

Ps

Adobe® Photoshop® CS6 Extended

A Course of

Photoshop CS6 Image Processing

正在扫描位置...

Thomas Knoll, Seetharaman Narayanan, Russell Williams, David How,
Lincoln-Owyang, Maria Yap, Joe Ault, Barkin Aygun, Vinod Balakrishnan,
Jeff Chien, Jon Clauson, Jeffrey Cohen, Chris Cox, Alan Erickson, Pete
John Hanson, Jerry Harris, Kevin Hopps, Chintan Intwala, Betty Leong,
Maguire, Christoph Moskalonek, Renbin Peng, John Peterson, Dave P
Ruark, Yuyan Song, Sarah Stuckey, Nikolai Svakhin, John Worthington,
Hacker, Mike Keogh, Sarah Kong, Wennie Leung, Tom McRae, Jeff Sass, Yuki Takahashi,
Barry Young, Steven Eric Snyder, Patty Wilson, Pam Clark, Zorana Gee, Bryan O'Neill
Hughes, Stephen Nielson, Cari Gushiken, Jeffrey Tranter, Matthew Bice, Tim Riot, B.
Winston Handrickson, Judy Severance, Parag Gupta, Inna Satanovskaya, Michael Orts, Tom
Atto, Ping Zheng, Yali Lei, Tina Carter, Kyoko Itoda, Jeanne Rubbo

Photoshop CS6 图像处理项目任务教程

刘耀庚 主编



暨南大学出版社
JINAN UNIVERSITY PRESS

正在扫描位置...

Thomas Knoll, Seetharaman Narayanan, Russell Williams, David Howe, Jackie
Lincoln-Owyang, Maria Yap, Joe Ault, Barkin Aygun, Vinod Balakrishnan, Foster Brereton,
Jeff Chien, Jon Clauson, Jeffrey Cohen, Chris Cox, Alan Erickson, Pete Falco, Paul Ferguson,
John Hanson, Jerry Harris, Kevin Hopps, Chintan Intwala, Betty Leong, Tai Luxon, Mark
Maguire, Christoph Moskalonek, Renbin Peng, John Peterson, Dave Polaschek, Thomas
Ruark, Yuyan Song, Sarah Stuckey, Nikolai Svakhin, John Worthington, Tim Wright, David
Hacker, Mike Keogh, Sarah Kong, Wennie Leung, Tom McRae, Jeff Sass, Yuki Takahashi,
Barry Young, Steven Eric Snyder, Patty Wilson, Pam Clark, Zorana Gee, Bryan O'Neill
Hughes, Stephen Nielson, Cari Gushiken, Jeffrey Tranter, Matthew Bice, Tim Riot, B.
Winston Handrickson, Judy Severance, Parag Gupta, Inna Satanovskaya, Michael Orts, Tom
Atto, Ping Zheng, Yali Lei, Tina Carter, Kyoko Itoda, Jeanne Rubbo

© 1990-2012 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

刘耀庚 主编



中国·广州

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop CS6 图像处理项目任务教程/刘耀庚主编. —广州: 暨南大学出版社, 2015. 7
ISBN 978 - 7 - 5668 - 1420 - 3

I. ①P… II. ①刘… III. ①图像处理软件—中等专业学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 098002 号

出版发行: 暨南大学出版社

地 址: 中国广州暨南大学

电 话: 总编室 (8620) 85221601

营销部 (8620) 85225284 85228291 85228292 (邮购)

传 真: (8620) 85221583 (办公室) 85223774 (营销部)

邮 编: 510630

网 址: <http://www.jnupress.com> <http://press.jnu.edu.cn>

排 版: 广州市天河星辰文化发展部照排中心

印 刷: 广东广州日报传媒股份有限公司印务分公司

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 17.5

字 数: 434 千

版 次: 2015 年 7 月第 1 版

印 次: 2015 年 7 月第 1 次

定 价: 39.80 元

(暨大版图书如有印装质量问题, 请与出版社总编室联系调换)

