



高等院校艺术设计类专业
案例式规划教材

Photoshop CS6

精品教程

刘天执 郭媛媛 王方 主编

ART DESIGN



华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>



高等院校艺术设计类专业
案例式规划教材

Photoshop CS6

精品教程

主 编 刘天执 郭媛媛 王 方
副主编 张倩梅 乔春梅 张舒涵



ART DESIGN



华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>

内 容 提 要

本书在讲解Photoshop CS6基础知识的同时,通过多个项目案例,让读者了解设计实战的基本流程以及制作技巧。通过完整案例的练习,读者可以实现掌握技术更全面、水平提升速度更快的目的。本书技术实用,讲解清晰,本书可作为普通高等院校相关专业的材料,也可作为广大设计爱好者和各类技术人员的自学用书,还可作为相关培训机构的培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS6精品教程 / 刘天执, 郭媛媛, 王方主编. — 武汉: 华中科技大学出版社, 2017.9

高等院校艺术设计类专业案例式规划教材

ISBN 978-7-5680-2738-0

I. ①P… II. ①刘… ②郭… ③王… III. ①图像处理软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第076678号

Photoshop CS6 精品教程

Photoshop CS6 Jingpin Jiaocheng

刘天执 郭媛媛 王 方 主编

策划编辑: 金 紫

责任编辑: 徐 灵

封面设计: 原色设计

责任校对: 何 欢

责任监印: 朱 玢

出版发行: 华中科技大学出版社(中国·武汉)

电话: (027) 81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园

邮编: 430223

录 排: 湖北振发工商印业有限公司

印 刷: 湖北新华印务有限公司

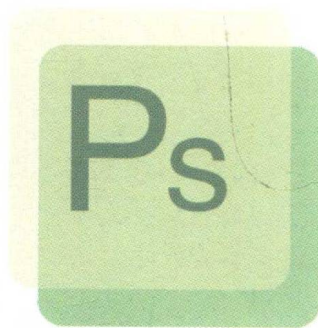
开 本: 880mm × 1194mm 1/16

印 张: 9

字 数: 196千字

版 次: 2017年9月第1版第1次印刷

定 价: 58.00元



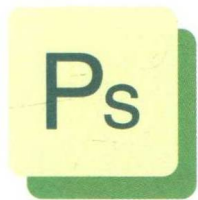
本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

作者简介

刘天执：教学经验丰富，教学成果显著。获2015年度中国室内设计行业“资深设计师奖”。在绚丽年华第七届全国美育成果展中，获“优秀指导教师奖”和“艺术美育个人教学成果二等奖”。编写了《AutoCAD施工图》《设计透视学》《CorelDRAW图形设计基础》等著作。发表论文《商业橱窗展示设计对品牌文化的作用》、《浅谈室内设计的色彩作用》等十余篇。

郭媛媛：现任职于沈阳工学院艺术与传媒学院，副教授。高级室内建筑师，三级心理咨询师，四级色彩搭配师。从事室内外环境设计及施工的教学、研究和工程实践工作。在国内外核心刊物上发表论文20余篇，作为主编、参编参与过近30种图书的编写工作。参与多项大型建筑及室内设计项目，曾指导学生参与国家级及省级比赛多项。

王方：河源职业技术学院艺术与设计学院副院长，从事艺术设计教育工作20年，在国内专业期刊发表论文18篇，出版教材5部，主持省市级课题多项，及指导学生参加各类设计竞赛并获奖多项。



前言

Preface

Photoshop CS6是Adobe公司推出的图像设计及处理软件，它以强大的功能深受用户的青睐。本书从教学实践的角度进行编写，通过大量案例介绍了Photoshop CS6的功能和在艺术设计领域的应用。内容包括Photoshop CS6基础知识、选区制作、图像修饰、图像色彩调整、图层、通道和蒙版、文字和路径、滤镜特效以及Photoshop CS6综合应用共9个章节。

作者根据多年的教学经验并结合学生的特点和需求编写，打破了传统的教材编写模式，依据设计专业的实际需求，采用项目任务驱动的模式，将Photoshop CS6的使用技巧融入具体的项目和任务中，由浅入深，内容丰富、层次清晰、图文并茂，是一本实用的教材。

本书在编写过程中，力求符号统一、图表准确、结构清晰、语言简练、循序渐进、通俗易懂。各项目尽量贴近生活需要，贴近工作要求，大部分项目都来源于实际作品，是笔者数年教学、实践、教改经验的总结，具有代表性。在具体项目的制作过程中，本书将让学生充分感受创作的满足感和成就感，使学生在学习和模仿的过程中能创作出具有个性化的作品。

