



21 世纪高等院校
数字艺术类规划教材

Photoshop CS6 平面设计 案例教程

程晓春 汪维丁 © 主编
李洋 甘露 © 副主编

5 个精彩课堂案例

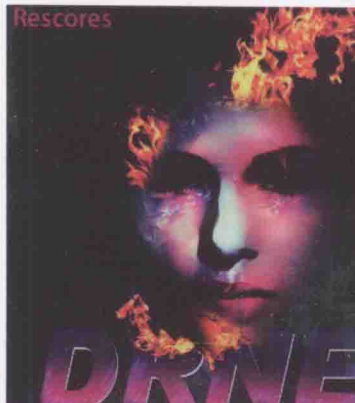
在全面讲授基本操作原理的前提下，结合实践案例，以报纸广告、网络广告、DM 广告、UI 图标和创意海报等各类平面设计专题为载体，让读者能够在专业应用案例中举一反三，掌握相应的软件功能和操作技巧。

全新讲解模式

全书以“截图 + 详解 + 实例演示”的模式将该软件的操作重、难点化整为零，提炼出实例的操作要领。典型案例的针对性讲解和书中的知识点环环相扣，确保读者能够快速理解、掌握每一个操作细节。每个章节的结尾处会将本章节的重难点以轻松巧妙的练习形式提炼出来，以充实扩展读者的知识与技巧。

配套资源丰富

本书提供全部案例的素材、源文件和 PPT 教学课件，读者可跟随书中的讲解进行操作，从而达到事半功倍的效果。



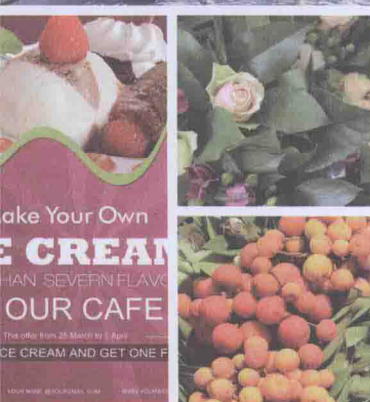
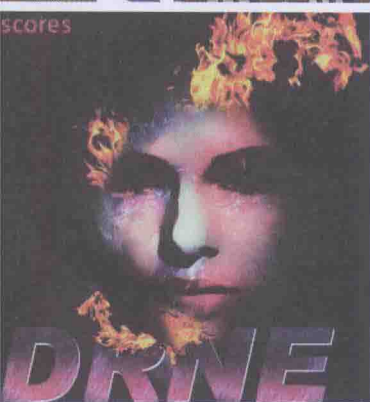
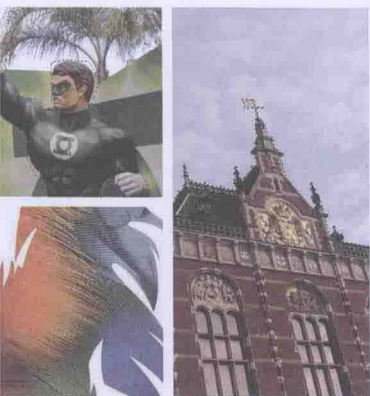
中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



21 世纪高等院校
数字艺术类规划教材



Photoshop CS6 平面设计 案例教程

程晓春 汪维丁 ◎ 主编
李洋 甘露 ◎ 副主编

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS6平面设计案例教程 / 程晓春, 汪维丁
主编. — 北京: 人民邮电出版社, 2015. 12
21世纪高等院校数字艺术类规划教材
ISBN 978-7-115-39723-2

I. ①P… II. ①程… ②汪… 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(2015)第174141号

内 容 提 要

本书全面介绍了 Photoshop CS6 的所有功能。全书共 6 章, 以循序渐进方式, 结合实战案例进行讲解, 内容从软件的基本操作到主要功能运用, 以移动平台广告、网络广告、DM 广告、UI 图标和创意海报等各类平面设计专题为载体进行核心功能解析。

本书结构清晰, 内容通俗易懂, 实战针对性强, 案例实用精彩, 案例讲解与内容结合紧密, 让读者能够在专业应用案例中掌握相应的软件功能和操作技巧, 具有很强的针对性和实用性。

本书适合广大 Photoshop 初学者及中级平面设计者学习参考, 也可作为商业设计制作人员和高等院校相关专业师生的参考用书。

-
- ◆ 主 编 程晓春 汪维丁
 - 副 主 编 李 洋 甘 露
 - 责任编辑 刘 博
 - 责任印制 沈 蓉 彭志环
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 11.25 2015 年 12 月第 1 版
字数: 232 千字 2015 年 12 月北京第 1 次印刷
-

