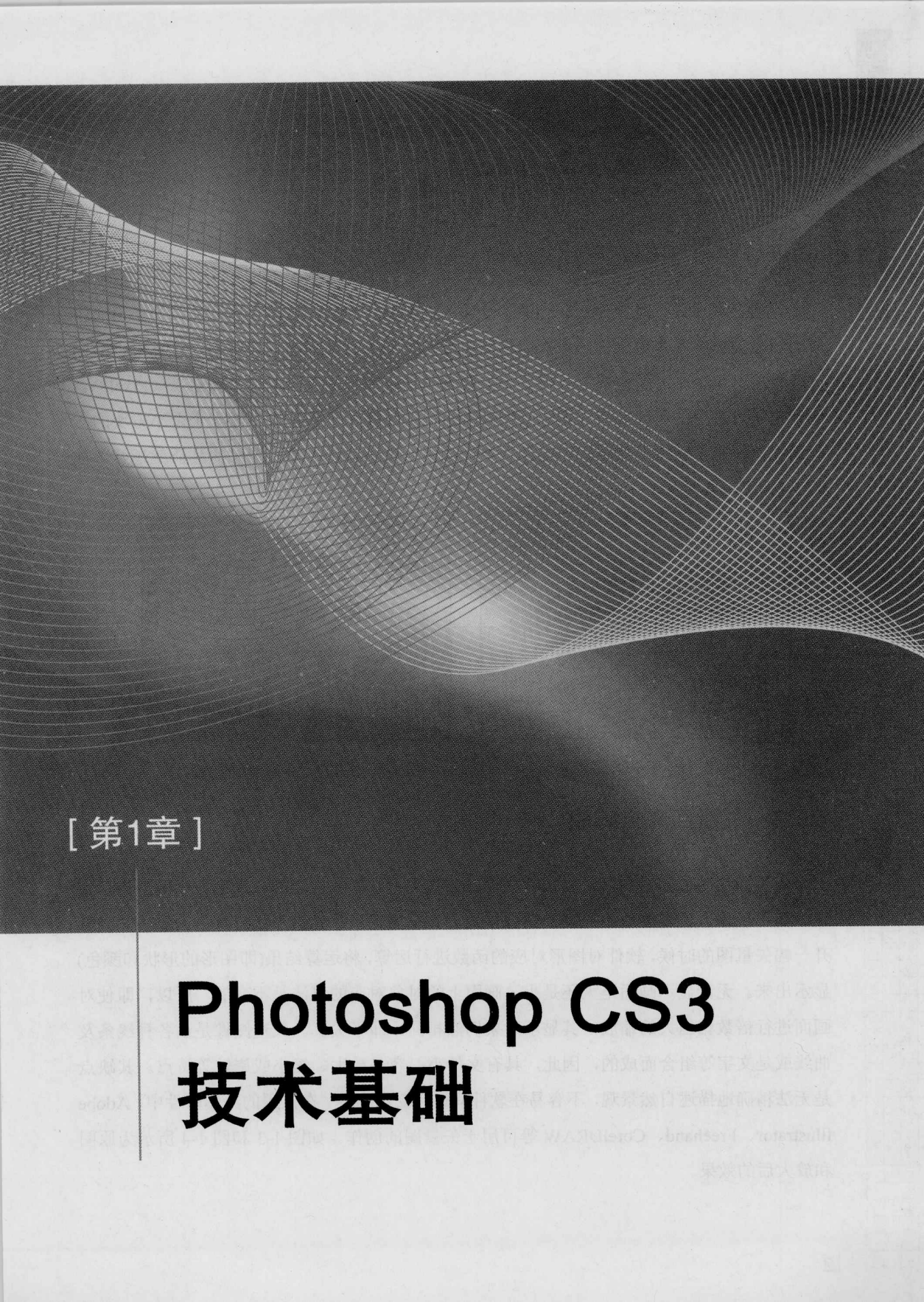
|                          |    |
|--------------------------|----|
| 第 1 章 Photoshop CS3 技术基础 | 1  |
| 1.1 基本概念                 | 2  |
| 1.1.1 像素                 | 2  |
| 1.1.2 矢量图和点阵图            | 2  |
| 1.1.3 图像分辨率              | 3  |
| 1.1.4 颜色模式               | 4  |
| 1.1.5 颜色深度               | 7  |
| 1.2 Photoshop CS3 的界面    | 7  |
| 1.2.1 标题栏                | 8  |
| 1.2.2 菜单栏                | 8  |
| 1.2.3 工具栏                | 8  |
| 1.2.4 工具箱                | 8  |
| 1.2.5 面板                 | 9  |
| 1.2.6 工作区                | 10 |
| 1.3 常见的文件格式              | 10 |
| 1.4 Photoshop 基本操作       | 11 |
| 1.4.1 新建、打开、关闭、保存文件      | 11 |
| 1.4.2 调整图像显示大小           | 13 |
| 1.4.3 更改屏幕显示模式           | 14 |
| 1.4.4 隐藏工具箱及面板           | 15 |
| 1.4.5 抓手工具               | 15 |
| 1.4.6 调整图像大小             | 15 |
| 1.4.7 调整画布大小与方向          | 16 |
| 1.4.8 裁剪图像               | 17 |