本书由刘天执、郭媛媛、王方担任主编，张倩梅、乔春梅以及辽宁石油化工大学张舒涵担任副主编。

本书可作为高等院校视觉传达、工业设计、风景园林、环境设计等相关专业的教材，也可作为广大设计爱好者和各类技术人员的自学用书，还可作为各类计算机培训班的培训教材。由于时间仓促，编者水平有限，本书虽经反复修正，但书中难免会有不足和疏漏之处，敬请读者批评指正。

编 者

2017年6月





目录

Contents

第一章 Photoshop CS6 基础知识/1

- 第一节 图像的相关概念/1
- 第二节 Photoshop CS6 的操作界面/9
- 第三节 图像文件的基本操作/12
- 第四节 窗口操作/15

第二章 创建和编辑选区/21

- 第一节 创建选区工具/21
- 第二节 其他创建选区的方法/25
- 第三节 修改选区/27
- 第四节 编辑选区/30
- 第五节 选区内图像的编辑/34

第三章 描绘和修饰图像/41

- 第一节 获取所需的颜色/41
- 第二节 图像的描绘/44
- 第三节 图像的填充/48
- 第四节 图像的擦除/50
- 第五节 图像的修饰/52

第四章 图像的色彩调整/61

- 第一节 应用色彩和色调命令/61
- 第二节 应用特殊色调/69

第五章 图层及其应用/75

- 第一节 图层面板介绍/75
- 第二节 图层的基本操作/77
- 第三节 设置图层特殊样式/81
- 第四节 设置图层混合模式/83

第六章 通道与蒙版的应用/89

- 第一节 通道的基本概念/89
- 第二节 通道的操作/91
- 第三节 蒙版的应用/95

第七章 路径、形状与文字的应用/101

- 第一节 路径的概念/101
- 第二节 常用创建路径工具/102
- 第三节 编辑路径/106
- 第四节 文字的基本操作/108
- 第五节 文字特效/110

第八章 滤镜的应用/115

- 第一节 认识滤镜/115
- 第二节 各种滤镜效果解析/116

第九章 综合实例应用/129

- 第一节 室内彩色平面图制作/129
- 第二节 园林景观彩色平面图制作/134
- 第三节 书籍封面制作/136

第一章

Photoshop CS6基础知识

章节 导读

Photoshop软件是Adobe公司设计开发的一款图像处理软件，是目前世界上最优秀的图像编辑和处理软件之一，广泛应用于平面设计、桌面出版、照片图片修饰、彩色印刷品、辅助视频编辑、网页图像和动画贴图等领域。本章将介绍在大部分版本的Photoshop中处理图像时的一些基本概念，以及Photoshop CS6的基本操作界面，使读者在了解图像相关概念的基础上，熟悉图像和文件的基本操作，从而为后续章节的学习做好铺垫。

第一节 图像的相关概念

首先应了解像素与分辨率、矢量图与位图、图像的存储格式、颜色模式等基本概念。

一、像素和分辨率

1. 像素

在Photoshop中，像素是组成图像的基本单元。它是一个小的方形颜色块，

一个图像通常由许多像素组成，这些像素被排成横行和纵列。当用缩放工具将图像放大到一定比例时，就可以看到类似马赛克的效果，每个小方块就是一个像素，也可称之为栅格。每个像素都有不同的颜色值。单位长度内的像素越多，该分辨率越高，图像的效果就越好。如图1-1所示，是显示器上正常显示的图像；当把图像放大到一定比例后，就会看到如图1-2所示的类似马赛克的效果。

■
学习重点：
像素与分辨率；
位图与矢量图；
文件的基本操作
与存储格式；
图像大小的调整；
画布的调整与旋转；
历史记录的功能。

分辨率决定了位图图像细节的精细程度。



图 1-1 正常显示的图像



图1-2 放大一定比例后的图像

2. 分辨率

正确理解图像分辨率和图像之间的关系对于了解Photoshop的工作原理非常重要。图像分辨率的单位是ppi (pixels per

inch, 每英寸所含的像素)。如果图像分辨率是72ppi, 就是在每英寸长度内包含72个像素。图像分辨率越高, 意味着每英寸所包含的像素越多, 图像就有越多的细节, 颜色过渡就越平滑。

