



Photoshop CC 平面设计

刘宏 张昉 主编



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

Photoshop CC 平面设计

主 编 刘 宏 张 昉
副主编 黄寿孟 隋任花 夏俊博
黄跃成 李晨光
参 编 张 艺 历泳吉
主 审 李玲娣

内 容 简 介

本书力求通过大量生动实用的项目和案例使读者了解如何使用 Photoshop CC 进行图形绘制、抠图、照片处理及制作各种图片、文字的特效,并通过 3 个综合案例介绍了广告设计、海报设计、包装设计的技巧,使读者在学中做,在做中学,快速提高 Photoshop CC 的制作水平及综合运用 Photoshop CC 制作平面作品的能力。

本书由 6 个项目组成,分别是图形绘制、抠图、图层、滤镜的应用、照片的处理和综合设计。6 个项目由 19 个任务组成,每个任务都是一个具体的子项目,内容由“任务描述”“案例制作效果”“案例分析”“相关知识讲解”“案例实现”“案例拓展”6 个部分组成。在“相关知识讲解”部分,为了让学生更好地理解和熟练掌握知识点,在其中穿插了若干相关的小例子来讲解。

为了便于学习,本书还包含素材和效果、练习与思考、微课等教学资源。本书配有授课的电子课件。

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CC 平面设计 / 刘宏, 张昉主编. —北京: 北京理工大学出版社, 2019.1
ISBN 978-7-5682-6655-0

I. ①P… II. ①刘… ②张… III. ①平面设计—图象处理软件 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2019)第 012051 号

出版发行 / 北京理工大学出版社有限责任公司

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010) 68914775 (总编室)

(010) 82562903 (教材售后服务热线)

(010) 68948351 (其他图书服务热线)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 /

开 本 / 787 毫米×1092 毫米 1/16

印 张 / 16

字 数 / 380 千字

版 次 / 2019 年 1 月第 1 版 2019 年 1 月第 1 次印刷

定 价 / 65.00 元

责任编辑 / 钟 博

文案编辑 / 钟 博

责任校对 / 周瑞红

责任印制 / 施胜娟

图书出现印装质量问题, 请拨打售后服务热线, 本社负责调换

前 言

Photoshop CC 是 Adobe 公司推出的图像处理软件，它广泛应用于广告设计、海报设计、包装设计、数码照片处理、网页设计、CI 设计、多媒体界面设计等领域，是电脑平面设计软件中的佼佼者。

本书根据高校学生的学习特点，融合先进的教学理念，区别于传统的同类书籍，主要采用项目化的形式来组织教学内容，和企业共同开发实践工作中的典型项目，将工作中常用的理论知识、技能融合到项目的任务中，从而避免枯燥地讲解理论知识；注重对学生的动手能力的培养，在内容上力求循序渐进、学以致用，通过任务让学生掌握理论知识，通过案例拓展巩固知识，达到举一反三的目的，增强学生自主学习的能力。

本书由 6 个项目组成，分别是图形绘制、抠图、图层、滤镜的应用、照片的处理和综合设计。6 个项目由 19 个任务组成，每个任务都是一个具体的子项目，内容由“任务描述”“案例制作效果”“案例分析”“相关知识讲解”“案例实现”“案例拓展”6 个部分组成。在“相关知识讲解”部分，为了使学生更好地理解和熟练掌握知识点，在其中穿插了若干相关的小例子来讲解。

本书的编者均为“双师型”教师，有着丰富的教育教学经验，理论知识扎实，专业知识丰富，长期从事平面设计与制作的教學和研究，能将软件应用和艺术设计巧妙地结合，能从学习者的角度把握教材编写的脉络，能将“项目教学法”融入教材的编写中，满足各类读者的需求。

本书主编为刘宏、张昉，副主编为黄寿孟、隋任花、夏俊博、金晶、黄跃成、李晨光。其中项目 1 由夏俊博、黄寿孟共同编写，项目 2 由隋任花编写，项目 3 由刘宏编写，项目 4 由张昉编写，项目 5 由黄跃成编写，项目 6 由李晨光编写，书中的案例是与辽宁淡远有限公司共同开发的。张艺和历泳吉负责书中案例的编写工作。李玲娣担任本书的主审。

