



+ Digital Art

21世纪高等教育数字艺术与设计规划教材

Photoshop CS5 平面设计实例教程

○王树琴 李平 主编 ○丁莉 马丽媛 刘艾琳 副主编
○傅连仲 主审



CD-ROM

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

014310814

TP391.41
4744

第2版

主平李 琴树王 \ 路路同交书第 ; 出 10.2103
01.2103 社 2013.10 京北 — 人
21世高等教育数字艺术与设计规划教材
ISBN 978-7-115-33350-0

I. ①P... II. ①王... ②李... III. ①图家计... ②图家计...
IV. ①TP391.41 ①TP391.41

号8082222第(2013)字第233808号



21世纪高等教育数字艺术与设计规划教材



Photoshop CS5 平面设计实例教程

○王树琴 李平 主编 ○丁莉 马丽媛 刘艾琳 副主编
○傅连仲 主审



北航

C1697087

人民邮电出版社

北京

TP391.41
4744
P

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop CS5平面设计实例教程 / 王树琴, 李平主
编. — 北京: 人民邮电出版社, 2013. 10
21世纪高等教育数字艺术与设计规划教材
ISBN 978-7-115-32320-0

I. ①P… II. ①王… ②李… III. ①图象处理软件—
高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第223808号

内 容 提 要

本书内容共 10 章, 涵盖了 Photoshop 软件操作中涉及的大部分知识点, 从 Photoshop CS5 的基本操作入手, 循序渐进地介绍了图像选区的创建及编辑、图像的绘制与编辑、图层的应用、路径及形状的绘制、文本的编辑、通道和蒙版的应用、调整图像颜色、滤镜的应用及综合设计等内容。每一章又包含知识解析、课堂案例、技能实训练习、技巧点拨等部分, 内容选取循序渐进, 案例经典, 辐射面宽。本书所有的章节都选取了 3~5 个设计案例及 3~5 个技能实训练习, 将基础知识透过项目案例传达给读者, 用大量的实例讲解专业基础知识和设计元素是如何在设计实践中应用的, 此外还有精彩的课堂案例和经典的技能实训练习。

本书可作为高等院校 Photoshop 课程的教材, 也可以供有兴趣的读者自学参考。

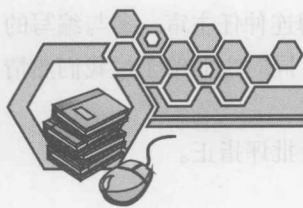
-
- ◆ 主 编 王树琴 李 平
 - 副 主 编 丁 莉 马丽媛 刘艾琳
 - 主 审 傅连仲
 - 责任编辑 王 威
 - 责任印制 沈 蓉 焦志炜
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
 - 邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 三河市海波印务有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
 - 印张: 21.5 2013 年 10 月第 1 版
 - 字数: 541 千字 2013 年 10 月河北第 1 次印刷
-

定价: 49.80 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号



前言

Photoshop 是一款应用于平面设计的优秀辅助设计软件,功能强大,在图形图像领域独占鳌头,随着 Photoshop CS5 新版本的推出,其功能也在不断增强。为了让学生能真正学到满足就业要求的知识,面向工作流程,提高完成实际工作所需要的能力,我们几位长期在院校从事 Photoshop 教学的教师,共同编写了这本《Photoshop CS5 平面设计实例教程》。

本书的内容和体系设计充分考虑了学生的认知规律和艺术设计能力的发展要求。我们对本书的体系结构做了精心的设计,按照“知识解析—课堂案例—技能实训练习—技巧点拨”这一思路进行编排。知识解析以知识为主线,从平面设计的角度讲解包括图层、通道、蒙版、路径等工具的使用方法及图形图像设计的基础知识和设计方法。课堂案例选取具有实用性、可操作性、针对性强的真实案例,由课堂案例的设计开始,对案例的制作方法进行讲解,尽可能地展现具体过程,将基础知识透过案例传达给读者,阐明专业知识之间的内在联系,让学生能够举一反三,全面掌握整个知识体系。本书突出体现了“注重实践”的高等职业教育特点,不仅仅讲授怎么做,重点放在了开拓思路、开发学生的设计构思上,让专业基础知识学习与社会实践相融合,具有较强的指导性。本书的技能实训练习与基础知识紧密结合,充分体现了这门课的实践性特点,并与不同专业结合,具有较灵活的选择性。技巧点拨介绍 Photoshop 的应用技巧,将制作方法贯穿其中,重点突出,结构清晰。

本书配备有精美的教学课件、全部素材图片、全部案例最终效果文件等丰富的教学资源。读者可到人民邮电出版社教学服务与资源网(www.ptpedu.com.cn)免费下载这些素材,跟随书中的讲解进行操作,从而达到事半功倍的效果。

