

多年畅销品牌 资深团队倾力打造



# Photoshop CS6 完全自学手册

贾婷婷 编著

- **专业团队：**资深电脑教学专家精心编写，充分考虑初学者的认知规律和学习习惯，从零开始讲起并且简化理论学习，突出实例操作，让读者可以轻松上手。
- **答疑解惑：**书中穿插了大量的疑难解答与经验技巧，帮助读者掌握操作捷径，并解决学习中遇到的各种问题。
- **超值实惠：**双栏排版，页面整齐，印刷精美，赠送超值赠品，让读者轻松掌握知识。
- **视频教学：**配套光盘包含相关内容的视频教程，跟着视频进行操作可大大提高学习效率。



多媒体自学光盘视频教程，让学习变得更简单！



# Photoshop CS6 完全自学手册

贾婷婷 编著

# 内 容 提 要

本书从实用的角度出发，以通俗易懂的语言对 Photoshop CS6 的基础知识和应用技巧进行了全面讲解，主要内容包括：初识 Photoshop CS6、Photoshop CS6 基础操作、选区的使用、调整图像的色调与色彩、修饰图像、图层的使用、路径的使用、在 Photoshop 中输入文字、制作特效图像、滤镜的应用、动作与批处理、图像的获取和输出、VI 设计以及平面广告设计等知识。

本书内容翔实、编排合理、浅显易懂，通过大量的实例并配合详细的操作步骤进行讲解。读者在学习 Photoshop CS6 的基本知识后，通过实战演练的案例可进一步掌握图像处理的基本操作方法和技巧，巩固所学的知识。

本书可以作为初次接触 Photoshop CS6 的读者的自学手册，也可作为初、中级用户，平面设计人员和各行业相关人员的参考用书。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。  
版权所有，翻版必究

书 名：Photoshop CS6 完全自学手册

编 著：贾婷婷

出版发行：电脑报电子音像出版社

地 址：重庆市双钢路 3 号科协大厦

邮 编：400013

经 销：全国新华书店、软件连锁店

光盘制作：四川莹山数码科技文化发展有限公司

印 刷：重庆升光电力印务有限公司

开 本：787mm×1092mm 16 开 18.75 印张

版 次：2013 年 1 月第 1 版 2013 年 1 月第 1 次印刷

印 数：1-5000 册

版 本 号：ISBN 978-7-89476-735-6

定 价：33.00 元（1CD+配套手册）

## 第1章 初识 Photoshop CS6

1.1 Photoshop 的应用领域 .....	2
1.1.1 平面广告设计 .....	2
1.1.2 包装设计 .....	2
1.1.3 数码照片处理 .....	2
1.1.4 网页制作 .....	3
1.1.5 插画绘制 .....	3
1.1.6 文字设计 .....	3
1.1.7 商标设计 .....	3
1.1.8 效果图后期处理 .....	4
1.2 图像的相关概念 .....	4
1.2.1 分辨率 .....	4
1.2.2 位图和矢量图 .....	5
1.2.3 颜色模式 .....	6
1.2.4 文件格式 .....	7
1.3 认识 Photoshop CS6 的工作界面 ...	8
1.3.1 启动程序 .....	8
1.3.2 工作界面的组成 .....	8
1.3.3 自定义工作界面 .....	9
1.3.4 退出程序 .....	11
1.4 Photoshop CS6 的辅助设置 .....	11
1.4.1 参考线 .....	11
1.4.2 网格 .....	12
1.4.3 标尺 .....	13
1.4.4 度量工具 .....	13
1.5 实战演练——查看图像信息 .....	14

## 第2章 Photoshop CS6 基础操作

2.1 图像文件的操作 .....	16
2.1.1 新建图像文件 .....	16
2.1.2 打开图像文件 .....	16
2.1.3 存储图像文件 .....	17
2.1.4 关闭图像文件 .....	18

2.2 图像的视图操作 .....	19
2.2.1 缩放视图 .....	19
2.2.2 旋转视图 .....	19
2.2.3 平移视图 .....	20
2.2.4 图像的排列方式 .....	20
2.3 图像的调整 .....	21
2.3.1 调整图像大小 .....	21
2.3.2 调整画布大小 .....	21
2.3.3 移动图像 .....	22
2.3.4 裁剪图像 .....	22
2.4 图像的变换 .....	23
2.4.1 缩放对象 .....	23
2.4.2 旋转对象 .....	23
2.4.3 斜切对象 .....	24
2.4.4 扭曲对象 .....	24
2.4.5 透视对象 .....	24
2.4.6 变形对象 .....	24
2.4.7 翻转对象 .....	25
2.5 实战演练——调整数码照片的大小 .....	25

