



Adobe® 创意大学指定教材



/// Adobe® 创意大学

# Photoshop CS6 标准教材

1DVD 多媒体教学光盘

- 本书实例的素材文件以及效果文件
- 本书400多分钟的实例同步高清视频教学

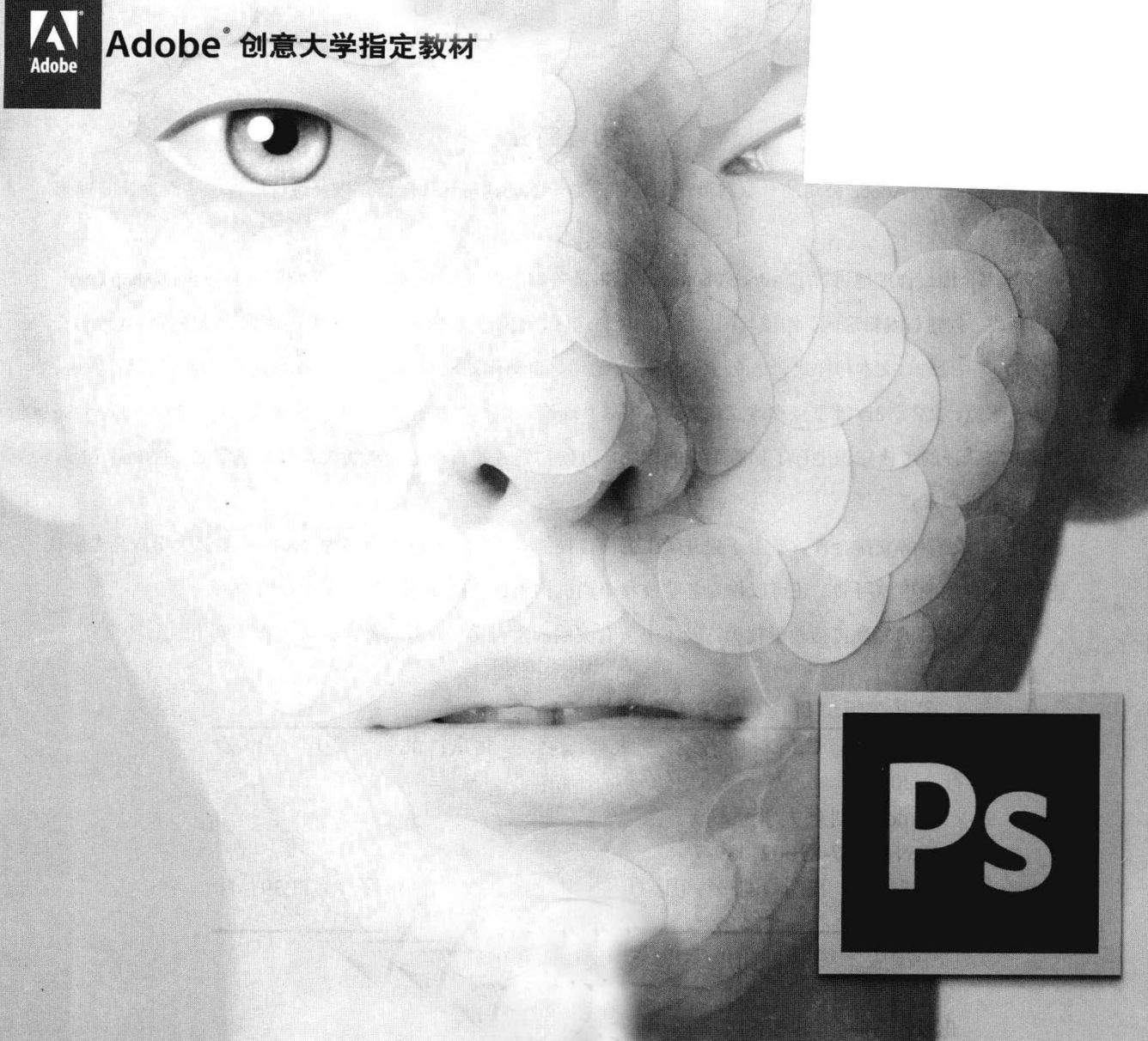
北京希望电子出版社 总策划  
刘大智 编 著



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
www.bhp.com.cn



Adobe® 创意大学指定教材



Ps

# Adobe® 创意大学 Photoshop CS6 标准教材



1DVD 多媒体教学光盘

- 本书实例的素材文件以及效果;
- 本书400多分钟的实例同步高清

北京希望电子出版社 总策划  
刘大智 编 著



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
[www.bhp.com.cn](http://www.bhp.com.cn)

## 内容简介

Photoshop 是 Adobe 公司的一款网页作图软件，是一款创建与优化图像，以及进行广告、平面设计的理想工具。

本书全面、详细地讲解了 Adobe Photoshop CS6 的各项功能，共 13 章，分别介绍了 Adobe Photoshop CS6 入门速成、创建与编辑选区、图层与图层组、路径与选区、绘制矢量图形、变换域润饰图像、图像特效处理与合成、3D 模型处理、文本与样式、滤镜与智能滤镜、通道、自动化处理及综合实例。其中包括图层、路径、通道、蒙版、滤镜、文本、3D 等重点和难点内容。本书以“理论知识+实战案例”形式讲解知识点，对 Photoshop CS6 产品专家认证的考核知识进行了加着重点的标注，方便初学者和有一定基础的读者更有效率地掌握 Photoshop CS6 的重点和难点。

本书知识讲解安排合理，着重于提升学生的岗位技能竞争力，可以作为参加“Adobe 创意大学产品专家认证”考试学生的指导用书，还可以作为各院校和培训机构“数字媒体艺术”相关专业的教材。

此外，本书的光盘包括教学视频，及本书所有案例的素材文件及源文件，内容丰富、实用。

### 图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop CS6 标准教材/刘大智编著. —北京: 北京希望电子出版社, 2013. 4

(Adobe 创意大学系列)