本书的参考学时为 64 学时,其中实践环节为 30~34 学时,各章的参考学时参见下面的学时分配表。

章 节	课 程 内 容	学 时 分 配	
		讲 授	实 训
第 1 章	图像的基础知识和 Photoshop CS5 概述	2	2
第 2 章	创建和编辑选区	2	2
第 3 章	图像的绘制与编辑	4	4
第 4 章	图层的应用	4	4
第 5 章	路径和形状的绘制	4	4
第 6 章	文本的编辑	2	2
第 7 章	通道和蒙版的应用	4	4
第 8 章	调整图像颜色	4	4
第 9 章	滤镜的应用	2	4
第 10 章	综合设计	2	4
课时总计		30	34

本书由王树琴、李平任主编，丁莉、马丽媛、刘艾琳任副主编，傅连仲任主审，参与编写的还有郝鹏、邢悦、张靖瑶、张颖、田帆等，我们在此表示诚挚的感谢。同时也向给予过我们热情帮助和支持的各位老师表示诚挚的谢意。

由于编者水平有限，书中难免存在疏漏和不妥之处，敬请广大读者批评指正。

编者

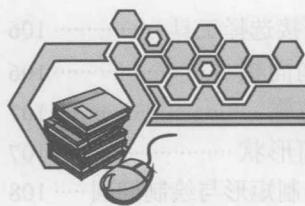
2013年7月

Photoshop 是一款应用下平面设计的重要工具，也是平面设计领域最流行、最广泛、最强大的图像处理软件。本书以 Photoshop CS5 为平台，结合大量的实例，系统地讲解了 Photoshop 在平面设计中的应用。全书共分 10 章，主要内容包括：Photoshop 的基本操作、图形的绘制、文字的处理、图形的填充、图形的变形、图形的特效、图形的输出等。本书可作为高等院校艺术设计专业及相关专业的教材，也可作为从事平面设计工作的从业人员的参考书。

本书由王树琴、李平任主编，丁莉、马丽媛、刘艾琳任副主编，傅连仲任主审，参与编写的还有郝鹏、邢悦、张靖瑶、张颖、田帆等，我们在此表示诚挚的感谢。同时也向给予过我们热情帮助和支持的各位老师表示诚挚的谢意。

由于编者水平有限，书中难免存在疏漏和不妥之处，敬请广大读者批评指正。

章 节	内 容	时 间
第 1 章	Photoshop CS5 的启动与退出	1 学时
第 2 章	Photoshop CS5 的界面与基本操作	2 学时
第 3 章	图形的绘制	4 学时
第 4 章	图形的填充	4 学时
第 5 章	图形的变形	4 学时
第 6 章	图形的特效	4 学时
第 7 章	文字的处理	4 学时
第 8 章	图形的输出	4 学时
第 9 章	图形的输出	4 学时
第 10 章	图形的输出	4 学时
合计		36 学时



目 录

第 1 章 图像的基础知识和 Photoshop CS5

概述 1

- 1.1 Photoshop 应用及功能 1
 - 1.1.1 Photoshop 应用领域 1
 - 1.1.2 Photoshop 的主要功能 2
- 1.2 色彩和图像的基础知识 4
 - 1.2.1 位图与矢量图 4
 - 1.2.2 像素与分辨率 5
 - 1.2.3 色彩模式 5
 - 1.2.4 图像文件格式 6
- 1.3 Photoshop CS5 概述 6
 - 1.3.1 Photoshop CS5 工作界面简介 6
 - 1.3.2 图像文件的基本操作方法 9
 - 1.3.3 图像的基本编辑方法 13
- 1.4 技能实训练习 15

第 2 章 创建和编辑选区 17

- 2.1 创建选区 17
 - 2.1.1 选框工具的使用 17
 - 2.1.2 套索工具的使用 19
 - 2.1.3 魔棒工具的使用 21
 - 2.1.4 “色彩范围”命令 22
- 2.2 编辑选区 23
 - 2.2.1 移动选区 23
 - 2.2.2 使用快捷键调整选区 23
 - 2.2.3 使用菜单调整选区 24
 - 2.2.4 羽化选区 26
- 2.3 应用选区实例 26
 - 2.3.1 课堂案例一 26
 - 2.3.2 课堂案例二 28
 - 2.3.3 课堂案例三 28
 - 2.3.4 课堂案例四 30