图像分辨率和图像大小之间有着密切的关系。图像分辨率高, 像素多, 信息量大, 因而文件就越大。通常文件的大小是以“兆字节”(MB)为单位。使用扫描仪获取大图像时, 将扫描分辨率设定为300ppi就可以满足高分辨率输出的需要。若分辨率较低, 通过Photoshop利用差值运算来产生新像素提高图像分辨率的话, 会造成图像模糊、层次差, 不能忠实于原稿。如果分辨率较高, Photoshop操作中减少图像分辨率则不会影响图像的质量。另外, 常提到的输出分辨率是以dpi (dots per inch, 每英寸所含的点)为单位, 它是针对输出设备而言的。通常激光打印机的输出分辨率为300~600dpi。

小贴士

印刷或打印图像, 要把单位设置为“厘米”或“英寸”, 再根据最后打印出来的图像需要的尺寸填写即可。

分辨率的默认单位是ppi, 表示每英寸的图像中有多少像素, 我们也可设置为“像素/厘米”, 表示每厘米含多少个像素。如果图像仅仅在电脑上观看, 那么该值无论设为多少都不会影响图像的显示效果, 但如果图像是作为印刷或打印用的, 那么一般要在300ppi以上。分辨率越大, 图像的质量就越好, 但处理速度就越慢, 默认值为72ppi。

二、矢量图和位图

计算机中的图像分为两种：矢量图与位图。

1. 矢量图

矢量图是以数学的矢量方式来记录图像的内容，内容以色块和线条为主。例如一条直线的数据只需要记录两个端点的位置、直线的粗细和颜色等。这种图像最大的特点就是无论图形的大小如何变化，它的清晰度保持不变，变换时保持光滑无锯齿，不会发生任何偏差，精确度很高。矢量图示例和被放大后的效果如图1-3、图1-4所示。矢量图适于表现清晰的轮廓，常用于制作一些标志图形（例如公司LOGO等）或简单的卡通式图片。矢量图像的处理软件有：Illustrator、FreeHand、CorelDraw、Flash、AutoCAD等，在Photoshop中也有绘制矢量图形的功能，使用起来更加灵活、方便。

2. 位图

位图则不同，如果将此类图放大到一定程度，就会发现它是由一个个像素组成的，故此类图有像素图之称。有时像素图也被称为点阵图。像素图的质量是由分辨率决定的，分辨率越高，图像的效果就越好。用于制作多媒体光盘的图像通常达到72ppi就可以了，而用于彩色印刷品的图像则为300ppi左右，印出的图像才不会缺少平滑的颜色过渡。

位图的优点是图像逼真，能表现出颜色的细微层次，效果可以达到照片级别；缺点是当图像放大时比较粗糙，文件较大，处理速度慢。常用的位图图像

软件，有Photoshop、Photoimpact、Painter等。



图1-3 矢量图示例



图1-4 被放大后效果图

三、图像文件的格式

新建或者打开一幅图像后，执行“文件”/“存储为”命令，弹出“存储为”对话框，在对话框中显示了Photoshop支持的图像文件格式，如图1-5所示。

可见，在Photoshop中存储的图像文件格式非常多，不同的图像文件格式表示着不同的应用性、色彩数、压缩程度、图像信息等，下面我们来介绍几种常用的图像文件格式及其特点。