由于编者的编写水平有限，书中难免存在疏漏和不足，恳请读者批评指正。

编 者

目 录

项目 1 图形绘制	1
任务 1.1 初识 Photoshop CC	2
1.1.1 案例制作效果 (“精酿啤酒屋” 图片)	2
1.1.2 “精酿啤酒” 图标案例分析 (“精酿啤酒屋” 图片)	2
1.1.3 相关知识讲解	2
1.1.4 案例实现 (“精酿啤酒屋” 图片)	10
1.1.5 案例拓展	12
任务 1.2 选取绘制	14
1.2.1 案例制作效果 (“扳手” 图片)	14
1.2.2 案例分析 (“扳手” 图片)	14
1.2.3 相关知识讲解	14
1.2.4 案例实现 (“扳手” 图片)	17
1.2.5 案例拓展	19
任务 1.3 画笔绘制	22
1.3.1 案例制作效果 (“花边文字” 图片)	22
1.3.2 案例分析 (“花边文字” 图片)	22
1.3.3 相关知识讲解	23
1.3.4 案例实现 (“花边文字” 图片)	29
1.3.5 案例拓展	36
任务 1.4 路径绘制	39
1.4.1 案例制作效果 (“广汽三菱车标” 图片)	39
1.4.2 案例分析 (“广汽三菱车标” 图片)	39
1.4.3 相关知识讲解	39
1.4.4 案例实现 (“广汽三菱车标” 图片)	44
1.4.5 案例拓展	46
任务 1.5 图形特效的制作	49
1.5.1 案例制作效果 (“红色按钮” 图片)	49
1.5.2 案例分析 (“红色按钮” 图片)	49
1.5.3 相关知识讲解	49
1.5.4 案例实现 (“红色按钮” 图片)	59
1.5.5 案例拓展	64
项目 2 抠图	74
任务 2.1 实物抠取	75
2.1.1 案例制作效果 (“永恒的记忆” 相册)	75



2.1.2	案例分析 (“永恒的记忆” 相册)	75
2.1.3	相关知识讲解	75
2.1.4	案例实现 (“永恒的记忆” 相册)	80
2.1.5	案例拓展	81
任务 2.2	毛发的抠取	85
2.2.1	案例制作效果 (“小猫上茶几” 图片)	85
2.2.2	案例分析 (“小猫上茶几” 图片)	85
2.2.3	相关知识讲解	85
2.2.4	案例实现 (“小猫上茶几” 图片)	94
2.2.5	案例拓展	95
项目 3	图层	99
任务 3.1	广告设计	100
3.1.1	案例制作效果 (“古城新辽阳” 广告)	100
3.1.2	案例分析 (“古城新辽阳” 广告)	100
3.1.3	相关知识讲解	100
3.1.4	案例实现 (“古城新辽阳” 广告)	111
3.1.5	案例拓展	112
任务 3.2	个人网站界面设计	115
3.2.1	案例制作效果 (“宏姐” 网站界面)	115
3.2.2	案例分析 (“宏姐” 网站界面)	115
3.2.3	相关知识讲解	115
3.2.4	案例实现 (“宏姐” 网站界面)	120
3.2.5	案例拓展	123
任务 3.3	标志设计	125
3.3.1	案例制作效果 (儿童教育机构标志)	125
3.3.2	案例分析 (儿童教育机构标志)	125
3.3.3	相关知识讲解	125
3.3.4	案例实现 (儿童教育机构标志)	132
3.3.5	案例拓展	133
项目 4	滤镜的应用	137
任务 4.1	封面设计	138
4.1.1	案例制作效果 (“青春阳光” 封面)	138
4.1.2	案例分析 (“青春阳光” 封面)	138
4.1.3	相关知识讲解	138
4.1.4	案例实现 (“青春阳光” 封面)	148
4.1.5	案例拓展	151
任务 4.2	特殊文字的设计	155
4.2.1	案例制作效果 (光芒四射的文字)	155
4.2.2	案例分析 (光芒四射的文字)	155