ISBN 978-7-83002-089-7

I. ①P… II. ①刘… III. ①图像处理软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 017747 号

出版: 北京希望电子出版社

封面: 韦 纲

地址: 北京市海淀区上地 3 街 9 号

编辑: 韩宜波 刘俊杰

金隅嘉华大厦 C 座 611

校对: 刘 伟

邮编: 100085

开本: 787mm×1092mm 1/16

网址: www.bhp.com.cn

印张: 19.5

电话: 010-62978181 (总机) 转发行部

字数: 445 千字

010-82702675 (邮购)

传真: 010-82702698

印刷: 北京市密东印刷有限公司

经销: 各地新华书店

版次: 2013 年 4 月 1 版 1 次印刷

定价: 42.00 元 (配 1 张 DVD 光盘)

# 丛书编委会

主任：王敏

编委（或委员）：（按照姓氏字母顺序排列）

艾藤 曹茂鹏 陈志民 邓健 高飞 韩宜波  
胡柳 胡鹏 靳岩 雷波 李蕙 李少勇  
梁硕敏 刘强 刘奇 马李昕 石文涛 舒睿  
宋培培 万晨曦 王中谋 魏振华 吴玉聪 武天宇  
张洪民 张晓景 朱园根

# 本书编委会

主编：北京希望电子出版社

编者：刘大智

审稿：韩宜波 刘俊杰



# 丛 书 序

文化创意产业是社会主义市场经济条件下满足人民多样化精神文化需求的重要途径，是促进社会主义文化大发展大繁荣的重要载体，是国民经济中具有先导性、战略性和支柱性的新兴朝阳产业，是推动中华文化走出去的主导力量，更是推动经济结构战略性调整的重要支点和转变经济发展方式的重要着力点。文化创意人才队伍是决定文化产业发展的关键要素，有关统计资料显示，在纽约，文化产业人才占有所有工作人口总数的12%，伦敦为14%，东京为15%，而像北京、上海等国内一线城市还不足1%。发展离不开人才，21世纪是“人才世纪”。因此，文化创意产业的快速发展，创造了更多的就业机会，急需大量优秀人才的加盟。

教育机构是人才培养的主阵地，为文化创意产业的发展注入了动力和新鲜血液。同时，文化创意产业的人才培养也离不开先进技术的支撑。Adobe®公司的技术和产品是文化创意产业众多领域中重要和关键的生产工具，为文化创意产业的快速发展提供了强大的技术支持，带来了全新的理念和解决方案。使用Adobe产品，人们可尽情施展创作才华，创作出各种具有丰富视觉效果的作品。其无与伦比的图形图像功能，备受网页和图形设计人员、专业出版人员、商务人员和设计爱好者的喜爱。他们希望能够得到专业培训，更好地传递和表达自己的思想和创意。

Adobe®创意大学计划正是连接教育和行业的桥梁，承担着将Adobe最新技术和应用经验向教育机构传导的重要使命。Adobe®创意大学计划通过先进的考试平台和客观的评测标准，为广大合作院校、机构和学生提供快捷、稳定、公正、科学的认证服务，帮助培养和储备更多的优秀创意人才。

Adobe®创意大学标准系列教材，是基于Adobe核心技术和应用，充分考虑到教学要求而研发的，全面、科学、系统而又深入地阐述了Adobe技术及应用经验，为学习者提供了全新的多媒体学习和体验方式。为准备参与Adobe®认证的学习者提供了重点清晰、内容完善的参考资料和专业工具书，也为高层专业实践型人才的培养提供了全面的内容支持。

我们期待这套教材的出版，能够更好地服务于技能人才培养、服务于就业工作大局，为中国文化创意产业的振兴和发展做出贡献。



北京中科希望软件股份有限公司董事长 周明陶



Adobe®是全球最大、最多元化的软件公司之一，旗下拥有众多深受客户信赖的软件品牌，以其卓越的品质享誉世界，并始终致力于通过数字体验改变世界。从传统印刷品到数字出版，从平面设计、影视创作中的丰富图像到各种数字媒体的动态数字内容，从创意的制作、展示到丰富的创意信息交互，Adobe解决方案被越来越多的用户所采纳。这些用户包括设计人员、专业出版人员、影视制作人员、商务人员和普通消费者。Adobe产品已被广泛应用于创意产业各领域，改变了人们展示创意、处理信息的方式。

Adobe®创意大学（Adobe® Creative University）计划是Adobe联合行业专家、教育专家、技术专家，基于Adobe最新技术，面向动漫游戏、平面设计、出版印刷、网站制作、影视后期等专业，针对高等院校、社会办学机构和创意产业园区人才培养，旨在为中国创意产业生态全面升级和强化创意人才培养而联合打造的教育计划。

2011年中国创意产业总产值约3.9万亿元人民币，占GDP的比重首次突破3%，标志着中国创意产业已经成为中国最活跃、最具有竞争力的重要支柱产业之一。同时，中国的创意产业还存在着巨大的市场潜力，需要一大批高素质的创意人才。另一方面，大量受到良好传统教育的大学毕业生由于没有掌握与创意产业相匹配的技能，在走出校门后需要经过较长时间的再次学习才能投身创意产业。Adobe®创意大学计划致力于搭建高校创意人才培养和产业需求的桥梁，帮助学生提高岗位技能水平，使他们快速、高效地步入工作岗位。自2010年8月发布以来，Adobe®创意大学计划与中国200余所高校和社会办学机构建立了合作，为学员提供了Adobe®创意大学考试测评和高端认证服务，大量高素质人才通过了认证并在他们心仪的工作岗位上发挥出才能。目前，Adobe®创意大学已经成为国内最大的创意领域认证体系之一，成为企业招纳创意人才的最重要的依据之一，累计影响上百万人次，成为中国文化创意类专业人才培养过程中一个积极的参与者和一支重要的力量。

我祝愿大家通过学习由北京希望电子出版社编著的“Adobe®创意大学”系列教材，可以更好地掌握Adobe的相关技术，并希望本系列教材能够更有效地帮助广大院校的老师和学生，为中国创意产业的发展和人才培养提供良好的支持。

