

★ 高职高专“十三五”规划教材 ★

计算机平面设计基础与应用案例教程

JISUANJI PINGMIAN SHEJI JICHU YU YINGYONG ANLI JIAOCHENG

● 范丽娟 主 编



化学工业出版社

高职高专“十三五”规划教材

计算机平面设计基础与应用案例教程

范丽娟 主 编



化学工业出版社

· 北 京 ·

本书基于工作过程的教学方式,按工学结合的要求选编全书内容。本书按照“任务驱动”的编写方式,全面采用案例教学,理论以“必需、够用”为度,案例注重实用性、技能性和可操作性。

本书内容将 Photoshop CS6 与 CorelDRAW X6 结合到一起,以案例为主线,详细讲解软件基础知识与操作技巧。本书共 14 章,第 1 章~第 7 章,主要介绍 Photoshop CS6 软件操作知识及技巧,详细讲解了图像处理基础知识、选区的绘制与编辑、图像的绘制与编辑、图像色调调整、图层的应用、通道与蒙版、文字与滤镜;第 8 章~第 14 章,主要介绍 CorelDRAW X6 的功能特色、图形的绘制与编辑、轮廓线的编辑与填充、对象管理、文本的编辑、位图的编辑、图形的特殊效果。

为方便教师教学和学生学学习,本书还免费提供配套教学素材,内容包含辅助教学的电子课件、案例的素材及源文件、习题的素材及源文件等内容。

本书可作为各类职业院校平面设计基础课程的教材,还可作为平面设计方面的培训教材,也适合 Photoshop 与 CorelDRAW 的初、中级用户自学。

图书在版编目(CIP)数据

计算机平面设计基础与应用案例教程 / 范丽娟主编.
北京:化学工业出版社,2016.4
高职高专“十三五”规划教材
ISBN 978-7-122-26391-9

I. ①计… II. ①范… III. ①平面设计-图形软件-
高等职业教育-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 038567 号

责任编辑:王听讲

责任校对:王 静

装帧设计:刘丽华

出版发行:化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街 13 号 邮政编码 100011)

印 刷:北京永鑫印刷有限责任公司

装 订:三河市宇新装订厂

787mm×1092mm 1/16 印张 17½ 字数 475 千字 2016 年 5 月北京第 1 版第 1 次印刷

购书咨询:010-64518888(传真:010-64519686) 售后服务:010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

定 价: 35.00 元

版权所有 违者必究

前 言

本书以最新版本的 Photoshop CS6 与 CorelDRAW X6 为例,系统地介绍了这两款软件的核心知识,并以实例教学的方式将两款软件强强联合,创建出优秀的平面广告与包装作品。全书共分为两个模块,模块一讲授了 Photoshop CS6 的软件操作基础知识,模块二讲授了 CorelDRAW X6 的软件基础知识与操作技巧。

本书基于工作过程的教学方式,按工学结合的要求选编全书内容。本书按照“任务驱动”的编写方式,全面采用案例教学,理论以“必需、够用”为度,案例注重实用性、技能性和可操作性。全书结构清晰,结合实际的设计案例,讲授平面图形的造型方法与技巧、图像的处理方法与技巧,采用了由浅入深、图文并茂的方式编排。

本书共 14 章,第 1 章~第 7 章,主要介绍 Photoshop CS6 软件操作知识及技巧,详细讲解了图像处理基础知识、选区的绘制与编辑、图像的绘制与编辑、图像色调调整、图层的应用、通道与蒙版、文字与滤镜;第 8 章~第 14 章,主要介绍 CorelDRAW X6 的功能特色、图形的绘制与编辑、轮廓线的编辑与填充、对象管理、文本的编辑、位图的编辑、图形的特殊效果等。

本书中所有案例的素材及源文件均可在化学工业出版社的官方网站中下载。另外,为方便教师教学,本书配备了详尽的课后习题、素材、源文件,以及 PPT 课件等丰富的教学资源,需要者可以到化学工业出版社教学资源网站 <http://www.cipedu.com.cn> 免费下载使用。

本书由辽宁机电职业技术学院范丽娟主编,第 1 章~第 5 章由范丽娟编写,第 6 章~第 10 章由长沙师范学院金玉洁编写,第 11 章~第 14 章由范丽娟和长沙师范学院谢芬艳编写。