定价: 49.80 元

读者服务热线: (010) 81055256 印装质量热线: (010) 81055316

反盗版热线: (010) 81055315

前言

Photoshop是由Adobe公司开发的图像处理软件，是目前平面设计领域应用最多的平面设计软件，Photoshop CS6是Adobe公司历史上最大规模的一次产品升级后的代表产品，它是集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意、图像输入与输出于一体的图形图像处理软件，深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的喜爱。

图像时代的文化活动总是以视觉的方式传达给受众，从而引起观者的新奇感受。Photoshop CS6具有更直观的用户体验和更强大的编辑自由度，大大提高了工作效率，成为图形图像处理软件中的翘楚。本书编者结合笔者多年的实际教学经验，通过图文结合、实例对应的形式循序渐进地向读者介绍了Photoshop CS6创作各类作品的制作方法和技巧，思路清晰、易懂易学。

全书共6章，在全面讲授基本操作的前提下，通过对Photoshop CS6功能的系统学习，结合实践案例，以移动平台广告、网络广告、DM广告、UI图标和创意海报等各类平面设计专题为载体，让读者能够在专业应用案例中举一反三，掌握相应的软件功能和操作技巧。

全书以“截图+详解+实例演示”的模式将软件操作的重点、难点化整为零，通俗易懂、详尽准确地提炼出实例的操作要领。典型案例的针对性讲解和书中的知识点环环相扣，确保读者能够快速理解、掌握每一个操作细节。另外，每章的末尾会将本章的重点、难点以轻松巧妙的练习形式提炼出来，以充实扩展读者的知识与技巧。本书配有PPT教学课件、案例操作源文件及相关素材，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。

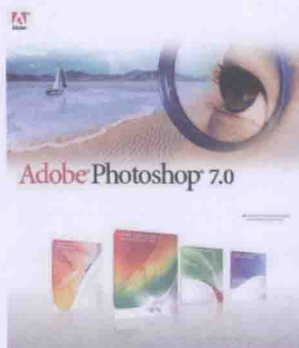
本书适用于初、中级平面设计读者，也可作为商业设计制作人员和高等院校相关专业师生的参考用书。

本书由程晓春、李洋、甘露、汪维丁共同编写，其中，程晓春负责第1~3章的编写工作及第5~6章知识点讲解部分，李洋负责第4章的编写工作及第5~6章的案例工作，汪维丁、甘露负责文章整体结构、前言及编审工作，书中所使用的图片均由汪维丁老师拍摄。在此感谢所有编写人员对本书创作所付出的努力。

