

狂飙登陆

Photoshop

快速教程

计 算 机 教 程
青 苹 果 电 子 图 书 系 列

狂飙登陆——Photoshop 6.0 快速教程

前言

Adobe Photoshop 诞生于 20 世纪 80 年代末期，发展到现在，已逐渐成为最优秀的图形图像编辑软件。今天 Adobe Photoshop 版本已经升级到 6.0 版本，Adobe 公司从 Photoshop 最初的版本发展到今天的 6.0 版本，每一个版本的面世都有我们所意想不到的新增功能。越来越多的艺术家、广告设计者视它为自己的得力助手。Adobe Photoshop 6.0 的面世，将预示着 Adobe 公司在图形图像编辑领域更上一层楼。在 Photoshop 6.0 版的中又增加了许多功能，例如：

在 Photoshop 6.0 的界面中，新增了工具选项栏。在面板中新增了风格面板，对于层、通道和路径都作了无限制的处理，用户可以在 Photoshop 6.0 种任意的建立无数个层、通道和路径；另外，Photoshop 6.0 增加了对色彩的管理，提供了更多的色彩管理命令。

增加了文字的编辑功能，新改进的字体引擎支持更多的中文字体，有十五种方式扭曲变性处理，可以对字体、字形、字号及段落自由设置。

在网络图像方面，不仅在 ImageReady 3.0 种增加了许多新功能，在 Photoshop 6.0 中也加入了更多的 Web 设计功能。

针对于不同层次用户的需求，我们精心策划了这本教学用书，全书由两篇共十四章组成：

第一篇为学习篇，共有十一章。第一章主要简明介绍 Photoshop 6.0 的配置、安装和一些基本概念，并且对新增的功能进行简单的介绍。第二章为入门指南，主要是介绍 Photoshop 6.0 的基本界面，逐步带你进入 Photoshop 的新天地。第三章介绍了 Photoshop 6.0 的编辑功能。第四章中主要是对调整 Photoshop 6.0 所用到的色彩模式等知识进行了详细的讲解。第五、六、七、八章中详细的讲解了 Photoshop 6.0 的使用工具、图层、蒙版、通道和路径等内容。第九章重点介绍了 Photoshop 6.0 中的滤镜，针对各种滤镜进行了详尽的效果对比介绍，用户可从书中对比选择某种滤镜而无需去一个个的运用试验。第十章介绍了 Photoshop 6.0 中自动化操作的运用。第十一章是介绍 Adobe ImageReady 3.0 的内容，详细讲解了网上图像处理的功能。

第二篇为应用篇，共三章，主要是为了帮助用户进一步加深对 Photoshop 6.0 的了解和为用户提供一定的参照，起一个抛砖引玉的作用，包括制作特殊文字效果、图像效果和综合实际运用。十六个经典实例都是经过精心策划的，不但有欣赏性极佳的创意实例，也有使用性非常强的实例。

本书在编写过程中，充分注重操作性和生动性，体现实用的特点。希望能成为您最得力的助手，使您的作品锦上添花。

最后要特别感谢指导本书编写的王晓君同志，以及在本书编写过程中给与大力支持的蒋小刚、赵静一、李大明、张懿、万磊刚等同志。尽管编者已经力求完美，但书中存在欠妥之处在所难免，希望大家谅解和指正！

编 者



投影效果



内阴影效果



外发光效果



内发光效果



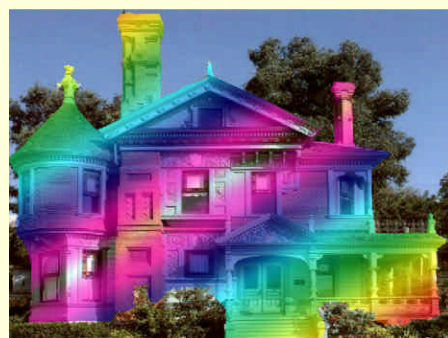
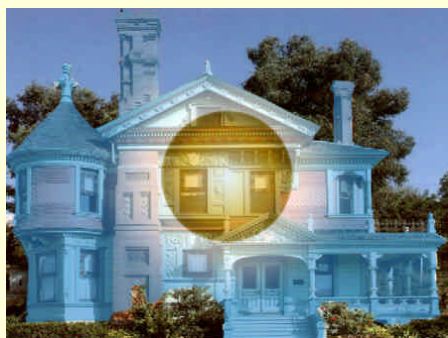
浮雕及斜面效果



染色效果



颜色重叠效果



渐变重叠效果



图案重叠效果



描边效果



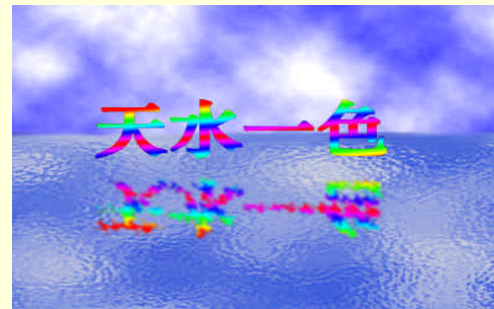
透光文字



发光文字



燃烧火焰



水中倒影



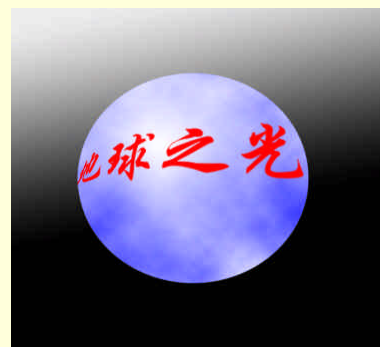
图案文字



含图文字



立体城墙



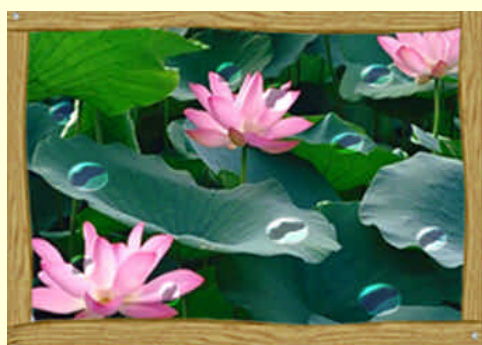
球面文字



边缘效果



雪花天



晶莹水滴



艺术像框



广告设计



卡片制作



名片设计



动画制作

内容提要

本书是一本全面介绍使用 Adobe Photoshop 6.0 进行图像处理的书籍。书中从操作方法到应用两大方面对该软件进行了深入的讲解。

全书分为两篇共十四章。第一篇为学习篇，共有十一章，主要介绍如何了解和使用 Photoshop 6.0 提供的图像编辑工具和命令对图像进行处理，包括修整图像、调整色彩、加入文字、使用图层、蒙版、通道和路径，使用滤镜等内容。第二篇为应用篇，共有三章，包括制作特殊文字效果、图像效果和综合运用等内容，本篇通过讲解实例，帮助用户进一步加深对 Photoshop 6.0 的了解，为用户提供一定的参照。

全书内容丰富详实，实用性强，所有操作命令均采用中英文对照的方式，方便用户理解和应用，以适于各类用户的学习和参考。

目 录

第一章 PHOTOSHOP 6.0 概述	1
1.1 系统配置.....	1
1.2 系统安装.....	1
1.2.1 直接执行安装程序安装	1
1.2.2 通过控制面板安装程序	3
1.3 Photoshop 6.0 新增功能	4
1.4 几个基本概念	4
1.4.1 位图图像.....	4
1.4.2 矢量图形.....	4
1.4.3 图像大小及分辨率.....	5
1.4.4 图像数据格式	6
1.4.5 图像类型转换	7
第二章 PHOTOSHOP 6.0 基本界面.....	9
2.1 Photoshop 6.0 的启动.....	9
2.2 主窗口	10
2.3 菜单栏	10
2.4 操作面板.....	14
2.4.1 Navigator/Info (导航/信息) 面板	15
2.4.2 Color/Switches/Styles (颜色/色样/风格) 面板	15
2.4.3 Layer/Channel/Paths/History/Actions (图层/通道/路径/历史/动作) 面板.....	15
2.4.4 Options (选项) 栏	16
2.5 工具栏	17
2.6 状态栏	21
第三章 PHOTOSHOP 6.0 编辑功能.....	22
3.1 取消操作.....	22
3.1.1 恢复任意操作	22
3.1.2 清除项目类型	24
3.1.3 图像复原.....	24
3.1.4 快 照.....	24
3.2 剪 切	25
3.3 复 制	25
3.4 移动、拷贝和粘贴	26
3.4.1 移 动.....	26
3.4.2 拷 贝.....	26
3.4.3 粘 贴.....	27
3.5 清 除	28
3.6 (自由) 变换	28

3.6.1 变 换.....	28
3.6.2 自由变换.....	31
3.7 使用度量工具.....	31
3.7.1 使用标尺.....	31
3.7.2 使用度量工具.....	33
3.7.3 使用参考线和网格.....	33
3.8 设置图像大小.....	35
3.8.1 显示图像信息.....	35
3.8.2 改变图像的大小.....	36
3.9 设置画布尺寸.....	36
3.10 参数设定.....	37
3.11 色彩设定.....	39
3.12 设定样本.....	39
3.13 使用液化.....	40
第四章 调整图像色彩.....	42
4.1 使用色彩校正工具.....	42
4.1.1 使用色彩调整命令.....	42
4.1.2 预览色彩调整.....	42
4.1.3 预览颜色值.....	43
4.1.4 存储和载入色彩调整设置.....	45
4.2 CMYK 和 RGB 模式校正.....	45
4.2.1 预览 CMYK 颜色.....	45
4.2.2 识别溢色.....	45
4.3 校准系统.....	46
4.4 检查扫描质量和色调范围.....	47
4.5 设置高光和暗调值.....	48
4.5.1 确定高光和暗调值.....	48
4.5.2 使用色阶滑块设置.....	49
4.5.3 自动设置.....	50
4.6 调整中间调和微调色调校正.....	51
4.6.1 使用色阶滑块调整中间调.....	51
4.6.2 使用曲线命令.....	51
4.6.3 使用 Curves 对话框.....	52
4.6.4 使用 Curves 对话框中铅笔工具.....	54
4.7 调整色彩平衡.....	54
4.7.1 调整色彩平衡.....	54
4.7.2 使用 Color Balance 命令.....	55
4.7.3 使用 Hue/Saturation 命令.....	56
4.7.4 使用 Replace Color 命令.....	57
4.7.5 使用 Selective Color 命令.....	59
4.8 色彩调调整命令.....	60
4.8.1 使用 Variations 命令.....	60
4.8.2 使用 Brightness/Contrast 命令.....	61
4.8.3 使用 Invert 命令.....	61
4.8.4 使用 Equalize 命令.....	61

4.8.5	使用 Threshold 命令.....	62
4.8.6	使用 Posterize 命令.....	63
4.8.7	使用 Desaturate 命令.....	63
第五章 工具与绘图.....		64
5.1	设定前景和背景色.....	64
5.1.1	更改前景和背景色.....	64
5.1.2	使用吸管工具.....	64
5.1.3	使用颜色面板.....	65
5.1.4	使用色板面板.....	65
5.2	使用工具箱.....	67
5.2.1	选择工具.....	67
5.2.2	用工具指针.....	67
5.3	魔棒工具.....	68
5.4	喷枪工具.....	69
5.5	绘图工具.....	69
5.5.1	画笔工具.....	69
5.5.2	铅笔工具.....	69
5.6	设置绘图与编辑选项.....	70
5.6.1	指定不透明度、压力或曝光度.....	70
5.6.2	指定绘画渐隐速率.....	71
5.6.3	指定光笔压力选项.....	71
5.6.4	选择混合模式.....	72
5.7	图章工具.....	77
5.7.1	橡皮图章工具.....	77
5.7.2	图案图章工具.....	78
5.8	历史笔工具.....	79
5.9	橡皮擦工具.....	81
5.10	油漆桶工具.....	82
5.11	渐变工具.....	83
5.11.1	使用渐变工具.....	83
5.11.2	创建和编辑渐变填充.....	84
5.11.3	创建或编辑渐变.....	84
5.11.4	将中间颜色添加到渐变.....	85
5.11.5	编辑渐变透明度.....	85
5.11.6	载入、存储和删除渐变.....	86
5.12	柔化工具.....	86
5.12.1	柔化工具.....	86
5.12.2	清晰工具.....	87
5.12.3	涂抹工具.....	87
5.13	淡化工具.....	88
5.13.1	淡化工具.....	88
5.13.2	加深工具.....	88
5.13.3	海绵工具.....	89
5.14	文字工具.....	90
5.14.1	文 字.....	90

5.14.2	创建文字	90
5.14.3	设置文字属性	92
5.15	直线工具	97
5.16	填充或描边选区和图层	98
5.16.1	用快捷方式填充	99
5.16.2	填充工作画布	99
5.16.3	填充选区或图层	99
5.16.4	用图案填充选区	100
5.16.5	使用文件夹中图案	100
5.16.6	描边选区或图层	101
5.17	吸管工具	101
5.17.1	用吸管选择前景或背景色	102
5.17.2	更改吸管取样大小	102
5.18	颜色控制板	102
5.18.1	选取颜色	102
5.18.2	添加颜色	102
5.18.3	替换或插入颜色	102
5.18.4	删除颜色	103
5.18.5	返回默认的色板面板	103
第六章	选区和路径	104
6.1	选 区	104
6.1.1	建立选区	104
6.1.2	调整选区	110
6.1.3	软化选区边缘	114
6.2	路 径	115
6.2.1	创建和使用路径	115
6.2.2	绘制手画路径	118
6.2.3	钢笔工具	120
6.2.4	调整路径线段	123
6.2.5	移动和拷贝路径	126
6.2.6	填充和描边路径	128
6.3	转换路径和选区	131
6.3.1	将路径定义为选区	131
6.3.2	将选区转换为路径	133
第七章	图 层	134
7.1	新建图层	134
7.2	使用图层面板	136
7.2.1	查看图层	137
7.2.2	更改图层堆叠顺序	138
7.3	复制图层	140
7.3.1	在图像中复制图层	140
7.3.2	在图像间拷贝图层	141
7.3.3	将多个图层拷贝到另一图像	143
7.3.4	将图层复制到另一图像或新图像	144
7.4	编辑图层	145

7.4.1	保存层的透明	145
7.4.2	抽样从所有层	145
7.4.3	用颜色填充新层	146
7.5	合并图层	146
7.6	创建剪贴编组	147
7.7	用层效果	148
7.7.1	加层效果	148
7.7.2	转换层效果到层	169
7.7.3	编辑和移去图层效果	169
7.8	使用图层蒙版	170
7.8.1	添加和编辑图层蒙版	170
7.8.2	图层蒙版	172
7.8.3	图层蒙版	172
7.8.4	和扔掉图层蒙版	173
7.9	用调整图层	174
7.9.1	建调整图层	174
7.9.2	合并调整图层	178
第八章	色彩通道与蒙版	180
8.1	通道	180
8.2	通道和文件大小	181
8.3	查看通道	181
8.3.1	Channels 控制板	181
8.3.2	选择通道	182
8.3.3	显示和隐藏通道	182
8.3.4	将单通道用原色显示	182
8.3.5	更改 Alpha 通道顺序	183
8.3.6	更改通道缩览图大小	183
8.3.7	编辑通道	184
8.4	通道菜单	184
8.5	复制通道	185
8.5.1	使用复制命令复制通道	185
8.5.2	用拖移方式复制通道	186
8.6	删除通道	186
8.7	混合通道	186
8.8	储存与管理通道	187
8.8.1	将通道分离为单独图像	188
8.8.2	合并通道	188
8.9	蒙版	189
8.10	快速蒙版	189
8.11	使用 Alpha channels	191
8.11.1	创建和存储 Alpha 通道	191
8.11.2	将选区载入到图像	192
第九章	滤镜功能	193
9.1	预览和应用滤镜	193
9.1.1	要预览和应用滤镜	193

9.1.2	使用滤镜快捷键	194
9.1.3	羽化滤镜的边界	194
9.1.4	提供滤镜性能	194
9.2	艺术 (Artistic) 效果滤镜	194
9.2.1	彩笔 (Colored Pencil)	195
9.2.2	木刻 (Cutout)	196
9.2.3	干画笔 (Dry Brush)	196
9.2.4	薄膜纹理 (Film Grain)	197
9.2.5	壁画效果 (Fresco)	198
9.2.6	霓虹灯光效果 (Neon Glow)	199
9.2.7	涂抹效果 (Paint Daubs)	199
9.2.8	颜色效果 (Palette Knife)	200
9.2.9	塑包效果 (Plastic Wrap)	201
9.2.10	海报效果 (Poster Edges)	202
9.2.11	纹理浮雕 (Rough Pastels)	202
9.2.12	条状涂抹效果 (Smudge Stick)	203
9.2.13	海绵效果 (Sponge)	204
9.2.14	纹理覆盖 (Under painting)	205
9.2.15	水彩效果 (Watercolor)	206
9.3	模糊 (Blur) 滤镜	207
9.3.1	模糊和进一步模糊 (Blur and Blur more)	207
9.3.2	高斯式模糊 (Gaussian Blur)	208
9.3.3	动态模糊 (Motion Blur)	209
9.3.4	径向模糊 (Radial Blur)	209
9.3.5	精确模糊 (Smart Blur)	210
9.4	笔触 (Brush Strokes) 效果滤镜	211
9.4.1	强化边界 (Accented Edge)	212
9.4.2	笔划倾斜 (Angled Stroke)	212
9.4.3	网线阴影 (Crosshatch)	213
9.4.4	墨水轮廓 (Dark Strokes)	214
9.4.5	黑笔触 (Ink Outlines)	215
9.4.6	墨水轮廓 (Spatter)	215
9.4.7	溅射效果 (Sprayed Strikes)	216
9.4.8	飞溅笔触 (Sumi-e)	217
9.5	扭曲 (Distort) 滤镜	218
9.5.1	光芒漫射 (Diffuse Glow)	218
9.5.2	位移 (Displace)	219
9.5.3	玻璃滤镜 (Glass)	220
9.5.4	波浪效果 (Ocean Ripple)	221
9.5.5	挤压 (Pinch)	221
9.5.6	极坐标转换 (Polar Coordinates)	222
9.5.7	涟漪 (Ripple)	223
9.5.8	修改弯曲 (Shear)	224
9.5.9	缠绕 (Spherize)	224
9.5.10	漩涡 (Twirl)	225
9.5.11	波动 (Wave)	226

9.5.12	曲折 (ZigZag)	226
9.6	杂色 (NOISE) 滤镜	227
9.6.1	加入杂点 (Add Noise)	227
9.6.2	去除杂点 (Despeckle)	228
9.6.3	灰尘和发刮擦声 (Dust & Scratches)	229
9.6.4	均质 (Median)	229
9.7	块话处理 (PIXELATE) 滤镜	230
9.7.1	半色调 (Color Halftone)	230
9.7.2	晶状化 (Crystallize)	231
9.7.3	手绘效果 (Facet)	232
9.7.4	碎片 (Fargment)	232
9.7.5	凹版画 (Mezzotint)	233
9.7.6	马赛克化 (Mosaic)	233
9.7.7	斑点化 (Pointillize)	234
9.8	渲染 (RENDER) 滤镜	234
9.8.1	三维变换 (3D Transform)	235
9.8.2	云彩 (Cloud)	235
9.8.3	混合云彩 (Difference Clouds)	236
9.8.4	炫光 (Lens Flare)	236
9.8.5	灯光效果 (Lighting Effects)	237
9.8.6	纹理填充 (Texture Fill)	238
9.9	锐化 (Sharpen) 滤镜	239
9.9.1	锐化和加强锐化 (Sharpen and Sharpen More)	239
9.9.2	边界锐化 (Sharpen Edges)	240
9.9.3	钝化屏蔽 (Unsharp Mask)	240
9.10	素描 (Sketch) 滤镜	241
9.10.1	浮雕 (Bas Relief)	242
9.10.2	粉笔和碳笔画 (Chalk & Charcoal)	242
9.10.3	碳笔画 (Charcoal)	243
9.10.4	铬印染 (Chrome)	244
9.10.5	彩色粉笔 (Conte Crayon)	244
9.10.6	素描画 (Graphic Pen)	245
9.10.7	变色调图案 (Halftone Pattern)	246
9.10.8	标志图样 (Note Paper)	247
9.10.9	图片拷贝 (Photocopy)	248
9.10.10	塑料效果 (Plaster)	248
9.10.11	网状 (Reticulation)	249
9.10.12	图章 (Stamp)	250
9.10.13	撕边 (Torn Edges)	250
9.10.14	水彩画纸 (Water Paper)	251
9.11	风格化 (Stylize) 滤镜	252
9.11.1	扩散 (Diffuse)	252
9.11.2	浮雕 (Emboss)	253
9.11.3	三维背景 (Extrude)	253
9.11.4	寻找边界 (Find Edges)	254
9.11.5	发光边界 (Glowing Edges)	255

9.11.6	曝光效果 (Solarize)	255
9.11.7	瓷砖效果 (Tiles)	256
9.11.8	轮廓描绘 (Trace Contour)	256
9.11.9	起风 (Wind)	257
9.12	纹理 (Texture) 滤镜	258
9.12.1	裂纹效果 (Craquelure)	258
9.12.2	颗粒化 (Grain)	259
9.12.3	马赛克平铺 (Mosaic Tiles)	260
9.12.4	拼贴效果 (Patchwork)	260
9.12.5	彩色玻璃 (Stained Glass)	261
9.12.6	纹理化 (Texturizer)	262
9.13	视频 (VIDEO) 效果滤镜	263
9.13.1	消除混杂信号 (De-Interlace)	263
9.13.2	色域 (NTSC Colors)	263
9.14	其他 (Other) 滤镜	264
9.14.1	自定义 (Custom)	264
9.14.2	DitherBox	265
9.14.3	高质变换 (High Pass)	265
9.14.4	放大亮区和暗区 (Maximum & Minimum)	266
9.14.5	偏移 (Offset)	267
第十章	自动操作任务	268
10.1	Action 面板	268
10.2	Action 菜单	269
10.3	创建动作	270
10.3.1	创建动作	270
10.3.2	要创建和记录动作	271
10.3.3	记录路径	272
10.3.4	插入不可记录命令	272
10.3.5	插入停止	272
10.3.6	设置形式控制	273
10.3.7	排除命令	273
10.4	播放动作	274
10.4.1	播放一个动作	274
10.4.2	回放过程中放慢动作	275
10.4.3	批处理	275
10.5	编辑动作	277
10.5.1	将动作移到另一动作序列	277
10.5.2	重新排列动作中命令	277
10.5.3	记录附加命令	277
10.5.4	再次记录动作	277
10.5.5	更改动作选项	278
10.5.6	复制序列、动作或命令	278
10.5.7	删除序列、动作或命令	278
10.5.8	删除所有动作	278
10.5.9	复位动作为默认序列	278

10.6	组织动作序列.....	278
10.7	使用自动化命令	279
第十一章	ADOBE IMAGEREADY 3.0.....	281
11.1	关于动画.....	281
11.2	用动画面板.....	281
11.3	创造动画.....	282
11.3.1	创建新帧.....	282
11.3.2	选择帧.....	283
11.3.3	再排列和删除帧.....	283
11.3.4	复制和粘贴帧.....	285
11.3.5	插入过渡帧.....	285
11.3.6	设置循环.....	286
11.3.7	设置延迟时间.....	287
11.4	在动画中应用层.....	288
11.4.1	在帧中隐藏层.....	288
11.4.2	在帧中创建层.....	289
11.4.3	用层编辑帧.....	289
11.4.4	编辑所有帧.....	292
11.5	观看动画.....	292
11.6	最优化动画.....	293
11.7	存储动画.....	293
11.7.1	存储为 GIF 文件格式.....	293
11.7.2	存储为 Photoshop 文件.....	294
第十二章	特殊字体效果	295
12.1	透光文字.....	295
12.2	发光文字.....	297
12.3	燃烧火焰.....	302
12.4	水中倒影.....	309
12.5	图案文字.....	314
12.6	含图文字.....	317
12.7	立体城墙.....	323
12.8	球面文字.....	326
第十三章	图像创作实例	332
13.1	边缘效果.....	332
13.2	雪花天	336
13.3	晶莹水滴.....	341
13.4	艺术像框.....	347
第十四章	综合应用效果	353
14.1	广告设计.....	353
14.2	卡片制作.....	360
14.3	名片设计.....	367
14.4	动画制作.....	371



第一篇

Photoshop 6.0 学习篇

本篇提要

第一篇为学习篇，共有十一章。第一章主要简明介绍Photoshop6.0的配置、安装和一些基本概念，并且对新增的功能进行简单的介绍。第二章为入门指南，主要是介绍Photoshop 6.0的基本界面，逐步带你进入Photoshop的新天地。第三章介绍了Photoshop 6.0的编辑功能。第四章中主要是对调整Photoshop6.0所用到的色彩模式等知识进行了详细的讲解。第五、六、七、八章中详细的讲解了Photoshop 6.0的使用工具、层、蒙版、通道和路径等内容。第九章重点介绍了Photoshop 6.0中的滤镜，针对各种滤镜进行了详尽的效果对比介绍，用户可从书中对比选择某种滤镜而无需去一个个的运用试验。第十章介绍了Photoshop 6.0中自动化操作的运用。十一章是介绍Adobe ImageReady 3.0的内容，详细的讲解了网上图像的处理的功能。



第一章 Photoshop 6.0 概述

Adobe Photoshop 是一款功能强大的图像处理软件。自 Adobe 公司于 1990 年推出以后，十年间得到不断发展和完善，成为当今一流的图像处理与图像设计工具。2000 年最新推出的 Photoshop 6.0，在以前的版本上又有更大的提高，增添了许多功能，为了让广大读者有一个基本的了解，现对 Photoshop 6.0 的相关内容做一个简述。

1.1 系统配置

使用 Adobe Photoshop 6.0 需要以下配置：

- 133MHz 或更高的与 Pentium 兼容的 Photoshop 6.0 支持，单和双 CPU 系统；
- 建议使用 64MB 内存，更大的内存将提高性能（支持最小内存 32MB，最大内存 4GB）；
- 最小可用空间为 90MB 的硬盘；
- CD-ROM 或 DVD-ROM 驱动器；
- VGA 或更高分辨率的显示器；
- 键盘，Microsoft 鼠标，或者兼容的指针设备；
- 一些 Internet 功能可能需要访问 Internet 并且支付服务提供商的费用及地方性等其他款项。

实际的需要还要根据系统配置和选择安装的应用程序和功能的不同而变化。如果安装了网络，则需要额外的可用硬盘空间。

1.2 系统安装

Photoshop 6.0 的安装过程同 Windows 其他软件的安装过程一样，可以采取两种方式。

1.2.1 直接执行安装程序安装

将 Photoshop 6.0 的 CD-ROM 放入到光盘驱动器，打开光驱文件。再打开的文件中选择执行 Adobe Photoshop 6.0 安装程序“setup.exe”，则出现如图 1-1 所示画面。

在随后出现的 Photoshop 说明中单击“Next（下一步）”后，进入如图 1-2 所示对话框，选择购买者所在的国家或地区，选择“All Other Country（所有其它国家）”，选择完成后，单击“Next（下一步）”按钮，出现如图 1-3 所示的软件许可协议对话框。拖动右边的滑块，阅览协议后，如果接受，单击“Accept（接受）”按钮。

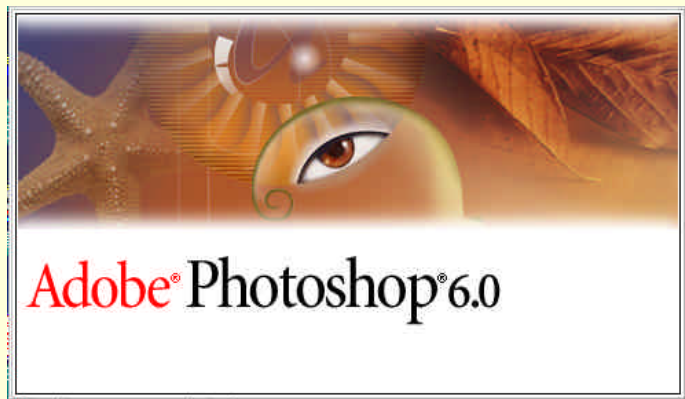


图 1-1 安装开始画面



图 1-2 选择使用国家

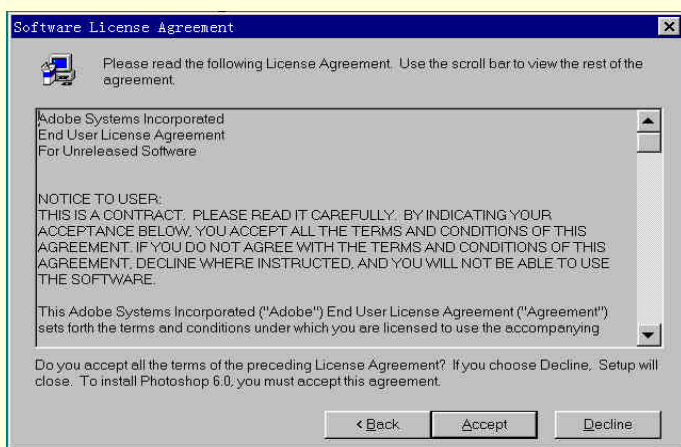


图 1-3 软件许可协议

接下来将出现如图 1-4 所示对话框，需要选择安装方式和所在位置。安装方式包括三种：

- “Typical（典型）” 适合初学者和一般用户，软件会将内容自动进行安装；
- “Compact（简洁型）” 软件会将基本内容进行安装，可以节省硬盘空间；
- “Custom（特定）” 适合专业人士使用，进行选择安装。

选择安装方式以后，单击“Next（下一步）”按钮，将出现如图 1-5 所示对话框，在其中选择 Photoshop 和 ImageReady 所打开的文件格式类型。单击“Default”按钮则选择默认状态；单击“All to PS”则选择对 Photoshop 适用的类型；单击“All to IR”则选择对 ImageReady 适用的类型。

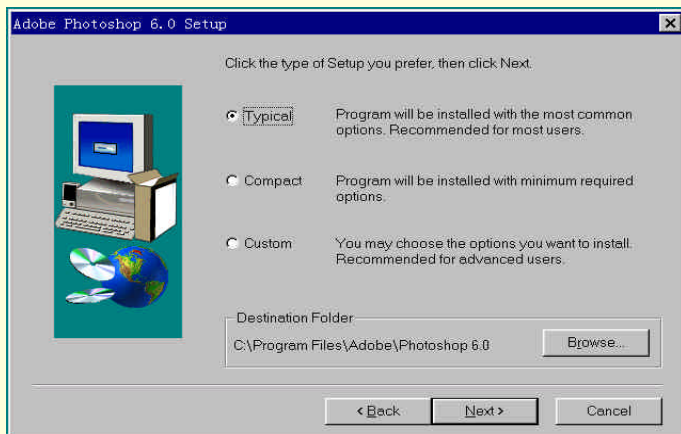


图 1-4 选择安装位置方式

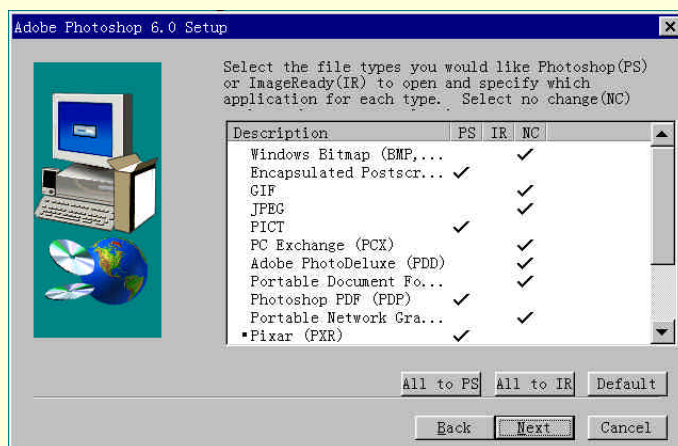


图 1-5 选择文件格式

接着出现的对话框 1-6 是用户信息，首先是“Product is registered to (产品注册给)”选项，包括“A Business (企业)”和“An Individual (个人)”；单击类型后，输入使用者具体情况，包括“Title/Salutation (头衔/称谓)”、“First Name (名)”、“Last (Family) Name (姓)”及“Company (公司)”名称。在软件中或软件封面上找到序列号，输入“Serial Number (序列号)”栏中。注意，用户栏必须输入，可以不输入姓名，序列号必须输入正确，否则安装将无法继续。输入完成后，单击“Next (下一步)”按钮。

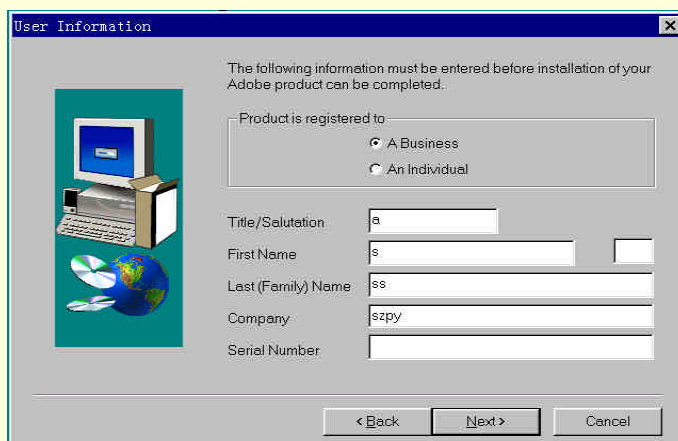


图 1-6 输入用户信息

在确定对话框中单击“ Yes (是)”按钮，开始安装，屏幕将显示如图 1-7 所示的安装进程，同时显示 Adobe Photoshop6.0 的各种功能介绍画面。

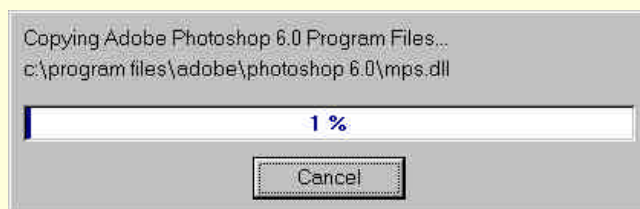


图 1-7 安装过程显示

安装完成后，软件将更新系统，重新启动计算机，用户即可使用 Adobe Photoshop 6.0。

1.2.2 通过控制面板安装程序

按下列步骤从控制面板安装 Photoshop 6.0：

- (1) 从“开始”→“设置”中打开 Windows 控制面板。
- (2) 打开控制面板里的“添加/删除程序”。

(3) 选取“安装”选项。

(4) 在安装程序的命令栏中输入 Photoshop 6.0 安装文件所在的位置，或单击“浏览”选取 Photoshop 6.0 安装文件所在的目录。

(5) 其他的安装步骤同 1.1.1 小节所述。

1.3 Photoshop 6.0 新增功能

最新推出的 Photoshop 6.0 版本，在以前的版本上又增加了一些新的功能，在这里做一个总体介绍。

首先，在 Photoshop 6.0 的界面中，新增了工具选项栏，用户可以直接在工具选项栏中选择工具的属性和功能。新增了风格 (Style) 面板，用户可以直接选择几种不同的风格，使在制作按钮和背景等图案是更加方便自如。

其次，对于层 (Layer)、通道 (Channel) 和路径 (Path) 都作了无限制的处理，用户可以在 Photoshop 6.0 中任意的建立无数个层、通道和路径；另外，Photoshop 6.0 增加了对色彩的管理，提供了更多的色彩管理命令。

再次，增加了文字的编辑功能，新改进的字体引擎支持更多的中文字体，另外，有十五种方式扭曲变性处理，可以对字体、字形、字号及段落自由设置。

最后，在网络图像方面，不仅在 ImageReady 3.0 种增加了许多新功能，在 Photoshop 6.0 中也加入了更多的 Web 设计功能，如切割工具可以直接在 Photoshop 6.0 中将图片变成 HTML 页面。

1.4 几个基本概念

1.4.1 位图图像

Photoshop 和其它的绘画以及图像编辑软件都产生位图图像，也叫栅格图像。位图图像是用小方形网格 (位图或栅格)，即人所共知的像素来代表图像，每个像素都被分配一个特定位置和颜色值。例如，在位图图像中气球是由该位置的像素拼合组成的。处理位图图像时，用户编辑的是像素而不是对像或形状。

位图图像与分辨率有关，换句话说，它包含固定数量的像素，代表图像数据。因此，如果在屏幕上以较大的倍数放大显示，或以过低的分辨率打印，位图图像会出现锯齿边缘，且会遗漏细节，如图 1-8 所示。在表现阴影和色彩的细微变化方面，如在照片或绘画图像中，位图图像是最佳选择。



图 1-8 位图图像及锯齿边缘

1.4.2 矢量图形

诸如 Adobe Illustrator 之类绘图软件创作的矢量图形，是由叫作矢量的数学对象所定义的直线和曲线组成的。矢量根据图形的几何特性来对其进行描述。例如，矢量图形中的自行车轮胎是由数学定义的圆形组成，这个圆形按某一半径画出，放在特定位置并填充有特定的颜色。移动、缩放轮胎或更改轮胎颜色不会降低图形的品质。

矢量图形与分辨率无关，换句话说，用户可以将它缩放到任意大小和以任意分辨率在输出设备上打印出来，都不会遗漏细节或清晰度。因此，矢量图形是文字（尤其是小字）和粗图形的最佳选择，这些图形（比如徽标）在缩放到不同大小时必须保持清晰的线条。因为计算机显示器通过在网格上的显示来呈现图像，因此矢量和点阵图像在屏幕上都以像素显示。

1.4.3 图像大小及分辨率

1. 像素尺寸

即位图图像高度和宽度的像素数目。屏幕上图像的显示尺寸是由图像的像素尺寸加上显示器的大小和设置确定的，图像的文件大小与其像素尺寸成正比。像素尺寸——即位图图像高度和宽度的像素数目。屏幕上图像的显示尺寸是由图像的像素尺寸加上显示器的大小和设置确定的，图像的文件大小与其像素尺寸成正比。当制作网上显示的图像时（例如，在不同显示器上显示的网页），像素尺寸变得尤其重要。因为用户的图像可能在 13 英寸显示器上显示，而用户可能要将图像大小限制为最大 640×480 像素。

2. 位深度

位深度也叫做像素深度或颜色深度，用来度量在图像中有多少颜色信息来显示或打印像素。较大的位深度（每像素信息的位数更多）意味着数字图像中有更多的颜色和更精确的颜色表示。例如，1 位深度的像素有两个可能的值：黑和白，8 位深度的像素有 28 或 256 个可能的值，24 位深度的像素有 224 或粗略计算为 1,670 万个可能的值。常用的位深度值范围为 1 到 64 位/像素。对图像的每个通道，Photoshop 支持最大为 16 位/像素。例如，24 位 RGB 图像对红、绿和蓝色通道分别是 8 位/像素。

3. 文件大小

文件大小即图像以数字表示的大小，单位是千字节（KB）、兆字节（MB）或千兆字节（GB）。文件大小与图像的像素尺寸成正比，在给定打印尺寸的情况下，像素多的图像产生更多细节，但要求更多的磁盘空间存放，而且编辑和打印速度会慢些。例如， 1×1 英寸 200ppi 的图像包含的像素四倍于 1×1 英寸 100ppi 的图像，因此文件大小也是其四倍。因而图像分辨率成为图像品质（捕捉用户需要的所有数据）和文件大小的代名词。

Photoshop 支持的最大文件大小为 2GB，最大像数尺寸为每图像 $30,000 \times 30,000$ 像素。这个限定限制了图像可能的打印尺寸和分辨率。例如， 100×100 英寸图像的分辨率最高只能达到 300ppi（30,000 像素/100 英寸=300ppi）。

4. 图像分辨率

图像分辨率即图像中每单位打印长度显示的像素数目，通常用像素/英寸（ppi）表示。高分辨率的图像比相同打印尺寸的低分辨率图像包含较多的像素，因而像素点较小。例如，72ppi 分辨率的 1×1 英寸图像包含总共 5,184 像素（72 像素宽 $\times$ 72 像素高=5184）；同样 1×1 英寸而分辨率为 300ppi 的图像则包含总共 90,000 像素。

因为较高分辨率的图像使用更多的像素表示每单位区域，打印时它们通常比较低分辨率的图像重现更详细和更精细的颜色转变。但是，对以较低分辨率扫描或创建的图像增加分辨率只将原始像素信息扩展为更大数量的像素，而几乎不提高图像的品质。

要确定使用的图像分辨率，应考虑图像最终发布的媒介。如果制作的图像是用于网上显示，图像分辨率只需满足典型的显示器分辨率（72 或 96ppi）。但是，使用太低的分辨率打印图像会导致像素化——输出较大、显示粗糙的像素。使用太高的分辨率（像素比输出设备能够产生的还要小）会增加文件大小，并降低图像的打印速度；而且，设备不能以高分辨率打印图像。

5. 显示器分辨率

即显示器上每单位长度显示的像素或点的数目，通常以点/英寸（dpi）为度量单位。显示器分辨率取决于显示器大小加上其像素设置。PC 显示器的典型分辨率约为 96dpi，Mac OS 显示器的典型分辨率约为 72dpi。理解显示器分辨率的概念有助于解释屏幕上图像的显示大小经常与其打印尺寸不同的原因。

在 Photoshop 中，图像像素被直接转换成显示器像素，这意味着当图像分辨率高于显示器分辨率时，图像在屏幕上的显示比指定的打印尺寸大。例如，当在 72dpi 显示器上显示 1×1 英寸、144ppi 的图像时，它会显示在屏幕上的 2×2 英寸区域内。因为显示器只能显示 72 像素/英寸，它需要 2 英寸才能显示组成图像一个边的 144 像素。

6. 打印机分辨率

即照排机或激光打印机产生的每英寸的油墨点数 (dpi)。为获得最佳效果, 使用与打印机分辨率成正比 (但不相同) 的图像分辨率。大多数激光打印机的输出分辨率为 300dpi 到 600dpi, 但对 72ppi 到 150ppi 的图像打印效果较好。

高档照排机能够以 1200dpi 或更高精度打印, 对 200ppi 到 300ppi 的图像能产生较好效果。

7. 网频

即照排机或激光打印机产生的每英寸的油墨点数 (dpi)。为获得最佳效果, 使用与打印机分辨率成正比 (但不相同) 的图像分辨率。大多数激光打印机的输出分辨率为 300dpi 到 600dpi, 但对 72ppi 到 150ppi 的图像打印效果较好。

高档照排机能够以 1200dpi 或更高精度打印, 对 200ppi 到 300ppi 的图像能产生较好效果。

1.4.4 图像数据格式

由于系统和设备的限制, 特别是对图像颜色属性的要求不同, 使得人们制定了各种各样的图像数据格式来表示不同层次的颜色。在 Photoshop 中, 与不同的颜色系统相对应的有不同的图像模式。

在实际运用中, 我们要实现某一种目的, 就需要了解不同图像数据格式的属性。下面, 将就 Photoshop 中的几种图像数据格式进行介绍。

1. Bitmap (黑白位图)

使用两种颜色值 (黑白) 的一种表示图像中的像素。位图模式的图像也叫作黑白图像, 或一位图像, 因为其位深度为 1。

2. Grayscale (灰度图像)

使用最多 256 级灰度。灰度图像的每个像素有一个 0 (黑色) 到 255 (白色) 之间的亮度值。灰度值也可以用黑色油墨覆盖的百分比来表示 (0% 等于白色, 100% 等于黑色)。使用黑白或灰度扫描仪产生的图像常以 “灰度” 模式显示。用户可以将位图模式和彩色图像转换为灰度。要将彩色图像转换成高品质的黑白图像, Photoshop 会扔掉原图像中所有的颜色信息。被转换像素的灰度级 (色度) 表示原像素的亮度。

用户可以使用 “通道混合器” 命令混合颜色通道的信息来创建自定的灰度通道。当从灰度转换为 RGB 时, 像素的颜色值会基于以前的灰度值。灰度图像也可以转换为 CMYK 图像 (用于创建印刷色四色调, 而不必转换为 “双色调” 模式) 或 Lab 彩色图像。

3. Duotone (双色调图像)

双色调模式用于单色调、双色调、三色调和四色调。这些图像是 8 位/像素的灰度、单通道图像。

4. Indexed Color (索引色彩图像)

使用最多为 256 种颜色。当转换为索引颜色时, Photoshop 会构建一个颜色查照表 (CLUT), 它存放并索引图像中的颜色。如果原图像中的一种颜色没有出现在查照表中, 程序会选取已有颜色中最相近的颜色或使用已有颜色模拟该种颜色。

通过限制调色板, 索引颜色可以减小文件大小, 同时保持视觉上的品质不变。例如, 用于多媒体动画的应用或网页。在这种模式中只提供有限的编辑。如果要进一步编辑, 用户应临时转换为 RGB 模式。

5. RGB Color (RGB 图像)

Photoshop 的 RGB 模式使用 RGB 模型, 给彩色图像中每个像素的 RGB 分量分配一个从 0 (黑色) 到 255 (白色) 范围的强度值。例如, 一种明亮的红色可能 R 值为 246, G 值为 20, B 值为 50。当三种分量的值相等时, 结果是灰色。当所有分量的值都是 255 时, 结果是纯白色; 而当所有值都是 0 时, 结果是纯黑色。

RGB 图像只使用三种颜色, 在屏幕上重现多达 1, 670 万种颜色。RGB 图像为三通道图像, 因此每个像素包含 24 位 (8×3)。新建 Photoshop 图像的默认模式为 RGB, 计算机显示器总是使用 RGB 模型显示颜色。这意味着在非 RGB 颜色模式 (如 CMYK) 下工作时, Photoshop 会临时将数据转换成 RGB 数据再在屏幕上显示出现。所以用户熟练掌握 RGB 模式, 是创造出色彩艳丽的图像的基础。

6. CMYK Color (CMYK 图像)

在 Photoshop 的 CMYK 模式中, 每个像素的每种印刷油墨会被分配一个百分比值。最亮 (高光) 颜色分配

较低的印刷油墨颜色百分比值，较暗（暗调）颜色分配较高的百分比值。例如，明亮的红色可能会包含 2%青色、93%洋红、90%黄色和 0%黑色。在 CMYK 图像中，当所有四种分量的值都是 0%时，就会产生纯白色。CMYK 图像由用于打印分色的四种颜色组成。它们是四通道图像，包含 32（8 x 4）位/像素。

要用印刷色打印制作的图像时，使用 CMYK 模式。将 RGB 图像转换成 CMYK 就产生分色。如果用户是从 RGB 图像开始的，最好先编辑之后再转换成 CMYK。在 RGB 模式中，用户可以使用“CMYK 预览”命令模拟更改后的效果，而不用真的更改图像数据。用户也可以使用 CMYK 模式直接处理从高档系统扫描或输入的 CMYK 图像。