## 第3章 选区的使用

3.1 选区的创建 .....	28
3.1.1 选框工具组 .....	28
3.1.2 魔棒工具组 .....	29
3.1.3 套索工具组 .....	30
3.1.4 色彩范围 .....	31
3.2 选区的编辑 .....	32
3.2.1 移动选区 .....	32
3.2.2 修改选取 .....	32
3.2.3 变换选区 .....	33
3.2.4 反选与取消选区 .....	36
3.2.5 羽化选区 .....	36
3.2.6 存储与载入选区 .....	37
3.3 选区的填充与描边 .....	37

3.3.1 填充选区 .....	37	5.2.1 矩形工具 .....	69
3.3.2 描边选区 .....	39	5.2.2 圆角矩形工具 .....	69
3.4 实战演练——飞出相框的照片 ....	40	5.2.3 椭圆工具 .....	70
<b>第4章 调整图像的色调与色彩</b>		5.2.4 多边形工具 .....	70
4.1 调整图像色调 .....	45	5.2.5 直线工具 .....	71
4.1.1 调整色阶 .....	45	5.2.6 自定形状工具 .....	71
4.1.2 调整曲线 .....	46	5.3 照片修复 .....	72
4.1.3 调整亮度/对比度 .....	47	5.3.1 污点修复画笔工具 .....	72
4.1.4 调整色彩平衡 .....	47	5.3.2 修复画笔工具 .....	73
4.1.5 调整 HDR 色调 .....	48	5.3.3 修补工具 .....	74
4.2 调整图像色彩 .....	50	5.3.4 红眼工具 .....	74
4.2.1 调整曝光度 .....	50	5.3.5 内容感知移动工具 .....	75
4.2.2 调整色相/饱和度 .....	51	5.3.6 图章工具组 .....	76
4.2.3 替换颜色 .....	52	5.3.7 内容识别 .....	77
4.2.4 可选颜色 .....	53	5.4 自制艺术照 .....	78
4.2.5 匹配颜色 .....	54	5.4.1 模糊工具组 .....	78
4.2.6 去色 .....	55	5.4.2 减淡工具组 .....	79
4.2.7 通道混合器 .....	55	5.4.3 橡皮擦工具组 .....	81
4.2.8 渐变映射 .....	56	5.5 实战演练——修复照片 .....	81
4.2.9 阴影/高光 .....	56	<b>第6章 图层的使用</b>	
4.3 图像颜色的另类调整 .....	57	6.1 图层的基本操作 .....	85
4.3.1 反相 .....	57	6.1.1 新建图层 .....	85
4.3.2 阈值 .....	57	6.1.2 重命名图层 .....	87
4.3.3 色调均化与色调分离 .....	58	6.2 图层的编辑 .....	87
4.4 实战演练——打造怀旧照片 .....	58	6.2.1 图层的选择 .....	87
<b>第5章 修饰图像</b>		6.2.2 图层的复制与删除 .....	88
5.1 图像绘制工具 .....	64	6.2.3 图层的移动与排列 .....	89
5.1.1 画笔工具 .....	64	6.2.4 图层的自动对齐 .....	90
5.1.2 铅笔工具 .....	65	6.2.5 图层的链接、对齐与分布 .....	91
5.1.3 颜色替换工具 .....	65	6.2.6 图层的合并和层组 .....	93
5.1.4 混合器画笔工具 .....	66	6.2.7 图层的隐藏和锁定 .....	94
5.1.5 历史记录画笔工具组 .....	67	6.3 图层的混合 .....	94
5.2 使用形状工具绘图 .....	69	6.3.1 图层的混合模式 .....	95
		6.3.2 图层的不透明度 .....	99

6.4 图层样式的应用 .....	100
6.4.1 “样式”面板 .....	100
6.4.2 添加图层样式 .....	100
6.4.3 编辑图层样式 .....	108
6.5 实战演练——合成图像效果 .....	109

## 第7章 路径的使用

7.1 路径的基本概念 .....	114
7.1.1 认识路径 .....	114
7.1.2 认识路径面板 .....	114
7.2 绘制路径 .....	115
7.2.1 使用钢笔工具绘制路径 .....	115
7.2.2 使用自由钢笔工具绘制路径 .....	116
7.2.3 使用形状工具创建路径 .....	117
7.2.4 调整路径形状 .....	117
7.3 路径与选区的转换 .....	118
7.3.1 将选区转换为路径 .....	118
7.3.2 将路径转换为选区 .....	119
7.4 路径的基本操作 .....	119
7.4.1 新建路径 .....	119
7.4.2 复制、删除与重命名 路径 .....	119
7.4.3 填充路径 .....	120
7.4.4 描边路径 .....	122
7.5 实战演练——使用路径打造绚丽的彩蝶 .....	123