- 2.3.5 课堂案例五 31
- 2.4 技能实训练习 34

第 3 章 图像的绘制与编辑 38

- 3.1 绘制图像 38
 - 3.1.1 画笔工具的使用 38
 - 3.1.2 铅笔工具的使用 40
 - 3.1.3 橡皮擦工具的使用 40
- 3.2 修饰图像 41
 - 3.2.1 模糊工具 41
 - 3.2.2 锐化工具 41
 - 3.2.3 涂抹工具 42
 - 3.2.4 减淡工具 42
 - 3.2.5 加深工具 42
 - 3.2.6 海绵工具 42
 - 3.2.7 仿制图章工具 43
 - 3.2.8 图案图章工具 43
- 3.3 填充图像 44
 - 3.3.1 油漆桶工具 44
 - 3.3.2 渐变工具 45
- 3.4 修复图像 46
 - 3.4.1 污点修复画笔工具 47
 - 3.4.2 修复画笔工具 47
 - 3.4.3 修补工具 47
 - 3.4.4 红眼工具 47
- 3.5 编辑图像 48
 - 3.5.1 重新设置图像尺寸 48
 - 3.5.2 基本编辑操作 48
 - 3.5.3 变换图像 48
- 3.6 图像的绘制与编辑应用实例 50
 - 3.6.1 课堂案例一 50
 - 3.6.2 课堂案例二 56
 - 3.6.3 课堂案例三 58
 - 3.6.4 课堂案例四 61

3.6.5 课堂案例五	63	5.3.7 直接选择工具	106
3.7 技能实训练习	64	5.4 路径控制面板	106
第4章 图层的应用	67	5.5 路径的编辑	107
4.1 图层的基础知识	67	5.6 绘制几何形状	107
4.1.1 图层调板和菜单	68	5.6.1 绘制矩形与绘制椭圆	108
4.1.2 图层的基本操作	68	5.6.2 绘制圆角矩形	109
4.2 图层的编辑	70	5.6.3 绘制多边形	109
4.2.1 图层的显示、选择、链接、对齐	70	5.6.4 绘制直线	109
4.2.2 新建图层组	71	5.6.5 绘制自定义形状	110
4.2.3 合并图层	71	5.6.6 创建自定义形状	110
4.3 图层的混合模式	72	5.7 路径和形状的应用实例	111
4.4 图层样式	72	5.7.1 课堂案例一	111
4.4.1 图层样式命令	72	5.7.2 课堂案例二	112
4.4.2 图层样式效果	73	5.7.3 课堂案例三	121
4.5 图层蒙版	78	5.7.4 课堂案例四	128
4.5.1 图层蒙版创建与删除	79	5.7.5 课堂案例五	135
4.5.2 图层蒙版的编辑	79	5.8 技能实训练习	144
4.5.3 课堂案例一	80	第6章 文本的编辑	148
4.5.4 课堂案例二	81	6.1 文本创建与编辑	149
4.6 填充图层和调整图层	83	6.1.1 字符文字的创建与编辑	149
4.6.1 填充图层	83	6.1.2 段落文字的创建与编辑	149
4.6.2 调整图层	83	6.1.3 文本图层的编辑	150
4.7 图层的应用实例	84	6.1.4 课堂案例一	150
4.7.1 课堂案例三	84	6.1.5 课堂案例二	156
4.7.2 课堂案例四	92	6.2 文字的艺术化处理	164
4.7.3 课堂案例五	95	6.2.1 变形文字	164
4.8 技能实训练习	100	6.2.2 路径文字	164
第5章 路径和形状的绘制	103	6.2.3 特殊效果文字	165
5.1 路径的概念	104	6.2.4 课堂案例三	165
5.2 路径的基本组成元素	104	6.2.5 课堂案例四	175
5.3 路径工具的使用	104	6.3 技能实训练习	181
5.3.1 钢笔工具	104	第7章 通道和蒙版的应用	184
5.3.2 自由钢笔工具	105	7.1 通道及类型	184
5.3.3 添加锚点工具	105	7.1.1 颜色通道	185
5.3.4 删除锚点工具	106	7.1.2 Alpha 通道	185
5.3.5 转换点工具	106	7.1.3 专色通道	185
5.3.6 路径选择工具	106	7.2 通道的基本操作	186
		7.2.1 Alpha 通道	186