7. LAB Color (LAB 图像)

在 Photoshop 的 Lab 模式中，光亮度分量（L）范围可以从 0 到 100，a 分量（绿-红轴）和 b 分量（蓝-黄轴）范围可以从+120 到-120。Lab 图像使用三种分量表示颜色。它们是包含 24（8x3）位/像素的三通道图像。

用户可以使用 Lab 模式处理 Photo CD（照片光盘）图像、单独编辑图像中的亮度和颜色值、在不同系统间转移图像以及打印到 PostScript (R) Level 2 和 Level 3 打印机。要将 Lab 图像打印到其它彩色 PostScript 设备，请先将其转换为 CMYK。

Lab 颜色是 Photoshop 在不同颜色模式之间转换时使用的内部颜色模式。

8. Multi Channel (多通道图像)

多通道图像为 8 位/像素，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，转换双色调用于以 Sitix CT 格式打印。

以下准则适用于将图像转换为“Multi Channel（多通道）”模式：

- 用户可以将一个以上通道合成的任何图像转换为多通道图像，原来的通道被转换为专色通道。
- 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。
- 将 CMYK 图像转换为多通道可创建青、洋红、黄和黑专色通道。
- 将 RGB 图像转换为多通道可创建青、洋红和黄专色通道。
- 从 RGB、CMYK 或 Lab 图像中删除一个通道会自动将图像转换为多通道模式。
- 但是，用户不能打印“Multi Channel（多通道）”模式中的彩色复合图像。而且，大多数输出文件格式不支持多通道模式图像。而用户能以 Photoshop DCS 2.0 格式输出这种文件。

1.4.5 图像类型转换

虽然 Photoshop 支持很多种图像模式，但由于模式本身的限制和支持程度的不同，不是所有操作都能运用。如 RGB 模式就支持所有的操作，而索引图像支持的操作就差一些。因此，为了便于处理，就需要将不同模式进行转换，然后再进行编辑。

Photoshop 中，各种图像类型间的转换功能大部分是自动完成的，如图 1-9 所示。在编辑菜单中的 Mode 项中当前图像的类型前加有标记。如果用户想把当前图像转换成其他的类型图像，只要单击目标图像类型选项即可。但并不是所有图像类型间都能任意转换。凡能直接转换格式，菜单中的项目为黑色，反之，则菜单中该项为灰色。这里，将具体介绍一些主要的图像转换功能。

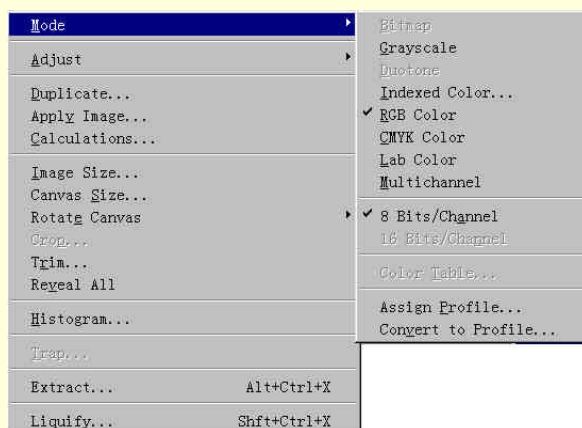


图 1-9 图像类型转换菜单

1. 转换灰度模式和位图模式

将图像转换为位图模式会使图像减少到两种颜色，这样就大大简化了图像中的颜色信息，并减小了文件大小。要将图像转换为位图模式，用户必须首先将其转换为灰度模式。这会去掉像素的色相和饱和度信息，而只保留亮度值。但是，由于只有很少的编辑选项能用于位图模式图像，通常最好是在灰度模式中编辑图像，然后再转换它。

请记住，在灰度模式中编辑的位图模式图像转换回位图模式后，看起来可能不一样。例如，在位图模式中为黑色的像素，然后在灰度模式中经过编辑后可能会转换为灰调。如果像素足够亮，当转换回位图模式时，它将成为白色。

2. 转换为索引颜色图像

转换为索引颜色会删除图像中所有颜色，仅保留 256 色，即许多多媒体动画应用程序和网页所支持的标准颜色数。将 RGB 图像转换为索引颜色让用户编辑图像的颜色表或将其输入到仅支持 8 位颜色的应用程序。这种转换也通过删除图像的颜色信息，来减小文件大小。一般 RGB 图像转换成索引图像过程比较复杂。用户可以自定义索引表，具体操作过程如下：

(1) 首先打开所需要转换的图像文件；

(2) 然后，选择菜单“Image (图像)”→“Mode (模式)”→“Indexed Color (索引颜色)”项，弹出索引图像对话框如图 1-10 所示；

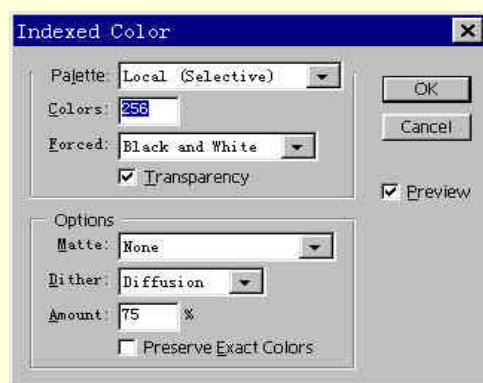


图 1-10 索引对话框

转换时，如果原图像的颜色数量少于 256 个时，转换是无失真的，这时，Palette (调色板) 选项中会出现 Exact，而 Color Depth (颜色深度) 和 Color (颜色数) 都会根据原图的需要来选择。但一般情况下，图像中的颜色数量都要大于 256，用户可以自行定义调色板，达到用户的目的。

第二章 Photoshop 6.0 基本界面

Photoshop 6.0 的功能在以前的版本上有了很大的提高,但在界面风格上变化不大,Photoshop 6.0 除了在主页面上改变了画面外,其快捷方式以及基本界面均与 Photoshop 5.0 及 Photoshop 5.5 大致相同。在一定程度上,给曾经使用过 Photoshop 版本的用户一种熟悉的感觉,有利于用户更快的学习和了解 Photoshop 6.0 的最新功能。由于 Photoshop 6.0 所有的菜单都有相应的命令项,对于初学者来说,可以通过阅读进行一步一步操作,也可以了解项后丰富的快捷键和快捷鼠标操作来加快工作效率。这里,将大体介绍以便于用户尽快熟悉 Photoshop 6.0 界面。

2.1 Photoshop 6.0 的启动

从“开始”→“程序”中单击 Photoshop 6.0 图标,或在桌面上双击 Photoshop 6.0 快捷方式,就可以启动 Photoshop 6.0。首先会看到 Photoshop 6.0 的启动画面,此时,Photoshop 进行相关初始化工作,并读取相关信息,如图 2-1 所示。



图 2-1 Photoshop 6.0 启动画面

启动完毕后,进入如图 2-2 所示主界面。

Photoshop 6.0 的主界面分为以下几个部分,包括主窗口、菜单栏、操作面板、工具栏和状态栏。下面,我们将就各个部分作大概的介绍。

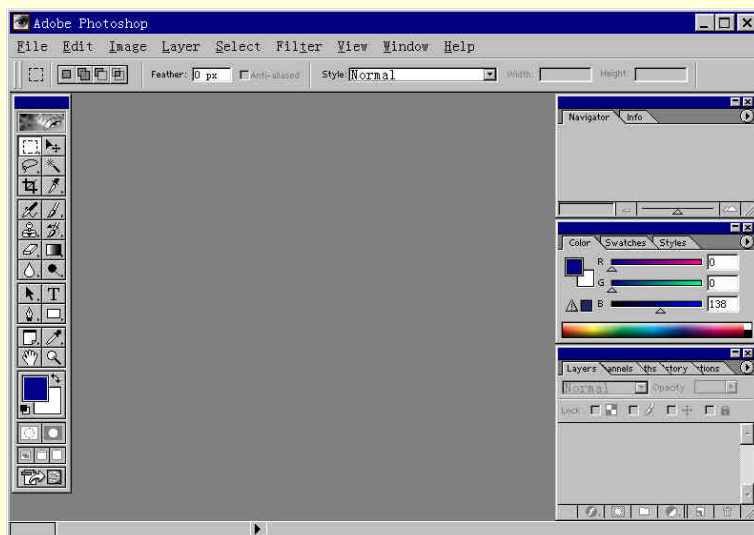


图 2-2 Photoshop 6.0 主界面

2.2 主窗口

主窗口是用户处理图像的主要场所。用户打开一幅图片或创建新文件，都在此窗口中显示，用户对图像进行操作，也都可以从主窗口菜单中选取。用户可编辑的窗口为图像窗口，处于主窗口中间，为图像文件的显示，图像上方的标题栏区域显示了有关图像的信息。包括图像名称，显示比例，色彩类型以及编辑项。如图 2-3 所示。



图 2-3 主窗口

2.3 菜单栏

菜单栏包括：File（文件），编辑 Edit（编辑），Image（图像），Layer（图层），Select（选择），Filter（滤镜），View（视图），Window（窗口）和 Help（帮助），如图 2-4 所示。Photoshop 的大部分操作功能都可以使用菜单执行。

File Edit Image Layer Select Filter View Window Help

图 2-4 菜单栏

为帮助中文用户更方便的掌握各种菜单功能，现将菜单的中英文对照罗列如表 2-1 所示。

表 2-1 菜单中英文对照表

英文菜单项	中文菜单项
File	文件菜单
New	新文件
Open	打开
Open As	打开为
Open Recent	打开最近
Close	关闭
Save	存储
Save As	存储为
Save Web	存储为网络
Revert	恢复
Place	放置
Import	输入
Export	输出
Manage Workflow	工作流动管理
Automate	自动
File Info	文件信息
Print Options	打印选项
Page Setup	页面设置
Print	打印
Jump to	跳转到
Exit	退出
Edit	编辑菜单
Undo	还原
Step Forward	向前一步
Step Backward	向后一步
Fade	褪色
Cut	剪切
Copy	复制
Copy Merged	复制合并
Paste	粘贴
Paste Into	粘贴入
Clear	清除
Fill	填充
Stroke	描边
Free Transform	自由变换
Transform	变换
Define Brush	定义画笔
Define Pattern	定义图案
Define Custom Shape	定义自定形状

英文菜单项	中文菜单项
Purge	清理
Color Settings	颜色设定
Preset Manager	预先设置管理
Preferences	预置
Image	图像菜单
Mode	模式
Adjust	调整
Duplicate	复制
Apply Image	应用图像
Calculations	运算
Image Size	图像大小
Canvas Size	画笔大小
Rotate Canvas	旋转画布
Crop	裁切
Trim	剪切
Reveal All	显示所有
Histogram	色谱曲线
Trap	补漏
Extract	提取
Liquify	液化效果
Layer	图层菜单
New	新建层
Duplicate Layer	复制层
Delete Layer	删除层
Layer Properties	层属性
Layer Style	层类型
New Fill Layer	新填充层
New Adjustment Layer	新调节层
Change Layer Content	修改层内容
Layer Content Options	层内容属性
Type	文字
Rasterize	光栅化
New Layer Based Slice	基于分割的新层
Add Layer Mask	加入层蒙版
Enable Layer Mask	应用层蒙版
Add Layer Clipping Path	加入剪切路径层
Enable Layer Clipping Path	应用剪切路径层
Group with Previous	与前一层编组
Ungroup	解散编组
Arrange	排列
Align Linked	对齐链接
Distribute Linked	分布链接
Lock All Layer In Set	所定所有系列层
Merge Down	向下合并
Merge Visible	合并可见层

英文菜单项	中文菜单项
Flatten Image	合并图层
Matting	清除杂色
Select	选择菜单
All	全选
Deselect	取消选择
Reselect	重选
Inverse	反选
Color Range	颜色范围
Feather	羽化
Modify	修改
Grow	扩大选区
Similar	选取相似
Transform Selection	选区变形
Load Selection	载入选区
Save Selection	储存选区
Filter	滤镜菜单
Last Filter	使用上次滤镜
Artistic	艺术滤镜
Blur	模糊滤镜
Brush Strokes	涂抹滤镜
Distort	变形滤镜
Noise	杂色滤镜
Pixelate	像素化滤镜
Render	渲染滤镜
Sharpen	锐化滤镜
Sketch	草图滤镜
Stylize	风格滤镜
Texture	纹理滤镜
Video	视频滤镜
Other	其他滤镜
Digimarc	处理文件水印滤镜
View	视图菜单
New View	新视图
Proof Setup	打样设定
Proof Colors	打样颜色
Gamut Warning	色域警告
Zoom In	放大
Zoom Out	缩小
Fit on Screen	全屏显示
Actual Pixels	实际像素
Print Size	打印尺寸
Show/Hide Extras	显示/隐藏特殊项
Show	显示
Show/Hide Rulers	显示/隐藏标尺
Snap	贴紧

英文菜单项	中文菜单项
Snap To	贴紧到
Lock Guides	锁定参考线
Clear Guiders	清除参考线
New Guide	新参考线
Lock Slices	锁定切割
Clear Slices	清除切割
Window	窗口菜单
Cascade	以联机方式显示图像窗口
Tile	以平铺方式显示图像窗口
Arrange Icons	重新排列图符
Close All	关闭所有窗口
Show/Hide Tools	显示/隐藏工具栏
Show/Hide Navigator	显示/隐藏导航器
Show/Hide Info	显示/隐藏信息
Show/Hide Options	显示/隐藏选项
英文菜单项	中文菜单项
Show/Hide Color	显示/隐藏颜色
Show/Hide Swatches	显示/隐藏色板
Show/Hide Styles	显示/隐藏类型
Show/Hide History	显示/隐藏历史
Show/Hide Actions	显示/隐藏动作
Show/Hide Layers	显示/隐藏图层
Show/Hide Channels	显示/隐藏通道
Show/Hide Paths	显示/隐藏路径
Show/Hide Character	显示/隐藏文字属性
Show/Hide Paragraph	显示/隐藏段落属性
Show/Hide Status Bar	显示/隐藏状态栏
Reset Palette Locations	重置面板位置
Help	帮助菜单
Contents	目录
About Photoshop	关于 Photoshop
Top Issues	顶部问题
About Plug-in	关于插件的信息
Downloadables	可下载
Adobe Corporate News	Adobe 产品信息
Adobe Online	Adobe 在线
Register	注册
Export Transparent Image	导出透明图像
Resize Image	调整图像大小

2.4 操作面板

操作面板是显示图像信息和配合图像进行操作的子窗口。每一个面板均是几个关系紧密的作用面板组合而成。Photoshop 6.0 一共包括 11 个面板，构成 4 个面板组，每次只能同时显示 4 个面板，用户可以根据需要自行

选择。

2.4.1 Navigator/Info (导航/信息) 面板

右上方第一个面班组为导航/信息面班组，导航面班组要用于显示当前图像再整个图像中的位置。子窗口中的红框区域为当前窗口区域，如图 2-5 所示。

信息面板主要用来显示有关鼠标当前点的信息，包括 RGB 色彩信息，CMYK 色彩信息，鼠标相对于当前图像左上脚的坐标，以及当前选择区的长和宽等信息，如图 2-6 所示。

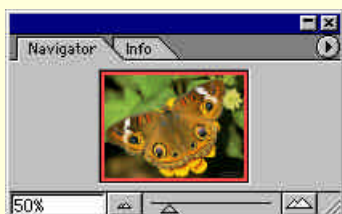


图 2-5 Navigator 面板



图 2-6 Info 面板

2.4.2 Color/Switches/Styles (颜色/色样/风格) 面板

Color (颜色) 面板用来定义颜色。面板提供了几种定义颜色的方法，包括一个连续变化的颜色条和一个 RGB 颜色定义器，如图 2-7 所示。一般情况下，对图像中的颜色定义都可以通过这个面板再加上工具箱中的颜料吸管来完成。另外，面板中还有一个颜色拾取器 (Color Picker) 图标 ，这个图标与工具栏中的颜色拾取器图标的作用是一致的，比较特殊的颜色还可以通过这个图标来调用颜色拾取器实现。

Swatches (色样) 面板用来保存颜色的样本，以便以后反复使用，也可以用来放置实验色彩，进行比较调色。Photoshop 提供的色样面板中包括当前一些主要的颜色样板，如图 2-8 所示。另外，用户可以根据需要添加或删除颜色样本，也可以保存和读入用户自定义色样。

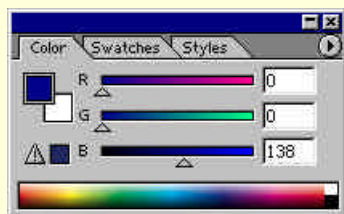


图 2-7 Color 面板



图 2-8 Swatches 面板

Styles (风格) 面板用来对当前层施加层风格效果。在默认情况下，风格库的第一个方格是不施加任何风格效果的选项，另外还包括软件预设的三风格，如图 2-9 所示。界面右上方的三角形可以打开风格库，Photoshop 6.0 提供了一个名为 Sample.asl 风格库，包括十六种不同的风格。

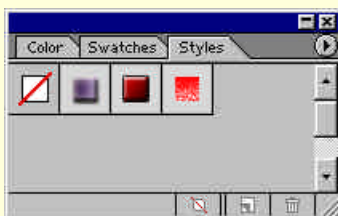


图 2-9 Styles 面板

2.4.3 Layer/Channel/Paths/History/Actions (图层/通道/路径/历史/动作) 面板

在主窗口的右下脚，为图层系列面板，这是 Photoshop 必不可少的功能。在用户对图像进行处理时，会经常用到该系列面板。

Layer (图层) 面板用来显示有关图层的信息，包括每一个图层，相应的蒙版，可视状况，锁定状况，透明

度，图层叠加状况等。与图层有关的操作都可以在这个面板中完成。如图 2-10 所示。

Channel（通道）面板中包括图像的所有通道。例如，当前的图像是 RGB 色彩模式，则在通道面板中包括一个彩色通道，红、绿、蓝三个单独的通道。同时，对用户定义的蒙版和 Alpha 通道，也将显示在该面板中，如图 2-11 所示。

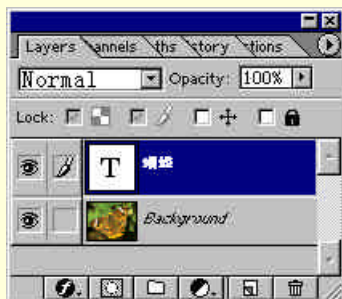


图 2-10 Layers 面板



图 2-11 Channels 面板

Paths（路径）面板主要负责有关路径的操作，如图 2-12 所示。路径是一种点的有向连接，通过路径，用户可以最贴切的做出物体外形的选择。但与选择不同，路径与图像是分离的，无论图像的大小精度如何改变，路径都保持原来的几何特征，而选择区则不同，随着图像精度的变化，选择区会发生变化。

History（历史）面板是用户用来恢复操作的功能面板，它能保留本次对图像操作的整个历史记录，如图 2-13 所示。当用户某一种操作不成功时，可以退回以前的任何一步，重新进行操作。该项功能极大的方便了用户的编辑操作。

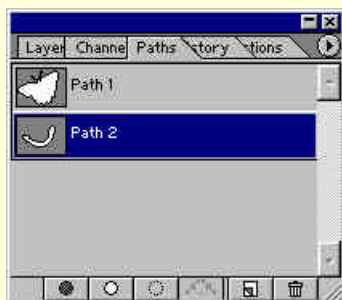


图 2-12 Paths 面板



图 2-13 History 面板

Actions（动作）面板是一种类似宏的机制。利用动作，用户可以将常用的操作组合在一起，定义一个名字。以后，在作同样的操作时，可以直接执行相应的动作，这样，可以大大的提高操作效率。另外，Photoshop 还提供一些预定义的动作可供用户使用。如图 2-14 所示。

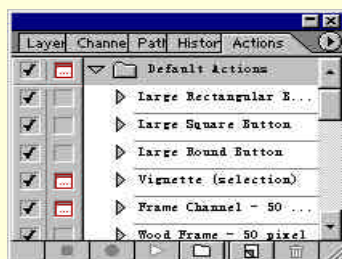


图 2-14 Action 面板

2.4.4 Options（选项）栏

在 Photoshop 6.0 中，Options（选项）栏在菜单栏的下方，如图 2-15 所示。通过选项栏，可以显示当前使用的工具，并可以选择或设置工具的不同选项。



图 2-15 选项栏

2.5 工具栏

在窗口左边的工具栏包括一些最常见的工具，以图标按钮的形式显示出来，以便于用户更快捷更直观的使用，如图 2-16 所示。

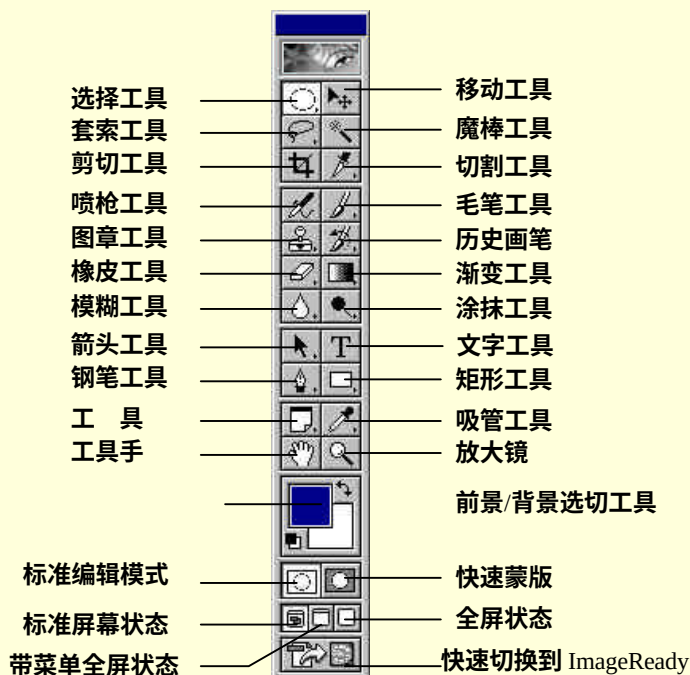


图 2-16 工具栏

应用时，用户选择工具按钮，即可以对图像进行操作；在有的图标按钮右下角，有一个三角图标，将鼠标按住图标按钮后保持几秒钟，就会弹出相应的工具选择。下面，我们将逐个介绍各个图标所代表的操作名称，以便用户更方便的使用。

1. 选择工具

如图 2-17 所示，选择工具包括四种：

矩形选择工具：用来选择矩形选区。

椭圆选择工具：用来选择椭圆形后圆形选区。

横向单线宽选择：用来选择横向的宽度为整个图像，高度为 1Pixel 的选区。

纵向单线宽选择：用来选择高度为整个图像，宽度为 1Pixel 的选区。

2. 移动工具

如图 2-18 所示，该工具用来移动一个图层的全部或部分图像。

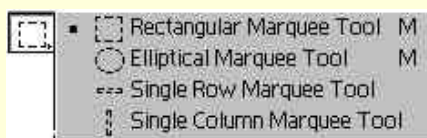


图 2-17 选择工具



图 2-18 移动工具

3. 套索工具

如图 2-19 所示，套索工具包括：

- 自由选择套索：用来做自由选择。
- 多边形套索：用来做选择区，选择区可以由用户所定义的点构成的多边形组成。
- 魔术套索：魔术套索可以分析鼠标附近的图像，找到图形的边缘，自动沿着边沿来定义选区。

4. 魔棒工具

魔棒工具如图 2-20 所示，用来进行选择。当用户使用魔棒在图像上按下鼠标时，Photoshop 会自动分析该点的颜色值，必将周围区域内的颜色值与该点相近的图像部分定为选择区。在选取大面积较均匀的图像时十分有效。

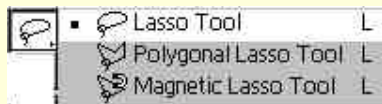


图 2-19 套索工具



图 2-20 魔棒工具

5. 剪切工具

剪切工具如图 2-21 所示，用来选择一个幅面，幅面之外的图像部分会自动抛弃，图像尺寸也会随之调整。

6. 切割工具

如图 2-22 所示，切割工具包括：

- 切割工具：用来将图像切割成几个部分。
- 切割选区工具：用来将图像切割成用户选择定义的部分。



图 2-21 剪切工具



图 2-22 切割工具

7. 喷枪工具

喷枪工具如图 2-23 所示，用来在图像上模仿喷枪工具一样喷绘颜料。随着鼠标移动的快慢或点击的次数，所得到的颜色深度是会逐渐变化的，直到和喷枪所设定的颜色相同。

8. 画笔工具

画笔工具如图 2-24 所示，包括：

- 毛笔工具：用来在图像上绘制边沿柔和的笔道。
- 铅笔工具：用来画任意形状的线条。与毛笔不同，铅笔工具的笔道边沿是清晰的。



图 2-23 喷枪工具

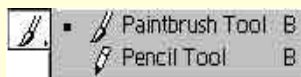


图 2-24 画笔工具

9. 图章工具

图章工具如图 2-25 所示分成两种：

- 橡皮图章：用来将图上的一部分内容复制道图像的其他部分。
- 图案图章：通过定义填充图案后，可以用该图像来填充制定区域。

10. 历史画笔

历史画笔如图 2-26 所示，包括：

- 历史画笔工具：用来将笔尖所绘制的部分恢复成为图像上次操作的状态。
- 艺术画笔工具：在恢复上次画笔操作时，用户可以根据需要自行选择不同的艺术形式。

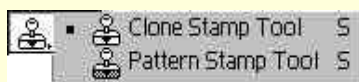


图 2-25 图案工具



图 2-26 历史画笔

11. 橡皮工具

橡皮工具如图 2-27 所示，包括三种：

- 擦除工具：利用该工具，则橡皮擦将经过的相应位置的图像擦成透明。
- 背景擦除工具：用背景橡皮擦可将橡皮擦经过的部分擦成背景色。
- 魔术擦除工具：用魔术橡皮擦可以自定义擦拭的大小，而且，Photoshop 会自动分析鼠标经过点的颜色值，必将周围区域内的颜色值与该点相近的图像部分定为选择区进行擦拭。

12. 渐变工具

渐变工具如图 2-28 分为：

- 渐变工具：可以创建多种颜色间的逐渐混合。
- 油漆桶工具：用来对颜色相近的一片区域进行染色，所用颜色为当前前景色。



图 2-27 橡皮工具

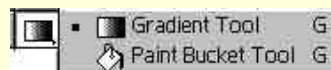


图 2-28 渐变工具

13. 模糊工具

模糊工具如图 2-29 所示，包括：

- 模糊工具：可以使光标所经过的部分图像进行模糊处理。
- 锐化工具：功能与上相反，用来使原来模糊的图像变的清晰，但并不会提高图像的质量，可能还会牺牲部分信息而造成总体质量下降。
- 涂抹工具：用来模仿人的手指在一张没有干的图像上来回涂抹造成的效果。

14. 淡化工具

该工具中如图 2-30 所示，包括：

- 淡化工具：增加图像的亮度，模拟底片的曝光时间增加的图像效果。
- 加深工具：减少图像的亮度，模拟减少底片曝光时间的效果。
- 海绵工具：减少图像中的色彩饱和度，使图像的色彩减少，向灰度图像靠拢。



图 2-29 模糊工具



图 2-30 淡化工具

15. 箭头工具

箭头工具如图 2-31 所示分为：

- 路径选择工具：可以选择图层上的路径曲线做平移。
- 方向选择工具：可以选择图层上的路径曲线中的某一点，沿任意方向移动。

16. 文字工具

文字工具如图 2-32 所示，用来在图像中写出文字。



图 2-31 箭头工具



图 2-32 文字工具

17. 钢笔工具

钢笔工具比较多，如图 2-33 所示，用来处理有关路径的内容。分为以下几种：

- 钢笔工具：选择路径点时使用，可以用来增加、删除和调节路径点。
- 自由钢笔工具：该工具可以自动随着鼠标的移动建立路径和路径点，无须定义每一个点。
- 增加路径点工具：在原有的路径曲线上增加路径点。
- 减少路径点工具：将原有的路径点删除。
- 改变路径点工具：可以用来选择原有的路径点，随意调节曲线的曲率等参数。

18. 矩形工具

矩形工具如图 2-34 所示，共包括：

- 矩形工具：可以在当前层内绘制一个矩形。
- 圆角矩形工具：绘制的图形为圆角矩形。
- 椭圆形工具：绘制的图形为椭圆形。
- 多边形工具：可以绘制自定义边数的多边形。
- 直线工具：使用直线工具可直接绘制线段。
- 自定义工具：可以在弹出的框中选择各种形状。

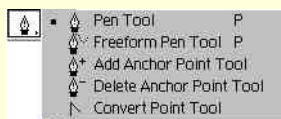


图 2-33 钢笔工具

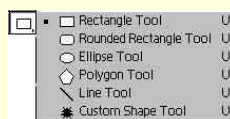


图 2-34 矩形工具

19. 注释工具

注释工具如图 2-25 所示包括：

- 注释工具：用来在图像上设置一个文本框，作一注释。
- 声音注释工具：可以在图像上作声音注释，将声音录入，点击即可播放。

20. 吸管工具

吸管工具如图 2-36 分为：

- 吸管工具：可以选择图像中的颜色，并将其设为当前前景色。
- 颜色取样工具：可以选择图像中的颜色样品，将其作为一个采样点用标志标明，同时，在 Info 面板上将会保留有关采集点的属性信息，以便以后应用。
- 度量工具：用来测量坐标，线段的倾角、长度，及线段的水平宽度和高度。

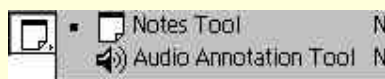


图 2-35 注释工具



图 2-36 吸管工具

21. 工具手

工具手如图 2-37 所示，用来移动当前窗口在图像中的位置，移动的状态可在 Navigator 面板中显示出来。

22. 放大镜工具

放大镜工具如图 2-38 所示，用来放大或缩小图像的显示比例，便于对图像的细微部分进行操作。



图 2-37 工具手



图 2-38 放大镜工具

23. 前景/背景选切工具

前景/背景色切换工具如图 2-39 所示，用来进行颜色的选取，前后两个正方形是用来选择前景色和后景色，点击正方形，则出现颜色拾取器，可以对颜色进行设定。右上角的双向箭头可以用来切换前景色和后景色。左下

角的小正方形用来恢复默认的前景色和后景色，前景色为黑色，后景色为白色。

24. 编辑状态

编辑工具如图 2-40 所示，包括：

- 标准编辑模式：直接在图像上编辑，操作适合整个图像。
- 快速蒙版：给图像加了一个蒙版，以实现某种效果。



图 2-39 前背景切换工具



图 2-40 编辑工具

25. 屏幕显示状态

显示如图 2-41 包括三个按钮：

- 标准屏幕状态：图像以窗口状态显示。
- 带菜单全屏状态：图像的窗口在主窗口中呈最大状态。
- 全屏状态：图像占领整个屏幕，不显示任何窗口和菜单。一般只用来观察效果。

26. 快速切换到 ImageReady

在 Photoshop 6.0 编辑状态下，可以利用如图 2-42 所示按钮快速切换到 Adobe Image Ready 3.0 的窗口中，进行动画的制作。

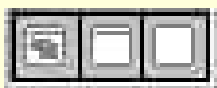


图 2-41 屏幕显示工具



图 2-42 快速切换工具

2.6 状态栏

状态栏在窗口的最底部，如图 2-43 所示。一般包括：图像显示比例，当前文档大小，文件尺寸，文件协议，色样尺寸，效果，时间，当前工具以及当前使用工具的一些相关提示。



图 2-43 状态栏

第三章 Photoshop 6.0 编辑功能

对 Photoshop 6.0 的基本界面了解以后,我们就可以对图像进行编辑加工。Photoshop 6.0 提供了许多编辑和修改图像的方法。掌握这些方法对进行图像处理十分必要。本章主要是对编辑图像所用的基本操作和总体设定进行介绍,包括剪切、复制、粘贴,对色彩、参数、画笔等的设定,以及边框形式的管理图形变换。用户了解这些基本功能和总体设定以后,在以后的图像处理中,就能得心应手的灵活运用各种工具,创造出奇妙的图像效果。

3.1 取消操作

3.1.1 恢复任意操作

如果操作错误,大多数是可以还原的。可以将图像的全部或部分恢复到最后存储的版本。在以前的版本中,可用的内存量会限制用户使用这些选项的能力,在“Edit(编辑)”菜单中,仅能还原最后一次执行的操作。而 Photoshop 6.0 则扩展了这一功能,可以通过两种方式将图像恢复到当前工作阶段中任一时刻的状态。

1. 使用历史面板

History(历史)面板会将图像的所有操作记录在列表中,历史记录面板可以让用户跳到在当前工作阶段中创建的图像的任何状态,如图 3-1 所示。每次用户对图像进行一次更改,该图像的新状态就被添加到面板中,用户可以清楚的看到操作的步骤。例如,如果用户选择、绘画和旋转部分图像,则每个状态都会在面板中列出。然后用户可以选择任一状态,图像将恢复到该更改第一次应用时的样子,用户就可以从这一状态开始工作。

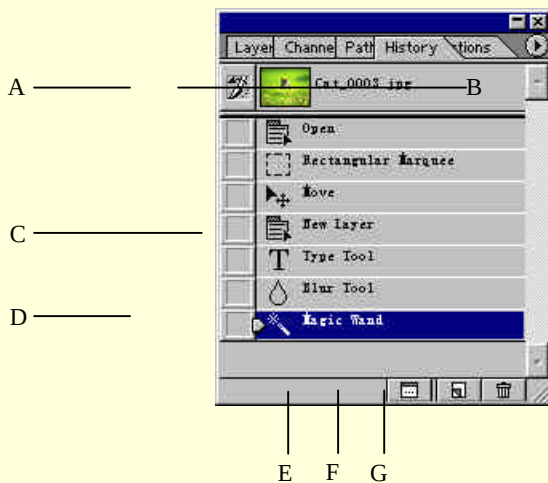


图 3-1 历史面板

A. 设置历史记录画笔来源 B. 快照缩览图 C. 历史记录状态 D. 历史记录状态滑块 E. 从当前状态按钮创建新文档 F. 创建新快照按钮 G. 废纸篓按钮

如果用户要显示历史记录面板,可以选取“Window(窗口)”→“Show History(显示历史记录)”。然后,就可以指定历史记录选项,操作如下:

(1) 从历史记录面板的弹出式菜单中选取“History Options(历史记录选项)”,弹出如图 3-2 所示对话框。



图 3-2 设定 History Options 历史选项

(2) 选择历史记录选项：

- 选择“Automatically Create First Snapshot（自动创建第一个快照）”可在文档打开时自动创建图像最初状态的快照。
- 选择“Automatically Create New Snapshot When Saving（自动保存新快照）”则将新建的快照自动保存。
- 选择“Allow Non-Linear History（允许非线性历史记录）”可对所选状态进行更改，而不删除它之后的状态。通常，当用户选择一个状态并更改图像时，所选状态之后的所有状态会被删除。这使历史记录面板能按用户建立的顺序显示编辑步骤的列表。通过以非线性方式记录状态，用户可以选择一个状态，对图像进行更改以及仅删除该状态。该更改将被插入到状态列表中，而不会删除它之后的状态。这就提供了更大的灵活性，但排列不太有条理。
- 选择“Show New Snapshot Dialog by Default（默认显示新建快照）”。

(3) 单击“OK（好）”。

以下准则能帮助用户使用历史记录面板：

- 软件范围的更改，如对面板、色彩设置、动作和预置的更改，不是对某个图像的更改，因此不会被添加到历史记录面板。
- 默认情况下，历史记录面板会列出最近 20 个状态。以前的状态会被自动删除，以便为 Photoshop 释放更多内存。要在用户的工作阶段中保留某个状态，应建立该状态的快照。
- 关闭并重新打开文档后，上一工作阶段中的所有状态和快照会从面板中清除。
- 默认情况下，文档最初状态的快照显示在面板的顶部。
- 状态是从顶部向下添加的。也就是说，最旧的状态位于列表的顶部，最新的状态位于底部，列出的每一状态都带有更改图像使用的工具或命令名。
- 默认情况下，选择一个状态会使它下面的状态变暗。如果用户从该所选状态继续工作，这样用户就可以容易地看到哪些更改将被扔掉。
- 默认情况下，选择一个状态然后更改图像会消除从那以后的所有状态。
- 如果选择一个状态然后更改图像，消除那以后的所有状态，用户可以使用“Undo（还原）”命令来还原最后的更改，并恢复消除的状态。
- 默认情况下，删除一个状态会删除该状态以及它之后的状态。如果用户选取“Allow Non-Linear History（允许非线性历史记录）”选项，删除一个状态仅删除该状态。

2. 用菜单恢复

在菜单不仅可以取消当前操作，还设置了新功能，可以选择“Step Backward（上一步）”或“Step Forward（下一步）”取消或恢复操作，如图 3-3 所示。具体操作如下：

单击“Edit（编辑）”→“Undo（撤销）”，则图像恢复到上一步操作。如果操作不能还原，该命令会变暗并变为“Undo（不能还原）”。如果选择“Step Backward（上一步）”，则恢复到上一步操作，每单击一次，则操作向上恢复一步，直到图像最初没有经过加工的状态。选择“Step Forward（下一步）”，功能则正好相反，回到下一步操作，直到对图像的最新操作。当无法操作时，该栏会变暗。

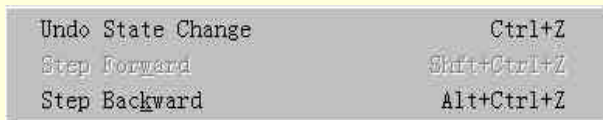


图 3-3 恢复操作命令

3.1.2 清除项目类型

如果操作步骤太多，不便观察图像的各种属性，为了进行下一步操作方便，或者想要释放由还原命令、历史记录面板、剪贴板或图案缓冲区占用的内存，可以采用如下操作：

选取“Edit（编辑）”→“Purge（清理）”，然后选择要清除的项目类型或缓冲区。如果已经清空，项目类型或缓冲区会变暗。但必须注意，“Purge（清理）”命令会永久性地从内存清除命令或缓冲区存储的操作且不能还原。例如，选取“Edit（编辑）”→“Purge（清理）”中“History Record（历史记录）”，会从历史记录面板中删除所有历史记录状态。由于该操作没有可逆性，建议一般情况下，不要采取此操作，但在内存中保存的信息很大而使 Photoshop 不能执行下一步操作时，要使用“Purge（清理）”命令。

3.1.3 图像复原

1. 全部还原至前次储存状态

如果需要恢复上一次存储后对图像进行的所有更改，可以选取“File（文件）”→“Revert（恢复）”，并单击“Revert（恢复）”。

2. 部分还原至前次储存状态

如果要部分图像恢复到上一次存储的版本，可以执行以下的一项操作：

- 使用历史记录画笔工具用历史记录面板上的所选状态或快照绘画。要用文档最初状态的快照恢复图像，要确保“Automatically Create First Snapshot（自动创建第一个快照）”选项是打开的。
- 选择需要恢复的区域并选取“Edit（编辑）”→“Fill（填充）”。对于“Use（使用）”，选取“History Record（历史记录）”，然后单击“OK（好）”。

3.1.4 快照

1. 建立图像快照

“Snapshot（快照）”命令让用户建立图像任一状态的临时拷贝（或快照）。新快照被添加到历史记录面板上部的快照列表。选择快照让用户从图像的这一版本工作。注意，快照不随图像存储，关闭图像会除去所有快照。而且，除非用户选择“Allow Non-Linear History（允许非线性历史记录）”选项，选择快照并更改图像会删除历史记录面板当前列出的所有状态。

快照可以让用户进行以下操作：

- 在几个状态之间重复切换。通过建立状态的临时快照，用户可以在整个工作阶段保留该状态，即使原来的状态已从历史记录面板的状态列表中删除。
- 给状态一个贴切的名称，使其更容易标识。
- 更自由地试用。例如，用户可能要比较取得相似效果的两种不同技巧，用户可以在尝试第一种技巧前后各建立一个快照，然后用户可以选择第一个快照，在它上面试用第二种技巧，再然后比较每种技巧的快照。

在创建或应用一个动作之前建立快照，那么以后如果不喜欢这个动作，用户就可以很容易地还原工作。动作中的每一步会被添加到历史记录面板的状态列表中。包含许多步骤的动作会滚动面板当前的状态，因此用户不能返回到任意一个，而使用“Undo（还原）”命令仅还原一个步骤和状态。通过首先建立快照，用户可以选择并重新显示动作以前的图像。

创建快照的操作步骤如下：

（1）选择一个状态。

（2）在历史记录面板上单击“新 Snapshot（快照）”按钮，或从历史记录面板的弹出式菜单中选取“新 Snapshot（快照）”，如图 3-4 所示。

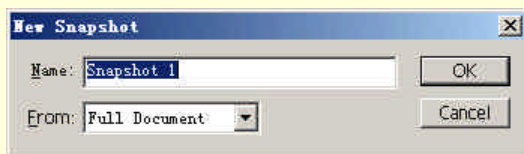


图 3-4 New Snapshot 对话框

(3) 在“Name (名称)”文本框中输入快照名。

(4) 对于“From (来自)”，选择快照内容：

- “Full Document (全文档)”建立该状态下图像中所有图层的快照。
- “Merged Layers (合并的图层)”建立快照，合并该状态下图像中所有图层。
- “Current Layer (当前图层)”只建立该状态下当前选择图层的快照。

(5) 单击“OK (好)”。

2. 用图像状态或快照绘画

历史记录画笔让用户将图像一个状态或快照的副本绘制到当前图像窗口。这种工具制作图像的一个副本或样本之后用它绘画。例如，用户可以建立用绘画工具或滤镜所作更改的快照。在取消对图像的更改之后，用户可以使用历史记录画笔有选择地将更改应用到图像区域。除非用户选择的是合并的快照，历史记录画笔工具从所选状态的图层绘画到另一状态中的相同图层。

历史记录画笔工具与橡皮图章工具的工作很相似，但是它是在图像的任何状态或快照上工作，而不仅是当前的图像上。

要用图像的一个状态或快照绘画：

- (1) 单击历史记录画笔工具，显示它的选项栏。
- (2) 在工具选项栏中指定不透明度和混合模式。
- (3) 在画笔尺寸选项选取一个画笔尺寸。
- (4) 在历史记录面板中，单击状态或快照左边一栏，将它用作历史记录画笔工具来源。
- (5) 用历史记录画笔工具拖移来绘画。

3.2 剪 切

用户可以经常使用“Edit (编辑)”→“Cut (剪切)”或“Copy (拷贝)”命令在 Photoshop 与其它应用程序之间拷贝选区。剪切或拷贝的选区会保存在剪贴板中，直至用户剪切或拷贝另一个选区。默认情况下，剪贴板中的内容通常被转换为位图图像或被栅格化。这种自动转换让用户将剪贴板中的内容粘贴到其它应用程序中，但是因为这样做耗时，如果用户不打算将剪贴板中的内容粘贴到其它应用程序，应该停用它。用户仍然能够在 Photoshop 图像之间粘贴选区。

注意，如果使用的是系统的剪贴板，而不是 Adobe 的剪贴板，这项技术会基于 96dpi 的图像大小 (Windows) 和 72dpi 的图像大小 (Mac OS) 来调整图像。

3.3 复 制

用户可以使用“Duplicate (复制)”命令或拖放将整个图像（包括所有图层、图层蒙版和通道）拷贝到可用的内存中，而无需存储到磁盘。

使用“Duplicate (复制)”命令拷贝图像操作步骤如下：

- (1) 打开用户要拷贝的图像。
- (2) 选取“Image (图像)”→“Duplicate (复制)”。
- (3) 在弹出的对话框中输入被拷贝图像的名称。
- (4) 单击“OK (好)”。

要复制图像并自动将名称“Copy (副本)”追加到图像，在选取“Image (图像)”→“Duplicate (复制)”时按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)。

3.4 移动、拷贝和粘贴

在 Photoshop 图像之内或图像之间拖移选区时, 用户可以使用移动工具拷贝选区, 或使用“Copy (拷贝)”、“Copy Merged (合并拷贝)”、“Cut (剪切)”和“Paste (粘贴)”命令拷贝和移动选区。用移动工具拖移可以节省内存, 因为它不用“剪贴板”, 而在使用“Copy (拷贝)”、“Copy Merged (合并拷贝)”、“Cut 剪切”和“Paste (粘贴)”命令时要用剪贴板。请记住, 在分辨率不同的图像之间粘贴选区或图层时, 粘贴的数据会保留其像素尺寸, 这使粘贴部分与新图像不成比例。因此在拷贝和粘贴之前, 要使用“Image Size (图像大小)”命令使源和目的图像的分辨率相同。

3.4.1 移动

移动工具可以将选区或图层拖移到图像中的一个新位置。在信息面板打开时, 可以跟踪移动的精确距离。

1. 指定移动工具选项

(1) 在工具箱中单击移动工具, 显示它的选项栏, 如图 3-5 所示。



图 3-5 移动选项栏

(2) 在移动选项栏中, 选择以下任一项:

- “Auto Select Layer (自动选择图层)”选择在移动工具有像素的最上面图层, 而不是新选图层。
- “Show Bounding Box (显示捆绑盒)”通过对选区进行捆绑, 然后, 即可对选区进行移动和拉深压缩。

2. 移动选区或图层

(1) 选择移动工具, 要在已选择其它工具时激活移动工具, 按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS)。这种技巧不适用于钢笔工具、直接选择工具、抓手工具、缩放工具以及锚点工具。

(2) 执行以下的一项操作:

- 将指针移到选区边框内, 然后将选区拖移到新的位置。如果选择了多个区域, 则拖移时所有选区都移动。
- 选择需要移动的图层, 然后将图层拖移到新的位置, 如图 3-6 所示。

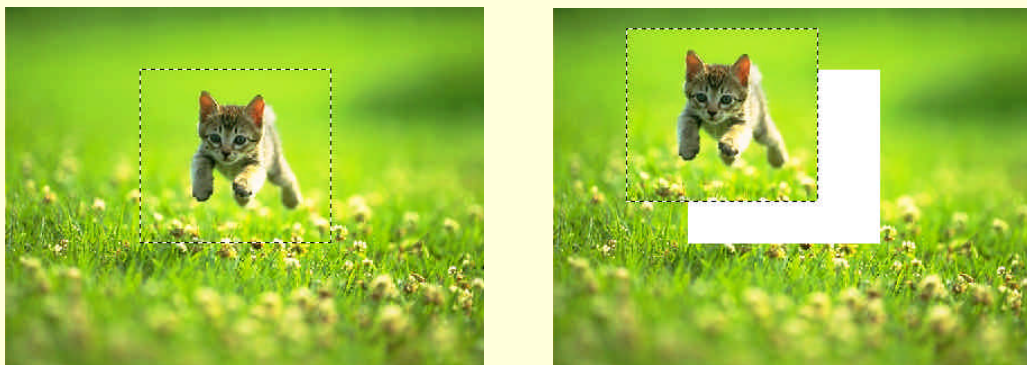


图 3-6 原选区和被移动后的选区

3.4.2 拷贝

Photoshop 包括有两种拷贝命令:

