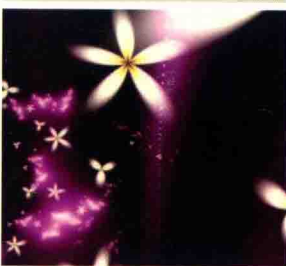
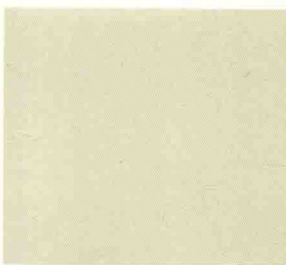


足球选拔赛  
即将开赛!



配套微课视频讲解

“十三五” 高等职业教育规则教材

TUXIANG CHULI YU TUXING JIEMIAN (GUI) SHEJI ANLI JIAOCHENG

# 图像处理与图形界面 (GUI) 设计案例教程

李娜 张丽君 主编  
青梅 孙欢 副主编

中国铁道出版社有限公司  
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE CO., LTD.

“十三五”高等职业教育规划教材

# 图像处理与图形界面 ( GUI ) 设计案例教程

李 娜 张丽君 主 编  
青 梅 孙 欢 副主编

## 内 容 简 介

本书采用最新的教学法与传统教学法相结合的方式，主要讲授两部分内容，第一部分讲授图像处理软件Photoshop CS6的应用。第二部分主要讲授GUI图形界面设计应用，包括书籍封面装帧设计、平面广告设计和不同类型的海报设计及画册设计。

本书适合作为高职高专计算机课程的教材，也可作为广大初、中级计算机爱好者的自学用书。

### 图书在版编目（CIP）数据

图像处理与图形界面（GUI）设计案例教程/李娜，  
张丽君主编。—北京：中国铁道出版社有限公司，  
2019.5

“十三五”高等职业教育规划教材  
ISBN 978-7-113-25826-9

I. ①图… II. ①李… ②张… III. ①软件工具—  
程序设计—高等教育—教材 IV. ①TP311.561

中国版本图书馆CIP数据核字（2019）第098818号

书 名：图像处理与图形界面（GUI）设计案例教程  
作 者：李 娜 张丽君

策 划：王春霞 尹 鹏  
责任编辑：王春霞 冯彩茹  
封面设计：刘 颖  
责任校对：张玉华  
责任印制：郭向伟

读者热线：（010）63550836

出版发行：中国铁道出版社有限公司（100054，北京市西城区右安门西街8号）

网 址：<http://www.tdpress.com/51eds/>

印 刷：三河市宏盛印务有限公司

版 次：2019年6月第1版 2019年6月第1次印刷

开 本：850 mm×1 168 mm 1/16 印张：14.5 字数：307千

印 数：1～2 000册

书 号：ISBN 978-7-113-25826-9

定 价：39.00元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书，如有印制质量问题，请与本社教材图书营销部联系调换。电话：（010）63550836

打击盗版举报电话：（010）51873659

此为试读，需要完整PDF请访问：[www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)

# 编委会

编委会主任：贾 润

编委会成员：索丽霞 梁 伟 侯 涛 董博涵



# 前言

随着数字媒体技术的飞速发展和更新，UI设计课程已经覆盖至多个专业，是计算机数字媒体技术专业的必修课程，同时也是电子商务专业、软件技术和计算机应用技术专业等艺术类相关专业的一门基础课程。UI设计是新媒体设计行业、计算机软件界面设计、网页界面设计、移动产品界面设计及平面设计技术的基础，而本书的主要目的在于培养学生对UI设计行业的认识，并熟练掌握图形图像处理的能力，培养其良好的软件应用能力和职业习惯。本书通过案例驱动和综合训练，使学生掌握UI设计的最新行业规范及Photoshop的基本功能及图像处理技巧，并为后续平面设计课程、MUI移动设备界面课程设计打下坚实的基础。GUI图形界面设计的案例及所有素材全部来自于长期校企深度合作单位“达内科技集团”设计教学一线，教学中可以让学生能真正学到满足就业要求的知识。通过对计算机信息学院与达内科技集团进行校企合作的研究，使我院校企深度合作模式更加走向成熟，真正地实现以企业定制为基础，以学生对口高质量就业为导向来共同修订人才培养方案，共同构建课程体系并制定课程标准，共建实习实训基地的目标，共同打造“双师型”的教学团队，共同进行实习实训基地的管理。