由于编者水平所限,书中难免有疏漏之处,恳请广大读者予以指正。

编 者
2016 年 3 月

目 录

模块一 Photoshop CS6 软件精讲

第1章 图像处理基础知识	1	第3章 图像的绘制与编辑	44
1.1 Photoshop 概述	1	3.1 图像绘制	44
1.2 工作界面与文件的基本操作	2	3.1.1 画笔工具	44
1.2.1 工作界面介绍	2	3.1.2 铅笔工具	45
1.2.2 新建和存储文件	6	3.1.3 颜色替换工具	46
1.2.3 打开和关闭文件	7	3.1.4 混合器画笔	46
1.3 平面知识快速入门	8	3.1.5 案例应用——制作储值卡	46
1.3.1 位图与矢量图	8	3.2 图像的控制	49
1.3.2 像素与分辨率	9	3.2.1 图像和画布尺寸调整	49
1.3.3 图像的颜色模式	9	3.2.2 移动工具	50
1.3.4 图像的文件格式	11	3.2.3 裁剪工具	51
1.4 基础辅助功能	12	3.3 修整图像	51
1.4.1 颜色设置	12	3.3.1 修复工具组	51
1.4.2 图像的显示控制	13	3.3.2 污点修复画笔工具	52
1.4.3 标尺与参考线	14	3.3.3 修复画笔工具	52
1.5 综合训练——制作美容院会员卡	16	3.3.4 修补工具	53
1.6 本章小结	18	3.3.5 红眼工具	53
1.7 课后练习	19	3.3.6 内容感知移动工具	53
第2章 选区的绘制与编辑	20	3.3.7 仿制图章工具	54
2.1 选区的初级操作	20	3.3.8 图案图章工具	54
2.1.1 使用工具箱	20	3.3.9 案例应用——污点修复	54
2.1.2 案例应用——制作画轴	24	3.3.10 橡皮擦、背景橡皮擦、魔术橡皮擦工具	55
2.2 选区的高级操作	26	3.3.11 模糊、锐化和涂抹工具	58
2.2.1 使用选择菜单中的命令创建选区	26	3.3.12 减淡、加深和海绵工具	59
2.2.2 以快速蒙版方式创建选区	27	3.3.13 案例应用——人物图片合成	61
2.2.3 使用路径创建选区	28	3.4 钢笔工具的使用	62
2.2.4 案例应用——制作 POP 吊旗	31	3.4.1 钢笔工具	62
2.3 修改选区	33	3.4.2 自由钢笔工具	64
2.3.1 复制、剪切与粘贴选区的内容	33	3.4.3 案例应用——制作倒影	64
2.3.2 变换选区内容	34	3.5 综合训练——制作个性台历	65
2.3.3 根据内容识别比例变换选区内容	34	3.6 本章小结	68
2.3.4 变换选区	35	3.7 课后练习	69
2.3.5 修改选区	36	第4章 图像色调调整	70
2.4 综合训练——制作儿童艺术照	38	4.1 图像色调调整	70
2.5 本章小结	43	4.1.1 亮度/对比度	70
2.6 课后练习	43		

4.1.2 色阶	71	5.5 综合训练——制作相框	106
4.1.3 曲线	72	5.6 本章小结	108
4.1.4 曝光度	74	5.7 课后练习	108
4.1.5 案例应用——调整昏暗的 风景照片	75	第6章 通道与蒙版	109
4.2 图像色彩调整	77	6.1 通道的操作	109
4.2.1 色相/饱和度	77	6.1.1 通道的种类	109
4.2.2 色彩平衡	79	6.1.2 通道控制面板	110
4.2.3 黑白	79	6.1.3 创建新通道	111
4.2.4 照片滤镜	80	6.1.4 复制通道	111
4.2.5 通道混合器	80	6.1.5 专色通道	112
4.2.6 反相	81	6.1.6 分离与合并通道	113
4.2.7 色调分离	81	6.1.7 案例应用——利用通道修正 偏色图片	113
4.2.8 阈值	82	6.2 通道运算	114
4.2.9 渐变映射	82	6.2.1 应用图像	114
4.2.10 可选颜色	83	6.2.2 运算	114
4.2.11 阴影/高光	84	6.3 通道蒙版	115
4.2.12 变化	84	6.3.1 快速蒙版	115
4.2.13 去色	85	6.3.2 在 Alpha 通道中存储蒙版	116
4.2.14 匹配颜色	85	6.3.3 案例应用——快速蒙版制作 简单相框	116
4.2.15 替换颜色	86	6.4 图层蒙版	117
4.2.16 色调均化	87	6.4.1 添加图层蒙版	117
4.2.17 案例应用——制作卡片	88	6.4.2 隐藏图层蒙版	118
4.3 综合训练——制作化妆品宣传单	90	6.4.3 图层蒙版的链接	118
4.4 本章小结	94	6.4.4 应用及删除图层蒙版	119
4.5 课后练习	94	6.4.5 案例应用——制作蒙版效果	119
第5章 图层的应用	95	6.5 剪贴蒙版与矢量蒙版	120
5.1 图层基础知识	95	6.5.1 剪贴蒙版	120
5.1.1 图层的种类	95	6.5.2 矢量蒙版	120
5.1.2 图层控制面板	96	6.5.3 课堂案例——制作瓶中效果	121
5.1.3 新建与复制图层	96	6.6 综合训练——通道、蒙版抠取图像	123
5.1.4 合并与删除图层	97	6.7 本章小结	124
5.1.5 调整图层的叠放次序	97	6.8 课后练习	124
5.1.6 图层的不透明度	98	第7章 文字与滤镜	125
5.1.7 图层组	98	7.1 文字的输入与编辑	125
5.2 新建填充和调整图层	99	7.1.1 文字工具	125
5.2.1 使用填充图层	100	7.1.2 输入段落文字	125
5.2.2 使用调整图层	100	7.1.3 栅格化文字	125
5.3 图层的混合模式	101	7.1.4 载入文字的选区	126
5.3.1 图层混合模式种类	101	7.2 创建变形文字与路径文字	126
5.3.2 案例应用——制作照片合成效果	102	7.2.1 变形文字	126
5.4 图层样式	104	7.2.2 路径文字	126
5.4.1 添加图层样式	104		
5.4.2 图层样式对话框	105		

7.2.3 案例应用——制作文字海报	127	7.4.5 艺术效果滤镜	135
7.3 滤镜库的功能	127	7.4.6 杂色滤镜	139
7.4 滤镜的应用	128	7.4.7 渲染滤镜	141
7.4.1 风格化滤镜	128	7.4.8 纹理滤镜	143
7.4.2 像素化滤镜	130	7.5 综合训练——浩瀚星空效果	144
7.4.3 画笔描边滤镜	131	7.6 本章小结	146
7.4.4 素描滤镜	134	7.7 课后练习	146