- “Copy (拷贝)”命令拷贝现用图像上的所选区域, 如图 3-7 所示。
- “Copy Merged (合并拷贝)”命令对所选区域上的所有可见图层进行合并的拷贝。



图 3-7 原选区与被拷贝下的选区

1. 拷贝选区

- (1) 选择要拷贝的选区。
- (2) 选取“Edit (编辑)”→“Copy (拷贝)”或“Copy Merged (合并拷贝)”。

2. 拖移拷贝选区

- (1) 选择移动工具或按 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 激活移动工具。
- (2) 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，然后拖移用户要拷贝和移动的选区。

在不同图像之间拷贝时，将选区从现用图像窗口拖移到目的图像窗口。如果什么都没有选择，则拷贝整个现用图层。用户将选区拖移到另一个图像窗口上时，如果能将选区放进去，则边框会高亮度显示这个窗口。

3. 创建选区多个副本

- (1) 选择移动工具或按 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 激活移动工具。
- (2) 拷贝选区：
 - 要拷贝选区并将此副本移位 1 像素，按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，然后按箭头键。
 - 要拷贝选区并将此副本移位 10 像素，按住 Alt+ Shift 键 (Windows) 或 Option+ Shift 键 (Mac OS)，然后按箭头键。
 - 按住 Alt/Option 键并拖移选区。

只要用户按住 Alt/Option 键，每按一次箭头键就会创建一个选区的副本并按指定的距离从上一个副本偏移。

3.4.3 粘 贴

1. 粘贴命令

“Paste (粘贴)”命令将剪切或拷贝的选区作为新图层粘贴到图像的另一部分或粘贴到另一个图像。

2. 粘贴入命令

“Paste Into (粘贴)”命令将剪切或拷贝的选区粘贴到同一图像或不同图像的另一个选区内。源选区被粘贴到新图层，目的选区边框被转换为图层蒙版。

3. 将选区粘贴到另一选区

- (1) 剪切或拷贝用户要粘贴的图像的部分。
- (2) 选择用户要往其中粘贴选区图像的部分。源选区和目的选区可以在同一个图像中，也可以在两个不同的 Photoshop 图像中。如图 3-8 所示。

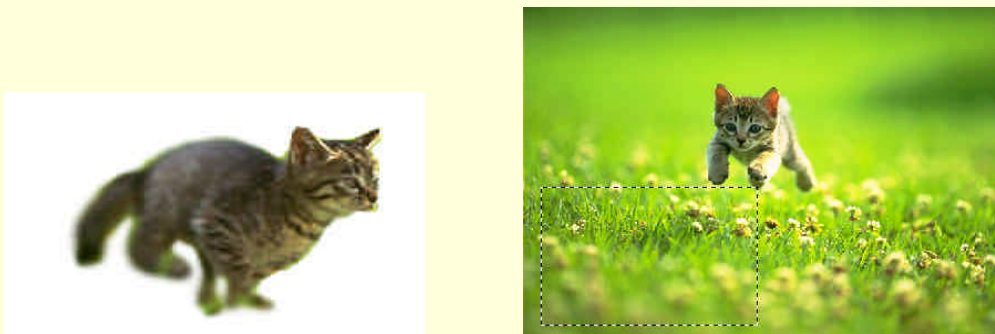


图 3-8 源选区，以及目的选区

(3) 选取“Edit (编辑)”→“Paste Into (粘贴入)”。源选区的内容被目的选区蒙住显示,如图 3-9 所示。在图层面板中,源选区的图层缩览图出现在目的选区的图层蒙版缩览图的旁边。图层和图层蒙版是未链接的。也就是说,用户可以单独移动每项。



图 3-9 粘贴到目的选区的源选区

(4) 选择移动工具,或者按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 激活移动工具,然后拖移源内容,直至用户想要的部分透过蒙版出现。

(5) 要或多或少显示图层下面的图像,在图层面板中单击图层蒙版缩览图,选择绘画工具,并编辑蒙版:

- 要隐藏图层下面的多一些图像,用黑色绘画蒙版。
- 要显示图层下面的多一些图像,用白色绘画蒙版。
- 要部分显示图层下面的图像,用灰色绘画蒙版。

(6) 如果对结果满意,用户可以选取“Layer (图层)”→“Merge Down (向下合并)”,将新图层和图层蒙版与下面的图层合并,使更改永久保留。

3.5 清除

要删除选区,选取“Edit (编辑)”→“Clear (清除)”,或按 Delete 键。要将选区剪切到剪贴板,选取“Edit (编辑)”→“Cut (剪切)”。在选择“保留透明区域”选项的情况下,删除背景或图层上的选区会用背景色替换原来的位置;在未选择“保留透明区域”选项的情况下,删除图层上的选区会用图层透明区域替换原来的区域。

3.6 (自由) 变换

3.6.1 变换

该菜单下的几个命令,主要应用于层中的图像或是图像中的选择区域,可以完成挤压、扭曲、旋转等操作。

(1) “Again (重复)”重复执行上一次操作,此命令可多次重复使用。

(2) “Scale (挤压)”,用于将图像或选择区域做挤压变形,可以在长、宽方向做任意变形。如果按住 Shift 键再拖动,则可以按照长、宽选择比例进行挤压变形。如图 3-10 所示。

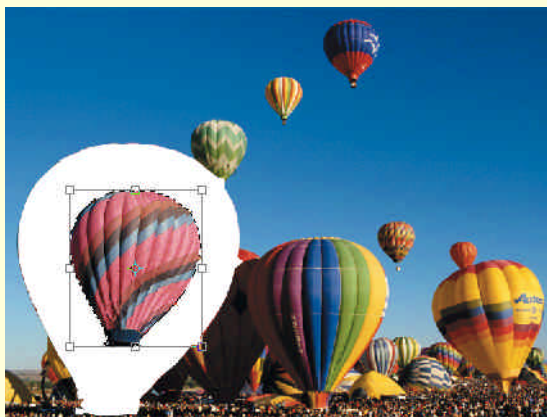


图 3-10 Scale 变换

(3) “Rotate (旋转)”，用鼠标拖动相应的八个处理点即可将图像或选择区域旋转。如果按住 Shift 键，则可以以每格 15 度来旋转图像。如图 3-11 所示。

(4) “Skew (拉伸)”，用鼠标拖动相应的八个处理点即可将图像或选择区域做拉伸变形。如图 3-12 所示。

(5) “Distort (扭曲)”，用鼠标拖动相应的八个处理点，即可将图像或选择区域做扭曲变形。如果按住 Shift 键再拖动，则可以起到 Skew (拉伸) 的效果。如图 3-13 所示。

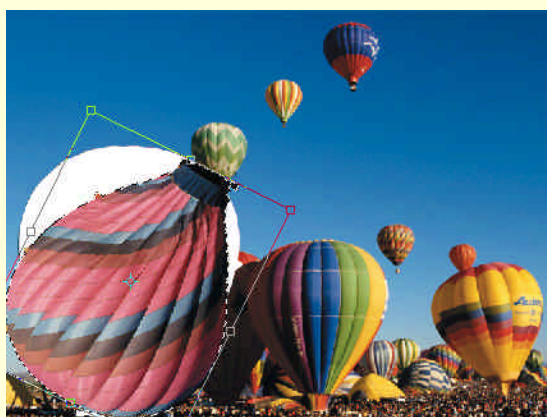


图 3-11 Rotate 变换



图 3-12 Skew 变换



3-13 Distort 变换

(6) “Perspective (透视)”, 用鼠标拖动相应的八个处理点, 即可将图像或选择区域做一种透视变形。如图 3-14 所示。



图 3-14 Perspective 变换

(7) “Numeric (数值变换)”, 此命令可以对一个选区进行精确的数字变形, 改变选区的位置、按比例缩放选区、使它旋转或倾斜, 或者进行这四个选项的任意组合的变形方式等。如图 3-15 所示。



图 3-15 原图和水平变换后的图像

- “Position (位置)” 项将使图像在选区范围内做任意移动。
- “Scale (缩放)” 项用户可以任意改变选区的大小。
- “Skew (斜切)” 项用户可以使选区以任意的角度倾斜。
- “Rotate (旋转)” 项可以使选区范围做任意的旋转。
- “Rotate 180 度 (将层或选择区域旋转 180 度)”。
- “Rotate 90CW (顺时针旋转 90 度)”。
- “Rotate 90CCW (逆时针旋转 90 度)”。
- “Flip Horizontal (将层或选择区域在水平方向上反转)”
- “Flip Vertical (将层或选择区域在垂直方向上反转)”

3.6.2 自由变换

“Free Transform (自由变换)”命令让用户使用“Scale (缩放)”、“Rotate (旋转)”、“Skew (斜切)”、“Distort (扭曲)”和“Perspective (透视)”命令，而无需从菜单中选择。要取用不同的变换模式，用户在拖移变换定界框手柄时，使用不同的快捷键。

进行自由变换的操作步骤如下：

(1) 指定变换对象：

要变换图层的部分或全部，选择该图层，然后选取“Edit (编辑)”→“Free Transform (自由变换)”。

要变换路径的部分或全部，选择该路径，然后选取“Edit (编辑)”→“Free Transform Point (自由变换点)”或“Free Transform Path (自由变换路径)”。

要变换一个选区边框，建立或载入一个选区，然后选取“Select (选择)”→“Transform Selection (变换选区)”，如图 3-16 所示。

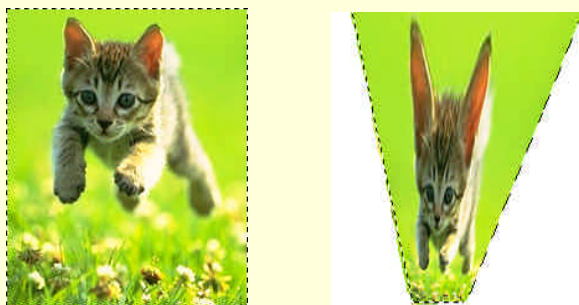


图 3-16 原图和自由变换后的图像

(2) 变换命令

- 移动：将指针放在定界边框内（指针变为黑色箭头），然后拖移。
- 缩放：拖移手柄。拖移角手柄时按 Shift 键会按比例缩放。指针放在手柄上时，会变为双箭头。拖移手柄进行缩放，以及最后结果
- 旋转：将指针移到定界框外面（它会变为弯曲的、双向箭头），然后拖移。按 Shift 键可限制按 15° 增量旋转。
- 扭曲：要自由扭曲，按 Control 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS)，然后拖移手柄。对称扭曲要相对定界框的中心点扭曲，按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，然后拖移手柄。
- 斜切：按 Control+ Shift 键 (Windows) 或 Command+ Shift 键 (Mac OS)，然后拖移边上的手柄。指针放在边上的手柄上时，会变为带有双箭头的白色箭头。
- 透视效果：按住 Control+ Alt+ Shift 键 (Windows) 或 Command+ Option+ Shift 键 (Mac OS)，然后拖移角手柄。指针放在角手柄上时，会变为灰色箭头。

(3) 按 Enter 键 (Windows) 或 Return 键 (Mac OS)，应用变换；若要取消变换，则按 Esc 键。

3.7 使用度量工具

标尺、度量工具、参考线和网格帮助用户在图像的长和宽方向精确放置图像或图素。另外，用户也可以使用图层面板对齐和分布部分图像。

3.7.1 使用标尺

当可见时，标尺会出现在现用窗口的顶部和左侧。标尺上的刻度显示指针移动时的位置，如图 3-17 所示。更改标尺的原点（标尺顶部和左边的 [0,0] 标记）让用户从图像上特定点度量。标尺的原点也决定网格的原点。



图 3-17 显示标尺

1. 显示或隐藏标尺

选取“View (视图)”→“Show Rulers (显示标尺)”或“Hide Rulers (隐藏标尺)”。

2. 更改标尺零点

(1) 要将标尺原点贴紧到参考线或网格，选取“View (视图)”→“Snap To (贴紧)”→“Guides (参考线)”或“View (视图)”→“Snap To (贴紧)”→“Grid (网格)”。

(2) 将指针放在窗口左上角标尺的交叉处，然后沿对角线向下拖移到图像上。要使标尺原点贴紧到标尺分刻度上，在拖移时按住 Shift 键。拖移时会出现十字线，标记标尺上新的原点。注意，要将标尺原点复位为其默认值，双击标尺左上角。拖移以创建新的标尺原点以及最后结果。

3. 更改标尺设置

(1) 执行以下的一项操作：

- 双击标尺。
- 选取“File (文件)”→“Preference (预置)”中的“Units & Rulers (单位与标尺)”，弹出如图 3-18 所示对话框。

(2) 对于“Units (单位)”，选择一种度量单位。更改信息面板上的单位会更改标尺上的单位来与它们相符。

(3) 对于“Width (宽度)”和“Gutter (订口)”，输入列大小的值。用户也可以更改单位。有些排版软件使用列宽设置来指定跨列的图像显示。“Image Size (图像大小)”和“Canvas Size (画布大小)”命令也使用此设置。

(4) 对于“Point/Pica Size (点/派卡大小)”，从以下选项选取：

- “PostScript (72 点/英寸)”，如果用户要打印到 PostScript 设备。
- “Traditional (传统)”使用打印机的 72.27 点/英寸。

(5) 单击“OK (好)”。

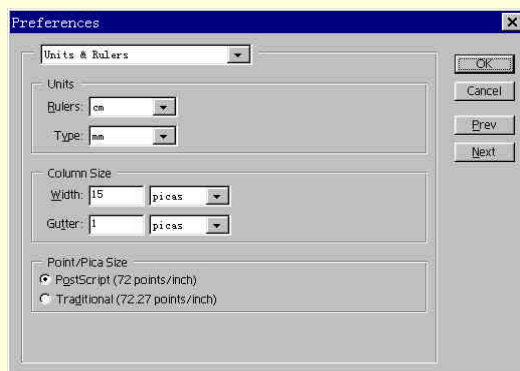


图 3-18 标尺设定对话框

3.7.2 使用度量工具

度量工具计算工作区域中任意两个点之间的距离。在用户从一个点到另一个点进行度量时，将绘制非打印线条，信息面板将如图 3-19 所示，显示以下信息：

- 起点位置 (X 和 Y)。
- 从 x 和 y 轴经过的水平 (W) 和垂直 (H) 距离。
- 相对于轴测得的角度 (A)。

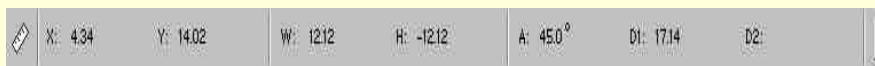


图 3-19 度量信息栏

可选定、设置第二条度量线以创建量角器。这让用户度量与 x 和 y 轴所成的角度，并显示经过的两个距离 (D1 和 D2)。

角度除外的所有度量以当前在 “Units & Rulers (单位与标尺)” 预置对话框中设置的度量单位计算。选择度量工具。

1. 度量两点间距离

(1) 选择度量工具。

(2) 执行以下的一项操作：

- 要重新调整直线，拖移现有度量线的一端。
- 要移动直线，将指针放在端点处的直线上，然后拖移直线。
- 要删除直线，将指针放在端点处的直线上，然后将直线从图像中拖出。

2. 编辑度量线或量角器

(1) 选择度量工具。

(2) 从起点拖移到终点。按住 Shift 键可将该工具限制以 45° 的倍数拖移。

(3) 要从现有的度量线创建量角器，按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，以一定的角度从度量线的一端进行拖移。按住 Shift 键可将该工具限制以 45° 的倍数拖移。

3.7.3 使用参考线和网格

参考线是浮动在整个图像上的直线，不会被打印。用户可以移动、删除或锁定参考线以避免不小心移动它。默认情况下网格显示为非打印直线，但也可显示为点。网格对对称排列图素很有用。

参考线和网格的工作方式相似：

在 8 个屏幕（不是图像）像素范围内拖移时，选区、选区边框和工具会贴紧参考线或网格。参考线移动时也可贴紧网格。用户可以打开或关闭此项功能。

参考线间距、参考线和网格的可视性以及贴紧，因具体图像而异。

网格间距、以及参考线和网格颜色和线型，对所有图像均是一样的。如图 3-20 所示。

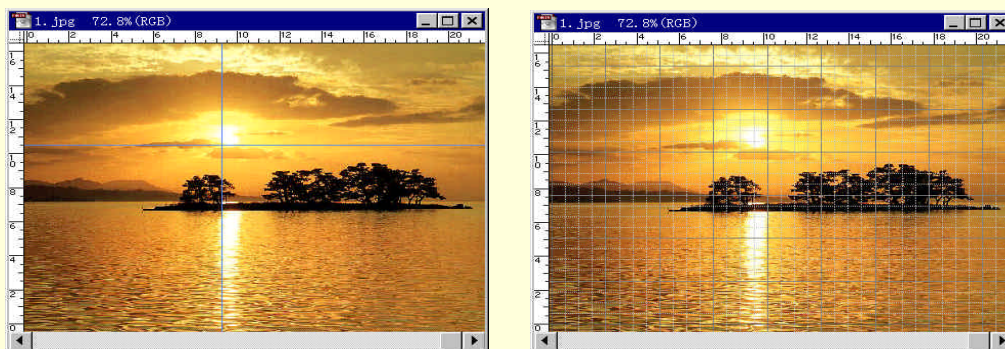


图 3-20 显示参考线和显示网格

1. 显示隐藏参考线或网格

选取“View (视图)”→“Show (显示)”→“Guides (参考线)”或“Show (显示)”→“Grid (网格)”。

2. 置入参考线

(1) 如果标尺不可见, 选取“View (视图)”→“Show Rulers (显示标尺)”。如果要得到最准确的读数, 按 100% 的倍数显示图像, 或使用信息面板。

(2) 创建参考线:

- 从水平标尺拖移可创建水平参考线。拖移以创建水平参考线。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 从垂直标尺拖移可创建水平参考线。
- 从垂直标尺拖移可创建垂直参考线。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 从水平标尺拖移可创建垂直参考线。

在用户拖移参考线时, 指针会变为双向箭头。

3. 移动参考线

- (1) 选择移动工具。
- (2) 将指针放在参考线上面 (指针会变为双向箭头)。
- (3) 移动参考线:

- 拖住参考线移动它。
- 单击或拖移参考线时按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS), 将参考线从水平变为垂直, 反之亦然。
- 拖移参考线时按住 Shift 键将参考线与标尺分刻度对齐。如果网格可见并且选择了“View (视图)”→“Snap To (贴紧到)”→“Grid (网格)”, 则参考线会贴紧网格。

4. 锁定所有参考线

选取“View (视图)”→“Lock Guides (锁定参考线)”。

5. 从图像中移去参考线

执行以下的一项操作:

- 要移去单条参考线, 将该参考线拖出图像窗口之外。
- 要移去所有参考线, 选取“View (视图)”→“Delete Guides (清除参考线)”。

6. 打开关闭贴紧参考线或网格

分别选取“View (视图)”→“Snap To (贴紧到)”→“Guides (参考线)”或“Snap To (贴紧到)”→“Grid (网格)”。

7. 设置参考线和网格预置

(1) 选取“File (文件)”→“Preferences (预置)”中的“Guides & Grid (参考线与网格)”, 弹出如图 3-21 所示。

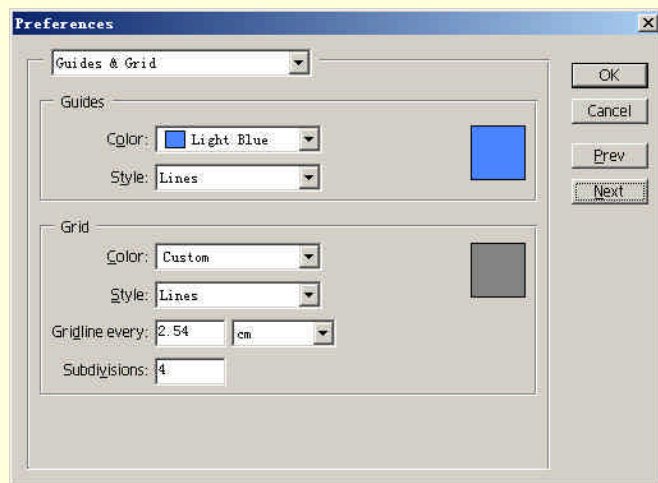


图 3-21 设置 Guides & Grid

- (2) 对于“Color（颜色）”，选取参考线或网格的颜色，或选择两者。如果用户想自定，单击颜色框，并按使用颜色面板所述选取一种颜色，然后单击“OK（好）”。
- (3) 对于“Lines（线型）”，选择参考线或网格的显示选项，或选择两者。
- (4) 对于“Grid Line every（网格线间隔）”，输入一个网格线间隔值；对于“Subdivisions（子网格）”，输入划分网格的值。如果愿意，更改此选项的单位。
- (5) 单击“OK（好）”。

3.8 设置图像大小

由于实际运用中需要适应不同的要求，Photoshop6.0 中经常需要调整图像的大小及分辨率，以便进行编辑和打印。这就需要设置图像的大小及画布尺寸。

3.8.1 显示图像信息

要对图像大小进行设置，首先需要了解图像当前的大小和分辨率等各种信息。显示图像信息操作如下：

- (1) 打开一个 Photoshop6.0 图像。
- (2) 将鼠标置于图像的状态栏，单击状态栏中的三角形，从弹出如图 3-22 所示菜单中选择“Document（文件大小）”，一般软件自动默认为文件大小。
- (3) 文件大小显示在状态栏的左边，如图 3-22 所示，第一个数值表示展平后的图像大小，第二个数值表示具有所有层后通道的图像大小。

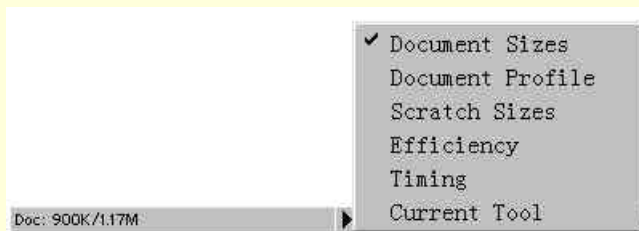


图 3-22 显示图像信息

- (4) 按住 Alt (Windows) /Option (Mac Os)，将鼠标置于显示图像大小的文字上，单击则弹出一个菜单如图 3-23 所示。显示当前的图像的“Width（宽度）”、“Height（高度）”、“Channels（通道数）”及“Resolution（图像分辨率）”。



图 3-23 文件信息

- (5) 将鼠标置于显示图像大小的文字上，单击则弹出如图 3-24 所示预览窗口，可以预览图像打印时占整页纸的大小，纸的尺寸在“页面设置（Page Setup）”中指定。
- (6) 选择“View（图像）”→“Print Size（打印尺寸）”菜单，自动调整图像的放大率，被调整了的图像在屏幕上显示其大概的打印尺寸。

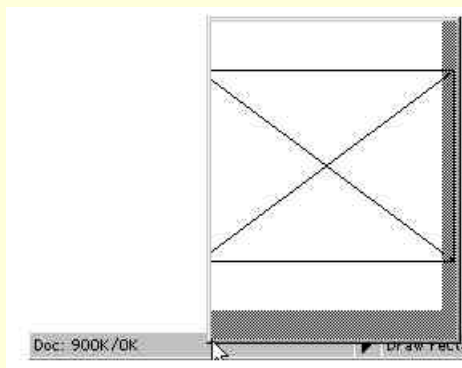


图 3-24 预览图像大小

3.8.2 改变图像的大小

该命令用于重新设定图像的尺寸大小和分辨率。

如果放弃“Constrain Proportions”项的选取，则可以任意修改对话框中每一项。如果此项处于选中状态时，则系统将图像的长宽比例锁定，当修改其中某一项时，系统会自动更改另一项。这样的做的结果是使我们对一些要保持比例的图像进行处理时，可以使图像的比例保持不变。若该项不被选取时，可以任意修改图像的长宽而不去理采是否保持原来的状态了。

“Resample Image（重定图像像素）”选项的用途不是锁定长宽比例，而是锁定分辨率，当此项处于选中状态时在改变图像的分辨率的同时，图像的长宽也随着而作相应的改变，若仅仅是为了改变图像的分辨率，对图像的大小不感兴趣的话，可以取消此项的选取，这样无论怎么改变图像的分辨率也不会影响到图像大小的关系，打开的对话框如图 3-25 所示。

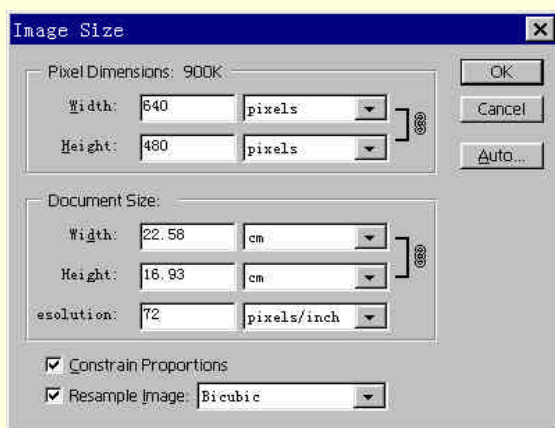


图 3-25 Image Size 对话框

3.9 设置画布尺寸

此命令的功能是用于重新设定图像画面尺寸的大小，设定后可以调整图像在当前页面中的位置，如果改变的画面对比原图像的画面对大时，则原图尺寸在改变后的画面大小并不会改变。若此时改变的画面对小于当前图形页面时，则系统会弹出一个警告框，警告这样做的结果将会剪切掉某些图像的画面。

可以按下面的步骤进行操作：

- (1) 首先打开一个需要处理的源文件。
- (2) 执行“Image（图像）”→“Canvas Size（画布尺寸）”命令，将弹出对话框如图 3-26 所示。

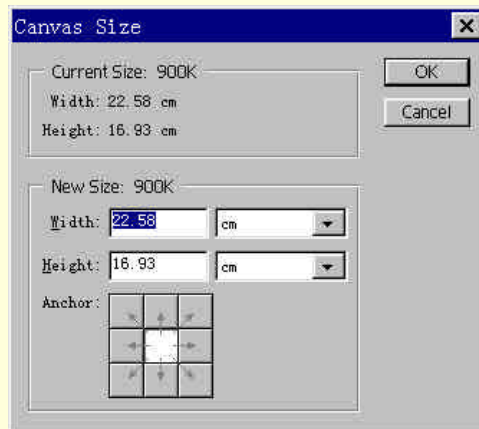


图 3-26 Canvas Size 对话框

(3) 在对话框的“Current Size (当前尺寸)”选项中列出了当前的图像信息，如图像的大小，图像的尺寸等，本选项是不可以改变的。

(4) “New Size (新尺寸)”对话框用于重新设定图像页面的大小，而图像的大小不会改变（当图像的页面大小不小于图像大小时）。选项“Width (宽)”决定需要改变的图像页面的宽度，而“Height (高)”项则用于改变图像页面的高度。

(5) 在 Canvas Size (画布尺寸) 的对话框底部，可以选择改变图像页面后图像在当前页面上所处的位置。如图 3-27 所示。左图为改变图像页面后图像处在页面的中间，右图则为改变图像页面后图像处在页面的左上角。



图 3-27 图像所在页面位置

3.10 参数设定

在该项中，允许用户将程序中的某些默认设置改变，以定制自己的 Photoshop 环境。它包含有多种设置，可以对控制面板的格式、锯齿边缘的处理、以及内存使用等方面进行处理。下面就其主要几个方面进行介绍。

(1) “General (一般选项设置)”，如图 3-28 所示。

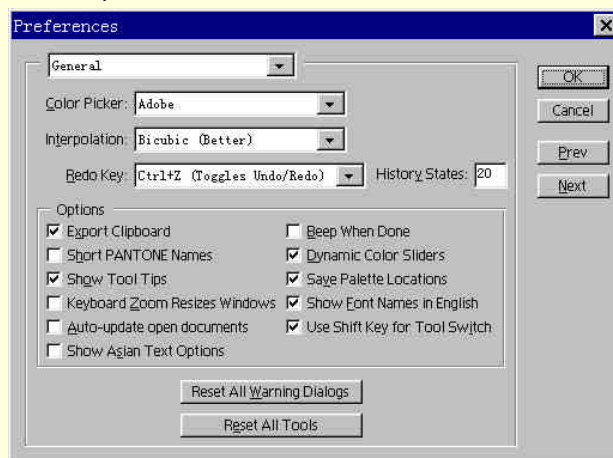


图 3-28 Preferences 对话框

(2) 在“Color Picker (颜色拾取器)”项中可以设定颜色拾取器，颜色拾取器是用来选取前景色、背景色和蒙版色等。

(3) 在“interpolation (插值)”项中提供了三种插值方法，分别为“Nearest Neighbor (就近取样法)”、“Bilinear

(纵横增值法)”和“Bicubic (环回增值法)”。

(4) 在“Redo Key (重置快捷键)”项中可以设置新的快捷键。

(5) 在“History States (历史状况)”项中可以根据需要设置保留在历史面板中的步骤。

(6) “Options”选项设置：

- “Export Clipboard (输出剪切板)”：该选项允许用户把 Photoshop 运行时存在于剪切板中的内容（在此一般指图像）可以在其他的应用程序中使用。
- “Short PANTONE Names (简化的 PANTONE 色名)”：用户选取此项时，一般是将图形文件用于其他的应用程序。
- “Keyboard Zoom Resizes Windows (键盘缩放调整窗口尺寸)”：该项可以通过键盘调整缩放文件窗口尺寸。
- “Auto-update open documents (自动-更新打开文件)”：该项在重读打开文件时，会自动更新外置 Photoshop 系统。
- “Show Asian Text Options (显示亚洲人文本选项)”：该项在对文件进行文本标注时，可以使用汉语、日语和韩语等亚洲语言。
- “Show Tool Tips (显示工具说明)”：选取此项时，把鼠标放在任一工具上（约 2 秒种），屏幕上便显示出对这一工具的简短说明，并在说明之后还标出了该工具的快捷键。
- “Beep When Done (操作结束时提示)”：选取此项，当一个耗时的操作结束时，计算机会发出一警告框提示用户，以便于用户在操作的同时可以兼顾其他事务，当计算机处理完后会及时通知用户当前的操作已经结束。
- “Dynamic Color Sliders (动态颜色滑块)”：选取此项时，彩色棒的颜色会随滑块的移动而做相应的改变。这样，便于用户很直观地找到自己想要的颜色。
- “Save Palette Locations (存储面板位置)”：若选取此项时，Photoshop 在每次退出时会记录下各个控制面板的位置及状态。
- “Show Font Names in English (用英文显示字体名称)”：该项再实用字体时，除了罗马字型以外，都用英文表示。
- “Use Shift Key for Tool Switch (用 Shift 键为工具切换)”：该项可以用 Shift 键切换处于工具组的工具。
- “Reset All Warning Dialogs (全部重设报警对话)”：将所有的报警对话都关闭，在操作过程中不再显示出来。
- “Reset All Tools (重设所有工具)”：表示若对当前的控制面板的位置不满意的话，可以单击此选项使其控制面板的位置恢复到默认时的状态。

(7) “Saving Files (保存文件设定)”，此参数将设置在文件存盘时的一些附加信息，如文件预视图，默认的图形扩展名是小写字母还是大写字母等，如图 3-29 所示。

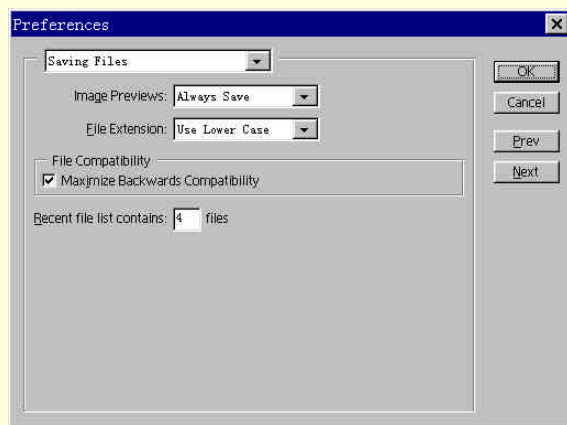


图 3-29 Saving Files 对话框

(8) “Plug-Ins& Scratch Disks (插入与磁盘设定)”，如图 3-30 所示。

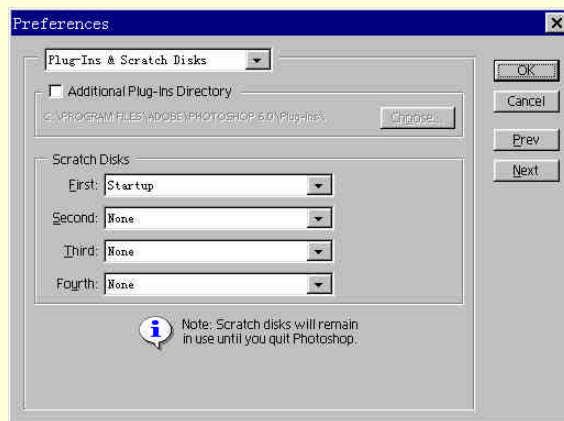


图 3-30 Plug-Ins & Scratch Disks 对话框

该项允许调定 Photoshop 中 Filter 存在的目录。“Scratch Disks”项允许设定暂存及交换数据用的磁盘。

(9)“Memory & Image Cache(内存与图形高速缓存设定)”该项允许用户设置高速缓存(Cache)。在“Physical Memory Usage”项中。可以设定 Photoshop6.0 使用实际内存的数目多少，内存越大越好，不过这要取决计算机的内存数目。注意：此项一般使用系统默认配置即可，因为这是系统自定的最优方案，如图 3-31 所示。在改变了 Photoshop 中的参数后，在下次启动 Photoshop 时这些改动才会起作用。

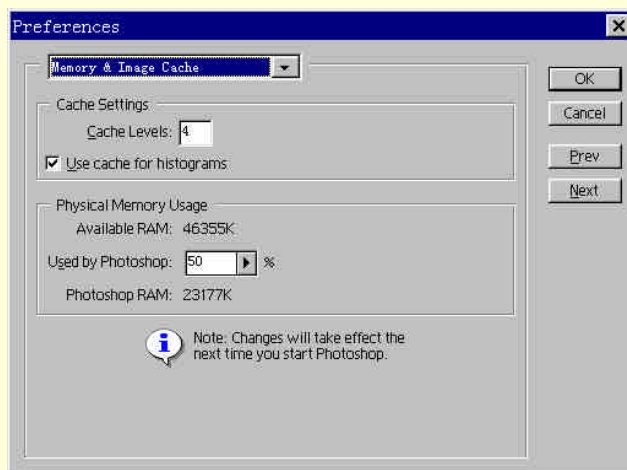


图 3-31 Memory & Image Cache 对话框

3.11 色彩设定

“Color Setting (色彩设定)”该项主要是对于屏幕色彩、Gamma 线以及打印机的喷墨调配比例进行设置。一般该项设置系统默认状态。除非是 Photoshop 高手或专家，否则请不要擅自改动，以免引起错误，或色彩方面失真。

3.12 设定样本

“Define Pattern (设定样本)”将用户选定的区域设定为样本，以供填充和画笔绘画使用，图案可以多次重复填入选区。定义样本的步骤如下：

- (1) 打开一幅图像。
- (2) 选择部分作为样本的图案注意：选取图案时必须用矩形选取工具，如选择区不是矩形，则此命令不可

用。

(3) 执行“编辑 (Edit)”→“定义图案 (Define Pattern)”命令即可定义图案样本。一次只能定义一个图案样本，一旦退出程序，Photoshop 将丢失图案。

3.13 使用液化

在 Photoshop 6.0 的编辑处理功能中，还有一个特殊的图像编辑处理命令，就是“Liquify (液化)”，使用液化命令可以是图像产生液体扭曲的效果。步骤如下：

(1) 打开一幅图像。

(2) 选择“Image (图像)”→“Liquify (液化)”，弹出如图 3-32 所示对话框，可以进行各种设置选项：

- “Wrap Tool”：可以在图像内进行拖动，得到卷起的效果。
- “Twirl Clockwise Tool”：可以在图像内进行拖动，得到顺时针的旋转。
- “Twirl Counterclockwise Tool”：可以在图像内进行拖动，得到逆时针的旋转。
- “Pucker Tool”：可以在图像内拖动进行收缩。
- “Bloat Tool”：可以在图像内拖动进行扩展。
- “Shift Pixel”：可以在图像内拖动进行像素的移动。
- “Reflection Tool”：可以在图像内拖动进行镜像的设置。
- “Reconstruct Tool”：可以在图像内拖动进行液体凝结的设置。
- “Freeze Tool”：可以在图像内拖动进行图像的重新设置。
- “Thaw Tool”：可以在图像内拖动进行液体溶解的设置。

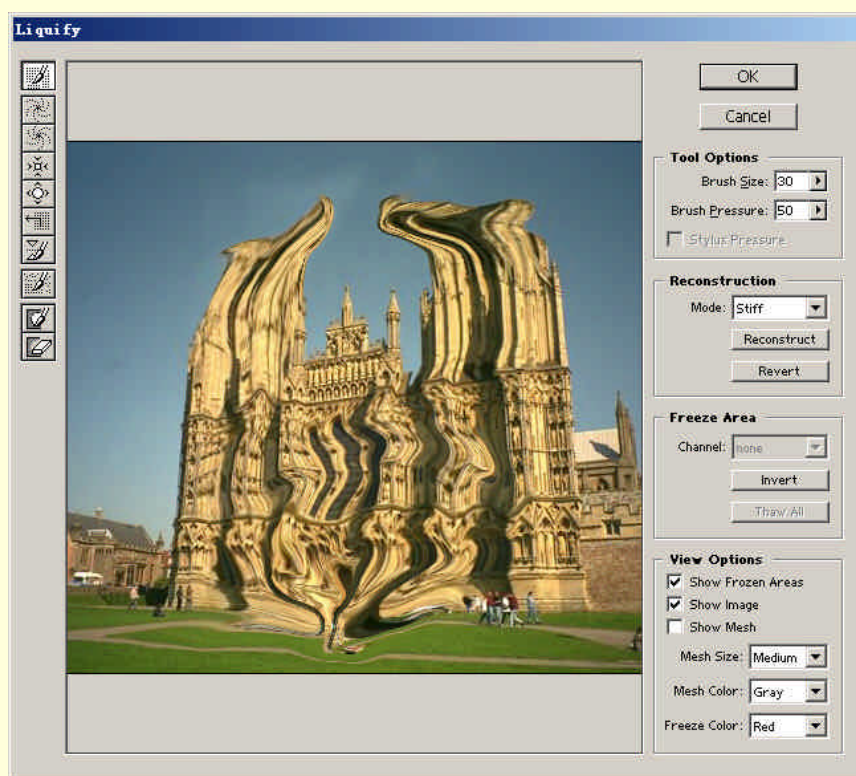


图 3-32 Liquify 对话框

(3) 在右边可以选择“Brush Size (笔触大小)”、“Brush Pressures (笔触压力)”和“Mode (模式)”等的设置，设置完成后单击“OK (好)”确定。效果如图 3-33 所示。

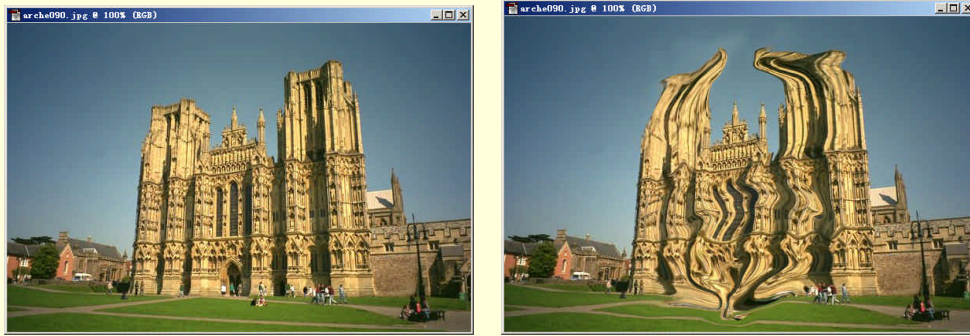


图 3-33 原图及液化效果

第四章 调整图像色彩

在使用 Photoshop 进行图像处理时,由于原始图像色彩方面的问题以及处理图像目的的需要,所以在处理图像的第一步,往往是要调整图像的颜色和色调。Photoshop 则提供了一系列色彩调节工具和命令,可以方便快捷的达到所需的目的。

4.1 使用色彩校正工具

所有 Adobe Photoshop 色彩校正工具本质上按相同方式工作,即将现有范围的像素值映射到新范围的像素值。这些工具的差异表现在已有控制的数量的差异。

例如,“Brightness/Contrast (亮度/对比度)”命令可以对选区或图像中的每个像素进行同样的调整,如果将亮度值增加 30,每个像素的亮度值就会增加 30。另一方面,有两个色彩调整工具尤其有用,它们提供了很好的控制和灵活性。“Levels (色阶)”允许使用三个变量(高光、暗调和中色调)进行精确调整;“Curves (曲线)”仿效高档色彩校正系统,让在纯高光和纯暗调之间隔离 16 个范围的像素值。

要细微控制色彩,先将图稿转换为 16 位图像。完成色彩调整后,再将其转换回 8 位图像。

4.1.1 使用色彩调整命令

可以按三种方式使用大多数色彩调整工具,将这些工具应用到一个或多个通道、普通图层或调整图层。在通道或普通图层中进行色彩调整时,会永久性地改变该图层上的像素。

使用调整图层,色彩和色调的更改只保留在调整图层中,而不会改变任何像素,效果就像正在透过调整图层查看下面的可见图层。这就可以试用色彩和色调调整,而无需永久性地改变图像中的像素。调整图层也是一次能影响多个图层的唯一方式。

要打开一个色彩调整对话框,执行以下的一项操作:

- 选取“Image (图像)”→“Adjust (调整)”,然后从子菜单中选择需要的命令。
- 单击图层面板中的“调节层”按钮。选择需要的色彩调整命令,然后单击“OK (好)”。
- 选取“Layer (图层)”→“New Adjustment Layer (新建调整图层)”。对于类型,选择需要的色彩调整命令,然后单击“OK (好)”。
- 对于现有的调整图层,双击图层面板中的调整图层名称。
- 要在不关闭色彩调整对话框的情况下取消颜色的改变,按住 Alt 键(Windows) 或 Option 键(Mac OS),以将“Cancel (取消)”按钮更改为“Reset (复位)”按钮,然后单击“Reset (复位)”。这一操作就像重设一个调整图层一样,会将图像重设为默认值,但“Desaturate (色调分离)”和“Threshold (阈值)”等没有对话框的命令除外。

4.1.2 预览色彩调整

在对一个选区进行色彩更改时,Photoshop 通常在整个屏幕上显示更改的情况,这是因为选择了“Preview (预览)”选项,如图 4-1 所示。

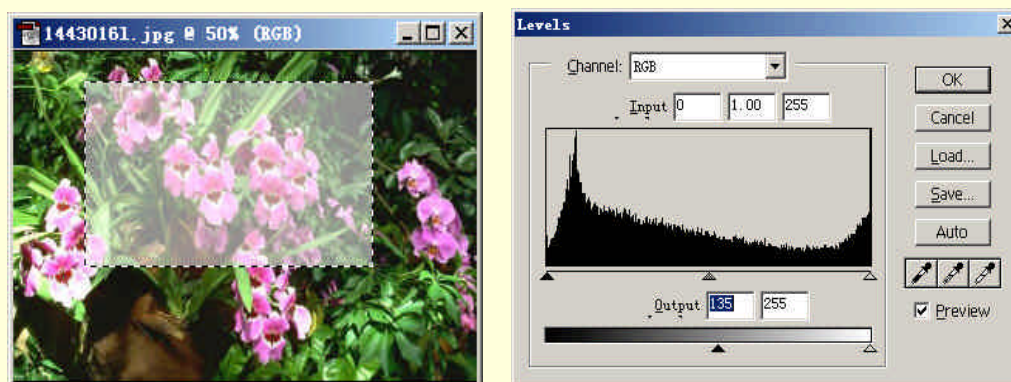


图 4-1 选择预览

默认情况下 Photoshop 不使用显示卡的颜色查照表来反映进行的调整。这一过程显示即时、但不太准确的更改预览。可以选取“File (文件)”→“Preferences (预置)”→“Display & Cursors (显示与光标)”。取消选择“视频 LUT 动画”，以便仅显示所选区域色彩调整的准确预览，但是这样会减慢显示的速度。

4.1.3 预览颜色值

可以使用颜色面板和 Info (信息) 面板来预览受色彩调整影响的像素颜色值。

在使用色彩调整对话框时，Info (信息) 面板会显示指针下像素的两组颜色值，左栏中的值是像素原来的颜色值，右栏中的值是调整后的颜色值，如图 4-2 所示。

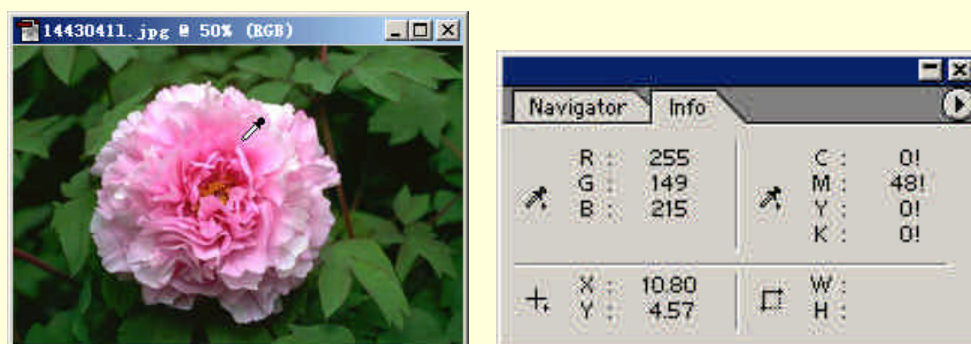


图 4-2 预览颜色值

可以使用吸管工具查看单独一个区域的颜色，或者使用多达四个的颜色取样器显示图像中一个或多个位置的颜色信息，如图 4-3 所示。这些取样器存储在图像中，因此在工作时可以随时参考它，即使关闭后又重新打开图像。

