

计算机精品教材

精品教程

中文版

PHOTOSHOP CS6

精品教程

主编 李任翀
高倩
孙丽娜

- ◎ 由浅入深，循序渐进，图示丰富，**极易上手**
- ◎ 以应用为导向，以实例操作为手段，即学即用
- ◎ 精讲理论，**精选案例**，轻松掌握 Photoshop 精髓
- ◎ 融入大量 Photoshop 平面设计高手的心得和经验
- ◎ 广告、海报、贺卡、产品包装、数码照片处理……**一个都不能少**
- ◎ **附赠**精彩的多媒体教学资料，全方位立体化学习



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

计算机精品教材

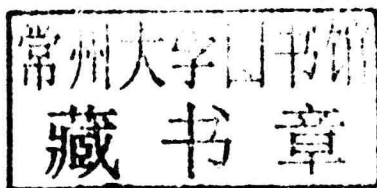
中文版 Photoshop CS6

精品教程

主 编 李任翀 高 倩 孙丽娜

副主编 苗红涛 陈 明 陈士磊 马晓娟

王仲豪 王韦帆 郭一帆



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

内容提要

Photoshop 是目前最常用的图像处理软件之一,本书结合 Photoshop 的实际用途,按照系统、实用、易学、易用的原则详细介绍了 Photoshop CS6 的各项功能和应用,内容涵盖 Photoshop CS6 的基本操作、创建与编辑选区、编辑图像、绘画与修饰图像、调整图像色彩与色调、Photoshop 的灵魂——图层应用、输入与编辑文本、应用通道、使用滤镜和自动化处理图像等。

本书可作为高等院校、高等职业技术学院、中等职业技术学院和计算机短训班的专用教材,也可供广大平面设计爱好者自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Photoshop CS6 精品教程 / 李任翀, 高倩, 孙丽娜主编. — 上海: 上海交通大学出版社, 2014 (2016 重印)
ISBN 978-7-313-11343-6

I. ①中… II. ①李… ②高… ③孙… III. ①图象处理软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 101215 号

中文版 Photoshop CS6 精品教程

主 编: 李任翀 高 倩 孙丽娜

出版发行: 上海交通大学出版社

地 址: 上海市番禺路 951 号

邮政编码: 200030

电 话: 021-64071208

出 版 人: 韩建民

印 制: 三河市祥达印刷包装有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 21.5 字 数: 478 千字

版 次: 2016 年 2 月第 1 版第 2 次印刷

书 号: ISBN 978-7-313-11343-6/TP

定 价: 45.00 元

版权所有 侵权必究

告读者: 如发现本书有印装质量问题请与发行部联系

联系电话: 010-62137141



Photoshop 是平面设计领域普及率最高的软件之一，被广泛应用于广告、商标、包装、海报、样本、招贴、网页界面等设计。正因为如此，越来越多的人加入到学习 Photoshop 的行列。他们一方面希望能够提高自己的设计水平和工作效率，另一方面希望在激烈的竞争环境中加重自己的就业砝码。

本书是北京金企鹅文化发展中心推出的畅销书《中文版 Photoshop CS2 精品教程》的升级版。迄今为止，《中文版 Photoshop CS2 精品教程》已销售了 20 多万册，获得了广大读者的认可。在本次升级过程中，我们在保留原版特色的情况下，将 Photoshop 的版本从 CS2 升级到 CS6，同时对原版的一些不足之处进行了改进。