模块二 CorelDRAW X6 软件精讲

第8章 CorelDRAW X6 的

功能特色

8.1 CorelDRAW X6 中文版的工作界面	147
8.1.1 工作界面	147
8.1.2 使用菜单	147
8.1.3 使用工具栏	150
8.1.4 使用工具箱	150
8.1.5 使用泊坞窗	150
8.2 文件的基本操作	150
8.2.1 新建和打开文件	150
8.2.2 保存和关闭文件	151
8.2.3 导出文件	151
8.3 设置版面	151
8.3.1 设置页面大小	151
8.3.2 设置页面标签	151
8.3.3 设置页面背景	152
8.3.4 插入、删除与重命名页面	152
8.4 综合训练——绘制苹果	153
8.5 本章小结	154
8.6 课后练习	154

第9章 图形的绘制与编辑

9.1 线的绘制	155
9.1.1 直线的绘制	155
9.1.2 曲线的绘制	155
9.1.3 线的编辑	156
9.1.4 案例应用——绘制字母 S 效果	157
9.2 几何图形的绘制	157
9.2.1 绘制矩形	157
9.2.2 绘制椭圆形和圆形	158
9.2.3 绘制多边形	159
9.2.4 绘制螺旋线	159
9.2.5 绘制基本图形	160
9.2.6 案例应用——Q 版阿狸	161
9.3 编辑对象	161

9.3.1 对象的选取	162
9.3.2 对象的缩放	162
9.3.3 对象的移动	162
9.3.4 对象的镜像	163
9.3.5 对象的旋转	163
9.3.6 对象的倾斜变形	163
9.3.7 对象的复制	164
9.3.8 对象的删除	165
9.3.9 撤销和恢复对象的操作	165
9.3.10 案例应用——游戏小地图	165
9.4 修整图形	166
9.4.1 焊接	166
9.4.2 修剪	166
9.4.3 相交	167
9.4.4 简化	167
9.4.5 移除后面对象	167
9.4.6 移除前面对象	167
9.4.7 边界	168
9.4.8 案例应用——制作皇冠	168
9.5 综合训练——制作扇子	170
9.6 本章小结	172
9.7 课后练习	172

第10章 轮廓线的编辑与填充

10.1 轮廓线的编辑	173
10.1.1 使用轮廓工具	173
10.1.2 设置轮廓线的颜色	173
10.1.3 设置轮廓线的粗细及样式	174
10.1.4 设置轮廓线角的样式及端头 样式	175
10.1.5 案例应用——用轮廓制作 禁止吸烟标志	176
10.2 标准填充	177
10.3 渐变填充	177
10.3.1 渐变颜色编辑	177

10.3.2 案例应用——利用渐变填充 制作灯泡	178	12.4.2 案例应用——绘制咖啡杯垫	218
10.4 图案填充	180	12.5 综合训练——打造炫彩的立体文字	220
10.4.1 图样填充	180	12.6 本章小结	221
10.4.2 底纹填充	180	12.7 课后练习	221
10.5 交互式填充	181	第 13 章 位图的编辑	222
10.5.1 交互式填充属性栏	181	13.1 导入与调整位图	222
10.5.2 交互式网状填充	181	13.1.1 导入位图	222
10.5.3 案例应用——利用交互式网状 填充制作萝卜	182	13.1.2 裁切位图	222
10.6 综合训练——打造兰花水墨画效果	183	13.1.3 转换为位图	224
10.7 本章小结	185	13.1.4 位图色彩模式	224
10.8 课后练习	185	13.1.5 案例应用——使用双色模式制作 怀旧照片	228
第 11 章 对象管理	186	13.2 使用滤镜	229
11.1 对象的叠放次序	186	13.2.1 三维效果	229
11.2 对象的对齐和分布	187	13.2.2 艺术笔触	233
11.2.1 多个对象的对齐	188	13.2.3 模糊	234
11.2.2 多个对象的分布	189	13.2.4 轮廓图	237
11.2.3 案例应用——制作卡通信纸	191	13.2.5 创造性	238
11.3 群组与结合	192	13.2.6 扭曲	241
11.3.1 群组和取消群组	193	13.3 综合训练——制作旅游宣传海报	244
11.3.2 结合和拆分	194	13.4 本章小结	245
11.4 锁定与解锁	195	13.5 课后练习	245
11.5 综合训练——制作会员卡	196	第 14 章 图形的特殊效果	246
11.6 本章小结	197	14.1 特殊效果	246
11.7 课后练习	198	14.1.1 调和效果	246
第 12 章 文本的编辑	199	14.1.2 轮廓图效果	250
12.1 文本的基本操作	199	14.1.3 变形效果	253
12.1.1 创建文本	199	14.1.4 阴影效果	255
12.1.2 编辑文本	201	14.1.5 封套效果	257
12.1.3 改变文本的属性	201	14.1.6 立体效果	259
12.1.4 案例应用——绘制诗歌卡片	207	14.1.7 透明效果	261
12.2 制作文本效果	208	14.2 色调调整	263
12.2.1 设置首字下沉和项目符号	208	14.2.1 调整亮度、对比度和强度	263
12.2.2 文本绕路径	210	14.2.2 调整颜色通道	264
12.2.3 文本绕图	212	14.2.3 调整色度、饱和度 and 亮度	264
12.2.4 对齐文本	213	14.3 透视效果	264
12.2.5 段落文字的链接	213	14.4 图框精确剪裁效果	264
12.2.6 段落分栏	215	14.4.1 放置容器中	265
12.2.7 案例应用——制作杂志内页	215	14.4.2 编辑内容	265
12.3 插入特殊字符	217	14.5 综合训练——制作生日贺卡	266
12.4 将文字转化为曲线	217	14.6 本章小结	268
12.4.1 文本的转换	217	14.7 课后练习	268
		参考文献	269