图像文件格式决定了应该在文件中存放何种类型的信息，文件如何与各种应用软件兼容，文件如何与其他文件交换数据。

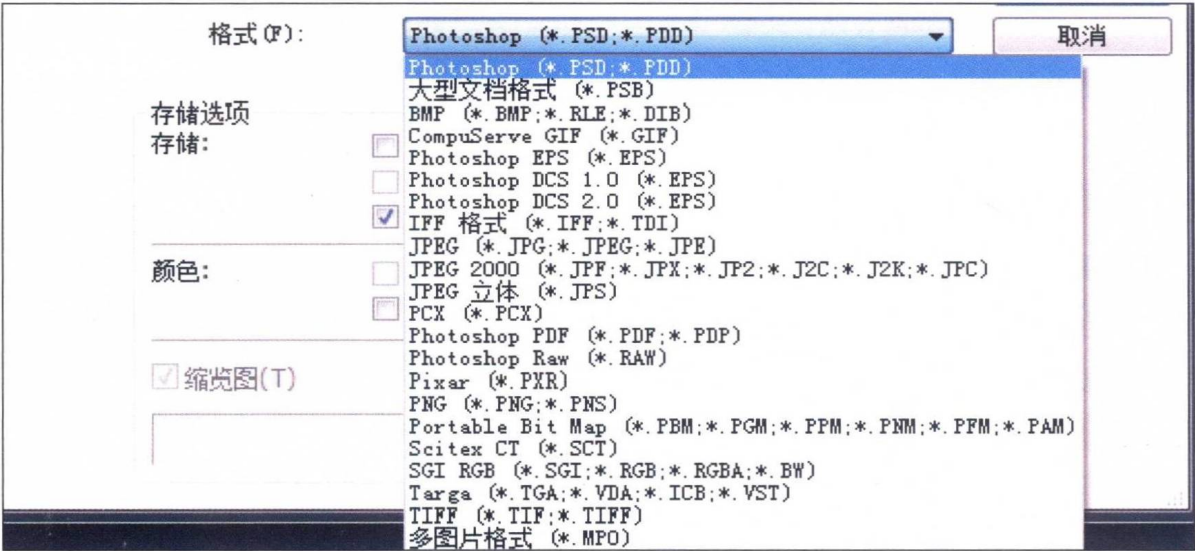


图1-5 Photoshop 图像文件格式

1. PSD (*.PSD)

PSD格式是Adobe Photoshop 软件默认生成的图像格式，这种格式支持Photoshop中所有的图层、通道、参考线、注释和颜色模式的修改。在保存图像时，若图像中包含有图层，则一般都用PDS格式保存。若要将具有图层的PSD格式图像保存成其他格式的图像，则在保存时会合并图层，即保存后的图像将不具有任何图层。PSD格式在保存时会将文件压缩以减少占用磁盘空间，但由于PSD格式所包含图像数据信息较多，因此比其他格式的图像文件要大得多。PSD格式的优越之处是修改起来较为方便。

2. BMP (*.BMP; *.RLE)

BMP (Windows Bitmap) 图像文件最早应用于微软公司推出的Microsoft Windows系统，是一种Windows标准的位图式图形文件格式。它支持RGB、索引颜色、灰度和位图的颜色模式，但不支持Alpha通道。

3. TIFF (*.TIF)

TIFF的英文全名是“Tagged Image File Format”（标记图像文件格式）。此格式便于在应用程序之间和计算机平台之间进行图像数据交换。因此，TIFF格式应用非常广泛，可以在许多图像软件 and 平台之间转换，是一种灵活的位图图像格式。TIFF格式支持RGB、CMYK、Lab、IndexedColor、位图模式和灰度的颜色模式，并且在RGB、CMYK和灰度 3 种颜色模式中还支持使用通道（channels）、图层（layers）和路径（paths）的功能，只要在Save As对话框中选中Layers、Alpha Channels、Spot Colors复选框即可。

4. PCX (*.PCX)

PCX图像格式最早是Zsoft公司的PC PaintBrush（画笔）图形软件所支持的图像格式。PCX格式与BMP格式一样支持1-24位的图像，并可以用RLE的压缩方式保存文件。PCX格式还可以支持RGB、

索引颜色、灰度和位图的颜色模式，但不支持Alpha通道。

5. JPEG (*.JPE;*.JPG)

JPEG的英文全称是Joint Photographic Experts Group（联合图像专家组），此格式的图像通常用于图像预览和一些超文本文档中（HTML文档）。JPEG格式的最大特色就是文件比较小，经过了高倍率的压缩，是目前所有格式中压缩率最高的格式。但是JPG格式在压缩保存的过程中会以失真方式丢掉一些数据，保存后的图像没有原图像的质量好，所以印刷品最好不要用此图像格式。

6. EPS(*.EPS)

EPS（Encapsulated PostScript）格式应用非常广泛，可以用于绘图或排版，是一种PostScript格式。此格式的最大优点是可以在排版软件中以低分辨率预览，将插入的文件进行编辑排版，而在打印或出胶片时则以高分辨率输出，做到工作效率与图像输出质量两不误。EPS支持Photoshop中所有的颜色模式，但不支持Alpha通道，其中在位图模式下还可以支持透明背景。

7. GIF (*.GIF)

GIF格式是CompuServe提供的一种图形格式，在通信传输时较为经济。该格式也可使用LZW压缩方式将文件压缩而不会太占磁盘空间，因此也是一种经过压缩的格式。这种格式可以支持位图、灰度和索引颜色的颜色模式。GIF格式还可以广泛应用于因特网的HTML网页文档中，但它只能支持8位（256色）的图像文件。

8. PNG (*.PNG)

PNG格式是由Netscape公司开发出来的一种文件格式，可以用于网络图像，但它不同于GIF格式的是它可以支持24位（1670万色）的真彩色图像，并且支持透明背景和消除锯齿边缘的功能，可以在不失真的情况下压缩保存图像。但由于PNG格式不完全支持所有浏览器，且所保存的文件也较大而影响下载速度，所以在网页使用中要比GIF格式少得多。但随着网络的发展和因特网传输速度的改善，PNG格式将是未来网页使用中的一种普通图像格式。PNG格式文件在RGB和灰度模式下支持Alpha通道，但在索引颜色和位图模式下不支持Alpha通道。