本书特点：

(1) 以就业为目标。从传统图像处理知识的传授转为培养学生以市场前沿为导向的实际操作技能，满足图像处理及UI界面设计实际就业需要。

(2) 精心设计教学内容。计算机每种软件的功能都很强大，如果将所有功能都一一讲解，无疑会浪费时间。因此，本书在内容安排上紧紧抓住Photoshop软件的重点，并且按照感性认识→应用提高→综合实践的体系结构安排教学内容。

(3) 以软件功能和实际应用为主线。本书突出两条主线：一个是软件功能，一个是应用。以软件功能为主线，可使学生系统地学习相关知识；以应用为主线，可使学生学以致用。

(4) 采用“理论+案例操作”的教学方式，合理安排知识点和案例。先讲解必要的知识点，然后通过和知识点相配合的案例来理解、掌握并应用相应的知识点。

(5) 案例丰富。UI设计是一门实践性很强的学科，因此在教学中采用案例的方



式进行讲解。书中的案例应该达到两个目的：一是帮助学生巩固所学知识，加深对知识的理解；二是紧密结合应用，让学生了解如何将这些案例应用到日后的工作中。

(6) 语言简练，讲解简洁，图示丰富。避开枯燥的讲解，在介绍概念时尽量做到语言简洁、易懂，并善用比喻和图示。

(7) 适应教学要求。本书在安排各案例时严格控制篇幅和案例的难易程度，从而符合教学需求。

(8) 提供完整的素材。完整的素材可以帮助学生根据书中的内容进行预习和上机练习。

本书编者均为长期从事UI设计课程教学的一线教师，在制定教学大纲、编写讲义、编写相关案例指导书的基础上积累了丰富的教学经验。本书概念清晰、结构合理、案例内容丰富、实用性强。为方便教学，本书配有丰富的教学资源，包括教学课件、授课计划、案例素材等，如需索取请发送电子邮件到 [lnhhvc@126.com](mailto:lnhhvc@126.com)，或到中国铁道出版社有限公司教学资源网 <https://www.tdpress.com/51eds.com> 下载。

本书由呼和浩特职业学院计算机信息学院李娜老师和张丽君老师任主编并负责策划、编写和统稿，呼和浩特职业学院计算机信息学院青梅老师和孙欢老师任副主编并参与编写。其中第1部分的单元1由青梅老师编写，单元2到单元13由张丽君老师编写；第2部分单元1到单元9由李娜老师编写，单元10和单元11由孙欢老师编写。

由于编者水平有限，书中的疏漏和错误之处在所难免，恳请同行专家和读者不吝赐教，在将来修订本书时作为重要的参考，也便于编者提高水平。欢迎您将对本书的意见和建议发送给我们，电子信箱是 [lnhhvc@126.com](mailto:lnhhvc@126.com)。

编者

2019年3月

# 目 录

## 第1部分

### Photoshop CS6的应用

#### 单元1 初识Photoshop CS6 ..... 3

- 1.1 应用基础 ..... 3
  - 1.1.1 矢量图与位图 ..... 3
  - 1.1.2 像素与分辨率 ..... 4
  - 1.1.3 图像的色彩模式 ..... 5
  - 1.2.1 调整图像 ..... 7
- 1.2 基本操作 ..... 7
  - 1.2.2 调整图像窗口 ..... 8
  - 1.2.3 设置前景色和背景色 ..... 9
  - 1.2.4 使用辅助工具 ..... 11
  - 1.2.5 历史记录的功能 ..... 12
- 1.3 案例讲解——制作网站首页 ..... 15

#### 单元2 选区工具 ..... 20

- 2.1 选框工具 ..... 20
  - 2.1.1 矩形选框工具 ..... 20
  - 2.1.2 椭圆选框工具 ..... 20
  - 2.1.3 单行和单列选框工具 ..... 21
  - 2.1.4 案例讲解——制作相框 ..... 21
- 2.2 套索工具 ..... 22
  - 2.2.1 套索工具简介 ..... 22