|                             |                  |           |
|-----------------------------|------------------|-----------|
| 1.4.9                       | 标尺和参考线           | 18        |
| 1.4.10                      | 还原和重做            | 19        |
| 1.4.11                      | 定义自己的工作区         | 20        |
| 1.4.12                      | 定义 Photoshop 首选项 | 20        |
| 1.5                         | 选区               | 20        |
| 1.5.1                       | 选框工具             | 20        |
| 1.5.2                       | 套索工具             | 22        |
| 1.5.3                       | 快速选择工具           | 22        |
| 1.5.4                       | 魔棒工具             | 23        |
| 1.5.5                       | 色彩范围             | 23        |
| 1.5.6                       | 选区的编辑            | 24        |
| 1.6                         | 颜色设定与填充          | 25        |
| 1.6.1                       | 拾色器              | 25        |
| 1.6.2                       | “颜色”面板           | 25        |
| 1.6.3                       | 色板               | 25        |
| 1.6.4                       | 吸管工具             | 25        |
| 1.6.5                       | 渐变工具             | 26        |
| 1.7                         | 图层               | 26        |
| 1.7.1                       | 图层概述             | 26        |
| 1.7.2                       | “图层”面板           | 27        |
| 1.7.3                       | 图层的基本操作          | 28        |
| 1.8                         | 文本工具             | 32        |
| 1.8.1                       | 文字的输入与编辑         | 32        |
| 1.8.2                       | 转换文字图层           | 33        |
| 1.8.3                       | 格式化字符和段落         | 34        |
| 1.9                         | 综合案例             | 34        |
| 1.10                        | 习题               | 37        |
| <b>第 2 章 Photoshop 职业技能</b> |                  | <b>39</b> |
| 2.1                         | 绘画               | 40        |

|       |                        |     |
|-------|------------------------|-----|
| 2.1.1 | 关于绘画                   | 40  |
| 2.1.2 | 案例一：水墨画                | 40  |
| 2.1.3 | 案例二：绘制球体               | 46  |
| 2.1.4 | 案例三：壶口彩虹               | 49  |
| 2.1.5 | 案例四：绘制路径花边             | 54  |
| 2.1.6 | 案例五：视觉艺术—飞扬            | 57  |
| 2.1.7 | 案例八：使用涂抹工具制作火          | 67  |
| 2.1.8 | 习题                     | 71  |
| 2.2   | 修图                     | 72  |
| 2.2.1 | 关于修图                   | 72  |
| 2.2.2 | 案例一：将照片修改设置 5 寸大小      | 72  |
| 2.2.3 | 案例二：消除照片折痕             | 74  |
| 2.2.4 | 案例三：模拟照片景深效果           | 79  |
| 2.2.5 | 案例四：利用锐化工具恢复人物脸部细节     | 81  |
| 2.2.6 | 案例五：增强光束效果             | 82  |
| 2.2.7 | 案例六：利用“加深工具”快速修复曝光     | 84  |
| 2.2.8 | 案例七：利用“海绵工具”为景色添色      | 85  |
| 2.2.9 | 习题                     | 86  |
| 2.3   | 抠图                     | 87  |
| 2.3.1 | 关于抠图                   | 87  |
| 2.3.2 | 案例一：利用“套索工具”抠图——喜洋洋    | 87  |
| 2.3.3 | 案例二：利用“魔棒工具”抠图——苹果     | 89  |
| 2.3.4 | 案例三：利用“钢笔工具”抠图——空姐     | 91  |
| 2.3.5 | 案例四：利用“快速蒙版工具”抠图——美女   | 92  |
| 2.3.6 | 案例五：利用“抽出滤镜工具”抠图——美女头像 | 94  |
| 2.3.7 | 案例六：利用通道工具抠图——透明水杯     | 97  |
| 2.3.8 | 习题                     | 100 |
| 2.4   | 调色                     | 100 |
| 2.4.1 | 关于调色                   | 100 |
| 2.4.2 | 案例一：利用色阶——调节灰色宝塔山      | 100 |