## 第8章 在 Photoshop 中输入文字

8.1 文字的基本操作 .....	129
8.1.1 使用文字工具组 .....	129
8.1.2 输入段落文字 .....	134
8.1.3 选择文字 .....	135
8.1.4 设置文字格式 .....	136
8.2 文字的高级操作 .....	138

8.2.1 变形文字 .....	138
8.2.2 沿路径输入文字 .....	139
8.2.3 转换文字 .....	141
8.2.4 文字拼写检查 .....	142
8.2.5 查找和替换文本 .....	143

8.3 实战演练——制作个性化日历 .....	144
-------------------------	-----

## 第9章 制作特效图像

9.1 通道的相关知识 .....	149
9.1.1 通道的相关知识 .....	149
9.1.2 通道的类型 .....	149
9.2 通道的基本操作 .....	150
9.2.1 创建通道 .....	151
9.2.2 编辑通道 .....	151
9.2.3 复制和删除通道 .....	152
9.2.4 分离和合并通道 .....	152
9.2.5 通道的存储和载入 .....	154
9.2.6 通道运算 .....	155
9.3 蒙版的应用 .....	156
9.3.1 使用快速蒙版 .....	156
9.3.2 使用图层蒙版 .....	157
9.3.3 管理图层蒙版 .....	158
9.3.4 使用剪贴蒙版 .....	162
9.3.5 使用矢量蒙版 .....	163
9.4 实战演练——抠取人像为照片作后期处理 .....	164

## 第10章 滤镜的应用

10.1 认识滤镜 .....	169
10.1.1 滤镜的分类 .....	169
10.1.2 滤镜的作用范围 .....	169
10.2 常用滤镜 .....	169
10.2.1 风格化滤镜 .....	169
10.2.2 模糊滤镜 .....	171

10.2.3 扭曲滤镜 .....	176
10.2.4 锐化滤镜 .....	180
10.2.5 视频滤镜 .....	182
10.2.6 像素化滤镜 .....	182
10.2.7 渲染滤镜 .....	184
10.2.8 杂色滤镜 .....	187
10.2.9 其他滤镜 .....	191
10.2.10 智能滤镜 .....	192
<b>10.3 特殊功能滤镜 .....</b>	<b>193</b>
10.3.1 自适应广角 .....	193
10.3.2 镜头校正 .....	194
10.3.3 液化 .....	194
10.3.4 油画 .....	196
10.3.5 消失点 .....	196
<b>10.4 使用滤镜库 .....</b>	<b>198</b>
10.4.1 滤镜库的使用 .....	198
10.4.2 添加效果图层 .....	207
10.4.3 调整效果图层 .....	208
10.4.4 隐藏和显示效果图层 .....	208
10.4.5 删除效果图层 .....	208
<b>10.5 外挂滤镜 .....</b>	<b>208</b>
10.5.1 安装外挂滤镜 .....	208
10.5.2 使用外挂滤镜 .....	209
<b>10.6 实战演练——为照片制作帆布纹理效果 .....</b>	<b>209</b>

## 第 11 章 动作与批处理

<b>11.1 创建动作 .....</b>	<b>215</b>
11.1.1 “动作”面板 .....	215
11.1.2 播放动作 .....	216
11.1.3 创建和记录动作 .....	216
11.1.4 存储动作 .....	219
<b>11.2 编辑动作 .....</b>	<b>220</b>
11.2.1 删除动作或动作组 .....	220
11.2.2 载入动作 .....	221
11.2.3 替换动作 .....	221

11.2.4 复位动作 .....	221
11.2.5 修改动作 .....	221
<b>11.3 批处理的应用 .....</b>	<b>222</b>
11.3.1 批处理图像 .....	222
11.3.2 创建快捷批处理 .....	223
11.3.3 裁剪并修齐照片 .....	225
11.3.4 制作全景图 .....	225
11.3.5 合并到 HDR .....	227
11.3.6 限制图像 .....	228
<b>11.4 实战演练——制作相册 .....</b>	<b>228</b>

## 第 12 章 图像的获取和输出

<b>12.1 图像素材的获取 .....</b>	<b>232</b>
12.1.1 使用素材光盘 .....	232
12.1.2 使用扫描仪 .....	232
12.1.3 使用数码相机 .....	232
12.1.4 使用互联网下载获取 .....	232
<b>12.2 印前准备 .....</b>	<b>232</b>
12.2.1 图像的印前处理流程 .....	232
12.2.2 色彩校对 .....	232
12.2.3 分色和打样 .....	233
<b>12.3 打印输出图像 .....</b>	<b>233</b>
12.3.1 设置打印参数 .....	233
12.3.2 打印图像 .....	235
12.3.3 打印指定范围 .....	235
<b>12.4 实战演练——设置打印出血线 .....</b>	<b>236</b>

