

跟着Adobe认证设计师学Photoshop

Photoshop CS6 白金手册



林兆胜 编著 
飞思数字创意出版中心 监制

知识的深入剖析：由Adobe公司认证的资深教师根据十余年的教学经验编写而成
系统的知识架构：将Photoshop知识体系完全按照自学顺序分为14章
全程多媒体教学：总计22小时37分钟的视频教学助您学习无忧
在线QQ互动交流：与作者QQ互动，可以帮助您解决在学习中的一切疑难问题

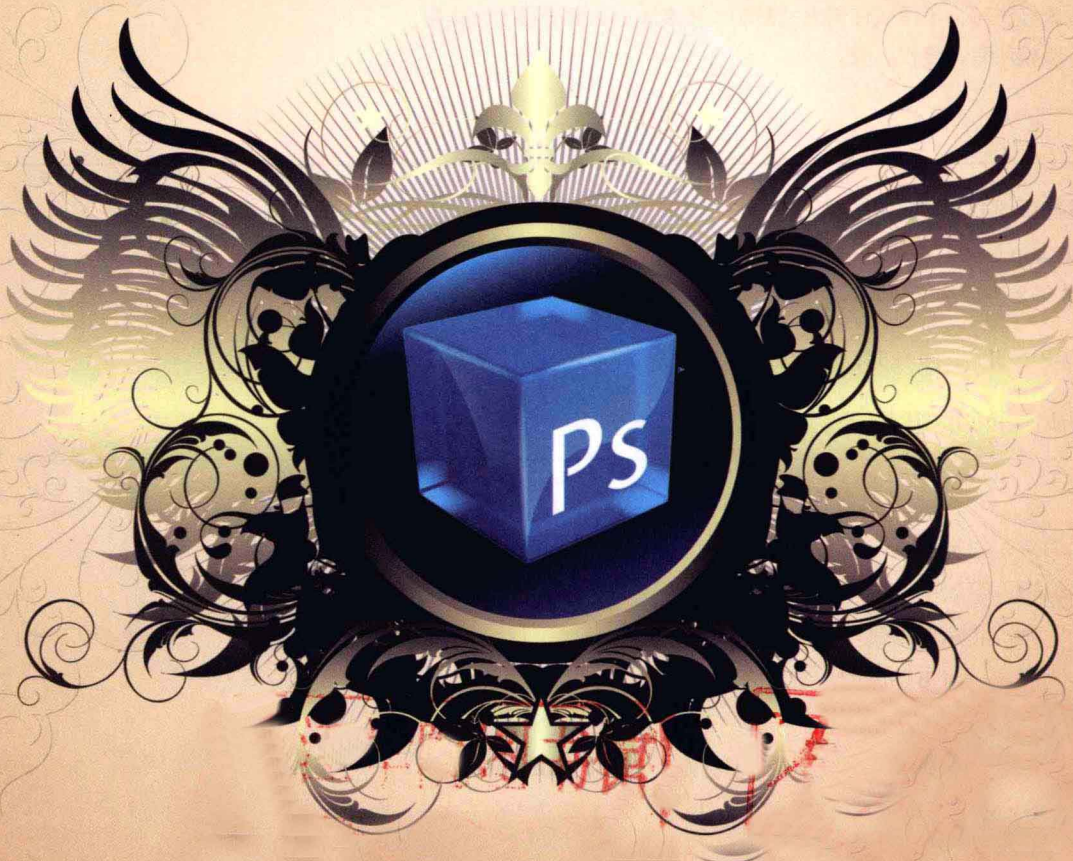
DVD

超值赠送近**23**小时超长视频教程及所有素材文件



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

Photoshop CS6 白金手册



林兆胜 编著
飞思数字创意出版中心 监制

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内容简介

本书较为全面地介绍了Photoshop CS6 Extended 版本的功能,全书共分为14章,包括基础篇、选区篇、路径篇、颜色模式篇、图层篇、通道篇、调色篇、修图篇、滤镜篇、3D篇、动画篇、自动篇、案例篇和考证篇。

本书最大的特点就是摒弃了以往此类书中只讲述理论知识而忽略实际操作,或者只注重实际操作而忽略理论知识学习的弊端,写作形式新颖,针对性强。书中所讲知识内容非常丰富,基本涵盖了Photoshop中的方方面面,语言讲解通俗易懂,操作步骤详细明了,学习参考价值非常高。每章内容均可分为内容提要,知识剖析和案例操作,以及如何学好本篇等3个部分,其中知识剖析和案例操作是每章的重中之重,该部分详细讲解了Photoshop工具和菜单命令的具体使用方法、操作步骤和经验技巧。