模块一 Photoshop CS6 软件精讲

第 1 章 图像处理基础知识

1.1 Photoshop 概述

Photoshop 是 Adobe 公司推出的图形图像处理软件,是目前全世界采用最广泛的数码图像处理软件,它的功能完善,广泛应用于印刷、广告设计、网页图像制作、照片编辑等领域。利用 Photoshop 可以对图像进行各种平面处理,如绘制简单的几何图形、给黑白图像上色、进行图像格式和颜色模式的转换等。而现在的 Photoshop CS6 在保持原来风格的基础上,还将工作界面和菜单做了更加合理和规范的改变与调整,增强了创造性和提高了工作效率。Adobe Photoshop CS6 软件具备新的 Adobe Mercury 图形引擎、创新的内容识别工具、改良的设计工具等功能,具有极好的应用性能。

(1) 内容识别修补。使用内容识别修补功能修补图像,使用户能选择示例区域,可以制作出神奇的修补效果。

(2) Mercury 图形引擎。借助液化、操控变形和裁剪等主要工具进行编辑时能够即时查看效果。全新的 Adobe Mercury 图形引擎拥有前所未有的响应速度,让用户工作起来如行云流水般流畅。

(3) 3D 性能提升。在整个 3D 工作流程中体验增强的性能。借助 Mercury 图形引擎,可在所有编辑模式中查看阴影和反射,在 Adobe RayTrace 模式中快速地进行最终渲染工作。

(4) 3D 控制功能任意使用。使用大幅简化的用户界面直观地创建 3D 图稿。可使用内容相关及画布上的控件来控制框架以产生 3D 凸出效果、更改场景和对象方向以及编辑光线等。

(5) 全新和改良的设计工具。更快地创作出出色的设计。如应用类型样式以产生一致的格式,使用矢量图层应用笔画,并将渐变添加至矢量目标,创建自定义笔画和虚线,快速搜索图层等。

(6) 全新的 Blur Gallery。使用简单的界面,借助图像上的控件快速创建照片模糊效果。创建倾斜偏移效果,模糊所有内容,然后锐化一个焦点或在多个焦点间改变模糊强度。Mercury 图形引擎可即时呈现创作效果。

(7) 全新的裁剪工具。使用全新的非破坏性裁剪工具,可快速精确地裁剪图像。在画布上可控制图像,并借助 Mercury 图形引擎实时查看调整结果。

(8) 现代化用户界面。使用全新典雅的 Photoshop 界面,深色背景的选项可凸显图像,数百项设计改进提供更顺畅、更一致的编辑体验。

(9) 全新的反射与可拖曳阴影效果。在地面上添加和加强阴影与反射效果,快速呈现 3D 逼真效果。拖曳阴影以重新调整光源位置,并轻松编辑地面反射、阴影和其他效果。

(10) 直观的视频制作。运用 Photoshop 的强大功能来编辑视频素材。使用用户熟悉的各种 Photoshop 工具轻松修饰视频剪辑,并使用直观的视频工具来制作视频。

(11) 后台存储。即使在后台存储大型的 Photoshop 文件,也能同时让用户继续工作,提高工

作效率。

(12) 自动恢复。自动恢复选项可在后台工作。因此,可以在不影响用户操作的同时存储编辑内容。每隔 10 分钟存储工作内容,以便在意外关机时可以自动恢复文件。

(13) 轻松对齐和分布 3D 对象。可将 3D 对象自动对齐至图像中的消失点,并利用全新的多选选项同时控制一组 3D 对象,让用户更快地创建丰富的 3D 场景。

(14) 预设迁移与共享功能。轻松迁移预设、工作区、首选项和设置,以便在所有计算机上都能以相同的方式体验 Photoshop、共享设置,并将在旧版中的自定设置迁移至 Photoshop CS6。

(15) 改进的自动校正功能。利用改良的自动弯曲、色阶和亮度/对比度控制增强图像效果。智能化内置了数以千计的手工优化图像,为修改奠定基础。

(16) Adobe Photoshop Camera Raw7 插件。借助改良的处理和增强的控制集功能,帮用户制作出最佳的 JPEG 和初始文件;在展示图像重点说明的每个详细情况的同时,仍保留阴影的细节等。

(17) 内容感知移动工具。将选中对象移动或扩展到图像的其他区域,然后使用内容感知移动工具功能重组和混合对象,产生出色的视觉效果。

(18) 受用户启发的多种改进。根据 Photoshop 用户在 Facebook、Twitter 等平台提出的建议,提供的超过 65 种全新创意功能和工作效率增强功能,为用户节省时间。

(19) 肤色识别选区和蒙版。创建精确的选区和蒙版,让用户不费力地调整或保留肤色;轻松选择精细的图像元素,例如脸孔、头发等。

(20) 创新的侵蚀效果画笔。使用具侵蚀效果的绘图笔尖,产生更自然逼真的效果。任意磨钝和削尖炭笔或蜡笔,以创建不同的效果,并将常用的钝化笔尖效果存储为预设。

(21) 新增绘图预设。使用全新的预设来简化绘图工作,轻松产生逼真的绘画效果。

(22) 脚本图案。利用“脚本图案”更快地制作几何图案填充。

(23) 增强的 3D 动画。使用动画时间轴对所有 3D 属性进行动画处理,属性包括相机、光源、材料和网格。导出 3D 动画时的最终渲染性能获得了极大的改进。

(24) 针对阴影的灵活的渲染模式。在 GL 和 Adobe RayTrace 渲染模式中预览阴影,使创作更加流畅。

(25) 精确的 3D 对象合并。在单个场景中精确地合并多个 3D 对象,以便与相同的光源和摄像机相互搭配。

(26) 替代视图。编辑时可从多个角度轻松查看 3D 图稿。

(27) 3D 立体查看和打印。将常见的立体格式(例如 JPS 和 MPO)轻松导入 3D 管道,并进行简单调整,以设置深度和范围。在立体显示器或电视上查看立体图像,或打印为光栅 3D 图像。