7.2.2	通道作为选区载入	187	8.6.3	课堂案例四	236
7.2.3	Alpha 选区通道的编辑	187	8.7	技能实训练习	242
7.2.4	复制与删除通道	187	第 9 章 滤镜的应用	247	
7.2.5	通道的分离与合并	188	9.1	滤镜的功能	247
7.2.6	通道运算	189	9.2	滤镜的使用规则	248
7.3	蒙版的创建与基本操作	189	9.3	滤镜库	248
7.3.1	创建快速蒙版	189	9.4	常用滤镜用法	249
7.3.2	编辑快速蒙版	190	9.4.1	内置滤镜	249
7.3.3	将选区存储为蒙版通道	191	9.4.2	外挂滤镜	259
7.4	通道和蒙版的应用实例	191	9.5	滤镜的应用实例	261
7.4.1	课堂案例一	191	9.5.1	课堂案例一	261
7.4.2	课堂案例二	194	9.5.2	课堂案例二	266
7.4.3	课堂案例三	199	9.5.3	课堂案例三	272
7.4.4	课堂案例四	201	9.5.4	课堂案例四	274
7.4.5	课堂案例五	203	9.6	技能实训练习	281
7.5	技能实训练习	205	第 10 章 综合设计	284	
第 8 章 调整图像颜色	209		10.1	海报设计	285
8.1	图像的颜色模式	210	10.1.1	海报设计概述	285
8.1.1	基本颜色模式	210	10.1.2	海报设计要点	285
8.1.2	无色模式	210	10.1.3	课堂案例一	285
8.1.3	索引颜色模式	211	10.2	包装设计	291
8.1.4	特殊颜色模式	211	10.2.1	包装设计概述	291
8.2	调整图层的应用	212	10.2.2	包装设计要点	291
8.2.1	调整图层的创建	212	10.2.3	课堂案例二	292
8.2.2	调整图层的使用技巧	212	10.3	书籍装帧设计	296
8.3	图像基本色调调整	212	10.3.1	书籍装帧设计概述	297
8.3.1	图像色调的简单调整	213	10.3.2	书籍装帧设计要点	297
8.3.2	图像色调的高级调整	213	10.3.3	课堂案例三	297
8.3.3	课堂案例一	214	10.4	网页设计	306
8.4	图像基本色彩调整	219	10.4.1	网页设计概述	306
8.4.1	彩色图像变黑白图像	219	10.4.2	网页设计要点	307
8.4.2	彩色图像的色调调整	220	10.4.3	课堂案例四	307
8.5	图像特殊颜色效果调整	221	10.5	图标设计	324
8.5.1	课堂案例二	222	10.5.1	图标设计概述	324
8.5.2	课堂案例三	228	10.5.2	按钮图标设计要点	324
8.6	通道调色技术	234	10.5.3	课堂案例五	324
8.6.1	颜色通道与色彩的关系	235	10.6	技能实训练习	333
8.6.2	Lab 通道调色	235	参考文献	336	

第1章

图像的基础知识和 Photoshop CS5 概述

Photoshop 是一款强大的图像处理软件，是 Adobe 公司旗下最为出名的图像处理软件之一。它在平面广告设计、包装设计、三维贴图处理、建筑效果图后期修饰、界面设计，乃至影视后期制作、二维动画制作等领域都有广泛的应用。

本章将主要介绍 Photoshop 的应用领域，图形图像的基础知识，包括位图、矢量图、像素、分辨率、色彩模式等概念，以及 Photoshop CS5 的工作界面、操作方法等。

技能目标：

- 了解位图与矢量图的概念及区别
- 了解像素与分辨率的概念
- 了解图像的色彩模式及其文件格式
- 熟悉 Photoshop CS5 的工作界面
- 掌握图像文件的基本操作方法
- 掌握图像的基本编辑方法

相关知识：

- Photoshop 的应用领域
- 色彩和图像的基础知识
- 图像文件的基本操作方法
- 图像的基本编辑方法

1.1 Photoshop 应用及功能

1.1.1 Photoshop 应用领域

Photoshop 是当前图像设计领域中应用最多的软件之一，是集图像扫描、编辑修改、图像

创作、广告创意、图像输入与输出于一体的图形图像处理软件。它在对图像的控制、色彩调整以及图像的合成等诸多方面具有强大的功能，深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的喜爱，是当代设计者不可不学的应用软件之一。

多数人对于 Photoshop 的了解仅限于“一个很好的图像编辑软件”，并不知道它的诸多应用领域。实际上，Photoshop 的应用很广泛，包括在图像处理、图形绘画、插画上色、海报设计、多媒体界面设计、网页设计等诸多艺术与设计领域。其中平面设计是 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，基本上都需要 Photoshop 软件对图像进行处理。广告摄影作为一种对视觉要求非常严格的工作，其最终作品往往需要经过 Photoshop 的处理才能得到满意的效果。建筑效果图后期修饰，包括许多三维场景、人物与配景包括场景的颜色常常需要在 Photoshop 中调整。由于 Photoshop 具有良好的绘画与调色功能，许多插画设计制作者往往使用铅笔绘制草稿，然后用 Photoshop 填色。在三维软件中，能够制作出精良的模型，而无法为模型应用逼真的贴图，也无法得到较好的渲染效果，除了要依靠软件本身具有材质功能外，利用 Photoshop 可以制作在三维软件中无法得到的合适的材质。界面设计的专业，绝大多数设计者使用的都是 Photoshop。实际上 Photoshop 应用的领域，不止上述这些，目前的影视后期制作及二维动画制作，Photoshop 也应用很广泛。