本书非常适合无任何Photoshop操作基础的读者阅读,也可作为计算机院校或者社会培训机构的培训教材使用。本书的配套光盘中还提供了书中所有案例的素材文件、案例完成效果及视频教程,供读者学习和使用。

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,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS6白金手册 / 林兆胜编著. -- 北京:电子工业出版社, 2013.1

ISBN 978-7-121-18679-0

I. ①P… II. ①林… III. ①图像处理软件—手册 IV. ①TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第239911号

责任编辑:何郑燕 张艳芳

特约编辑:李新承

印刷:北京天宇星印刷厂

装订:三河市鹏成印业有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

开本:787×1092 1/16 印张:29.75 字数:761.6千字 彩插:2

印次:2013年1月第1次印刷

定价:99.00元(含光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

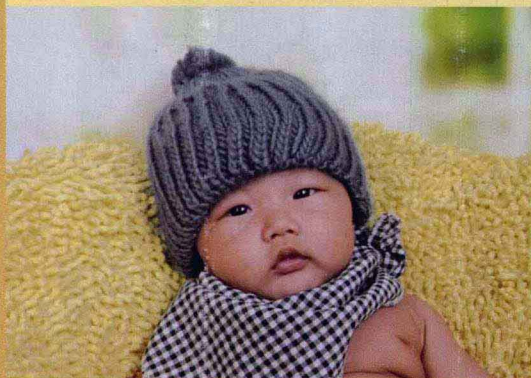
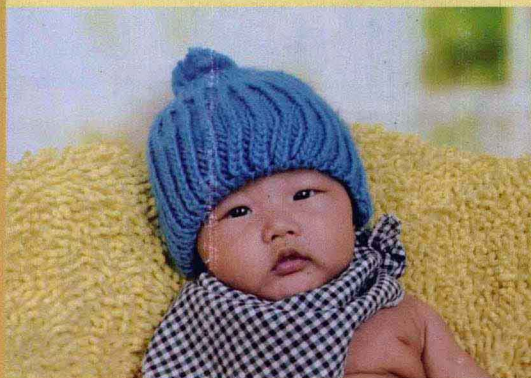
质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