由于时间仓促，本书在编写过程中难免有疏漏之处，恳请广大专家和读者不吝赐教，我们将认真听取您的宝贵意见和建议，谢谢！

编者

2015年5月



第1章 Photoshop简介 1

1.1 走进Photoshop的世界 2

 1.1.1 Photoshop的历史 2

 1.1.2 Photoshop的应用领域 6

1.2 图像处理基础知识 7

 1.2.1 矢量图与位图 7

 1.2.2 像素与分辨率 8

 1.2.3 图像的色彩模式 8

 1.2.4 常用图像文件的格式 10

1.3 Photoshop CS6新功能介绍 10

 1.3.1 裁剪工具 10

 1.3.2 内容感知移动工具 11

 1.3.3 全新的模糊方式 11

 1.3.4 后台存储和自动恢复 13

1.4 Photoshop CS6的基本操作 13

 1.4.1 Photoshop的工作界面 13

 1.4.2 了解菜单栏 13

 1.4.3 工具箱和工具选项栏 16

 1.4.4 常用面板的介绍及操作 16

 1.4.5 文件的基本操作 19

 1.4.6 标尺、参考线和网格的设置 23

 1.4.7 图层的原理和图层面板 24

 1.4.8 撤销、还原、恢复和历史记录 26

本章小结 27

第2章 制作移动平台广告 29

2.1 行业相关背景知识介绍 30

 2.1.1 移动平台广告的特点 30

 2.1.2 移动平台广告的技术要求 30

2.2 Photoshop相关知识点应用 31

 2.2.1 图层的应用 31

 2.2.2 添加图层样式 33

 2.2.3 图层的混合模式 41

 2.2.4 图层蒙版 46

 2.2.5 使用填充、调整图层 49

 2.2.6 智能对象图层 55

2.3 综合练习——插屏广告设计 56

本章小结 62



第3章 制作网络广告 65

3.1 行业相关背景知识介绍 66

3.1.1 网络广告的特点 66

3.1.2 网络广告的技术要求 66

3.2 Photoshop相关知识点应用 67

3.2.1 选择工具分类 67

3.2.2 选择工具的基本操作 67

3.2.3 选区的基本操作 73

3.2.4 选区的编辑 77

3.2.5 使用绘画工具 79

3.3 综合练习——汽车网站弹出式广告 87

本章小结 93



第4章 制作DM广告 95

4.1 行业相关背景知识介绍 96

4.1.1 DM广告的特点 96

4.1.2 DM广告的技术要求 96

4.2 Photoshop相关知识点应用 97

4.2.1 图像颜色及色调调整 97

4.2.2 调整图层与菜单调色命令 98

4.2.3 图像修复与修补工具 110

4.3 综合练习——食品DM广告 114

本章小结 119



第5章 制作UI图标 121

5.1 行业相关背景知识介绍 122

5.1.1 UI界面设计的特点 122

5.1.2 制作UI图标的技术要求 123

5.2 Photoshop相关知识点应用 124

5.2.1 路径的操作 124

5.2.2 钢笔工具的使用 127

5.2.3 形状工具组 131

5.2.4 纯色填充、渐变填充、图案填充和填充图层 133

5.3 综合练习——UI图标的制作 135

本章小结 143



第6章 制作创意海报 145

6.1 行业相关背景知识介绍 146

6.1.1 海报的特点 146

6.1.2 创意海报的要求 146

6.2 Photoshop相关知识点应用 147

6.2.1 了解蒙版 147

6.2.2 快速蒙版 148

6.2.3 矢量蒙版的使用 150

6.2.4 剪贴蒙版的使用 151

6.2.5 图层蒙版的使用 152

6.2.6 认识通道 153

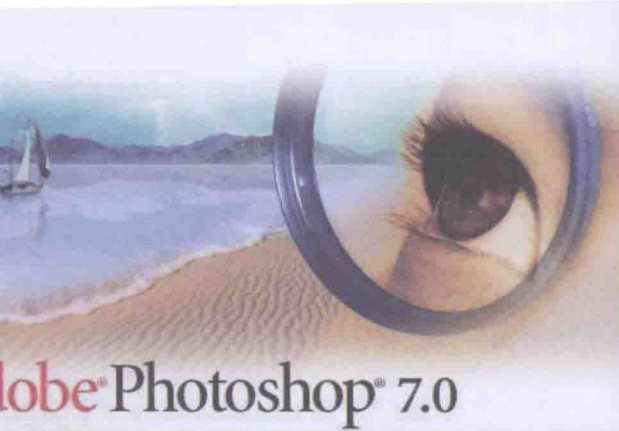
6.2.7 通道的类型 153

6.2.8 通道的操作 154

6.2.9 Photoshop中滤镜的使用 155

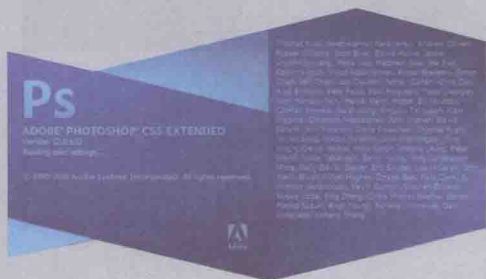
6.3 综合练习——创意海报设计制作 165

本章小结 172



第1章

Photoshop简介



本章知识重点

- ▶ 1. 走进Photoshop的世界
- ▶ 2. 图像处理基础知识
- ▶ 3. Photoshop CS6新功能介绍
- ▶ 4. Photoshop CS6的基本操作

1.1 走进Photoshop的世界

1.1.1 Photoshop的历史

Adobe Photoshop, 简称“PS”, 是由Adobe公司开发和发行的图像处理软件。Photoshop主要处理以像素构成的数字图像, 使用的图像编辑与绘图工具, 对图像进行有效的后期处理。Photoshop功能强大, 在图像、图形、文字、视频、出版等各方面都有涉及。

1990年2月, Photoshop 1.0.7正式发布, 如图1-1所示。

1991年6月, Adobe发布了Photoshop 2.0, 提供了很多更新的工具, 如CMYK颜色以及Pen tool (钢笔工具), 最低内存需求从2MB增加到4MB, 这对提高软件稳定性有着重大的影响, 如图1-2所示。

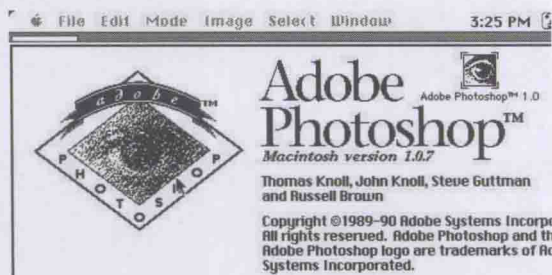


图1-1 Photoshop 1.0.7的启动页面

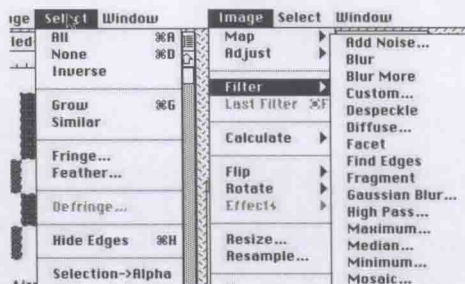


图1-2 Photoshop 2.0的发行引发桌面印刷革命

1993年, Adobe开发了支持Windows版本的Photoshop, 代号为Brimstone, 而Mac版本为Merlin。这个版本增加了Palettes和16-bit文件支持。2.5版本主要特性是支持Windows, 如图1-3所示。