4.2.3	相关知识讲解	155
4.2.4	案例实现（光芒四射的文字）	162
4.2.5	案例拓展	166
任务 4.3	包装设计	170
4.3.1	案例制作效果（“牛奶饮料”包装）	170
4.3.2	案例分析（“牛奶饮料”包装）	170
4.3.3	相关知识讲解	170
4.3.4	案例实现（“牛奶饮料”包装）	176
4.3.5	案例拓展	179
任务 4.4	网站元素设计	183
4.4.1	案例制作效果（汽车网站背景图片）	183
4.4.2	案例分析（汽车网站背景图片）	184
4.4.3	相关知识讲解	184
4.4.4	案例实现（汽车网站背景图片）	188
4.4.5	案例拓展	190
项目 5	照片的处理	195
任务 5.1	风景图片处理	196
5.1.1	案例制作效果（“上海风景”图片）	196
5.1.2	案例分析（“上海风景”图片）	196
5.1.3	相关知识讲解	196
5.1.4	案例实现（“上海风景”图片）	210
5.1.5	案例拓展	214
任务 5.2	人物的美化处理	219
5.2.1	案例制作效果（图片中人物眼袋的处理）	219
5.2.2	案例分析（图片中人物眼袋的处理）	219
5.2.3	相关知识讲解	220
5.2.4	案例实现（图片中人物眼袋的处理）	224
5.2.5	案例拓展	227
项目 6	综合设计	232
任务 6.1	广告设计	232
6.1.1	案例制作效果（“海洋世界”广告）	232
6.1.2	案例分析（“海洋世界”广告）	233
6.1.3	案例实现（“海洋世界”广告）	233
任务 6.2	海报设计	237
6.2.1	案例制作效果（“中秋节”海报）	237
6.2.2	案例分析（“中秋节”海报）	237
6.2.3	案例实现（“中秋节”海报）	237
任务 6.3	包装设计	240



6.3.1 案例制作效果（“茶叶”包装）	240
6.3.2 案例分析（“茶叶”包装）	240
6.3.3 案例实现（“茶叶”包装）	240
参考文献	244

项目 1

图形绘制

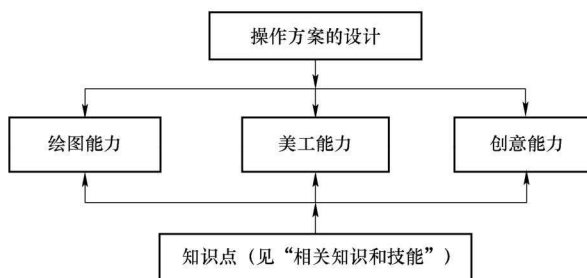
项目场景

本项目的任务是使用 Photoshop CC 的绘制功能进行图形的绘制。在任务 1.1 中，利用前景色与背景色、缩放工具等制作了“精酿啤酒屋”与“水果篮”图片；在任务 1.2 中，利用矩形选框工具、椭圆选框工具、单行列选框工具制作了“扳手”与“书签”图片；在任务 1.3 中，利用油漆桶工具、渐变工具等制作了“花边文字”与“皮革文字”图片；在任务 1.4 中，利用路径描边、形状绘制、文字与路径制作了“广汽三菱车标”与“心形相册”；在任务 1.5 中，利用渐变叠加、外发光、描边、斜面和浮雕、投影等图层样式制作了“红色按钮”与“音乐按钮”。通过本项目的学习，读者可以对图形进行设计开发，并将此技能成功应用到其他应用平台项目中，为平面设计打下良好的绘图基础，同时也为将来成为平面设计师做基本功的储备。

需求分析

图形绘制是图形展现的基础，对整个图形而言有极其重要的影响。图形绘制是图形绘制类软件的基石，其效率决定了图形的性能，因此，图形绘制是平面设计师的基本功。本项目是 Photoshop CC 的基础，从这部分开始学习是非常必要与合理的。

方案设计



相关知识和技能

技能点：

(1) 利用选框工具、画笔工具、形状绘制工具绘制需要的图形，从而训练平面设计师的绘图能力；

(2) 利用渐变工具，前景色、背景色为绘制的图形添加色彩，从而训练平面设计师的美工能力；



(3) 利用图层样式为绘制的图形添加特殊效果，从而训练平面设计师的创意能力。

知识点：

(1) 基本概念：矢量图与位图、分辨率与图像尺寸、色彩、色彩模式。

(2) Photoshop CC 的界面。

(3) 工具的运用：

① 设置背景色、变换命令、选框工具、渐变工具、画笔工具、形状绘制工具；

② 渐变叠加、外发光、描边、斜面和浮雕、投影、其他样式等。

任务 1.1 初识 Photoshop CC



任务描述

本任务是制作“精酿啤酒屋”图片。首先应用矩形选框工具把“精酿啤酒”图标选取出来，然后运用移动工具把图标移动到房屋的指定位置，并通过缩放工具对图标进行缩放，最后通过透视将图标贴到屋脊的适当位置。