Photoshop CS6 图像处理项目任务教程

编委会

主 编 刘耀庚

副主编 郑 英 赵 彪

参 编 朱志辉 王祥友 陈启浓
邓丽强 曾 尧

前 言

Photoshop 是 Adobe 公司出品的计算机图像处理软件，在平面设计、网页设计、三维设计、数码照片处理等诸多领域都深受设计者的喜爱。Photoshop 凭借强大的图像处理功能，使设计者能够按照自己的意图进行自由创作或图像编辑。可以说，它为广大设计者提供了一个非常好的创作平台。

为适应职业技术学校技能型紧缺人才培养的需要，本书根据职业教育计算机课程改革的要求，从计算机平面设计技能培训的实际出发，结合当前平面设计和图像处理的最新版软件 Adobe Photoshop CS6 讲授图像处理的相关知识；同时，本书更新设计理念，遵循“项目驱动，任务实施”的教学设计理念，结合传统教学方式，通过项目分解产生任务，使读者在每个具体任务的实施过程中掌握基础知识与实用操作技巧，融“教、学、做”为一体，学以致用，学有所成。本书注重培养学生的学习能力、实践能力，着力培养学生的创新性思维和创新能力。

本书的经典案例均来自具体工程案例和生活实践，不仅符合职业技术学校学生的理解能力和接受程度，同时能使学生更早地接触实际工程的工作流程和操作要求，很好地培养学生参与实际工程项目设计的能力。

为了使广大学生能够尽快掌握 Photoshop CS6 的使用方法，本书以通俗的语言、大量的插图和实例进行讲解，案例丰富，讲解清楚。本书由刘耀庚担任主编，郑英和佛山市大湖文化传播有限公司的赵彪担任副主编。

由于编者水平有限，书中难免有错误和不妥之处，恳请广大读者批评指正。

编 者

2015 年 4 月

目 录

前 言	1
项目一 Photoshop CS6 初探	1
任务 1 Photoshop 简述	1
任务 2 认识 Photoshop 基本概念	2
任务 3 认识色彩理论	2
任务 4 认识位图与矢量图	3
任务 5 认识图像文件格式	4
项目二 Photoshop CS6 基本操作	6
任务 1 Photoshop CS6 启动与退出	6
任务 2 认识 Photoshop CS6 桌面环境	7
任务 3 新建、打开、保存文档	15
任务 4 姹紫嫣红图片制作	16
项目三 图像色彩调整	19
任务 1 增加夕阳效果的照片	19
任务 2 提高照片清晰度	21
任务 3 秋天变春天	22
任务 4 衣服换色	23
任务 5 神奇换脸术	25
项目四 选区制作	28
任务 1 创建矩形选区	28
任务 2 创建椭圆和单行选区	29
任务 3 利用多边形套索工具制作五角星选区	30
任务 4 利用磁性套索工具选择水果	31
任务 5 运用选框工具制作中国银行标志	32
任务 6 云层的选取	34
任务 7 制作立体饼状物	36
任务 8 制作奥运五环	40

项目五 图像修饰与绘画	45
任务1 用仿制图章工具制作双胞胎图片	45
任务2 小屁孩图案定义	46
任务3 彩虹的绘制	52
任务4 黑痣去除	56
任务5 去除多余人物	56
任务6 圈圈页面制作	57
任务7 重构图去除多余物体	68
任务8 证件照的制作	74
项目六 图层样式与蒙版制作	82
任务1 新建背景图层和常规图层	82
任务2 新建填充图层和调整图层	83
任务3 背景图层与普通图层的相互转换	84
任务4 牵手2016文字制作	85
任务5 从图层建立图层组	91
任务6 创建新的空图层组和删除图层组	92
任务7 锁定组内的所有图层、图层组的复制和将图层移入与移出图层组	93
任务8 水晶按钮制作	97
任务9 利用图层混合选项简单合成图像	99
任务10 快速蒙版打造蒙太奇效果	103
任务11 燃烧足球制作	105
任务12 儿童相框封面制作	106
任务13 动物魔方制作	108
任务14 燃烧火焰制作	116
项目七 通道抠图与特效制作	121
任务1 通道制作金属字	121
任务2 漩涡“春”字制作	123
任务3 计算法抠孔雀	128
任务4 利用通道混合器创建带某色调的图像	135
任务5 抠狗尾巴草	136
项目八 图形图案与标志制作	138
任务1 用钢笔工具获取一不规则形状的路径	138
任务2 “心”形状绘制	141
任务3 红树标志设计	143
任务4 花纹图案制作	146
任务5 艺术标志制作	149