1.1.2 Photoshop 的主要功能

Photoshop 这个图像处理软件，使设计者可以根据自己的创意，通过对图像的修饰、对图形进行编辑、对图像的色彩处理还有绘图和输出等功能，制作出现实世界里无法拍摄到的图像。由于 Photoshop 具有颜色校正、修饰、加减色浓度以及灯光效果等全套工具，所以用户可以快速合成各种景物、对图片进行各种加工润色、后期处理。总之，Photoshop 可以使你的图像产生特技效果，可以用来完成独立的艺术创作。

优秀作品赏析如图 1-1~图 1-6 所示。



图 1-1 影视特效设计

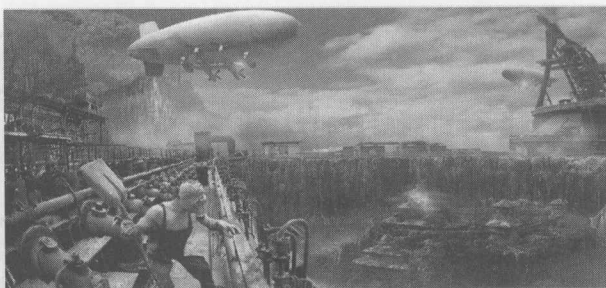


图 1-2 摄影作品处理



图 1-3 海报设计



图 1-4 插画上色

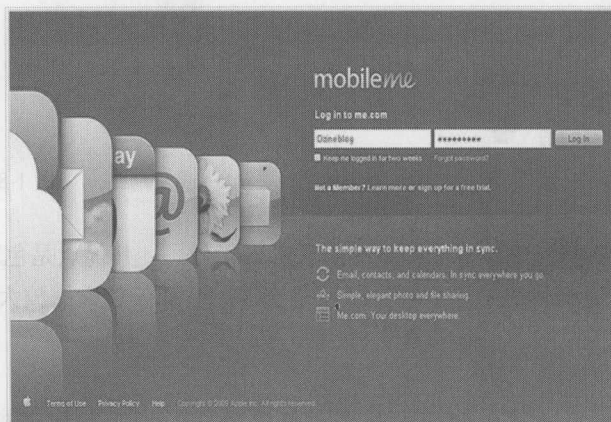


图 1-5 网页设计

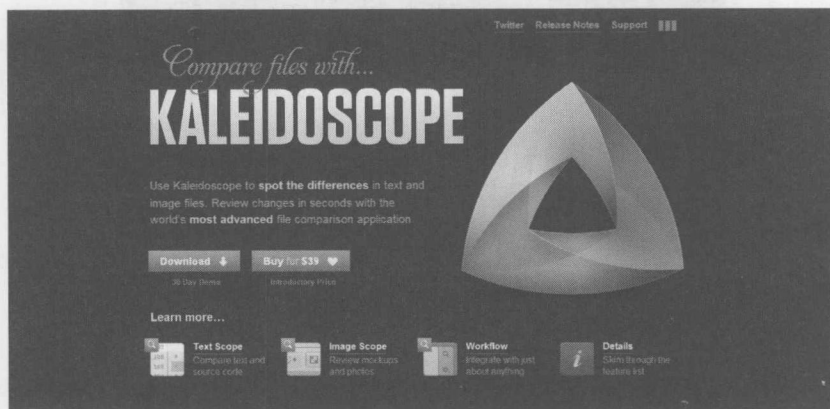


图 1-6 界面设计

1.2 色彩和图像的基础知识

1.2.1 位图与矢量图

1. 位图

位图又称为点阵图，是由许多深浅、颜色不一的小方块组成的。每个小方块就是一个像素。像素是组成图像的最小单位。这些像素点整齐地排列在一起，形成了一幅色彩丰富、完整的图像。放大位图后，可看到图 1-8 所示就是我们常说的马赛克。

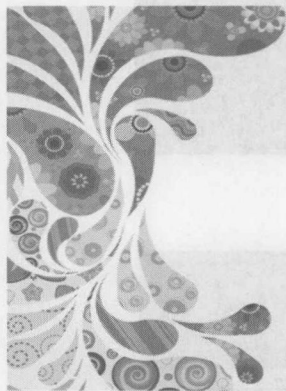


图 1-7

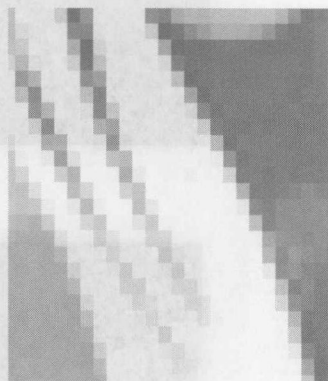


图 1-8

日常生活中，我们所扫描的图像、拍摄的照片都属于位图。其优点是色彩、色调自然、逼真、变化丰富，可以较真切地反映出外界事物。缺点是文件尺寸一般较大，放大或缩小时都会产生失真现象，且与分辨率有关。