1.1.1 案例制作效果（“精酿啤酒屋”图片）

“精酿啤酒屋”图片的制作效果如图 1-1 所示。



图 1-1 “精酿啤酒屋”图片的制作效果

1.1.2 “精酿啤酒”图标案例分析（“精酿啤酒屋”图片）

现在有“房屋”“精酿啤酒”图标两张素材图片，如何制作一张“精酿啤酒屋”图片呢？下面先带领读者进行知识的储备，然后实现案例的制作。

1.1.3 相关知识讲解

1.1.3.1 矢量图与位图

矢量图和位图是 Photoshop CC 中常见的两种图像格式，它们在计算机中的生成原理是不



同的, 具有各自的优点、缺点。本节讲分别介绍这两种图像格式的特点, 以便读者在不同的应用场合作出正确的选择。

1. 矢量图

矢量图包括两部分: 轮廓线、图像颜色。形状是通过轮廓线条来定义的, 而图像的颜色由轮廓线条及其围成的封闭区域内的填充颜色来决定。

(1) 优点: ① 文件尺寸比较小; ② 图形质量不受缩放比例的影响。

(2) 缺点: ① 高度复杂的矢量图会使文件尺寸变得很大; ② 矢量图不适合用来创建色调连续的照片或者艺术画。

2. 位图

位图包括两部分: 位置、色彩。位图通过组成图像的每一个点(像素)的位置和色彩来表现图像。

(1) 优点: ① 能很好地表现图像的细节; ② 适合显示照片、艺术画等。

(2) 缺点: ① 位图的缩放性能不好, 当放大时会失真; ② 简单的位图文件尺寸也很大。

1.1.3.2 分辨率与图像尺寸

1. 分辨率

分辨率是指单位长度所包含的像素值。分辨率分为图像分辨率、显示分辨率、打印分辨率。

1) 图像分辨率

图像分辨率是指每英寸^①图像含有多少个点或者像素, 单位为点/英寸(dpi), 例如, 600 dpi 就是指每英寸图像含有 600 个点或者像素。在 Photoshop CC 中也可以用厘米来计算图像的分辨率, 当然, 这样计算出来的分辨率值是不同的。

2) 显示分辨率

显示分辨率是指屏幕图像的精密度, 即显示器所能显示的点数的多少。显示器可显示的点数越多, 画面就越精细, 同样的屏幕区域内能显示的信息也越多, 所以分辨率是非常重要的性能指标。例如, 1 024×768 显示分辨率表示每条水平线上包含 1 024 个像素点, 共 768 条线, 即扫描列数为 1 024 列, 行数为 768 行。

3) 打印分辨率

打印分辨率是指打印机在打印图像时每英寸产生的点数, 打印分辨率的数值越大, 表明图像输出的色点越小, 输出的图像效果越精细。例如, 360 打印分辨率表示打印图像时每英寸产生 360 个点。因此, 打印机色点的大小只同打印机的硬件工艺有关, 而与要输出图像的分辨率无关。

2. 图像尺寸

图像尺寸是用长度与宽度来表示的, 它以像素或者以厘米为单位。像素与分辨率是数码影像最基本的单位, 每个像素就是一个小点, 而不同颜色的点(像素)聚集起来就变成一幅动人的图片。

图像分辨率的大小同图像的质量息息相关。分辨率越高, 图像就越清晰, 产生的文件也就越大, 编辑处理时所占用的内存和 CPU 资源也就越多。因此, 在处理图像时, 不同品质的

^① 1 英寸=0.025 4 米。



图像最好设置不同的分辨率，这样才能避免资源浪费。通常，在打印输出的时候，应设置较高的图像分辨率，而在普通浏览的时候，可以将分辨率设置得低一些。

图像尺寸、分辨率和文件的大小之间有着很密切的关系，相同分辨率的图像，如果尺寸不同，那么它们的文件大小也不同。图像尺寸越大，文件就越大。

1.1.3.3 色彩初识

自然界中的颜色是与光照有关的。不同波长的光呈现不同的颜色，可被人眼接受的光称为可见光。物体呈现的色彩，主要是物体对光线漫反射的结果。颜色的作用首先是向人传递相关的信息，这些信息对人产生不同的影响，例如：红色给人以大胆强烈的感觉，使人产生热烈、活泼的情绪；黄色能促进健康者的情绪稳定，但对情绪压抑、悲观失望者，则会加重这种不良情绪；绿色令人感到稳重和舒适，是视觉调节和休憩最为理想的颜色；蓝色具有调节神经、镇定安神、缓解紧张情绪的作用。在实际设计中，运用不同的颜色，将产生不同的效果。