|       |                      |     |
|-------|----------------------|-----|
| 2.4.3 | 案例二：利用曲线——调节湖泊       | 103 |
| 2.4.4 | 案例三：利用色相/饱和度——调节花朵   | 106 |
| 2.4.5 | 案例四：利用色彩平衡——调节黑白人物   | 108 |
| 2.4.6 | 案例五：利用通道混合器——调节秋天的枫叶 | 109 |
| 2.4.7 | 案例六：综合利用调色命令——调节图像颜色 | 110 |
| 2.4.8 | 习题                   | 114 |
| 2.5   | 图像的合成                | 115 |
| 2.5.1 | 关于图像的合成              | 115 |
| 2.5.2 | 案例一：制作叠扇             | 115 |
| 2.5.3 | 案例二：爱情回忆             | 119 |
| 2.5.4 | 案例三：红色水晶按钮           | 123 |
| 2.5.5 | 案例四：加菲和蝴蝶            | 126 |
| 2.5.6 | 案例五：水晶之恋             | 129 |
| 2.5.7 | 习题                   | 132 |
| 2.6   | 特效制作                 | 133 |
| 2.6.1 | 关于特效制作               | 133 |
| 2.6.2 | 案例一：利用通道打造黄昏效果       | 133 |
| 2.6.3 | 案例二：蒙版上妆             | 137 |
| 2.6.4 | 案例三：利用图层样式制作文字特效     | 141 |
| 2.6.5 | 案例四：羽毛花              | 146 |
| 2.6.6 | 案例五：特效光              | 153 |
| 2.6.7 | 习题                   | 157 |
| 2.7   | 动作与自动化               | 157 |
| 2.7.1 | 关于动作                 | 157 |
| 2.7.2 | 案例一：录制动作——添加个性化图标    | 157 |
| 2.7.3 | 案例二：批处理——为图像加图标      | 161 |
| 2.7.4 | 案例三：制作小型图片网站         | 162 |
| 2.7.5 | 案例四：一寸照片排版           | 164 |
| 2.7.6 | 案例五：为图像进行格式和大小的设置    | 168 |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 第 3 章 Photoshop 商业实战 .....  | 171 |
| 3.1 广告设计 .....              | 172 |
| 3.2 书籍封面设计 .....            | 181 |
| 3.3 效果图修饰 .....             | 187 |
| 3.4 CG 角色上色 .....           | 190 |
| 3.5 数码相片的制作和润饰 .....        | 195 |
| 3.6 数码婚纱照片设计 .....          | 200 |
| 附录一 Photoshop 最常用快捷方式 ..... | 209 |
| 附录二 Photoshop 其他快捷方式 .....  | 213 |
| 参考文献 .....                  | 221 |



[ 第1章 ]

# Photoshop CS3 技术基础

## 1.1 基本概念

### 1.1.1 像素

像素又称像元，是由 Picture（图像）和 Element（元素）这两个单词的英文字母所组成的，是图像的基本单位。图像有很多点组成，它们以行和列的方式排列，计算机上的图像就是由一个个小方块组成的，这些小方块就是构成图像的最小单位“像素”（Pixel）。像素是不可再分的单元或者元素，它们都有自己的位置和色彩数量，即一个个小方块的颜色和位置决定了该图像的外观。文件中像素越多，色彩就越丰富，图像的品质就越好，如图 1-1 和图 1-2 所示。