2. 矢量图

矢量图形的文件大小主要由图形的复杂程度来决定，因为矢量图形是用数学公式表达的。矢量图是由诸如 Adobe Illustrator、CorelDraw 和 AutoCAD 等矢量绘图软件绘制而成的，主要利用

图形的几何特性进行描绘。其优点是占用磁盘空间较小,在对矢量图形进行放大时,不会产生如锯齿、形变、色块化等失真畸变的画面现象,而且通过打印机输出后的画面可能要比计算机中显示的图像画面更清晰,且与分辨率无关。矢量图常用于 VI、标志、卡通设计等,其最大的缺点是难以表现出各种绚丽、丰富多彩的景象。矢量图放大后如图 1-10 示。

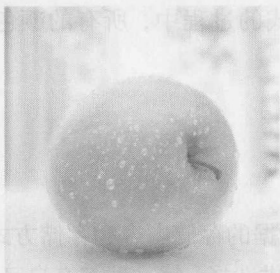


图 1-9



图 1-10

1.2.2 像素与分辨率

1. 像素

像素是构成位图的最小单位。它的尺寸与分辨率有关,分辨率越大,像素尺寸越小,图像的质量越好。

2. 分辨率

分辨率是描述图像细节表现力的重要性能指标。它的种类很多,主要包括图像分辨率、屏幕分辨率等。

图像分辨率是指图像中每单位长度的像素数目,一般以“像素/英寸”或“像素/厘米”为单位。同样尺寸的图像,分辨率越高,图像越清晰,所含的信息量也越大,相应地存储容量也越大。

屏幕分辨率也称显示分辨率,是指显示器上每单位长度所显示的像素数目。屏幕分辨率依赖于显示器尺寸与其像素设置。显示器可以显示的像素数目越多,图像越逼真。

1.2.3 色彩模式

在 Photoshop 中,色彩模式是非常重要的。它确定了如何显示和表现图像的色彩。常用的色彩模式有 RGB 模式、CMYK 模式、Lab 模式。

RGB 模式。该模式是 Photoshop 软件编辑图像时最佳的色彩模式。在该模式下,图像的颜色是由红(R)、绿(G)、蓝(B)3种色光混合而成的,因此也被成为加色模式。而3种颜色每一种都被分为256阶,也就是256个亮度水平级。3种颜色相叠加,就会产生1670万种可能的颜色,俗称“真彩色”。

CMYK 模式该模式是一种印刷模式,是由青(C)、洋红(M)、黄(Y)、黑(K)4种颜色混合而成的。而每一种颜色的变化是用百分比表示的,如明亮的红色为(2、93、90、0)。当4种颜色的值都是0%时,就会产生纯白色。在 Photoshop 中编辑图像时,一般不采用该模式,因为该模

式下产生的图像文件较大,并且很多 Photoshop 提供的滤镜都不能使用。如若编辑的图像需要打印或印刷,可以在输出前转换成 CMYK 模式。

Lab 模式。该模式是一种国际色彩标准模式。它是由亮度通道(L)和两个色彩通道(a 与 b)来表示颜色的。a 代表从绿到红的颜色范围,b 代表从蓝到黄的颜色范围。从理论上讲,该模式包括了人眼的所有可见色彩。在该模式下,图像的处理速度与 RGB 模式相仿,比 CMYK 模式快数倍。而且在把该模式转换成 CMYK 模式的过程中,所有的颜色不会被替换或丢失。

1.2.4 图像文件格式

每一件设计作品完成之后,都要进行存储。而图像数据的存储内容和存储方式则是由图像的文件格式决定的。在 Photoshop 中,有 20 多种文件格式可供选择,每一种都有自己的用途和特点。下面介绍几种常用的文件格式。

PSD 格式。是 Photoshop 支持的专用文件格式。其优点是可保存图像数据的细小部分,如图层、遮罩、通道等,不会造成任何的数据丢失,便于下次修改。缺点是存储的图像文件尺寸较大。

JPEG 格式。是应用最广泛的一种压缩格式,其最大特点是采用有损压缩,且压缩性很强。并在 Photoshop 中可以选择从低、中、高到最高 4 种压缩品质,品质越高,图像损失的数据就减少,而存储空间就越大。多用于网页素材图像。

TIFF 格式。是广泛应用的一种图像文件格式。它采用无损压缩方式来存储图像信息。几乎所有的图像处理软件和扫描仪都支持它。其特点是存储信息多,图像格式复杂。适用于印刷与输出。