项目九 图像文字处理	167
任务 1 在路径外侧添加文字	167
任务 2 在封闭路径内添加文字	168
任务 3 创建段落文字	169
任务 4 变换段落文字	170
任务 5 Photoshop CS6 立体字制作	174
任务 6 牌标制作	178
任务 7 班委会公章制作	180
项目十 滤镜特效制作	187
任务 1 风雪效果	187
任务 2 Photoshop CS6 壁纸设计	189
任务 3 救生圈的制作	192
任务 4 动物万花筒	194
任务 5 打开心灵之窗	196
任务 6 制作火焰字	211
任务 7 制作羽毛扇	212
任务 8 冰块的制作	214
任务 9 雨景的制作	221
任务 10 制作水滴效果	225
项目十一 Photoshop CS6 综合实训	236
任务 1 电影海报设计	236
任务 2 礼品盒包装设计	242
任务 3 卷页效果的制作	248
任务 4 飞鼠绘制	252
任务 5 沐浴露广告设计	258
任务 6 生命孕育创意设计	261
任务 7 苹果屋合成创意	265

项目一 Photoshop CS6 初探



项目描述

Photoshop 是 Adobe 公司出品的计算机图像处理软件，在平面设计、网页设计、三维设计、数码照片处理等诸多领域都有广泛应用。本项目引领读者全面了解 Photoshop 发展概况、Photoshop 基本概念、图像处理相关基础知识及相关理论。



任务目标

- ◆掌握图像大小、像素、分辨率三者之间的关系
- ◆掌握 RGB 三基色和 CMYK 色彩模式构成原理
- ◆能区别位图与矢量图

任务 1 Photoshop 简述

在众多图像处理软件中，Adobe 公司推出的专门用于图形图像处理的软件 Photoshop，以其功能强大、集成度高、适用面广和操作简便而著称于世。它凭借强大的绘图工具，不仅可以绘制艺术图形，还能从扫描仪、数码相机等设备中采集图像，对它们进行修改、修复，调整图像的色彩、亮度，改变图像的大小，还可以对多幅图像进行合并并增加特殊效果。

Photoshop 被称为“思想的照相机”，是目前最流行的图像设计和制作工具，它不仅能够真实地反映现实世界，而且能够创造出虚幻的景物。Photoshop 最令人称道的地方就是其可以创建成百上千种特效文字、几十种纹理效果，它是可以与艺术家的创作灵感相匹配的最优秀的创作工具，它能轻松地带你进入无与伦比的、崭新的图形图像艺术空间，从而激发你的创作灵感和创作欲望。学会并灵活运用 Photoshop，每个人都可能成为图形图像方面的专家，由此使创作的作品达到专业水平。

Photoshop 具有超强的图像处理功能，它可以使平面的物体产生透视的效果，能让静止的汽车产生飞驰的动感，能让平静的水面出现涟漪，它的无所不能的选择工具、图层工具、滤镜工具能使用户得到各种手工处理手段或其他软件无法实现的美妙图像效果。