偏色调整实例



调整图像色调实例



发光字体效果



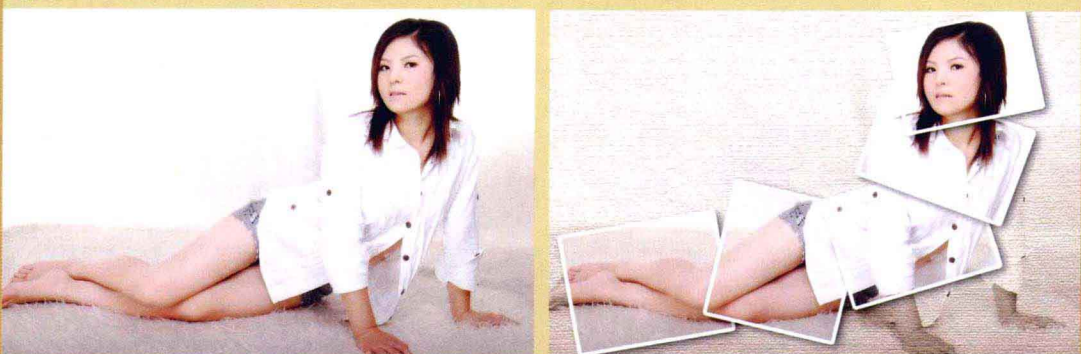
星球光环效果



图层应用实例



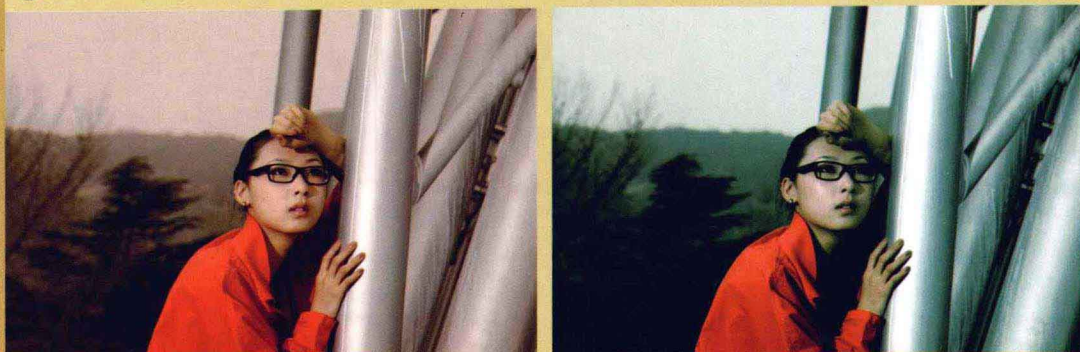
拼图效果



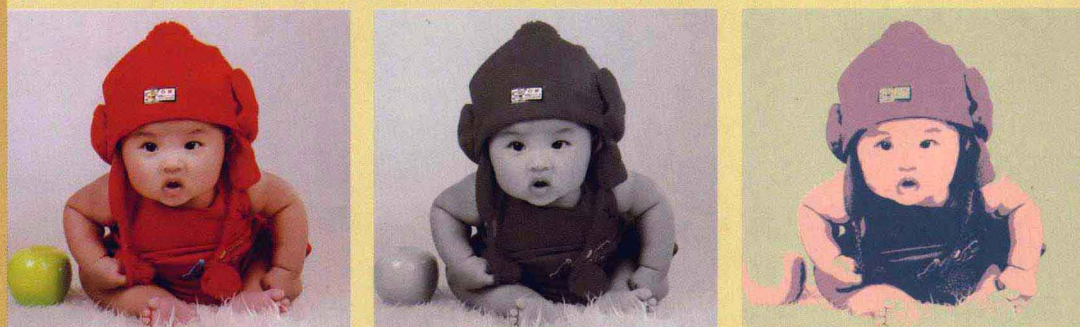
蒙版抠图效果



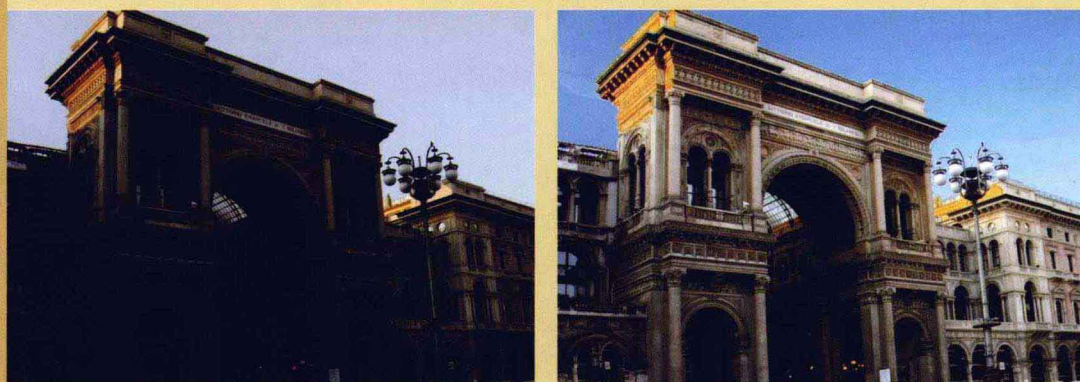
调整色调及对比度效果



色调分离效果



调整曲线效果



应用渐变映射效果



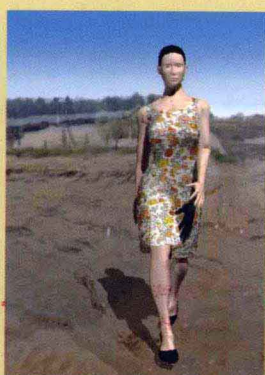
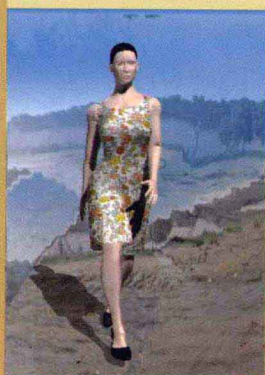
图层合成效果



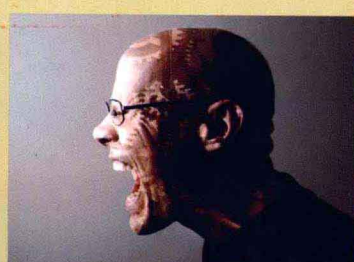
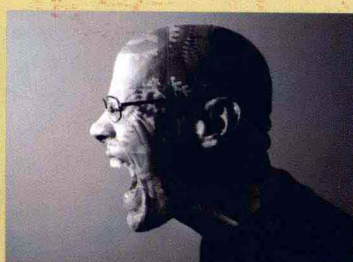
通道抠图效果



3D立体影像效果



计算与通道效果



前言

Preface

欢迎进入Photoshop CS6 Extended学习课堂，这是一本集知识性、技术性、技巧性和实用性于一体的书籍，书中全部内容都是由笔者根据多年的教学和实践经验精编而成，尤其适合Photoshop初学者学习和使用，笔者相信本书一定不会令读者失望。

◎ 本书特色

通过阅读本书目录部分，就可以发现本书的与众不同之处。首先，笔者打乱了许多Photoshop教材中一开始就讲述大量软件参数设置的弊病，那样做只能让读者一头雾水。根据多年的教学经验，笔者认为从操作入手最适合初学者学习Photoshop，所以读者几乎看不到通篇理论的讲解，而是通过动手操作，在不知不觉中学会了各个命令参数的使用，即便是理论知识较多的第4章颜色模式篇也是如此。