Adobe祝中国创意产业腾飞，愿与中国一起发展与进步！

Adobe大中华区董事总经理 黄耀辉

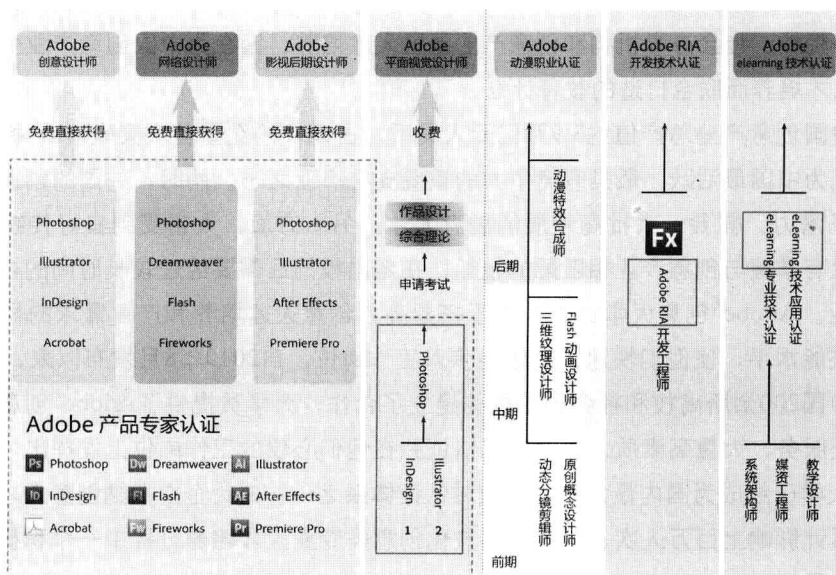
## 一、Adobe®创意大学计划

Adobe®公司联合行业专家、行业协会、教育专家、一线教师、Adobe技术专家，面向国内游戏动漫、平面设计、出版印刷、eLearning、网站制作、影视后期、RIA开发及其相关行业，针对专业院校、培训领域和创意产业园区创意类人才的培养，以及中小学、网络学院、师范类院校师资力量的建设，基于Adobe核心技术，为中国创意产业生态全面升级和教育行业师资水平以及技术水平的全面强化而联合打造的全新教育计划。

详情参见Adobe®教育网：[www.Adobecu.com](http://www.Adobecu.com)。

## 二、Adobe®创意大学考试认证

Adobe®创意大学考试认证是Adobe®公司推出的权威国际认证，是针对全球Adobe软件的学习者和使用者提供的一套全面科学、严谨高效的考核体系，为企业的人才选拔和录用提供了重要和科学的参考标准。



## 三、Adobe®创意大学计划标准教材

- 《Adobe®创意大学Photoshop CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学InDesign CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学Dreamweaver CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学Fireworks CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学Illustrator CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学After Effects CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学Flash CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学Premiere Pro CS6标准教材》

## 四、咨询或加盟“Adobe®创意大学”计划

如欲详细了解Adobe®创意大学计划，请登录Adobe®教育网[www.adobecu.com](http://www.adobecu.com)或致电010-82626190，010-82626185，或发送邮件至邮箱：[adobecu@hope.com.cn](mailto:adobecu@hope.com.cn)。

## 第1章 Adobe Photoshop CS6入门速成

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 1.1 熟悉软件界面.....                  | 2  |
| 1.1.1 菜单.....                    | 2  |
| 1.1.2 工具箱.....                   | 2  |
| 1.1.3 选项栏.....                   | 3  |
| 1.1.4 面板.....                    | 3  |
| 1.1.5 状态栏.....                   | 4  |
| 1.1.6 文件选项卡.....                 | 5  |
| 1.2 文件基本操作.....                  | 5  |
| 1.2.1 新建文件.....                  | 5  |
| 1.2.2 打开文件.....                  | 6  |
| 1.2.3 直接保存图像文件.....              | 6  |
| 1.2.4 另存图像文件.....                | 7  |
| 1.2.5 关闭文件.....                  | 7  |
| 1.3 纠正操作失误.....                  | 7  |
| 1.3.1 执行命令纠错.....                | 7  |
| 1.3.2 使用面板执行回退操作.....            | 7  |
| 1.4 改变图像尺寸.....                  | 8  |
| 1.4.1 经验之谈——印刷时常用的分辨率.....       | 9  |
| 1.4.2 经验之谈——常用数码照片的<br>洗印尺寸..... | 9  |
| 1.4.3 经验之谈——常用平面设计尺寸.....        | 10 |
| 1.5 改变图像画布尺寸.....                | 10 |
| 1.6 裁剪工具.....                    | 11 |
| 1.7 透视裁剪工具.....                  | 13 |
| 1.8 拓展练习——按照打印尺寸裁剪照片.....        | 14 |
| 1.9 本章小结.....                    | 15 |
| 1.10 课后习题.....                   | 15 |

## 第2章 创建与编辑选区

|                   |    |
|-------------------|----|
| 2.1 选区的重要性.....   | 18 |
| 2.2 创建规则选区.....   | 18 |
| 2.2.1 制作矩形选区..... | 18 |
| 2.2.2 制作椭圆选区..... | 19 |
| 2.3 创建自由选区.....   | 21 |
| 2.3.1 套索工具.....   | 21 |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 2.3.2 多边形套索工具.....    | 22 |
| 2.3.3 磁性套索工具.....     | 23 |
| 2.3.4 魔棒工具.....       | 24 |
| 2.3.5 快速选择工具.....     | 24 |
| 2.3.6 “色彩范围”命令.....   | 26 |
| 2.4 选区的基本操作.....      | 27 |
| 2.4.1 取消选择区域.....     | 27 |
| 2.4.2 反向选择.....       | 27 |
| 2.4.3 选择所有像素.....     | 28 |
| 2.4.4 羽化.....         | 28 |
| 2.4.5 调整边缘.....       | 29 |
| 2.5 选区模式及快捷键.....     | 32 |
| 2.5.1 绘制新选区.....      | 32 |
| 2.5.2 添加到选区.....      | 32 |
| 2.5.3 从选区减去.....      | 32 |
| 2.5.4 与选区交叉.....      | 33 |
| 2.6 拓展练习——快速抠选人物..... | 33 |
| 2.7 本章小结.....         | 34 |
| 2.8 课后习题.....         | 34 |