9. PDF (*.PDF)

PDF（portable document format，即可移植文档）格式是Adobe公司开发的用于Windows、Mac OS、UNIX（R）和DOS系统的一种文件格式。它以PostScript Level 2语言为基础，因此可以覆盖矢量式图像和点阵式图像，并且支持超级链接。PDF文件由Adobe Acrobat软件生成，该格式文件可以存有多页信息，其中包含图形、文档的查找和导航功能。因此，使用该格式不需要排版或图像软件即可获得图文混排的版面。由于该格式支持超文本链接，因此是网络下载经常使用的文件格式。PDF格式支持RGB、索引颜色、CMYK、灰度、位图和Lab颜色模式，并且支持通道、图层等数据信息。PDF格式还支持JPEG和ZIP的压缩格式（位图模式不支持ZIP压缩格式保存）。

在日常应用中，应考虑图像的质量、灵活性、存储效率以及应用程序是否支持这种图像格式等。

了解有关颜色的基本知识和常用的颜色模式，对于生成符合设计和感官需要的图像是大有益处的。

四、关于颜色

1. 亮度 (brightness)

亮度是各种图像模式下的图形原色明暗度的调整。例如：灰度模式，就是将白色到黑色间连续划分为256种色调，即由白到灰，再由灰到黑。在RGB模式中则代表红、绿、蓝三原色的明暗度，例如：将红色的亮度调低就变成了深红色。

2. 色相 (hue)

色相是从物体反射或透过物体传播的颜色，也就是色彩颜色。色相的调整就是在多种颜色之间变化。在通常的使用中，色相是由颜色名称标识的。例如：光由红、橙、黄、绿、青、蓝、紫7色组成，每一种颜色代表一种色相。

3. 饱和度 (saturation)

饱和度也可以称为彩度，指颜色的强度或纯度。调整饱和度也就是调整图像彩度。将一个彩色图像降低饱和度为0时，会变为灰色的图像；增加饱和度时则会增加其彩度。

4. 对比度 (contrast)

对比度是指不同颜色之间的差异。对比度越大，颜色之间的反差就越大；反之，对比度越小，颜色之间的反差就越小，颜色越相近。例如：将一幅灰度的图像增加对比度后，会变得黑白鲜明，当对比度增加到极限时，则变成了一幅黑白两色的图像。反之，将图像对比度减小到极限时，就成了灰度图像，看不出图像效果，只是一幅灰色的底图。

5. 颜色模式

颜色模式有RGB模式、CMYK模

式、Bitmap（位图）模式、Grayscale（灰度）模式、Lab模式、HSB模式、Multichannel（多通道模式）、Duotone（双色调）模式、IndexColor（索引色）模式等。

（1）RGB模式

RGB模式是Photoshop中最常用的一种颜色模式。不管是扫描输入的图像，还是绘制的图像，几乎都是以RGB的模式存储的。因为在RGB模式下处理图像较为方便，而且RGB比CMYK文件要小得多，可以节省内存和存储空间。在RGB模式下，用户还能够使用Photoshop中所有的命令和滤镜。

RGB模式由红、绿、蓝三原色组合而成，并相互混合产生出成千上万种颜色。在RGB模式下的图像是三通道图像，每一个像素由24位的数据表示，其中RGB三种原色各使用了8位，每一种原色都可以表现出256种不同浓度的色调，所以三种原色混合起来就可以生成1670万种颜色，也就是我们常说的真彩色。

（2）CMYK模式

CMYK模式是一种印刷模式，由分色印刷的4种颜色组成，在本质上与RGB模式没太大区别。但它们产生色彩的方式不同，RGB模式产生色彩的方式称为加色法，而CMYK模式产生色彩的方式称为减色法。例如：显示器采用RGB模式，因为显示器可以用电子光束轰击荧光屏上的磷质材料发出光亮从而产生颜色，当没有光时为黑色，加到极限时为白色，这种生成色彩的方式称为加色法。若采用