1994年, Photoshop 3.0正式发布, 全新的图层功能也在这个版本中崭露头角。这个功能具有革命性的创意: 允许用户在不同视觉层面中处理图片, 然后合并成一张图片。启动界面如图1-4所示。

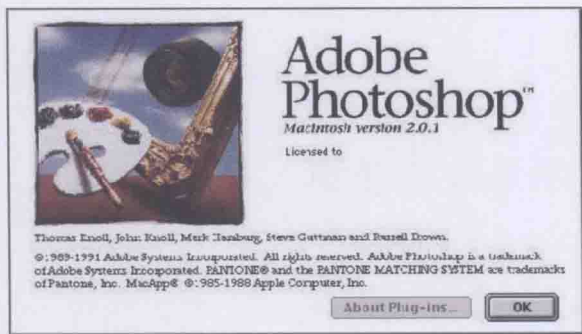


图1-3 第一个运行在Windows平台的Photoshop 2.5

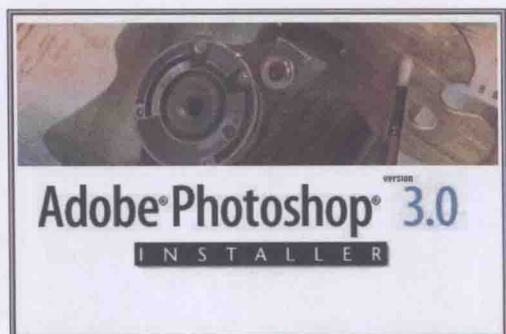


图1-4 Photoshop 3.0启动界面

1997年9月, Adobe Photoshop 4.0发布, 此版本主要改进的是用户界面。Adobe在此时决定把

Photoshop的用户界面和其他Adobe产品统一化,此外程序使用流程也有所改变。4.0版本的启动界面如图1-5所示。

1998年5月, Adobe Photoshop 5.0发布。5.0版本引入了 History Palette(历史面板)功能,这是一个实现多重撤消操作的完美方法,其中的非线性历史操作令人耳目一新,毫无疑问,这也是一个重大的升级。色彩管理也是5.0版本的一个新功能,“图层样式”也是在此版本中加入的新功能,这是Photoshop历史上的一个重大改进,如图1-6所示。



图1-5 Photoshop 4.0启动界面

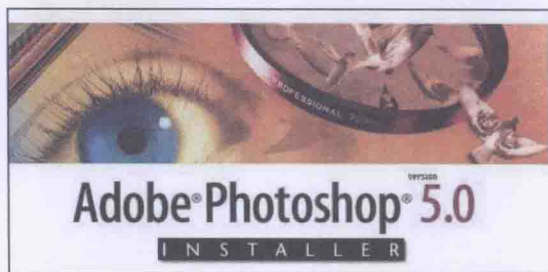


图1-6 引入了 History Palette (历史面板) Photoshop 5.0

1999年, Adobe Photoshop 5.5发布,主要增加了支持Web功能和包含ImageReady2.0,启动界面如图1-7所示。

2000年9月, Adobe Photoshop 6.0发布,经过改进,Photoshop与其他Adobe工具交换更为流畅,此外Photoshop 6.0引进了形状(Shape)这一新特性。图层风格和矢量图形也是Photoshop 6.0的两个特色。其启动界面如图1-8所示。

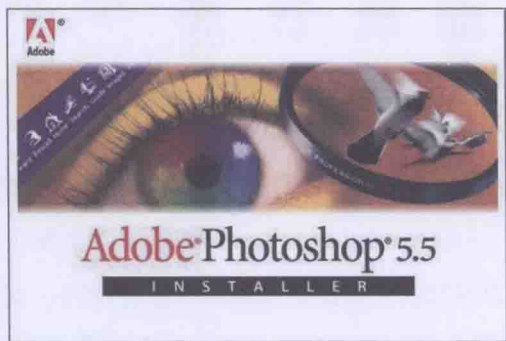


图1-7 支持Web功能Photoshop 5.5

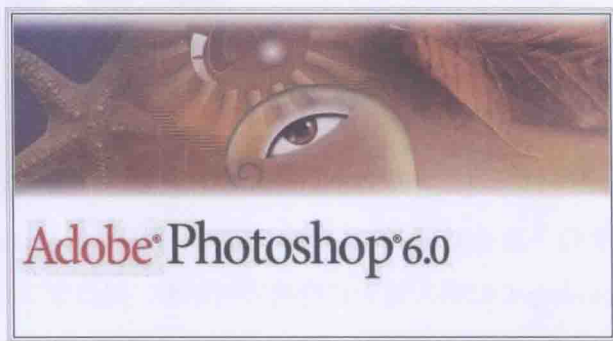


图1-8 Photoshop 6.0引进了Shape特性

2002年3月, Adobe Photoshop 7.0发布。Photoshop 7.0适时地增加了Healing Brush等图片修改工具,还增加了一些基本的数码相机功能,如EXIF数据、文件浏览器等。其启动界面如图1-9所示。