## 第 13 章 VI 设计

<b>13.1 VI 的基本概念 .....</b>	<b>238</b>
<b>13.2 标志的基本概念 .....</b>	<b>238</b>
<b>13.3 VI 设计 .....</b>	<b>238</b>
13.3.1 标识设计 .....	239
13.3.2 员工制服设计 .....	243

13.3.3 工作证设计 .....	248
13.3.4 雨伞设计 .....	252
13.3.5 名片设计 .....	257
13.3.6 信纸设计 .....	258
13.3.7 汽车设计 .....	262

## 第 14 章 平面广告设计

14.1 平面广告的分类 .....	274
14.2 平面广告的作用 .....	274
14.3 团队形式 .....	274
14.4 房地产海报招贴设计 .....	274
14.4.1 制作海报招贴的背景 .....	275
14.4.2 制作海报招贴的主体 .....	276
14.4.3 制作海报招贴的细节 .....	279
14.4.4 制作海报招贴的文字 .....	281
14.5 数码产品广告设计 .....	283
14.5.1 制作数码广告背景 .....	283
14.5.2 制作数码广告主体 .....	284
14.5.3 输入数码广告文字 .....	289



# Chapter

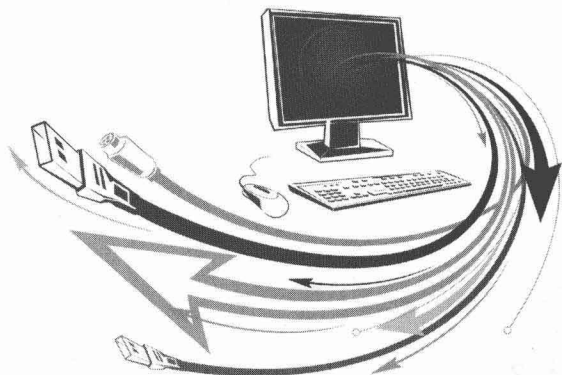
# 1

## 初识 Photoshop CS6

Photoshop CS6 是 Adobe 公司开发的一款集设计、图像处理和图像输出等众多功能于一体的图像处理软件。Photoshop 被广泛应用于平面设计的各个领域,深受用户青睐。在学习使用 Photoshop CS6 处理图像之前,应首先掌握一些基本知识,为后面的学习打下坚实的基础。

### 精彩看点:

- Photoshop 的应用领域
- 图像的相关概念
- Photoshop CS6 的工作界面
- Photoshop CS6 的辅助设置



## 1.1 Photoshop 应用领域

Photoshop CS6 是集图形设计、编辑、合成以及高品质输出功能于一体的图形图像处理软件，也是目前图形图像处理软件中功能最强大的软件之一。Photoshop CS6 被广泛用于平面设计、照片制作和 CG 绘画等多个领域，受到广大设计者的青睐。

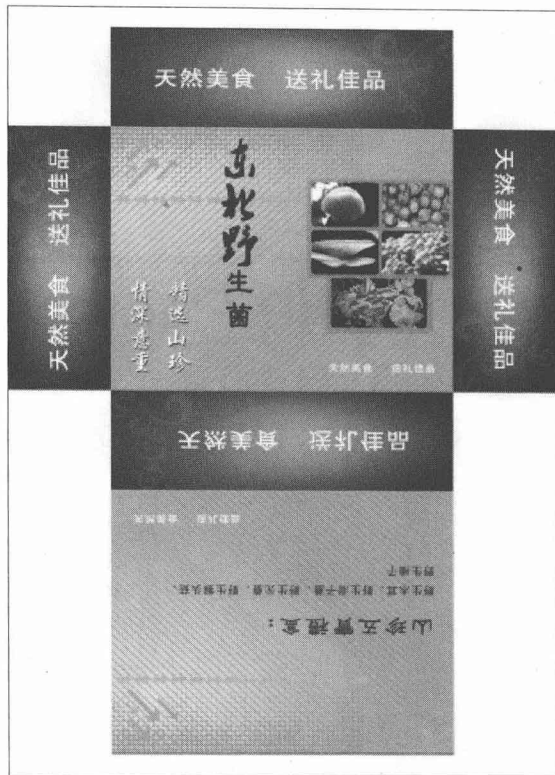
### 1.1.1 平面广告设计

平面广告设计是 Photoshop 应用最广泛的领域，主要包括户外广告、DM 广告、招贴海报、杂志广告、POP 广告和报纸广告等方面。



### 1.1.2 包装设计

包装设计是产品或商品的外观或装饰，集中体现了企业的视觉形象。通过 Photoshop 设计包装版面、结构及有关内容，可以使设计出的包装具有营销效果，从而达到提升销售量的目的。