(28) 3D 素描和卡通预设。单击一下即可让 3D 对象有素描与卡通的外观,并创建画笔描边,以自动创建素描预设。

1.2 工作界面与文件的基本操作

1.2.1 工作界面介绍

安装并启动 Photoshop CS6 后,就可进入 Photoshop CS6 全新的工作界面中,整个工作界面在原来版本的基础上做了更深入的改动,不但对面板菜单进行了调整,同时以更人性化的设计来构建整个界面,使软件操作变得更加得心应手。

Photoshop CS6 的工作界面以全新的深灰色显示,与之前的版本相比,更加简洁、美观。工作界面去除了应用程序栏,由菜单栏、工具箱、图像窗口、面板等组成,如图 1-1 所示,下面将

分别对其详细进行介绍。



图 1-1 Photoshop CS6 工作界面

1. 标题栏

打开一个文件以后，Photoshop 会自动创建一个标题栏。在标题栏中会显示这个文件的名称、格式、窗口缩放比例以及颜色模式等信息。

2. 菜单栏

Photoshop CS6 将所有的功能命令分类后，分别放在 11 个菜单中，菜单栏中提供了文件、编辑、图像、图层、选择、滤镜、分析、3D、视图、窗口、帮助菜单命令，这些菜单命令是按主题进行组织的。例如：【图层】菜单中包含了用于处理图层的命令，【选择】菜单中包含了与选择有关的各种操作命令。

使用菜单栏时应注意以下几点。

- ① 单击菜单栏中的菜单命令。菜单命令呈灰色显示时，表示该命令在当前状态下不可执行。
- ② 菜单后面标有黑色三角形图标，表示该命令还有下一级子菜单。
- ③ 菜单命令后标有省略号，表示单击该命令，可以将会弹出一个对话框。
- ④ 使用热键执行菜单命令，例如：要执行【复制图层】命令，可以先按下【Alt+L】键打开【图层】菜单，然后再按下【复制图层】命令的热键【D】键。
- ⑤ 使用快捷键执行菜单命令。大部分菜单命令都有快捷键，使用快捷键执行菜单命令是最快速的一种方法。例如：按下【Ctrl+U】键执行【色相/饱和度】命令，按下【Ctrl+B】键执行【色彩平衡】命令。

3. 工具箱

第一次启动 Photoshop CS6 时，工具箱位于屏幕的左侧。拖动工具箱的标题栏，可以将其停放在工作窗口中的任意位置。执行菜单栏中的【窗口】→【工具】命令，可以显示或隐藏工具箱。

Photoshop CS6 工具箱中总计有 22 组工具，从工具的形态和名称就可以了解该工具的功能，将鼠标放置到某个图标上，即可显示该工具的名称，若长按按钮图标，即会显示该工具组中其他隐藏的工具，如图 1-2 所示。

【注意】：工具箱中有些工具按钮的右下角带有一个黑色的三角图标，表示该工具组含有隐

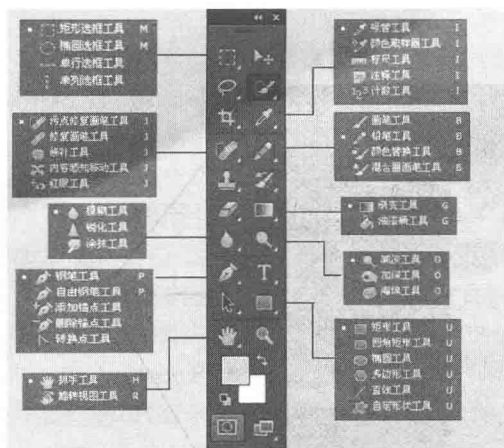


图 1-2 工具箱

藏工具。按住【Alt】键的同时单击含有隐藏工具的按钮，或者按住【Shift】键加反复按相应工具的快捷键，可以循环选择隐藏工具。

4. 工具选项栏

工具选项栏又叫属性栏，当用户选中工具栏中的某项工具时，属性栏会改变成相应工具的属性设置选项，用户可在其中设定工具的各种属性，如图 1-3 所示。

5. 控制面板

控制面板又叫调板，面板汇集了 Photoshop 操作中常用的选项和功能，在【窗口】菜单下提供了 20 多种面板命令，选择相应的命令就可以在工作界面中打开相应的面板。利用工具箱中的工具或菜单栏中的命令编辑图像后，使用面板可进一步细致地调整各选项，将面板功能应用于图像上。



图 1-3 画笔工具选项栏

默认情况下，控制面板是成组出现的，并且以标签来区分。在处理图像的过程中，可以自由地移动、展开、折叠控制面板，也可以显示或隐藏控制面板。

(1) 显示与隐藏。单击【窗口】菜单中相应的命令，可以显示或隐藏控制面板。

编辑图像时，暂时不用的控制面板可以将其隐藏，需要时再调出来。单击 Photoshop CS6 中文版右方的折叠为图标按钮 ，可以折叠面板；再次单击折叠为图标按钮可恢复控制面板。

【注意】：重复按【Tab】键，可以显示或隐藏控制面板组、工具箱及工具选项栏。重复按【Shift+Tab】键，可显示或隐藏控制面板组。

(2) 调整大小。如果控制面板的右下角呈  状，表示该控制面板的大小可以进行调整，将光标指向面板的四边或四角，当鼠标指针变为双向箭头时拖动鼠标，可以改变面板的大小。

(3) 拆分与组合。控制面板组可以自由拆分或组合。将光标指向面板的标签，按住鼠标左键拖动可以将该面板移到面板组外，即拆分面板组；将面板拖动到另一个面板组中，即可重新组合面板组，如图 1-4 所示。