2003年, Photoshop 7.0.1发布,它加入了处理最高级别数码格式RAW(无损格式)的插件。

2003年10月, Adobe再次给Photoshop用户带来惊喜,新版本Photoshop不再延续以前的命名方法,称之为Photoshop 8.0,而将之命名为Photoshop Creative Suite,即Photoshop CS,支持相机

RAW2.x, Highlymodified “SliceTool”, 阴影/高光命令、颜色匹配命令、“镜头模糊”滤镜、实时柱状图, 使用Safecast的DRM复制保护技术, 支持JavaScript脚本语言及其他语言。其启动界面如图1-10所示。

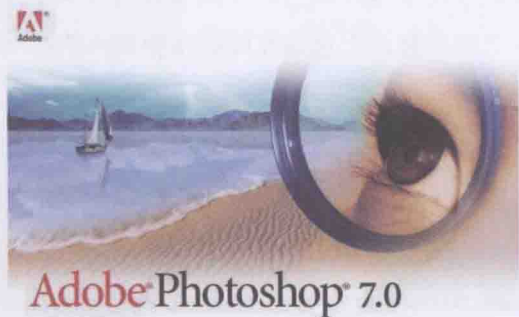


图1-9 Photoshop 7.0支持许多数码特性



图1-10 增强数码暗房支持的Photoshop CS

我们可以通过图1-11, 观察到Photoshop各版本工具面板的变化。

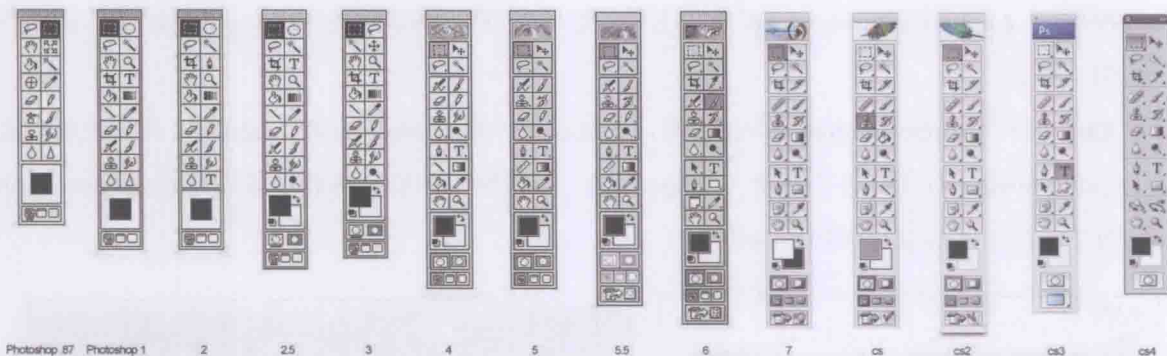


图1-11 Photoshop各版本的工具面板

2005年4月, Adobe Photoshop CS2发布, Photoshop CS2是对数字图形编辑和创作专业工业标准的一次重要更新。它作为独立软件程序或Adobe Creative Suite 2的一个关键构件来发布。Photoshop CS2引入强大和精确的新标准, 提供数字化的图形创作和控制体验。其新特性有: 支持相机RAW3.x、智慧对象、图像扭曲、点恢复笔刷、红眼工具、镜头校正滤镜、智慧锐化、Smart Guides、消失点、改善64-bit Power PC G5Macintosh计算机运行Mac OSX10.4时的内存管理, 支持高动态范围图像 (High Dynamic Range Imaging)、改善图层选取 (可选取多于一个图层), 如图1-12所示。

2006年, Adobe发布了一个开放的Beta版Photoshop Lightroom, 这是一个巨大的专业图形管理数据库。

2007年4月, Adobe Photoshop CS3发布, CS3可以使用于英特尔的麦金塔平台。其新特性有: 增

进对Windows Vista的支持,全新的用户界面,对Feature additions to Adobe Camera RAW、快速选取工具、曲线、消失点、色版混合器、亮度和对比度、打印对话框的改进,黑白转换调整,自动合并和自动混合,智慧(无损)滤镜,移动器材的图像支持,Improvements to cloning and healing,更完整的32bit/HDR支持,快速启动,如图1-13所示。