在章节安排上，笔者也费尽心机，尽量让本书的框架结构适合大多数的Photoshop初学者。事实上，本书的写作思路也得益于笔者多年的教学实践，事实证明，这种知识结构的安排还是非常适合毫无任何基础的Photoshop初学者学习的。

另外，在每章中，笔者还根据自己的切身体会，将自己学习和使用Photoshop的经验和方法传授给大家，希望能帮助读者掌握正确的学习方法，提高学习效率。

◎ 系统和软件要求

本书全部是在Windows 7操作系统上完成的，笔者使用的软件版本是64位Photoshop CS6 Extended，如果读者使用32位版本的Photoshop CS6 Extended也是完全可以的，但是如果读者使用的是标准版的Photoshop CS6，那么3D功能将不会出现在Photoshop中，也就是说，无法正常学习本书中的第10章3D篇。

◎ 光盘使用说明

本书配套光盘中附有书中所有原始素材和处理后的PSD格式的源文件，以供读者学习研究之用，这些图像素材都受版权法保护，未经授权，请不要将这些图像用于其他商业作品中。

在本书所讲的案例中，如果操作步骤中提到打开本例素材文件，指的就是从配套光盘中找到“素材”文件夹，该文件夹内包含了本书各个章节所用的图像等素材。例如，如果在第6章通道篇中做案例，需要用到的素材就直接在DVD光盘中打开“素材”文件夹并找到其中的“第6章通道篇”子文件夹就可以了。

光盘的“视频教程”文件夹中是笔者录制的Photoshop视频教程，如果读者在阅读本书时遇到困难，则可以直接找到相应的视频教程进行观看。当然，笔者建议读者看完所有的视频教程，就如同在

教室里听笔者上课一样。

另外，光盘中还附赠了一份PDF电子文档——《摄影中的构图方式》，希望对读者有所帮助。

◎ 疑问解答

如果读者在学习本书的过程中遇到任何疑难问题，请及时将问题反馈给笔者，笔者会在第一时间内解答所提出的任何问题。这些问题和建议将会列入笔者的“读者问题库”里，在以后的出版中笔者会以此为戒，不断提高编写质量。当然，如果读者提出的是关于软件中的工具和命令的使用问题，笔者也一定会给出一个满意的答复。读者可以通过以下任意一种途径联系到笔者。

电子邮件：ilpscs@sina.com和ilpscs@sina.cn

ILPSCS网址：www.ilpscs.com

PS基础QQ群：227019905

笔者期待着广大读者朋友的热情参与！

◎ 真诚致谢

在本书的编写过程中，我得到了出版社张艳芳老师的大力支持和帮助，如果没有张老师的精心指导，我在编写过程中将遇到很多困难，在此特意感谢张艳芳老师，希望您和您的家人健康快乐，万事如意！

我要特别感谢我的爱妻汪静女士，感谢你一直默默地支持我，鼓励我，没有你的支持，就好比天空中翱翔的飞鹰没有了飞翔的动力，我要把此书特别献给你！

我也要感谢我那可爱顽皮的儿子林畅，今年你已经4岁多了，也越来越调皮淘气了，还时常到我的工作室打扰我的工作。不过，我感觉和你玩耍真的是一种快乐和享受。我同样深爱着你，希望你快乐成长，天天进步。

我还要感谢我的同事和朋友们对本书的支持，他们是张剑、林琳、王亚杰、张雅男、汪娟、孙红英等，感谢他们向我提供了大量的照片素材。另外，也非常感谢对本书的出版做出贡献的水月数码传媒工作室的所有人员，祝你们心想事成，万事如意！

本书由林兆胜编写，参与编写的人员还有沈小翔、张剑、汪静、梁学红、马家镇、汪燕、张兴波、李萍、赵孝杰、汪涓、李杰、郭艳云、马瑞、崔倩倩、林琳、王亚杰、张雅男、孙红英。