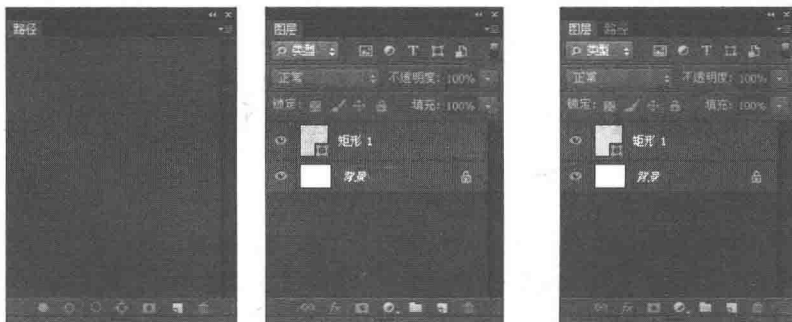


图 1-4 面板的拆分与组合

(4) 面板菜单。每个面板组的右上角都有一个三角形按钮 ，单击它可以打开相应的面板菜单，该面板的所有操作命令都包含在面板菜单中，如图 1-5 所示。

(5) 使用面板窗口。在 Photoshop CS6 所有的控制面板都可以单击其调板右端的按钮  将其折叠为图标或单击按钮  将其关闭，从而留出更多的工作空间供设计使用。

如果调整控制面板时不合理，想恢复到默认状态，可以执行菜单栏中的【窗口】→【工作区】→【复位调板位置】命令。

6. 状态栏

状态栏在窗口的最底部，用于显示图像处理的各种信息，由三部分组成。

当新建或打开图像文件以后，有关图像的文件大小及其他信息将显示在状态栏上。状态栏可分为三部分，依次为显示比例、文件信息、提示信息。其中，显示比例用于显示当前图像缩放的百分比；文件信息部分用于显示当前图像的有关信息；提示信息部分显示了所选工具的操作信息，如图 1-6 所示。

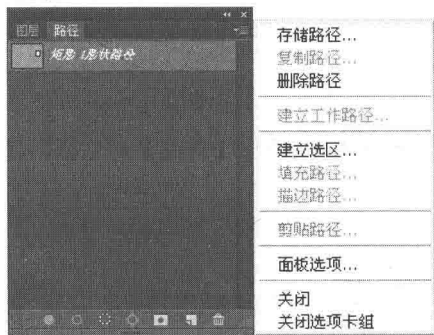


图 1-5 面板菜单

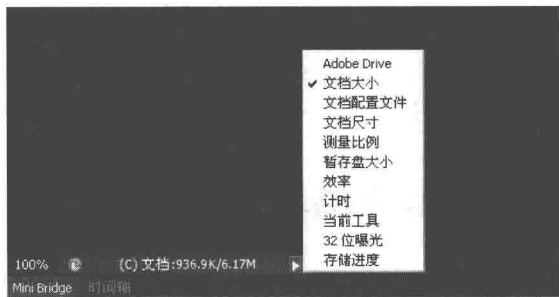


图 1-6 状态栏

① 左侧的【100%】：为【缩放比例】文本框，在文本框中输入缩放比例，按【Enter】确认，可按输入比例缩放文档中的图像。

② 如果用鼠标左键按住状态栏的中间部分，将显示当前图像的高度、宽度、通道和分辨率等相关信息，如图 1-7 所示。



图 1-7 图像的相关信息

在状态栏中单击黑色的三角图标，可以出现一个选项菜单，各菜单项的意义如下。

- ① 【Adobe Drive】：可以进行文件的版本控制。
- ② 【文档大小】：显示有关图像数据量的信息。如图 1-6 所示左边的数字表示图像的打印大小，它近似于以 PSD 格式拼合后并存储的文件大小；右边的数字表示文件的近似大小，包括图层和通道。
- ③ 【注意】：这里显示的文档大小与实际存盘的文件大小将有一些出入，这仅是一个参考数值。因为在存盘的过程中还要进行压缩或附加信息的处理。
- ④ 【文档配置文件】：显示图像使用的颜色配置文件的名称。
- ⑤ 【文档尺寸】：显示图像的尺寸大小。
- ⑥ 【暂存盘大小】：显示用于处理图像的内存和暂存盘的有关数量信息。
- ⑦ 【效率】：以百分数的形式来表示图像的可用内存大小。

⑧【计时】：显示上一次操作所使用的时间。

⑨【当前工具】：显示当前正在使用的工具。

⑩【32 位曝光】：用于调整预览图像，以便在计算机显示器上查看 32 位/通道高动态范围(HDR)图像的选项。只有当文档窗口显示 HDR 图像时，该滑块才可用。

⑪【存储进度】：保存文件时，显示存储进度。

1.2.2 新建和存储文件

新建文件时需要根据设计需求合理设置文件名称、宽度、高度、分辨率及背景颜色等内容。打开文件是将已存储在磁盘上的图像文件重新打开，以继续进行编辑和修改。

1. 新建文件

启动 Photoshop CS6 以后，系统并不产生一个默认的图像文件，这时用户可根据需要新建一个图像文件，新建图像文件是指新建一个空白图像文件，所以，设计图像作品时必须从新建文件开始。