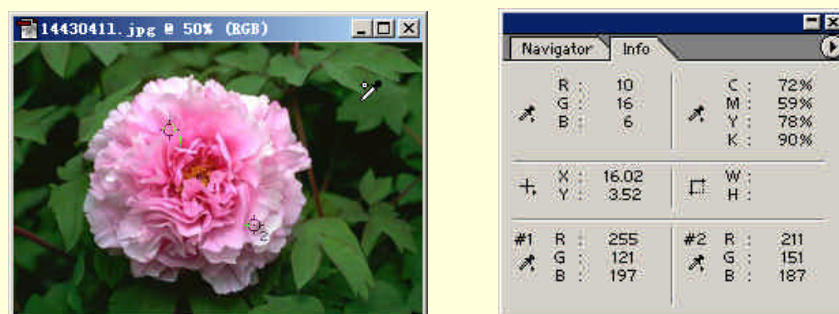


图 4-3 多位置信息

要设置颜色取样器工具度量的区域：

- (1) 选择颜色取样器工具。

(2) 选取“Window (窗口)”→“Show Options (显示选项)”，如图 4-4 所示。

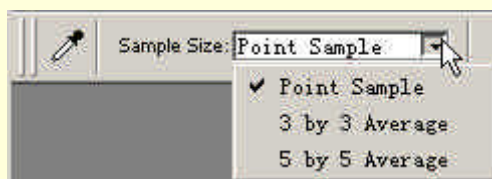


图 4-4 原色取样器工具选项栏

(3) 选择取样哪一种：

- “Point Sample (取样点)”读单个像素的值。
- “3 by 3 Average (3×3 平均)”读 3×3 像素区域的平均值。
- “5 by 5 Average (5×5 平均)”读 5×5 像素区域的平均值。

要删除颜色取样器：

(1) 选择颜色取样器工具。

(2) 删除颜色取样器：

- 将取样器拖出文档窗口。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，然后单击该取样器。

要移动颜色取样器：

(1) 选择颜色取样器工具。

(2) 将其拖移到新的位置。释放鼠标按钮，则取样器才会移到新的位置。

要更改颜色取样器在其中显示数值的色彩空间：

(1) 将指针移到 Info (信息) 面板中颜色取样器图标上。

(2) 按住鼠标按钮，然后从菜单中选择一个色彩空间。

要使用 Info (信息) 面板预览颜色的更改：

(1) 选取“Window (窗口)”→“Show Info (显示信息)”，如图 4-5 所示。

(2) 如果想放置一个或多个颜色取样器。对于吸管工具，颜色取样器会读取 1×1、3×3 或 5×5 像素区域。

(3) 打开色彩调整对话框。

(4) 将指针移动到要检测的图像区域上。吸管会读取屏幕上单个像素、3×3 屏幕像素区域或 5×5 屏幕像素区域的数值，这取决于吸管选项栏中选择的“Size (取样大小)”选项。

(5) 进行色彩调整，并在应用之前，查看 Info (信息) 面板中的前后颜色值。

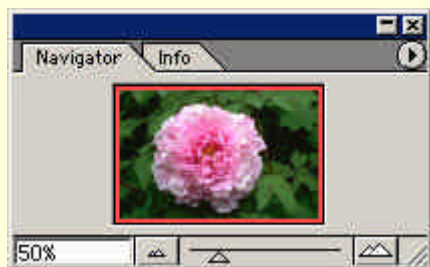


图 4-5 显示信息面板

要使用颜色面板预览颜色值：

(1) 选取“Window (窗口)”→“Show Colors (显示颜色)”。

(2) 选择吸管工具。

(3) 打开色彩调整对话框。

(4) 单击要在图像中预览的像素。调整后的像素颜色值会在颜色面板中显示，如图 4-6 所示。

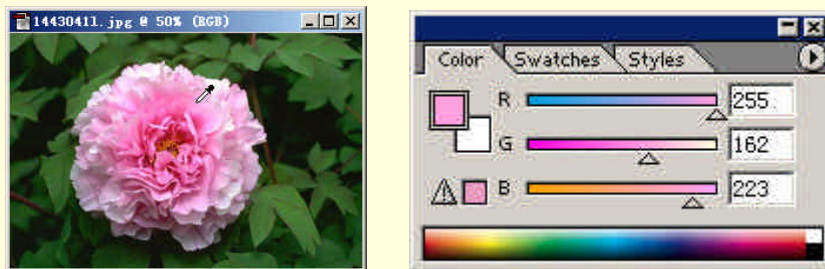


图 4-6 显示像素颜色值

4.1.4 存储和载入色彩调整设置

色阶、曲线、可选颜色、替换颜色、色相/饱和度和变化对话框中的“Save（存储）”和“Load（载入）”按钮允许存储色彩校正并将其应用于其它图像。

要将色彩校正调整应用于其它图像：

- (1) 在正在使用的色彩校正对话框中单击“Save（存储）”，然后命名并存储色彩校正设置。
- (2) 关闭色彩校正对话框，然后打开要应用校正的图像。
- (3) 重新打开色彩校正对话框，单击“Load（载入）”，找到并打开存储的色彩校正文件。
- (4) 单击“OK（好）”，将校正应用到图像。

如果要重复应用相同的色彩校正，应考虑将此校正作为一个动作来记录和运行。

4.2 CMYK 和 RGB 模式校正

尽管可以在 RGB 和 CMYK 两种模式中进行所有的色调和色彩校正，还是应该仔细选取。可能的情况下，应避免在不同模式间多次进行转换。因为每次转换，颜色值都会被取舍而丢失。如果 RGB 图像要在屏幕上使用，则不要将它转换为 CMYK 模式。反之，如果 CMYK 扫描要分色和打印，则也不要再在 RGB 模式中进行校正。

但是，如果必须要将图像从一个模式转换到另一种模式，则应在 RGB 模式中执行大多数色调和色彩校正，并使用 CMYK 模式进行微调。记住，在 RGB 模式中工作具有以下优点：

- 节省内存，提高性能。
- 具有更大的设备独立性，因为 RGB 色彩空间并不依赖于显示器或油墨。不管使用的是显示器、计算机还是输出设备，对图像进行的校正都被保留。如果改变任何一项设备，只需简单更改相应的“CMYK 设置”选项，然后将 RGB 图像重新转换为 CMYK。
- 对于某些类型的分色，还是必须在 RGB 模式中工作。例如，如果在“CMYK 设置”对话框中使用“黑版产生”的“最大值”选项对一个图像分色，即便可行，进行要求大量增加 C、M 或 Y 分量的任何校正也将非常困难。要进行这些更改，必须将图像重新转换为 RGB，再校正色彩，然后重新对图像分色，否则必须使用较少的“黑版产生”选项对图像重新分色。

4.2.1 预览 CMYK 颜色

在 RGB 模式中调整溢色或进行色彩校正时，可以在 RGB 图像中预览 CMYK 颜色。

要预览 CMYK 颜色：

- (1) 选取“View（视图）”→“Preview（预览）”→CMYK、青色、洋红、黄色、黑色或 CMY。
- (2) 在图像中颜色的 CMYK 等量值使用“CMYK 设置”对话框中，当前的分色和校准值进行显示，但未作永久性更改。

4.2.2 识别溢色

色域是能在一个彩色系统中显示或打印的颜色的范围。可以在 RGB 或 HSB 模式中显示的颜色对 CMYK

设置可能为溢色，因此不能打印。

将一个图像转换为 CMYK 时，Photoshop 会自动将所有颜色转入色域，但可能想在转换为 CMYK 之前，识别图像中的溢色或手动校正它们。

在 RGB 模式中，可以按以下方式识别溢色：

- 在 Info（信息）面板中，如果将指针移到溢色上面，CMYK 值旁边会出现一个惊叹号，如图 4-7 所示。
- 当选择了一种溢色时，在“Color Picker（拾色器）”和颜色面板中都会出现一个警告三角形，并显示最接近的 CMYK 等量值。要选择 CMYK 等量值，单击这个三角形或色块即可。

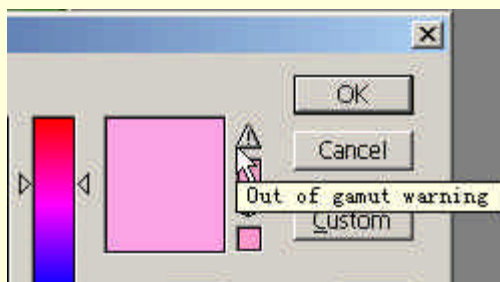


图 4-7 溢色指示符

使用“Gamut Warning（色域警告）”命令，也可以快速识别 RGB 图像中的溢色。此命令高亮显示图像中溢色的所有像素。

要打开和关闭溢色的高亮度显示：

选取“View（视图）”→“Gamut Warning（色域警告）”。

要更改色域警告颜色：

- （1）选取“File（文件）”→“Preferences（预置）”→“Transparency & Gamut（透明区域与色域）”。
- （2）在“Gamut Warning（色域警告）”下，单击颜色框以显示拾色器，然后选择一个新的警告颜色。
- （3）在“Opacity（不透明度）”文本框中输入一个值，值的范围可以从 0 到 100%。使用此项设置，可以或多或少地通过警告颜色显示底层图像。然后单击“OK（好）”，如图 4-8 所示。

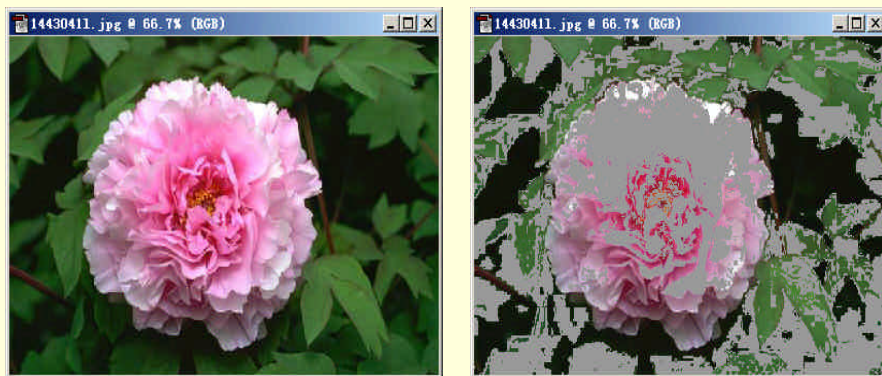


图 4-8 原图像及预览溢色

由于色域警告是使用当前的 CMYK 设置产生的，因此，一定确保在执行这些溢色过程之前，正确填写“CMYK 设置”对话框。

4.3 校准系统

对图像进行色彩或色调调整之前，首要的一步是要确保已按准确重现颜色中所述校准了系统；否则，屏幕上图像的颜色可能与打印时或在另一台显示器上显示的同一个图像相差甚远。

如果是色彩专家，则只要环境有所改变（如光照）或调整了图像的色彩和色调，都要打印每个图像的全色

彩校样。但是，通过校准，能确保在系统上更准确地重现色彩，节省时间和费用。

4.4 检查扫描质量和色调范围

测定的图像是否有足够的细节产生高质量输出是非常重要的。区域中的像素数目越多，细节也就越丰富。即便可能校正，则质量差的照片或扫描也将很难处理。过多的色彩校正也可能会造成像素值损失、细节太少。如果存储了一个备份或使用调整图层，则随时可以还原为原图。

直方图用图形表示图像的每个亮度色阶处的像素数目，它可以显示图像是否包含有足够的细节来进行较好的校正，也提供有图像色调范围的快速浏览图，或图像基本色调类型。暗色调图像的细节都集中在暗调处，亮色调图像的细节集中在高光处。全色调范围的图像在所有这些区域中都有很多的像素。识别色调范围会有助于确定相应的色调校正。

调整太暗图像的快捷方式是使用“Levels（色阶）”对话框中的直方图，将白场移到像素开始的位置。要确定扫描是否捕捉到足够的细节用于高质量输出，在 Info（信息）面板中检查高光和暗调区域的 RGB 像素值，一般分别为 240 和 10。在这些范围内扫描也不能有大的空白。

要检查图像的直方图：

(1) 打开要检查的图像，然后选取“Image（图像）”→“Histogram（直方图）”，如图 4-9 所示。要包括专色通道和 Alpha 通道的像素数据，在选取“Image（图像）”→“Histogram（直方图）”时按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS）。

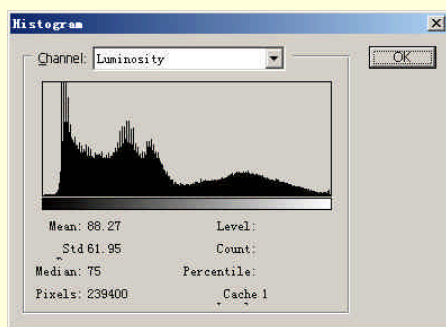


图 4-9 整个图像的直方图

直方图的 x 轴表示从最左边的最暗（0）到最右边的最亮（255）的颜色值；y 轴表示给定值的像素总数。如果选择部分图像，则直方图仅表示所选的像素。另外，调整图层的直方图取决于其下面图层的可见性。

“Histogram（直方图）”对话框左下方的数值显示了像素颜色值的统计信息：

- “Mean（平均值）”平均亮度值。
- “Std（标准偏差）”表示数值变化的范围。
- “Median（中间值）”显示颜色值范围内的中间值。
- “Pixels（像素）”表示用来计算直方图的像素总数。
- “Cache（高速缓存级别）”显示图像高速缓存的设置。如果在“Memory & Image Cache Preferences（内存与图像高速缓存）”预置对话框中选择了“Use Cache For Histogram（使用直方图高速缓存）”选项，则直方图表示的是图像中代表性的取样像素，而不是所有像素。

(2) 对于 RGB、CMYK 和索引颜色图像，从“Channel（通道）”菜单中选择一个选项。可以绘画出单个通道中颜色值或复合通道中光度的图表。

(3) 要查看直方图中一个特定点的信息，将指针指向该处；要查看一定范围值的信息，在直方图中拖移以高亮度显示这一范围。

对话框右下方的值通过变化显示该点的灰色色阶（色阶，从 0 到 255），该色阶的像素数目（数量）以及该色阶以下像素的百分数（百分位）。

4.5 设置高光和暗调值

可以通过以下操作开始专业色调校正：将颜色值分配给图像中的最亮和最暗的像素，设置允许在整个图像中使用的可能的最精细细节的整体色调范围。我们将这一过程称为设置高光和暗调或设置白场和黑场。可以使用这几种方式。

4.5.1 确定高光和暗调值

亮色调和暗色调图像与使用目标值设置高光和暗调建议的那些图像相比，目标值略有差异对它们会更有好处：

- 对于暗色调图像，可能想要将高光设置为一个较低的值，以避免太大的对比度。
- 对于亮色调图像，可能想要将暗调设置为一个较高的值，以保持高光区域的细节。

要使用目标值设置高光和暗调：

- (1) 选择和双击吸管工具，显示选项面板。
- (2) 对于“Sample Size (取样大小)”，选取“3 by 3 Average (3×3 平均)”。

吸管显示每个 3×3 屏幕像素区域的平均像素值，保证是区域的代表性取样，而不是单个屏幕像素值。

- (3) 识别高光：

- 打开 Info (信息) 面板，在图像中移动指针以帮助识别图像中的最亮中性色区域。
- 使用“Levels (色阶)”对话框中的“Threshold (阈值)”模式，识别图像中的高光区域。
- 打开“Curve (曲线)”对话框，然后在图像中拖移指针，以识别最亮和最暗的区域。

- (4) 按使用色彩调整命令中所述，打开“Levels (色阶)”或“Curve (曲线)”对话框。

- (5) 双击白色吸管工具以显示拾色器。在拾色器中，输入要分配给高光的值，并遵循以下原则：

- 大多数情况下，在白纸上打印时，给 CMYK 值分别使用 5、3、3 和 0 就可以在平均色调图像中取得较好的高光。
- RGB 等量值为 244、244、244。
- 灰度等量值为 4% 的点。
- 可以在“Lightness (亮度)”文本框中输入 96% 的值，快速重现这些目标值。

如果更改了显示器或分色设置的默认值，则输入非 CMYK 值将会显示与本例中所显值不同的值。

(6) 输入这些值后，在“Color Picker (拾色器)”对话框中单击“OK (好)”，然后单击在步骤 3 中标识的高光区域。如果不小心单击了错误的高光区域，按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，然后单击此对话框中的“Reset (复位)”对话框。

图像中的像素值会以新的高光值按比例调整，单击的比该区域更亮的任何像素都会变成反光白。Info (信息) 面板会显示色彩调整前后的值。

- (7) 使用 Info (信息) 面板帮助识别图像中代表性的暗调区域。

(8) 在“Levels (色阶)”或“Curves (曲线)”对话框中双击黑色吸管工具，然后按照以下原则输入目标暗调值：

- 在白纸上打印时输入典型值。给 CMYK 值输入 65、53、51 和 95 可以在平均色调图像中取得较好的暗调。
- RGB 等量值为 10、10、10。
- 灰度等量值为 96% 的点。
- 通过在“Lightness (亮度)”文本框中输入 4，可以快速重现这些相同的值。

- (9) 输入这些值后，单击“OK (好)”，然后单击在步骤 7 中标识的暗调区域。

使用 Threshold 模式标识最亮和最暗区域：

(1) 打开“Levels (色阶)”对话框，并确保没有选取“Preview (预览)”选项。“Levels (色阶)”对话框会显示图像的直方图，除非它是一个调整图层。

(2) 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，然后拖移白色或黑色的“Input (输入)”三角形如图 4-10 所示。

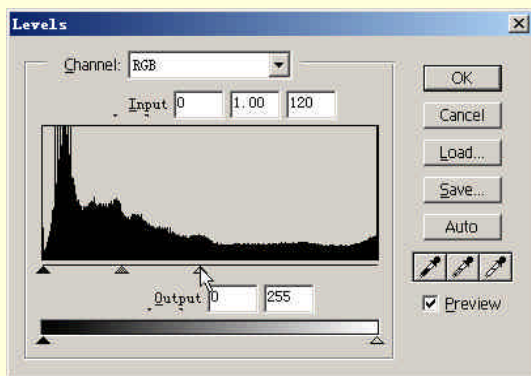


图 4-10 Threshold 对话框

图像更改为“Threshold（阈值）”模式，出现高对比度的预览图像。如果在拖移白色滑块，图像的可视区域指示图像的最亮部分；如果在拖移黑色滑块，图像的可视区域指示图像的最暗部分。如果在“Levels（色阶）”对话框中选择一个颜色通道，黑色区域指示没有给定颜色成分存在的区域。

(3) 缓慢将滑块拖移到直方图的中心以标识图像中的亮的或暗的区域。使用这些像素给图像中的黑场和白场指定目标值。

4.5.2 使用色阶滑块设置

通过将“Levels（色阶）”输入滑块移到直方图两端的第一组像素上，也可以设置图像中的高光和暗调。这样做将每个通道中的最暗和最亮像素的这些像素映射为黑色和白色，扩大图像的色调范围。其它通道中的相应像素会按比例进行调整以避免改变色彩平衡。尽管没有指定目标值或使用“Curves（曲线）”对话框来得精确，该方式通常会产生较好的效果，特别是要在高光和暗调保持色偏。

在许多图像中，消除色偏是有用的。但在其它图像中，使用“Levels（色阶）”滑块设置高光和暗调会精确地产生更好的结果，这是因为它不影响色彩平衡。通过设置高光和暗调为中性色值（消除色偏）的对比度增强，以及通过调整“Levels（色阶）”滑块（保留色偏）的对比度增强。

要使用色阶滑块设置高光和暗调：

(1) 打开“Levels（色阶）”对话框。“Levels（色阶）”对话框显示图像的直方图如图 4-11 所示。

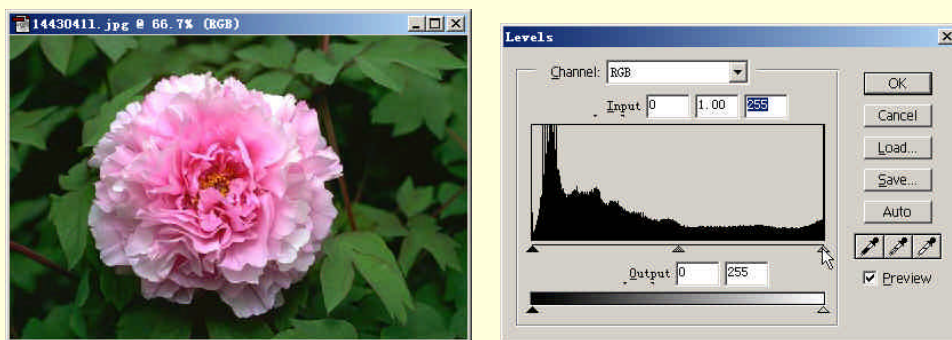


图 4-11 图像的直方图

(2) 如果图像不只一个颜色通道，从“Channel（通道）”菜单中选择需要调整的通道（或几个通道）。要同时编辑一组颜色通道，在使用“Levels（色阶）”命令之前，按住 Shift 在通道面板中选择这些通道。之后，“Channel（通道）”菜单会显示目标通道的缩写。例如，CM 代表青色和洋红。该菜单也包含所选组合的单个通道。

(3) 将输入滑块分别拖移到直方图两端第一组像素的边缘。

例如，需要通过当前仅为 0-233 范围的像素提高图像中的对比度。如果将白色三角形拖移到 233，233 或更高亮度值（图像的每个通道中）会被映射为 255，较低亮度值的像素会被映射为相应的较亮值。这样的重新映射会使图像变亮，提高高光区域中的对比度，如图 4-12 所示。也可以直接将数值输入到“Input（输入）”文本框。

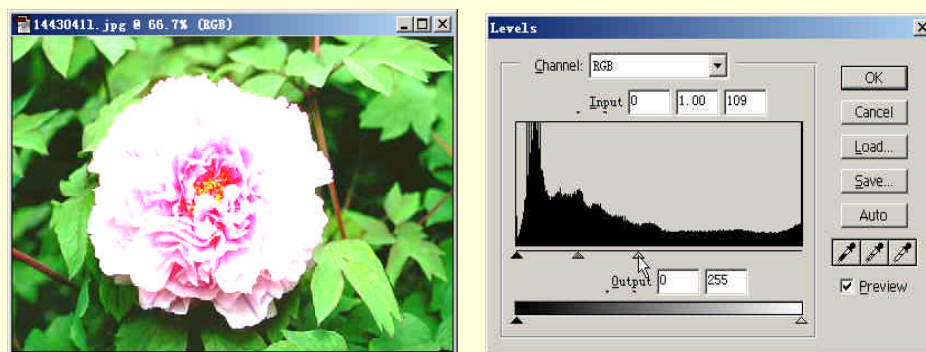


图 4-12 调整后的直方图及效果

相反，假定要降低图像中的对比度，如果将输出白色三角形拖移到 220，225 亮度值的像素会被重新映射为 220，较低亮度值的像素会被映射为相应较暗值。这会使图像变暗，降低高光区域中的对比度。也可以直接将数值输入到“Output（输出）”文本框，如图 4-13 所示。



图 4-13 设置对比度

A. 减低暗调 B. 减低高光

(4) 如果图像也需要校正中间调，现在就可以通过“Levels（色阶）”对话框设置它们。在应用色阶更改之前进行这项工作。

(5) 单击“OK（好）”。

(6) 要查看新的直方图，重新打开“Levels（色阶）”对话框。直方图已被展开以满足新的白场和黑场，直方图出现间断。这些间断不表示图像中有视觉问题，除非间断很大，或图像中像素数目很少。

4.5.3 自动设置

“Auto Levels（自动色阶）”命令以及“Levels（色阶）”和“Curves（曲线）”对话框中的“Auto（自动）”按钮可自动执行等量的“Levels（色阶）”滑块调整：它们将每个通道中的最亮和最暗像素定义为白色和黑色，然后按比例重新分配中间像素值。

默认情况下，“Auto（自动）”功能会减少白色和黑色像素 0.5%，即在标识图像中的最亮和最暗像素时它会忽略两个极端像素值的前 0.5%。这种颜色值剪切可保证白色和黑色值是基于代表性像素值，而不是极端像素值。

在像素值平均分布的图像需要简单的对比度调整时，“Auto（自动）”功能会得到较好的效果。但是，手动调整“Levels（色阶）”和“Curves（曲线）”控制会更精确。

要自动设置黑场和白场，需要执行以下的一项操作：

- 选取“Image（图像）”→“Adjust（调整）”→“Auto Levels（自动色阶）”。
- 按照使用色彩调整命令所述，打开“Levels（色阶）”或“Curves（曲线）”对话框，然后单击“Auto（自动）”。

要更改减少的白色和黑色值的数量：

(1) 按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS），然后在“Levels（色阶）”或“Curves（曲线）”对话框中单击“Options（选项）”，如图 4-14 所示。

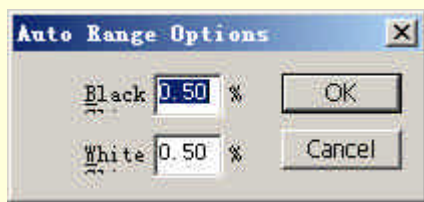


图 4-14 Auto Range Options 对话框

(2) 在“Auto Range Options (自动范围选项)”对话框中，输入要忽略的极端高光和暗调百分比，然后单击“OK (好)”。建议输入 0.5%到 1%之间的一个值。

4.6 调整中间调和微调色调校正

如果已设置了高光和暗调，可能需要微调对比度。平均色调图像通常不需要这一步骤。设置高光和暗调通常适当地重新分布中间调像素值，但当像素值集中在灰度值的两端时，中间调经常需要调整。可以使用“Levels (色阶)”或“Curves (曲线)”对话框中的灰色吸管按钮来消除中间调中的色偏。但要精确控制中间调的调整，则应使用“Levels (色阶)”中间调滑块或“Curves (曲线)”。

4.6.1 使用色阶滑块调整中间调

“Levels (色阶)”滑块允许逐渐调整图像中的亮度、对比度和中间调。通过调整中间调，可以更改灰色调中间范围的亮度值，而不会明显地改变暗调和高光。

要使用“Levels (色阶)”滑块：

- (1) 打开“Levels (色阶)”对话框。“Levels (色阶)”对话框显示图像的直方图。
- (2) 如果正在处理带一个以上的颜色通道的图像，从“Channel (通道)”菜单中选择要调整的通道 (或几个通道)。要同时编辑一组颜色通道，在使用“Levels (色阶)”命令之前，按住 Shift 键在通道面板中选择这些通道。之后，“Channel (通道)”菜单会显示目标通道的缩写。例如，CM 代表青色和洋红。该菜单也包含所选组合的单个通道。
- (3) 选择预览，以便在拖移“Levels (色阶)”滑块时查看更改的结果。
- (4) 要调整中间调，直接使用直方图下面的灰色滑块，如图 4-15 所示。将滑块向右拖移可以使中间调变暗，向左拖移可以使中间调变亮。也可以使用对应中间调的中间的文本框，在“Input (输入)”文本框中直接输入数值。
- (5) 单击“OK (好)”。

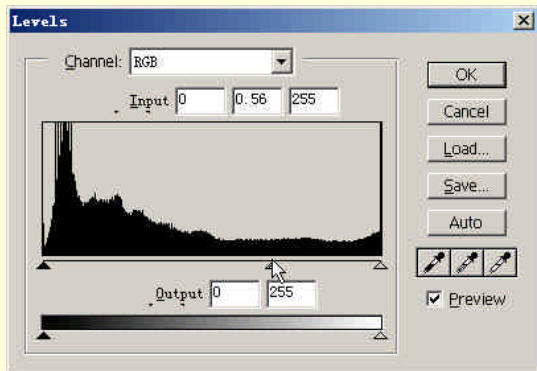


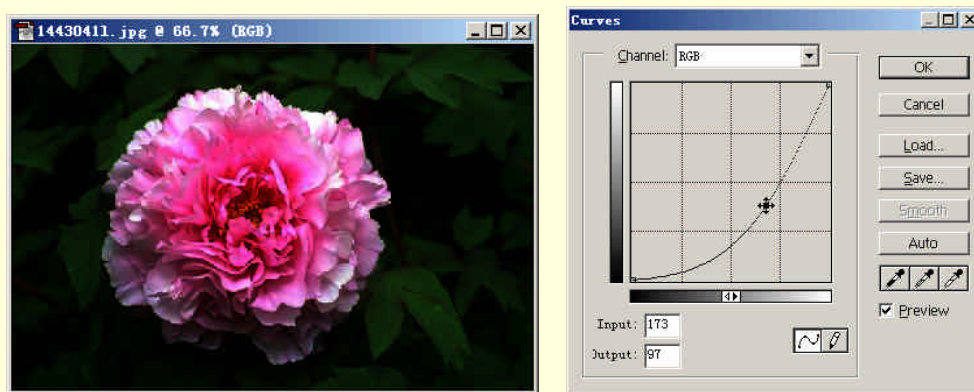
图 4-15 调整中间调

4.6.2 使用曲线命令

与“Levels (色阶)”一样，“Curves (曲线)”允许调整图像的色调范围，但是，它不是只使用三个变量 (高光、暗调和中间调) 来进行调整，也可以调整 0-255 范围内的任意点，同时又可保持 15 个其它值不变。也可以

使用“Curves（曲线）”对话框中的任意图，通过拖移来绘制一个色调曲线。此功能允许制作出多种有趣的色调和色彩效果。

使用色调调整曲线“Curves（曲线）”可以精确调整色调范围的其中一个区域，同时控制其它区域上的效果，如图 4-16 所示。



4-16 用曲线调暗图像

4.6.3 使用 Curves 对话框

(1) 打开“Curves（曲线）”对话框，如图 4-17 所示。

图形的水平轴表示像素原来的亮度值（输入色阶）；垂直轴表示新的亮度值（输出色阶）。在默认的对角线中，没有像素被映射为新值，因此所有像素有相同的“Input（输入）”和“Output（输出）”值。

注意，对于 RGB 图像，“Curves（曲线）”显示 0 到 255 间的亮度值，暗调（0）位于左边。对于 CMYK 图像，“Curves（曲线）”显示 0 到 100 间的百分数，高光（0）在左边。要随时反转曲线更改显示，单击曲线下面的双箭头。

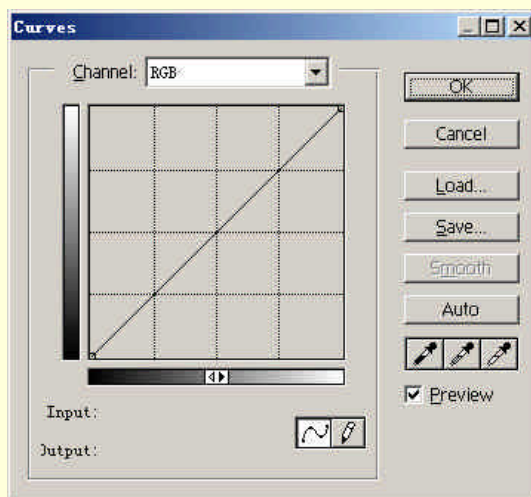


图 4-17 Curves 对话框

(2) 如果图像不只一个颜色通道，从“Channel（通道）”菜单中选择要调整的通道（或几个通道）。

要同时编辑一组颜色通道，在使用“Levels（色阶）”命令之前，按住 Shift 键在通道面板中选择这些通道。之后，“Channel（通道）”菜单会显示目标通道的缩写。例如，CM 代表青色和洋红。该菜单也包含所选组合的单个通道。

(3) 要使“Curves（曲线）”网格更精细，请按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS），然后单击网格，再次按住 Alt/Option 键单击可以使网格变大，如图 4-18 所示。

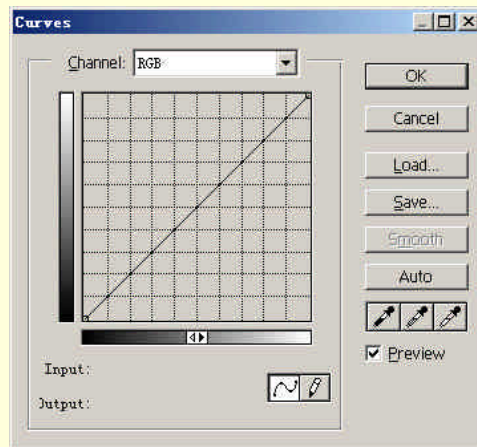


图 4-18 设置网格大小

(4) 单击要调整的曲线部分。

一组方向箭头标记图表上的像素位置，“Input（输入）”和“Output（输出）”值会出现在对话框的底部，如图 4-19 所示。在图像中单击可在曲线上显示像素值和位置。在图像中拖移可以确定 RGB、Lab 或灰度图像复合通道，或者所有图像单独通道中的最亮和最暗区域。Windows 中当“Levels（色阶）”中没有阈值功能时，这特别有用。

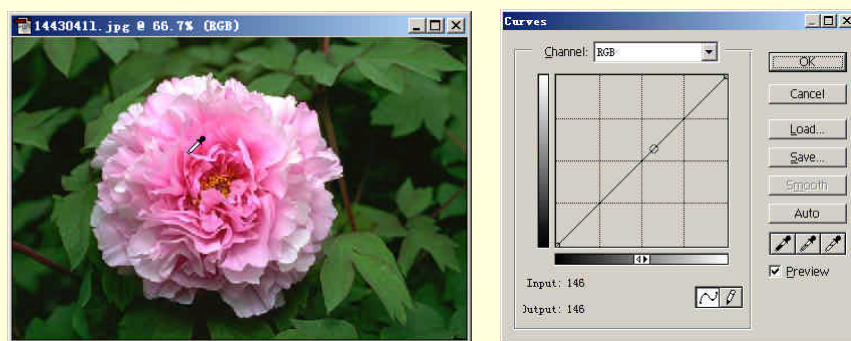


图 4-19 显示像素亮度值

(5) 在要保持固定的曲线上单击任一点。例如，如果要调整中间调，同时最小化高光和暗调上的效果，单击曲线上的四分之一和四分之三点。

可以在曲线添加多达 14 个点，锁定这些值。要删除一个固定的点，将它拖出图表，或选择后按 Delete 键，或按住 Ctrl 键（Windows）或 Command 键（Mac OS）单击。不能删除曲线的端点。

(6) 调整曲线：

- 拖移曲线，直到得到需要的图像，如图 4-20 所示。
- 输入曲线上所选点的“Input（输入）”和“Output（输出）”值。

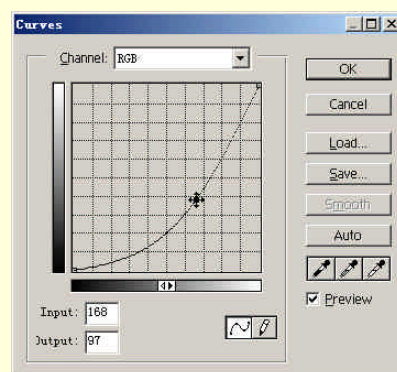


图 4-20 调整曲线

单击固定曲线上的一个点。单击和拖移进行调整。任何曲线的灰度系数就是它的斜度，用输出与输入值的对数比例表示。例如，1.0 的灰度系数值等于 1:1 的输出输入比例。向上移动曲线的中点（在 RGB 读出中）降低灰度系数值（即小于 1.0）；向下移动中点则提高灰度系数值。这与将灰度系数滑块向右移动降低灰度色阶，向左移动提高是一样的。

在“Curves（曲线）”对话框中可以使用以下快捷键：

- 在图像中按住 Ctrl 键（Windows）或 Command 键（Mac OS）单击可以在复合通道中（但不是在成分通道中）设置所选颜色曲线上的点。
- 在图像中按住 Shift+ Ctrl 键（Windows）或 Shift+ Command 键（Mac OS）单击可以在每个颜色成分通道中（但不是在复合通道中）设置所选颜色曲线上的点。
- 使用箭头键可以移动曲线上的点。
- 按住 Shift 键单击可以选择多个点。
- 使用 Ctrl+ Tab 键（Windows）或 Command+ Tab 键（Mac OS）可以向前选择曲线上的控制点。
- 使用 Shift+ Ctrl+ Tab 键（Windows）或 Shift+ Command+ Tab 键（Mac OS）可以向后选择曲线上的控制点。
- 在网格中按住 Ctrl 键（Windows）或 Command 键（Mac OS）单击可以取消选择曲线上的所有控制点。
- 在网格中按住 Ctrl-D 键（Windows）或 Command-D 键（Mac OS）可以取消选择曲线上的所有控制点。

4.6.4 使用 Curves 对话框中铅笔工具

(1) 单击“Curves（曲线）”对话框底部的铅笔。

(2) 拖移以在“Curves（曲线）”图表区绘制需要的曲线，如图 4-21 所示。

移到图表中时会出现铅笔指针。要将曲线约束为一条直线，按住 Shift 键，然后单击以定义曲线的端点。例如，通过按住 Shift 键并先后单击图形的左上角和右下角可创建图像的阴片。

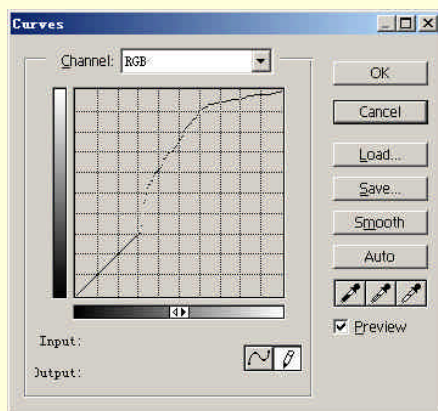


图 4-21 用铅笔绘制曲线

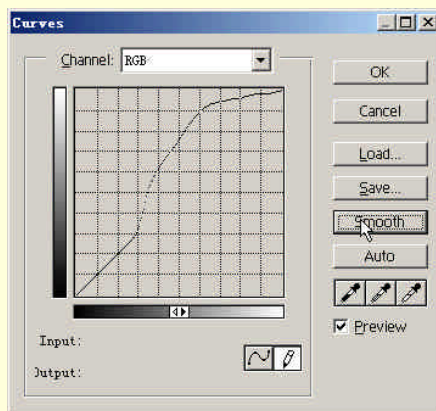


图 4-22 使曲线平滑

(3) 如果愿意，单击“Smooth（平滑）”能使曲线变得平滑，如图 4-22 所示。

4.7 调整色彩平衡

色调校正完成后，就可以准确测定和诊断图像中色彩的任何问题——色偏、过饱和与饱和不足的颜色。再强调一次，虽然可以使用“Levels（色阶）”命令，但“Curves（曲线）”可在通道中提供更精确的像素分布控制。“Hue/Saturation（色相／饱和度）”、“Replace Color（替换颜色）”和“Selective Color（可选颜色）”命令可提供对特定颜色成分和属性的附加控制。

4.7.1 调整色彩平衡

每个色彩调整都会影响图像中的整个色彩平衡。可以使用许多方法来取得相似的效果，因此确定适合的一

种调整方式取决于图像和想要的效果。

如果初次调整颜色成分，手头保留一个颜色轮图表会有帮助。可以使用颜色轮来预测一个颜色成分中的更改如何影响其它颜色，并了解这些更改如何在 RGB 和 CMYK 色彩模式间转换。例如，可以通过增加颜色轮中相反颜色的数量来减少图像中某一种颜色的量，反之亦然。同样地，通过调整色轮中两个相邻颜色，甚至将两种相邻色彩调整为其相反颜色，可以增加或减少一种颜色，如图 4-23 所示。

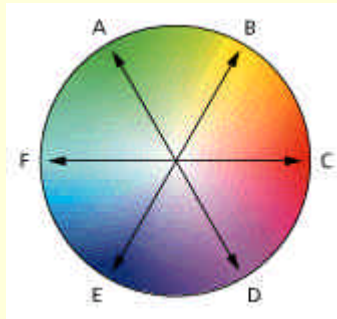


图 4-23 颜色轮

A. 绿 B. 黄 C. 红 D. 洋红 E. 蓝 F. 青

例如，在 CMYK 图像中，可以通过减少洋红的数量或比例（添加青色和黄色）来减少洋红。甚至可以结合这两种校正，最小化整个亮度上的效果。在 RGB 图像中，可以通过删除红色和蓝色或通过添加绿色来减少洋红。所有这些调整都会得到一个包含较少洋红的整个色彩平衡。

4.7.2 使用 Color Balance 命令

“Color Balance（色彩平衡）”命令可以在彩色图像中改变颜色的混合。与“Brightness/Contrast（亮度/对比度）”命令一样，这个工具提供一般化的色彩校正。要想精确控制单个颜色成分，使用“Levels（色阶）”、“Curves（曲线）”或其中一个专门的色彩校正工具：“Hue/Saturation（色相/饱和度）”、“Replace Color（替换颜色）”或“Selective Color（可选颜色）”。

要调整图像中某种颜色的色阶：

- （1）按照使用色彩调整命令所述，打开“Color Balance（色彩平衡）”对话框。必须查看复合通道来使用“Color Balance（色彩平衡）”命令。
- （2）选取“Shadows（暗调）”、“Midtones（中间调）”或“Highlights（高光）”以便选取要着重进行更改的色调范围。
- （3）对于 RGB 图像，应选取“Preserve Luminosity（保持亮度）”以防止在更改颜色时更改了图像中的光度值。此选项可保持图像中的色调平衡。

（4）将三角形拖向要在图像中增加的颜色；或将三角形拖离要在图像中减少的颜色，如图 4-24 所示。颜色条上的值显示红色、绿色和蓝色通道的颜色变化，对于 Lab 图像，这些值表示 a 和 b 通道。数值范围从-100 到+100。

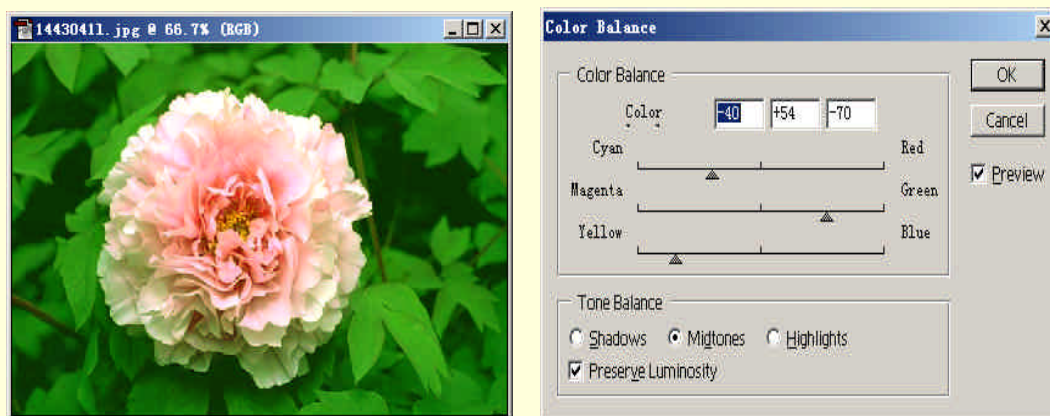


图 4-24 调整绿色偏效果

4.7.3 使用 Hue/Saturation 命令

“Hue/Saturation (色相/饱和度)”命令可以调整图像中单个颜色成分的色相、饱和度和亮度。与“Color Balance (色彩平衡)”命令一样，此命令依赖于颜色轮。调整色相或颜色，表示在颜色轮中移动；调整饱和度或颜色的纯度，表示在半径上移动。也可以使用“Colorize (着色)”选项将颜色添加到已转换为 RGB 的灰色图像，或添加到 RGB 图像。例如，通过将颜色值减到一个色相，使其看起来像双色调图像。

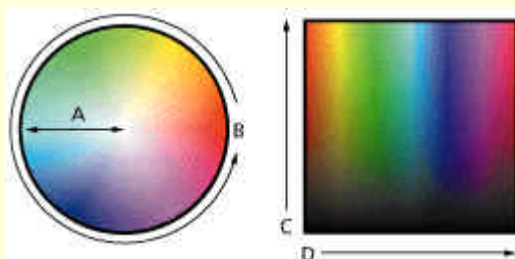


图 4-25 色相和亮度饱和度颜色轮

饱和度 B. 色相 C. 亮度 D. 所有色相

使用“Hue/Saturation (色相/饱和度)”调整图像：

(1) 选取“Image (图像)”→“Adjust (调整)”→“Hue/Saturation (色相/饱和度)”命令，打开“Hue/Saturation (色相/饱和度)”对话框，如图 4-26 所示。

在该对话框显示有两个颜色条。它们代表颜色在颜色轮中的次序。上面的颜色条显示调整前的颜色；下面的颜色条显示调整如何以全饱和状态影响所有色相。

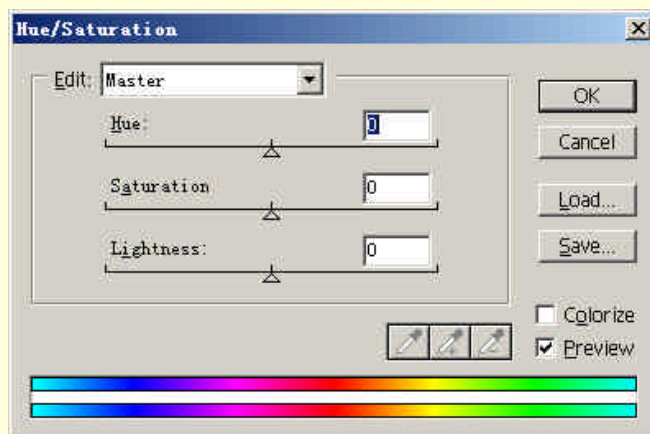


图 4-26 Hue/Saturation 对话框

(2) 选择要调整的颜色：

从对话框的“Edit (编辑)”菜单中选取“Master (全图)”可以一次调整所有颜色。

要调整的颜色选择列出的其它一个预设颜色范围。一个调整滑块会出现在颜色条之间，可以用它来编辑任何范围的色相。

(3) 对于“Hue (色相)”，输入一个值，或拖移滑块，直至出现需要的颜色。

文本框中显示的值反映颜色轮中从像素原来的颜色旋转的度数。正值表示顺时针旋转，负值表示逆时针旋转。数值的范围为-180 至+180。

(4) 对于“Saturation (饱和度)”，输入一个值或将滑块向右拖移来增加饱和度，向左拖移减少饱和度。颜色从颜色轮中心向外移动，或从外向颜色轮中心移动，相对所选像素的起始颜色值。数值的范围为-100 至+100。

(5) 对于“Lightness (明度)”，输入一个值或将滑块向右拖移来增加明度，向左拖移减少明度。数值的范围为-100 至+100。

修改调整滑块的范围：

(1) 从对话框的“Edit (编辑)”菜单中选择一种颜色：

(2) 执行以下的一项操作调整滑块：

- 拖移中间部分的暗灰滑块，以移动整个调整滑块选择不同的颜色区域。
- 拖移中间部分的暗灰滑块旁边的一个竖直白色条，以调整颜色成分的范围。增加范围会降低下降，反之亦然。
- 拖移其中一个较亮的灰色条调整范围，而不影响下降。
- 拖移其中一个白色三角形调整减量，而不影响范围。按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 拖移可以拖移颜色条，使不同的颜色位于颜色条的中心。

如果修改调整滑块，使它落入不同的颜色范围，则其名称改变会反映这个变化。例如，如果选取“Yellow (黄色)”，并改变它的范围，使它落在颜色条的红色部分，则名称会变为“Red 2 (红色 2)”。可以将六个单独颜色范围转变多个相同的颜色范围。默认情况下，在选择颜色成分时所选颜色的范围为 30 ° 宽，即两边都有 30 ° 的下降。下降设置得太低会在图像产生仿色。

(3) 要从图像中选择颜色来编辑范围，请在对话框中选择吸管工具，然后在图像中单击。使用带“+”号的吸管工具可以添加到范围；使用带“-”号的吸管工具则从范围中减去。当吸管工具被选择时，也可以按 Shift 键添加到范围，按 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 从范围中减去。