2.2.2 多边形套索工具 ..... 23

2.2.3 磁性套索工具 ..... 23

2.2.4 案例讲解——制作圣诞贺卡 ..... 24

2.3 魔棒工具 ..... 24

2.3.1 魔棒工具 ..... 24

2.3.2 快速选择工具 ..... 25

2.3.3 案例讲解——制作汽车广告 ..... 25

2.4 选区的编辑 ..... 26

2.4.1 描边选区 ..... 26

2.4.2 填充选区 ..... 26

2.4.3 渐变工具组填充的方式 ..... 27

2.4.4 案例讲解——制作手机广告 ..... 28

#### 单元3 移动变换 ..... 31

- 3.1 移动变换 ..... 31
  - 3.1.1 移动工具 ..... 31
  - 3.1.2 变换操作 ..... 31
- 3.2 案例讲解 ..... 32
  - 3.2.1 制作酒广告 ..... 32
  - 3.2.2 制作瓷瓶效果图 ..... 33

#### 单元4 绘制纠错工具 ..... 35

- 4.1 画笔工具 ..... 35
  - 4.1.1 画笔工具简介 ..... 35



4.1.2	铅笔工具.....	36
4.1.3	案例讲解——制作桌面 壁纸.....	36
4.2	橡皮工具.....	38
4.2.1	橡皮擦工具.....	38
4.2.2	背景橡皮擦工具.....	38
4.2.3	魔术橡皮擦工具.....	39
4.2.4	案例讲解——制作口红 广告.....	39
4.3	图章工具.....	40
4.3.1	仿制图章工具.....	40
4.3.2	图案图章工具.....	40
4.3.3	案例讲解——美化照片.....	41

## 单元5 修复调整工具 ..... 43

5.1	修复工具.....	43
5.1.1	污点修复画笔工具.....	43
5.1.2	修复画笔工具.....	44
5.1.3	修补工具.....	44
5.1.4	内容感知移动工具.....	45
5.1.5	红眼工具.....	48
5.1.6	案例讲解——修复照片.....	48
5.2	调整工具.....	49
5.2.1	减淡工具组.....	49
5.2.2	模糊工具组.....	50
5.3	案例讲解——制作去皱霜广告.....	52

## 单元6 文字工具..... 53

6.1	文字工具简介.....	53
6.1.1	输入文字的方法.....	53
6.1.2	编辑文字的方法.....	55
6.2	案例讲解——制作饮料广告.....	57

## 单元7 图层基本应用 ..... 58

7.1	图层基本操作.....	58
7.1.1	图层的锁定和解锁.....	59
7.1.2	新建和重命名图层.....	59
7.1.3	调整图层的顺序.....	59
7.1.4	调整图层的不透明度.....	60
7.1.5	复制和删除图层.....	60
7.1.6	链接图层.....	61
7.1.7	合并图层.....	61
7.1.8	将图层载入选区.....	62
7.1.9	对齐图层.....	62
7.1.10	图层组.....	63
7.2	案例讲解——制作时尚相框.....	64

## 单元8 图层蒙版..... 67

8.1	图层蒙版.....	67
8.2	蒙版的基本操作.....	67
8.2.1	快速蒙版.....	67
8.2.2	剪贴蒙版.....	69
8.2.3	图层蒙版.....	70
8.3	案例讲解——换脸教程.....	71

## 单元9 图层样式..... 73

9.1	图层样式简介.....	73
9.2	案例讲解——制作古典黄金字.....	79

## 单元10 图层混合模式 ..... 83

10.1	图层混合模式简介.....	83
10.2	案例讲解——制作禁止吸烟 标志.....	88

## 单元11 路径 ..... 93

- 11.1 绘制路径.....93
  - 11.1.1 认识路径.....93
  - 11.1.2 使用“钢笔工具”绘制路径.....94
- 11.2 编辑路径.....96
  - 11.2.1 选择路径和锚点.....96
  - 11.2.2 添加和删除锚点.....96
  - 11.2.3 重命名路径.....96
  - 11.2.4 复制、删除路径.....96
  - 11.2.5 填充路径.....96
  - 11.2.6 描边路径.....97
  - 11.2.7 路径和选区的互换.....97
- 11.3 案例讲解.....98
- 11.4 文字路径.....98
  - 11.3.1 绘制心形图案.....98
  - 11.3.2 绘制常春藤.....98
- 11.5 案例讲解——制作信封和邮票.....99