图 1-1 原图像 100%显示

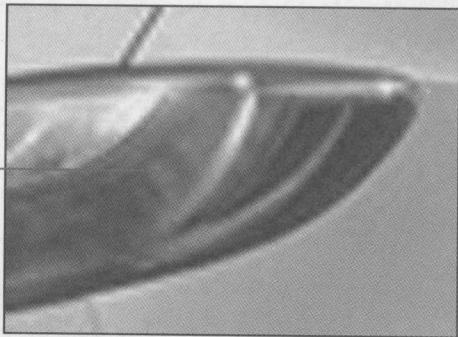


图 1-2 原图放大 800%后的显示

### 1.1.2 矢量图和点阵图

矢量图也叫做向量图，是以数学描述的方式来记录图像内容的，采用数学函数进行实现。简单地说，就是缩放不失真的图像格式。矢量图记录了元素形状及颜色的算法。当打开一幅矢量图的时候，软件对图形对应的函数进行运算，将运算结果(即图形的形状和颜色)显示出来。无论显示画面是大还是小，画面上的对象对应的算法是不变的，所以，即使对画面进行倍数相当大的缩放，其显示效果仍然相同，即不失真。矢量图像是由各种线条及曲线或是文字等组合而成的，因此，具有文件小，容易放大、缩小或旋转等特点。其缺点是无法精确地描述自然景观，不容易在软件间进行交换文件。在常用的绘图软件中，Adobe Illustrator、Freehand、CorelDRAW 等可用于矢量图的创作。如图 1-3 和图 1-4 所示为原图和放大后的效果。



图 1-3 矢量图原图效果

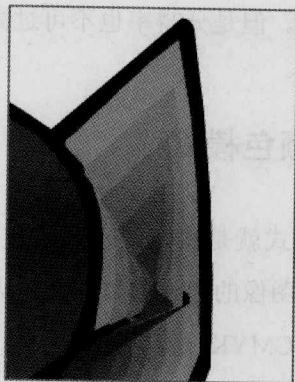


图 1-4 矢量图放大后的效果

点阵图也叫做位图，是以像素阵列的排列来实现其显示效果的。简单地说，就是最小单位由像素构成的图，缩放会失真。在对点阵图进行编辑操作时，可操作的对象是每个像素。点阵图中每个像素有自己的颜色信息，它弥补了矢量图的缺陷，能够制作出丰富的图像，可以逼真地表现自然景观，也很容易在不同软件中交换文件。其缺点是无法制作真正的 3D 图像，并且缩放和旋转时会失真，同时对硬盘空间的要求较高。如图 1-5 和图 1-6 所示为点阵图的原图和放大后的效果。



图 1-5 点阵图原图



图 1-6 点阵图放大后的效果

### 1.1.3 图像分辨率

分辨率是指单位长度内所含的点或像素的多少，单位是“像素/英寸”或“像素/厘米”。图像分辨率即是指图像中每单位长度所含的点或像素的多少。常见的有  $640 \times 480$  像素、 $1024 \times 768$  像素、 $1600 \times 1200$  像素、 $2048 \times 1536$  像素等，前者为宽度值，后者为高度值，两者相乘即为图像的像素。例如， $1 \times 1$  英寸且分辨率为 72 像素/英寸的图像包含 5184 像素（72 像素宽  $\times$  72 像素高 = 5184 像素）。同尺寸的高分辨率图像比低分辨率图像含有更多的像素，其像素点更小且密，更能细致地去表现图像的色调变化。

图像的分辨率采用多少，要以发行媒介来决定。如果仅仅是适用于计算机或是网络发行，则只需要 72 像素即可；如果用于印刷，则最小应达到 300 像素的分辨率，否则会导致

图像像素化。但是分辨率也不可过高，否则，既不会增加品质，反而会增加文件大小，影响输出速度。

### 1.1.4 颜色模式

颜色模式就是决定显示和输出文件的色彩模式。不同的颜色模式定义的颜色范围不同，它影响图像的通道数目和文件大小。在 Photoshop CS3 中，常见的模式包括 RGB（红、绿、蓝）、CMYK（青、洋红、黄、黑）和 Lab 模式，如图 1-7 所示。

#### 1. 位图模式

位图模式是用两种颜色（黑和白）来表示图像中的像素。位图模式的图像也叫做黑白图像。因为其深度为 1，也称为一位图像。由于位图模式只用黑白色来表示图像的像素，在将图像转换为位图模式时会丢失大量细节，因此 Photoshop 提供了几种算法来模拟图像中丢失的细节。在宽度、高度和分辨率相同的情况下，位图模式的图像尺寸最小，约为灰度模式的 1/7 和 RGB 模式的 1/22 以下。当图像要转换成位图模式时，必须要先将图像转换成灰度模式后，才能转换成位图模式，如图 1-8~图 1-10 所示。在位图模式下，不能制作色调丰富的图像。