对灰度图像着色或制作单色调效果：

(1) 如果要对灰度图像着色，请选取“Image (图像)”→“Mode (模式)”→“RGB”，将图像转换为 RGB。

(2) 按使用色彩调整命令所述，打开“Hue/Saturation (色相/饱和度)”对话框。

(3) 选取“Colorize (着色)”。该图像被转换为当前前景色的色相，每个像素的明度值不会改变。

(4) 如果愿意，可以使用“Hue (色相)”滑块选择一种新的颜色。

(5) 使用“Saturation (饱和度)”和“Lightness (明度)”滑块，调整像素的饱和度和明度，然后单击“OK (好)”。

4.7.4 使用 Replace Color 命令

“Replace Color (替换颜色)”命令可以在图像中基于特定颜色创建蒙版，来调整色相、饱和度和明度值。蒙版是临时的，它不会创建选区。

要调整或替换一种颜色：

(1) 选取“Image (图像)”→“Adjust (调整)”→“Replace Color (替换颜色)”，如图 4-27 所示。

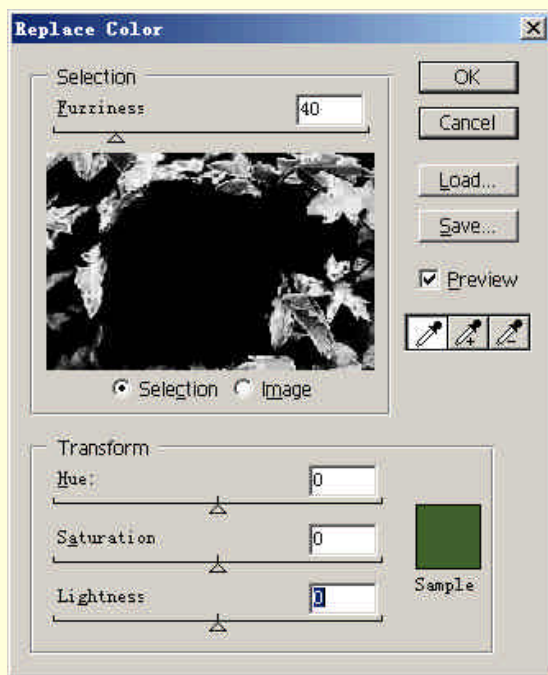


图 4-27 Replace Color 对话框

(2) 选择以下一个选项：

- “Selection (选区)”在预览框中显示蒙版，被蒙版区域为黑色，未蒙版区域为白色。部分被蒙版区域（覆盖有半透明蒙版）会根据不透明度显示不同的灰色色阶。
- “Image (图像)”在预览框中显示图像。在处理放大的图像或仅有有限屏幕空间时，此选项非常有用。

(3) 在图像或预览框中单击可以选择蒙版的区域。按住 Shift 键单击或使用带 + 号的吸管按钮，添加区域；按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 单击，或使用带 - 号的吸管按钮，去掉区域，如图 4-28 所示。



图 4-28 显示蒙版区域

(4) 使用滑块或输入“Fuzziness (颜色容差)”值调整蒙版的容差。此选项控制选区中包括哪一种相关颜色的程度。

(5) 拖移色相、饱和度和明度滑块（或在文本框中输入数值）更改所选区域的颜色。

(6) 单击“OK (好)”，替换这种颜色，效果如图 4-29 所示。



图 4-29 替换颜色效果

4.7.5 使用 Selective Color 命令

与其它颜色校正工具相同,“ Selective Color (可选颜色)”命令可以校正不平衡问题和调整颜色。可选颜色校正是高档扫描仪和分色程序使用的一项技巧,它在图像中的每个加色和减色的原色成分中增加和减少印刷颜色的量。

可选颜色校正基于这样一个表,该表显示用来创建每个原色的每种印刷油墨的数量。通过增加和减少与其它印刷油墨相关的印刷油墨的数量,可以有选择地修改任何原色中印刷色的数量,而不会影响任何其它原色。例如,可以使用可选颜色校正来显著减少图像绿色成分中的青色,同时保留蓝色成分中的青色不变。必须查看复合通道才能使用“ Selective Color (可选颜色)”命令。

要使用“ Selective Color (可选颜色)”命令:

- (1) 按照使用色彩调整命令所述,打开“ Selective Color (可选颜色)”对话框,如图 4-30 所示。

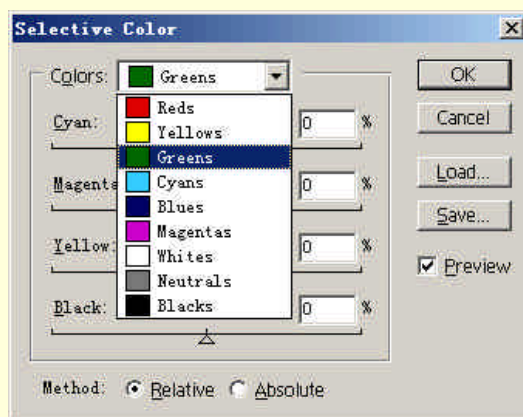


图 4-30 Selective Color 对话框

- (2) 从对话框顶部的“ Color (颜色)”菜单中选取要调整的颜色。这组颜色由加色原色和减色原色与白色、中性色和黑色组成。

- (3) 对于“ Method (方法)”,选择一个选项:

- “ Relative (相对)”按照总量的百分比更改现有的青色、洋红、黄色和黑色量。例如,如果从 50% 洋红的像素开始添加 10%,则 5%会被添加洋红。结果为 55%的洋红 (50%的 10% = 5%)。
- “ Absolute (绝对)”按绝对值调整颜色。例如,如果从 50% 的洋红开始添加 10%,则洋红油墨会被设置为 60%。

调整是基于一种颜色与其中一个指示的校正点是如何接近的。例如,包含 50%洋红的像素并不在任何精确的校正点,因此将得到一个混合校正。

- (4) 拖移滑块以增加或减少所选颜色中的成分。可以使用 Info (信息) 面板显示前后的颜色值。

4.8 色彩调整命令

“Variations (变化)”和“Brightness/Contrast (亮度/对比度)”命令可改变图像中的颜色和亮度值，但不如前一节中所述的高档色彩调整命令精确或灵活。它们提供了一种简单的方式，可以对图像进行快速整体调整。“Invert (反相)”、“Equalize (色调均化)”、“Threshold (阈值)”、“Posterize (色调分离)”和“去色”命令也可以更改图像中的颜色和亮度值，但它们通常用于增强颜色与产生特殊效果，而不适用于校正颜色。也可以使用“通道混合器”命令进行色彩调整。

4.8.1 使用 Variations 命令

“Variations (变化)”命令可以可视地调整图像或选区的色彩平衡、对比度和饱和度。此命令对于不需要精确色彩调整的平均色调图像最有用。这命令不能用在索引颜色图像上。

要使用“Variations (变化)”命令：

(1) 选择“Image (图像)”→“Adjust (调整)”→“Variations (变化)”，打开“Variations (变化)”对话框，如图 4-31 所示。如果在“Adjust (调整)”子菜单中没有出现“Variations (变化)”命令，则说明“Variations (变化)”增效工具尚未安装。

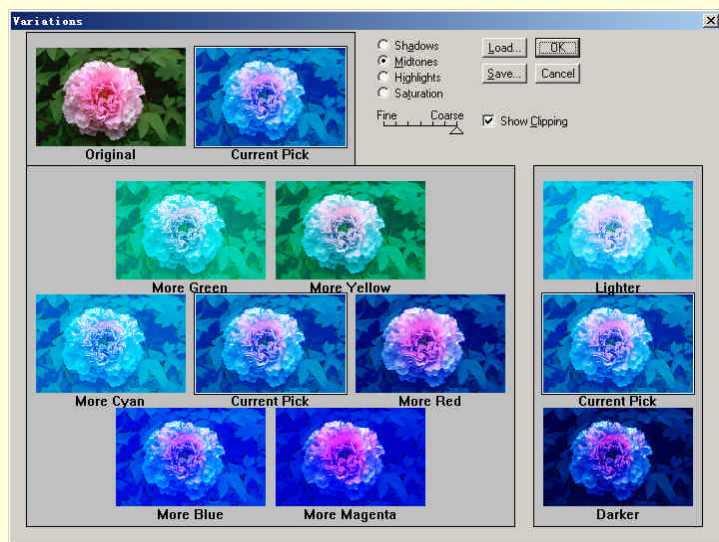


图 4-31 Variations 对话框

对话框顶部的两个缩览图显示原始选区（原图）和包含当前所选调整的选区（当前挑选）。在第一次打开该对话框时，这两个图像是一样的。随着进行调整，“Current Pick (当前挑选)”图像会改变以反映用户的选择。

(2) 选择任一种调整：

- “Show Clipping (显示剪贴板)”在将因调整剪切的图像区域显示霓虹预览——也就是，转换为纯白色或纯黑色。在调整中间调时剪切不会发生。但是注意，剪切与溢色不同。
- “Shadows (暗调)”、“Midtones (中间调)”或“Highlights (高光)”指示是否需要调整暗、中间或亮区域。
- “Saturation (饱和度)”更改图像中的色相度数。在选择了“Show Clipping (显示剪贴板)”选项时，图像可以显示调整后的剪切。表示已超出了最大的颜色饱和度。
- “Fine/Coarse (精细/粗糙)”滑块确定每次调整的数量。将滑块移动一格可使调整数量双倍增加。

(3) 调整颜色和亮度：

- 要将颜色添加到图像，请单击相应的颜色缩览图。
- 要减去一种颜色，请单击颜色轮上它的相对颜色。例如，要减去青色，应单击红色。

(4) 单击对话框右侧的缩览图，调整图像的亮度。每次单击一个缩览图，所有的缩览图都会改变。中间缩览图总是反映当前的选择。

4.8.2 使用 Brightness/Contrast 命令

“Brightness/Contrast (亮度/对比度)”命令是对图像的色调范围进行简单调整的最简方法。与“Curves (曲线)”和“Levels (色阶)”不同，这条命令一次调整图像中的所有像素——高光、暗调和中间调。另外，“Brightness/Contrast (亮度/对比度)”命令对单个通道不起作用，建议不要用于高档输出。

要使用“Brightness/Contrast (亮度/对比度)”命令：

(1) 选取“Image (图像)”→“Adjust (调整)”→“Brightness/Contrast (亮度/对比度)”命令，打开“Brightness/Contrast (亮度/对比度)”对话框。

(2) 拖移滑块以调整亮度和对比度。向左拖移降低亮度和对比度，向右拖移则增加亮度和对比度。每个滑块右侧的数字显示有亮度或对比度值。数值的范围为-100 至+100。

(3) 完成调整之后，请单击“OK (好)”。

4.8.3 使用 Invert 命令

“Invert (反相)”命令可以对图像进行反相。可以使用这条命令将一个阳片黑白图像变成阴片，或从扫描的黑白阴片中得到一个阳片。由于彩色胶片的基底中包含有一层橙色掩膜，因此，“Invert (反相)”命令不能从扫描的彩色胶片中得到阴片和阳片。将图像反相时，通道中每个像素的亮度值会被转换为 256 步颜色刻度上的相反的值。例如，值为 255 的阳片图像中的像素会变为 0，值为 5 的像素会变为 250。

要反相一个图像：

选取“Image (图像)”→“Adjust (调整)”→“Invert (反相)”，效果如图 4-32 所示。



图 4-32 反相效果

4.8.4 使用 Equalize 命令

“Equalize (色调均化)”命令重新分布图像中像素的亮度值，以便它们更均匀地呈现所有亮度级范围。使用此命令时，Photoshop 会查找图像中的最亮和最暗值，以使最暗值表示黑色（或尽可能相近的颜色），最亮值表示白色。之后，Photoshop 试图对亮度进行色调均化。也就是说，在整个灰度中均匀分布中间像素。

当扫描的图像显得比原稿暗，而要平衡这些值以产生较亮的图像时，可以使用此命令。与“Histogram (直方图)”命令配合，使用“Equalize (色调均化)”命令可以看到亮度的前后比较结果。

要平均像素的亮度值：

(1) 选取“Image (图像)”→“Adjust (调整)”→“Equalize (色调均化)”，出现 Equalize 对话框，如图 4-33 所示。

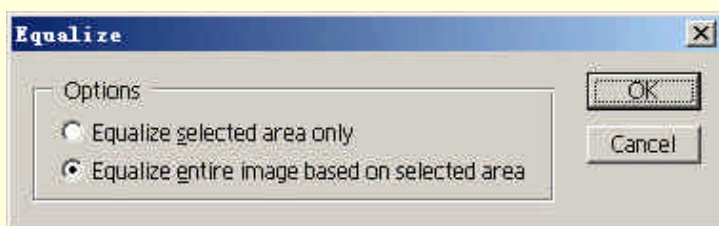


图 4-33 Equalize 对话框

(2) 如果已选择了一个图像区域，在“Equalize（色调均化）”对话框中选择要均化的对像：

- “Equalize Selected area only（仅色调均化所选区域）”仅均匀分布选区的像素。
- “Equalize Entire image based on selected area（基于所选区域色调均化整个图像）”基于选区中像素均匀分布所有图像的像素。

(3) 单击“OK（好）”，对图像或选区进行色调均化，效果如图 4-34 所示。



图 4-34 色调均化效果

4.8.5 使用 Threshold 命令

使用“Threshold（阈值）”命令将一个灰度或彩色图像转换为高对比度的黑白图像。此命令将一定的色阶指定为阈值。所有比该阈值亮的像素会被转换为白色，所有比该阈值暗的像素会被转换为黑色。

要使用“Threshold（阈值）”命令：

(1) 按照使用色彩调整命令所述，打开“Threshold（阈值）”对话框。“Threshold（阈值）”对话框显示有当前选区中像素亮度级的直方图，如图 4-35 所示。

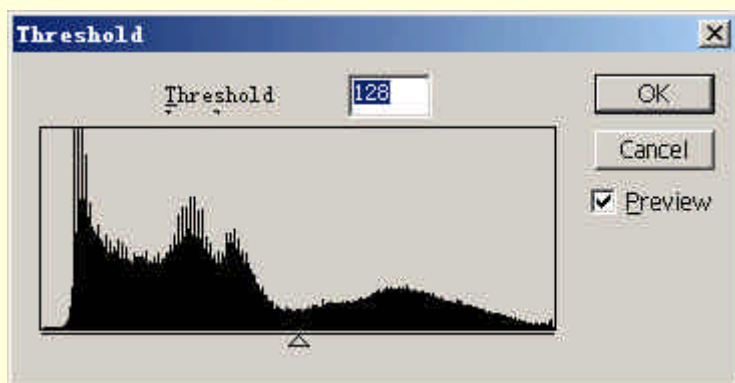


图 4-35 Threshold 对话框

(2) 拖移直方图下方的滑块，直至需要的阈值色阶出现在对话框的顶部。拖移时，图像会改变以反映新的阈值设置，如图 4-36 所示。

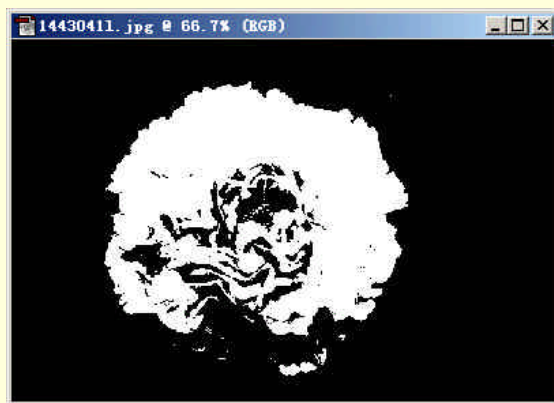


图 4-36 阈值效果

4.8.6 使用 Posterize 命令

“Posterize (色调分离)”命令指定图像中每个通道的色调级 (或亮度值) 的数目, 并将这些像素映射为最接近的匹配色调上。例如, 在 RGB 图像中选择两个色调可以产生六种颜色: 两个红色、两个绿色和两个蓝色。

在照片中制作特殊效果, 如制作大的单调区域时, 此命令非常有用。在减少灰度图像中的灰色色阶数时, 它的效果最为明显。但它也可以在彩色图像中产生一些特殊效果。

如果想在图像中使用一个特定的颜色数, 将该图像转换为灰度并指定需要的色阶数, 然后再将该图像转换为以前的颜色模式, 并使用想要的颜色替换不同的灰色调。

要指定图像中的色阶数:

- (1) 按使用色彩调整命令所述, 打开“Posterize (色调分离)”对话框, 如图 4-37 所示。

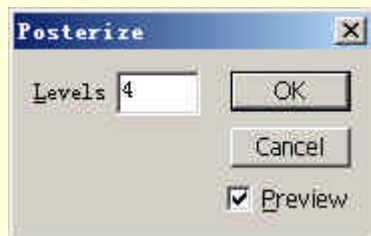


图 4-37 Posterize 对话框

- (2) 输入想要的色阶数, 然后单击“OK (好)”, 效果如图 4-38 所示。

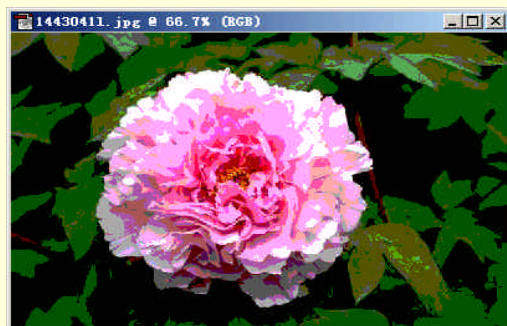


图 4-38 分调分离后图像效果

4.8.7 使用 Desaturate 命令

“Desaturate (去色)”命令去掉彩色图像中的所有颜色值, 将其转换为相同颜色模式的灰度图像。

要对图像进行去色:

选取“Image (图像)”→“Adjust (调整)”→“Desaturate (去色)”。

第五章 工具与绘图

以上我们已经对编辑图像所用的基本操作和总体设定进行了总体介绍。下面，将要涉及到对图形的具体操作功能，在 Photoshop 6.0 的界面右侧有一个工具箱，前面已经对各种工具的名称作了一个大概的介绍，这里将具体介绍如何运用这些功能对图像进行加工。

5.1 设定前景和背景色

Adobe Photoshop 6.0 使用前景色绘画、填充和描边选区，使用背景色进行渐变填充和填充图像中被擦除的区域。用户可以使用吸管、颜色面板、色样面板或 Photoshop 拾色器指定新的前景色或背景色。

5.1.1 更改前景和背景色

当前前景色显示在工具箱中较上面的颜色选择框中，背景色显示在较下面的框中。默认的前景色为黑色，默认的背景色为白色，如图 5-1 所示。如果查看的是 Alpha 通道，则默认的前景色为白色，默认的背景色为黑色。

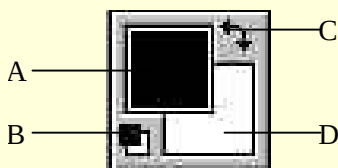


图 5-1 前被景色选择框

A. 前景色 B. 默认颜色 C. 切换颜色 D. 背景色

要切换前景色和背景色：在工具箱中单击“切换颜色”图标。

要返回默认的前景色和背景色：在工具箱中单击“默认颜色”图标。

要更改前景色或背景色，执行以下的一项操作：

- 要更改前景色，在工具箱中单击上面的颜色选择框。
- 要改变背景色，在工具箱中单击下面的颜色选择框。
- 按使用 Adobe Photoshop 拾色器所述，选择一种颜色，然后单击“OK（好）”。要切换前景色和背景色，按下键盘上的 X 键。

5.1.2 使用吸管工具

用吸管工具，用户可以从图像中取样颜色，并指定为新的前景色或背景色。用户可以从现用图像中取样或从另一图像中取样。如果正在使用吸管，用户可以在背景窗口单击，而无需使它成为现用窗口。

用户也可以指定吸管工具取样的区域。例如，可以设置吸管取样指针下 3×3 像素区域的颜色值。修改吸管的取样大小会影响信息面板中显示的颜色读数。

使用吸管工具，可以选择前景色或背景色，具体操作如下：

(1) 单击吸管工具。

(2) 选择一种颜色：

- 要从图像中选择新的前景色，单击想要的颜色。
- 要从图像中选择新的背景色，按住 Alt 键单击（Windows）或按住 Option 键单击（Mac OS）想要的颜色。

(3) 在用户拖移吸管工具时，前景色选择框会动态变化。按住 Alt 键拖移（Windows）或按住 Option 键拖

移 (Mac OS) 可使背景颜色选择框成为现用。释放鼠标按钮则拾取新的颜色。

(4) 要在使用任何绘画工具时暂时使用吸管工具, 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)。

5.1.3 使用颜色面板

颜色面板显示当前前景色和背景色的颜色值。使用颜色面板中的滑块, 用户可以通过几种不同的颜色模型来编辑前景色和背景色, 也可以从颜色栏显示的色谱中选取前景和背景色, 如图 5-2 所示。

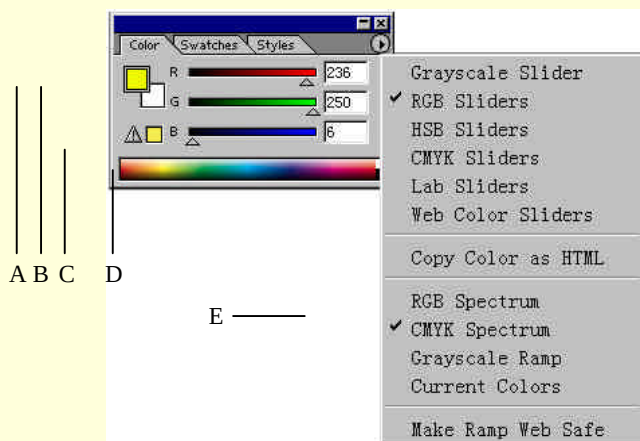


图 5-2 颜色面板及菜单

A. 前景色 B. 背景色 C. 滑块 D. 颜色条 E. 颜色面板菜单

要显示颜色面板, 选取 “Window (窗口)” → “Show Color (显示颜色)”。

1. 使用颜色面板编辑前景色或背景色

(1) 从颜色面板菜单中, 选取用户想用以颜色读数值的颜色模型。

(2) 要编辑前景色和背景色, 确保颜色选择框是现用的或加上外框。单击该框即使前景色和背景色选择框成为现用的。

(3) 要指定新的颜色, 执行下列操作之一:

- 拖移颜色滑块。默认情况下, 在拖移时滑块颜色会改变。如果用户要关闭此项预览功能以提高性能, 选取 “Edit (编辑)” → “Preferences (预置)” → “General (常规)”, 然后取消选取 “Dynamic Color Sliders (动态颜色滑块)”。
- 在颜色滑块旁边输入数值。
- 单击颜色选择框, 并按使用 Adobe Photoshop 拾色器所述, 选择一种颜色, 然后单击 “OK (好)”。

颜色面板中的三角形内的惊叹号表示溢色, 也就是这种颜色不能使用 CMYK 油墨打印。三角形旁边显示最接近的 CMYK 等量值, 单击警告三角形则使用 CMYK 等量值。

2. 要从颜色条中取样颜色

(1) 要编辑前景色和背景色, 确保颜色选择框为现用 (加上黑色外框)。要使前景色或背景色选择框成为现用, 单击该框。

(2) 将指针放在颜色条上 (指针会变为吸管), 然后单击以取样一种颜色。

3. 要更改颜色条的显示

(1) 从颜色面板菜单中选取 “颜色条”。

(2) 对于 “Mode (样式)”, 选择一个模型, 然后单击 “OK (好)”。“当前颜色” 样式显示从当前前景色到当前背景色的过渡。

(3) 要快速更改颜色条的显示样式, 按住 Shift 键单击颜色条, 直到出现想要的样式。

5.1.4 使用色板面板

用户可以从色板面板中选取前景和背景色, 或者添加或删除颜色来创建自定色板集。也可以存储一组色板

并重新载入以用于其它图像。虽然用户可以将颜色添加到色板面板，但用户应管理它的大小和组织。

1. 要显示色板面板

选取“Window（窗口）”→“Show Swatches（显示色板）”。

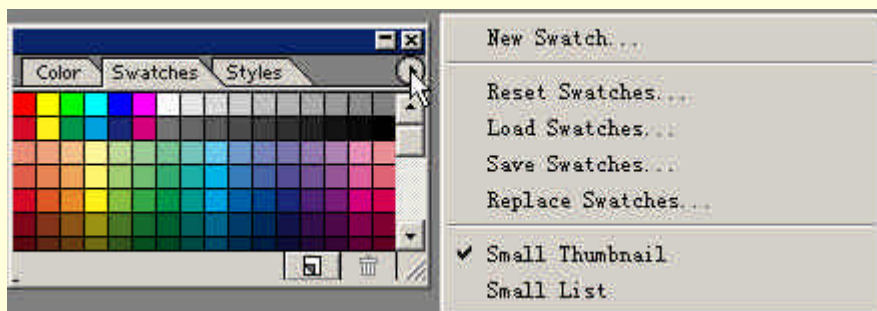


图 5-3 色样面板及菜单

2. 要选取颜色

执行以下的一项操作：

- 要选取前景色，单击色板面板中的一种颜色。
- 要选取背景色，按住 Alt 键单击（Windows）或按住 Option 键单击（Mac OS）色板面板中的一种颜色。

3. 要将一种颜色添加到色板面板

- （1）使用吸管工具、颜色面板或拾色器选择用户想要添加的颜色。
- （2）将指针放在色板面板底排中的空白处（指针会变为油漆桶工具），然后单击以添加颜色。

4. 要在色板面板中替换或插入一种颜色

- （1）使用吸管工具、颜色面板或拾色器选择用户想要添加的颜色。
- （2）添加色板：

- 要替换现有的色板，按住 Shift 键，将指针放在色板上，指针会变为油漆桶，然后单击该色板。
- 要插入新色板，按住 Shift+ Alt 键（Windows）或 Shift+ Option 键（Mac OS），然后单击一个色板。

5. 要从色板面板中删除一种颜色

按住 Ctrl 键（Windows）或 Command 键（Mac OS），将指针放在一个色板上（指针会变为剪刀），然后单击颜色块。

6. 要返回默认的色板面板

- （1）从色板面板菜单中选取“Reset Swatches（复位色板）”。
- （2）返回默认色板：

- 单击“OK（好）”，用默认的色板集替换当前色板。
- 单击“Append（追加）”，将默认色板追加到当前集的末尾。

7. 要存储和使用自定色板集

从色板面板菜单中选取一个命令：

- “Reset Swatches（复位色板）”，使用默认的色板集。用户可以替换当前色板集或将默认色板追加到当前色板集。
- “Load Swatches（载入色板）”将文件中存储的色板追加到当前色板集中。包含不同色板集的文件包包括在 Adobe Photoshop 程序文件夹中。
- “Replace Swatches（替换色板）”，使用文件中存储的色板替换当前色板集。
- “Save Swatches（存储色板）”，将当前色板存储在文件中。退出程序后，当前色板面板会存储在 Adobe Photoshop 预置文件中。

5.2 使用工具箱

5.2.1 选择工具

单击工具箱中的图标可选择一种工具。工具图标右下角的小三角形表示隐藏工具的拉出式菜单。

若要选择一种工具，执行以下的一项操作：

- 要选择可见工具，单击其图标。
- 要选择隐藏工具，将指针放在可见工具上面，然后拖移以高亮显示用户想要的工具。
- 使用快捷键选择工具：要快速选择一种工具，在键盘上按该工具的快捷键。要循环选择一组隐藏工具，按下 Alt 键（Windows）单击或按下 Option 键（Mac OS）单击可见工具；或按住 Shift 键并按可见工具的快捷键。

要显示现用工具的名称，将指针放在程序窗口（Windows）或图像窗口（Mac OS）底边三角形的上面，按住鼠标按钮，然后从菜单中选取“Current（当前工具）”，如图 5-4 所示。

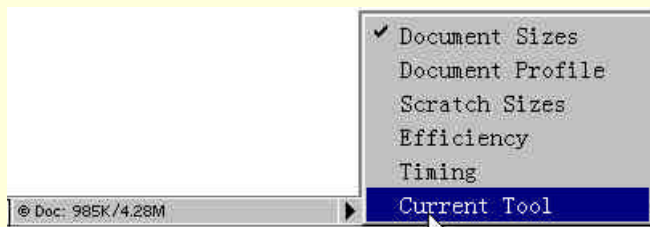


图 5-4 显示当前工具

5.2.2 用工具指针

对大多数工具进行选择时，鼠标指针与工具图标相符，这是默认的标准工具指针。选框、直线和渐变指针的默认显示为十字线。

每个默认指针都有不同的热点，即效果或操作开始的位置。用户可以切换为精确指针，对大多数工具来说，精确指针显示为以热点为中心的十字线。而对于磁性套索和磁性钢笔工具来说，其精确指针则显示为圆圈，表示套索或钢笔的宽度。使用绘画工具，用户还可以将指针显示为某一大小的画笔形状。

要设置工具指针外观，具体操作步骤如下：

（1）选取“File（文件）”→“Preferences（预置）”→“Display & Cursors（显示与光标）”，如图 5-5 所示对话框。

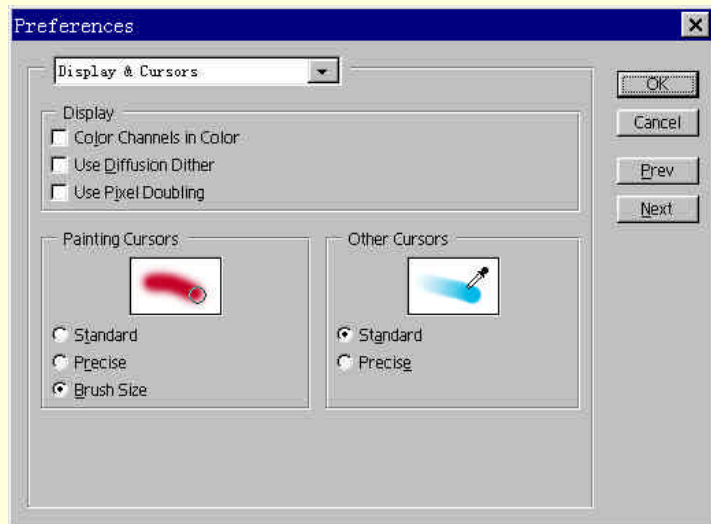


图 5-5 Cursors 设置对话框

(2) 选择一种工具指针外观：

- 单击“Painting Cursors (绘画光标)”或“Other Cursors (其它光标)”下面的“Standard (标准)”，或单击两者，以使指针显示为工具图标。
- 单击“Painting Cursors (绘画光标)”或“Other Cursors (其它光标)”下面的“Precise (精确)”，或单击两者，以使指针显示为十字线。
- 单击“Painting Cursors (绘画光标)”下面的“Brush Size (画笔大小)”以使绘画工具指针显示为画笔形状，表示当前画笔的大小。“Brush Size (画笔大小)”指针不能显示非常大的画笔。

(3) 单击“OK (好)”，如图 5-6 所示。对于非常小的画笔，画笔形状周围有四个点，表示更高的精度。



图 5-6 工具指针显示

A. 标准光标 B. 精确光标 C. 画笔大小

“Painting Cursors (绘画光标)”选项控制以下工具的指针：橡皮擦、铅笔、喷枪、画笔、橡皮图章、图案图章、涂抹、模糊、锐化、减淡、加深和海绵工具。

“Other Cursors (其它光标)”选项控制以下工具的指针：选框、套索、多边形套索、魔棒、裁切、吸管、钢笔、渐变、直线、油漆桶、磁性套索、磁性钢笔、度量和颜色取样器工具。

要更改一些工具指针的外观，按 Caps Lock 键。再次按 Caps Lock 键可以恢复到原始设置。指针按以下方式更替：标准到精确、精确到画笔大小、画笔大小到精确。

5.3 魔棒工具

魔棒工具让用户选择一致色彩的区域，而无需跟踪其轮廓。用户可以指定魔棒工具选区的色彩范围，或容差。用户不能在位图模式的图像上使用魔棒工具。

要使用魔棒工具：

- (1) 单击魔棒工具，显示其选项栏，如图 5-7 所示。

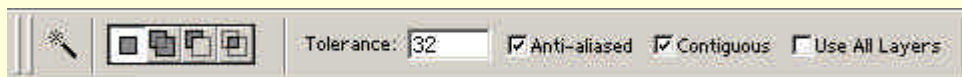


图 5-7 魔棒选项栏

- (2) 对于“Tolerance (容差)”输入从 0 到 255 之间的一个像素值。输入低的数值可选择与用户单击像素非常相似的颜色，输入较高的值可选择较大的颜色范围。

- (3) 要定义一个平滑的边缘，选取“Anti-aliased (消除锯齿)”。

- (4) 若要选择那些使用所有可见图层中数据的颜色，选取“Use All Layers (用于所有图层)”；否则，魔棒工具只会从现用图层中选择颜色。

- (5) 在图像中单击要选择的颜色。容差范围内所有的相邻像素会被选择。

5.4 喷枪工具

喷枪工具将渐变色调（包括彩色喷雾）应用到图像，模拟传统的喷枪机制。线条的边缘比用画笔工具创建的线条更发散。喷枪工具的压力设置控制应用绘画喷雾的速度。如果按住鼠标按钮而不拖移，用户可以递增颜色。

要用任一种绘画工具绘制一条直线，在图像中单击起点，然后按住 Shift 键，再单击终点。

要使用画笔、喷枪或铅笔工具：

- (1) 在工具箱中单击画笔、喷枪或铅笔工具，显示其选项栏，如图 5-8 所示。

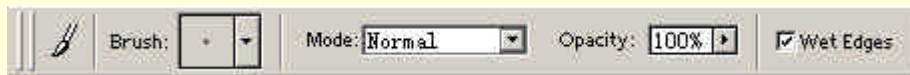


图 5-8 画笔工具

- (2) 在选项栏中指定混合模式、不透明度、绘画渐隐速率和光笔选项。
- (3) 使用画笔面板所述，选择一个画笔尺寸。
- (4) 对于画笔工具，选取“Wet Edges（湿边）”以绘出水彩效果。选择了此选项，绘画会沿画笔描边的边缘递增。
- (5) 在图像中拖移以绘画，如图 5-9 所示。

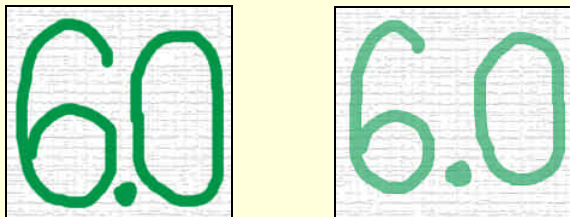


图 5-9 无湿边及有湿边图像

5.5 绘图工具

使用绘画工具时，首先应考虑用户想要的绘画效果。

5.5.1 画笔工具

画笔工具可用于创建柔和的彩色线条。

5.5.2 铅笔工具

铅笔工具将在图像的当前层或选择区域上模拟铅笔的风格进行绘画，将产生一种自由手绘的硬性边缘线的效果。单击该工具将显示 Pencil Options 栏，如图 5-10 所示。

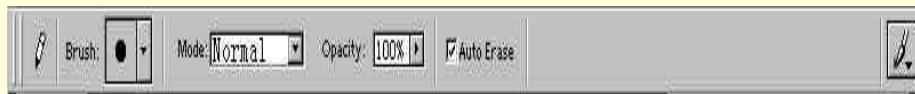


图 5-10 铅笔状态栏

在 Pencil Option 栏中，第一栏为铅笔的定义方式，通过单击小三角形，可以设置选择画笔大小；自定义新画笔等功能，如图 5-11 所示。

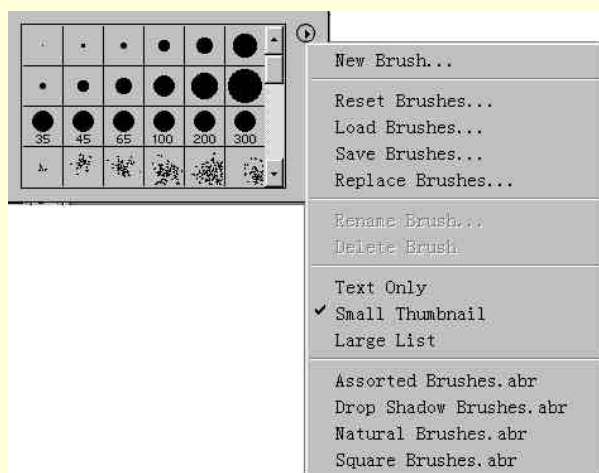


图 5-11 定义画笔

第二栏为应用方式栏，单击小三角形，可以选择画笔方式。从“Opacity（不透明度）”中可以定义所画图像的透明度。

下面介绍比较特殊的一项——Auto Erase 项。在绘制之前，如果选择了 Auto Erase 项，则铅笔工具自动判断绘画的初始点，如果像素点的颜色为前景色，则铅笔以背景色进行绘制；如果是背景色，则以前景色绘制。这就是 Auto Erase 项的作用。

与铅笔工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键再拖动鼠标，将强迫铅笔工具以直线方式进行绘制。
- 使用数字键可以快速设定不透明度百分比，0 代表 100%，1 代表 10%。
- 快速键入两个数字键，可以精确设定不透明度百分比。
- 按住 Alt 键，则铅笔工具暂时变为吸管工具。
- 按住 Ctrl 键，则暂时将喷枪工具切换成移动工具。

铅笔工具创建硬边手画的直线，对位图图像特别有用。如果要在使用绘画工具时节省时间，应确保选项面板和画笔／颜色／色板面板组是显示的。如果要用任一种绘画工具绘制一条直线，在图像中单击起点，然后按住 Shift 键，再单击终点。

5.6 设置绘图与编辑选项

用户使用一种绘画和编辑工具的选项面板来指定该工具的选项。

5.6.1 指定不透明度、压力或曝光度

选项面板让用户指定这些绘画和编辑工具的不透明度、压力或曝光度：

- 用户可以调整渐变填充、铅笔、画笔、橡皮图章、图案图章和历史画笔工具所用的不透明度。
- 用户可以调整喷枪、涂抹、模糊、锐化和海绵工具应用的动作的压力。
- 用户可以调整减淡和加深工具所用的曝光度。

要指定不透明度、压力或曝光度：

在工具的选项面板中，输入不透明度、压力或曝光度值，或拖移滑块。不透明度、压力或曝光度范围为 1% 到 100%。对于透明绘画或不明显的效果，指定一个低的百分数值；对于较不透明的绘画或较强的效果，指定一个高的百分数值，如图 5-12 所示。

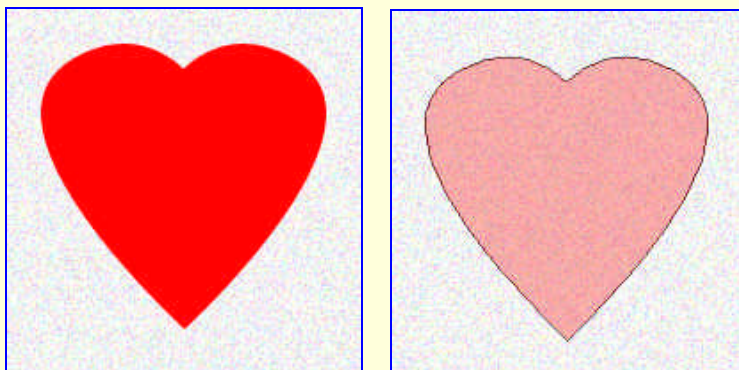


图 5-12 用不同不透明度设置进行的绘画

5.6.2 指定绘画渐隐速率

用户可以指定铅笔、画笔、喷枪和橡皮擦开始绘画、模拟实际画笔线条的渐隐速率。

要设置渐隐速率：

(1) 在工具的选项面板中，对于“渐隐”，输入渐隐的步长数目。每个步长等于画笔笔尖的一个点。这个值的范围从 1 到 9999。例如，输入 10 步长会产生以 10 为增量的渐隐。

(2) 对于铅笔、画笔或喷枪工具，指定线条的渐隐方式：

- “透明”，从前景色到透明渐隐线条。
- “背景”，从前景色到背景色渐隐线条。

5.6.3 指定光笔压力选项

Adobe Photoshop 与大多数压感数字化绘图板兼容。如果安装了绘图板的“控制板”软件，用户可以指定改变光笔压力时得到的效果类型。这些光笔压力选项会影响磁性套索、磁性钢笔、铅笔、画笔、喷枪、橡皮擦、橡皮图章、图案图章、历史记录画笔、涂抹、模糊、锐化、减淡、加深和海绵等工具，如图 5-13 所示。

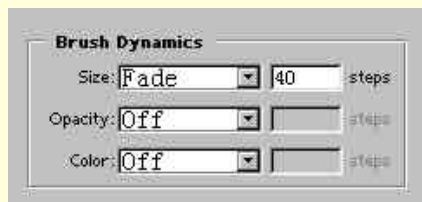


图 5-13 压力面板

要设置不同光笔压力的效果，单击想要的工具以显示其选项栏，然后选择以下选项之一：

- “Size (大小)”，增加压力可创建更粗的画笔线条，如图 5-14 所示。
- “Opacity (不透明度)”、“压力”、“曝光度”，增加压力可使绘画更不透明或更浓，如图 5-15 所示。



图 5-14 Size 压力 20、50、80 步长效果

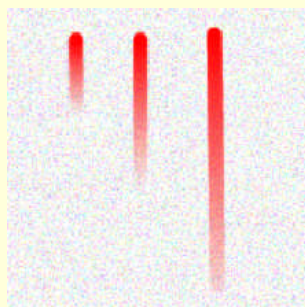


图 5-15 Opacity 压力 20、50、80 步长效果

- “Color (颜色)”，如果用户想在使要较轻的压力时用背景色绘画，并在压力增加时，建立向前景色的过渡，如图 5-16 所示。

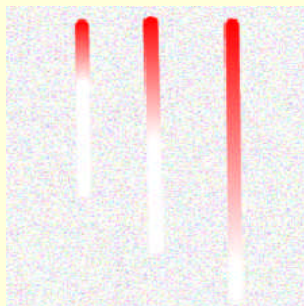


图 5-16 Color 压力 20、50、80 步长效果

如果光笔的最高压力没有达到 100%，与用户的绘图板厂商联系。该问题可能是由驱动程序软件引起的，而不是 Photoshop 引起的。

5.6.4 选择混合模式

选项面板中指定的混合模式控制绘画或编辑工具如何影响图像中的像素。在观察混合模式效果时，从以下颜色方面考虑会有所帮助：

- 底色是图像中的原颜色。
- 混合颜色是用绘画或编辑工具应用的颜色。
- 结果颜色是从混合得到的颜色。

1. Normal（正常）

编辑或绘画每个像素，使它成为结果颜色。这是默认的模式，效果如图 5-17 所示。在用户处理位图化或索引颜色图像时，“Normal（正常）”模式也称为阈值。

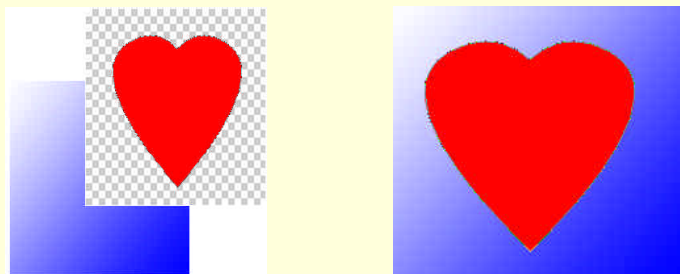


图 5-17 原图和正常混合

2. Dissolve（溶解）

编辑或绘画每个像素，使它成为结果颜色。但是，这种结果颜色是对具有底色或混合颜色的像素的随机替换，取决于像素位置的不透明度。此模式在画笔或喷枪工具以及较大画笔上使用效果最好，效果如图 5-18 所示。

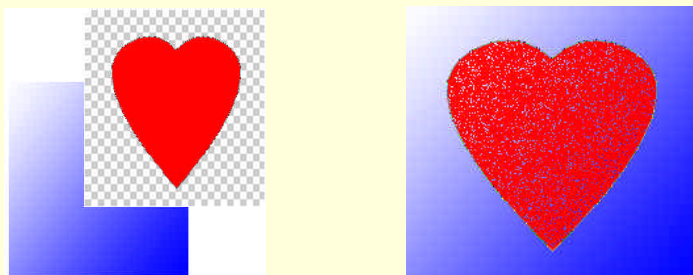


图 5-18 原图和溶解混合

3. Multiply（正片叠底）

查看每个通道中的颜色信息，并将底色与混合颜色相乘。结果颜色总是较暗的颜色。将任何颜色与黑色相

乘产生黑色。将任何颜色与与白色相乘则颜色保持不变。当用户用黑色或白色以外的颜色绘画时，绘画工具的连续线条产生逐渐变暗的颜色。这个效果与在带有多个魔术指示器的图像上绘制相似，效果如图 5-19 所示。

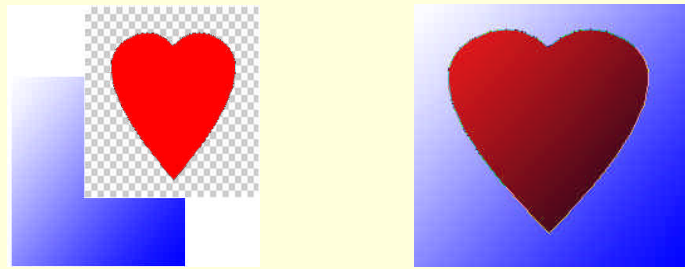


图 5-19 原图和正片叠底混合

4. Screen (屏幕)

查看每个通道的颜色信息，并将混合颜色的互补色与底色相乘。结果颜色总是较亮的颜色。用黑色执行屏幕模式使颜色保持不变，用白色执行屏幕模式则生成白色。效果与多个幻灯片互相在上面投影相似，效果如图 5-20 所示。