GIF 格式。最多可包含 256 种图像颜色。其特点是压缩率高,文件尺寸较小。大量应用于网页动画与网页图像中。

BMP 格式。是 Windows 操作系统中的标准图像文件格式。其特点是采用无损压缩,图像完全不失真,但文件尺寸较大。广泛应用于黑白图像文件,清晰度较高。

1.3 Photoshop CS5 概述

1.3.1 Photoshop CS5 工作界面简介

1. 启动

安装好 Photoshop CS5 程序后,我们可以使用两种方法来启动它。

- 选择桌面任务栏中的开始菜单:“开始”/“程序”/“Adobe Photoshop CS5”命令。

- 如果桌面上有 Photoshop CS5 的快捷启动图标,双击即可启动程序。如图 1-11 所示。

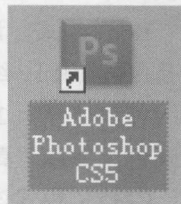


图 1-11

2. 工作界面介绍

启动 Photoshop CS5 后我们可看到如图 1-12 所示的工作界面,主要包括了应用程序栏、菜单

栏、工具箱、工具选项栏、画布窗口、调板等。

- 应用程序栏。可以启动 Adobe Bridge、切换工作模式、调整窗口大小等。当窗口最大化显示时，该栏将与菜单栏合并。

- 菜单栏。是 Photoshop CS5 的重要组成部分。这些命令按照功能来划分，要执行某项功能，打开其下拉菜单，选择其子菜单项即可。

- 工具箱。位于画布窗口左侧，是 Photoshop 软件进行图像编辑和设计的重要组成部分。Photoshop CS5 的工具箱中包含了 60 余种工具，如图 1-13 所示。这些工具主要用来执行各种操作，如图像的移动、选区的创建、颜色的设置等。一般情况下，要使用某种工具，只需用鼠标单击该工具按钮即可。部分工具的右下角带有黑色小三角，则说明有隐含工具，需要时，用鼠标单击小三角即可打开。

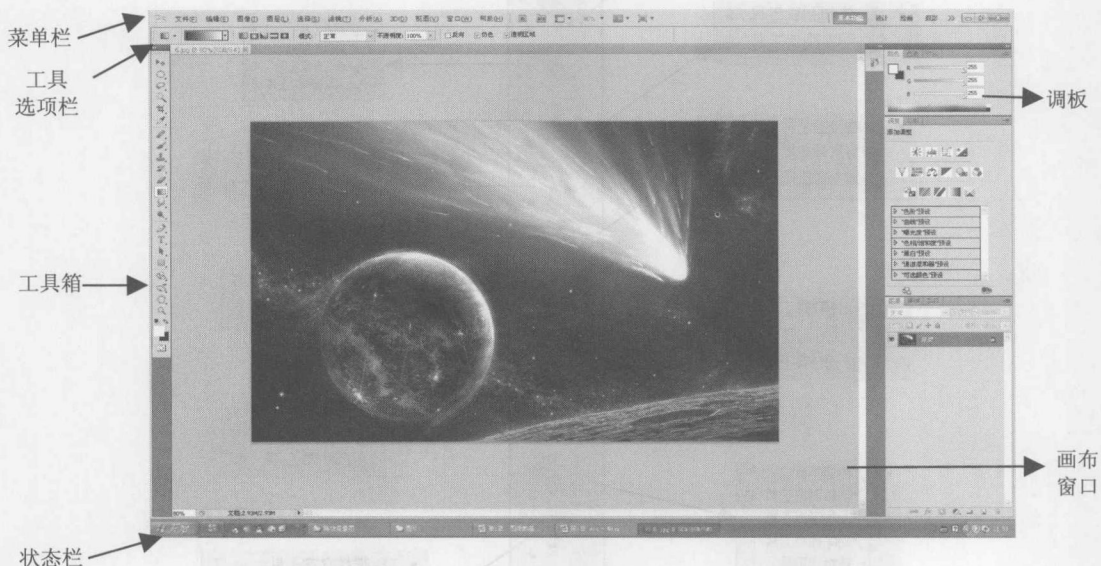


图 1-12 Photoshop CS5 的工作界面

- 工具选项栏。用来设置当前所选工具的属性及参数。

- 画布窗口。用来显示和编辑图像文件，含有颜色模式、图层等信息。窗口左上方的标题栏显示了文件的名称、视图显示比例等信息。

- 调板。位于画布窗口右侧，主要功能是帮助编辑图像、观察编辑信息、设置颜色、管理图层等。要显示或隐藏某调板，可通过菜单栏的“窗口”命令实现。

- 状态栏。位于画布窗口底部，用于显示文档尺寸、大小、视图比例等。

3. 退出

当不需要使用 Photoshop 时，可采用以下几种方法退出。

- 单击 Photoshop CS5 工作界面窗口右侧的“关闭”按钮。
- 选择菜单栏中“文件”/“退出”命令，如图 1-14 所示。
- 按快捷键 Ctrl+Q 键或 Alt+F4 键。