图 1-7 色彩模式选项

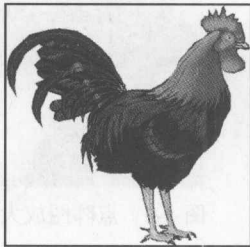


图 1-8 原图

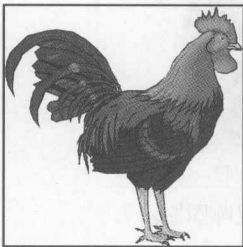


图 1-9 灰度模式

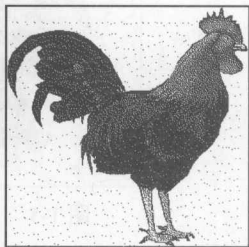


图 1-10 位图模式

#### 2. 灰度模式

灰度模式可以使用多达 256 级灰度来表现图像，使图像的过渡更平滑、细腻。灰度图像的每个像素有一个 0（黑色）~255（白色）之间的亮度值。灰度值也可以用黑色油墨覆盖的百分比来表示（0%等于白色，100%等于黑色）。使用黑白或灰度扫描仪产生的图像常以灰度显示。彩图转换成灰度模式后，Photoshop 会放弃原图像中的所有颜色信息，转化后的像素的灰阶（色度）表示原像素的亮度。

### 3. 双色调模式

双色调模式采用 2~4 种彩色油墨来创建由双色调（两种颜色）、三色调（3 种颜色）和四色调（4 种颜色）混合其色阶来组成图像。在将灰度图像转换为双色调模式的过程中，可以对色调进行编辑，产生特殊的效果。而使用双色调模式最主要的用途是使用尽量少的颜色表现尽量多的颜色层次。用黑色油墨打印双色调图像，黑色用于暗调部分，灰色用于中间调和高光部分。转换双色调模式时，首先必须转换成为灰度模式。同时应在“双色调选项”对话框中设置色调类型：单色调、双色调、三色调和四色调，如图 1-11 所示。

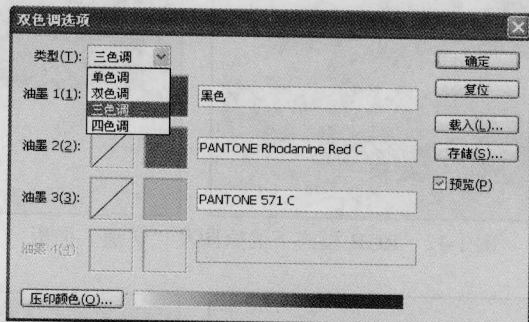


图 1-11 “双色调选项”对话框

### 4. 索引模式

索引颜色模式可生成最多 256 种颜色的 8 位图像文件。当转换为索引颜色时，Photoshop 将构建一个颜色查找表（CLUT），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，则程序将选取最接近的一种，或使用仿色以现有颜色来模拟该颜色。索引模式可以大大减小文件的大小，同时保持视觉上的不变，但这种模式下只能进行有限的编辑。要进一步进行编辑，应临时转换为 RGB 模式。索引颜色文件可以存储为 Photoshop、BMP、DICOM（医学数字成像和通信）、GIF、Photoshop EPS、大型文档格式（PSB）、PCX、Photoshop PDF、Photoshop Raw、PICT、PNG、Targa 或 TIFF 格式。

### 5. RGB 模式

RGB 是色光的色彩模式。R 代表红色，G 代表绿色，B 代表蓝色，3 种色彩叠加形成了其他的色彩。因为 3 种颜色都有 256 个亮度水平级，所以 3 种色彩叠加就形成 1670 万种颜色，也就是真彩色。在 RGB 模式中，由红、绿、蓝相叠加可以产生其他颜色，因此该模式也叫加色模式。RGB 模式是 Photoshop 中最常用的一种颜色模式，一方面，在 RGB 模式下处理图像较为方便，Photoshop 中的所有命令和滤镜都可以使用；另一方面，RGB 模式比 CMYK 图像文件要小，可以减少内存和空间。

### 6. CMYK 颜色模式

CMYK 颜色模式是一种印刷模式，CMYK 四个字母分别指青色（Cyan）、洋红色（Magenta）、黄色（Yellow）和黑色（Black）。在印刷中代表 4 种颜色的油墨。CMYK