我还要特别感谢购买此书的读者朋友们，没有你们的支持，我也就没有了写作的动力，真诚希望读者能从本书中学有所获，学有所得，再次表示感谢！

笔 者

2012年8月于济南

目录

Contents

01章 基础篇——万丈高楼平地起 1

1.1 了解Photoshop.....	2
1.2 Photoshop程序的安装.....	2
1.3 认识Photoshop的工作界面.....	5
1.3.1 菜单栏.....	5
1.3.2 工具箱.....	6
1.3.3 选项栏.....	8
1.3.4 面板及面板选项卡组合.....	8
1.3.5 状态栏.....	9
1.3.6 图像及画布工作区.....	9
1.3.7 自定义工作区.....	11
1.3.8 初始化Photoshop.....	13
1.4 数字图像和分辨率.....	13
1.4.1 什么是数字图像.....	13
1.4.2 什么是图像分辨率.....	14
1.4.3 常用的图像分辨率.....	15
1.5 文件的四大基本操作.....	16
1.5.1 新建图像文件.....	16
1.5.2 存储图像文件.....	17
1.5.3 打开图像文件.....	17
1.5.4 关闭图像文件.....	18
1.6 撤销操作步骤的4种方法.....	19
1.6.1 只撤销一次.....	19
1.6.2 撤销多次.....	19
1.6.3 恢复到最后一次保存时的状态.....	19
1.6.4 使用历史记录画笔和面板撤销.....	20
1.7 两类参考线.....	23
1.7.1 标尺参考线.....	23
1.7.2 网格参考线.....	24
1.8 视图变换的3项操作.....	25
1.8.1 平移文档视图.....	25

1.8.2 旋转文档视图.....	25
1.8.3 缩放文档视图.....	26

1.9 如何学好基础篇.....	29
------------------	----

02章 选区篇——据为己有的故事 31

2.1 选区的概念及分类.....	32
2.1.1 什么是选区.....	32
2.1.2 两大类选区.....	33
2.2 规则选区.....	33
2.2.1 认识规则选区.....	33
2.2.2 怎样绘制规则选区.....	34
2.3 不规则选区.....	35
2.3.1 认识不规则选区.....	35
2.3.2 不规则选区工具的使用方法.....	35
2.4 选区的填充.....	39
2.4.1 使用单色填充选区.....	40
2.4.2 使用渐变色填充选区.....	43
2.4.3 使用图案填充选区.....	50
2.5 选区的描边.....	51
2.6 选区的变换.....	54
2.6.1 两类变换的区别.....	54
2.6.2 变换选区的位置.....	55
2.6.3 变换选区的方向.....	58
2.6.4 变换选区的大小.....	59
2.6.5 扭曲变换.....	59
2.6.6 变形模式.....	61
2.6.7 操控变形.....	62
2.6.8 再制.....	63
2.7 选区的羽化.....	66
2.7.1 两类羽化的区别.....	66
2.7.2 消除锯齿也是羽化.....	69

2.8 选区的运算	69	3.7 路径的运算	108
2.8.1 使用运算按钮运算选区	70	3.7.1 路径的加、减、交运算	108
2.8.2 使用快捷键运算选区	71	3.7.2 排除重叠形状	112
2.8.3 使用载入选区命令运算选区	74	3.8 路径和选区的相互转换	114
2.9 选区的其他操作	77	3.8.1 路径转换成选区	114
2.9.1 色彩范围	77	3.8.2 选区转换成路径	116
2.9.2 扩展和收缩选区	78	3.9 如何学好路径篇	118
2.9.3 给选区扩边	79		
2.9.4 平滑选区	79		
2.9.5 快速载入最后的选区	80		
2.9.6 扩大选取和选取相似	80		
2.10 如何学好选区篇	81		
03章 路径篇——不会模糊的线条	83	04章 颜色模式篇——八仙过海显神能	199
3.1 了解路径	84	4.1 关于颜色模式	120
3.1.1 什么是路径	84	4.1.1 颜色模式简介	120
3.1.2 路径的构成要素	84	4.1.2 颜色模式的作用	120
3.1.3 路径工具和命令	85	4.1.3 颜色模式的内容	121
3.2 钢笔工具的使用方法	86	4.2 RGB颜色模式	121
3.2.1 使用钢笔工具绘制基本路径	86	4.2.1 RGB基础知识	122
3.2.2 钢笔工具的几个标志的含义	88	4.2.2 RGB模式的应用	123
3.2.3 使用钢笔工具的临时切换 功能编辑路径	89	4.3 CMYK颜色模式	126
3.2.4 钢笔工具绘制路径规律研究	91	4.3.1 CMYK基础知识	126
3.3 其他路径工具和命令	93	4.3.2 CMYK模式的应用	128
3.3.1 小黑箭头和小白箭头	93	4.4 HSB颜色模式	129
3.3.2 添加和删除锚点	94	4.4.1 HSB基础知识	129
3.3.3 直线、曲线和折线的相互转换	95	4.4.2 HSB模式的应用	130
3.3.4 自由钢笔和磁性钢笔	96	4.5 Lab颜色模式	132
3.3.5 形状工具	96	4.5.1 Lab模式基础知识	132
3.3.6 路径面板	98	4.5.2 色域和溢色	133
3.4 路径的填充	101	4.6 其他颜色模式	134
3.5 路径的描边	102	4.6.1 灰度模式	134
3.6 路径的变换	104	4.6.2 双色调模式	135
3.6.1 自由变换路径和锚点	104	4.6.3 位图模式	136
3.6.2 再制路径	105	4.6.4 索引颜色模式	136
3.6.3 路径的对齐和分布	106	4.7 如何学好颜色模式篇	138
		05章 图层篇——图像叠加的奥秘	141
		5.1 关于图层	142
		5.1.1 图层的作用	142
		5.1.2 图层的类型	142