## 单元12 色彩色调 ..... 106

- 12.1 色阶、曲线命令.....106
  - 12.1.1 色阶.....106
  - 12.1.2 曲线.....106
  - 12.1.3 案例讲解.....106
- 12.2 其他命令.....112
  - 12.2.1 色彩平衡.....112
  - 12.2.2 色相/饱和度.....114
  - 12.2.3 替换颜色.....116
  - 12.2.4 匹配颜色.....116
  - 12.2.5 去色.....117
  - 12.2.6 反相.....117
  - 12.2.7 色调均化.....118

- 12.2.8 阈值.....119
- 12.2.9 色调分离.....119

- 12.3 案例讲解——制作足球赛海报.....119

## 单元13 通道 ..... 126

- 13.1 通道抠图.....126
  - 13.1.1 通道的原理.....126
  - 13.1.2 通道的用途.....126
  - 13.1.3 通道的基本操作.....127
- 13.2 案例讲解.....127
  - 13.2.1 选取人物的头发.....127
  - 13.2.2 飞驰的汽车.....130

## 第2部分

### GUI图形界面设计

——基于印刷输出的图形界面设计与制作

## 单元1 书籍封面设计 ..... 135

- 1.1 概述.....135
  - 1.1.1 图书的结构.....137
  - 1.1.2 书籍的基本设计结构...138
  - 1.1.3 开本的概念.....140
  - 1.1.4 装订.....140
- 1.2 封面设计一——《乱世英雄》...142
- 1.3 封面设计二——《来自山沟的大智慧》.....145
- 1.4 封面设计三——《感动中国的90个故事》.....148
- 1.5 封面设计四——《宽容》.....151

## 单元2 杂志封面设计 ..... 156

- 2.1 《魅丽》杂志设计 ..... 156
- 2.2 《悦读》杂志设计 ..... 160

## 单元3 喷绘设计—— 商业海报 ..... 165

- 3.1 X展架设计——“水之润  
洗发露” ..... 165
- 3.2 易拉宝设计——“非诚勿扰” ... 169
- 3.3 商业广告设计——“北海湾  
开盘地产宣传” ..... 171

## 单元4 喷绘设计——产品海 报（打印机） ..... 177

## 单元5 喷绘设计——影视海 报（决战） ..... 181

## 单元6 喷绘设计—— 食品海报 ..... 186

- 6.1 “草莓的饮品”海报 ..... 186
- 6.2 “味千营养早餐”海报 ..... 189

## 单元7 喷绘设计—— 创意海报 ..... 193

- 7.1 “演唱会”娱乐海报制作 ..... 193
- 7.2 “母亲节”海报制作 ..... 196
- 7.3 “首饰创意设计大赛”  
创意海报设计 ..... 198

## 单元8 灯箱公益海报 设计 ..... 201

## 单元9 DM广告设计—— 折页 ..... 205

- 9.1 “海洋公园”折页广告第1页 ..... 205
- 9.2 “海洋公园”折页广告第2页 ..... 208

## 单元10 DM广告设计—— 三折页 ..... 211

- 10.1 北京派特森科技发展有限公司  
外页设计 ..... 211
- 10.2 北京派特森科技发展有限公司  
内页设计 ..... 215

## 单元11 综合案例—— 画册设计 ..... 219

# 第 1 部分

## Photoshop CS6 的应用

Photoshop软件是Adobe公司的图像处理软件之一。作为平面设计中最常用的工具之一，它的应用领域很广泛，在图像、图形、文字、视频、出版各方面都有涉及。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方面，实际上，Photoshop的应用领域很广泛，它不仅是一个好的图像编辑软件，而且在不同行业都有所涉及。第一部分为十三个单元，内容涵盖Photoshop的基础知识与基本操作。通过第1部分的学习能具备以下三点：

### 1. 能力目标

- (1) 熟练运用Photoshop制作效果图，并在实际工作中得到应用。
- (2) 培养学生上网搜集素材和利用素材的能力。
- (3) 通过每个单元的学习培养学生的自学能力。

### 2. 情感目标

- (1) 善于观察，善于分析。
- (2) 培养学生的团队合作精神。
- (3) 培养学生的学习和工作的主动性。
- (4) 培养学生的创新设计精神。
- (5) 通过学习提高学生的艺术修养。