## 第3章 图层与图层组

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 3.1 了解图层的基本概念.....      | 38 |
| 3.2 了解“图层”面板.....       | 38 |
| 3.3 创建新图层.....          | 39 |
| 3.3.1 使用按钮创建图层.....     | 39 |
| 3.3.2 使用快捷键新建图层.....    | 39 |
| 3.4 选择图层.....           | 40 |
| 3.4.1 在“图层”面板中选择图层..... | 40 |
| 3.4.2 选择多个图层.....       | 40 |
| 3.5 编辑图层.....           | 40 |
| 3.5.1 显示/隐藏图层.....      | 40 |
| 3.5.2 复制图层.....         | 41 |
| 3.5.3 删除图层.....         | 41 |
| 3.5.4 重命名图层.....        | 42 |
| 3.5.5 改变图层顺序.....       | 42 |
| 3.5.6 过滤图层.....         | 44 |
| 3.5.7 搜索图层.....         | 45 |
| 3.6 图层组及嵌套图层组.....      | 46 |



|       |                 |    |
|-------|-----------------|----|
| 3.6.1 | 新建图层组           | 46 |
| 3.6.2 | 将图层移入、移出图层组     | 46 |
| 3.7   | 合并图层            | 47 |
| 3.7.1 | 合并任意多个图层        | 47 |
| 3.7.2 | 合并所有图层          | 47 |
| 3.7.3 | 向下合并图层          | 48 |
| 3.7.4 | 合并可见图层          | 48 |
| 3.7.5 | 合并图层组           | 48 |
| 3.8   | 智能对象            | 48 |
| 3.8.1 | 理解智能对象          | 48 |
| 3.8.2 | 创建智能对象的方法       | 49 |
| 3.8.3 | 复制智能对象          | 49 |
| 3.8.4 | 对智能对象进行操作       | 50 |
| 3.8.5 | 编辑智能对象的源文件      | 50 |
| 3.8.6 | 栅格化智能对象         | 51 |
| 3.9   | 拓展训练——制作逼真的倒影效果 | 51 |
| 3.10  | 本章小结            | 54 |
| 3.11  | 课后习题            | 54 |

## 第4章 路径与选区

|       |                |    |
|-------|----------------|----|
| 4.1   | 设置颜色           | 57 |
| 4.2   | 使用“画笔工具”绘图     | 57 |
| 4.3   | 掌握“画笔”面板       | 59 |
| 4.3.1 | 设置画笔笔尖形状       | 59 |
| 4.3.2 | 形状动态参数         | 60 |
| 4.3.3 | 散布参数           | 62 |
| 4.3.4 | 颜色动态参数         | 63 |
| 4.4   | 了解“画笔预设”面板     | 66 |
| 4.5   | 渐变工具           | 67 |
| 4.5.1 | 创建实色渐变         | 67 |
| 4.5.2 | 创建透明渐变         | 69 |
| 4.6   | 填充图像           | 72 |
| 4.7   | 自定义图案          | 74 |
| 4.8   | 描边图像           | 75 |
| 4.9   | 拓展训练——制作立体特效文字 | 77 |
| 4.10  | 本章小结           | 79 |
| 4.11  | 课后习题           | 79 |

## 第5章 绘制矢量图形

|       |                 |    |
|-------|-----------------|----|
| 5.1   | 路径的基本概念         | 82 |
| 5.2   | 了解3种绘图模式        | 82 |
| 5.3   | 绘制几何图形          | 82 |
| 5.3.1 | 经验之谈——路径在设计中的应用 | 83 |
| 5.3.2 | 调整形状大小          | 83 |
| 5.4   | 绘制自由图形          | 84 |
| 5.4.1 | 钢笔工具            | 84 |

|       |                   |     |
|-------|-------------------|-----|
| 5.4.2 | 绘制开放型路径           | 84  |
| 5.4.3 | 绘制闭合型路径           | 84  |
| 5.4.4 | 绘制直线型路径           | 85  |
| 5.4.5 | 绘制曲线型路径           | 85  |
| 5.4.6 | 绘制拐角型路径           | 85  |
| 5.4.7 | 经验之谈——路径在排版软件中的应用 | 86  |
| 5.5   | 选择路径              | 86  |
| 5.6   | 编辑路径锚点            | 87  |
| 5.6.1 | 添加与删除锚点           | 87  |
| 5.6.2 | 转换锚点              | 87  |
| 5.7   | 设置路径的填充与描边        | 90  |
| 5.7.1 | 填充路径              | 90  |
| 5.7.2 | 描边路径              | 91  |
| 5.8   | 设置形状的填充及描边        | 93  |
| 5.9   | 路径与选区的转换          | 94  |
| 5.9.1 | 将路径转换为选区          | 94  |
| 5.9.2 | 将选区转换为路径          | 95  |
| 5.10  | 拓展训练——完善汽车海报的矢量绘图 | 96  |
| 5.11  | 本章小结              | 99  |
| 5.12  | 课后习题              | 100 |

## 第6章 变换与润饰图像

|       |                  |     |
|-------|------------------|-----|
| 6.1   | 变换图像的基本操作        | 103 |
| 6.1.1 | 缩放               | 103 |
| 6.1.2 | 旋转               | 103 |
| 6.1.3 | 斜切               | 104 |
| 6.1.4 | 扭曲               | 104 |
| 6.1.5 | 透视               | 105 |
| 6.2   | 高级变换处理           | 106 |
| 6.2.1 | 再次变换图像           | 106 |
| 6.2.2 | 变形图像             | 108 |
| 6.2.3 | 更精细的变形处理方案——操控变形 | 109 |
| 6.3   | 修补图像             | 111 |
| 6.3.1 | 内容感知移动工具         | 111 |
| 6.3.2 | 仿制图章工具           | 111 |
| 6.3.3 | 修复画笔工具           | 113 |
| 6.3.4 | 污点修复画笔工具         | 114 |
| 6.3.5 | 修补工具             | 115 |
| 6.4   | 润色图像             | 116 |
| 6.4.1 | 经验之谈——调色的类型      | 116 |
| 6.4.2 | “反相”命令           | 117 |
| 6.4.3 | “去色”命令           | 117 |
| 6.4.4 | “亮度/对比度”命令       | 118 |
| 6.4.5 | “自然饱和度”命令        | 119 |
| 6.4.6 | “照片滤镜”命令         | 120 |