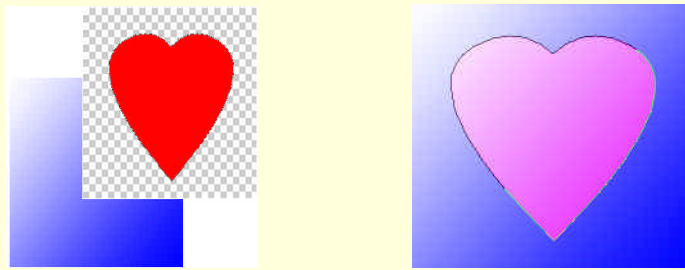


图 5-20 原图和屏幕混合

5. Overlay (叠加)

查看每个通道的颜色信息，并将混合颜色的互补色与底色相加。结果颜色产生相互叠加，色彩相互融合的效果。如图 5-21 所示。

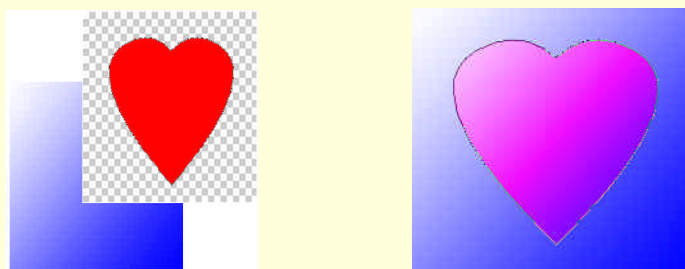


图 5-21 原图和叠加混合

6. Soft Light (柔光)

使颜色变暗或变亮，这取决于混合颜色。效果与将发散的聚光灯照在图像上相似。

如果混合颜色（光源）比 50% 灰色亮，则图像会变亮，就像被减淡一样。如果混合颜色比 50% 灰色暗，则图像会被变暗，就像被加深一样。用纯黑色或纯白色绘画，会产生明显较暗或较亮的区域，但不会产生纯黑色或纯白色，效果如图 5-22 所示。

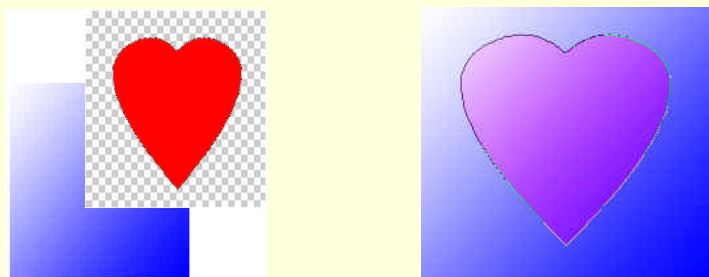


图 5-22 原图和柔光混合

7. Hard Light (强光)

对颜色执行正片叠底模式或屏幕模式，这取决于混合颜色。这种效果与将耀眼的聚光灯照在图像上相似，效果如图 5-23 所示。

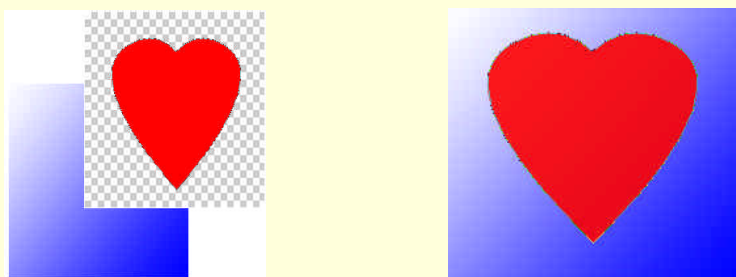


图 5-23 原图和强光混合

8. Color Dodge (颜色减淡)

查看每个通道中的颜色信息，使底色变亮以反映混合颜色。与黑色混合不会产生变化，效果如图 5-24 所示。

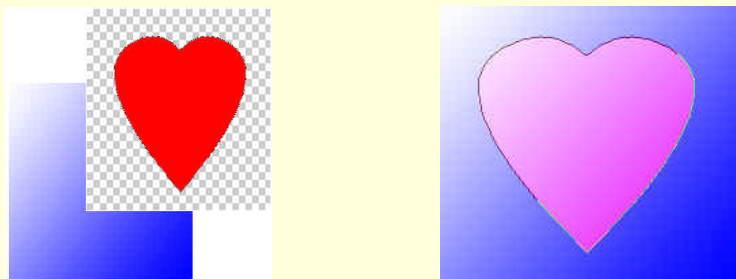


图 5-24 原图和颜色简单混合

9. Color Burn (颜色加深)

查看每个通道中的颜色信息，使底色变暗以反映混合颜色。与白色混合不会产生变化，效果如图 5-25 所示。

10. Darken (变暗)

查看每个通道中的颜色信息，并选择底色或混合颜色中较暗的作为结果颜色。比混合颜色亮的像素被替换，而比混合颜色暗的像素不改变，效果如图 5-26 所示。

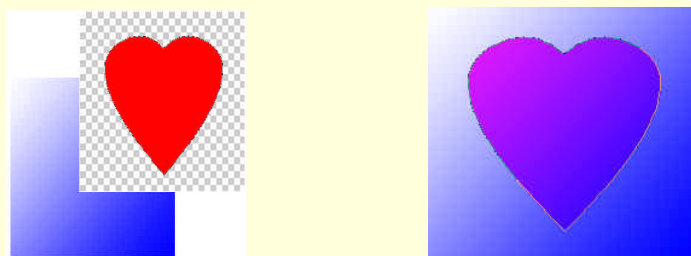


图 5-25 原图和颜色加深混合



图 5-26 原图和变暗混合

11. Lighten (变亮)

查看每个通道中的颜色信息，并选择底色或混合颜色中较亮的作为结果颜色。比混合颜色暗的像素被替换，而比混合颜色亮的像素不改变，效果如图 5-27 所示。



图 5-27 原图和变量混合

12. Difference (差值)

查看每个通道中的颜色信息，并从底色中减去混合颜色，或从混合颜色中减去底色，这取决于哪一个颜色的亮度值较大。与白色混合会使底色值反相；与黑色混合不产生变化，效果如图 5-28 所示。

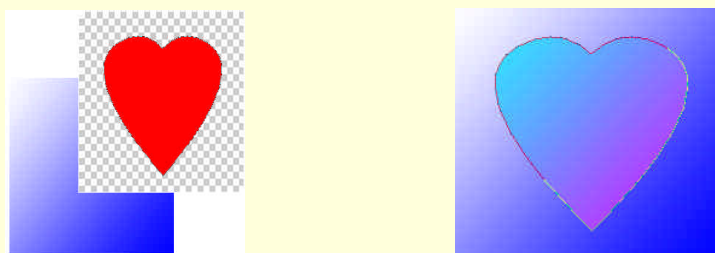


图 5-28 原图和差值混合

13. Exclusion (排除)

创建一种与“Difference (差值)”模式相似但对比度较低的效果。与白色混合会使底色值反相；与黑色混合不产生变化，效果如图 5-29 所示。

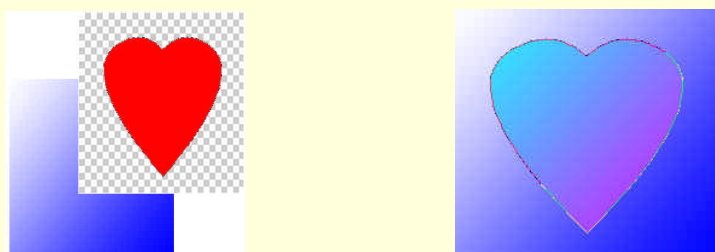


图 5-29 原图和排除混合

14. Hue (色相)

用底色的光度和饱和度以及混合颜色的色相，创建结果颜色，效果如图 5-30 所示。



图 5-30 原图和色相混合

15. Saturation (饱和度)

用底色的光度和色相以及混合颜色的饱和度，创建结果颜色。在无 (0) 饱和度 (灰色) 的区域上用此模式绘画不会引起变化，效果如图 5-31 所示。

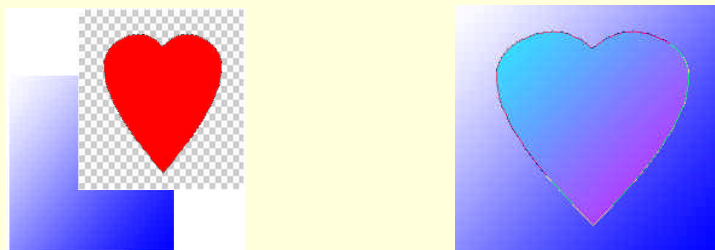


图 5-31 原图和饱和度混合

16. Color (颜色)

用底色的光度以及混合颜色的色相和饱和度，创建结果颜色。这可以保护图像中的灰色色阶，而且对于给单色图像上色以及给彩色图像着色都是很有用的，效果如图 5-32 所示。

17. Luminosity (光度)

用底色的色相和饱和度以及混合颜色的光度，创建结果颜色。此模式创建与“颜色”模式相反的效果，效果如图 5-33 所示。

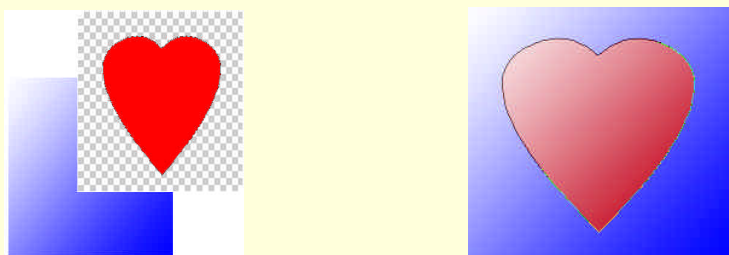


图 5-32 原图和颜色混合

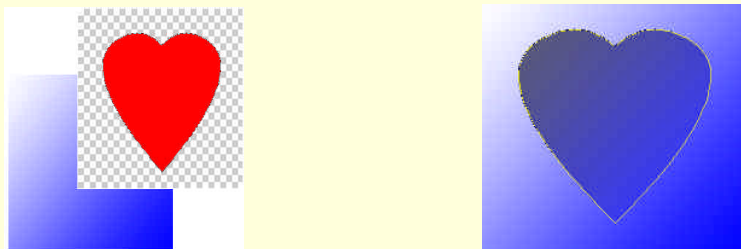


图 5-33 原图和光度混合

5.7 图章工具

5.7.1 橡皮图章工具

橡皮图章工具是一个很奇妙的工具，一般常用于合成特技效果。它的功能就是以指定的像素点为复制基准点，将该基准点周围的图像复制到任何地方。单击橡皮图章工具将出 Rubber Stamp Options 状态栏，如图 5-34 所示。

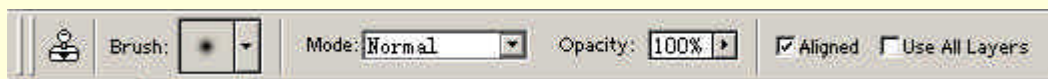


图 5-34 橡皮图章状态栏

在 Rubber Stamp Options 控制面板中，除了上面介绍的设定不透明度，合成模式等项外，还有其它的几项。其中包括：

- “Use All Layers” 项用于确定可以使用所有的可见层做样本使用，如果该项没有被选中，则只有当前的激活区域可以做样本使用；
- “Aligned” 项用于控制是否在复制时使用对齐功能，如果选中该项，则当定位复制基准点后，系统将以该点为对齐点，这样即使分几次复制完全部的图像，被复制出的图像将是一幅完整的图像，如果未选中该项，则就不存在了对齐点，那么在分几次复制图像时，复制出的图像将不再是一幅完整的图像，而是几幅以基准点为模板的相同图像。

与橡皮图章相配合的功能键：

- 按住 Shift 键拖动，将强迫橡皮图章以直线方式复制。
- 按住 Ctrl 键将暂时将橡皮图章工具切换成移动工具。
- 使用数字键可以快速设定不透明度的百分比。0 代表 100%，1 代表 10%。
- 快速键入两个数字键，可以精确设定不透明度百分比。

使用橡皮图章工具复制基准点的具体操作如下：

- (1) 在 Photoshop 中打开一个图像文件，然后选中橡皮图章工具，然后选中状态栏中的 Aligned 项。
- (2) 定义基准点，按住 Alt 键，然后在酒杯处单击，即可定义一个基准点。注意：在复制时基准点只有一个，新定义的基准点将替代前面的基准点。
- (3) 在酒杯左上角的空白区域中按下鼠标，进行拖动，就可复制图像，如图 5-35 所示。



图 5-35 复制的效果图 1

(4) 如果想复制的快一些，而且对于复制的质量又不要求太高，那么可以在 Brushes 控制面板中选择一个较大的笔触。如果想得到一些特殊的效果，可以选择带有虚边的笔触，这样在复制出的图像边缘将产生羽化的效果。

- (5) 选择“Edit (编辑)”→“undo (还原)”命令将复制的图像删除，恢复原图像。
- (6) 取消状态栏中的 Aligned 项。

(7) 用已经定义好的基准点，在图像中几个不同位置分别进行复制，如图 5-36 所示。



图 5-36 橡皮图章效果图 2

5.7.2 图案图章工具

图案橡皮图章工具是原橡皮图章工具的一个工具项，该工具不是以定义的基准点为单位进行复制，而是以预先定义的图案为复制对象进行复制。该工具的控制面板与橡皮图章的控制面板基本是一样的，不重复讲解。功能与橡皮工具不同的是 Aligned 项。图案橡皮图章工具的 Aligned 项处于选中状态时，在进行复制时，将以对齐的方式进行复制，这样即使复制的过程分几次进行，复制出的图像也将是完整的，且不会相互覆盖；如果该项未被选中，则在复制过程中如果中断了，则再次复制时，新的复制图像将不会与前面复制出的图像对齐，且将覆盖掉以前复制出的图像。

与图案橡皮图章相配合的功能键：

- 按住 Shift 键拖动，将强迫图案橡皮图章以直线方式复制。
- 使用数字键可以快速设定不透明度的百分比。0 代表 100%，1 代表 10%。
- 快速键入两个数字键，可以精确设定不透明度百分比。

具体操作步骤如下：

(1) 在 Photoshop 中打开一个图像文件，然后单击图案橡皮图章工具，在状态栏中选定 Aligned 项，如图 5-37 所示。

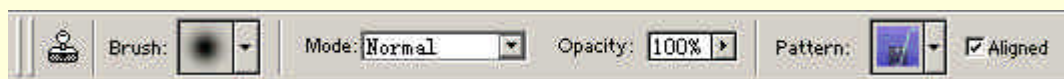


图 5-37 图案图章工具选项栏

(2) 定义标准的图案，先使用矩形选取工具选取定义区，然后选择“Edit (编辑)”→“Define Pattern (定义图案)”菜单命令将该选择区域定义为标准图案。在定义标准图案时，选择区域只能够是矩形选择区域，其它的任何选择区域都不能定义为标准图案。

(3) 在图像上任意位置按下鼠标并开始拖动进行复制，中间可以中断复制，然后再继续复制。这样复制的效果将如图 5-38 所示。可以看到在复制出的图像中没有覆盖的痕迹。



图 5-38 图案图章效果

(4) 选择“Edit (编辑)”→“undo (还原)”命令将复制的图像删除，也可以在历史控制面板中将上面的动作删除。恢复原图像。

(5) 取消状态栏中的 Aligned 项。

(6) 在图像中几个不同位置分别进行复制，观察一下效果可以发现复制出的图像中有明显的覆盖痕迹。效果如图 5-39 所示。



图 5-39 未选中 Aligned 项的复制效果

这两种工具是很实用、很有价值的工具，只有多练习才能真正体会到它的价值所在。

5.8 历史笔工具

历史笔工具必须配合历史控制面板一起使用，它的功能有些像橡皮图章工具，它可以把图像在编辑过程中的某一状态复制到当前层中。比如：当对一幅图像连续做了几个滤镜效果后，又想在某些区域恢复第一次做的滤镜效果，那么就可以在历史面板中用历史笔工具定位在该滤镜效果处，然后在图像中拖动即可再现滤镜效果了。从这一点上也可以看出历史笔工具和橡皮图章工具的区别，橡皮图章工具只能在图像的当前状态下使用，而历史笔工具可以在图像的任何编辑状态下使用。稍后在做的实例中就可以清楚地看到这一点了。单击该工具显示出 History Brush Options 状态栏，如图 5-40 所示。

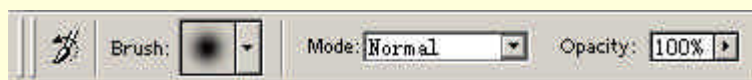


图 5-40 历史笔与艺术笔状态栏

在该控制面板中，“Normal”项的内容和“Opacity”项的内容在前面已经介绍过了，在此就不再重复了。

与历史笔工具项配合的功能键：

- 按住 Shift 键将强制历史笔工具以直线方式进行复制。
- 按住 Ctrl 键将暂时将历史笔工具切换成移动工具。
- 使用数字键可以快速设定不透明度的百分比。0 代表 100%，1 代表 10%。
- 快速键入两个数字键，可以精确设定不透明度百分比。

具体操作如下：

(1) 首先在 Photoshop 中打开一个图像文件，然后选中历史笔工具。如果想复制得快些且对复制的质量要求不高的话，那么可以为历史笔工具选择一个较大的笔触，如果选中带虚边的笔触，那么可以复制出羽化效果的图像。

(2) 对打开的图像做喷笔效果，选择“Filter（滤镜）”→“Brush Stroke（笔触）”→“Sprayed Strokes（喷射）”命令，在调出的对话框中使用默认的参数值即可，单击 OK 按钮确认执行。

(3) 在图像做混合云彩效果，选择“Filter（滤镜）”→“Render（渲染）”→“Difference Clouds（混合云彩）”命令，即可做出云彩效果，如图 5-41 所示。

(4) 现在历史控制面板中的状态如图 5-42 所示，历史笔工具的标志处于最初的状态上。



图 5-41 二次效果图



图 5-42 历史笔处于初始位置

(5) 使用默认的设置，然后使用历史笔工具在图像的左边拖动，看看将会发生什么效果，做的图像是不是类似下面的效果，如图 5-43 所示。



图 5-43 以原图为模版复制的效果

(6) 在历史控制面板中，在“Sprayed Strokes”项目左边的方框中单击，将历史笔工具的标志确定在该处。下面我们将使用“Sprayed Strokes”效果的图像作为模板进行复制，如图 5-44 所示。

(7) 然后在图像的上半部分拖动鼠标进行复制。最后形成的效果如图 5-45 所示。



图 5-44 历史笔设置示意图



图 5-45 以复制的效果

从这幅图像上可以清楚地看出它由三部分组成，上边是“Sprayed Strokes”图像，左下角是原图像，右下角是“Difference Clouds”图像，而且这三种图像是处于同一个层上的。由此可见历史笔作用。

5.9 橡皮擦工具

橡皮擦工具将在背景图像或选择区域内用背景色擦除部分图像。如果是在某一层中，橡皮擦工具将以透明色擦除图像。双击该工具将调出 Eraser Option 状态栏。如图 5-46 所示。

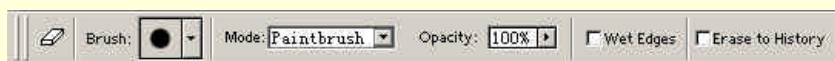


图 5-46 Eraser Option 状态栏

在该状态栏中，包括：

- “Paintbrush”项处为一个下拉式列表框，在该列表框中可以选择擦除时的笔触方式，即是以画笔的方式还是以喷枪的方式。
- “Opacity”项用于设定不透明度。
- “Wet Edges”项将以水彩的效果擦除图像。
- “Erase to History”项是一个比较有用的项目，可以在历史面板中确定要擦除到的状态，然后在该处选中该项。那么在进行擦除时，系统不再以背景色覆盖当前图像，而是以历史面板中选定的图像状态覆盖当前的图像。

与橡皮擦工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键进行擦除，系统将强迫橡皮擦工具以直线方式擦除。
- 按住 Ctrl 键将暂时将橡皮擦工具切换成移动工具。
- 按住 Alt 键，将强迫系统以与“Erase to History”相反的状态进行擦除，即当前如果该项是选中状态，则暂时切换成非选中状态。

我们接着使用上一幅图像进行演示。在历史控制面板中设定历史笔标志于原图像位置处，然后在橡皮擦控制面板中选中“Erase to History”项，再选定较大的笔触然后在图像的右上角进行拖动。最后形成的效果如图 5-47 所示。



图 5-47 使用 Erase to History 项效果图

当用户在图像中拖过时，橡皮擦工具更改图像中的像素。如果用户在背景或“Lock editing layer transparency (保留透明区域)”选项打开的任何其它图层中工作，则像素会更改为背景色。否则，透明部分会替换颜色。用户也可以使用橡皮擦将受影响的区域恢复到历史记录面板中所选的状态，如图 5-48 所示。

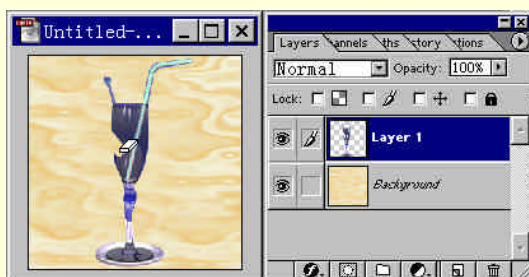


图 5-48 更改为背景色

抹掉图层中的像素会显露下面的图层，要使用橡皮擦工具：

- (1) 单击橡皮擦工具，显示其选项栏。
- (2) 选取用户要用作橡皮擦的工具类型——画笔、喷枪、铅笔或块。要循环选择不同的橡皮擦工具类型，按住 Alt 键单击 (Windows) 或按住 Option 键单击 (Mac OS) 橡皮擦工具，或按住 Shift 键并按下键盘上的 E 键。
- (3) 指定不透明度、渐隐速率和光笔选项。
- (4) 选择一个画笔尺寸。使用画笔选项时，选取“wet Edges (湿边)”以用水彩效果抹去。这个选项使抹过的效果沿画笔线条的边缘递增。
- (5) 要抹回图像的存储的状态或快照，选取“Erase to History (抹回历史记录)”。要以“Erase to History (抹回历史记录)”模式使用橡皮擦工具，在图像中拖移时按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)。
- (6) 拖过用户要抹掉的区域。

5.10 油漆桶工具

油漆桶工具对与单击的像素颜色值相同的邻近像素进行填充。油漆桶工具不能用于位图模式图像。要使用油漆桶工具：

- (1) 在工具箱中选取前景和背景色，指定前景色。
- (2) 在工具箱中单击油漆桶工具，显示其选项栏，如图 5-49 所示。



图 5-49 油漆桶工具选项栏

- (3) 按使用绘画和编辑工具的选项面板所述，指定不透明度和混合模式选项。
- (4) 输入填充的“Tolerance（容差）”。容差定义必须被填充的像素的颜色相近程度。容差值的范围为从 0 到 255。低容差填充颜色值与单击的像素非常相近的范围内的像素；高容差填充更大范围内的像素。
- (5) 要使被填充选区的边缘更光滑，选取“Anti-aliased（消除锯齿）”。
- (6) 要用前景色或图案填充选区，选择一个“Contiguous（内容）”选项。
- (7) 要基于所有可见图层的合并颜色数据填充像素，选取“All Layers（用于所有图层）”。
- (8) 单击要填充的图像部分。指定容差内的所有相邻像素被用前景色或图案填充。

如果正在图层上工作，不想填充透明区域，应确保在图层面板中选择了“Lock editing layer transparency（保留透明区域）”。

5.11 渐变工具

渐变工具可以创建多种颜色间的逐渐混合。用户可以从现有的渐变填充中选取或创建自己的渐变。在图像中从起点（按下鼠标处）拖到终点（释放鼠标处）就可以绘制一个渐变。起点和终点根据所用的渐变工具影响渐变的外观。

5.11.1 使用渐变工具

工具箱中的渐变拉出式菜单包括以下工具：

- 线性渐变：从起点到终点以直线逐渐改变。
- 径向渐变：从起点到终点以圆形图案逐渐改变，如图 5-50 所示。
- 角度渐变：围绕起点以逆时针环绕逐渐改变，如图 5-51 所示。
- 对称渐变：在起点两侧用对称线性渐变逐渐改变，如图 5-52 所示。
- 菱形渐变：从起点向外以菱形图案逐渐改变。终点定义菱形的一个角，如图 5-53 所示。

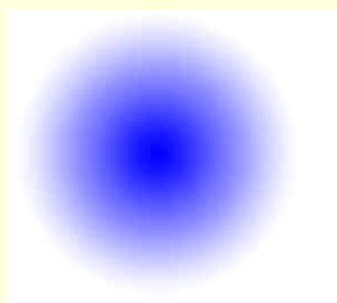


图 5-50 径向渐变

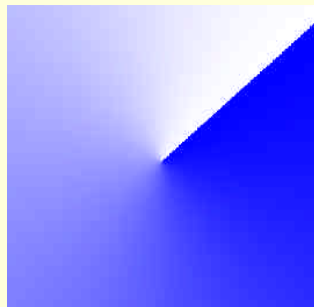


图 5-51 角度渐变

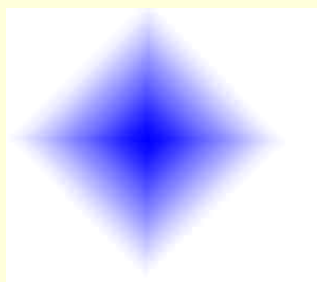


图 5-52 角度渐变

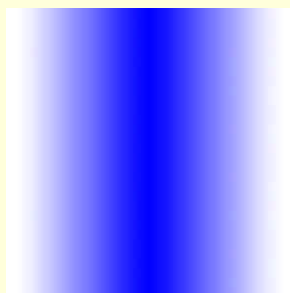


图 5-53 菱形渐变

渐变工具不能用于位图或索引颜色模式图像。

要应用渐变填充：

- (1) 要仅填充图像的部分，选择想要的区域。否则，渐变填充会应用于整个现用图层。
- (2) 在工具箱中单击线性渐变、径向渐变、角度渐变、对称渐变或菱形渐变工具，显示它的选项栏，如图 5-54 所示。



图 5-54 渐变选项栏

- (3) 按使用绘画和编辑工具的选项面板所述，指定不透明度和混合模式。
- (4) 要在渐变填充时使用透明度蒙版，选取“Opacity（透明度）”。
- (5) 要创建条纹较少的更平滑混合，选择“Dither（仿色）”。
- (6) 要反向渐变填充中的颜色顺序，选取“Reverse（反向）”。
- (7) 从列表选择一个渐变填充。
- (8) 将指针放在图像中用户想要设置为渐变起点的位置，然后拖移以定义终点。要限制线条角度为 45° 的倍数，在拖移时按住 Shift 键。

5.11.2 创建和编辑渐变填充

“Gradient Editor（渐变编辑器）”对话框让用户定义新的渐变或修改现有的渐变。用户也可以将中间颜色添加到渐变中，创建两种以上颜色的混合，如图 5-55 所示。

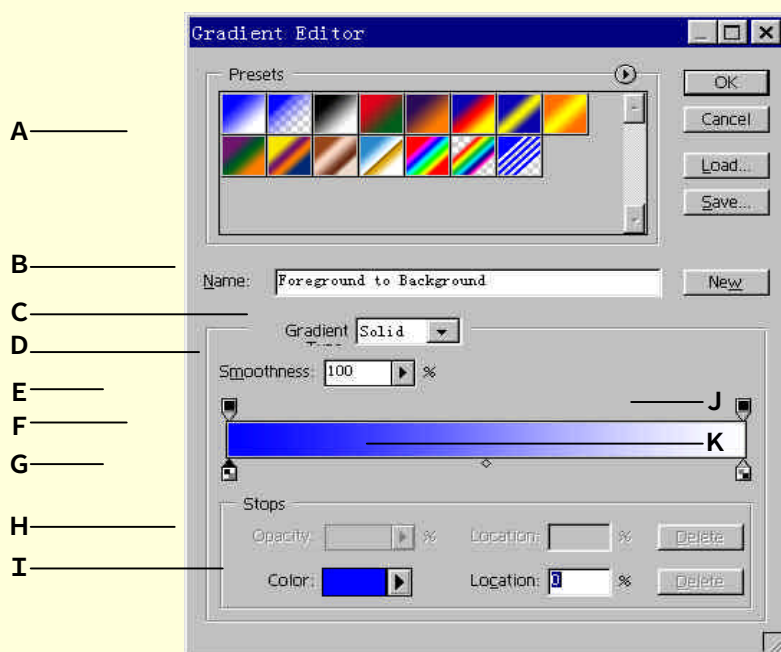


图 5-55 Gradient Editor

- A. 颜色组合 B. 名称 C. 渐变选项 D. 平滑度 E. 不透明度（起点）色标 F. 渐变条 G. 颜色色标 H. 不透明度选项
I. 颜色选项 J. 不透明度（终点）色标 K. 中点

5.11.3 创建或编辑渐变

- (1) 单击渐变工具，显示它的选项栏。
- (2) 单击“Edit（编辑）”。
- (3) 确保“Stops（调整）”项选择了“Color（颜色）”，然后执行以下的一项操作：
 - 要创建新的渐变，单击“New（新建）”。输入渐变名称，然后单击“OK（好）”。
 - 要以现有渐变为基础创建自己的渐变，在列表中选择它，然后单击“Duplicate（复制）”。要命名拷贝的渐变，在单击“Duplicate（复制）”时按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS）。

➤ 要编辑现有的渐变，在列表中选择它。

(4) 要定义渐变的起点颜色，单击渐变条下面左边的色标。该色标上面的三角形会变成黑色，表示正在编辑起始颜色。

(5) 要选取颜色，执行以下的一项操作：

- 单击色标，或单击渐变条下面的色板，选取一种颜色，然后单击“OK（好）”。
- 单击前景选择框，以使用当前前景色。
- 单击背景选择框，以使用当前背景色。
- 将指针放在渐变条上（指针变成吸管），然后单击以取样一种颜色。

(6) 要定义终点颜色，单击渐变条下面右边的色标，然后按照上一步的说明选取一种颜色。

(7) 要调整起点或终点色标的位置，执行以下的一项操作：

- 将相应的色标向左或向右拖到想要的位置。
- 单击相应的色标，然后输入一个“Location（位置）”值。输入 0% 将此位置定在渐变条的最左端，输入 100% 定在最右端。

(8) 要调整中点色标（在此处渐变显示了起点颜色与终点颜色的均匀混和）的位置，向左或向右拖移渐变条上面的菱形，或单击菱形，再输入一个“Location（位置）”值，如图 5-56 所示。

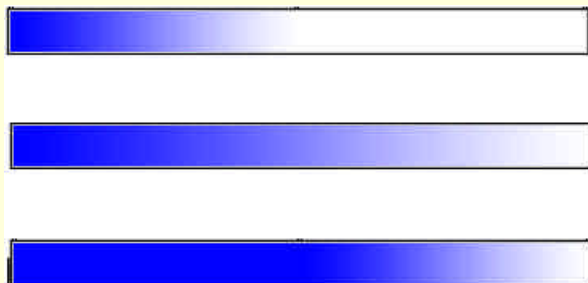


图 5-56 位置 25%、50%、75%的渐变

(9) 单击“OK（好）”，将新的渐变填充添加到列表中或更新被编辑的渐变填充。

5.11.4 将中间颜色添加到渐变

在“渐变编辑器”对话框中，在渐变条下面单击以定义另一个色标。像调整起点和终点色标一样，指定颜色，然后调整中间点的位置和中点。要去掉中间颜色，将色标从渐变条向下拖移并拖走，如图 5-57 和 5-58 所示。



图 5-57 添加颜色



图 5-58 删除颜色

5.11.5 编辑渐变透明度

每个渐变填充包含一个透明蒙版，该蒙版控制渐变上不同位置填充的不透明度。例如，用户可以设置起点颜色为 100%不透明度，并使该填充逐渐变为 50%不透明度的终点颜色。在默认情况下，透明度蒙版被设置为 100%。在渐变选项面板中不选取“透明度”可以关闭蒙版，如图 5-59 所示。

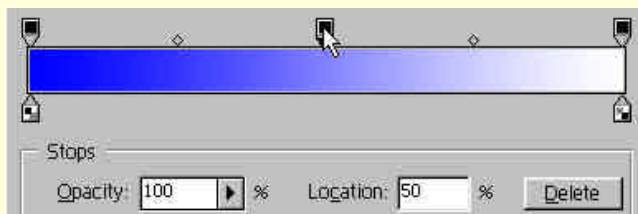


图 5-59 不透明度设置

要编辑渐变透明度蒙版：

- (1) 单击渐变工具，显示它的选项面板，然后单击“Edit（编辑）”。
- (2) 选择用户想要编辑透明度蒙版的渐变。
- (3) 于“Stops（调整）”，选取“Opacity（不透明度）”。
- (4) 要调整起点的不透明度，单击透明度渐变条下面左边的透明度色标。
- (5) 对于“Opacity（不透明度）”，输入一个值。在渐变条中，白色表示不透明度为 0%，黑色表示不透明度为 100%，灰色表示 0 到 100% 间的不透明度。“Gradient Editor（渐变编辑器）”对话框底部的条让用户预览渐变填充上蒙版的效果。
- (6) 要调整终点的不透明度，单击透明度渐变条下面右边的透明度色标，然后按照上一步中的说明设置不透明度。
- (7) 要调整起点或终点不透明度的位置，执行以下的一项操作：
 - 向左或向右拖移相应的透明度色标。
 - 选择相应的透明度色标，然后输入“Location（位置）”值。
- (8) 要调整中点不透明度的位置（起点和终点不透明度的中间点），执行以下一项操作：
 - 向左或向右拖移透明度渐变条上面的菱形。
 - 选择菱形，然后输入“Location（位置）”值。
- (9) 要将中间不透明度添加到蒙版，在透明度渐变条下面单击以定义新的透明度色标。然后用户就可以像对起点和终点一样，调整和移动这个不透明度。要去掉中间不透明度，将它的不透明度色标从渐变条向下拖移并拖走。
- (10) 单击“OK（好）”。

5.11.6 载入、存储和删除渐变

通过存储和载入渐变集，用户可以自定渐变工具选项面板和“Gradient Editor（渐变编辑器）”对话框中显示的渐变列表。

要自定渐变列表，执行以下的一项操作：

- 要删除一个渐变，在“Gradient Editor（渐变编辑器）”对话框中选择该渐变，然后单击“Delete（移去）”。
- 要将文件中存储的渐变追加到当前列表中，在“Gradient Editor（渐变编辑器）”对话框中单击“Load（载入）”。
- 要将渐变存储到一个独立的文件中，以备将来使用，在“Gradient Editor（渐变编辑器）”对话框中选择想要的渐变（按住 Shift 键单击可选择多个渐变），然后单击“Save（存储）”。
- 要返回默认的渐变列表，从渐变工具选项面板菜单中选取“Reset Tools（复位工具）”。用户可以替换当前的列表或将默认渐变追加到当前列表中。

5.12 柔化工具

5.12.1 柔化工具

模糊工具通过将突出的色彩打散，使得僵硬的边界变柔和，颜色过渡变平缓，起到一种模糊图像的效果。双击该工具将调出 Blur Options 状态栏，如图 5-60 所示。

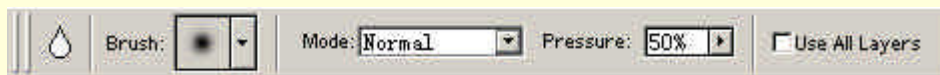


图 5-60 柔化工具选项栏

在 Blur Options 操作栏中, 包括:

- “Normal” 项的下拉式列表框中可以设定合成模式;
- “Pressure” 项用于设定压力的大小;
- “Use All Layers” 项用于确定对所有的可见层都起作用, 如果该项没有被选中, 则只有对当前的激活层起作用;

与模糊工具相配合的功能键:

- 按住 Alt 键可以暂时将模糊工具切换成清晰工具。
- 按住 Ctrl 键可以暂时将模糊工具切换成移动工具。
- 使用数字键可以快速设定压力的百分比。0 代表 100%, 1 代表 10%。
- 快速键入两个数字键, 可以精确设定压力的百分比。

5.12.2 清晰工具

清晰工具通过将色彩变强烈, 使得色彩柔和的边界或区域变得清晰化, 锐利化, 起到一种清晰边线或图像的效果。单击该工具将调出 Sharpen Options 状态栏, 如图 5-61 所示。

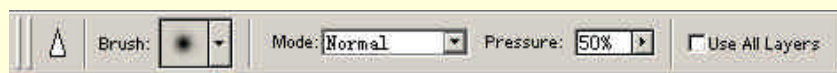


图 5-61 清晰工具选项栏

该状态栏的参数项与模糊工具状态栏相同, 相配合的功能键也是一样的, 在按住 Alt 键时, 将由清晰工具暂时转换为模糊工具。模糊工具和清晰工具不能应用在 Bitmap 或 Index-Color 模式的图像上。

5.12.3 涂抹工具

涂污工具可以制作一种被水抹过的效果, 就像水彩画一样。该工具状态栏如图 5-62 所示。



图 5-62 涂抹工具选项栏

在 Smudge Options 状态栏中, 与前面相同的参数项在于不作累述, 主要介绍 “Finger Painting” 项。“Finger Painting” 项用于设定使用涂污工具进行绘画, 可以用前景色进行涂污。

与涂污工具相配合的功能键:

- 按住 Shift 键拖动, 将强迫涂污工具以直线方式进行涂污。
- 按住 Ctrl 键将暂时将涂污工具切换成移动工具。
- 使用数字键可以快速设定不透明度的百分比。0 代表 100%, 1 代表 10%。
- 快速键入两个数字键, 可以精确设定不透明度百分比。

具体操作如下:

(1) 在 Photoshop 中打开一个图像文件, 然后在工具箱中选择涂污工具, 如果当前涂污工具处于非可见状态, 可以按住 Alt 键进行切换, 直至涂污工具被选中, 并在其控制面板中使 “Finger Painting” 项处于非选中状态。

(2) 在图像中进行拖动鼠标, 即可进行涂污, 如果效果不是十分地明显, 可以在 Brushes 控制面板中选择一个较大的笔触。涂污效果如图 5-63 所示。

“Finger Painting” 项处于非选中状时, 涂污工具将以鼠标单击处像素点的颜色为基准色进行涂污。“Finger Painting” 项处于选中状时, 涂污工具将以前景色为基准色开始进行涂污, 然后逐渐过渡到图像中的颜色上, 如

图 5-64 所示。

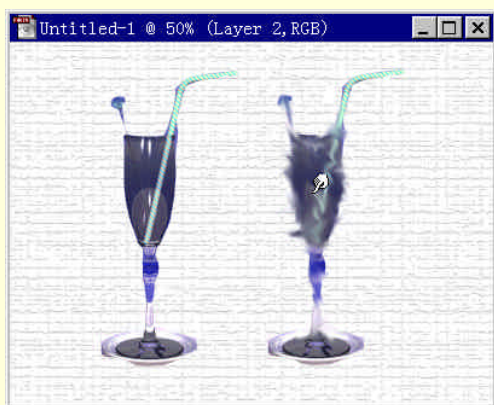


图 5-63 涂抹效果

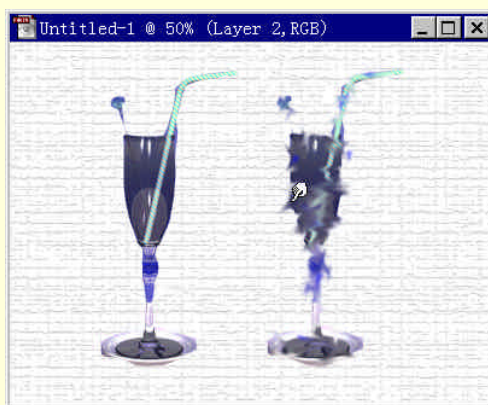


图 5-64 涂抹效果

5.13 淡化工具

5.13.1 淡化工具

亮化工具是传统的暗室工具，通过将图像或选择区域的亮度提高来校正曝光。该工具的状态栏如图 5-65 所示。

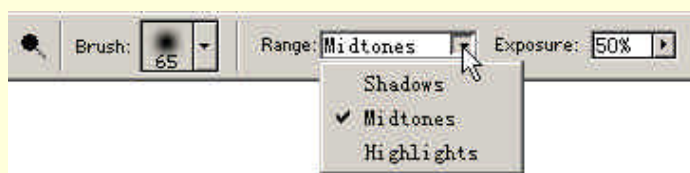


图 5-65 Dodge Options 状态栏

(1) 在该状态栏中，“Range”左上角的下拉式列表框中有三个选项：

- “Midtones”项用来提高中等灰度区域的亮度；
- “Shadows”项用来提高阴影区域的亮度；
- “Highlights”项用来进一步提高高亮度区域的亮度；

(2) “Exposure”曝光强度项用来设定曝光强度的百分比。

与亮化工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键将强迫亮化工具以直线方式进行亮化修改。
- 按住 Ctrl 键将暂时使亮化工具切换成移动工具。
- 按住 Alt 键将暂时使亮化工具切换成烧焦工具。
- 使用数字键可以快速设定曝光强度的百分比。
- 快速键入两个数字，可以精确设定曝光强度的百分比。

5.13.2 加深工具

烧焦工具也是传统的暗室工具，它的功能与亮化工具正好相反，主要用于使图像区域变暗，作出一种模糊的效果。该工具的状态栏如图 5-66 所示。



图 5-66 Options 状态栏

该控制面板中的各项是与亮化控制面板中的各项相同的，不过作用的效果正好相反，如图 5-67 所示。与烧焦工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键将强迫烧焦工具以直线方式进行修改。
- 按住 Ctrl 键将暂时使烧焦工具切换成移动工具。
- 按住 Alt 键将暂时使烧焦工具切换成亮化工具。
- 使用数字键可以快速设定曝光强度的百分比。
- 快速键入两个数字，可以精确设定曝光强度的百分比。

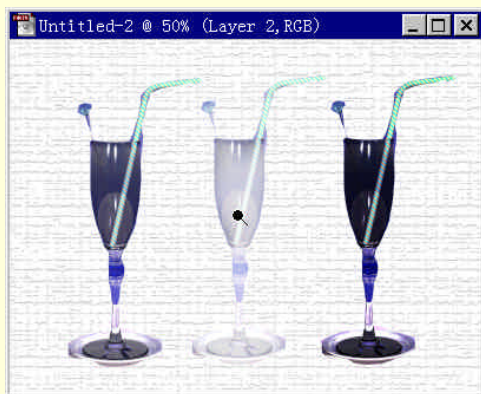


图 5-67 正常、亮化、加深效果

5.13.3 海绵工具

海绵工具用于饱和化或非饱和化图像中的色彩。其控制面板如图 5-68 所示。

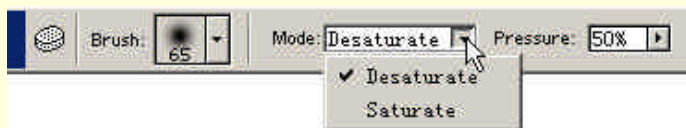


图 5-68 Sponge Options 状态栏

- (1) 在该状态栏中，“Mode”左上角的下拉式列表框中有两项，其中：
 - “Saturate”项将对图像中的颜色进行饱和化处理，即增加色彩的饱和度值；
 - “Desaturate”项将对图像中的颜色进行非饱和化处理，即降低色彩的饱和度值；
- (2) “Pressure”项用于设定压力的大小。与海绵工具相配合的功能键：
 - 按住 Shift 键将强迫海绵工具以直线方式进行修改。
 - 按住 Ctrl 键将暂时使烧焦工具切换成移动工具。
 - 使用数字键可以快速设定压力的百分比。
 - 快速键入两个数字，可以精确设定压力的百分比。

注意，亮化工具、烧焦工具、海绵工具都不能应用在 Bitmap 或 Index-Color 模式的图像上。效果如图 5-69 所示。

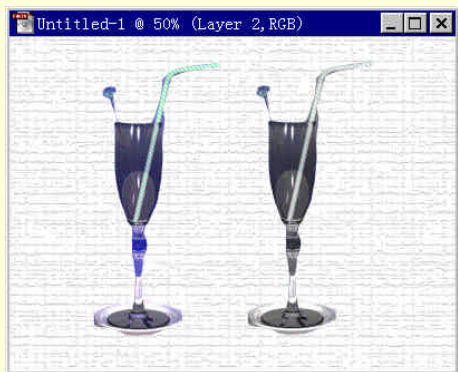


图 5-69 正常、海绵效果

5.14 文字工具

5.14.1 文 字

图形应用程序可创建两种不同类型的文字：

轮廓文字：诸如 Adobe Illustrator 或 Adobe PageMaker 之类的绘图或页面排版软件创建的是轮廓文字。轮廓文字由数学定义的图形组成，可以缩放到任何尺寸而保持清晰光滑的边缘。当打开包含轮廓文字的图像时，Photoshop 自动将轮廓文字栅格化为像素或位图文字。

位图文字：诸如 Adobe Photoshop 之类的绘画和图像编辑软件创建的是由像素组成的位图文字。位图文字的字形效果取决于它的大小和图像的分辨率。例如，尺寸被放大的位图文字会产生锯齿边缘。高分辨率图像比低分辨率图像能够显示更清晰（因而更加光滑）的文字。

如果想创建包含许多文字特征的可缩放文字或文本，将 Photoshop 图像输入支持轮廓文字的应用程序，并使用该应用程序创建文字。

5.14.2 创建文字

使用以下工具可以在图像中创建文字：

- 文字工具和直排文字工具可以创建彩色文字，存放在一个新的文字图层中。在任何时候都可以使用文字图层编辑文本。
- 文字蒙版工具和直排文字蒙版工具可以按文字的形状创建选区边框。文字选区显示在现用图层上，就像其它选区一样能被移动、拷贝、填充或描边。

1. 输入文本

通过选择一种文字工具，再在图像中单击以设置插入点来输入文本。文字工具选项栏可输入文本并指定格式属性。

◆ 要输入文本

(1) 单击文字工具，在如图 5-70 所示工具选像栏中选择文字工具和直排文字工具。指针变为 I 形光标。穿过 I 形光标上的细线可表示文字基线的位置。对于直排文字，基线表示文字底端线；对于直排文字，基线表示字符的垂直中轴线。



图 5-70 文字工具选项栏

- (2) 在图像中单击设置文字的插入点。
- (3) 按设置文字属性所述指定文字属性。
- (4) 要更改文字的颜色，单击颜色框，使用 Adobe Photoshop 拾色器，选取一种颜色。
- (5) 在图像内单击，并输入文本。要另起一行，让光标在文本区内，按 Enter 键 (Windows) 或 Return 键 (Mac OS)。
- (6) 文字出现在图像的一个新文字图层上，且一个文字图标出现在图层名称旁边，如图 5-71 所示。

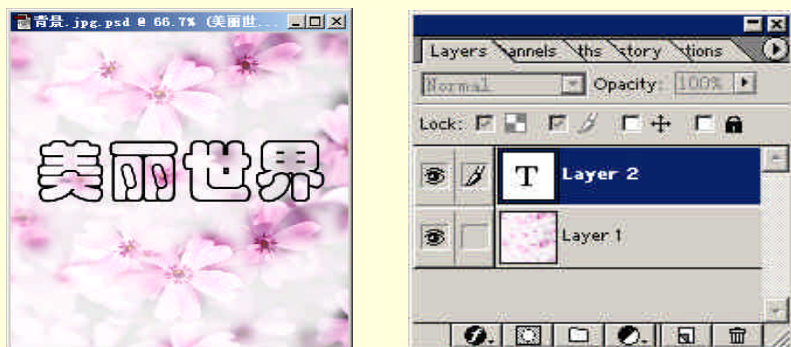


图 5-71 创建文字层

不能为多通道、位图或索引颜色模式的图像创建文字图层，因为这些模式不支持多图层。在这些图像模式中，文字出现在背景上而且不能被编辑。

◆ 要创建文字选区边框

- (1) 选择文字蒙版工具或直排文字蒙版工具。
- (2) 在图像中单击以设置想要文字选区边框的出现位置。要得到最佳效果，在普通的图像图层上而不要在文字图层上创建文字选区边框。
- (3) 按设置文字属性所述指定文字属性。
- (4) 在图像内输入文本。要另起一行，让光标在文本区内，按 Enter 键 (Windows) 或 Return 键 (Mac OS)。
- (5) 文字选区边框出现在图像的现用图层上，如图 5-72 所示。