模式在本质上与 RGB 模式没有什么区别,只是产生色彩的原理不同。在 CMYK 模式下,可以为每个像素的每种印刷油墨指定一个百分比值。为最亮(高光)颜色指定的印刷油墨颜色百分比比较低;而为较暗(阴影)颜色指定的百分比比较高。CMYK 颜色比 RGB 颜色要暗一些,效果如图 1-12 和图 1-13 所示。

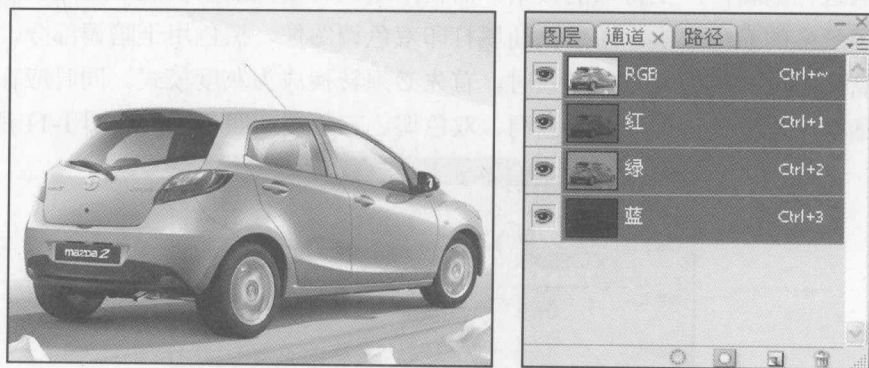


图 1-12 RGB 模式下的原图及“通道”面板

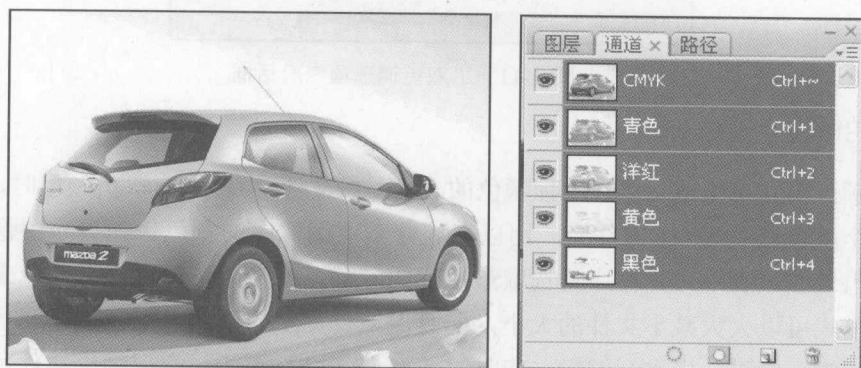


图 1-13 CMYK 模式下的原图及“通道”面板

## 7. Lab 模式

Lab 模式是 Photoshop 在不同颜色模式之间转换时,使用的内部颜色模式。它由亮度(L)通道、a 通道和 b 通道组成。其中,亮度的取值范围为 0~100; a 代表从绿色到红色, b 代表从蓝色到黄色, a 和 b 的颜色值范围均为-120~120。这 3 种通道包括了所有的颜色信息。Lab 模式也支持多个图层,具有 L、a、b 三个单色通道和由它们混合的彩色通道。从理论上讲,Lab 模式能创造出所有的颜色。它的颜色范围涵盖了 RGB 模式和 CMYK 模式的所有颜色。当 RGB 模式和 CMYK 模式转换为 Lab 模式时,它们的颜色信息不会有任何损失。因此,当 RGB 模式和 CMYK 模式互相转换时,实际上要先将它们转换为 Lab 模式。

## 8. 多通道模式

多通道模式图像在每个通道中包含 256 个灰阶,对于特殊打印很有用。它可以将一个以上通道合成的任何图像转换为多通道图像,而原来的通道则被转换为专色通道。

## 1.1.5 颜色深度

颜色深度（Color Depth）用来度量图像中有多少颜色信息可用于显示或打印像素，其单位是位（Bit），所以颜色深度有时也称为位深度。常用的颜色深度是1位、8位、24位和32位。1位有两个可能的数值：0或1。较大的颜色深度意味着数字图像具有较多的可用颜色和较精确的颜色表示。如果一个图片支持256种颜色（如GIF格式），那么就需要256个不同的值来表示不同的颜色，也就是从0~255。用二进制表示就是从00000000~11111111，总共需要8位二进制数，所以颜色深度是8。