5.2	图层的基本操作	146
5.2.1	新建、删除和复制图层	146
5.2.2	命名图层	146
5.2.3	改变图层的颜色	147
5.2.4	选择图层	147
5.2.5	隐藏和显示图层	147
5.2.6	链接图层	148
5.2.7	对齐和分布图层	148
5.2.8	排列图层	149
5.2.9	锁定图层	149
5.2.10	改变图层的不透明度	151
5.2.11	图层的过滤	151
5.2.12	载入图层选区	151
5.3	合并与盖印图层	158
5.3.1	合并图层	159
5.3.2	盖印图层	160
5.3.3	分离图层	160
5.4	图层效果	163
5.4.1	图层效果内容	163
5.4.2	投影（外阴影）	163
5.4.3	内阴影	167
5.4.4	内发光和外发光	167
5.4.5	斜面和浮雕	168
5.4.6	光泽	171
5.4.7	填充和描边效果	171
5.4.8	效果的其他操作	172
5.4.9	图层和效果的关系	174
5.5	图层混合模式	180
5.5.1	图层混合模式的作用	180
5.5.2	图层混合模式的内容	181
5.5.3	正常组	181
5.5.4	变暗组	182
5.5.5	变亮组	183
5.5.6	对比度组	184
5.5.7	差值组	185
5.5.8	色彩组	186
5.6	蒙版	190
5.6.1	什么是蒙版	190
5.6.2	四大类蒙版	190
5.6.3	图层蒙版	191

5.6.4	蒙版边缘（或调整边缘）	194
5.6.5	矢量蒙版	198
5.6.6	剪贴蒙版	200
5.6.7	快速蒙版	202
5.6.8	带蒙版的图层	202
5.7	图层复合	205
5.7.1	图层复合的作用	205
5.7.2	创建和编辑图层复合	206
5.7.3	输出图层复合	207
5.8	如何学好图层篇	208

06章 通道篇——黑白灰的艺术 211

6.1	关于通道	212
6.1.1	通道的作用	212
6.1.2	三大类通道	212
6.1.3	通道的本质	213
6.2	通道的基本操作	213
6.3	颜色通道	215
6.3.1	不同模式的图像的颜色通道数量	215
6.3.2	颜色通道的规律和特点	215
6.4	Alpha通道	220
6.4.1	Alpha通道的特征	220
6.4.2	Alpha通道与图层蒙版的关系	222
6.4.3	使用Alpha通道抠图	224
6.5	专色通道	227
6.5.1	关于专色	227
6.5.2	生成专色通道	228
6.5.3	保存专色	229
6.6	计算通道	229
6.6.1	应用图像与通道	230
6.6.2	计算与通道	231
6.7	如何学好通道篇	233

07章 调色篇——多彩多姿的世界 235

7.1 关于色调和调色	236
7.1.1 什么是色调	236

7.1.2	为什么要调色	237
7.1.3	调色的工具和命令	237
7.2	调整图像的明暗色调	240
7.2.1	关于亮度和对比度	240
7.2.2	直方图的作用	241
7.2.3	使用色阶调整图像的明暗和偏色问题	243
7.2.4	最专业最精确的调色命令——曲线	249
7.2.5	简单易用、功能强大的阴影/高光	255
7.3	调整图像的彩色色调	256
7.3.1	使用黑白转换颜色	256
7.3.2	使用照片滤镜改变图像的色温	257
7.3.3	使用通道混合器调节图像的颜色	258
7.3.4	使用颜色查找设置艺术色调	262
7.3.5	使用渐变映射图像中的灰阶	262
7.3.6	使用可选颜色调整图像中的基色和明暗	263
7.3.7	使用替换颜色改变指定的颜色范围	264
7.3.8	将多个图层或者图像的颜色进行匹配	265
7.3.9	使用变化直观地调节图像的颜色	266
7.4	使用ACR调色	266
7.4.1	关于ACR	266
7.4.2	RAW图像在调色中的优势	268
7.4.3	学会使用ACR	269
7.5	应用HDR图像	273
7.5.1	关于HDR	273
7.5.2	合并到HDR Pro	273
7.5.3	HDR色调	275
7.5.4	曝光度	276
7.6	其他调色命令	277
7.6.1	阈值	277
7.6.2	色调分离	278
7.6.3	色调均化	280
7.7	如何学好调色篇	281