### 3. 职业能力目标

本课程是以高职职业教育理念为指导，通过学习不同阶段的内容可以使学生在今后的工作中熟练应用本软件，拓展在广告平面设计、网页制作及界面设计的岗位职业能力培养。

# 单元 1

## 初识 Photoshop CS6

### 1.1 应用基础

#### 1.1.1 矢量图与位图

计算机中显示的图像一般可分为两大类——矢量图 (Vector) 和位图 (Bitmap)。

##### 1. 矢量图

矢量图又称其向量图形, 使用直线和曲线来描述图形, 其元素是点、线、矩形、多边形、圆和弧线等, 比较适用于编辑色彩较为单纯的色块或文字, 如Illustrator、PageMaker、FreeHand、CorelDRAW等绘图软件创建的图形都是矢量图。它与分辨率无关, 无法通过扫描获得。当对矢量图进行放大后, 图形仍能保持原来的清晰度, 且色彩不失真, 如图1-1-1所示。Flash制作的动画也是矢量图形动画。

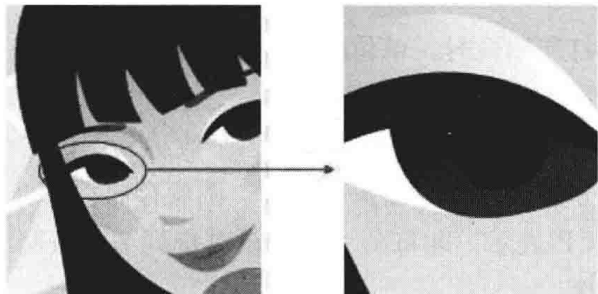


图 1-1-1 矢量图放大

矢量图不受分辨率的影响, 因此在印刷时, 可以任意放大或缩小图形而不会影响出图的清晰度, 文件占用空间较小, 适用于图形设计、文字设计和一些标志设计、版式设计等。

常见的矢量图图形格式有CDR、COL、EPS、ICO、DWG等。

## 2. 位图图像

位图也称栅格图像,是由很多个像素组成的,比较适合制作细腻、轻柔缥缈的特殊效果,Photoshop生成的图像一般都是位图。位图图像放大到一定的倍数后,看到的便是一个一个方形的色块,每一个色块就是一个像素,每个像素只显示一种颜色,是构成图像的最小单位,如图1-1-2所示。



图 1-1-2 位图放大

处理位图时要着重考虑分辨率,因此位图不能随意放大,超过它的设定分辨率就会使图像失真。

常见的位图图形格式有BMP、JPEG、GIF、TIF、PIG等。

### 1.1.2 像素与分辨率

像素与分辨率是Photoshop中最常用的两个概念,对它们的设置决定了文件的大小及图像的质量。

#### 1. 像素

如果把影像放大数倍,会发现这些连续色调其实是由许多色彩相近的小方点所组成的,这些小方点就是构成图像的最小单位,这每一个点就称为一个“像素”,且一个像素只显示一种颜色。

#### 2. 分辨率

分辨率是指显示或打印图像时,单位距离中所含像素点的数量,通常以“像素/英寸”(PPI)来衡量,用于表示图片的清晰度。

图像分辨率:长度为1 in的范围内单排像素的个数称为图像的分辨率,如 $1024 \times 768$ 、 $800 \times 600$ 、 $640 \times 480$ 。分辨率越高,图像更清晰,图像存储空间更大。