### 1.1.3 数码照片处理

Photoshop CS6 的图像修饰工具在照片处理中发挥着巨大的作用，利用 Photoshop CS6 可以对照片进行美化和添加特效等操作。



### 1.1.4 网页制作

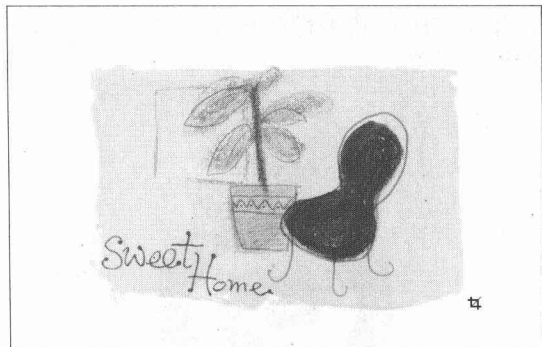
网页是使用多媒体技术在计算机网络与用户之间建立的一组具有展示和交互功能的虚拟界面。在网页设计的前期,可以使用 Photoshop CS6 对其配色、排版、网站架构、网页 Logo 和 Banner 等进行设计。



### 1.1.5 插画绘制

插画设计作为现代设计的一种重要的视觉传达形式,以其直观的形象性,真实的生活感和美的感染力,在现代设计中占有重要的地位,它广泛应用于文化活动、社会公益事业、商业活动和影视文化等领域。

利用 Photoshop CS6 进行绘画,不仅能得到逼真的传统绘画效果,而且还可以实现普通画笔无法达到的特殊效果,因此 Photoshop CS6 也备受许多画家的青睐。



### 1.1.6 文字设计

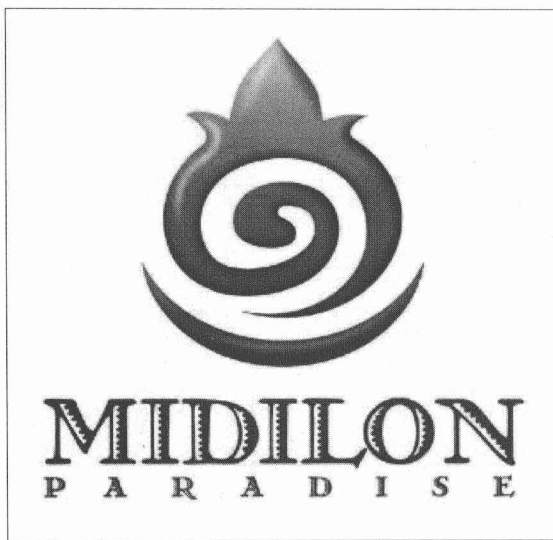
在平面设计中,文字是一个重要要素,也是产生平面设计的重要原因。利用 Photoshop CS6 可以使文字发生各种各样的变化,并利用这些艺术化处理后的文字为图像增加效果。



### 1.1.7 商标设计

商标设计也是平面设计的一个重要领域。商标是企业或商品的标志,是企业的无

形资产，代表其精神和形象，表现形式需简练而有创意。



## 1.1.8 效果图后期处理

在制作室内装饰、建筑外观或园林设计效果图中包括许多三维场景，人物与配景包括场景的颜色常常需要在 Photoshop 中增加并调整，Photoshop CS6 在该领域中发挥着重要的作用。



## 1.2 图像的相关概念

在学习使用 Photoshop CS6 处理图像之前，应先了解一些图像处理中的相关概念，如像素和分辨率、位图与矢量图的区别、颜色模式以及文件格式等，下面将分别进行讲解。

### 1.2.1 分辨率

分辨率是指单位长度上像素的多少。单位长度像素越多，分辨率越高，图像就相对比较清晰。分辨率有多种类型，可以分为位图图像分辨率、显示器分辨率和打印机分辨率等。

#### 1. 图像分辨率

图像分辨率是指图像中每个单位长度所包含的像素的数目，常以“像素/英寸”(ppi)为单位表示，如“96ppi”表示图像中每英寸包含 96 个像素或点。若分辨率越高，图像文件所占用的磁盘空间就越大，编辑和处理图像文件所需花费的时间也就越长。

在分辨率不变的情况下改变图像尺寸，则文件大小将发生变化，尺寸大则保存的文件大。若改变分辨率，则文件大小也会相应改变。

#### 2. 显示器分辨率

显示器分辨率是指显示器上每个单位长度显示的点的数目，常用“点/英寸”(dpi)为单位表示，如“72dpi”表示显示器上每英寸显示 72 个像素或点。

PC 机显示器的典型分辨率约为 96 dpi，MAC 机显示器的典型分辨率约为 72 dpi。当图像分辨率高于显示器分辨率时，图像在显示器屏幕上显示的尺寸会比指定的打印尺寸大。需要注意，图像分辨率可以更改，而显示器分辨率则是不可更改的。