08章 修图篇——化腐朽为神奇 283

8.1	简单处理数码照片	284
8.1.1	裁剪照片	284
8.1.2	矫正倾斜的照片	287
8.1.3	缩放照片	289
8.1.4	矫正扭曲的照片	291
8.1.5	消除色差和晕影	294
8.1.6	给宝宝换个背景	295
8.1.7	提高照片的清晰度	296
8.1.8	让照片出现景深效果	297
8.1.9	生成全景图	297
8.1.10	完美缩放照片背景	299
8.2	修补和修饰数码照片	300
8.2.1	修图的工具和命令	300
8.2.2	消除脸部的疤痕	300
8.2.3	抢救闭眼的照片	301
8.2.4	去除照片中多余的物体	302
8.2.5	去除照片中多余的人	304
8.2.6	完美地移动照片中的对象	304
8.2.7	消除红眼现象	305
8.2.8	给美女加长睫毛和加深眉毛	305
8.2.9	给人脸磨皮	306
8.2.10	保留毛孔的磨皮	307
8.3	如何学好修图篇	308

09章 滤镜篇——神奇的魔法师 311

9.1	关于滤镜	312
9.1.1	滤镜的作用	312
9.1.2	让滤镜库中的滤镜显示在菜单中	312
9.1.3	智能滤镜	312
9.1.4	滤镜库中的效果层	313
9.1.5	重复和渐隐上一次的滤镜	314
9.2	常用的滤镜介绍	314
9.2.1	风格化滤镜	314
9.2.2	模糊滤镜	316
9.2.3	锐化滤镜	318
9.2.4	扭曲滤镜	319
9.2.5	像素化滤镜	320

9.2.6	渲染滤镜	321
9.2.7	杂色滤镜	323
9.2.8	纹理滤镜	324
9.2.9	画笔描边滤镜	324
9.2.10	素描滤镜	325
9.2.11	艺术效果滤镜	326
9.2.12	其他滤镜	327
9.3	学会使用第三方插件	331
9.3.1	什么是第三方插件	331
9.3.2	如何安装第三方插件	331
9.4	如何学好滤镜篇	334
10章	3D篇——虚拟的三维世界	335
10.1	3D基础	336
10.1.1	什么是3D	336
10.1.2	视图和摄像机	336
10.1.3	3D对象的基本变换	341
10.2	建立3D图层和对象	345
10.2.1	将其他3D文件转成3D图层	345
10.2.2	将2D图层转成3D图层	346
10.2.3	将选区转成3D对象	348
10.2.4	将路径转成3D对象	348
10.2.5	建立3D网格对象	349
10.3	编辑3D网格对象	352
10.3.1	网格参数设置	353
10.3.2	变形	354
10.3.3	盖子	357
10.4	给3D对象赋材质	359
10.4.1	关于材质	359
10.4.2	创建和编辑材质	360
10.4.3	绘画材质	372
10.4.4	保存自定义材质	377
10.5	灯光和环境设置	378
10.5.1	灯光类型	378
10.5.2	设置灯光	378
10.5.3	环境设置	382
10.6	渲染和输出3D对象	385
10.6.1	渲染场景	385

10.6.2	输出带3D模型的文件	385
10.6.3	输出3D立体影像	386
10.7	如何学好3D篇	390
11章	动画篇——音像合成的艺术	391
11.1	动画基础	392
11.1.1	动画原理	392
11.1.2	认识时间轴面板	392
11.1.3	动画中的基本概念	393
11.2	帧动画	394
11.2.1	从图层建立逐帧动画	394
11.2.2	创建过渡帧动画	397
11.3	时间轴动画	401
11.3.1	关键帧动画	401
11.3.2	带转场效果的动画	405
11.3.3	带背景音乐的动画	405
11.3.4	创建3D动画	407
11.4	视频剪辑	410
11.4.1	关于视频和音频文件格式	410
11.4.2	制作视频短片	411
11.5	输出动画和视频	416
11.5.1	输出为网页动画	417
11.5.2	输出为视频文件	417
11.6	如何学好动画篇	419
12章	自动篇——提高效率的捷径	421
12.1	动作和批处理	422
12.1.1	什么是动作	422
12.1.2	认识动作面板	422
12.1.3	录制动作	422
12.1.4	删除错误的步骤	426
12.1.5	让动作变得更加灵活	426
12.1.6	存储和载入动作	427
12.1.7	批处理	427
12.2	自动和脚本	429
12.2.1	使用“自动”命令进行自动化操作	429