|        |                   |     |
|--------|-------------------|-----|
| 6.4.7  | “阴影/高光”命令         | 120 |
| 6.4.8  | “色彩平衡”命令          | 121 |
| 6.4.9  | “黑白”命令            | 123 |
| 6.4.10 | “色相/饱和度”命令        | 125 |
| 6.4.11 | 经验之谈——判断是否需要定义黑白场 | 127 |
| 6.4.12 | “色阶”命令            | 128 |
| 6.4.13 | “曲线”命令            | 130 |
| 6.4.14 | “HDR色调”命令         | 133 |
| 6.5    | 拓展练习——梦幻色彩照片合成    | 136 |
| 6.6    | 本章小结              | 138 |
| 6.7    | 课后习题              | 139 |

## 第7章 图像特效处理与合成

|        |                 |     |
|--------|-----------------|-----|
| 7.1    | 图层不透明度          | 142 |
| 7.2    | 图层填充不透明度        | 142 |
| 7.3    | 调整图层            | 143 |
| 7.3.1  | 了解“调整”面板        | 143 |
| 7.3.2  | 创建调整图层          | 144 |
| 7.3.3  | 重新设置调整参数        | 144 |
| 7.4    | 图层样式            | 146 |
| 7.4.1  | 了解“图层样式”对话框     | 146 |
| 7.4.2  | “斜面和浮雕”图层样式     | 146 |
| 7.4.3  | “描边”图层样式        | 149 |
| 7.4.4  | “内阴影”图层样式       | 149 |
| 7.4.5  | “内发光”图层样式       | 150 |
| 7.4.6  | “光泽”图层样式        | 150 |
| 7.4.7  | “颜色叠加”图层样式      | 151 |
| 7.4.8  | “渐变叠加”图层样式      | 151 |
| 7.4.9  | “图案叠加”图层样式      | 154 |
| 7.4.10 | “外发光”图层样式       | 155 |
| 7.4.11 | “投影”图层样式        | 157 |
| 7.4.12 | 复制与粘贴图层样式       | 157 |
| 7.4.13 | 删除图层样式          | 158 |
| 7.4.14 | 为图层组设置图层样式      | 158 |
| 7.5    | 图层混合模式          | 159 |
| 7.5.1  | 认识混合模式          | 159 |
| 7.5.2  | 27种混合模式详解       | 159 |
| 7.6    | 图层蒙版            | 163 |
| 7.6.1  | 经验之谈——产生创意的几种方法 | 163 |
| 7.6.2  | 经验之谈——创意图像的制作流程 | 163 |
| 7.6.3  | 了解图层蒙版          | 164 |
| 7.6.4  | 直接添加蒙版          | 164 |
| 7.6.5  | 利用选区添加图层蒙版      | 165 |
| 7.6.6  | 更改图层蒙版的浓度       | 172 |
| 7.6.7  | 羽化蒙版边缘          | 172 |

|        |                  |     |
|--------|------------------|-----|
| 7.6.8  | 调整蒙版边缘及色彩范围      | 172 |
| 7.6.9  | 停用/启用图层蒙版        | 172 |
| 7.6.10 | 应用/删除图层蒙版        | 173 |
| 7.7    | 矢量蒙版             | 173 |
| 7.7.1  | 了解矢量蒙版           | 173 |
| 7.7.2  | 添加矢量蒙版           | 174 |
| 7.7.3  | 编辑矢量蒙版           | 174 |
| 7.7.4  | 删除矢量蒙版           | 174 |
| 7.8    | 剪贴蒙版             | 175 |
| 7.8.1  | 创建剪贴蒙版           | 175 |
| 7.8.2  | 取消剪贴蒙版           | 176 |
| 7.9    | 拓展练习——上帝之手创意合成处理 | 177 |
| 7.10   | 本章小结             | 181 |
| 7.11   | 课后习题             | 181 |

## 第8章 3D模型处理

|       |                    |     |
|-------|--------------------|-----|
| 8.1   | 了解3D功能             | 184 |
| 8.1.1 | 了解3D面板             | 184 |
| 8.1.2 | 导入3D模型             | 185 |
| 8.1.3 | 栅格化3D模型            | 185 |
| 8.2   | 创建3D模型             | 185 |
| 8.2.1 | 创建3D明信片            | 185 |
| 8.2.2 | 创建预设3D形状           | 186 |
| 8.2.3 | 深度映射3D网格           | 186 |
| 8.2.4 | 创建3D体积网格           | 187 |
| 8.2.5 | 创建凸出模型             | 188 |
| 8.2.6 | 从文字生成3D模型          | 189 |
| 8.3   | 设置模型位置             | 189 |
| 8.3.1 | 使用3D轴编辑模型          | 189 |
| 8.3.2 | 使用工具调整模型           | 190 |
| 8.4   | 3D模型的网格            | 191 |
| 8.5   | 类纹理功能详解            | 191 |
| 8.6   | 3D模型的光源            | 194 |
| 8.6.1 | 在“3D”面板中显示光源       | 194 |
| 8.6.2 | 添加光源               | 194 |
| 8.6.3 | 删除光源               | 195 |
| 8.7   | 更改3D模型的渲染设置        | 197 |
| 8.7.1 | 预设渲染               | 197 |
| 8.7.2 | 横截面渲染              | 197 |
| 8.7.3 | 表面渲染               | 198 |
| 8.7.4 | 线条渲染               | 198 |
| 8.7.5 | 点渲染                | 199 |
| 8.7.6 | 渲染选项               | 199 |
| 8.8   | 拓展练习——制作具有强烈光泽感的球体 | 199 |
| 8.9   | 本章小结               | 201 |
| 8.10  | 课后习题               | 201 |