新建图像文件的基本操作步骤如下。

(1) 执行【文件】→【新建】命令，或按下快捷键【Ctrl+N】，则弹出【新建】对话框，如图 1-8 所示。

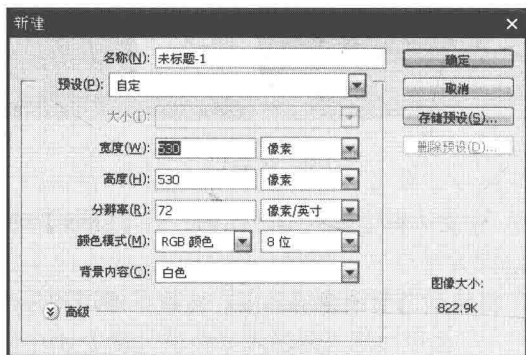


图 1-8 【新建】对话框

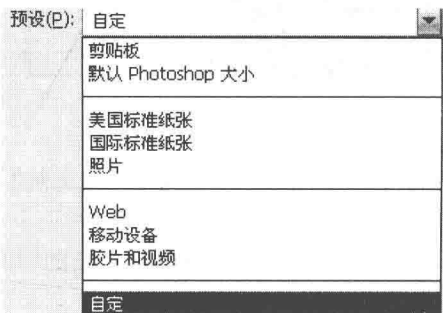


图 1-9 【预设】下拉列表

(2) 在对话框中设置文件的相关选项。

① 在【名称】文本框中输入文件的名称，系统的默认名称为“未标题-1”。

② 在【预设】下拉列表中可以选系统预设的图像尺寸，如图 1-9 所示，如果需要自定义图像尺寸，可以选择【自定】选项，然后在【宽度】和【高度】文本框中输入图像的宽度和高度值，并选择合适的尺寸单位。

③ 在【分辨率】选项中确定图像的分辨率。通常情况下，如果制作图像只用于电脑屏幕显示，图像分辨率只需要用 72 像素/英寸或 96 像素/英寸即可；如果制作的图像需要打印输出，那么最好用高分辨率 300 像素/英寸。

我们一般把【分辨率】设置为 72 像素/英寸。Photoshop CS6 将 72 像素/英寸作为缺省设置，因为大多数显示器在屏幕区域中每英寸显示 72 个像素。换句话说，文档设置的分辨率与显示器的分辨率一样。如果你的设置不是 72 像素/英寸，将其改成 72 像素/英寸。如果加大了分辨率、高度或宽度的值，那么图像的尺寸也会随之增大。在我们实际操作中尽量避免大图像，因为大图像在操作的时候反应比较慢，而且它还会降低计算机的速度。

④ 在【颜色模式】下拉列表中选择图像的色彩模式，如图 1-10 所示。一般地，设计图像时使用 RGB 模式，最后再转换为 CMYK 模式进行输出。

⑤ 在【背景内容】选项中确定图像中背景层的颜色,如图 1-11 所示,可以设置为白色、背景色或透明。



图 1-10 【颜色模式】下拉列表

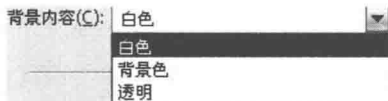


图 1-11 【背景内容】下拉列表

(3) 单击【确定】按钮,则建立了一个新的图像文件。

2. 存储文件

在处理图像的过程中,一定要养成及时保存文件的好习惯。其实,不论使用什么软件,都应该注意及时保存文件。

Photoshop CS6 为保存图像文件提供了三种形式。

(1) 执行【文件】→【存储】命令,或者按下快捷键【Ctrl+S】,可以保存图像文件。如果是第一次执行该命令,将弹出【存储为】对话框用于保存文件,如图 1-12 所示。



图 1-12 【存储为】对话框



图 1-13 【打开】对话框

(2) 执行菜单栏中的【文件】→【存储为】命令,或者按下快捷键【Shift+Ctrl+S】,可以将当前编辑的文件按指定的格式换名存盘,当前文件名将变为新文件名,原来的文件仍然存在。

(3) 执行菜单栏中的【文件】→【存储为 Web 所用格式】命令,可以将图像文件保存为网络图像格式,并且可以对图像进行优化。

1.2.3 打开和关闭文件

1. 打开文件

如果要编辑一个已经存在的图像文件,则需要打开该文件。打开图像文件的基本操作步骤如下:

(1) 执行【文件】→【打开】命令,或者按下快捷键【Ctrl+O】,则弹出【打开】对话框,如图 1-13 所示。

(2) 在对话框中设置文件的相关选项。

- ① 在【查找范围】下拉列表中选择图像文件所在的位置。
- ② 在【文件类型】下拉列表中选择要打开的文件类型。
- ③ 在文件列表中选择要打开的图像文件。

(3) 单击  按钮, 则打开所选的图像文件。

在 Photoshop CS6 的【文件】菜单中还有一个【最近打开文件】命令, 该命令的子菜单中记录了最近打开过的图像文件名称, 默认情况下可以记录 10 个最近打开的文件。

2. 关闭文件

关闭文件有两种方式。

一是执行【文件】→【关闭】命令或【关闭全部】命令; 二是单击图像窗口标题栏右侧的关闭按钮 。如果图像尚未存盘, 将弹出一个警告框询问是否存盘, 如图 1-14 所示。

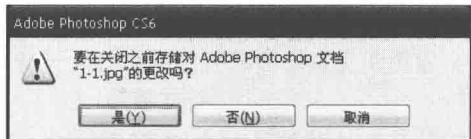


图 1-14 关闭未保存的文件时出现的对话框

单击  按钮, 如果从未保存过该文件, 将弹出【存储为】对话框, 要求输入文件名进行存储; 如果是已经保存过的文件, 将直接存储并关闭图像窗口。

单击  按钮, 将直接关闭文件, 但不进行

存储。

单击  按钮, 将取消关闭操作, 并返回 Photoshop 工作环境。

1.3 平面知识快速入门

1.3.1 位图与矢量图

计算机图形图像主要分为两大类: 位图图像和矢量图形。Photoshop 和 ImageReady 可以同时处理这两种类型的图形, 而且 Photoshop 文件既可以包含位图数据, 也可以包含矢量数据。