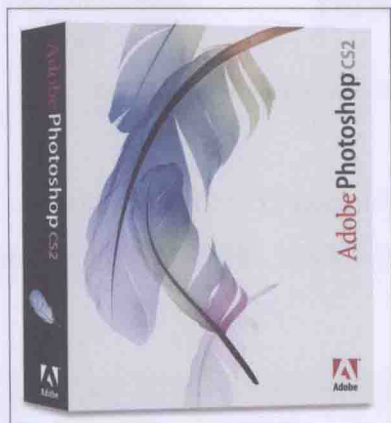


图1-12 Photoshop CS2



图1-13 CS3 (Creative Suite 3) 系列创意软件包

2008年, Adobe发布了基于闪存的Photoshop应用,提供有限的图像编辑和在线存储功能。

2009年, Adobe为Photoshop发布了iPhone(手机上网)版,从此PS登录了手机平台。

2009年11月7日, Photoshop Express发布,以免费的策略冲击移动手机市场手机版的Photoshop可以做些简单的图像处理。其特点为:支持屏幕横向照片,重新设计了线上、编辑和上传 workflow,增加了在一个 workflow 中按顺序处理多个照片的能力,重新设计了管理图片,简化了相簿共享,升级了程式图标和外观,查找和使用编辑器更加轻松;同时可以向Photoshop和社交网站 Facebook 上传图片。

2010年5月12日, Adobe Photoshop CS5, 加入了编辑→选择性粘贴→原位粘贴→编辑→填充、编辑→操控变形功能,画笔工具得到加强。其启动界面如图1-14所示。

2012年3月22日, Adobe Photoshop CS6 Beta 公开测试版发布,包含Photoshop CS6和Photoshop CS6 Extended的所有功能,新功能有内容识别修复,能利用最新的内容识别技术更好地修复图片。另外, Photoshop采用了全新的用户界面,背景选用深色,以使用户更关注自己的图片启动界面,如图1-15所示。



图1-14 Photoshop CS5启动界面



图1-15 Photoshop CS6启动界面

2013年2月16日，发布Adobe Photoshop v1.0.1版源代码。

2013年6月17日，Adobe在MAX大会上推出了最新版本的Photoshop CC（CreativeCloud）。其新功能包括：相机防抖动功能、Camera RAW功能改进、图像提升采样、属性面板改进、Behance集成以及同步设置等。

1.1.2 Photoshop的应用领域

Photoshop作为图像处理领域最优秀的软件之一，在艺术设计的众多行业都有涉及，深受广大平面设计师和电脑美术爱好者的喜爱。

平面设计是Photoshop应用最为广泛的领域之一，不管是杂志和书籍的封面设计，还是生活中常见的招帖、海报，这些具有丰富图文信息的平面印刷品，基本上都需要用Photoshop对图像进行处理。

照片修复是Photoshop另一个重要的应用领域，随着数码摄影的普及，照片的后期处理变得越来越重要。Photoshop具有强大的图像修复功能，这一重要的功能在CS6版本中得到了加强。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以及数码相机拍摄时的光线、构图、镜头变形等问题。

广告摄影对画面的视觉效果要求非常高，拍摄后都需要经过Photoshop的后期修改才能得到满意的效果。

图像创意也是Photoshop的特长，通过Photoshop的处理可以将原本真实世界不可能产生的事物组合在一起，并使用后期编辑的方法达到以假乱真的效果。

艺术文字效果，从5.0版本开始有了图层效果功能，可以为设计师制作出具有视觉冲击力的文字。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。

网络的普及是促使更多人掌握Photoshop的一个重要原因。图片是网页中必不可少的元素，在制作网页时Photoshop也是必不可少的网页图像处理软件。

建筑效果图后期处理中Photoshop的应用也十分广泛，在制作许多三维场景时，后期添加的人

物、配景及场景的颜色常常需要在Photoshop中增加并调整。

在三维软件中，如果制作出了精良模型但没有为模型应用逼真的贴图，也得不到较好的渲染效果。实际上在制作材质时，除了要依靠软件本身具有的材质功能外，还可以利用Photoshop制作在三维软件中无法得到的合适的材质。

在数码绘画领域，由于Photoshop具有丰富的画笔选项与调色功能，可以完美地模拟出铅笔、水彩画笔、油画笔等传统绘画的效果，许多插画师的工作流程往往都是使用铅笔绘制草稿，然后用Photoshop填色的方法来绘制插画，甚至整张插画全部都在Photoshop里面完成。

UI界面设计是一个新媒体的领域，已经受到越来越多软件开发者的重视，绝大多数UI界面设计师都是使用Photoshop进行设计。

1.2 图像处理基础知识

1.2.1 矢量图与位图

在学习之前，先来了解什么是矢量图和位图。

矢量图是根据几何特性来绘制图形，矢量图的对象可以是一个点或一条线，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。它只能靠软件生成，文件占用的空间较小。它的特点是放大后图像不会失真，和分辨率无关，适用于图形设计、插图设计、文字设计和一些标志设计、版式设计等，如图1-16所示。