Photoshop 作为专业的图像编辑工具，还可以提高用户的工作效率，让用户尝试新的创作方式，以及制作适用于打印、网页图片和其他任何用途的最佳品质的图像。

任务2 认识 Photoshop 基本概念

Photoshop 的图像是基本位图格式的,而位图图像的基本单位是像素,因此在创建位图图像时必须为其指定分辨率的大小。图像的像素和分辨率均能体现图像的清晰程度。

1. 像素

像素由英文单词 pixel 翻译而来,它是构成图像的最小单位,是位图中的一个小小方格。如果将一幅位图看成是由多个点构成的话,那么一个点就是一个像素。同样大小的一幅图像,像素越多,图像就越清晰,效果也就越逼真。

2. 分辨率

分辨率是指单位长度上的像素数目。单位长度上像素越多,分辨率就越高,图像就越清晰,所需的存储空间也就越大。分辨率可分为图像分辨率、打印分辨率和屏幕分辨率等。

(1) 图像分辨率:图像分辨率用于确定图像的像素数目,其单位有“像素/英寸”和“像素/厘米”。例如一幅图像的分辨率为 500 像素/英寸,就表示该图像中每英寸包含 500 个像素点。

(2) 打印分辨率:打印分辨率又叫输出分辨率,是指绘图仪、激光打印机等输出设备在输出图像时每英寸所产生的墨点数。如果使用与打印机输出分辨率成正比的图像分辨率,就能产生较好的图像输出效果。

(3) 屏幕分辨率:屏幕分辨率是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数目,单位是“点/英寸”。如 80 点/英寸表示显示器上每英寸包含 80 个点。屏幕分辨率的数值越大,图像显示就越清晰,普通显示器的典型分辨率约为 96 点/英寸。

任务3 认识色彩理论

一、色彩形成原理

1666 年,牛顿以三棱镜分解太阳光,发现看似无色的光线经过三棱镜时,会依其波长和折射关系,依序分为红、橙、黄、绿、蓝、靛、紫七色光。光的本质是电磁波,可见光的波长范围为 380nm ~ 780nm。色彩是人类视觉对可见光的感知结果,在可见光谱内不同波长的光会引起不同的颜色感觉。

二、常用的色彩模式

常用的色彩模式有 RGB 模式、CMYK 模式、HSB 模式、Lab 模式、灰度模式、索引模式、位图模式和多通道模式等。色彩模式除了能够确定图像中能显示的颜色数之外,还影响图像通道数和文件的大小,每个图像具有一个或多个通道,每个通道存放着图像中颜色



元素的信息。常用的色彩模式介绍如下：

1. RGB 模式

也称三基色，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，从而产生丰富的颜色，所以又叫加色模式。RGB 模式大约可反映出 1 680 万种颜色，是应用最为广泛的色彩模式。各参数取值范围为：R：0~255，G：0~255，B：0~255。

2. CMYK 模式

也称印刷四色，亦属于自然色彩模式。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。它表现的是白光照射到物体上，经物体吸收一部分颜色后，反射而产生的色彩，因此又叫减色模式。CMYK 色彩模式被广泛应用于印刷、制版行业。各参数取值范围为：C：0~100%，M：0~100%，Y：0~100%，K：0~100%。

3. HSB 模式

该模式将色彩分为 H（Hue：色调）、S（Saturation：饱和度）和 B（Brightness：亮度）三个要素。色调是指光经过折射或反射后产生的单色光谱，即纯色，它组成了可见光谱，并用 360°的色轮来表现。饱和度用于描述色彩的浓淡程度，各种颜色的最高饱和度为该颜色的纯色，最低饱和度为灰色，灰色、白色、黑色没有饱和度。亮度用于描述色彩的明亮程度。各参数取值范围为：H：0~360°，S：0~100%，B：0~100%。

4. Lab 模式

该模式是国际照明委员会（CIE）为了使颜色衡量标准化而公布的一种理论性色彩模式，与设备无关。它是 Photoshop 进行色彩模式转换过程中的过渡性色彩模式。

5. 灰度模式

灰度模式是用 0~255 共 256 级灰度值来表示图像中像素颜色的一种色彩模式，也是一种能让彩色模式转换为位图和双调图的过渡模式。彩色模式转换为灰度模式后，彩色将丢失，且不可恢复。