本书特色

我们认为，一本好书首先应该有用，其次应该让大家愿意看、看得懂、学得会；一本好教材，应该贴心为教师、为学生考虑。因此，我们在编写本书时竭力做到以下几点：

- ❖ **精心选择有用的内容。**Photoshop CS6 软件的功能非常强大，如果将所有功能都一一讲解，无疑会浪费大家时间，而且无任何用处。例如，该软件除了可以进行图像处理外，还可以制作 GIF 动画等，但是，又有几个人会用它制作 GIF 动画呢？因此，我们在本书的内容安排上紧紧抓住重点，主要讲解对大家有用的知识。
- ❖ **以软件功能和应用为主线。**本书突出两条主线，一条是 Photoshop CS6 软件的功能，另一条是 Photoshop CS6 在实践中的应用。以软件功能为主线，可使读者系统地学习相关知识；以应用为主线，可使读者学有所用。
- ❖ **理论和实践相辅相成。**我们在编写本书时尽量弱化理论，避开枯燥的讲解，而将其很好地融入到实例与操作之中，从而让读者能轻松学习。但是，适当的理论学习也是必不可少的，只有这样，才能让读者具备举一反三的能力。
- ❖ **语言简炼，讲解简洁，图示丰富。**一个好教师会将一些深奥难懂的知识用浅显、简洁、生动的语言讲解出来，一本好的 Photoshop 教材又何尝不是如此！我们对书中的每一句话，每一个字都进行了“精雕细刻”，让人人都看得懂、愿意看。
- ❖ **实例有很强的针对性和实用性。**Photoshop 是一个操作性很强的软件，学习时需要通过大量的实例去掌握它的功能和应用。那么，在教材中该如何安排实例呢？我们认为，书中实例应该达到两个目的，一是帮助读者了解、掌握 Photoshop 的功能；二是紧密结合应用，让读者了解如何将这些功能应用到日后的工作中。
- ❖ **融入一些典型实用知识、实用技巧和常见问题解决方法。**对于一些常年使用 Photoshop 的人来说，很多技巧可能已不能称为技巧，某些问题可能也不再是问题。但对于初次接触 Photoshop 的人来说，这些知识却非常宝贵。例如，一些读

者尽管系统学习了 Photoshop，但仍无法设计出一个符合出版要求的图书封面，因为他们根本不知道图书开本、书脊、出血是什么意思。因此，我们在书中安排了很多知识库、经验之谈等内容，从而使读者在学会软件功能的同时，还能掌握一些实际工作中必备的基本知识和软件应用技巧。

- ❖ **精心设计的思考与练习。**要检查学习成果，靠的就是思考与练习。本书的“思考与练习”都是经过精心设计的，希望它们能真正起到检验读者学习成果的作用。
- ❖ **提供完整的素材与适应教学要求的课件。**读者在学习时要根据书中内容进行上机练习，完整的素材自然是必不可少的。此外，如果希望将本书用作教材，一个完全适应教学要求的课件也是必须的。
- ❖ **很好地适应了教学要求。**本书在安排各章内容和实例时严格控制篇幅和实例的难易程度，从而照顾教师教学的需要。

本书内容安排

第1章、第2章主要介绍了 Photoshop 的基础知识和基本操作，并通过一些简单的小实例来帮助读者学习。

第3章、第4章主要介绍了创建选区的方法。利用 Photoshop 编辑图像时，大部分的操作都是基于选区进行的，因此，掌握创建选区的方法非常重要。

第5章、第6章主要介绍了 Photoshop 的图像编辑命令、各种绘图与修饰工具的使用。通过学习这些内容，读者能够随心所欲地利用 Photoshop 编辑、绘制和修饰图像，如制作精美的壁纸、产品包装盒，以及修复残损的图像等。

第7章主要介绍了 Photoshop 的图像色彩、色调调整功能。利用 Photoshop 提供强大的图像色彩和色调调整命令，可以轻而易举地创作出绚丽多彩的图像世界。

第8章、第9章主要介绍了 Photoshop 的图层使用方法。图层是 Photoshop 的一个非常重要的功能，它可以让我们在处理图像时，将图像各组成放在不同的图层上，从而方便编辑图像，制作出复杂、精美的图像效果。

第10章、第11章主要介绍了创建文本及绘制与编辑形状、路径的方法。文字是图像的重要组成部分，利用 Photoshop 的文字工具可为图像增加艺术化的文字，增强图像的表现力。形状与路径功能主要用来绘制矢量图形。

第12章、第13章主要介绍了 Photoshop 通道的类型和用途，以及滤镜的使用方法和技巧。利用通道可以制作一些特殊图像融合效果和抠图。滤镜是处理图像的好帮手，利用它可以创作出各种图像特效。

第14章主要介绍了自动化处理图像的方法。利用 Photoshop 的动作功能可以大大提高处理图像的工作效率，减少不必要的重复操作。

第15章安排了两个综合实例，以便读者更好地领会和巩固本书所讲的知识。

本书适用范围

本书非常适合作为高等院校、高等职业技术学院、中等职业技术学院和电脑短训班的



专用教材，也可供广大平面设计爱好者自学使用。

教学资源下载

本书配有符合教学要求的课件，并且书中用到的全部素材和制作的全部实例都已整理和打包，读者可以登录网站（<http://www.bjjqe.com>）下载。

编写说明

本书由李任翀、高倩、孙丽娜任主编，由苗红涛、陈明、陈士磊、马晓娟、王仲豪、王韦帆、郭一帆任副主编。由于编者水平有限，书中存在的疏漏与不妥之处，敬请各位读者批评指正。