位图也叫点阵图，又称栅格图，一般用于照片品质的图像处理，最小单位由像素构成，每个像素有自己的颜色信息，能表现出颜色阴影的变化。我们可以改变图像的色相、饱和度、明度，从而改变图像的显示效果，常用于图片后期处理、广告设计等领域，如图1-17所示。



图1-16 矢量图



图1-17 位图

矢量图和位图的最大区别是：矢量图由于不受分辨率限制，可以任意放大和缩小，色彩饱和度高，常用于平面图形的绘制；而位图的分辨率直接影响图像的清晰程度，适合表现复杂的、连续色调的图像，常用于照片后期处理领域，Photoshop是最著名的位图处理软件。

1.2.2 像素与分辨率

“像素”（Pixel）是用来计算数码影像的一种单位，数码影像具有浓淡的连续性色调，我们若把影像放大数倍，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，这些小方点就是构成影像的最小单位——“像素”，如图1-18所示。

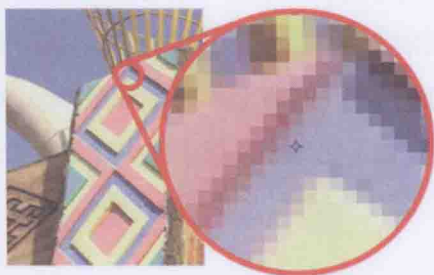


图1-18 像素

“分辨率”是和图像清晰度密切相关的一个重要概念，它是衡量图像细节表现力的技术参数，它表示画面中中和宽的每一个方向上的像素数量。分辨率越高，可显示的细节越多，画面就越精细，也会增加文件占用的存储空间。在Photoshop中图像分辨率所使用的单位是ppi（Pixel Per Inch），即图像中每英寸所显示的像素数目。还有另外一个和分辨率有关的单位是dpi（Dot Per Inch）。实际上dpi和ppi在概念上非常相似，dpi一般被用在印刷输出设备上，原因是输出时需要在纸张上以“点”为单位来印刷，所以用dpi作单位。在实际工作中，图像应用于不同的媒体所需要的图像分辨率是不同的，印刷行业有一个标准：300dpi，即指用来印刷的图像分辨率必须 ≥ 300 dpi，低于这个数值印刷出来的图像不够清晰。如果用普通的家用或用于屏幕显示的图片，只需要72dpi就可以了。

1.2.3 图像的色彩模式

颜色模式是将某种颜色表现为数字形式的模型，或者说是一种用数字信息表示图像颜色的方式，其分为：RGB模式、CMYK模式、Lab模式、位图模式、灰度模式等。

1. RGB模式

RGB模式是业界的一种颜色标准，也是Photoshop的默认色彩模式。自然界中所有的颜色都可以用红、绿、蓝(RGB)这三种颜色组合而得，这就是人们常说的三基色或三原色。它为图像中每一个像素分配一个0~255范围内的数值，使它们按照不同的比例混合，通过对红(Red)、绿(Green)、蓝(Blue)三个颜色通道的变化以及它们相互之间的叠加来在屏幕上重现16777216种颜色。颜色越叠加，数值越大，就越明亮，这称为色光加法。这个标准几乎包括了人类视觉所能感知的所有颜色，电视机和计算机的监视器都是基于RGB颜色模式来创建其颜色的。

2. CMYK模式

CMYK是一种印刷色彩模式，其中4个字母分别指：青色（Cyan）、品红色（Magenta）、黄色（Yellow）和黑色（black），它分别代表印刷中四种油墨的颜色。在CMYK模式中，光线照到不同比例C、M、Y、K油墨的纸上，部分光谱被吸收后，反射到人眼的光产生颜色。眼睛看到的颜色实际上是物体吸收白光中特定频率的光而反射其余的光的颜色，和RGB相反，颜色越叠加，数值越大，就越灰暗，所以CMYK模式产生颜色的方法又称为色光减色法。

3. Lab模式

Lab模式，L为无色通道，a为yellow-bule通道，b为red-green通道，是目前比较接近人眼视觉显示的一种颜色模式，它显示的色彩范围比RGB和CMYK宽，在Photoshop中通常暂时转换为该模式用于图像颜色的调整。

4. 灰度(Grayscale)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）。

我们在实际工作中运用最多的就是RGB和CMYK两大颜色模式，这两种不同的颜色模式有着不同的应用领域。CMYK和RGB相比最大的不同如下。

RGB模式是一种自发光的色彩模式，在一间黑暗的房间内仍然可以看见屏幕上的内容，它按照“加色原则”成色，颜色的数值越大，颜色的明度越大。在屏幕上显示的图像，就是通过RGB模式来表现的，如图1-19所示。