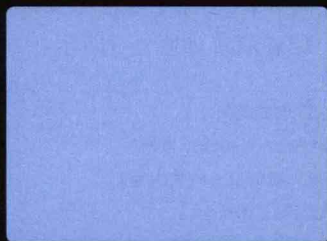
12.2.2 使用脚本提高效率.....	431	13.4 大幅面宣传海报设计.....	446
12.3 应用变量.....	433	13.4.1 设计要点.....	446
12.3.1 关于变量.....	433	13.4.2 设计流程.....	447
12.3.2 使用变量批量制作工作证.....	433	13.4.3 喷绘输出.....	449
12.4 如何学好自动篇.....	436	13.4.4 写真输出.....	450
		13.4.5 印刷输出.....	451
13章 案例篇——学以致用方为本	437	13.5 如何设计好作品.....	451
13.1 书籍封面设计	438	14章 考证篇——迈向就业的门槛	453
13.1.1 设计要点.....	438	14.1 Adobe认证介绍	454
13.1.2 设计流程.....	439	14.1.1 Adobe认证科目内容介绍	454
13.2 网页版式设计	440	14.1.2 Adobe认证考试流程	455
13.2.1 设计要点.....	440	14.2 Adobe Photoshop考试大纲	456
13.2.2 设计流程.....	441	14.3 Photoshop模拟试题	458
13.3 婚纱相册设计	444	14.4 如何通过考证	466
13.3.1 设计要点.....	444		
13.3.2 设计流程.....	445		

01 章

基础篇——万丈高楼平地起

本章将介绍Photoshop CS6中的一些最基本的知识，以便为以后更加深入地学习Photoshop CS6打下一个良好的基础。通过学习基础篇，要达到以下8个学习目标。

- 💧 了解Photoshop CS6的背景知识
- 💧 Photoshop CS6程序的安装方法
- 💧 认识Photoshop CS6的工作界面（五大板块）
- 💧 像素和分辨率的概念
- 💧 文件的基本操作（四大基本操作）
- 💧 撤销步骤的方法（四大撤销方法）
- 💧 创建参考线（两类参考线）
- 💧 变换视图的方法（3种基本变换）



1.1 了解Photoshop

Photoshop是美国Adobe（中文译为“奥多比”）公司旗下最为著名的图像处理软件之一，被誉为“图像处理大师”，它的功能十分强大且使用方便，深受广大设计人员和计算机美术爱好者的喜爱。

从1990年Photoshop发布首个版本开始，直至2012年4月发布的Photoshop CS6正式版（即13.0版本），它已经走过了20多年的风雨历程。Photoshop每一次版本的升级都能给它的用户带来巨大的惊喜，并且最终获得了商业上的巨大成功，声名远扬，堪称是首屈一指的“图像处理大师”。

Photoshop的应用领域非常广泛，毫不夸张地说，凡是有图像的地方，基本都能找到Photoshop的影子。具体而言，Photoshop的应用领域主要包括平面设计、影像创意、修复照片、摄影、建筑效果图后期修饰、网页制作、绘画插画、三维贴图制作、图标制作、艺术文字设计和婚纱照设计等。

其实还远不止这些，随着新版本的Photoshop功能的增强，它在影视后期制作、二维动画制作及三维模型创建等方面都有不俗的表现。

1.2 Photoshop程序的安装

首先要拥有一台专用计算机，现在到科技市场组装一台3 000元左右的计算机就已经算得上是高配置了，用这样的机器运行Photoshop CS6是不会有问题的。例如，笔者专门为了安装新版的Photoshop CS6而于2012年4月斥资2 950元组装了这台计算机主机，配置清单如图1-1所示：

如果已经有了一台配置不错的计算机，但是还没有Photoshop CS6的安装程序或者并不打算花费几千块钱购买一个正版的Photoshop CS6程序，可以先从Adobe的官方网站下载一个试用版。试用版的Photoshop与正式版的Photoshop在功能上并无区别，但在使用期限上，前者只有30天，而后者则可以无限期使用。当然，试用版的Photoshop也是可以转为正式版的，只要从正规渠道购买到软件的安装序列号及激活码注册，并激活Photoshop CS6即可。

电脑型号	技嘉 H61M-S2P-B3 台式电脑
处理器	英特尔 Core i3-2120 @ 3.30GHz 双核
主板	技嘉 H61M-S2P-B3 (英特尔 H61 芯片组)
内存	4 GB (宇瞻 DDR3 1333MHz)
主硬盘	西数 WDC WD5000AAKX-003CA0 (500 GB / 7200 转/分)
显卡	Nvidia GeForce GT 430 (1 GB / Nvidia)
光驱	明基 DVDROM DD18SA 1 DVD光驱
声卡	威盛 VIA @ 英特尔 6 Series Chipset 高保真音频
网卡	钰硕 AR8151 V2.0 Gigabit Ethernet Controller / 技嘉

图1-1 笔者的计算机配置清单

当一切准备就绪后，就可以开始安装Photoshop CS6了。Photoshop CS6应用程序的具体安装步骤如下。