色彩的基本属性如下：

(1) 色相：色相也叫色调或色彩，指颜色所呈现出来的质地面貌，即从物体发射或透过物体传播的颜色，如红、橙、黄、绿、青、紫等。在 $0^{\circ} \sim 360^{\circ}$ 的标准色轮上，按位置度量色相（圆周方向）。

(2) 饱和度：饱和度也叫彩度，指颜色的强度或纯度。饱和度表示色相中灰色分量所占的比例，以 0%（灰色）~100%（完全饱和）的百分比来度量。在标准色轮上，饱和度从中心到边缘递增，饱和度为 0% 时呈灰色，而最大饱和度是最深的颜色。

(3) 明度：明度表现为光源所发的光由极暗（亮度最小）到极亮（亮度最大）之间的变化，是指颜色的相对明暗程度，通常用以 0%（黑色）~100%（白色）的百分比来度量。

在 Photoshop CC 中可以对色相、饱和度、明度作细致的调整。其操作方法如下：

单击“图像”菜单→“调整”→“色相/饱和度”选项即可进行调整，如图 1-2、图 1-3 所示。

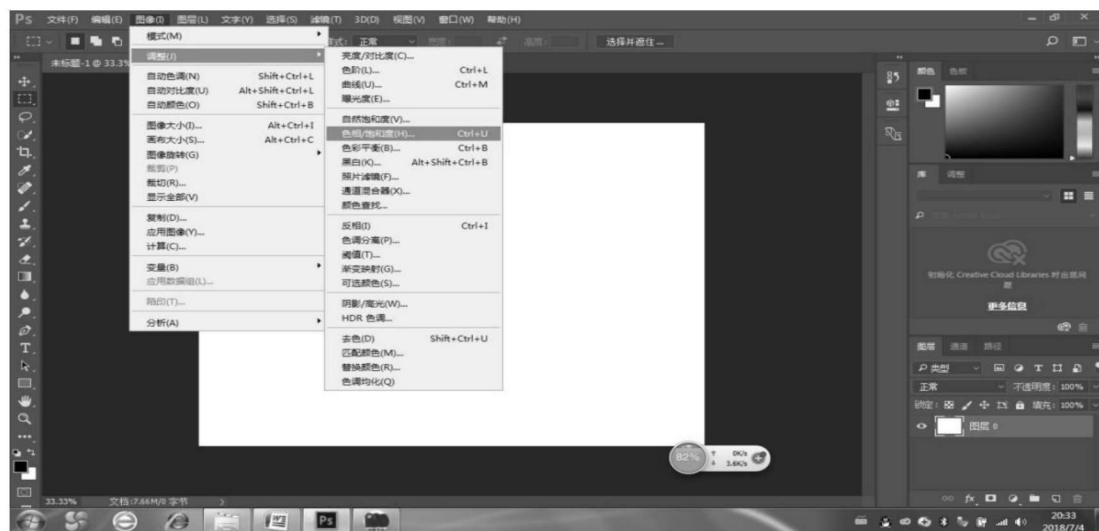


图 1-2 “图像”菜单



图 1-3 “色相/饱和度”对话框

1.1.3.4 色彩模式

自然界中的颜色和计算机中用于显示和打印图像的颜色是有区别的，计算机中用于显示和打印图像的颜色用于描述和重现色彩，是一种模型。

Photoshop CC 中使用的色彩模式有 8 种，分别是：位图模式、灰度模式、双色调模式、索引颜色模式、RGB 模式、CMYK 模式、Lab 颜色模式和多通道模式。