RGB模式去打印一份作品，则不会产生颜色效果，因为打印油墨不会自己发光。而CMYK模式生成色彩的方式就称为减色法。

理论上，我们只要将生成CMYK模式中的三原色，即100%的青色（cyan）、100%的洋红色（magenta）和100%的黄色（yellow）组合在一起就可以生成黑色（black），但实际上等量的C、M、Y三原色混合并不能产生完美的黑色或灰色。因此，只有再加上一种黑色后，才会产生图像中的黑色和灰色。为了与RGB模式中的蓝色B区别，黑色就以K表示，这样就产生了CMYK模式。在CMYK模式下的图像是四通道图像，每一个像素由32位的数据表示。在处理图像时，我们一般不采用CMYK模式，因为这种模式文件大，会占用更多的磁盘空间和内存。此外，在该模式下，有很多滤镜不能使用，编辑图像时不方便，因而通常都在印刷时才转换成该模式。

（3）Bitmap（位图）模式

Bitmap模式也称为位图模式，该模式只有黑和白两种颜色。该模式的每一个像素只包含1位数据，占用的磁盘空间最少。因此，在该模式下只能制作黑白两色的图像。当要将一幅彩图转换成黑白图像时，必须先转换成灰度模式的图像，然后再转换成只有黑白两色的图像，即位图模式图像。

（4）Grayscale（灰度）模式

Grayscale（灰度）模式的图像可以表现丰富的色调，体现自然界物体的生动

形态和景观，但它始终是一幅黑白的图像，就像我们通常看到的黑白电视和黑白照片一样。灰度模式中的像素是由8位分辨率来记录的，因此能够表现出256种色调。我们可以利用256种色调使黑白图像表现得相当完美。灰度模式的图像可以互相转换成黑白图像或者RGB的彩色图像。但需要注意的是，当一幅灰度图像转换成黑白图像后，再转换成灰度图像，将不再显示原来图像的效果。因为灰度图像转换成黑白图像时，Photoshop会丢失灰度图像中的色调，而转换后丢失的信息将不能恢复。同样道理，RGB图像转换成灰度图像也会丢失所有的颜色信息，所以当由RGB图像转换成灰度图像，再转换成RGB的彩色图像时，显示出来的图像颜色将不具有彩色。

（5）Lab模式

Lab模式是一种较为陌生的颜色模式，它由3种分量来表示颜色。此模式下的图像由三通道组成，每像素有24位的分辨率。通常情况下我们不会用到此模式，但使用Photoshop编辑图像时，事实上就已经使用了这种模式，因为Lab模式是Photoshop内部的颜色模式。例如，要将RGB模式的图像转换成CMYK模式的图像，Photoshop会先将RGB模式转换成Lab模式，然后由Lab模式转换成CMYK模式，只不过这一操作是在后台进行而已。因此Lab模式是目前所有模式中包含色彩范围最广泛的模式，它能毫无偏差地在不同系统和平台之间进行转换。L代表亮度，范围在0~100。a代表由绿到红的

光谱变化, 范围在 $-120 \sim 120$ 。b代表由蓝到黄的光谱变化, 范围在 $-120 \sim 120$ 。

(6) HSB模式

HSB模式是一种基于人的直觉的颜色模式, 利用此模式可以很轻松地选择各种不同的颜色。在Photoshop中不直接支持这种模式, 而只能在Color控制面板和Color Picker对话框中定义这种模式。HSB模式描述的颜色有3个基本特征。H代表色相, 用于调整颜色, 范围 $0^\circ \sim 360^\circ$ 。S代表饱和度, 即彩度, 范围 $0\% \sim 100\%$, 0% 时为灰色, 100% 时为纯色。B代表亮度, 颜色的相对明暗程序, 范围 $0\% \sim 100\%$ 。

(7) Multichannel (多通道) 模式

Multichannel (多通道) 模式在每个通道中使用256灰度级。多通道图像对特殊的打印非常有用, 例如, 转换双色调 (Duotone) 用于ScitexCT格式打印。

可以按照以下的准则将图像转换成多通道模式。

a. 将一个以上通道合成的图像转换为多通道模式图像, 原有通道将被转换为专色通道。

b. 将彩色图像转换为多通道时, 新的灰度信息基于每个通道中像素的颜色值。

c. 将CMYK图像转换为多通道可创建青色、洋红色、黄色和黑色专色通道。

d. 将RGB图像转换为多通道可创建红色、绿色和蓝色专色通道。

e. 从RGB、CMYK或Lab图像中删除一个通道, 图像会自动转换为多通道模式。

(8) Duotone (双色调) 模式

Duotone (双色调) 是用两种油墨打

印的灰度图像, 黑色油墨用于暗调部分, 灰色油墨用于中间调和高光部分。但是, 在实际操作中, 更多地使用彩色油墨打印图像的高光部分, 因为双色调使用不同的彩色油墨重现不同的灰阶。要将其他模式的图像转换成双色调模式的图像, 必须先转换成灰度模式才能转换成双色调模式。转换时, 我们可以选择单色版、双色版、三色版或四色版, 并选择各个色版的颜色。但要注意在双色调模式中颜色只是用来表示“色调”而已, 所以在这种模式下彩色油墨只是用来创建灰度级的, 不是创建彩色的。当油墨颜色不同时, 其创建的灰度级也是不同的。通常选择颜色时, 都会保留原有的灰色部分作为主色, 其他加入的颜色为副色, 这样才能表现较丰富的层次感和质感。