位图图像, 也叫光栅图, 是由很多个像小方块一样的颜色网格(即像素)组成的图像。位图中的像素由其位置值与颜色值表示, 也就是将不同位置上的像素设置成不同的颜色, 即组成了一幅图像。位图图像放大到一定的倍数后, 可以发现位图图像是由彩色网格组成的, 每个格点就是一个像素, 每个像素都具有特定的位置和颜色值。处理位图图像时编辑的实际是像素, 而不是对象或形状。连续色调图像(如照片或数字绘画)经常使用位图图像, 因为它可以表现阴影和颜色的细微层次。

单位尺寸内的像素数称为分辨率(通常采用 ppi 表示, 即每英寸上的像素数), 因此, 位图图像与分辨率有关。分辨率越大, 图像越清晰, 存储时的文件尺寸也越大。如果在屏幕上对位图图像进行放大, 或以低于创建时的分辨率来打印, 看到的便是一个一个方形的色块, 整体图像也会变得模糊、粗糙, 如图 1-15 所示。

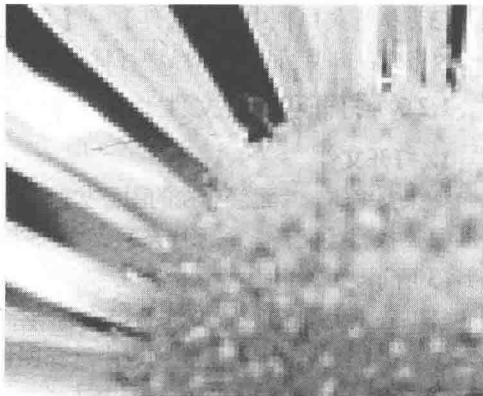


图 1-15 位图图像放大前后的效果

矢量图形也叫向量图形,由数学定义的矢量线条和曲线组成。由于不是采用像素的方式,因此,矢量图形与分辨率无关。可以将其缩放到任意尺寸,或按任意分辨率打印,它始终能够保留清晰的线条,如图1-16所示。

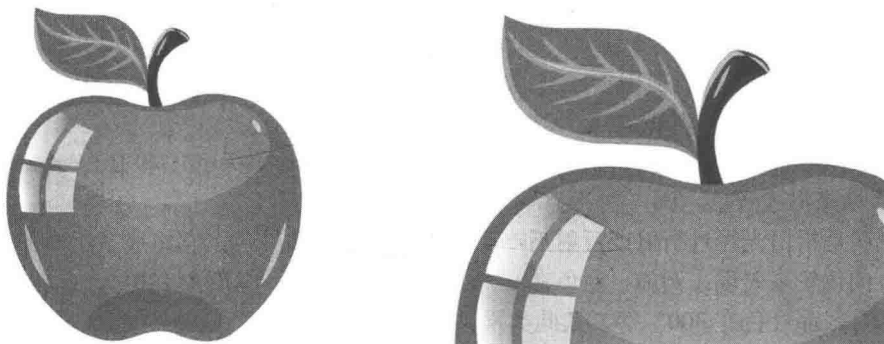


图1-16 矢量图形放大前后的效果

1.3.2 像素与分辨率

Photoshop CS6 的图像是基于位图格式的,而位图的基本单位是像素,因此,在创建位图图像时需要指定分辨率的大小。图像的像素与分辨率能体现出图像的清晰度,决定图像的质量。

1. 像素

像素是构成图像的最基本的单位,是一种虚拟的单位,只能存在于计算机中。图像就是由像素阵列的排列来实现其显示效果的,一个图像的大小是可以变化的,在改变像素大小时,不仅会影响到屏幕上图像的大小,而且会影响图像的打印效果。

2. 分辨率

分辨率是指单位长度内排列的像素数目,是衡量图像细节表现力的一个重要参数。通常,分辨率被表示成一个方向上的像素数量。分辨率越高,可显示的像素点就越多,所得到的图像就越精细。虽然分辨率越高图像质量越好,但会增加占用的存储空间,所以,根据图像的用途设置合适的分辨率,可以取得最好的使用效果。

1.3.3 图像的颜色模式

颜色使图像充满了生机与灵气。在处理图像时,可以使用一种颜色模型来指定颜色。Photoshop CS6 中包含几种不同的色彩模式:HSB、RGB、CMYK 和 Lab 等模式。每种色彩模式都使用一种不同的方式描述和分类颜色,但所有的色彩模式都使用数值表示颜色。

1. 常见的色彩模式

(1) RGB 模式。RGB 模式是 Photoshop CS6 中最常用的一种颜色模式,又称三基色,属于自然色彩模式。这种模式是以 R (Red: 红)、G (Green: 绿)、B (Blue: 蓝) 三种基本色为基础,进行不同程度的叠加,从而产生丰富而广泛的颜色,所以又叫加色模式。由于红、绿、蓝每一种颜色可以有 0~255 的亮度变化,所以,可以表现出约 1680 ($256 \times 256 \times 256$) 万种颜色,是应用最为广泛的色彩模式。各参数取值范围为 0~255 (R: 0~255, G: 0~255, B: 0~255)。

所有的扫描仪、显示器、投影设备、电视、电影屏幕等都依赖于这种加色模式。但是,这种模式的色彩超出了打印色彩的范围,因此,输出后颜色往往会偏暗一些。

(2) CMYK 模式。CMYK 模式又称印刷四分色,也属于自然色彩模式。该模式是以 C (Cyan: 品蓝)、M (Magenta: 品红)、Y (Yellow: 品黄)、K (Black: 黑色,为区别于 Blue: 蓝色,所以用 K 表示) 为基本色。