6. 索引模式

索引模式只能用于创建或编辑 256 种颜色以内的图像文件。这种模式下的图像的质量不是很高，但是所需磁盘空间较小，可用于多媒体动画或网页主页图像制作。

7. 双色调模式

由灰度模式发展而来，是指用一种灰色油墨或彩色油墨来打印一幅灰度图像。使用这种模式是因为一般工业上的标准是以 CMYK 模式来印刷彩色出版物的。

任务 4 认识位图与矢量图

一、位图

位图图像也称为点阵图像或绘制图像，由被称作像素（图片元素）的单个点组成，其中每个像素的颜色、亮度和属性是用一组二进制像素值来表示的。这些点可以进行不同的

排列和染色以构成图像。当放大位图时,可以清晰地看见构成整个图像的无数个方块,如图1.4.1所示。扩大位图尺寸的效果是增多单个像素,从而使线条和形状显得参差不齐。然而,如果从稍远的位置观看它,位图图像的颜色和形状又是连续的。由于每一个像素都是单独染色的,可以通过以每次一个像素的频率操作选择区域而产生近似相片的逼真效果,诸如加深阴影和加重颜色。缩小位图尺寸也会使原图变形,因为此举是通过减少像素来使整个图像变小的。同样,由于位图图像是以排列的像素集合体形式创建的,所以不能单独操作局部位图;位图的所有像素构成一个二维矩阵,矩阵中的每个元素(像素)与显示器上的点一一对应。因此,显示器上的图像被称为位图映射图像,简称位图图像。像素值通常又称为图像数据。位图文件,就是按照一定的结构编排的图像数据集合。

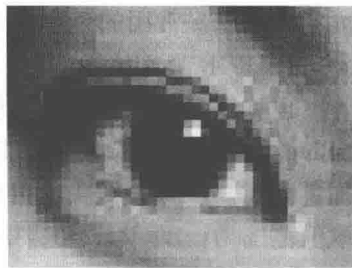


图 1.4.1

位图具有以下特点:

- (1) 占据的存储空间较大。
- (2) 不宜进行空间上的变换和修改。
- (3) 适合表现比较细致、层次和色彩比较丰富、包含大量细节的图像。

二、矢量图

矢量图是用一系列计算机指令集合的形式来描述或处理一幅图的,描述的对象包括一幅图所包含的各图元的位置、颜色、大小、形状、轮廓、曲面、光照、阴影、材质等。图元基本由各种直线、曲线、面以及色彩构成。矢量图能够表现清晰的轮廓,常用于制作一些标志图形,矢量图的质量不受分辨率高低的影响,一般在Flash、Illustrator、CorelDRAW等制图软件中出现。

矢量图具有以下特点:

- (1) 矢量图将每个图元作为单独的个体处理,很容易进行目标图元的移动、旋转、缩小、放大、复制、调整颜色、改变属性等操作。适用于创建单个对象的图例和几何造型,还可用于建立构图的模块。
- (2) 矢量图是计算生成的,因此显示精度高,操作的灵活性大,任意放大、缩小都不会变形。可用来设计线框形图案、商标、标志等,尤其适合创建用数学运算表示的美术作品。计算生成的可控性,也使矢量图在网络、工程计算中被大量应用。

任务5 认识图像文件格式

在计算机中,图像文件有很多存储格式,不同的文件格式代表不同的图像信息,一些文件格式仅能包含矢量图或仅能包含位图图像,但是有许多格式可以把这两种信息包含在同一文件中,用于专业的图像处理软件或兼容于各种软件。

对于同一幅图像,有的文件小,有的文件则非常大,这是因为文件的压缩形式不同。



小文件可能会损失很多的图像信息，因而所占用的存储空间小；而大的文件则会更好地保持图像质量。总之，不同的文件格式有不同的特点，只有熟练掌握各种文件格式的特点，才能扬长避短，提高图像处理的效率。