编 者

2016年1月



第1章 Photoshop CS6 入门	1
1.1 Photoshop 与图像处理	1
1.1.1 Photoshop 的应用领域	1
1.1.2 几个重要的图像处理术语	2
1.2 初识 Photoshop CS6	3
1.2.1 启动和退出 Photoshop CS6	3
1.2.2 熟悉 Photoshop 的工作界面	4
1.3 图像文件的基本操作	8
1.3.1 新建图像文件	8
1.3.2 打开素材图像	9
1.3.3 存储图像文件	11
1.3.4 关闭图像文件	13
1.4 管理图像文件——Adobe Bridge CS6 浏览器	13
1.5 学习总结	14
1.6 思考与练习	14
第2章 Photoshop CS6 基本操作	16
2.1 工作界面的个性化设置	16
2.1.1 工具箱和调板的隐藏与显示	16
2.1.2 调板的拆分与组合	17
2.1.3 复位调板显示	17
2.1.4 自定义工作界面	17
2.2 调整图像窗口的显示	18
2.2.1 改变图像窗口的位置和尺寸	18
2.2.2 调整图像窗口排列和切换当前显示窗口	19
2.2.3 切换屏幕显示模式	19
2.2.4 放大、缩小和 100%显示图像	20
2.2.5 移动显示区域	21
2.3 辅助工具在图像处理中的应用	22
2.3.1 标尺和参考线	22
2.3.2 网格	23
2.3.3 标尺工具	24
2.4 设置前景色和背景色的方法	25

2.4.1 利用“拾色器”对话框设置颜色	25
2.4.2 利用“颜色”调板设置颜色	26
2.4.3 利用“色板”调板设置颜色	27
2.4.4 用吸管工具从图像中获取颜色	27
2.5 学习总结	28
2.6 思考与练习	28
第3章 选区的创建与编辑	29
3.1 创建规则选区	29
3.1.1 矩形和圆形选区的制作方法	29
3.1.2 创建单行和单列选区	31
3.1.3 选区的运算	32
3.1.4 选区的羽化效果	36
3.2 创建不规则选区	38
3.2.1 利用套索工具创建不规则选区	38
3.2.2 利用多边形套索工具创建多边形选区	39
3.2.3 利用磁性套索工具创建边界明显的选区	40
3.2.4 上机实践——制作壁纸	41
3.3 创建颜色相近的选区	46
3.3.1 用魔棒工具按颜色创建选区	46
3.3.2 用“色彩范围”命令按颜色创建选区	47
3.3.3 图层对创建选区的影响	49
3.4 编辑选区	51
3.4.1 移动选区	51
3.4.2 扩展选区与边界选区	52
3.4.3 收缩选区	53
3.4.4 平滑选区	53
3.4.5 扩大选取与选取相似	54
3.4.6 变换选区	54
3.4.7 “全部”命令选取整幅图像	56
3.4.8 “反向”、“取消选择”与“重新选择”命令	56
3.5 描边和填充选区	56
3.5.1 描边选区	56
3.5.2 选区的填充	57
3.6 上机实践（一）——绘制金色时光卡片	59
3.7 上机实践（二）——绘制可爱的小熊	65
3.8 学习总结	71
3.9 思考与练习	71