(9) Index Color (索引色) 模式

索引色模式在印刷中很少使用, 但在制作多媒体或网页上却十分实用。因为该模式图像文件大小只有RGB模式的 $1/3$, 所以可以很大程度地减少文件所占磁盘空间。索引色模式不能像RGB和CMYK模式一样完美地表现出色彩丰富的图像, 只能表现256种颜色, 因此会有图像失真的现象, 这是索引色模式的不足之处。索引色模式是根据图像中的像素统计颜色的。它将统计后的颜色定义成一个颜色表, 选出256种使用最多的颜色放在颜色表中, 对于颜色表以外的颜色, 程序会选取已有颜色中最相近的颜色。因此, 索引色模式的图像在256色16位彩色的显示屏幕下所表现出来的效果并没有很大区别。

颜色模式是将某种颜色表现为数字形式的模型, 或者说是一种记录图像颜色的方式。

第二节

Photoshop CS6的操作界面

在安装完Photoshop CS6后，即可运行该程序。选择“开始”→“程序”→“Adobe Photoshop CS6”命令，或双击桌面上的快捷方式图标，都可以进入Photoshop CS6的操作界面，如图1-6所示。此时，用户可以看到其操作界面，包括标题栏、菜单栏、属性栏、工具箱、状态栏、图像窗口以及各类浮动面板等，以下将具体介绍。

一、菜单栏

Photoshop CS6的菜单栏位于工作窗口的顶部，共十项菜单，分别是文件、编辑、图像、图层、文字、选择、滤镜、视图、窗口和帮助，如图1-7所示。

点击其中任一菜单会出现下拉列表，如图1-8所示。

要使用某个菜单时，只需将鼠标移动到菜单名上单击即可弹出该菜单，可以从中选择要使用的命令。对于打开的菜单，其使用方法如下。

(1) 菜单项呈黑色，则表示该命令当前可用，如图1-9所示。

菜单栏里包含了Photoshop操作的所有命令，很多强大且没有快捷键的功能都需要在菜单栏下寻找。

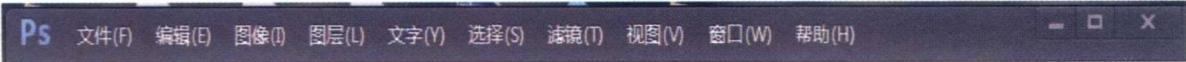


图1-7 窗口顶部的十项菜单

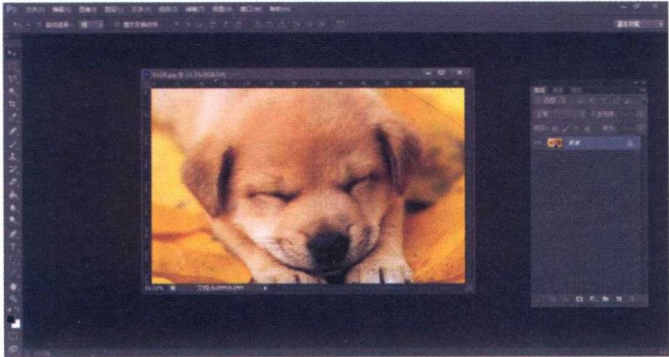


图1-6 Photoshop CS6操作界面

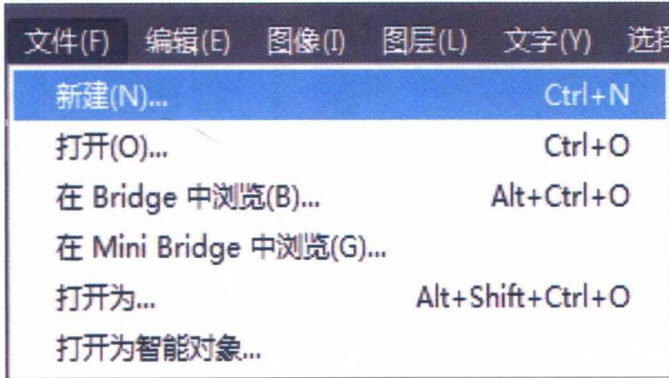


图1-9 当前命令可用



图1-8 单击菜单下拉列表

- (2) 菜单项呈灰色，则表示该命令当前不可用，如图1-10所示。
- (3) 菜单项后有三角形标志，表示该菜单还有子菜单，如图1-11所示。
- (4) 菜单项后有省略号，表示单击该菜单将会打开一个对话框。
- (5) 菜单项后有快捷键，表示可以直接按相应快捷键使用相应功能。