## 第9章 文本与样式

|       |                            |     |
|-------|----------------------------|-----|
| 9.1   | 输入文本.....                  | 204 |
| 9.1.1 | 输入横排或直排文本.....             | 204 |
| 9.1.2 | 输入点文字.....                 | 206 |
| 9.1.3 | 编辑点文字.....                 | 207 |
| 9.1.4 | 输入段落文字.....                | 207 |
| 9.2   | 格式化字符属性.....               | 208 |
| 9.2.1 | 经验之谈——设计中字号的<br>运用.....    | 210 |
| 9.2.2 | 经验之谈——设计中中文字体的<br>运用.....  | 211 |
| 9.2.3 | 经验之谈——设计中英文字体的<br>运用.....  | 212 |
| 9.3   | 格式化段落属性.....               | 213 |
| 9.4   | 定义与应用样式.....               | 216 |
| 9.4.1 | 字符样式.....                  | 216 |
| 9.4.2 | 段落样式.....                  | 219 |
| 9.5   | 输入路径绕排的文字.....             | 220 |
| 9.5.1 | 在路径上移动或翻转文字.....           | 220 |
| 9.5.2 | 更改路径绕排文字的属性.....           | 221 |
| 9.6   | 制作异形文本块.....               | 224 |
| 9.7   | 转换文本.....                  | 224 |
| 9.7.1 | 将文本转换为路径.....              | 224 |
| 9.7.2 | 将文本转换为形状.....              | 225 |
| 9.7.3 | 将文本转换为图像.....              | 227 |
| 9.8   | 拓展训练——“律法”主题的<br>海报设计..... | 229 |
| 9.9   | 本章小结.....                  | 232 |
| 9.10  | 课后习题.....                  | 232 |

## 第10章 滤镜与智能滤镜

|        |                     |     |
|--------|---------------------|-----|
| 10.1   | 滤镜库.....            | 235 |
| 10.2   | “油画”滤镜.....         | 236 |
| 10.3   | “自适应广角”滤镜.....      | 236 |
| 10.4   | 场景模糊.....           | 238 |
| 10.5   | 倾斜模糊.....           | 240 |
| 10.6   | “液化”滤镜.....         | 242 |
| 10.7   | 智能滤镜.....           | 246 |
| 10.7.1 | 添加智能滤镜.....         | 246 |
| 10.7.2 | 编辑智能蒙版.....         | 247 |
| 10.7.3 | 编辑智能滤镜.....         | 248 |
| 10.7.4 | 停用智能滤镜.....         | 248 |
| 10.8   | 拓展训练——模拟旋转摄影效果..... | 248 |
| 10.9   | 本章小结.....           | 250 |
| 10.10  | 课后习题.....           | 250 |

## 第11章 通道

|        |                            |     |
|--------|----------------------------|-----|
| 11.1   | 了解“通道”面板.....              | 253 |
| 11.2   | 通道的类型.....                 | 253 |
| 11.2.1 | 原色通道.....                  | 253 |
| 11.2.2 | Alpha通道.....               | 254 |
| 11.2.3 | 专色通道.....                  | 254 |
| 11.2.4 | 经验之谈——专色与专色印刷.....         | 254 |
| 11.3   | 创建Alpha通道.....             | 255 |
| 11.3.1 | 创建空白Alpha通道.....           | 255 |
| 11.3.2 | 从选区创建相同形状的<br>Alpha通道..... | 255 |
| 11.3.3 | 载入Alpha通道的选区.....          | 256 |
| 11.4   | 通道基础操作.....                | 257 |
| 11.4.1 | 复制通道.....                  | 257 |
| 11.4.2 | 重命名通道.....                 | 260 |
| 11.4.3 | 删除通道.....                  | 260 |
| 11.5   | 拓展训练——用通道制作玻璃笑脸.....       | 261 |
| 11.6   | 本章小结.....                  | 264 |
| 11.7   | 课后习题.....                  | 264 |

## 第12章 自动化处理

|        |                             |     |
|--------|-----------------------------|-----|
| 12.1   | 了解“动作”面板.....               | 267 |
| 12.2   | 录制与编辑动作.....                | 267 |
| 12.2.1 | 录制新动作.....                  | 267 |
| 12.2.2 | 应用已有动作.....                 | 270 |
| 12.2.3 | 修改动作中命令的参数.....             | 271 |
| 12.2.4 | 重新排列命令顺序.....               | 271 |
| 12.2.5 | 插入停止.....                   | 271 |
| 12.3   | 自动化与脚本.....                 | 272 |
| 12.3.1 | 批量处理.....                   | 272 |
| 12.3.2 | 合成全景图像.....                 | 275 |
| 12.3.3 | PDF演示文稿.....                | 277 |
| 12.3.4 | 经验之谈——PDF演示文稿的<br>实际应用..... | 277 |
| 12.3.5 | 图像处理器.....                  | 277 |
| 12.4   | 拓展训练——批量照片存储处理.....         | 279 |
| 12.5   | 本章小结.....                   | 281 |
| 12.6   | 课后习题.....                   | 281 |

## 第13章 综合案例

|        |                      |     |
|--------|----------------------|-----|
| 13.1   | 《巴黎没有摩天轮》封面设计.....   | 284 |
| 13.1.1 | 经验之谈——书脊厚度的计算方法..... | 284 |
| 13.1.2 | 经验之谈——封面尺寸的计算方法..... | 284 |
| 13.2   | 点智啤酒宣传设计.....        | 290 |
|        | 习题答案.....            | 299 |



# 第1章

## Adobe Photoshop CS6 入门速成

Photoshop CS6是Adobe公司推出的Photoshop软件的最新版本，在图形图像处理领域拥有毋庸置疑的地位。本章介绍其软件的界面、文件、浏览以及裁剪等基础操作。

### 学习要点

---

- 了解软件界面
- 掌握文件基本操作
- 熟悉文件的视图操作
- 掌握纠正操作失误
- 熟悉图像尺寸与画布尺寸的设置
- 熟悉不同的颜色模式
- 了解参考线的使用
- 掌握“裁剪工具”与“透视裁剪工具”的使用方法