### 3. 打印分辨率

打印分辨率是指激光打印机、照排机或绘图仪等输出设备在输出图像时每英寸所产生的油墨点数。想要产生较好的输出效果，就要使用与图像分辨率成正比的打印分辨率。大多数扫描仪所带的文档都把每英寸点数称之为 dpi，即每英寸所含的点，它是常用的分辨率单位，也是输出分辨率的单位。

#### 提示

不同硬件设备其每英寸所包含的点有所不同，如一台扫描仪的 dpi 和一台打印机的 dpi 就不相同。通常，扫描仪获取图像时设定扫描分辨率为 300 dpi，即可满足高分辨率的输出需要。

## 1.2.2 位图和矢量图

计算机图像的基本类型是数字图像，它是以数字方式记录处理和保存的图像文件。根据图像生成方式的不同，可以将图像划分为位图和矢量图两种类型。

### 1. 位图

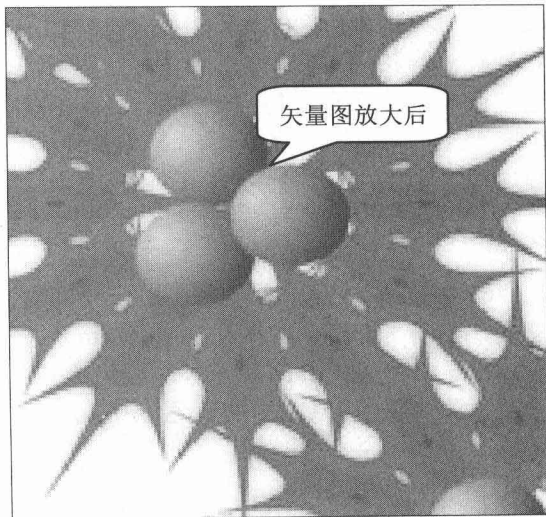
位图也被称为像素图或点阵图，当位图放大到一定程度时，可以看到位图是由一个个小方格组成的，这些小方格就是像素。像素是位图图像中最小的组成元素，位图的大小和质量由像素的多少决定，像素越多，图像越清晰，颜色之间的过渡也越平滑。

位图图像的主要优点是表现力强、层次多、细腻、细节丰富，可以十分逼真地模拟出像照片一样的真实效果。位图图像可以通过扫描仪和数码相机获得，也可通过如 Photoshop 和 Corel PHOTO-PAINT 等软件生成。



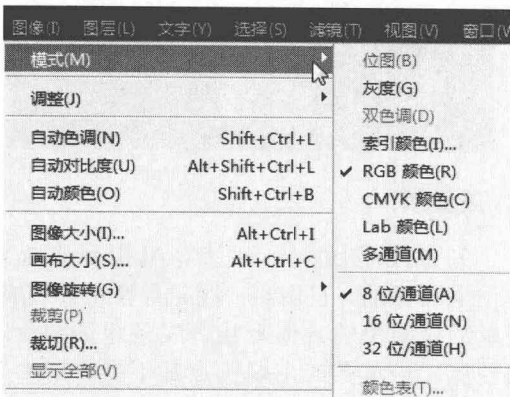
### 2. 矢量图

矢量图是用一系列计算机指令来描述和记录图像的，它由点、线、面等元素组成，记录的是对象的几何形状、线条粗细和色彩属性等。矢量图的主要优点是不受分辨率影响，任何尺寸的缩放都不会改变其清晰度和光滑度。矢量图只能通过 CorelDRAW 或 Illustrator 等软件生成。



## 1.2.3 颜色模式

颜色模式是图像在屏幕上显示的重要前提，同一个文件格式可以支持一种或多种颜色模式。常用的颜色模式有 RGB、CMYK、HSB、Lab、灰度模式、索引模式、位图模式、双色调模式、多通道模式等。在 Photoshop 中选择“图像”→“模式”命令，在弹出的子菜单中即可选择颜色模式进行转换。



### 1. RGB 模式

RGB 模式是最佳的编辑图像模式，也是 Photoshop 默认的颜色模式。自然界中所有的颜色都可以用红(Red)、绿(Green)、蓝(Blue) 3 种颜色波长的不同组合而生成，通常称其为三原色或三基色。每种颜色都有从 0（黑色）到 255（白）个亮度级，所以 3 种颜色叠加即产生 1670 万种色彩，即真彩色。

### 2. CMYK 模式

CMYK 模式是印刷时使用的一种颜色模式，由青(Cyan)、洋红(Magenta)、黄(Yellow)和黑(Black) 4 种颜色组成。为了避免和 RGB 三原色中的蓝色(Blue) 发生混淆，CMYK 中的黑色用 K 来表示。