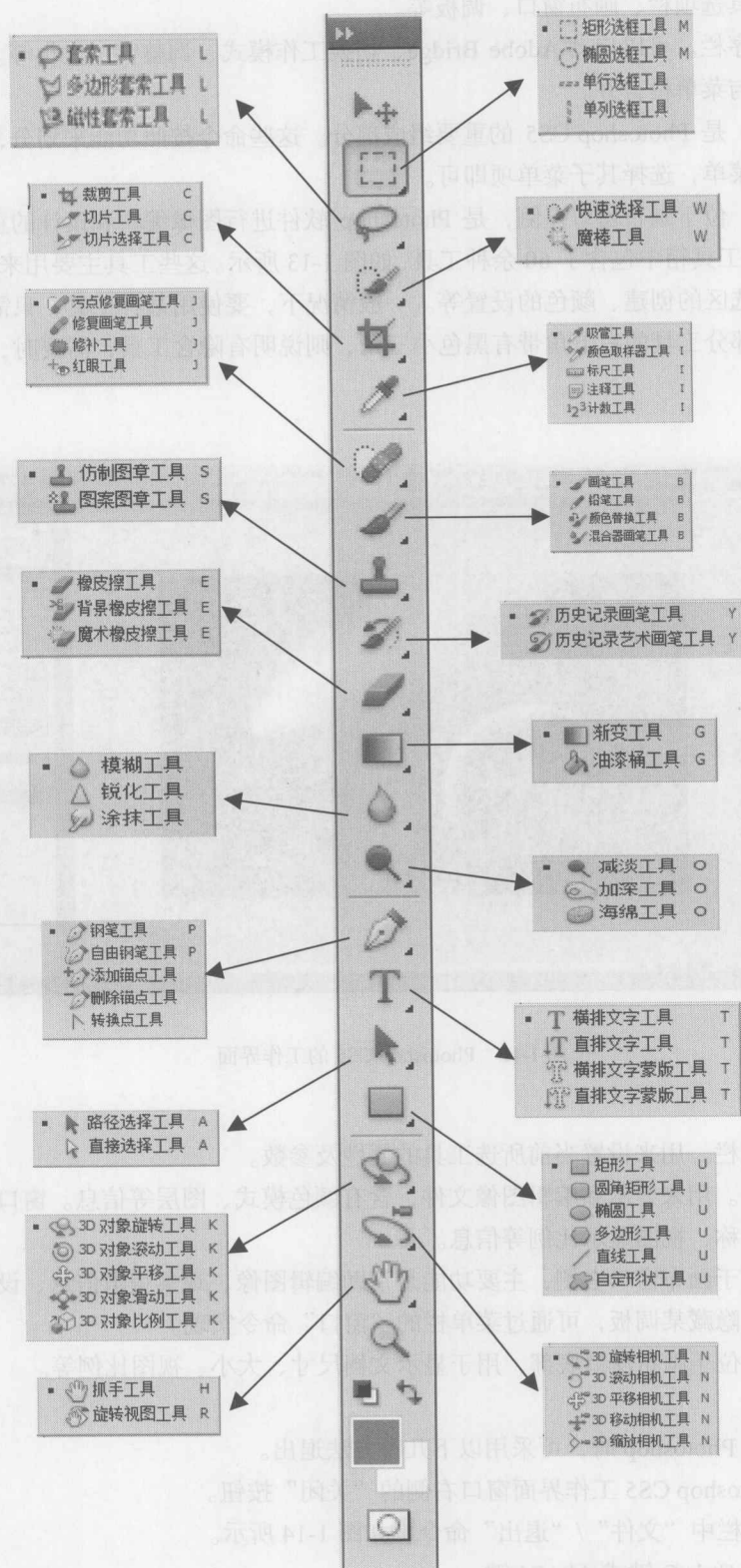


图 1-13



图 1-14

1.3.2 图像文件的基本操作方法

1. 图像的打开、关闭、新建及保存方法

初次打开 Photoshop CS5，界面中没有任何图像可供编辑，这时需要我们新建或打开一幅图像。

- 打开图像文件，可以按界面左上角的“文件”/“打开”命令，或按快捷键 Ctrl+O，以打开一幅图像。

- 新建图像文件，可以按界面左上角的“文件”/“新建”命令，或按快捷键 Ctrl+N，此时界面将出现如图 1-15 所示的新建对话框。在相应位置输入我们需要的名称、文件的宽度、高度、分辨率、颜色模式等。

- 名称：设置所需文件名。文件名可由数字、汉字、英文字母等组成，但不能含有“*”、“？”、“/”等特殊字符。

- 宽度和高度：设置图像文件所需的宽度、高度。单位可选择厘米、英寸、点、毫米、像素。

- 分辨率：设置图像文件所需的分辨率。

- 颜色模式：设置图像文件所需的颜色模式，有 RGB 模式、CMYK 模式、Lab 模式等可供选择。

- 背景内容：设置图像文件所需的背景颜色。可选颜色有白色、背景色、透明色。

- 白色：表示创建一个以白色为背景的图像。