打印机分辨率:用CPI表示,即每英寸上等距离排列多少条网线,打印机的分辨率用来衡量打印机的输出精度。

分辨率的高低直接影响图像的效果,使用太低的分辨率会导致图像粗糙,在排版打印时图片会变得非常模糊;而使用较高的分辨率则会增加文件的大小,并降低图像的打印速度。

修改图像的分辨率可以改变图像的精细程度。对以较低分辨率扫描或创建的图像,在Photoshop中提高其分辨率只能提高每单位图像中的像素数量,却不能提高图像的品质。

图1-1-3所示为不同分辨率下的图样对比。

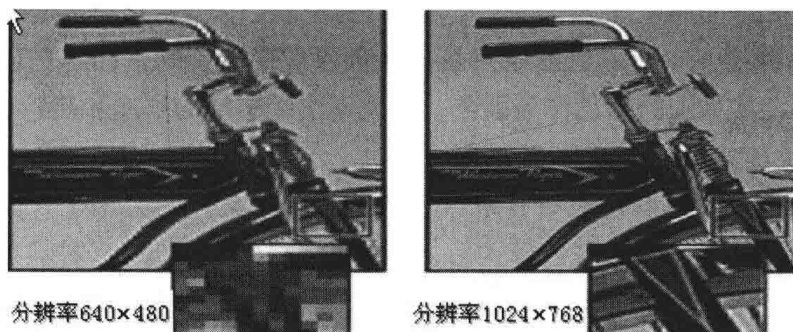


图 1-1-3 不同分辨率下的图样对比

### 1.1.3 图像的色彩模式

色彩模式决定显示和打印输出图像的色彩模型，色彩模型可理解为表示图像的颜色范围及合成方式。

Photoshop中有8种图像的色彩模式，每种模式的图像描述和再现图像色彩的原理以及再现颜色的数目都是不同的，图像中的色彩都放在通道中。因此，图像色彩模式不同，图像的通道数也不同。

单击“图像→模式”命令，打开二级菜单，如图1-1-4所示。

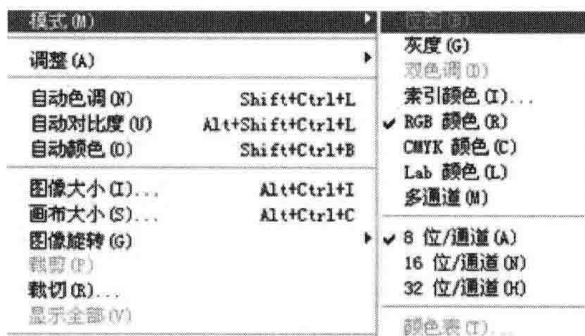


图 1-1-4 “模式”菜单

#### 1. 位图模式

位图模式通常被称为黑白艺术，它是只由黑白两色构成而且没有灰色阴影的图像，按这种方式形成的图像处理速度快，产生的图像文件小，因为它所保存图像的颜色信息少。要将图像转换为位图模式，必须首先将图像转换为灰度模式，然后再转换为位图模式。

#### 2. 灰度模式

灰度模式中只有灰度颜色而没有彩色，在Photoshop中灰度图可以看成是只有一种颜色通道的数字图像，它可以设置灰阶的级别，如常用的8位/通道、16位/通道等，其位数的大小代表了通道中所包含的颜色信息量的多少，8位就是 $2^8$ ，即256色，这是最常见的通道，16位就是 $2^{16}$ ，即65 536色。

### 3. 双色调模式

双色调模式由灰度模式发展而来,但在双色调模式中颜色只是用来表示“色调”而已,因此,在这种模式下,彩色油墨只是用来创建灰度级别的,而不是创建彩色的。当油墨颜色不同时,其加入的颜色作为副色,可表现出较丰富的层次和质感。

### 4. 索引颜色模式

因为图像中所包含的颜色数目有限,为了减小图像文件的大小,人们设计了索引颜色模式。将一幅图转换为索引颜色模式后,系统将从图像中提取256种典型的颜色作为颜色表,子菜单下的“颜色表”菜单项被激活,选择该菜单项可调整颜色表中的颜色,或选择其他颜色表。

这种模式可极大地减小图像文件的存储空间(大概只有RGB模式图像文件的1/3),同时,这种颜色模式在显示上与真彩色模式基本相同,它多用于制作多媒体数据,如GIF动画。

### 5. RGB颜色模式

RGB颜色模式是一种利用红(Red)、绿(Green)、蓝(Blue)3种基本颜色进行颜色加法,配制出绝大部分肉眼能看到的颜色,一般主要用于屏幕显示。

Photoshop将24位的RGB图像看作由3个颜色信息通道组成,这3个颜色通道分别为红色通道、绿色通道、蓝色通道。其中每个通道使用8位颜色信息,该信息由0~255的亮度值来表示,这3个通道通过组合,可以产生1 670余万种不同的颜色,由于它的通道可以进行编辑,从而增强了图像的可编辑性。