在处理图像的过程中，用户经常需要打开各种文件格式的素材图像文件或将文件以不同的文件格式进行存储，这时就需要选择所需的图像文件格式。

Photoshop 中常用的文件格式介绍如下：

1. PSD 格式

Photoshop 的专用文件格式，也是唯一可以存储所有 Photoshop 特有的文件信息以及所有彩色模式的格式。如果文件需要保留图层或通道信息时，就必须以 PSD 格式存档。PSD 格式可以将不同的对象以图层分离储存，便于修改和制作各种特效。

2. JPG 格式

一种高效的压缩图像文件格式。在存档时能够将人眼无法分辨的资料删除，以节省存储空间，但这些被删除的资料无法在解压时还原，所以 JPG 文件并不适合放大观看，而且将其输出成印刷品时其品质也会受到影响。因此，这种类型的压缩也被称为“失真压缩”或“破坏性压缩”。

3. BMP 格式

Windows 操作系统下专用的图像格式，可以支持 1bit、4bit、8bit 和 24bit 的格式，并且可以选择 Windows 或 OS/2 两种格式。

4. GIF 格式

是 CompuServe 公司制定的一种图形交换格式，这种经过压缩的格式可以使图形文件在通信传输时较为经济。它所使用的 LZW 压缩方式（一种无损压缩方法），可以将文件的大小压缩到一半，而且解压时间不会太长。现今的 GIF 格式只能达到 256 色，但其 GIF89a 格式能存储为背景透明化的形式，并且可以将数张图存成一个文件，形成动画效果。

5. EPS 格式

一种应用非常广泛的 PostScript 格式，常用于绘图或排版软件。用 EPS 格式存储时可通过对话框设置存储的各项参数。

6. Scitex CT 格式

一种图像处理及印刷系统格式，可用来记录 RGB、CMYK 及灰度模式下的连续层次。在 Photoshop 软件中用 SCT 格式建立的文件可以和 Scitex 系统相互交换。

7. TIFF 格式

一种应用非常广泛的格式，可以在多种不同的平台和应用软件间交换信息，同时它也可以使用 LZW 进行压缩。在 Photoshop 中以 TIFF 格式存储时，可以选择 PC 或 Mac 格式，以及是否进行 LZW 压缩。

8. RAW 格式

一种最原始的文件格式。其结构是将所有的像素依次记录，因此所占的空间较大。RAW 格式在各种电脑之间进行文件交换时具有较好的弹性。以 RAW 格式存储时，可以定义文件头（Header）的参数。Header 就是在文件开端所保留的参数，在开启文件时只要设置正确的 Header 参数即可开启。

项目二 Photoshop CS6 基本操作



项目描述

本项目引领读者深入了解 Photoshop CS6 的界面及界面中各元素的用途和基本用法；了解图像的显示控制、颜色的设置及辅助设计工具的使用，了解控制面板的基本操作。



任务目标

- ◆ 熟练掌握图像文件的新建、打开与保存方法
- ◆ 能灵活设置标尺、参考线和网格的参数
- ◆ 熟练掌握前景色与背景色的设置

任务 1 Photoshop CS6 启动与退出

一、启动 Photoshop CS6

- (1) 启动计算机，进入 Windows 界面，单击 Windows 界面左下角的  按钮。
- (2) 在弹出的开始菜单中，依次选择【所有程序/Adobe Photoshop CS6】命令。
- (3) 单击鼠标左键后，稍等片刻，计算机将自动启动 Photoshop CS6。
- (4) 除以上这一方法，也可直接双击桌面的快捷图标运行 Photoshop CS6。

二、退出 Photoshop CS6

- (1) 确认 Photoshop CS6 已经启动。
- (2) 单击 Photoshop CS6 界面窗口标题栏右侧的  按钮，即可退出 Photoshop CS6。
- (3) 除以上这一方法，也可双击左上角的图标或单击弹出对话框选择关闭（Alt + F4 键）。