CMYK模式是一种依靠反射光的色彩模式，我们之所以能看到报纸的内容，是因为光线照射到报纸上再反射到我们的眼中。它按照“减色原则”成色，颜色的数值越大，颜色越深。在印刷品上看到的图像，就是通过CMYK模式来表现的，如图1-20所示。

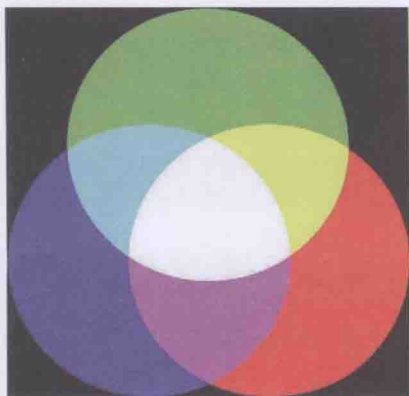


图1-19 RGB模式



图1-20 CMYK模式

—— 小技巧 ——

请注意，在Photoshop中，准备用于印刷的图像，应使用CMYK模式。如果是RGB模式的图像，必须将其转换为CMYK模式，若以RGB模式输出图片进行印刷，印刷品的实际颜色将与RGB预览颜色有较大的差异。

1.2.4 常用图像文件的格式

1. PSD格式

PSD图像文件格式是Photoshop CS6软件生成的格式，是唯一能支持全部图像色彩模式的格式。以PSD格式保存的图像文件包含图层、通道及色彩模式。再次打开PSD文件时可以进行任意的修改。以PSD格式保存的图像包含了图层、通道等众多的数据信息，虽然在保存时进行了适当的压缩，但图像文件仍然很大，比其他格式的图像文件占用更多的磁盘空间。

—— 小技巧 ——

若要保留图像数据信息以便下次继续编辑，应将文件保存为PSD格式。

2. GIF格式

GIF图像文件格式是CompuServe提供的一种格式。由于GIF图像文件格式占用较少的磁盘空间，因此常用于网页制作中，GIF格式还可以制作成动画文件（GIF Animation）。

3. JPEG格式

JPEG图像文件格式也叫JPG格式，是应用十分广泛的一种图像格式，绝大多数的设备都支持JPEG格式，主要用于图像预览及超文本文档，如HTML文档等。使用JPEG格式保存的图像经过高倍率的压缩可使图像文件变得较小，占用磁盘空间较少，但会丢失部分不易察觉的数据，所以在印刷时不宜使用此格式。

—— 小技巧 ——

JPEG图像文件格式是一种压缩技术，主要用于具有色彩通道性能的照片图像中。图像文件如果只用于预览、欣赏、素材，或为了方便携带，可保存为JPEG格式。

1.3 Photoshop CS6新功能介绍

1.3.1 裁剪工具

Photoshop CS6将裁剪工具进行了很大改进。与以往版本不同的是，Photoshop CS6的裁剪工具用移动影像来取代移动裁剪框，并且新增了非破坏性裁剪这一亮点。属性工具栏上的“删除裁剪的像素”预设为勾选（√），与过去一样因裁剪去掉的部分就不能恢复了。当“删除裁剪的像

素”取消勾选(√)后,就是非破坏性裁剪,只要在图内单击一下,原先的图层就可以恢复显示,方便重新裁剪,避免了裁剪后因没有保存备份而造成无法还原的后果,如图1-21所示。

另外在Photoshop CS6的裁剪工具中,添加了全新的透视裁剪工具。透视裁剪工具可以把具有透视的影像进行裁剪,并把画面拉直纠正正确的视角,如图1-22所示。



图1-21 裁剪工具



图1-22 透视裁剪

1.3.2 内容感知移动工具

Photoshop CS6全新的“内容感知移动工具”,让“内容识别”功能在照片处理中更加简单,也让“内容识别”功能有更多的用途。它只需选择照片场景中的某个物体,然后将其移动到照片中的任何位置,经过Photoshop CS6的计算,便可完成极其真实的合成效果。“内容感知移动工具”对于照片处理的利用率显然要比“内容识别”高很多,并且该工具使用方法也更加简单,如图1-23和图1-24所示。



图1-23 原图



图1-24 内容感知移动工具

1.3.3 全新的模糊方式

Photoshop CS6在模糊工具中新增加了场景模糊(Field Blur)、光圈模糊(Iris Blur)和倾斜偏移(Tilt-Shift)三种全新的模糊方式,通过非常简单的操作在后期编辑照片时创造媲美真实相机拍摄的景深效果。

1. 场景模糊

在Photoshop以往版本中,要想为照片添加景深效果,大都是通过蒙版、通道和模糊滤镜对照片进行处理以模拟镜头景深,有些使用者甚至使用第三方插件模拟景深。这些方法操作复杂,特