## 1.1 熟悉软件界面

启动Photoshop CS6后，计算机屏幕上会显示出软件的工作界面，如图1-1所示。

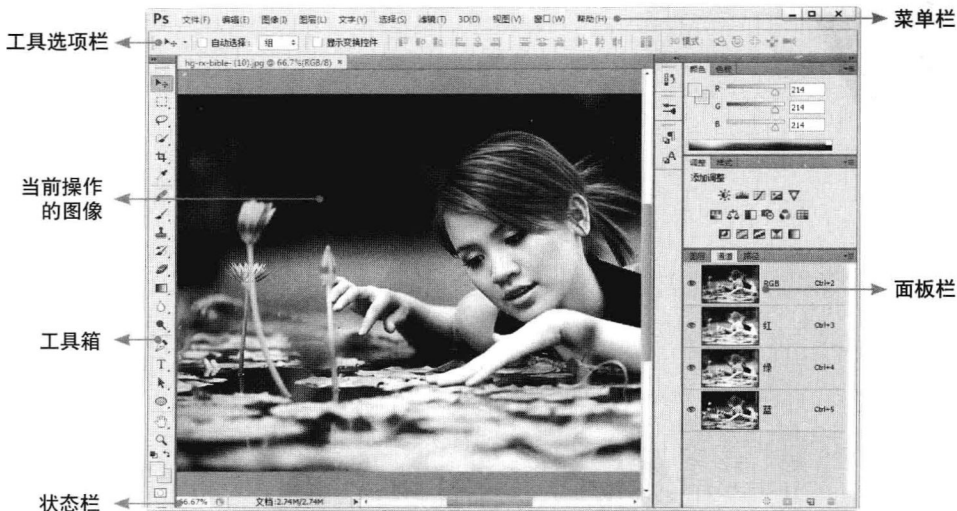


图1-1 软件界面

观察图1-1可以看出，Photoshop CS6的工作界面主要包括当前操作的图像文件、菜单栏、面板及面板栏、工具箱、工具选项栏及状态栏等元素。下面分别介绍Photoshop CS6软件界面中主要的功能及使用方法。

### 1.1.1 菜单

Photoshop包括11个菜单共上百个命令，听起来虽然有些复杂，但只要了解每个菜单命令的特点，通过这些特点就能够很容易地掌握这些菜单中的命令了。

许多菜单命令能够通过快捷键调用，部分菜单命令与面板菜单中的命令重合，因此在操作过程中真正使用菜单命令的情况并不太多，无需因为这上百个数量之多的命令产生学习方面的心理负担。

### 1.1.2 工具箱


执行“窗口”|“工具”命令，可以显示或者隐藏工具箱。



Photoshop工具箱中的工具极为丰富，其中许多工具都非常有特点，使用这些工具可以完成绘制图像、编辑图像、修饰图像、制作选区等操作。

为了使操作界面更加人性化、便捷化，Photoshop C6中的工具箱被设计成能够进行灵活伸缩的状态，用户可以根据操作需求将工具箱变为单栏或双栏显示。控制工具箱伸缩性功能的是工具箱最上面呈灰色显示的区域，其左侧有两个小“三角”形，被称为伸缩栏。单击此按钮，即可实现工作箱的伸缩控制。

另外，在工具箱中可以看到，部分工具的右下角有一个小三角图标，这表示该工具组中尚有隐藏工具未显示。



下面以“多边形套索工具”为例，介绍如何选择及隐藏工具。

- 01 将鼠标放置在“套索工具”的图标上，该工具图标呈高亮显示，如图1-2所示。
- 02 在此工具上单击鼠标右键。
- 03 此时Photoshop会显示出该工具组中所有工具的图标，如图1-3所示。
- 04 拖动鼠标指针至“多边形套索工具”的图标上，如图1-4所示，即可将其激活为当前使用的工具。

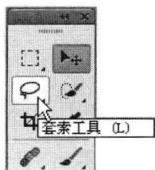


图1-2 工具图标

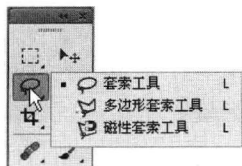


图1-3 工具菜单

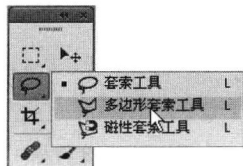


图1-4 选择工具

### 1.1.3 选项栏

选择工具后，在大多数情况下还需要设置其工具选项栏中的参数，这样才能够更好地使用工具。在工具选项栏中列出的通常是单选按钮、下拉菜单、参数数值框等，其使用方法都非常简单，本书相关章节会进行介绍。

### 1.1.4 面板


Photoshop有多个面板，每个面板都有其各自不同的功能。例如，与图层相关的操作大部分都被集成在“图层”面板中，而如果要对路径进行操作，则需要显示“路径”面板。

虽然面板的数量不少，但在实际工作中使用最频繁的只有其中的几个，即“图层”面板、“通道”面板、“路径”面板、“历史记录”面板、“画笔”面板和“动作”面板等。掌握这些面板的使用方法，基本能够完成工作中大多数复杂的操作。

要显示这些面板，可以在“窗口”菜单中寻找相对应的命令。

#### 1. 收缩与扩展面板

与工具箱一样，面板也同样可以进行伸缩，这一功能极大增强了界面操作的灵活性。

对于最右侧已展开的一栏面板，双击其顶部的伸缩栏（灰色区域）或单击“三角”形图标，可以将其收缩成为图标状态。反之，同样的操作则可以将该栏中的面板全部展开。

如果要切换至某个面板，可以直接单击其标签名称；如果要隐藏某个已经显示出来的面板，则可以双击其标签名称。

展开所有面板后可以看到，虽然右侧罗列了多个面板，但却被很规则地分为两栏，这也是Photoshop默认情况下的面板栏数量。当然，如果需要，也可以再增加更多个面板栏，这将在后面的章节中介绍。