图 5-72 文字边框

2. 编辑文字图层

创建文字之后，可以在任何时候使用文字图层编辑文字的内容、属性和取向。文字图层随图像存储。可以像对普通图层操作那样，移动、重新堆叠、拷贝文字图层和改变图层选项。要将所有 Photoshop 效果（例如滤镜）应用到文字图层上，可以将文字图层转换为普通图层。文字图层被转换后，它的内容不能作为文本来编辑。

◆ 要选择文本

将光标放在文字区内，执行以下的一项操作：

- 拖移以选择想要更改的文本。
- 单击以设定所选文本的起始位置，然后按住 Shift 键单击以设定所选文本的结束位置。
- 将光标放在一个单词或字上，然后单击以选择这个单词或字。
- 按 Ctrl+ A 键 (Windows) 或 Command+ A 键 (Mac OS) 以选择文本区内的所有字符。

◆ 要更改文字图层的取向

- (1) 在图层面板中选择文字图层。
- (2) 选取 “Layer (图层)” → “Type (文字)” → “Horizontal (水平)” 或 “Vertical (垂直)” 以改变文字图层内容的取向，如图 5-73 所示。

◆ 要将文字图层转换为普通图层

- (1) 在图层面板中选择文字图层。
- (2) 选取 “Layer (图层)” → “Rasterize (转换)” → “Type (类型)”。



图 5-73 水平和垂直方向文字

5.14.3 设置文字属性

Adobe Photoshop 使可以精确地控制文字的属性，包括字体、文字大小、行距、字距微调、字距调整、基线位移、对齐和旋转。另外，可以为文字指定消除锯齿选项。要将大多数属性的更改应用到现有文字，必须首先选择想要改变的字符。

1. 选择字体系列

字体系列是一整套字符、字母和符号的特殊字形设计。例如，这一段中使用的字体是宋体。除了选取字体，还可以选取文字样式（例如普通、粗体、斜体等）。每种字体可用的文字样式范围都不相同。

除了系统上已安装的字体，Photoshop 还使用自带的“Type（字体）”文件夹中的字体文件，“Type（字体）”文件夹在应用程序文件夹内。将 Type 1、TrueType 或 CID 字体安装到自带“Type（字体）”文件夹，会使这些字体只出现在 Photoshop 应用程序中。

要更改字体和文字样式：

(1) 选择“Window（窗口）”→“Show Character（显示文符）”，将文字面板显示出来，在文字工具面板中选择想要调整的字符，如图 5-74 所示。

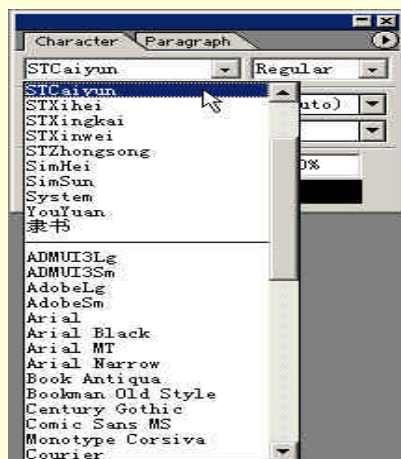


图 5-74 字体菜单

(2) 对于“Type（字体）”，选取一种字体系列。从“Type（字体）”菜单中选取字体样式，如图 5-75 所示。



图 5-75 不同字体效果

2. 选取文字大小

文字大小决定文字在图像中的显示尺寸。默认的文字大小是 12 点，而 72ppi 图像中的一个 PostScript 点相当于 1/72 英寸。可以切换使用 PostScript 和传统定义的点大小。

要选取文字大小和度量单位：

(1) 选择“Window (窗口)”→“Show Character (显示字符)”；在文字工具面板中，选择字体大小值，如图 5-76 所示。

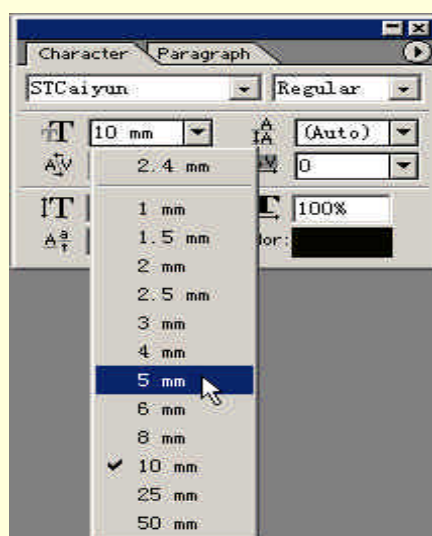


图 5-76 字体大小菜单

(2) 运用后，文字如图 5-77 所示。



图 5-77 不同字体大小效果

3. 指定行距

行距指定基线之间的间距，并以文字工具面板中指定的单位作度量。

要更改行距：

(1) 选择“Window (窗口)”→“Show Character (显示字符)”，在文字工具面板中，选择一个数值，如图 5-78 所示。

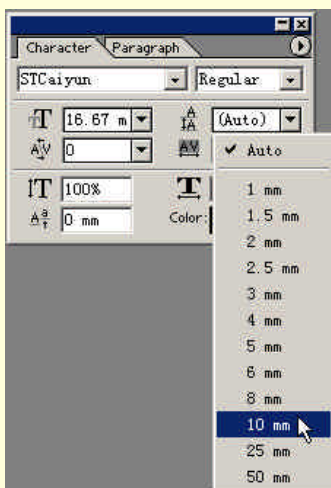


图 5-78 字体行距菜单

(2) 运用后，文字行距变大，如图 5-79 所示。

4. 指定字距微调和字距调整

字距微调控制两个字符之间的间距。可以手动控制字距微调，或打开由字体设计者内建于字体内的字距微调。字距调整在所选文本的两个以上字符之间插入统一的间隔。使用字距调整可调整选定的字或整个文本块的间距。正值的字距微调或字距调整使字符分开；负值的字距微调或字距调整使字符靠紧，如图 5-80 所示。



图 5-79 不同行距字体



图 5-80 默认字距及字距调整

5. 指定基线位移

基线位移控制文字与文字基线的距离，它可以升高或降低所选文字，创建文字上标或下标。要指定基线位移：

(1) 选择“Window (窗口)”→“Show Character (显示字符)”，在文字工具面板中，选择想要调整的字符，如图 5-81 所示。

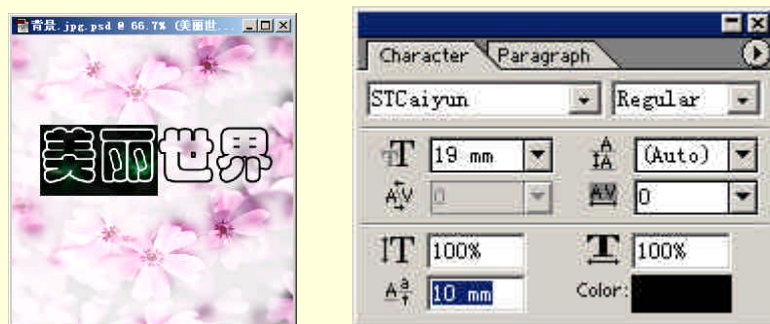


图 5-81 选择文字和设置调整位置

(2) 对于基线，输入一个数值。正值使横排文字向上移，直排文字向右移；负值使横排文字向下移，直排文字向左移。基线位移是以在文字工具面板中指定的单位为度量单位，调整后文字位置如图 5-82 所示。



图 5-82 调整文字位置

6. 指定对齐

对齐用来控制每行文字的位置，该位置以用文字工具在图像中单击定义的插入点为参考。要指定对齐方式：在 Paragraph 面板中，选择水平（垂直）对齐选项，如图 5-83 所示。

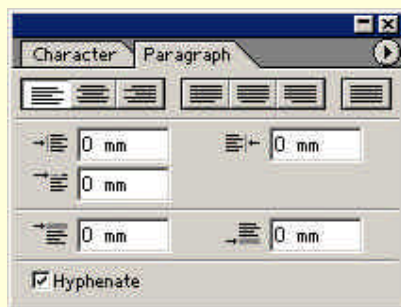


图 5-83 Paragraph 对话框

- 左（上）对齐选项使每行文字都从插入点起始。
- 居中（居中）对齐选项使每行文字以插入点为中心。
- 右（下）对齐选项使每行文字都以插入点结束。如图 5-84 所示。

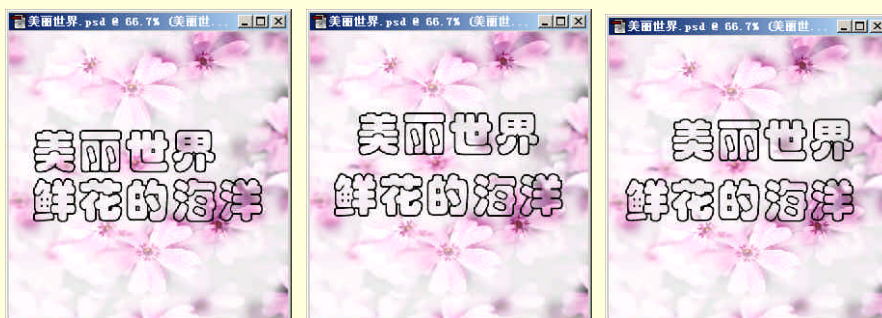


图 5-84 水平对齐位置

5.14.3.7 字形排列

在 Photoshop 6.0 中，文字工具新增了可以沿着某些形状进行排列的功能，该功能不仅不需再用滤镜命令中的扭曲滤镜来实现对文字的扭曲、弯转等处理，而且可以方便快捷的实现一些复杂的扭曲变形处理。要指定字形排列：

- (1) 选择文字工具在图中输入文字，在弹出的文字工具栏中单击字行排列图标，如图 5-85 所示。



图 5-85 文字工具选项栏

- (2) 单击后在对话框中单击 Style（方式）选项框，弹出如图 5-86 所示弹出菜单。

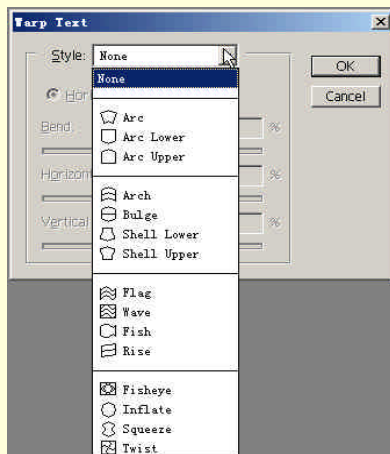


图 5-86 排列方式菜单

(3) 选择一种排列方式，再设置 Bend (弯曲)、Horizontal Distortion (水平变形)、Vertical Distortion (垂直变形) 的数值，如图 5-87 所示。

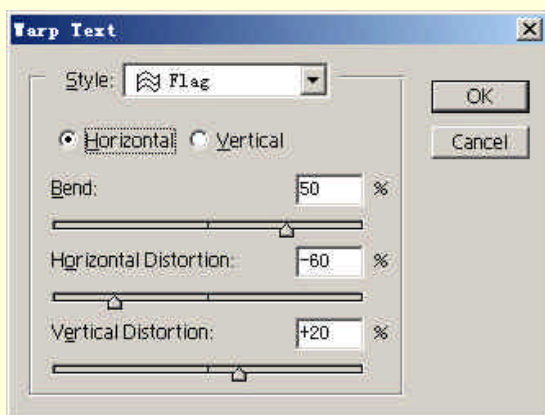


图 5-87 Warp Text 对话框

(4) 运用后，文字则在空间内被扭曲变形，如图 5-88 所示。



图 5-88 文字变形效果

5.15 直线工具

线条工具用于在图像或选择区域内画直线。双击该工具将调出 Line Tool Options 状态栏，如图 5-89 所示。

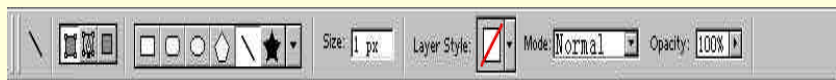


图 5-89 Line Tool Options 状态栏

在 Line Tool Options 状态栏中，“Normal”项和“Opacity”项，在此就不重复讲解了；单击小三角形，则显示如图 5-90 的“Arrowheads”对话框，“Arrowhead”项用于在线条的两端添加箭头。其中：

- “Start”项将在线条的起始端添加。
- “End”项将在线条的结尾添加。
- “Width”项中可以输入 10 到 1000 的数值，用以定义箭头相对于线宽的百分比。
- “Length”项中可以输入 10 到 5000 的数值，用以定义箭头相对于线长的百分比。
- “Concavity”项中可以输入 -50 到 50 的数值，用以定义箭头相对于线的斜率。

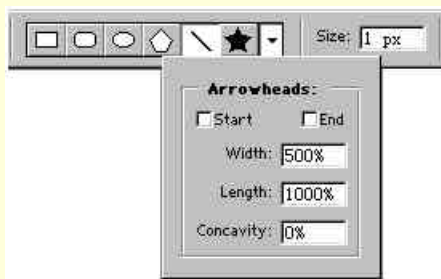


图 5-90 定义直线

与线条工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键再去画线，可以沿 55 度或 55 度的倍数画直线。
- 使用数字键可以快速定义不透明度的百分比值。0 代表 100%，1 代表 10%。
- 快速键入两个数字键，可以精确地设定不透明度的百分比值。
- 按住 Alt 键可以将线条工具暂时改为吸管工具。
- 按住 Ctrl 键可以将线条工具暂时改为移动工具。

使用直线工具在图像上绘制直线，操作步骤如下：

- (1) 按选取前景和背景色所述，指定前景色。
- (2) 在工具箱中单击直线工具，显示其选项栏。
- (3) 按使用绘画和编辑工具的选项面板所述，指定混合模式、不透明度。
- (4) 对于“粗细”，输入直线的宽度。
- (5) 选取“Anti-aliased（消除锯齿）”以创建软边直线。
- (6) 要包括箭头，选取“起点”、“终点”或两者都选，以指定箭头的起始位置。
- (7) 要编辑箭头的外观，单击“形状”，并执行以下操作：
 - 对于箭头宽度，输入 10%到 1000%间的一个直线宽度值。
 - 对于箭头长度，输入 10%到 5000%间的一个直线宽度值。
 - 对于箭头凹度，输入-50%到 50%间的一个值。凹度值定义箭头最宽部分的弯曲度，在此位置箭头与直线连接。如图 5-91 所示。

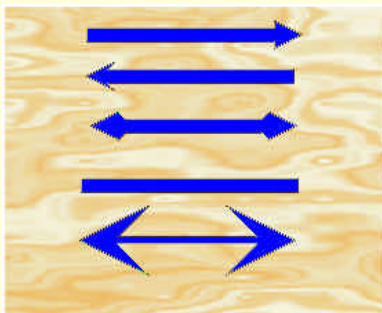


图 5-91 用不同值创建的箭头

- (8) 在图像中拖移。要将直线角度限制为 45° 倍数，拖移时按住 Shift 键。

5.16 填充或描边选区和图层

Photoshop 提供多种方法以使用颜色、图像或图案填充选区或图层。用户也可以使用“描边”命令在选区或图层周围绘制边框。要增加图像和周围工作画布之间的对比度，用户可以用指定颜色填充画布。

5.16.1 用快捷方式填充

- (1) 按选取前景和背景色所述，指定前景色或背景色。
- (2) 选择想要填充的区域或图层。
- (3) 应用填充：
 - 要用前景色填充，按下 Alt+ Backspace 键 (Windows) 或 Option+ Delete 键 (Mac OS)。
 - 要使前景色填充只应用于包含像素的区域，请按下 Alt+ Shift+ Backspace 键 (Windows) 或 Option+ Shift+ Delete 键 (Mac OS)。此项操作可保留图层的透明区域。
 - 要用背景色填充，按 Ctrl+ Backspace 键 (Windows) 或 Command+ Delete 键 (Mac OS)。
 - 要使背景色填充只应用于包含像素的区域，按 Ctrl+ Shift+ Backspace 键 (Windows) 或 Command+ Shift+ Delete 键 (Mac OS)。

5.16.2 填充工作画布

设置用户想要用于画布的前景色。在工具箱中单击油漆桶工具，显示它的选项栏，如图 5-92 所示。

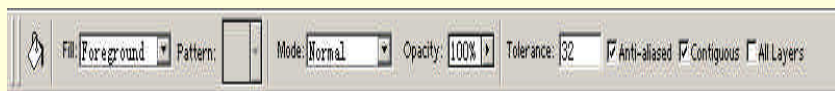


图 5-92 油漆桶选项栏

对于“内容”，选取“Foreground (前景)”。按住 Shift 键，然后在图像周围的工作画布区域中单击。

5.16.3 填充选区或图层

- (1) 按选取前景和背景色所述，指定前景色或背景色。
- (2) 择用户想要填充的区域。要填充整个图层，在图层面板中选择该图层。
- (3) 选取“Edit (编辑)”→“Fill (填充)”，填充选区或图层。

要显示“Fill (填充)”对话框，按下 Shift+ Backspace 键 (Windows) 或 Shift+ Delete 键 (Mac OS)。弹出对话框 5-93 如图所示。

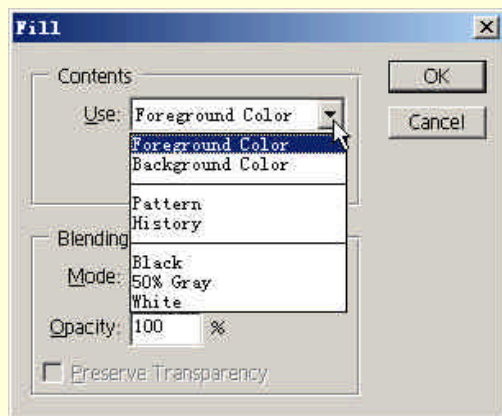


图 5-93 Fill 对话框

- (1) 对于“Use (使用)”，选取一个选项：
 - “Foreground Color (前景色)”、“Background Color (背景色)”、“Black (黑色)”、“50% Gray (灰色)”或“White (白色)”，以指定的颜色填充选区。
 - “Pattern (图案)”，用图案填充选区。以下将介绍使用图案进行填充。
 - “History Record (历史记录)”，将所选区域恢复到图像的某个状态或快照。

如果使用“Black (黑色)”选项填充 CMYK 图像，Photoshop 用 100% 的黑色填充所有通道。这可能造成油墨超出打印机所允许的范围。在填充 CMYK 图像时，为了取得最佳效果，使用前景色设置为合适黑色的“Foreground (前景)”选项。

- (2) 按使用绘画和编辑工具的选项面板所述, 指定不透明度和混合模式。
- (3) 如果正在图层中工作, 并想只填充包含像素的区域, 选择“Lock editing layer transparency (保留透明区域)”选项。
- (4) 单击“OK (好)”, 填充选区。

5.16.4 用图案填充选区

- (1) 建立一个矩形选区包围用户想要用作图案的图像部分。
- (2) 选取“Edit (编辑)”→“Define Pattern (定义图案)”。
- (3) 选择用户想要填充的图像部分。
- (4) 选取“Edit (编辑)”→“Fill (填充)”。
- (5) 对于“Use (使用)”, 选取“Pattern (图案)”, 然后单击“OK (好)”。

用户定义的图案在选区中被重复拼贴。每个新的图案替换当前图案。如果用户想要重新使用这些图案, 存储用于定义图案的色板文件。用户也可以使用图案图章工具来用图案绘画。如图 5-94 所示。

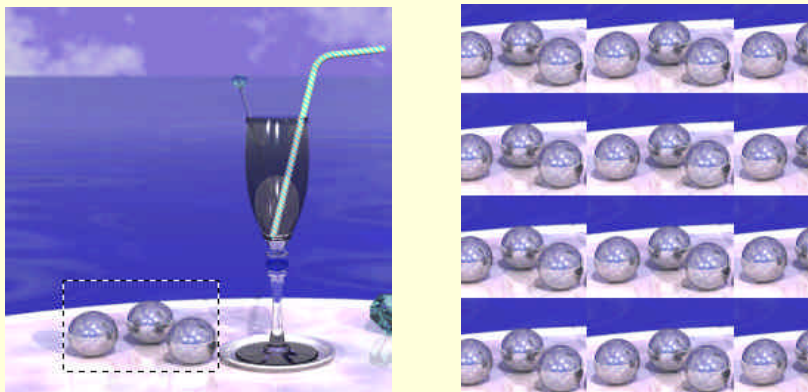


图 5-94 定义图案及图案填充图像

5.16.5 使用文件夹中图案

- (1) 选取“File (文件)”→“Open (打开)”。随程序提供的 PostScript Patterns 文件夹中的每个文件都包含一个 Adobe Illustrator 格式的图案, 如图 5-95 所示对话框。用户可以按任意分辨率缩放和调整这些图案。

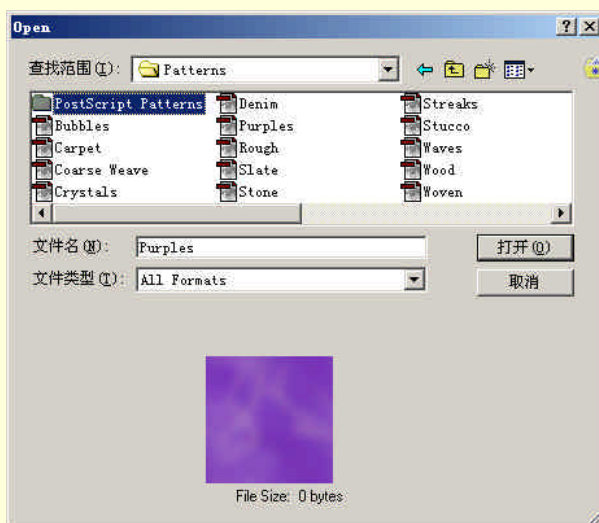


图 5-95 打开图案对话框

- (2) 选择用户想要使用的图案文件, 然后单击“打开”。
- (3) 选择任一栅格化选项。

- (4) 单击“OK (好)”。
- (5) 包围图案建立一个矩形选区，或选取“Select (选择)”→“All (全选)”。
- (6) 选取“Edit (编辑)”→“Define Pattern (定义图案)”。此图案被定义为 Adobe Photoshop 6.0 图案。
- (7) 打开图像，然后选择用户想要填充的部分。
- (8) 选取“Edit (编辑)”→“Fill (填充)”。
- (9) 对于“Use (使用)”，选取“Pattern (图案)”，然后单击“OK (好)”。

5.16.6 描边选区或图层

- (1) 按选取前景和背景色所述，指定前景色。
- (2) 选择用户想要描边的区域或图层。
- (3) 选取“Edit (编辑)”→“Stroke (描边)”。
- (4) 在弹出如图 5-96 所示对话框中指定硬边边框的宽度，宽度值的范围为从 1 到 250 像素。
- (5) 对于“位置”，指定边框是位于选区或图层边界内、边界外，还是直接位于边界上。
- (6) 按使用绘画和编辑工具的选项面板所述，指定不透明度和混合模式。
- (7) 如果用户正在图层中工作，并想只描边包含像素的区域，选择“Lock editing layer transparency (保留透明区域)”选项。
- (8) 单击“OK (好)”，描边选区或图层。

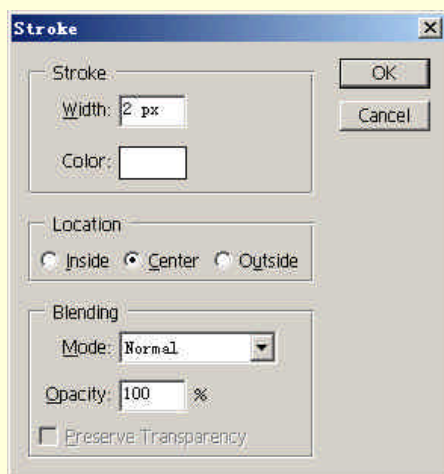


图 5-96 Stroke 对话框

5.17 吸管工具

吸管工具用于在图像或调色板中汲取颜色到色彩控制栏中。可以汲取当前图像中的颜色，也可能汲取处于后台的图像中的颜色，且不需要将它激活。当鼠标在图像中滑动时，可以在 Info 信息控制面板中观察到位于鼠标下面的像素点的色彩信息。该工具的控制面板如图 5-97 所示。

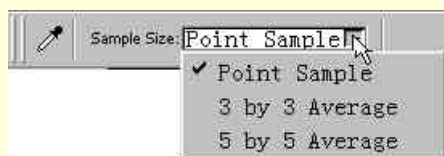


图 5-97 Eyedropper Options 状态栏

在 Eyedropper Options 控制面板中，“Sample Size”样本大小项用于定义取样点的大小，其中包括：

- “Point Sample” 定义以一个像素点的为取样范围；
- “3 by 3 Average” 定义以 3X3 的像素区域为取样范围，取其色彩的平均值；
- “5 by 5 Average” 定义以 5X5 的像素区域为取样范围，取其色彩的平均值。
- 与吸管工具相配合的功能键：
- 按住 Alt 键汲取颜色，可以将颜色汲取到背景色彩控制栏中。
- 按住 Ctrl 键可以暂时将吸管工具切换成移动工具。
- 按住 Shift 键可以暂时将吸管工具切换成色彩检验工具。

用吸管工具，用户可以从图像中取样颜色，并指定为新的前景色或背景色。用户可以从现用图像中取样或从另一图像中取样。如果正在使用吸管，用户可以在背景窗口单击，而无需使它成为现用窗口。

用户也可以指定吸管工具取样的区域。例如，可以设置吸管取样指针下 3×3 像素区域的颜色值。修改吸管的取样大小会影响信息面板中显示的颜色读数。

5.17.1 用吸管选择前景或背景色

(1) 单击吸管工具。

(2) 选择一种颜色：

- 要从图像中选择新的前景色，单击想要的颜色。
- 要从图像中选择新的背景色，按住 Alt 键单击 (Windows) 或按住 Option 键单击 (Mac OS) 想要的颜色。

在用户拖移吸管工具时，前景色选择框会动态变化。按住 Alt 键拖移 (Windows) 或按住 Option 键拖移 (Mac OS) 可使背景颜色选择框成为现用。释放鼠标按钮则拾取新的颜色。

要在使用任何绘画工具时暂时使用吸管工具，按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)。

5.17.2 更改吸管取样大小

(1) 单击吸管工具，显示吸管选项面板。

(2) 从 “Sample Size (取样大小)” 菜单中选取一个选项：

- “Sample Point (取样点)”，读取用户单击的像素的精确值。
- “3 by 3 Average (3×3 平均)” 或 “5 by 5 Average (5×5 平均)”，读取用户单击区域内指定像素数的平均值。

5.18 颜色控制板

5.18.1 选取颜色

执行以下的一项操作：

- 要选取前景色，单击色板面板中的一种颜色。
- 要选取背景色，按住 Alt 键单击 (Windows) 或按住 Option 键单击 (Mac OS) 色板面板中的一种颜色。

5.18.2 添加颜色

(1) 使用吸管工具、颜色面板或拾色器选择要添加的颜色。

(2) 将指针放在色板面板底排中的空白处 (指针会变为油漆桶工具)，然后单击以添加颜色。

5.18.3 替换或插入颜色

(1) 使用吸管工具、颜色面板或拾色器选择要添加的颜色。

(2) 添加色板：

- 要替换现有的色板，按住 Shift 键，将指针放在色板上 (指针会变为油漆桶)，然后单击该色板。
- 要插入新色板，按住 Shift+ Alt 键 (Windows) 或 Shift+ Option 键 (Mac OS)，然后单击一个色板。

5.18.4 删除颜色

按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS)，将指针放在一个色板上 (指针会变为剪刀)，然后单击。

5.18.5 返回默认的色板面板

(1) 从色板面板菜单中选取 “Reset Swatches (复位色板)”。

(2) 返回默认色板：

- 单击 “OK (好)”，用默认的色板集替换当前色板。
- 单击 “Append (追加)”，将默认色板追加到当前集的末尾。

第六章 选区和路径

Photoshop 可以对图像的整体进行拷贝、粘贴和使用各种滤镜效果。也可以对图像的一部分进行处理而不影响其它部分图像的效果。为了对这部分图像进行处理，首先要进行处理部分的选择。在 Photoshop 6.0 中，可以使用选取工具、套索工具和移动工具在图像上建立选区，也可以用魔棒工具和“Color Range（色彩范围）”命令选择一定的颜色区域从而建立选区。

与此同时，Photoshop 6.0 还设置可以精确绘制的路径曲线。工具包括钢笔工具、矩形工具和箭头工具。通过路径不仅可以转化为选区，也可以直接进行填充、描边等操作，从而达到处理图像的效果。

6.1 选 区

6.1.1 建立选区

用选框、套索、多边形套索或磁性套索工具单击和拖移建立选区，或者用魔棒工具或“Color Range（色彩范围）”命令选择一定的彩色区域建立选区。与某个选择工具相对应的选项会出现在其选项栏中。建立一个新的选区会替换现有的选区。

◆ 要在画布范围内选择图层上的所有像素

- (1) 在图层面板中选择图层。
- (2) 选取“Select（选择）”→“All（全选）”。

◆ 要取消选择选区，执行以下的一项操作

- 选取“Select（选择）”→“Deselect（取消选择）”。
- 如果使用的是矩形选框、椭圆选框或套索工具，单击图像中所选区域以外的任何地方。

◆ 要重新选择最近的选区

选取“Select（选择）”→“Reselect（重新选择）”。Photoshop 会重新载入在现用图像中取消选择的最后选区。

1. 使用选框工具

选框工具可以选择矩形或椭圆区域。默认情况下，选区边框是从角上开始拖移的。

要使用选框工具：

- (1) 选择并单击下面列出的一种选框工具，显示其选项栏：

- 矩形选框：可建立一个矩形选区，如图 6-1 所示。
- 椭圆选框：可建立一个椭圆选区。如图 6-2 所示

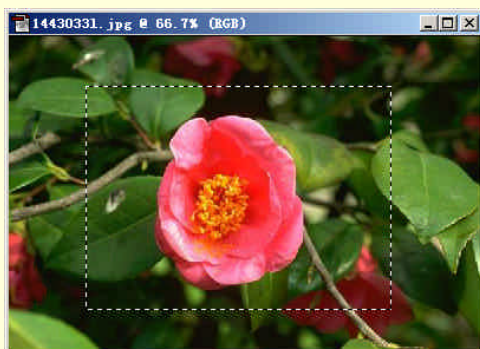


图 6-1 绘制矩形选区



图 6-2 绘制椭圆形选区

- 单行选框：可将选框定义为 1 个像素宽的行，如图 6-3 所示。

- 单列选框：可将选框定义为 2 个像素宽的列，如图 6-4 所示。



图 6-3 绘制单行选区



图 6-4 绘制单列选区

(2) 在选框选项栏中，指定羽化和消除锯齿设置。但不能对矩形选框工具选择消除锯齿。对于矩形或椭圆选框，在如图 6-5 所示选框选项栏中为“Style（样式）”选择一个选项：

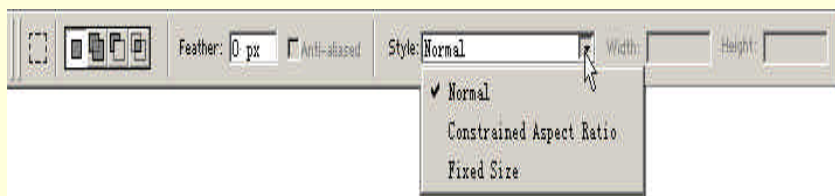


图 6-5 选框选项栏

“Normal（正常）”通过拖移确定选框比例。

“Constrained Aspect Ratio（约束长宽比）”设定长宽比。选择该选项后，样式后的“Width（宽）”和“Height（高）”为可执行状态，输入长宽比的值（包括小数位）。例如，要绘制一个宽为高两倍的选框，应输入宽度 2，高度 1。

“Fixed Size（固定大小）”指定选框高度和宽度的值。输入整数的像素值。记住创建 1 英寸选区需要的像素数取决于图像的分辨率。

- (3) 要建立一个选区，执行以下的一项操作：

对于矩形或椭圆选框，拖过要选择的区域。拖移时按住 Shift 键可将选区限制为正方形或圆形。要从中中心拖移选框，在开始拖移时按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS）。

对于单行或单列选框工具，在要选择的区域旁边单击，然后将选框拖移到确切的位置。如果看不见选框，增加图像视图的放大倍数。

要重新放置矩形或椭圆选框，先拖移以创建边框，一直按着鼠标按钮，然后按住空格键继续拖移。完成边框绘制后，在选区内单击，然后将其拖到想要的位置。

2. 使用套索工具

套索工具共有三种，包括（一般）套索工具，多边形套索工具和磁性套索工具。其主要作用是用于一些不规则形状的选取。使用磁性套索工具，边框会贴紧图像中已定义区域的边缘。磁性套索工具特别适用于快速选择边缘与背景对比强烈且边缘复杂的对象。

◆ （一般）套索工具

一般套索工具和多边形套索工具可以绘制选区边框的直边和手画线段。

- (1) 单击套索工具，显示如图 6-6 所示选项栏，然后设置选项，一般情况下将“Feather（羽化）”的数值设置为 0，并选中“Anti-aliased（消除锯齿）”。



图 6-6 套选项栏

(2) 在图像上拖动鼠标, 在拖动的过程中, 手要一直按住鼠标, 一旦松开后, 定止点就会自动与起始点相连, 形成闭合的选区, 如图 6-7 所示。

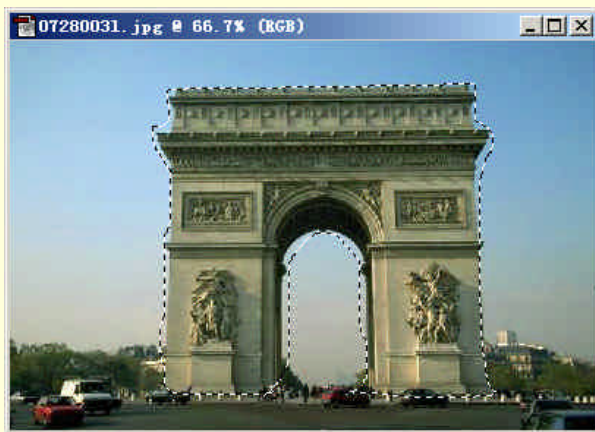


图 6-7 用套索工具绘制的选区

(3) 要绘制直边选区边框, 按 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS), 然后单击线段的起点和终点。可以在绘制手画段和绘制直线段之间切换, 如图 6-8 所示。



图 6-8 按 Alt 键绘制的选区

(4) 要闭合选区边框, 不按 Alt/Option 键, 释放鼠标。

◆ 多边形套索工具

多边形套索工具用来选择不规则的多边形图像。

(1) 该工具的选取方式于一般套索工具不同, 通过不断单击鼠标, 两点之间用直线相连来完成绘制选区, 如图 6-9 所示。



图 6-9 多边形套索绘制的选区

(2) 首尾相连时，在图标的下方会出现一个小圆圈，单击后线段会自动封闭。如果首尾不在一起，双击鼠标后，首尾点会自动用直线将两点连接起来。

(3) 按住 Shift 键，则直线按照水平、垂直后者 45° 的方向进行延伸；按下 Delete 键，则可删除最近绘制的一条线段，按住 Delete 键，则会删除所有线段。

◆ 磁性套索工具

使用磁性套索工具，边框会贴紧图像中已定义区域的边缘。磁性套索工具特别适用于快速选择边缘与背景对比强烈且边缘复杂的对象。

(1) 单击磁性套索工具，则显示如图 6-10 所示选项栏，该工具选项栏与上面两种工具增多了几个参数：



图 6-10 磁性套索选项栏

“Edge Contrast (边缘反差)”：磁性套索工具是通过寻找边缘来选取的，该参数则是设置反差的强度，范围在 1%到 100%之间，数值越大，反差越大，选取的范围就越准确。

“Frequency (频率)”：用来设置选取的节点数，在磁性套索工具进行选取时，路径中会出现很多节点，每单击一下鼠标则产生一个节点，这些节点组成整个选区，频率的数值在 0 到 100 之间，数值越大，节点数越多。

(2) 在图像上用鼠标单击物体的边缘，确定起始点。可以不断单击鼠标以连接节点，也可以缓慢拖动鼠标，工具自动寻找边缘并每隔一段距离添加一个节点，如图所示。

(3) 首尾连接时，也会出现小圆圈，单击鼠标后，形成封闭选区，从图 6-11 中可以看出选区紧贴着物体。

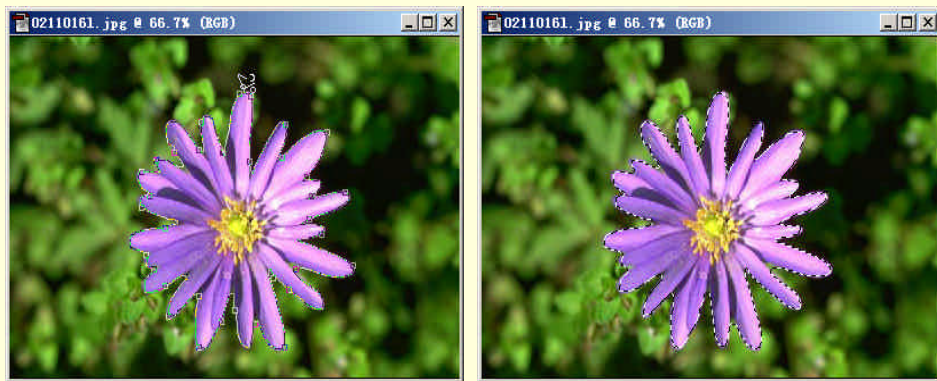


图 6-11 原图及磁性套索绘制的选区

◆ 使用魔棒工具

魔棒工具可以选择一致色彩的区域，而无需跟踪其轮廓。可以指定魔棒工具选区的色彩范围，或容差。但不能在位图模式的图像上使用魔棒工具。

要使用魔棒工具：

- (1) 单击魔棒工具，显示如图 6-12 所示选项栏。



图 6-12 魔棒选项栏

- “Tolerance（容差）”：输入从 0 到 266 之间的一个像素值。输入低的数值可选择与单击像素非常相似的颜色，输入较高的值可选择较大的颜色范围，如图 6-13 所示。

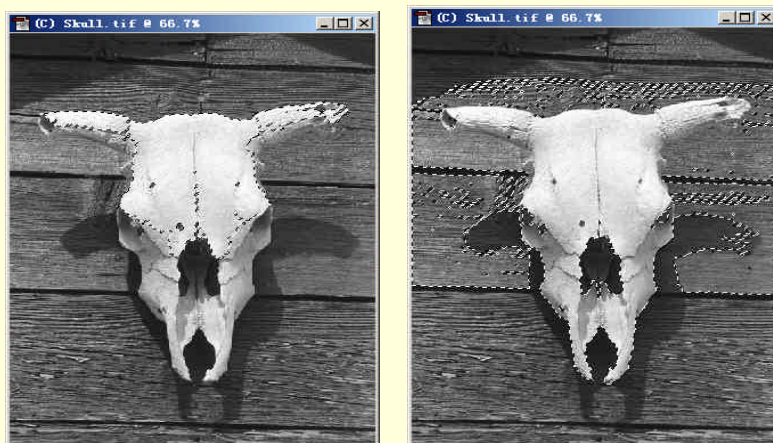


图 6-13 高容差及低容差选区

- “Anti-aliased（消除锯齿）”：要定义一个平滑的边缘。
- “Use All Layers（用于所有图层）”：要选择那些使用所有可见图层中数据的颜色；否则，魔棒工具只会从现用的图层中选择颜色。

- (2) 在图像中单击要选择的颜色。容差范围内所有的相邻像素会被选择。

- (3) 如果要对多个颜色区域进行选择，按下 Shift 键，用鼠标单击选择区域，则可选定多个选区。

◆ 使用色彩范围命令

“Color Range（色彩范围）”命令在现有选区或整个图像内选择指定的颜色或颜色子集。如果要替换一个选区，确保在使用此命令之前取消选择所有选区。

- (1) 取消任何选择区域。
- (2) 单击选择颜色范围，弹出如图 6-14 所示对话框。

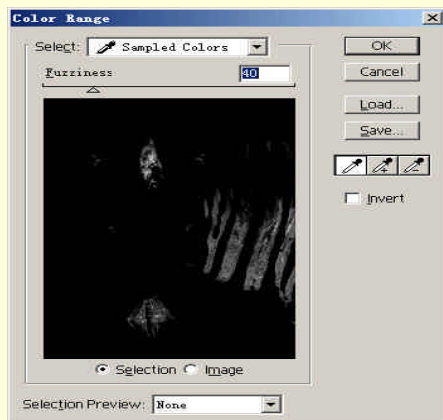


图 6-14 Color Mange 对话框

(3) 在“Selection Preview (选区预览)”列表包括五个选项：

- “None (无)”：表示在出口中不显示预览。
- “Grayscale (灰度)”：表示在预览窗口中以灰色调显示未选择的区域。
- “Black Matte (黑色杂边)”：表示在预览窗口中以黑色调显示未选择的区域。
- “White Matte (白色杂边)”：表示在预览窗口中以白色调显示未选择的区域。
- “Quick Mask (快速蒙版)”：表示在预览窗口中以预设蒙版颜色显示未选择的区域。

(4) 要细调现有选区，重复使用“Color Range (色彩范围)”命令选择颜色子集。在“Select Colors (取样颜色)”中设置取样颜色，单击选项窗口边的三角形，弹出如图 6-15 所示下拉菜单，各个选项用来指定图像中的不同的颜色成分范围。

例如，要在青色选区中选择绿色区域，在“Color Range (色彩范围)”对话框中选取“Cyans (青色)”，然后单击“OK (好)”确定；然后重新打开“Color Range (色彩范围)”对话框，选取“Green (绿色)”。其变化是精细的，因为此技巧选择了混合颜色中的部分颜色。

选择改菜单选项后，“Fuzziness (颜色容量)”就会失去作用。

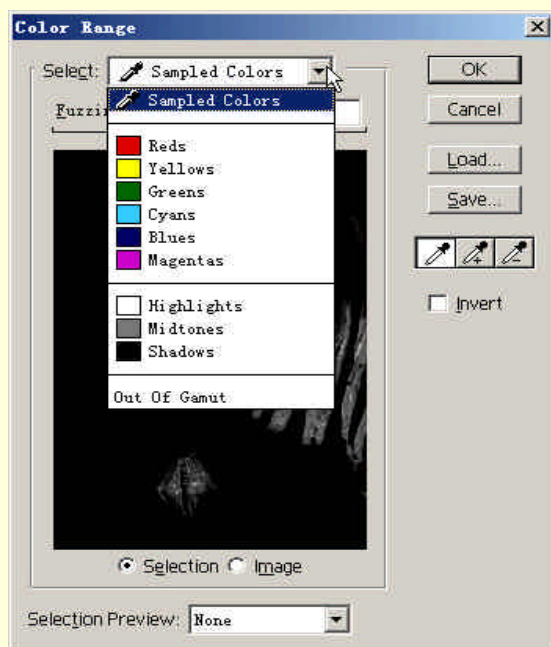


图 6-15 Sample Colors 菜单

(5) “Fuzziness (颜色容量)”类似于魔棒工具的“Tolerance (容差)”值得设定，颜色容量的值越高，选择区域所包括的颜色范围就越大。

(6) 三个吸管是用来自主选择颜色区域，带加号的吸管可以增加一种选取颜色，带减号的吸管可以减少一种选取颜色。在“Color Range (颜色范围)”对话框中的方块中可以预览选区，白色区域表示被选择，黑色区域表示没有被选择，灰色区域表示部分被选择，如图 6-16 所示。如果选择了“Invert (反选)”，则意义相反。

(7) 单击“OK (好)”按钮。

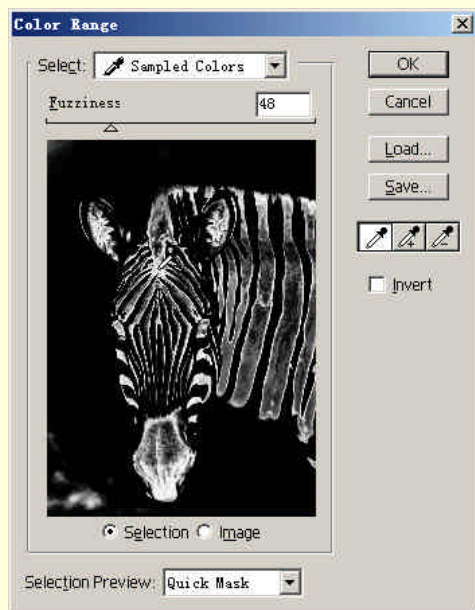


图 6-16 选区范围显示

6.1.2 调整选区

可以使用选择工具或“Select（选择）”菜单中的很多命令调整和修正选区。

另外，还可以应用几何变换来更改选区边框的形状。

1. 移动、隐藏或反相选区

◆ 移动选区边框

(1) 使用任何一种选择工具，将指针放在选区边框内。

(2) 拖移选区边框，使它围住图像的另一区域。可以将选区边框拖出画布范围之外。将它再拖移回时，原来的边框会照原样重新出现。也可以将选区边框拖移到另一个图像窗口，如图 6-17 所示。



图 6-17 原选区及移动后选区边框

使用以下方法可以控制选区的移动：

- 要限制方向为 45° 的倍数，先开始拖移，再按住 Shift 键继续拖移。
- 要按 1 个像素的增量移动选区，使用键盘上的箭头键。
- 要按 10 个像素的增量移动选区，按住 Shift 键，再按箭头键。

◆ 隐藏或显示选区边框

选取“View（视图）”→“Show/Hide Edges（隐藏/显示边缘）”。此选项只影响当前选区。在建立另一个选区时，选区边框会重新出现。

◆ 选择图像中未选择部分

选取“Select（选择）”→“Inverse（反选）”。可以使用此选项选择一个放在纯色彩背景上的对象。例如，

可以先使用魔棒工具选择背景，然后对选区进行反选。

2. 增减选区

可以使用选择工具给现有选区添加选区或从选区中减去。

在手动添加到现有选区或从选区中减去之前，应将选项栏中的羽化和消除锯齿的值设置为与原来的选区中的设置相同。

要对选区进行添加、减去或交叉操作：

(1) 建立一个选区。

(2) 使用一个选择工具，修改选区：

要添加到选区或再选择图像中的另外一个区域，按住 Shift 键（指针旁边会出现一个加号），然后选择要添加的区域，如图 6-18 所示。



图 6-18 增大选区示意图

要从选区中减去一个区域，按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS）（指针旁边会出现一个减号），然后选择要减去的区域，如图 6-19 所示。