第4章 图像选区制作进阶	72
4.1 利用快速蒙版制作选区	72
4.2 利用“调整边缘”命令选取图像	75
4.3 利用钢笔工具制作选区	77
4.4 利用横排和直排文字蒙版工具制作选区	79
4.5 选区的保存与载入	80
4.6 上机实践——绘制洗发水广告	82
4.7 学习总结	88
4.8 思考与练习	89
第5章 编辑图像	90
5.1 图像的基本编辑	90
5.1.1 移动图像	90
5.1.2 复制图像	92
5.1.3 删除图像	93
5.1.4 “合并拷贝”、“贴入”和“外部粘贴”命令	94
5.2 变换与变形图像	95
5.2.1 自由变换图像	95
5.2.2 变换的同时复制图像	96
5.2.3 “变形”命令	97
5.2.4 上机实践——制作包装盒	100
5.3 调整图像大小与裁剪图像	103
5.3.1 调整图像的大小与分辨率	103
5.3.2 调整画布大小	104
5.3.3 旋转与翻转画布	106
5.3.4 裁剪工具与透视裁剪工具	106
5.4 操作的撤销与恢复	109
5.4.1 利用“编辑”菜单撤销单步或多步操作	109
5.4.2 利用“历史记录”调板撤销任意操作	109
5.4.3 使用“快照”暂存图像处理状态	110
5.4.4 为某个状态的图像创建新文件	111
5.4.5 从磁盘上恢复图像和清理内存	111
5.5 学习总结	112
5.6 思考与练习	112
第6章 绘画与修饰工具	113
6.1 用画笔工具组绘制图形	113
6.1.1 画笔工具的使用	113
6.1.2 铅笔工具的使用	114
6.1.3 颜色替换工具的使用	115

6.1.4 混合器画笔工具的使用	116
6.1.5 笔刷的选择与设置	116
6.1.6 自定义和保存画笔笔刷	119
6.1.7 改变绘画效果模式和不透明度	120
6.2 用图章工具组复制图像	121
6.2.1 仿制图章工具的使用	121
6.2.2 图案图章工具的使用	123
6.3 用历史记录工具组恢复图像	124
6.3.1 历史记录画笔工具的使用	124
6.3.2 历史记录艺术画笔工具的使用	126
6.4 用橡皮擦工具组擦除图像	126
6.4.1 橡皮擦工具的使用	126
6.4.2 背景橡皮擦工具的使用	127
6.4.3 魔术橡皮擦工具的使用	128
6.5 用修复画笔工具组修复图像	129
6.5.1 修复画笔工具的使用	129
6.5.2 污点修复画笔工具的使用	130
6.5.3 修补工具的使用	131
6.5.4 内容感知移动工具的使用	132
6.5.5 红眼工具的使用	133
6.6 用图像修饰工具组修饰图像	134
6.6.1 用模糊、锐化和涂抹工具处理图像	134
6.6.2 用减淡、加深和海绵工具处理图像	134
6.6.3 上机实践——照片整容（洗牙、染发和去除皱纹）	135
6.7 用填充工具组填充图像	138
6.7.1 油漆桶工具的使用	138
6.7.2 渐变工具的使用——绘制漂亮的背景	138
6.8 学习总结	141
6.9 思考与练习	142
第7章 调整图像色彩与色调	144
7.1 图像颜色模式	144
7.1.1 常用颜色模式	144
7.1.2 转换色彩模式	145
7.2 调整图像色调	146
7.2.1 调整色阶——让暗淡的照片变得色彩鲜艳	146
7.2.2 自动色调	148
7.2.3 自动对比度	148
7.2.4 利用“曲线”命令增强照片的层次感	148



7.2.5 曝光度	150
7.2.6 调整亮度/对比度	151
7.2.7 阴影/高光	151
7.3 调整图像色彩	152
7.3.1 自动颜色	152
7.3.2 调整色彩平衡——校正偏色照片	152
7.3.3 调整色相/饱和度——让照片的色彩更鲜艳	153
7.3.4 替换颜色——改变人物衣服的颜色	155
7.3.5 可选颜色——改变树叶颜色	156
7.3.6 通道混合器	157
7.3.7 渐变映射	158
7.3.8 变化	158
7.3.9 照片滤镜	159
7.3.10 匹配颜色	159
7.4 特殊图像颜色的调整	160
7.4.1 去色	161
7.4.2 反相	161
7.4.3 色调均化	161
7.4.4 阈值	162
7.4.5 色调分离	162
7.4.6 上机实践——给黑白照片上色	162
7.5 学习总结	166
7.6 思考与练习	167
第8章 Photoshop 的灵魂——图层（上）	168
8.1 认识图层调板	168
8.2 图层的类型及特点	168
8.2.1 背景层	168
8.2.2 普通图层	169
8.2.3 调整图层	170
8.2.4 填充图层	171
8.2.5 文本图层	173
8.2.6 形状图层	174
8.2.7 智能对象	175
8.3 图层的基本操作	175
8.3.1 选择图层	176
8.3.2 删除与复制图层	176
8.3.3 调整图层的叠放次序	177
8.3.4 图层的隐藏与显示	178