CMYK 模式与 RGB 模式的不同之处在于，它不是靠增加光线而是靠减去光线来表现颜色的。因为和显示器相比，打印纸不能产生光源，更不会发射光线，它只能吸收和

反射光线。通过对这 4 种颜色的组合，可以产生可见光谱中的绝大部分颜色。

### 提示

在 CMYK 模式下处理图像，部分 Photoshop 滤镜无法使用，所以一般在处理图像时采用 RGB 模式，而到印刷阶段再将图像的颜色模式转换为 CMYK 模式。

### 3. HSB 模式

在 HSB 模式中，H 表示色相(Hue)，S 表示饱和度(Saturation)，B 表示亮度(Brightness)。HSB 模式是基于人眼对色彩的观察来定义的，由色相、饱和度和亮度表现颜色。色相，指颜色主波长的属性，用于表示所有颜色的外貌属性，取值范围为 0~360；饱和度，指色相中灰色成分所占的比例，表示色彩的纯度，取值范围为 0%~100%（黑、白和灰没有饱和度。饱和度最大时，每一个色相具有最纯的色光）；亮度，指色彩的明亮度，取值范围为 0%~100%（0%表示黑色，100%表示白色）。

### 4. Lab 模式

Lab 模式是国际照明委员会发布的颜色模式，由 RGB 三原色转换而来，是 RGB 模式转换为 HSB 模式和 CMYK 模式的桥梁，同时弥补了 RGB 和 CMYK 两种模式的不足。该颜色模式由一个发光串(Luminance)和两个颜色轴(a 和 b)组成，是一种具有“独立于设备”特征的颜色模式，即在任何显示器或打印机上使用，Lab 颜色都不会发生改变。

### 5. 灰度模式

灰度模式中只存在灰度，最多可达 256 级灰度，当一个彩色文件被转换为灰度模式时，Photoshop 会将图像中的色相及饱和度等有关色彩的信息消除，只留下亮度。

灰度值可以用黑色油墨覆盖的百分比来表示，0%代表白色，100%代表黑色，而

颜色调色板中的 K 值用于衡量黑色油墨的量。

## 6. 索引模式

索引模式又称映射颜色。在这种模式下,只能存储一个 8 位色彩深度的文件,即图像中最多含有 256 种颜色,而且这些颜色都是预先定义好的。一幅图像的所有颜色都在它的图像索引文件中定义,即将所有色彩都存放到颜色查找对照表中。因此当打开图像文件时,Photoshop 将从对照表中找出最终的色彩值。若原图不能用 256 种颜色表现,那么 Photoshop 将会从可用颜色中选择出最相近的颜色来模拟显示。

### 提示

使用索引模式不但可以有效地缩减图像文件的大小,而且能够适度保持图像文件的色彩品质,适合制作放置于网页上的图像文件或多媒体动画。

## 7. 多通道模式

多通道模式包含多种灰阶通道,每一个通道均由 256 级灰阶组成。这种模式适用于有特殊打印需求的图像。当 RGB 或 CMYK 模式图像中任何一个通道被删除时,即转变成多通道模式。

### 1.2.4 文件格式

文件格式是指数据保存的结构和方式,一个文件的格式通常用扩展名来区分,扩展名是在用户保存文件时,根据用户所选择的文件类型自动生成的。

Photoshop 提供了多种图像文件格式,用户在保存、导入或导出文件时,可根据需要选择不同的文件格式。Photoshop 主要支持的文件格式有如下几种。



### 1. PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 自身生成的文件格式,是唯一能支持全部图像颜色模式的格式。以 PSD 格式保存的图像可以包含图层、通道、颜色模式、调节图层和文本图层。

### 2. JPEG 格式

JPEG 格式主要用于图像预览及超文本文档,如 HTML 文档等。该格式支持 RGB、CMYK 及灰度等颜色模式。使用 JPEG 格式保存的图像经过压缩,可使图像文件变小,但会丢失掉部分肉眼不易察觉的色彩。

### 3. GIF 格式

GIF 格式可进行 LZW 压缩,支持黑白、灰度和索引等颜色模式,而且以该格式保存的文件尺寸较小,所以网页中插入的图片通常使用该格式。

### 4. BMP 格式

BMP 格式是一种标准的点阵式图像文件格式,支持 RGB、索引和灰度模式,但不支持 Alpha 通道。另外,以 BMP 格式保存的文件通常比较大。

## 5. TIFF 格式

TIFF 格式可在多个图像软件之间进行数据交换,应用相当广泛。该格式支持 RGB、CMYK、Lab 和灰度等颜色模式,而且在 RGB、CMYK 和灰度等模式中还支持 Alpha 通道。