### 6. CMYK颜色模式

CMYK颜色模式是一种印刷模式,其中的4个字母分别表示青、洋红、黄、黑4个通道。CMYK模式在本质上与RGB颜色模式没有什么区别,只是产生色彩的原理不同,RGB产生颜色的方法称为加法,CMYK产生颜色的方法称为减色法,青、洋红、黄、黑4个通道内的颜色信息由0~100的亮度值来表示,因此,它所显示的颜色比RGB颜色模式要少。

### 7. Lab颜色模式

Lab颜色模式是以一个亮度分量L以及两个颜色分量a和b来表示颜色的。其中,L的取值范围为0~100,a分量代表了由绿色到红色的光谱变化,而b分量代表由蓝色到黄色的光谱变化,且a和b分量的取值范围均为-120~120。

通常情况下,Lab颜色模式很少使用,它是Photoshop内部的颜色模式,是所有模式中包含色彩范围(也称色域)最广的颜色模式,它能毫无偏差地在不同的系统和平台之间进行交换。

### 8. 多通道模式

将图像转换为多通道模式后,系统将根据原图像产生相同数目的新通道,但该模式下的每个通道都为256级灰度通道(其组合仍为彩色),这种显示模式通常用于处理特殊打印。用户删除了RGB、CMYK、Lab颜色模式中的某个通道后,图像会自动转换为多通道模式。

## 1.2 基本操作

### 1.2.1 调整图像

#### 1. 调整图像大小

图像文件的大小是由文件的宽度、高度和分辨率决定的，图像文件的宽度、高度和分辨率数值越大，图像文件也就越大。

当图像的宽度、高度及分辨率无法符合设计要求时，可以执行“图像”→“图像大小”命令，通过改变宽度、高度及分辨率的分配来重新设置图像的大小。

- (1) 单击“文件”→“打开”命令，打开素材中rw2.jpg文件，如图1-1-5所示。
- (2) 单击“图像”→“图像大小”命令，如图1-1-6所示。

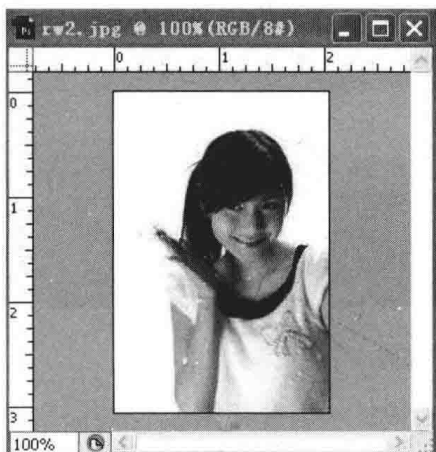


图 1-1-5 打开图像



图 1-1-6 单击“图像大小”命令

(3) 弹出“图像大小”对话框，在“宽度”栏填入宽度值，如果勾选“约束比例”复选框，高度可以不填，这样改变大小时图像不会变形，如果不勾选“约束比例”复选框，填入高度值时，图像会变形。“缩放样式”、“约束比例”和“重定图像像素”复选框是默认是勾选的，单击“确定”按钮，如图1-1-7所示。

#### 2. 改变图像显示比例

在处理图像时，放大图像可以更方便地对图像细节进行处理，缩小图像可以更方便地观察图像的整体。放大或缩小图像的方法有以下3种：

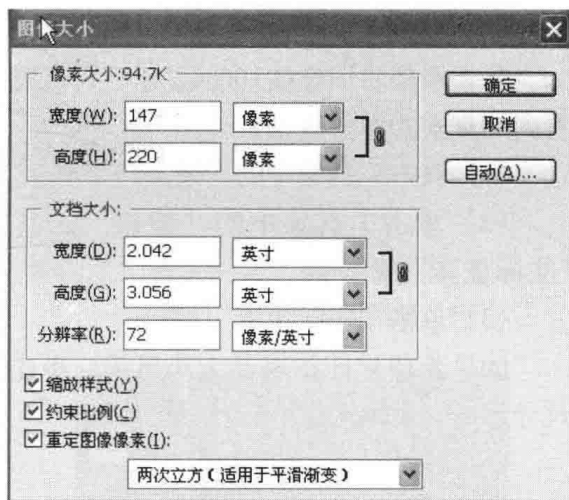


图 1-1-7 “图像大小”对话框