二、工具栏

启动Photoshop CS6 时，工具栏面

板显示在屏幕左侧。Photoshop CS6工具包含 40 余种，单击图标即可选择工具或者按下工具的组合快捷键，通过这些工具，可以选择、编辑、绘制、移动、注释、查看图像和输入文字，如图1-12所示。

三、窗口

窗口可以完成各种图像处理操作和工具参数设置，Photoshop CS6共提供了导航器、动作、段落、工具预设、历史记录、路径、色板、通道、图层、信息、颜色、样式、字符、画笔等面板，如图1-13所示。

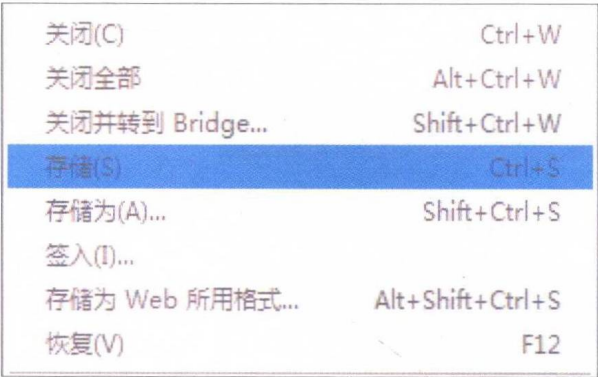


图1-10 当前命令不可用



图1-11 子菜单

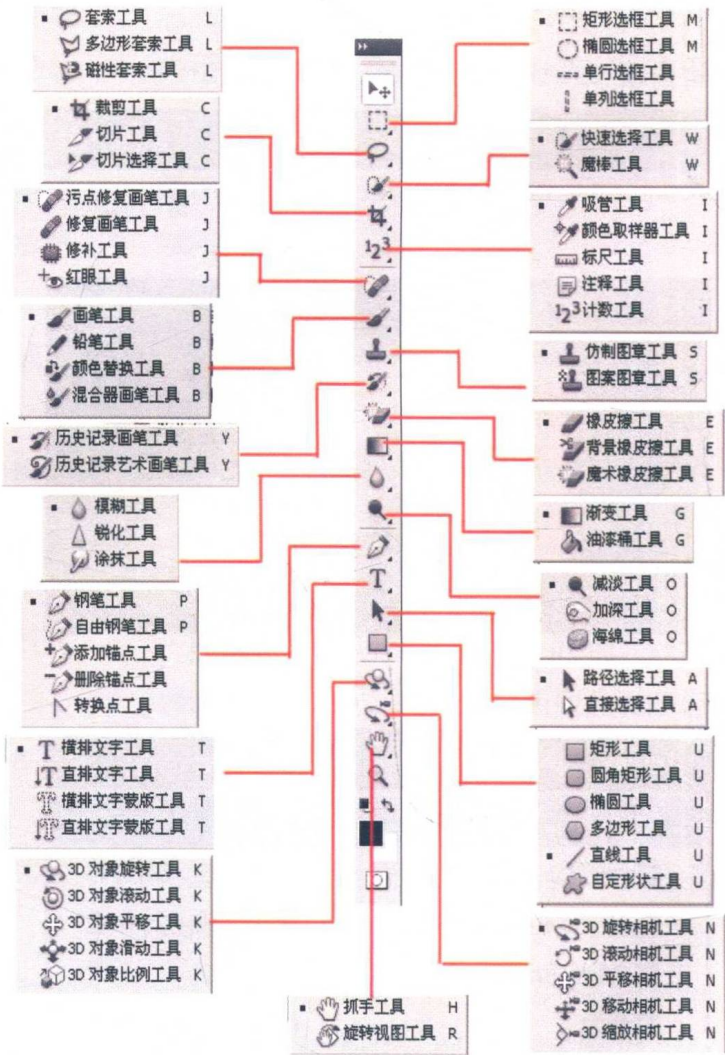


图1-12 控制面板