8.3.5 图层的链接与作用	178
8.3.6 图层的合并与盖印	178
8.3.7 图层的对齐和分布	179
8.3.8 背景层与普通层之间的转换	180
8.4 图层的设置	180
8.4.1 图层的混合模式	180
8.4.2 图层的不透明度	183
8.4.3 图层的锁定与解锁	184
8.4.4 上机实践——让老人的脸变得更加沧桑	184
8.5 上机实践——绘制汽车广告	187
8.6 学习总结	193
8.7 思考与练习	193
第9章 Photoshop 的灵魂——图层（下）	195
9.1 常用的图层样式	195
9.1.1 投影样式与内阴影样式	195
9.1.2 斜面和浮雕样式	197
9.1.3 外发光、内发光与光泽样式	199
9.1.4 叠加样式与描边样式	199
9.1.5 上机实践——制作珠宝广告	199
9.2 编辑图层样式	205
9.2.1 利用“样式”调板快速设置图层样式	205
9.2.2 图层样式的开关与清除	205
9.2.3 图层样式的保存与复制	206
9.3 创建与编辑图层蒙版	207
9.3.1 创建图层蒙版	207
9.3.2 编辑图层蒙版	210
9.3.3 删除、应用和停用蒙版	212
9.3.4 将蒙版转换为选区	213
9.3.5 上机实践——润饰主题位于阴影中的图像	213
9.4 创建与应用图层组	216
9.5 创建以应用剪辑组	217
9.6 学习总结	218
9.7 思考与练习	218
第10章 文本的创建与编辑	220
10.1 创建文本	220
10.1.1 认识文字工具	220
10.1.2 创建点文本	220
10.1.3 创建段落文本	222



10.2 选择文本	223
10.3 设置文本格式	224
10.3.1 设置字符格式	224
10.3.2 设置段落格式	226
10.4 创建变形文字与栅格化文字图层	227
10.4.1 创建变形文字	227
10.4.2 栅格化文字图层	228
10.5 将文字转换为路径或形状	228
10.6 沿路径或图形内部放置文字	231
10.7 学习总结	232
10.8 思考与练习	233
第 11 章 形状与路径	234
11.1 形状绘制与编辑	234
11.1.1 先行体验——绘制卡通画	234
11.1.2 熟悉形状工具的属性栏	239
11.1.3 形状工具的特点	239
11.1.4 形状编辑方法	245
11.1.5 形状与选区的相互转换	247
11.2 路径创建、编辑和应用	248
11.2.1 路径层、子路径与工作路径	248
11.2.2 利用“路径”调板管理路径	249
11.2.3 路径的描边与填充	249
11.2.4 路径的显示与隐藏	250
11.3 上机实践——制作化妆品广告	251
11.4 学习总结	257
11.5 思考与练习	257
第 12 章 应用通道	259
12.1 通道概览	259
12.1.1 通道的原理与类型	259
12.1.2 通道调板的组成元素	260
12.1.3 通道的主要用途	261
12.2 通道的基本操作	262
12.2.1 创建新通道	262
12.2.2 复制和删除通道	263
12.2.3 分离和合并通道	264
12.2.4 创建专色通道	265
12.3 上机实践——制作卫浴广告	266
12.4 学习总结	268

12.5 思考与练习	269
第 13 章 使用滤镜	270
13.1 滤镜概述	270
13.1.1 滤镜的使用方法	270
13.1.2 滤镜的使用规则	271
13.1.3 使用滤镜的技巧	271
13.2 使用滤镜库	272
13.3 液化和消失点滤镜	273
13.3.1 液化滤镜	273
13.3.2 消失点滤镜	275
13.4 Photoshop 内置滤镜概览	278
13.4.1 像素化滤镜	278
13.4.2 扭曲滤镜	279
13.4.3 杂色滤镜	281
13.4.4 模糊滤镜	283
13.4.5 渲染滤镜	286
13.4.6 锐化滤镜	287
13.4.7 风格化滤镜	288
13.4.8 其他滤镜	290
13.5 上机实践——制作公益招贴画	290
13.6 学习总结	298
13.7 思考与练习	298
第 14 章 自动化处理图像	299
14.1 图像优化	299
14.2 自动化处理图像	302
14.2.1 系统内置动作的使用	302
14.2.2 录制、修改与执行动作	304
14.4 学习总结	309
14.5 思考与练习	309
第 15 章 综合实例	310
15.1 制作图书封面	310
15.1.1 制作背景、封面图像	311
15.1.2 制作指示牌	315
15.1.3 制作封底图像、输入文字	318
15.2 制作商品广告	320
15.3 学习总结	327
15.4 思考与练习	327