色彩模式除了用于确定图像中显示的颜色数量外，还影响通道数和图像的文件大小。选择色彩模式的操作方法如下：

单击“图像”菜单→“模式”选项，然后选择所需模式，如图 1-4 所示。

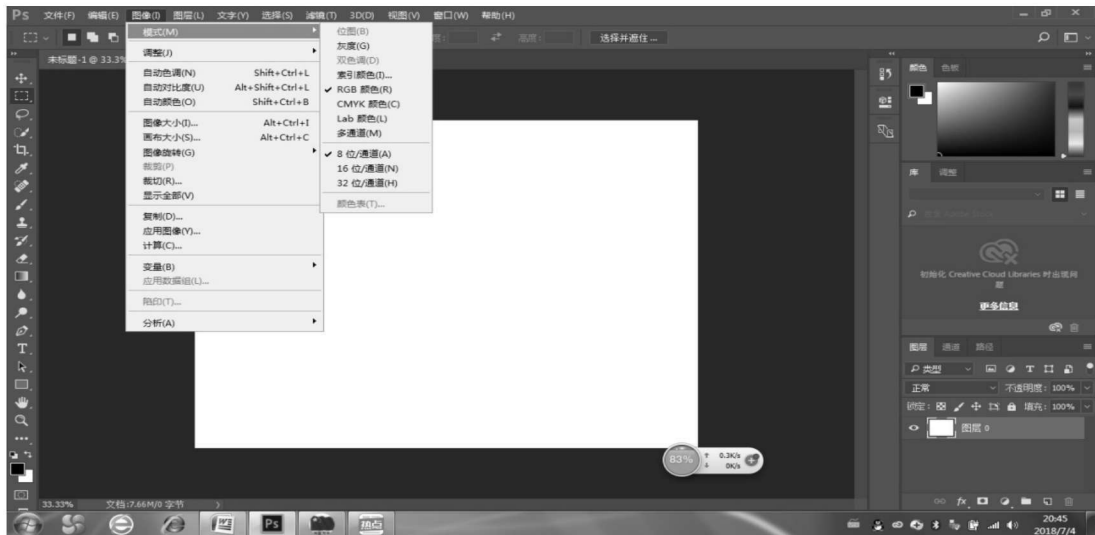


图 1-4 “图像”菜单中的“模式”选项

1. 位图模式

位图模式使用黑、白两种颜色值中的一种来表示图像中的像素，因含有的色彩信息量少，其文件也最小。



2. 灰度模式

灰度模式能表示 0（黑色）~255（白色）的 256 种明度的灰色。它可以把颜色模式的图像转化为品质很高的有亮度效果的黑白图像，一旦模式转化为灰度模式，原来的颜色信息都将被删除，再度转化为颜色模式时，原来丢失的颜色信息将不再恢复。

3. 索引颜色模式

索引颜色模式是采取颜色存放表的方式存放颜色，现最多提供 256 种颜色值。它根据图像的像素建立一个索引颜色表，如果索引颜色表中没有该种颜色，就用跟其相近的颜色来代替；由于色盘有限，因此索引色必须裁减档案大小，从而使创建的图像出现失真的情况。该模式的图像文件比 RGB 模式小很多，所以该模式与灰度模式常被应用在多媒体或网络上。

4. RGB 模式

RGB 模式是 Photoshop CC 中最常用的颜色模式。新建的 Photoshop CC 图像的默认模式为 RGB 模式，RGB 模式中的 R（红）、G（绿）、B（蓝）按它们的分量指定强度值，强度值为 0~255。自然界中的任何色彩都可以用这三种色彩混合叠加而成。R、G、B 分量的值均为 0 时为黑色；R、G、B 分量的值均为 255 时为白色；R、G、B 分量的值为其他强度值时为各种颜色。

5. CMYK 模式

CMYK 模式是一种减色模式，其中 C 为纯青色，M 为洋红色，Y 为黄色，K 为黑色。CMYK 模式以在纸上打印时油墨吸收的光线为基础特性。在实际印刷中，当白光照射到油墨上时，某些可见光波长被吸收，而其他波长则被反射回眼睛。理论上，纯青色、洋红色和黄色色素在合成后可以吸收所有光线并产生黑色。在实际应用中，青色、洋红色和黄色很难叠加形成真正的黑色，最多不过是褐色而已。

6. Lab 颜色模式

Lab 颜色是视力正常的人能够看到的所有颜色，其中 L 为明度，a 为从绿色到红色，b 为从蓝色到黄色。该颜色的最大优点是和设备无关，无论使用计算机还是打印机、扫描仪创建或输出图像，这种模式都会生成一样的颜色，可在不同系统之间移动图像。同时该模式还有色域宽阔的优点，在进行数字图像处理时，最好选择这种模式。

在 Photoshop CC 的 Lab 模式中，明度分量范围为 0~100；在拾色器中，a 分量和 b 分量的范围为 +128~-128；在“颜色”面板中，a 分量和 b 分量的范围为 +120~-120。