任务2 认识 Photoshop CS6 桌面环境

一、菜单和命令

当在计算机中安装了 Photoshop CS6 以后,在 Windows 系统的桌面上执行【开始/所有程序/Adobe Photoshop CS6】命令,即可启动 Photoshop CS6,进入 Photoshop CS6 的工作环境。启动该软件后,系统并不会自动打开一个默认的空白文件,而需要用户根据实际工作需要创建或打开文件。单击菜单栏中的【文件/新建】命令,新建一幅图像,这时 Photoshop CS6 的界面如图 2.2.1 所示。

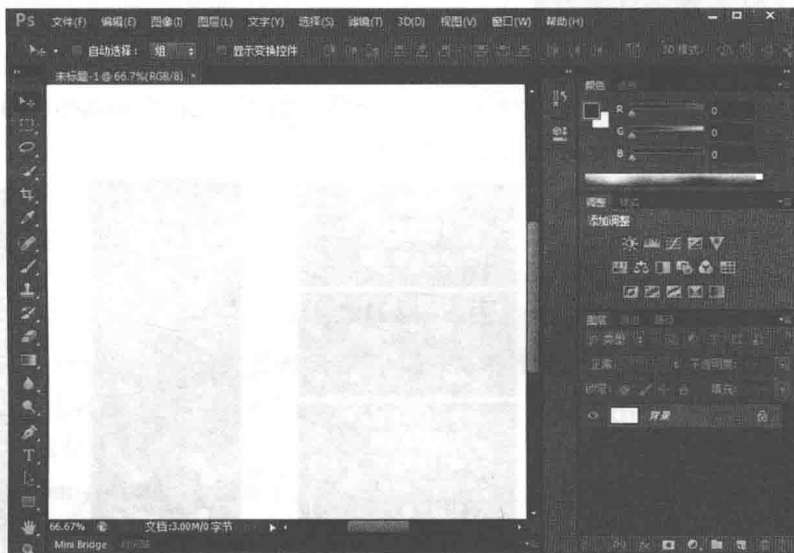


图 2.2.1

Photoshop CS6 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、工具选项栏、工具箱、控制面板和状态栏组成。当打开一幅图像后,我们把图像所在的区域称为图像窗口。下面简要介绍工作界面主要构成部分的功能:

1. 菜单栏

Photoshop CS6 在菜单栏的外观上做了很大的改变,采用了新的暗色调用户界面,共有 11 组菜单项,分别为文件、编辑、图像、图层、文字、选择、滤镜、3D、视图、窗口和帮助,这些菜单项的使用完全符合 Windows 标准。下面简要介绍一下各组菜单项的基本作用:

【文件】:菜单中主要集中了一些对文件的操作命令,包括新建、打开、存储、导入、打印等操作。

【编辑】:菜单命令主要对图像进行还原、剪切、复制、清除、填充、描边等操作。

【图像】:菜单命令用于对图像的常规编辑,主要包含对图像的颜色模式、色彩调整及

自动调整等。

【图层】：菜单命令用于对图层的控制和编辑，包括对图层的新建、复制和删除，通过单击对应的菜单命令，即可执行相应的操作。

【文字】：文字菜单是 Photoshop CS6 中新增的菜单命令，用于对创建的文字进行调整和编辑，包括文字面板的选项、消除锯齿、文字变形、字体大小预览等。

【选择】：菜单命令用于对选区的控制，可以对选区进行反向、存储和载入等操作。

【滤镜】：菜单命令包含了 Photoshop 中所有的滤镜命令，通过执行滤镜的相关命令，可以给图像添加各种艺术效果。

【3D】：菜单命令中包含了多个对 3D 图像进行操作的命令，可从 3D 文件中新建图层、凸纹、3D 绘图模式等。

【视图】：菜单命令可对图像的视图进行调整，包括缩放视图、屏幕模式、标尺显示、参考线的创建和清除等选项的设置。

【窗口】：菜单命令可对工作区进行调整和设置，在该菜单命令下，可以对 Photoshop 提供的面板进行显示或隐藏。

【帮助】：菜单命令可以帮助用户解决一些疑问，如用户对 Photoshop 中的某个命令或功能不懂时，都可以通过【帮助】命令寻求帮助。

除了菜单栏中的菜单以外，在 Photoshop CS6 中还可以使用快捷菜单进行操作，例如，选择工具箱中的【文字工具】，在图像窗口中单击鼠标右键，即可弹出一个相关的快捷菜单。使用快捷菜单时需要注意一点：当前工具为【修补工具】、【画笔工具】、【渐变工具】、【橡皮擦工具】等绘制或编辑工具时，在图像窗口中单击鼠标右键，不会弹出快捷菜单，而会出现相关的工具选项。例如当前工具为【渐变工具】，这时在图像窗口中单击鼠标右键，将会出现渐变色选项板。

2. 工具箱

Photoshop CS6 的工具箱提供了所有用于图像绘制与编辑的工具，工具箱分四个区域，这些工具又分成了若干组排列在工具箱中，如图 2.2.2 所示。

可以认为 Photoshop 是一位出



图 2.2.2

色的“画家”，工具箱是这位画家的“百宝箱”。所以，学习 Photoshop 必须对每一个工具都熟练掌握，包括它们的名称、作用和使用方法。Photoshop 的工具箱中大致包括以下几类工具：

选取工具：包括选框工具组、套索工具组和魔棒工具组。

绘制工具：包括画笔工具组、历史画笔工具组和渐变工具组。

编辑工具：包括橡皮擦工具组、图章工具组、模糊/锐化工具组、加深/减淡工具组和修复工具组。

路径工具：包括钢笔工具组、路径选择工具组和形状工具组。

文字工具：只有一个文字工具组。

辅助工具：包括抓手工具组、缩放工具组和注释工具组等。

在 Photoshop 的工具箱中，如果工具按钮的右下角有一个黑箭头，则表示这是一组工具，含有隐藏工具。在这样的工具按钮上单击右下角箭头，可以看到隐藏工具，如图 2.2.3 所示。通常情况下，选择一个工具以后，鼠标光标将变为工具图标或画笔图标状，如果要使光标在图标状与精确十字状之间进行切换，可以反复按 Caps Lock 键。

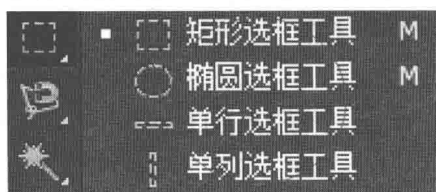


图 2.2.3

工具箱的使用：

- (1) 将光标指向工具按钮，稍一停顿就会出现工具的名称与快捷键。
- (2) 单击所需的工具或者直接按工具的快捷键，可以选择该工具。
- (3) 如果要选择隐藏工具，则在含有隐藏工具的按钮上按下鼠标左键不放，移动光标直到所需的工具上才释放鼠标，可以选择隐藏工具。

3. 工具选项栏

这是 Photoshop 的重要组成部件，在使用任何工具之前，都要在工具选项栏中对其参数进行设置。Photoshop CS6 工具选项栏的最右端是【泊坞】。在默认情况下，泊坞中只有画笔、工具预设和图层复合 3 个标签，实际上任何一个控制面板都可以“泊”在这里，如图 2.2.4 所示为【魔棒工具】的选项栏。



图 2.2.4

通常情况下，工具选项栏位于图像窗口的上方，实际上也可以将它置于图像窗口的下方。将光标指向工具选项栏最左侧的“竖条”上，按住鼠标左键可将其拖动至目标位置。双击工具选项栏左侧的“竖条”，可以使其最小化，再次双击可以恢复到原来的状态。单击菜单栏中的【窗口/选项】命令，可以隐藏或显示工具选项栏。

二、图像控制面板

Photoshop 的控制面板为编辑图像提供了十分便捷的途径。第一次启动 Photoshop 时，