#### 2. 拆分面板

当要单独拆分出一个面板时，可以选中对应的图标或标签并按住鼠标左键，然后将其拖动至工作区中的空白位置，如图1-5所示。图1-6所示就是被单独拆分出来的面板。



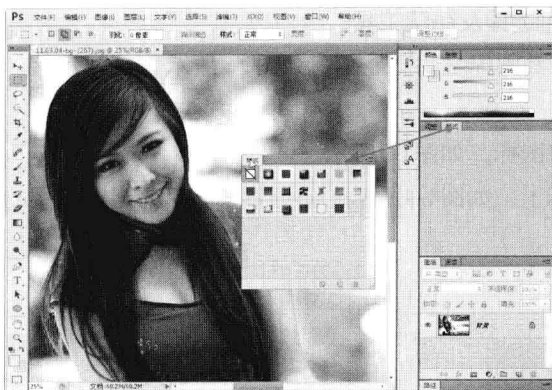


图1-5 拆分面板



图1-6 拆分效果

### 3. 组合面板

组合面板可以将两个或多个面板合并到一个面板中，当需要调用其中某个面板时，只需单击其标签名称即可，否则，如果每个面板都单独占用一个窗口，则用于进行图像操作的空间就会极大减少，甚至会影响正常的工作。

要组合面板，可以拖动位于外部的面板标签至想要的位置，直至该位置出现蓝色反光时（如图1-7所示），释放鼠标左键，即可完成面板的拼合操作，如图1-8所示。通过组合面板的操作，可以将软件的操作界面布置成习惯或喜爱的状态，从而提高工作效率。



图1-7 组合面板



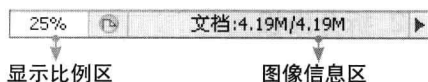
图1-8 组合效果

### 4. 隐藏/显示面板

在Photoshop中，按Tab键可以隐藏工具箱及所有已显示的面板，再次按Tab键可以全部显示。如果仅隐藏所有面板，则可按Shift+Tab组合键。同样，再次按Shift+Tab组合键可以全部显示。

## 1.1.5 状态栏

状态栏位于窗口最底部，如图1-9所示。它能够提供当前文件的显示比例、文件大小、内存使用率、操作运行时间、当前工具等提示信息。



显示比例区

图像信息区

图1-9 状态栏

## 1.1.6 文件选项卡

Photoshop CS6中，以选项卡的形式排列当前打开的文件，其优点在于让用户在打开多个图像后能够一目了然，并通过快速单击所打开的图像文件的选项卡名称将其选中。

如果打开了多个图像文件，可以单击选项卡式文档窗口右上方的展开按钮，在弹出的下拉列表中选择要操作的文件，如图1-10所示。



图1-10 选择文件

### 提示

按Ctrl+Tab组合键，可以在当前打开的所有图像文件中从左向右依次进行切换；如果按Ctrl+Shift+Tab组合键，可以逆向切换这些图像文件。

## 1.2 文件基本操作

### 1.2.1 新建文件

最常用的获得图像文件的方法是建立新文件。执行“文件”|“新建”命令后，弹出如图1-11所示的“新建”对话框。在此对话框中可以设置新文件的“宽度”、“高度”、“颜色模式”及“背景内容”等参数，单击“确定”按钮，即可获取一个新的图像文件。

- 预设：在此下拉列表中已经预设好了创建文件的常用尺寸，以方便用户操作。
- 宽度、高度、分辨率：在对应的数值框中键入数值即可分别设置新文件的宽度、高度和分辨率；在这些数值框右侧的下拉列表中选择相应的单位。
- 颜色模式：在其选择框的下拉列表中选择新文件的颜色模式；在其右侧选择框的下拉列表中选择新文件的位深度，用以确定使用颜色的最大数量。
- 背景内容：在其下拉列表中可以设置新文件的背景颜色。
- 存储预设：单击此按钮，可以将当前设置的参数保存成为预置选项，以便从“预设”下拉菜单中调用此设置。

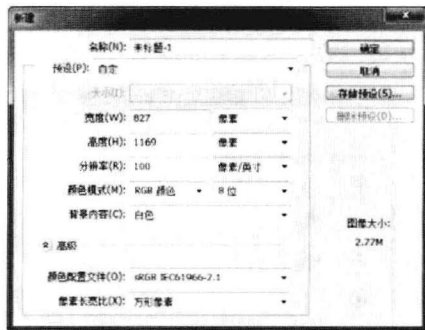


图1-11 “新建”对话框

### 实例：创建一个含出血的A4广告小样设计文件

下面通过一个实例介绍创建一个含出血的A4广告小样设计文件。

首先，A4纸的文件尺寸为210mm×297mm，根据常用的3mm出血尺寸，需要宽度和高度上各

增加6mm的出血，因此最终需要新建的文件尺寸为216mm × 303mm。

02 按Ctrl+N组合键新建一个文件。在弹出的对话框中按照上述尺寸进行设置。

03 通常情况下，小样设计文件均采用RGB模式，以便于进行图像处理，因此应在“颜色模式”下拉列表中选择“RGB颜色”选项。

04 同样由于是小样设计文件，仅采用72分辨率即可。因此可以设置“分辨率”为72像素/英寸。

05 设置完成后的对话框如图1-12所示，单击“确定”按钮退出即可。

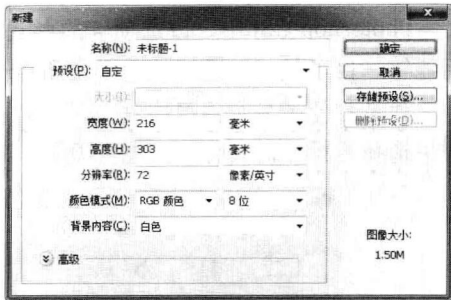


图1-12 设置选项

## 1.2.2 打开文件

要在Photoshop中打开图像文件时，可以按照下面的方法操作。

- 执行“文件”|“打开”命令。
- 按Ctrl+O组合键。
- 双击Photoshop操作界面的空白处。

使用以上3种方法都可以在弹出的对话框中选择要打开的图像文件，然后单击“打开”按钮即可。

## 1.2.3 直接保存图像文件

若想要保存当前操作的文件，则执行“文件”|“储存”命令，弹出如图1-13所示的“存储为”对话框。



图1-13 “存储为”对话框

### 提示

只有当前操作的文件具有通道、图层、路径、专色、注解，在“格式”下拉列表中选择支持保存这些信息的文件格式时，对话框中的“Alpha通道”、“图层”、“注解”、“专色”选项才会被激活，可以根据需要选择是否保存这些信息。否则“存储为”对话框将如图1-14所示。



图1-14 设置选项