表1-1列出了常见的色彩深度、颜色数量和色彩模式的关系。

表1-1 常见的色彩深度、颜色数量和色彩模式的关系

| 色彩深度 | 颜色数量   | 色彩模式 |
|------|--------|------|
| 1位   | 2（黑白）  | 位图   |
| 8位   | 256    | 索引颜色 |
| 16位  | 65536  | 灰度   |
| 24位  | 16.7百万 | RGB  |

## 1.2 Photoshop CS3 的界面

Photoshop CS3 界面组成如图1-14所示。工作界面主要包括标题栏、菜单栏、工具栏、工具箱、面板和工作区等。

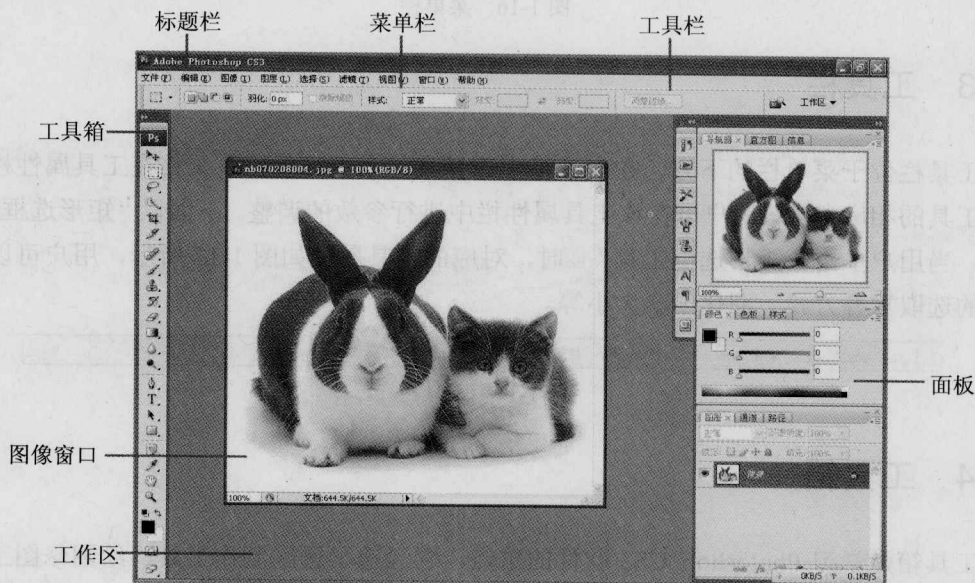


图1-14 Photoshop CS3 工作界面

## 1.2.1 标题栏

标题栏位于界面的最上方，主要显示软件图标、名称为“Adobe Photoshop CS3”、窗口“最大化”按钮、“最小化”按钮和“关闭”按钮。在标题栏上单击鼠标右键，会弹出一个下拉列表，如图 1-15 所示。在其中可以对窗口大小进行控制，作用与标题栏右上方的 3 个按钮功能相同。

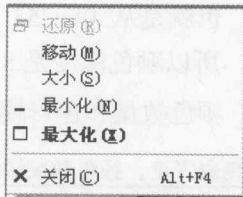


图 1-15 下拉列表

## 1.2.2 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，包括 10 个菜单命令，如图 1-16 所示。用户可以利用这些菜单命令对图像进行调整和处理。用户单击菜单命令，将会弹出下拉菜单，如果子菜单处于灰色状态，说明此时的命令在当期状态不可用；如果子菜单右侧有一个黑三角符号, 说明该菜单项下还有子菜单；如果子菜单右侧有一个省略符号..., 说明单击该菜单时会打开一个对话框。

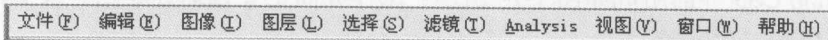


图 1-16 菜单栏

## 1.2.3 工具栏

工具栏位于菜单栏的下方，在工具箱中选择某一个工具后，系统将在工具属性栏中显示该工具的相应参数，用户可在该工具属性栏中进行参数的调整。下面以“矩形选框工具”为例，当用户单击“矩形选框工具”时，对应的工具属性如图 1-17 所示，用户可以设置选框的选取重叠方式、羽化像素大小等。



图 1-17 工具栏

## 1.2.4 工具箱

工具箱是学习 Photoshop CS3 软件的重点，它涵盖了选区制作工具、绘图修图工具、颜色设置工具及控制工作模式和画面显示模式工具等。在操作界面上，工具箱以长条显示，