这 6 种图像模式的比较如图 1-5 所示。

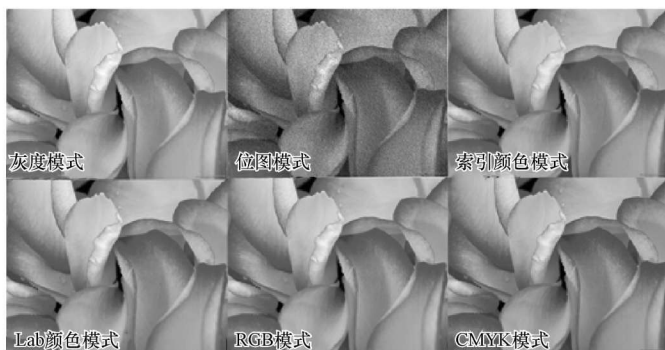


图 1-5 6 种图像模式的比较



1.1.3.5 Photoshop CC 的操作界面

对于 Photoshop CC 学习者来说,首先要先对 Photoshop CC 的操作界面有一定的了解,这样才能更好地学习与运用 Photoshop CC。启动 Photoshop CC 的操作方法如下:

单击任务栏上的“开始”→“程序”→“Adobe Photoshop CC”选项,打开了 Photoshop CC 的操作界面,如图 1-6 所示。Photoshop CC 的操作界面包括菜单栏、属性栏、工具箱、面板、画布窗口等,也可以把导航器、“颜色”面板组关闭。“图层”面板组最好不要关,因为 Photoshop CC 的大部分操作都需要它,如果不小心关掉了,可以打开“窗口”菜单,从中选择“图层”选项,即可重新启动“图层”面板组。

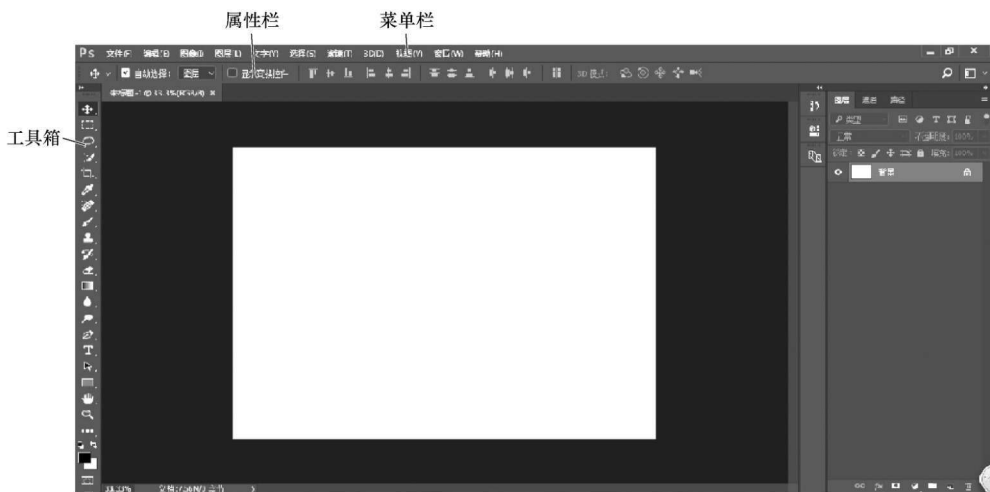


图 1-6 Photoshop CC 的操作界面

学会工具箱中每个工具的使用方法是 Photoshop CC 入门的第一要素。下面我们根据项目任务的需要,介绍工具箱中各种工具的使用方法。

1.1.3.6 设定前景色与背景色

在绘制图形时经常需要自行设定前景色和背景色。前景色是各种绘图工具绘图时所采用的颜色,而背景色则可以理解为画布所用的颜色,系统默认的前景色为黑色,背景色为白色。在工具箱中,设定与显示前景色和背景色的按钮是。按快捷键 X 可进行前景色和背景色的颜色转换;按快捷键 D 可将前景色和背景色恢复为默认颜色;如果重新设置其他颜色,则单击前景色或背景色,会弹出“拾色器”对话框,如图 1-7 所示。在“拾色器”对话框中可以选择基于 HSB (色相、饱和度、明度)、RGB (红色、绿色、蓝色)、Lab、CMYK (纯青色、洋红色、黄色、黑色)等颜色模型来指定前景色或背景色的颜色。