第1章

Photoshop CS6 入门



本章内容提要

- ☞ Photoshop 与图像处理
- ☞ 初识 Photoshop CS6
- ☞ 图像文件的基本操作
- ☞ 管理图像文件——Adobe Bridge CS6 浏览器

章前导读

Photoshop CS6 是 Adobe 公司推出的图像处理软件，它广泛应用于平面设计、网页制作、艺术创作等诸多领域。相比于以前的版本，新的 CS6 版本又增加了一些新的功能，从而为广大用户提供了更广阔的创作空间。

通过本章学习，用户应了解 Photoshop 的应用领域及图像处理的基础知识，例如，什么是位图和矢量图。什么是像素、图像尺寸和分辨率；还应熟悉 Photoshop CS6 的工作界面，并掌握新建、打开、存储和关闭图像文件的基本操作，从而为后面的学习打下坚实的基础。

1.1 Photoshop 与图像处理

Photoshop 是 Adobe 公司开发的一款功能强大、操作便捷、应用广泛的平面设计软件，多年来一直深受平面设计者的青睐。在介绍 Photoshop 的功能之前，首先了解一下 Photoshop 的应用领域和图像处理的重要概念。

1.1.1 Photoshop 的应用领域

Photoshop 在其功能不断强化的同时，应用领域也逐渐扩大，从广告设计、网页制作、工业产品设计，逐步扩展到三维动画的材质制作、效果图后期处理、数码照片处理等。

- 在平面设计方面：利用 Photoshop 可以设计商标、产品包装、海报、招贴、杂志与图书封面、软件操作界面和网页等各式各样的平面作品。
- 在绘画方面：Photoshop 具有强大的绘画功能，利用它可以绘制出逼真的产品效果图和各种卡通形象。
- 在数码照片处理方面：利用 Photoshop 可以进行各种照片合成、修复和上色等操作。例如，为照片更换背景、为人物更换发型、人物皮肤光滑处理、去除照片中

的斑点、照片的偏色校正等。

1.1.2 几个重要的图像处理术语

为了帮助大家更好地学习 Photoshop，下面介绍几个重要的图像处理术语。

1. 位图与矢量图

图像有位图和矢量图两种类型之分。严格地说，位图被称为图像，矢量图被称为图形。它们之间最大的区别就是位图放大到一定比例时会变得模糊，而矢量图则不会。

a. 位图

位图是由许多色块组成的，每个色块就是一个像素，每个像素只显示一种颜色，是构成图像的最小单位。对位图进行放大后可看到这些色块，即我们所说的马赛克效果，如图 1-1 所示。

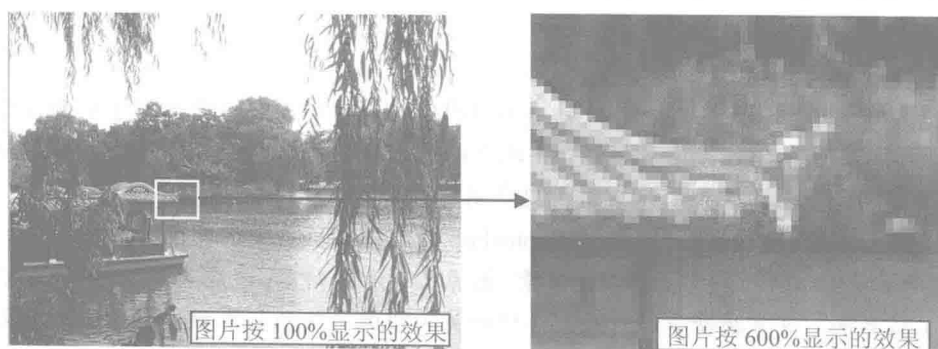


图 1-1 位图放大前后效果对比

经验之谈



在平时，我们拍摄的数码照片、扫描的图像都属于位图。位图与矢量图相比，优点是所表现的效果更真实、细腻，常用于广告设计等领域；缺点是文件尺寸太大，且和分辨率有关。

b. 矢量图

矢量图主要由设计软件(如 Photoshop、Illustrator 和 CorelDRAW 等)通过数学公式计算产生的，它与分辨率无关，也无法通过扫描获得。对其进行放大后，其图像质量不会发生任何改变，如图 1-2 所示。