## 1.3 认识 Photoshop CS6 的工作界面

在介绍了图像的相关知识之后,就可以开始学习使用 Photoshop CS6 了。下面讲解启动与退出 Photoshop CS6 的操作方法以及操作界面。

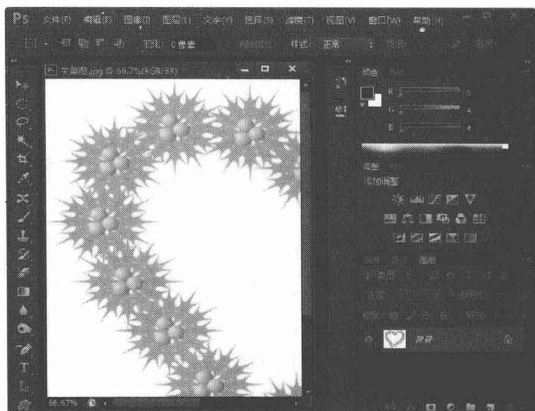
### 1.3.1 启动程序

启动 Photoshop CS6 是使用该软件编辑图像的基本操作,安装好 Photoshop CS6 后,便可以启动该软件。启动 Photoshop CS6 的方法有以下几种。

- 双击桌面上的 Photoshop CS6 快捷方式图标。
- 选择“开始”→“所有程序”→“Adobe Photoshop CS6”命令。
- 双击 Photoshop CS6 安装文件夹中的“Photoshop.exe”图标。

### 1.3.2 工作界面的组成

启动 Photoshop CS6 后,打开一幅图像文件,就可以查看其工作界面了。Photoshop CS6 的工作界面在以前版本的基础上没有太大的变化,保持了各常用组件,包括菜单栏、选项栏、工具箱、图像窗口和面板等。



### 1. 菜单栏

菜单栏包括“文件”、“编辑”、“图像”、“图层”和“文字”等 10 个菜单项,包含了 Photoshop CS6 中几乎所有的命令,用户可通过选择菜单项下的命令来完成各种操作和设置。



- 文件: 主要用于对图像文件进行新建、打开和保存等操作。
- 编辑: 主要用于对图像进行拷贝、粘贴、填充以及变换等操作。
- 图像: 主要用于对图像的颜色模式、色彩、色调以及尺寸大小等进行调整。
- 图层: 主要用于对图像的图层进行编辑。
- 文字: 主要用于对图像的文字区域进行编辑。
- 选择: 主要用于对图像的区域进行选择 and 编辑。



- 滤镜：主要用于对图像进行特殊效果的制作。
- 视图：主要用于对工作界面进行调整，如控制文档视图的大小、缩小或放大图像的显示比例等。
- 窗口：主要用于对工作界面中各组件进行调整。
- 帮助：主要用于为用户提供使用 Photoshop CS6 的帮助。
- 信息窗口：主要用于对工作界面中各组件进行调整。


## 2. 属性栏

在工具箱中选择一种工具后，属性栏中将显示当前工具的相应属性和参数，用户可在其中进行更改和设置。

## 3. 工具箱

工具箱中包含了 Photoshop CS6 提供的所有工具。工具箱默认位于工作界面左侧，部分工具按钮的右下角带有一个黑色的小三角形标记，表示这是一个工具组，其下包含多个子工具。

### 提示

Photoshop CS6 工具箱可以伸缩，有长单条和短双条两种模式。单击工具箱上方的  图标，可使工具箱在长单条和短双条这两种模式之间进行切换。

## 4. 图像窗口

在 Photoshop CS6 中，图像窗口用于显示图像文件的内容和相关文件信息，是浏览和编辑图像的主要场所。图像窗口中，各部分的功能如下。

- 图像信息栏：显示了图像文件的名称、显示比例和颜色模式等相关信息。
- 窗口控制按钮组：3 个控制按钮分别用于对图像窗口进行最小化、最大化/还原和关闭操作。

- “显示比例”数值框：用于控制图像的缩放显示比例。
- “文档大小”栏：显示图像文件的大小等信息。



## 5. 工作面板

工作面板是 Photoshop CS6 中非常重要的部分，主要用于在图像的处理过程中进行颜色选择、图层编辑、通道新建、路径绘制和修改，以及撤销编辑等操作。

### 1.3.3 自定义工作界面

在 Photoshop CS6 中，用户可以根据个人喜好来制定工作界面，其中包括面板的拆分、快捷键的定义及优化设置等。制定称心的 Photoshop CS6 工作环境，不仅可以方便地查看图像，还可以提高工作效率。

#### 1. 显示与隐藏工具箱和面板

在 Photoshop CS6 工作界面中，可以根据个人需要将工具箱和工作面板进行隐藏或显示，其操作方法分别如下。

- 隐藏：在带有工具箱和工作面板的工作界面中按下“Tab”键，可以隐藏工具箱和工作面板。
- 显示：再次按下“Tab”键，又可将隐藏