图 1-7 “拾色器”对话框

1.1.3.7 缩放工具

当用户所处理的图像过大或过小,不适合需求时,就需要将图像进行缩放。可以使用菜



单命令、缩放工具、状态栏、组合键等多种方式实现图像的缩放，下面分别介绍。

1. 使用菜单命令

单击“视图”菜单，如图 1-8 所示，该菜单中共包括 6 个用于改变图像显示比例的级连菜单，单击“放大”或“缩小”命令可以放大或缩小显示比例；单击“按屏幕大小缩放”命令，可以按屏幕以最合适的大小显示图像。

2. 使用缩放工具

在工具箱中单击“缩放工具”按钮，将鼠标指针移动到图像窗口中，此时鼠标指针变成，拖动鼠标即可放大图像；按 Alt 键鼠标指针变成拖动鼠标即可缩小图像；按空格键，鼠标指针变为，这时移动鼠标可移动图像。

3. 使用状态栏

用户可以利用状态栏左侧的“显示比例”文本框（）来调节图像的比例，方法是：在文本框中输入需要的比例数值，然后按下 Enter 键即可。

4. 使用组合键

按“Ctrl+‘+’”组合键，可以放大图像比例，按“Ctrl+‘-’”组合键，可以缩小图像比例。

1.1.3.8 自由变换工具

1. 使用“变换”菜单命令

自由变换工具是编辑图像时用得较多的一种工具。

其操作方法如下：

单击“编辑”菜单→“变换”命令，如图 1-9 所示，可以调整图像的大小、位置、旋转、斜切等。

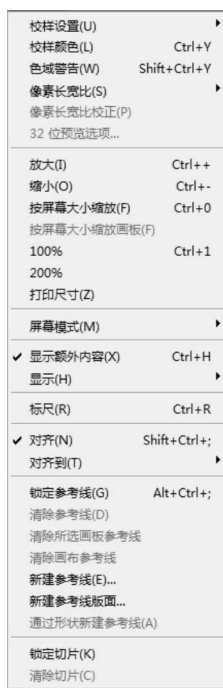


图 1-8 “视图”菜单



图 1-9 “变换”命令



2. 使用“编辑”菜单命令

操作方法是：

单击“编辑”菜单，显示“自由变换”“操控变形”“内容识别缩放”“透视变形”等命令，如图 1-10 所示，当选择其中一种命令时，在界面上就会出现其选项栏，如图 1-11 所示，在选项栏中输入数据，就可以进行精确变换。

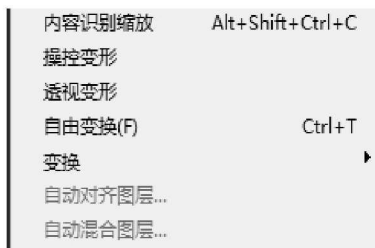


图 1-10 “编辑”菜单命令



图 1-11 “透视变形”选项栏

例子 1.1：“倒影”图片的制作。

操作步骤如下：

- (1) 单击“文件”菜单→“打开”命令，打开“项目 1”文件夹下的“6.jpg”^①图片。
- (2) 单击“文件”菜单→“新建”命令，建一个尺寸为 16 cm×16 cm、分辨率为 72 cm 的文档，打开“6.jpg”素材文件，把其拖到新建文档中，如图 1-12 所示。

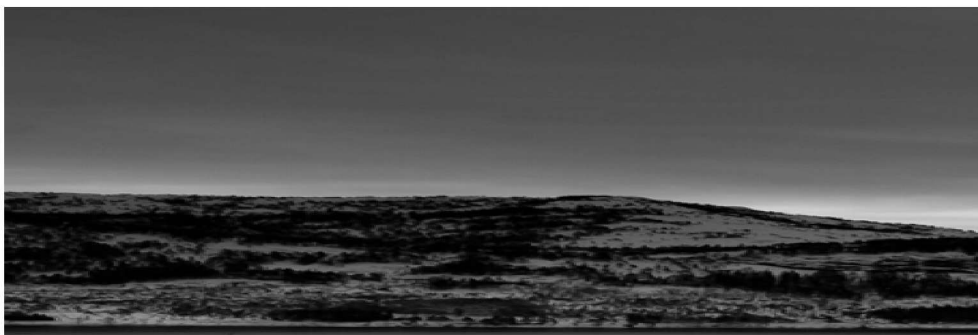


图 1-12 把图片拖到新建文档后的效果

^① 注：素材包中各项目所用素材图片名称部分相同，使用时选取本项目文件夹中相应图片即可，此后不再赘述。