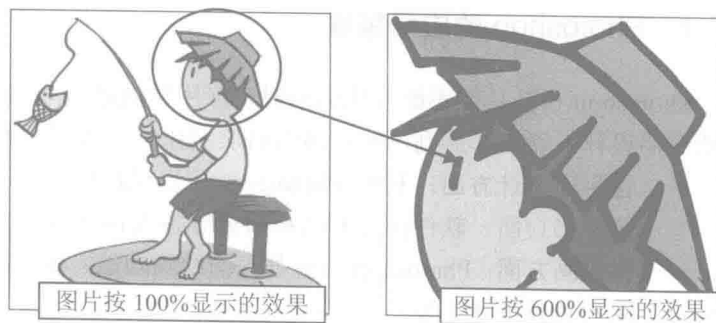


图 1-2 矢量图放大前后效果对比



经验之谈



由于矢量图具有占用存储空间小、可随意缩放、可按任意分辨率打印都不降低清晰度的优点，所以矢量图在标志设计、插图设计及工程绘图方面占有很大的优势。Photoshop 主要是处理位图的软件，但它也提供了一组矢量绘图和编辑工具。

在 photoshop、Illustrator 等文件中，可同时保存位图图像和矢量图形。

2. 图像尺寸与分辨率

- **图像尺寸**：是指图像的高度和宽度。其单位可为像素、厘米、英寸等。
- **图像分辨率**：是指显示或打印图像时，在每个单位上显示或打印的像素数，通常以“像素/英寸”（pixel/inch, ppi）来衡量。一般情况下，如果希望图像仅用于显示，可将其分辨率设置为 72 像素/英寸或 96 像素/英寸（与显示器分辨率相同）；如果希望图像用于印刷输出，则应将其分辨率设置为 300 像素/英寸或更高。

1.2 初识 Photoshop CS6

在了解了 Photoshop 的应用领域和掌握了一些基本概念之后，接下来看看它是如何启动和退出的、它的界面都由哪些部分组成。

1.2.1 启动和退出 Photoshop CS6

1. 启动 Photoshop CS6

安装好 Photoshop CS6 后，在桌面和“开始”菜单的“所有程序”子菜单中会自动出现 Adobe Photoshop CS6 的程序图标。双击桌面上的图标或选择“开始”>“所有程序”>“Adobe Photoshop CS6”菜单，即可启动程序，如图 1-3 所示。

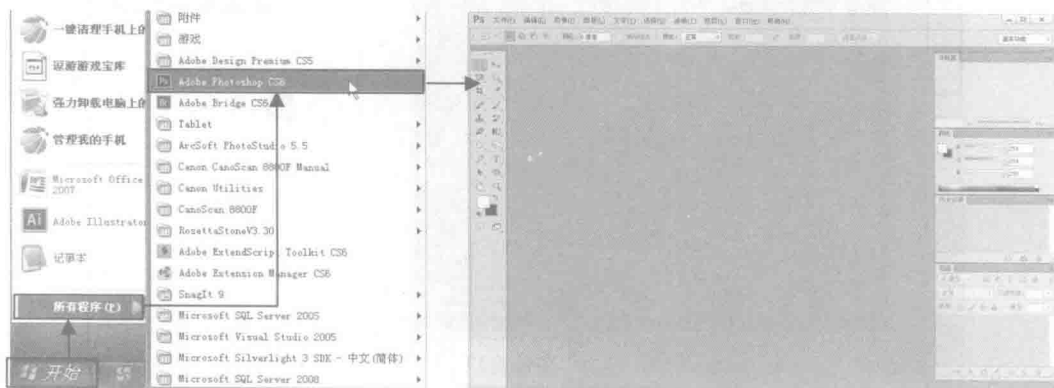


图 1-3 通过菜单启动 Photoshop CS6