要交叉选区，按住 Alt+ Shift 键（Windows）或 Option+ Shift 键（Mac OS）（指针旁边会出现一个十字线），然后选择与原来选区交叉的区域。Photoshop 只会保留新选择区域内的原来选区部分，如图 6-20 所示。

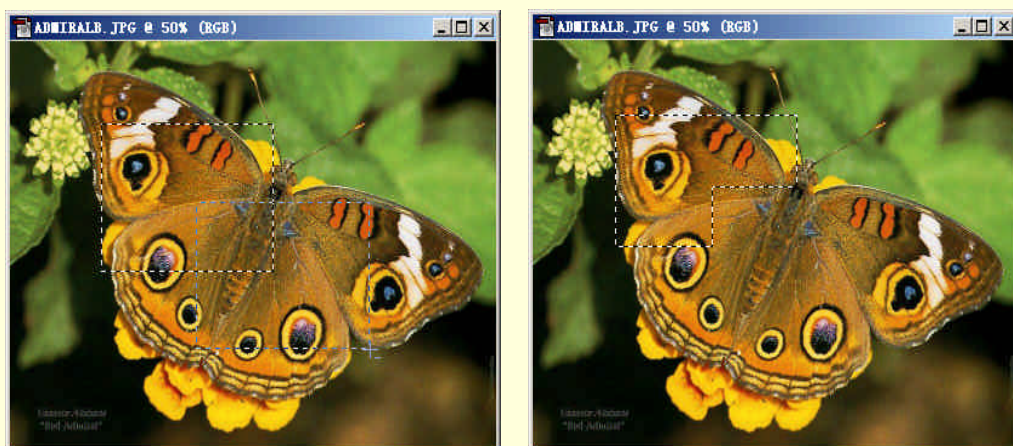


图 6-19 缩小选区示意图

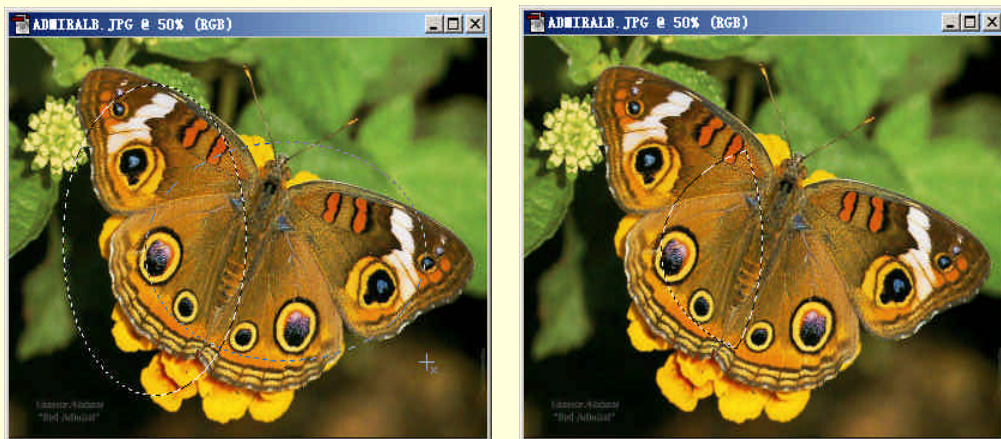


图 6-20 交叉选区示意图

3. 调整选区范围

可以使用以下“Select (选择)”命令增加或减少现有选区中的像素：

- “Modify (修改)”按指定的像素数扩大或缩小选区。
- “Expand Selection (扩大选区)”扩展选区以包括颜色上相似的区域。
- “Smooth (平滑)”清除留在基于颜色的选区内或外的所有偏离的像素。

◆ 要扩大或缩小选区边框

(1) 选取“Select (选择)”→“Modify (修改)”→“Expand (扩展)”或“Contract (收缩)”，弹出如图 6-21 所示对话框。

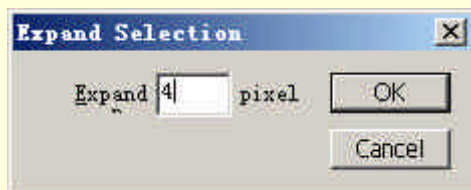


图 6-21 Expand Selection 对话框

(2) 对于“Expand (扩展量)”或“Contract (收缩量)”，输入 1 到 16 间的一个像素值，然后单击“OK (好)”确定。边框会按指定的像素数扩大或缩小，任何沿图像边缘的选区边框部分都不会受到影响。如图 6-22 所示。

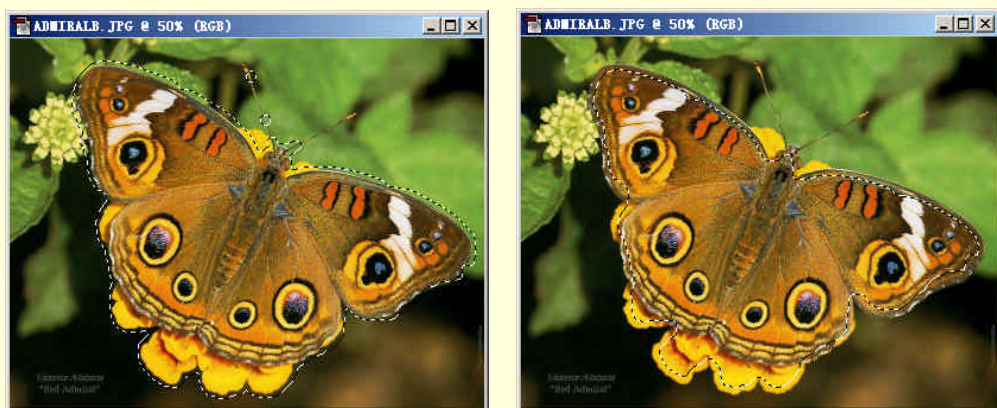


图 6-22 扩展和收缩选区

◆ 要使用选区给现有选区加框

- (1) 使用选择工具建立一个选区。
- (2) 选取“Select (选择)”→“Modify (修改)”→“Border (扩边)”弹出如图 6-23 所示对话框。

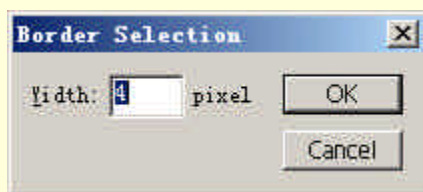


图 6-23 Border Selection 对话框

(3) 在边框的宽度栏输入 1 到 64 间的一个像素值，然后单击“OK（好）”确定。新选区会给原来选择区域加框，如图 6-24 所示。



图 6-24 原选区及扩边后选区

◆ 要基于颜色扩展选区，执行以下的一项操作：

- 选取“Select（选择）”→“Grow（扩大选取）”以包括魔棒选项栏中指定容差范围内的相邻像素，如图 6-25 所示。

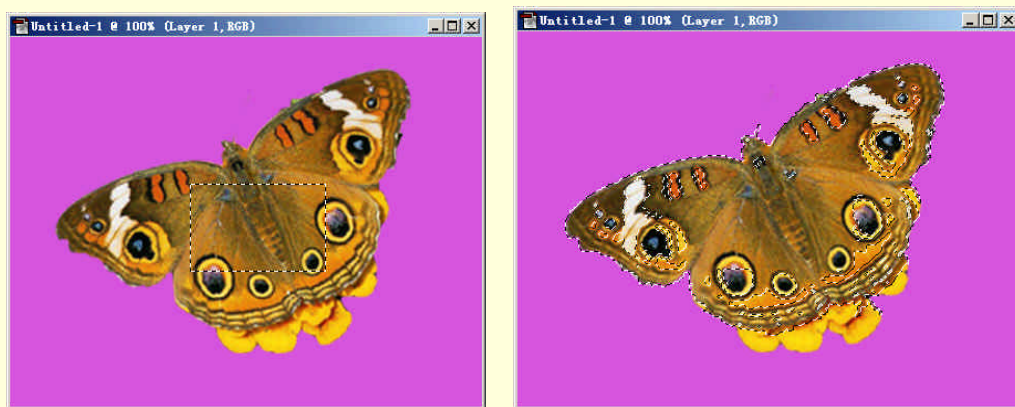


图 6-25 原选区扩大选取后选区

- 选取“Select（选择）”→“Similar（选取相似）”以包括整个图像中容差范围内的像素，而不只是相邻像素，如图 6-26 所示。

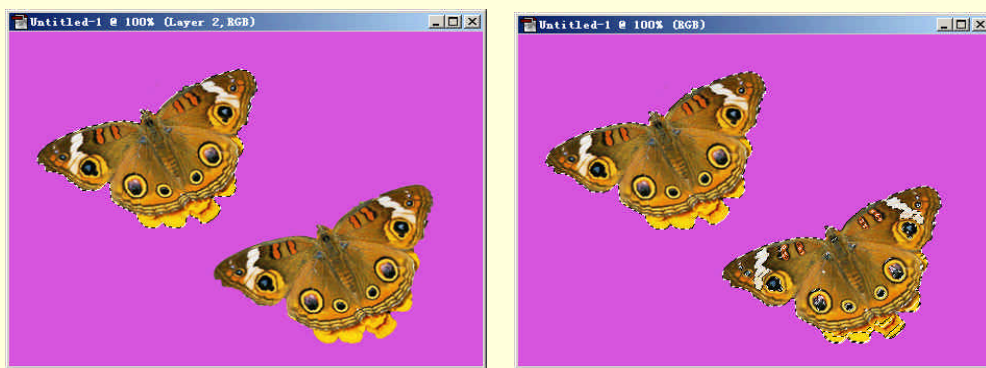


图 6-26 原选区选取相似后选区

要递增地增加选区，多次选择这两条命令。但是不能在位图模式下的图像上使用“Grow（扩大选取）”和“Similar（选取相似）”命令。

◆ 要使选区平滑

(1) 选取“Select（选择）”→“Modify（修改）”→“Smooth（平滑）”，如图 6-27 所示。



图 6-27 Smooth Selection 对话框

(2) 对于“Sample Radius（取样半径）”，输入 1 到 16 间的一个像素值，然后单击“OK（好）”确定，效果如图 6-28 所示。



图 6-28 平滑选区效果

Adobe Photoshop 会检查每个选择的像素，来查找指定范围内任何未选择的像素。例如，如果输入的取样半径是 16，程序会将每个像素用作 33×33 像素区域的中心（水平和垂直方向上 16 个像素）。如果范围内的多数像素被选择，则所有未选择的像素会被添加到选区；如果多数像素未被选择，则所有已选择的像素会从选区中去除。注意，物理距离与像素距离之间的关系取决于图像的分辨率。例如，72ppi 图像中的 5 个像素比 300ppi 图像中的距离长。

6.1.3 软化选区边缘

Photoshop 提供有两种方法平滑选区的硬边。

1. 消除锯齿

通过软化每个像素与背景像素间的颜色过渡，使选区的锯齿状边缘得到平滑。由于只更改边缘像素，不会

丢失细节，因此在剪切、拷贝和粘贴选区创建复合图像时，消除锯齿非常有用。

对套索、多边形套索、磁性套索、椭圆选框和魔棒工具，消除锯齿可用。在使用这些工具之前，必须指定此选项。如果选区已建立，就不能添加消除锯齿。

要消除锯齿，操作步骤如下：

- (1) 单击选框、套索、多边形套索或磁性套索工具，显示其选项栏。
- (2) 在所选工具的选项栏中选取“Anti-aliased（消除锯齿）”。

2. 羽化

通过创建选区与其周边像素的过渡边界，使边缘模糊。这种模糊会造成选区边缘上的一些细节的丢失。在使用选框、套索、多边形套索或磁性套索工具时，可以定义羽化，也可以将羽化添加到一个现有的选区。在移动、剪切或拷贝选区时，羽化效果会变得很明显。

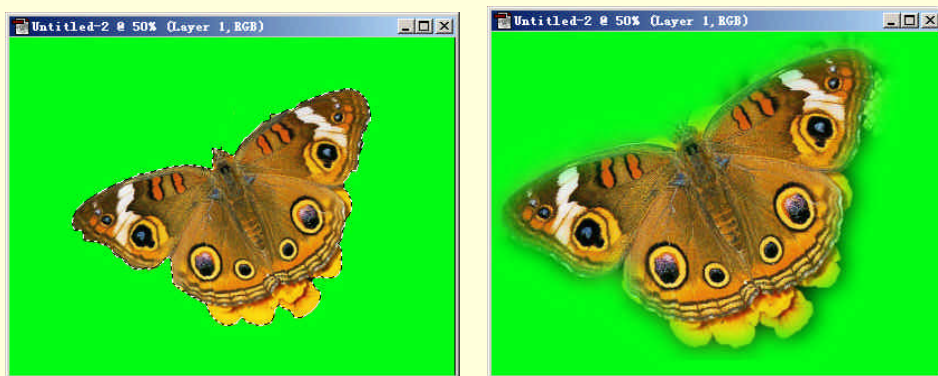
◆ 要定义选择工具的羽化边缘

- (1) 单击选框、套索、多边形套索或磁性套索工具，显示各自的选项栏。
- (2) 在选项栏中输入一个“Feather（羽化）”值。该值定义羽化边缘的宽度，范围从 1 到 260 个像素。

◆ 要定义现有选区的羽化边缘

- (1) 选取“Select（选择）”→“Feather（羽化）”。
- (2) 输入“羽化半径”值，然后单击“OK（好）”确定，如图 6-29 所示。

羽化半径大的小选区会很模糊，将看不到它的边缘，因此不可选。如果出现“任何像素都不大于 60%选择”的警告信息，应减小羽化半径或增加选区尺寸。



6-29 原选区及羽化后选区

6.2 路 径

6.2.1 创建和使用路径

路径提供了一种有效的方法绘制精确的选区边界。路径是使用钢笔、磁性钢笔或自由钢笔工具绘制的任何线条或形状。

与自由铅笔或其它绘画工具绘制的位图图形不同，路径是不包含像素的矢量对象。因此，路径与位图图像是分开的，不会打印出来，但剪贴路径除外。

如果已创建了一个路径，可以将其存储到路径面板中，将其转换为选区边框，或者用颜色填充或描边路径。

另外，还可以将选区转换为路径。由于它们占用的磁盘空间比基于像素的数据要少，路径可以作为简单蒙版长期储存；也可以用来剪贴图像的部分，输出到插图或页面排版应用程序中。

1. 使用路径面板

路径面板列出了每个已存储路径的名称及其内容的缩览图。减小缩览图的尺寸或将其关闭可以让在面板中一次查看更多的路径，并可提高性能。要查看路径，必须先在路径面板中选择路径名。

◆ 要显示路径面板

选取“Window（窗口）”→“Show Paths（显示路径）”，如图 6-30 所示。

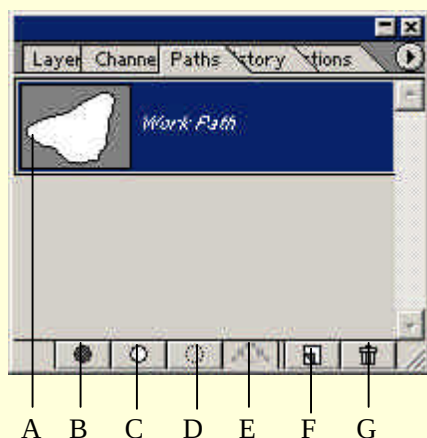


图 6-30 Paths 面板

A. 所选路径 B. 填充路径 C. 描边路径 D. 建立选区 E. 建立工作路径 F. 新路径 G. 垃圾桶

◆ 要选择或取消选择一个路径，执行以下的一项操作：

- 选择一个路径，单击路径面板中的路径名。一次只能选择一个路径。
- 取消选择一个路径，在路径面板的空白区域中单击，或从路径面板菜单中选取“Close Paths（关闭路径）”，如图 6-31 所示。

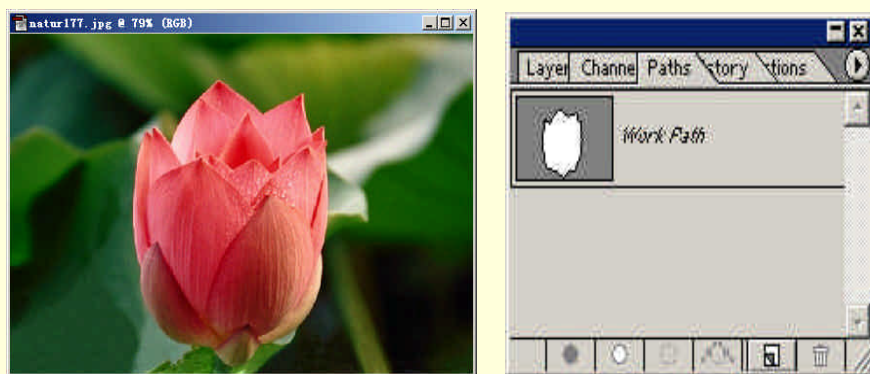


图 6-31 关闭路径

◆ 要更改路径缩览图的大小：

- (1) 从路径面板菜单中选取“Palette Options（面板选项）”。
- (2) 选择一个尺寸，或选取“None（无）”以关闭缩览图显示。

◆ 要更改路径的堆叠顺序：

- (1) 在路径面板中选择该路径。
- (2) 在路径面板中上下拖移路径。当在想要的位置出现实线时，释放鼠标按钮，如图 6-32 所示。

◆ 要显示或隐藏路径

在路径面板中选择路径名，然后选取“View（视图）”→“Show/Hide Paths（显示/隐藏路径）”来切换该命令。

◆ 要切换显示和隐藏路径，按住 Shift 键在路径面板中单击路径名。

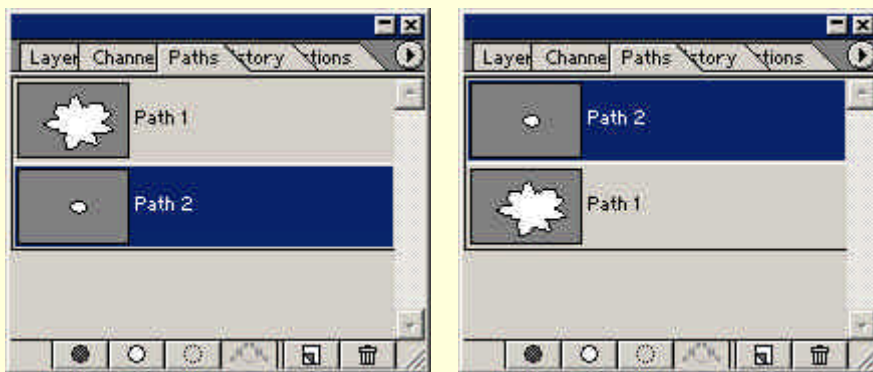


图 6-32 原路径顺序及改变后顺序

2. 创建、存储和删除路径

可以按两种方式创建路径：

- 选择钢笔工具，然后开始绘制。如果没有选择路径名，则新路径会作为临时工作路径出现在路径面板中。必须存储工作路径以避免丢失内容。如果没有存储就取消选择工作路径，之后又重新开始绘制，则新的工作路径将替换第一个路径。
- 在路径面板中创建新的路径，然后开始绘制。路径内容会自动存储。

在再次打开图像时，与它一起存储的路径会显示出来。在 Windows 中，Photoshop、JPEG、DCS、EPS、PDF 和 TIFF 格式都支持路径。

在 Mac OS 中，所有可用文件格式（“GIF89a 输出”除外）都支持路径。

◆ 要存储工作路径，执行以下的一项操作：

- 要不重新命名存储，将工作路径名拖移到路径面板底部的“新路径”按钮上。
- 要存储和重新命名，从路径面板菜单中选取“Save Path（存储路径）”，弹出如图 6-33 所示对话框，输入新的路径名，然后单击“OK（好）”确定。



图 6-33 Save Path 对话框

◆ 要创建新路径，执行以下的一项操作：

- 要创建一个路径而不用命名，单击面板底部的“新路径”按钮。
- 要创建并命名一个路径，应确保没有选择工作路径。从路径面板菜单中选取“新路径”，或按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS）单击面板底部的“新路径”按钮。在“New Paths（新路径）”对话框中输入路径名，然后单击“OK（好）”。

◆ 要重命名存储的路径

- (1) 在路径面板中单击路径名称。
- (2) 在“Rename Path（重命名路径）”对话框中输入新的路径名，然后单击“OK（好）”。

◆ 要删除路径

- (1) 在路径面板中选择路径名。
- (2) 执行以下的一项操作：
 - 将路径拖移到路径面板底部的“垃圾桶”按钮。
 - 单击路径面板底部的“垃圾桶”按钮，然后单击“Yes（是）”。
 - 从路径面板菜单中选取“Delete Paths（删除路径）”。

要自动删除路径，按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS）单击路径面板底部的“垃圾桶”按钮。

6.2.2 绘制手画路径

自由钢笔工具和磁性钢笔工具让像用铅笔在纸上绘画一样绘制路径。在用自由钢笔绘制时，会自动定下锚点，无需确定将它们放置在哪里，尽管路径完成之后可以对其进行调整。

磁性钢笔工具让绘制一条路径，该路径可以贴紧图像中限定区域的边缘。可以规定贴紧行为的范围和灵敏度以及产生路径的复杂性。磁性钢笔和磁性套索工具使用许多相同的选项。

1. 使用自由钢笔工具

(1) 选择并单击自由钢笔工具，显示如图 6-34 所示选项栏。

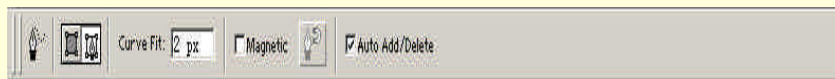


图 6-34 自由钢笔工具选项栏

(2) 对于“Curve Fit (曲线拟合)”，输入 0.6 到 10.0 间的值。

此选项控制最终路径对鼠标或光笔的移动有多灵敏。较高的“Curve Fit (曲线拟合)”值会造成包含较少锚点的更简单路径。

(3) 在图像中拖移指针。

拖移时，路径尾随在指针后面。释放鼠标时，就会建立一条工作路径。

(4) 要继续现有的手画路径，将自由钢笔指针放在路径的一个端点上，然后拖移，如图 6-35 所示。

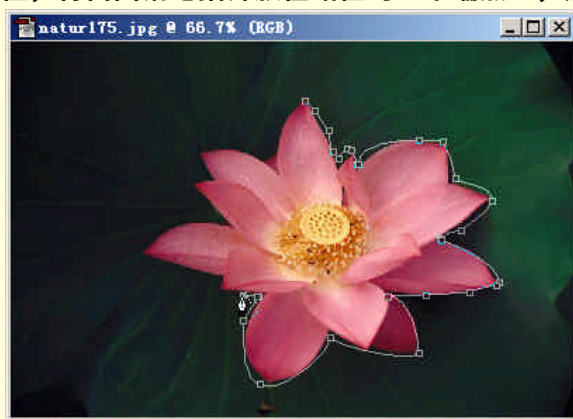


图 6-35 使用自由钢笔工具继续的路径

(5) 要完成路径，释放鼠标按钮。要建立闭合的路径，拖过路径的起点（指针对准时旁边会出现一个圆圈），然后释放鼠标，如图 6-36 所示。

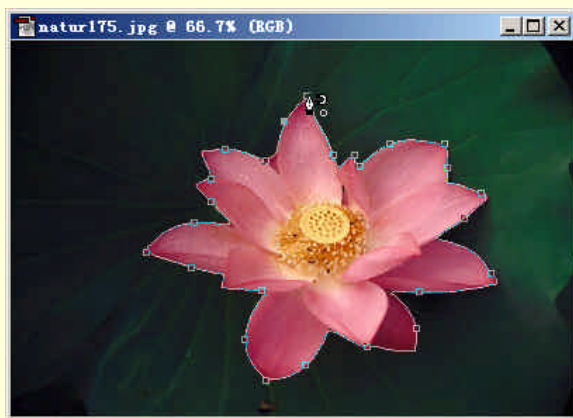


图 6-36 连接自由钢笔路径

2. 使用磁性钢笔工具

(1) 选择并单击磁性钢笔工具，显示其选项栏。

(2) 指定磁性钢笔工具的步骤，指定工具选项。

(3) 在图像中单击，设置第一个紧固点。

(4) 要绘制手画线段，将指针沿要跟踪的边缘移动。也可以按住鼠标按钮进行拖移。

边框的最近绘制的线段保持为现用状态。在移动指针时，现用的线段会贴紧图像中对比强烈的边缘，将指针连接到上一个紧固点。磁性钢笔工具每隔一定时间将紧固点添加到选区边框上，以固定前面的线段。

(5) 如果边框没有贴紧想要的边缘，单击一次，手动添加一个紧固点，以防止边框移动。继续跟踪边缘，并根据需要添加紧固点。

(6) 要临时关闭磁性属性，执行以下的一项操作：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，然后按下鼠标按钮绘制手画路径。
- 按住 Alt/Option 键，然后单击以绘制直线段。

(7) 完成路径：

按 Enter 键 (Windows) 或 Return 键 (Mac OS)，结束开放路径。

单击，用磁性线段闭合路径。

按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，然后双击，用直线段闭合路径。

◆ 要指定磁性钢笔工具选项：

(1) 如果需要，单击磁性钢笔工具，显示如图 6-37 所示选项栏。

(2) 对于“Curve Fit (曲线拟合)”，输入 0.6 到 10.0 间的值。

此选项控制最终路径对鼠标或光笔的移动有多灵敏。较高的“Curve Fit (曲线拟合)”值会造成包含较少锚点的更简单路径，效果如图 6-38 所示。

(3) 要指定一个检测宽度，为“Width (钢笔宽度)”输入 1 到 40 间的一个像素值。磁性钢笔工具将只探测从指针开始指定距离内的边缘。在建立一个路径时，可以按下 [键将磁性钢笔宽度减少 1 个像素；按下] 键将钢笔宽度增加 1 个像素。

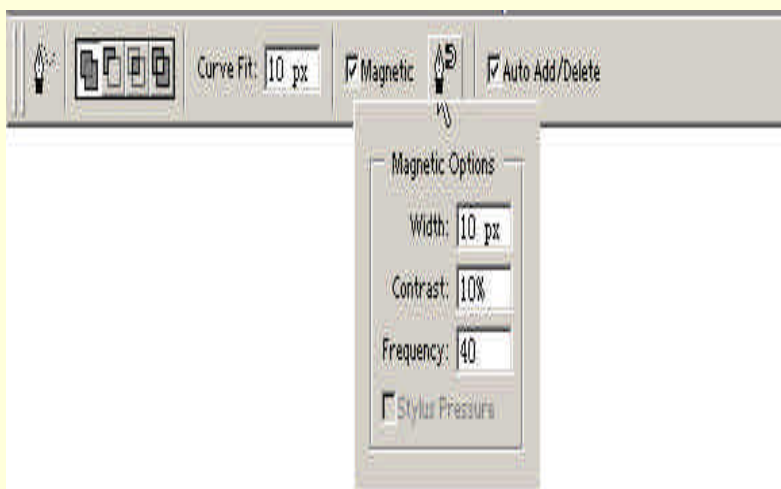
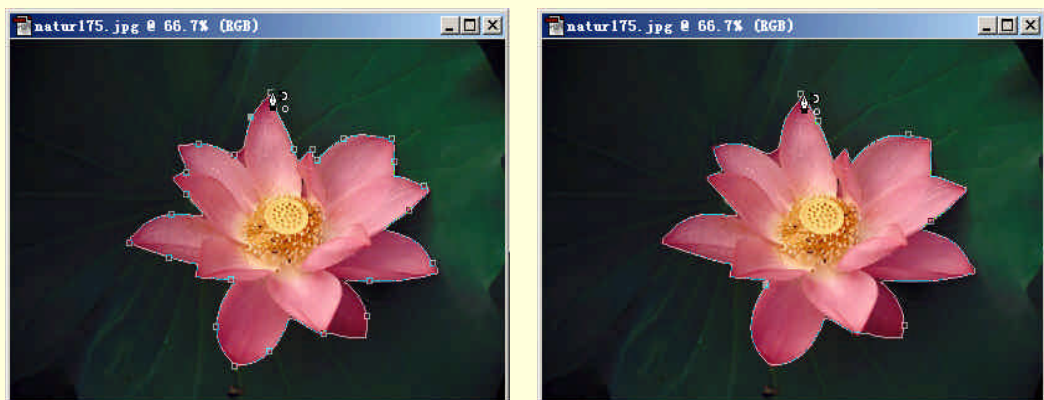


图 6-37 磁性钢笔工具选项栏



6-38 不同曲线拟合容差效果

6.2.3 钢笔工具

钢笔工具让用户创建比自由钢笔或磁性钢笔工具更为精确的直线和平滑流畅曲线。对大多数用户来说，钢笔工具为绘制提供了最佳的控制和最大的准确度。使用钢笔工具之前，了解路径是如何作出来的非常重要。

1. 锚点、方向线和方向点

路径由一个或多个直线或曲线的线段构成，锚点标记路径上线段的端点。如图 6-39 所示，在曲线线段上，每个选择的锚点显示一个或两个方向线，方向线以方向点结束。方向线和点的位置确定曲线段的大小和形状。移动这些元素会改变路径中曲线的形状。

路径可以是闭合的，没有起点和终点（例如，一个圆圈）；也可以是开放的，带有明显的端点，如图 6-40 所示。

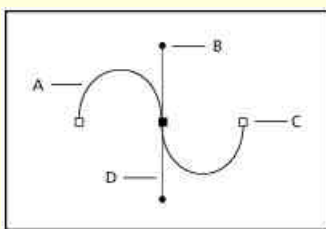


图 6-39 路径构成

A. 曲线段 B. 方向点 C. 锚点 D. 方向线

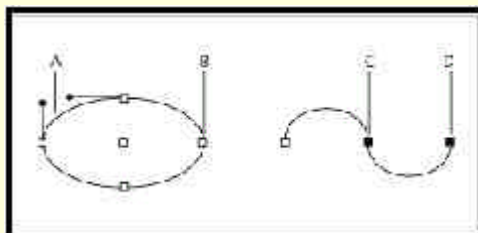


图 6-40 闭合和开放的路径

A. 选择的线段 B. 未选择的锚点 C. 选择的锚点 D. 选择的端点

平滑曲线由叫作平滑点的锚点连接。尖的曲线路径由角点连接，如图 6-41 所示。

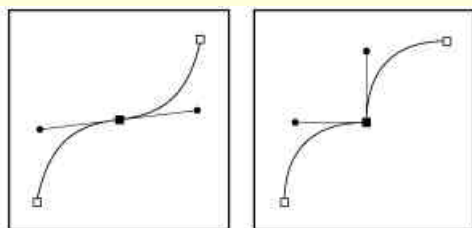


图 6-41 平滑点和角点

当用户移动平滑点的一条方向线时，该点两侧的曲线段会同时调整。相比较而言，当用户移动角点的一条方向线时，则只调整与方向线同一侧的曲线，如图 6-42 所示。

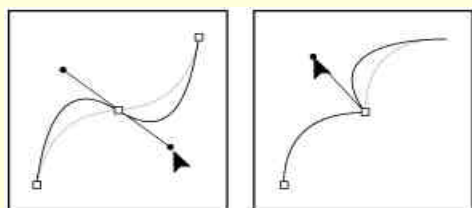


图 6-42 调整平滑点和角点

◆ 要在绘制时预览路径线段：

- (1) 单击钢笔工具，显示其选项栏。
- (2) 选取“橡皮带”。

当用户在图像中移动指针时，Photoshop 会显示给出的线段。该线段不是永久性的，直到用户按下鼠标按钮。

2. 绘制一条直线路径

使用钢笔工具绘制的最简单路径是一条直线，单击一下创建锚点就可得到。

要绘制直线路径：

- (1) 选择钢笔工具。
- (2) 将钢笔指针放在用户要直线开始的位置，然后单击确定第一个锚点。在用户确定下一个点之前，锚点会保持被选状态（实心）。单击以添加直线段。再次单击用户要直线路径第一个线段结束的位置。单击时按住 Shift 键将线段的角度限制为 45° 的倍数，如图 6-43 所示。

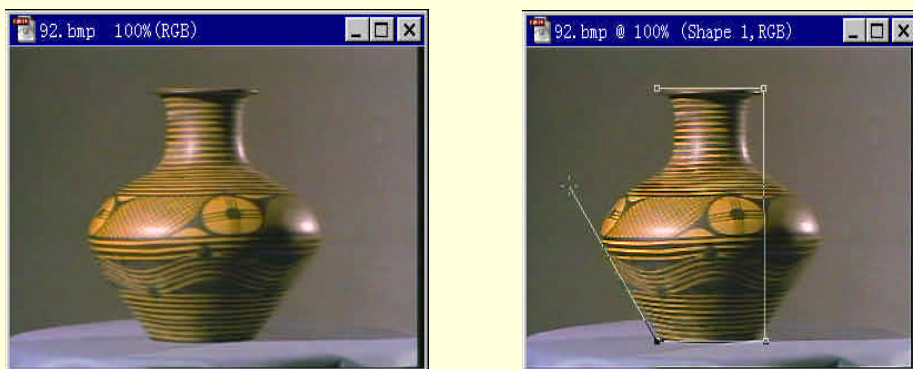


图 6-43 原图和路径绘制

- (3) 继续单击以设置其它直线段的锚点。最后一个锚点总是实心正方形，表示被选择。在用户添加后面的锚点时，前面确定的锚点会变为空心正方形。

(4) 完成路径：

要结束开放路径，单击工具箱中的钢笔工具，或按住 Ctrl 键（Windows）或 Command 键（Mac OS）单击路径以外的任何位置。

要闭合路径，将钢笔指针放在第一个锚点上，如果放置的位置正确，则钢笔尖旁边会出现一个小圆圈，单击以闭合路径。

3. 绘制曲线路径

将钢笔工具按用户需要的方向拖移可以创建曲线，断开或封闭的路径，如图 6-44 所示。

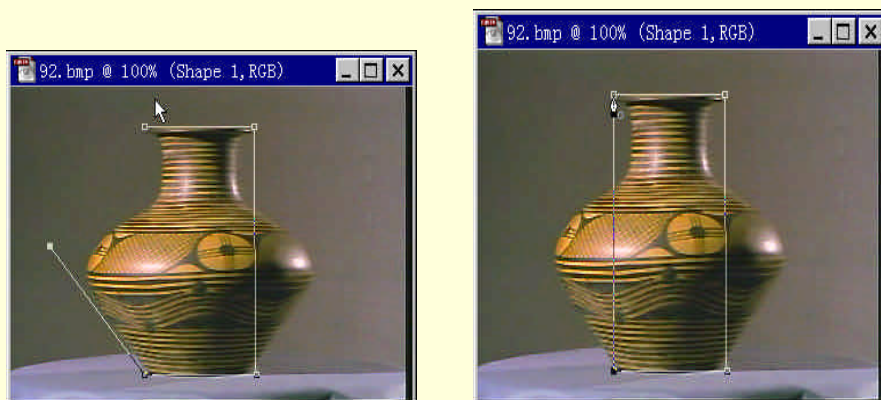


图 6-44 断开路径和封闭路径

◆ 要绘制一条曲线路径：

- (1) 选择钢笔路径。
- (2) 将指针放在用户要曲线开始的位置，按住鼠标按钮。第一个锚点会出现，指针会变为一个箭头。
- (3) 沿用户要曲线段被绘制的方向拖移。拖移时，指针会导出两个方向点中的一个。按住 Shift 键可以将

工具限制为 45° 的倍数。方向线的长度和斜率决定曲线线段的形状，以后用户可以调整方向线的一侧或两侧。沿曲线方向拖移设置第一个锚点；沿相反方向拖移完成曲线线段，如图 6-45 所示。



图 6-45 曲线的绘制

(4) 将指针放在用户要曲线线段结束的位置，单击鼠标，然后沿反方向拖移以完成线段。

(5) 执行以下的一项操作：

- 要绘制平滑曲线的下一个线段，将指针放在用户要下一个线段结束的位置，然后向曲线外拖移，如图 6-46 所示。

要将曲线方向变得尖锐，释放鼠标按钮，按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，然后沿曲线的方向拖移方向点。释放 Alt/Option 键和鼠标按钮，重新将指针放在用户要线段结束的位置，然后沿相反方向拖移以完成曲线线段，如图 6-47 所示。

- 按下 Alt/Option 键，朝曲线拖移方向点。释放 Alt/Option 键，朝相反方向拖移。



图 6-46 向曲线外拖移示意图



图 6-47 使曲线尖锐

(6) 完成路径：

要结束开放路径，单击工具箱中的钢笔工具，或按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS)，再单击路径以外的任何位置。

要闭合路径，将钢笔指针放在第一个锚点上。如果放置的位置正确，则钢笔尖旁边会出现一个小圆圈，单击或拖移以闭合路径。

6.6.4 绘制曲线提示

在绘制曲线时牢记以下准则：

- 一定要沿曲线隆起方向拖移第一个方向点，然后沿相反方向拖移第二个方向点，以创建一条曲线。朝相同的方向拖移两个方向点会创建一条 S 形曲线。朝相反方向拖移创建一条平滑曲线；朝相同方向拖移创建一条 S 形曲线，如图 6-48 所示。
- 绘制一组平滑曲线时，应一次绘制一条曲线，将锚点放在每条曲线的起点和终点，而不是曲线的顶点。应使用尽可能少的锚点，并尽可能使它们间的距离远些。

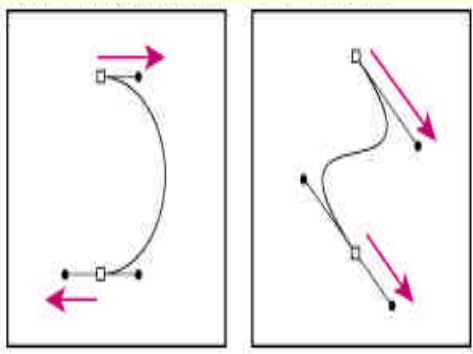


图 6-48 绘制曲线

6.2.4 调整路径线段

路径下拉式菜单中的路径工具可以更改路径的形状。

1. 选择路径线段

要修改路径的形状，必须首先在路径面板中选择路径名以显示该路径，然后使用直接选择工具选择路径或路径段。

选择一个路径或路径段会显示所选部分上的所有锚点，如果所选线段是曲线，则会包括所有方向线和方向点。方向点显示为实心圆圈，所选锚点显示为实心正方形，未选择的锚点显示为空心正方形。

要选择路径或路径线段：

- (1) 选择直接选择工具。
- (2) 执行以下操作：

要选择整条路径或者子路径，按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS），然后单击该路径。如

果该路径是由几个子路径构成的，则只会选择指针下的子路径，如图 6-49 所示。

要选择一条线段，拖移一个选框围住线段两端的锚点，如图 6-50 所示。



图 6-49 选择整条路径

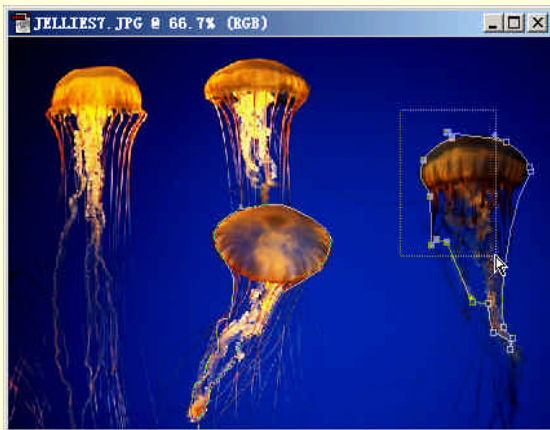


图 6-50 选框-拖移以选择线段

- (3) 要添加选区，在选择其它路径或线段时按住 Shift 键。

要在已选择了其它工具时激活直接选择工具，将指针放在锚点上面，然后按下 Ctrl 键（Windows）或 Command 键（Mac OS）。

2. 移动、调整和删除线段

可以使用直接选择工具移动和调整路径上的一个或多个线段，也能删除部分或全部路径。

◆ 要调整直线段

- (1) 选择直接选择工具，选定要调整的线段。要调整线段的角度或长度，选择一个锚点。
- (2) 所选的线段拖移到新的位置，如图 6-51 所示。

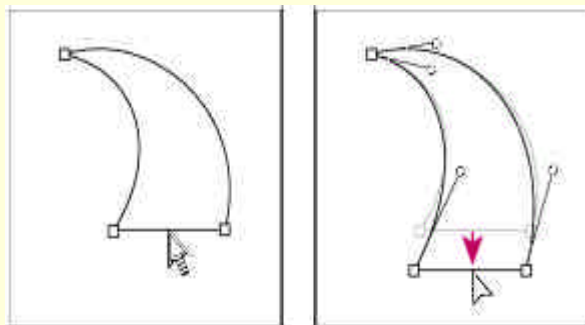


图 6-51 选择直线段及调整示意图

◆ 要移动曲线线段

- (1) 选择直接选择工具，并选择要移动的点或线段。一定要选择定位该线段的两个点。
- (2) 将所选锚点或线段拖移到新的位置。拖移时，按住 Shift 键可限制按 45° 的倍数移动，如图 6-52 所示。

◆ 要调整曲线线段

- (1) 选择直接选择工具，并选择要调整的曲线线段。该线段的方向线会出现。
- (2) 调整曲线：

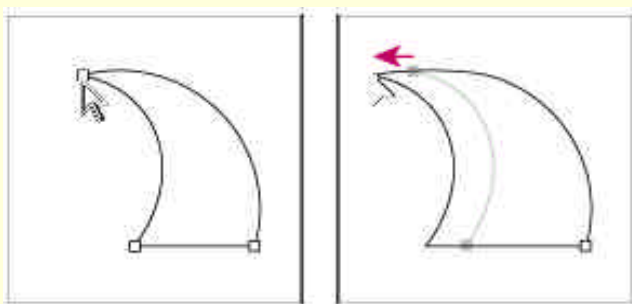


图 6-52 移动曲线线段

◆ 要调整线段的位置，拖移该线段，如图 6-53 所示。

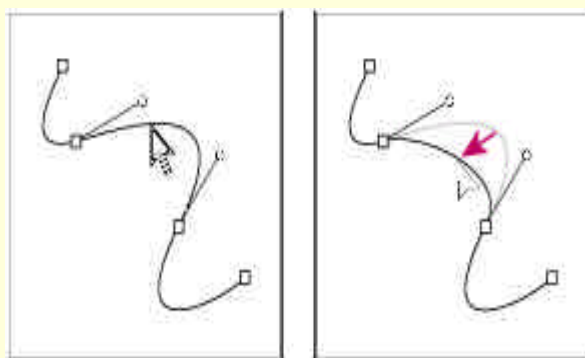


图 6-53 调整曲线线段

◆ 要调整所选锚点两侧线段的形状，拖移锚点，或拖移方向点。拖移时，按住 Shift 键，可限制按 45° 的倍数移动，如图 6-54 所示。

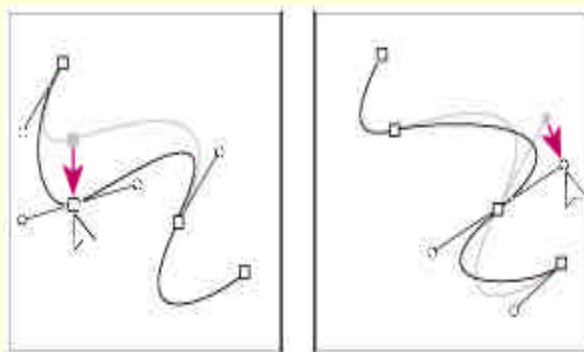


图 6-54 调整曲线形状

◆ 要删除路径线段

(1) 选择直接选择工具，并选择要调整的曲线线段。该线段的方向线会出现。

(2) 按 Backspace 键 (Windows) 或 Delete 键 (Mac OS) 删除所选线段。再按 Backspace/Delete 键删除余下的子路径。

3. 添加、删除和转换锚点

添加锚点和删除锚点工具可以让从路径中添加或删除锚点。转换方向点工具可以将平滑曲线转换为锐角曲线或直线段，反之亦然。

◆ 要添加一个锚点

(1) 添加锚点工具：用于在已存在的路径上插入一个关键点。在路径上单击左键，即可在线段上面增加一个点，并同时产生两个调节手柄，就像一个杠杆，可利用这两个手柄对路径线段进行调节。

(2) 选择添加锚点工具，并将指针放在要添加锚点的路径上（指针旁边会出现一个加号）。

(3) 执行以下的一项操作：

单击以添加锚点，而不更改线段的形状。

要添加锚点并更改线段的形状，拖移以限定该锚点的方向线。

◆ 要删除一个锚点

(1) 用于删除路径上已存在的点。在路径上的关键点上单击鼠标左键，即可将该关键点删除，而原有路径将自动调整以保持连贯。如果路径线段少于三条了，则路径不再是连贯的路径。

(2) 选择删除锚点工具，并将指针放在要删除的锚点上（指针旁边会出现一个减号）。

(3) 删除锚点：

单击锚点以将其删除，路径的形状重新调整以适合其它的锚点。

拖移锚点以将其删除，线段的形状改变。

◆ 要在平滑点和角点间进行转换

(1) 用于选择或放弃路径以及路径上的关键点，可以选中关键点后进行拖动，这样将修改路径的形状。

(2) 选择转换锚点工具，然后将指针放在要更改的锚点上。

按住 Shift 键，可以强迫关键点以 45° 角进行移动。

按住 Shift 键，可以使用鼠标同时选中多个关键点，再拖动时将同时修改这几个选中的关键点。

按住 Alt 键进行拖动，将把已经存在的路径先复制，然后把复制后的路径拖动到预定的位置处。

要在已选择了直接选择工具时激活转换锚点工具，将指针放在锚点上面，然后按 Ctrl+ Alt 键 (Windows) 或 Command+ Option 键 (Mac OS)。

(3) 转换锚点：

➤ 要将平滑点转换为没有方向线的角点，单击平滑锚点。

➤ 要将平滑点转换为带方向线的角点，应确保方向线是可见的，然后拖移一个方向点以使这对方向线在此处间断，如图 6-55 所示。

要将角点转换为平滑点，向角点外拖移，使方向线出现，如图 6-56 所示。

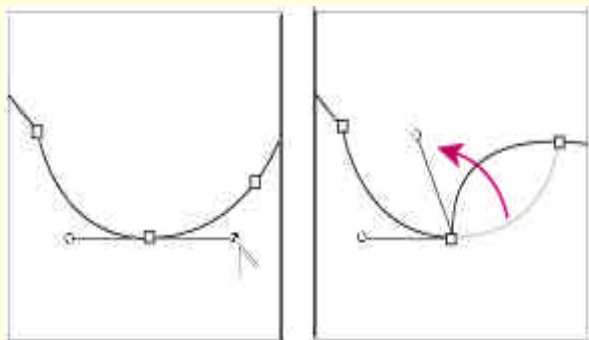


图 6-55 平滑点转换为方向点

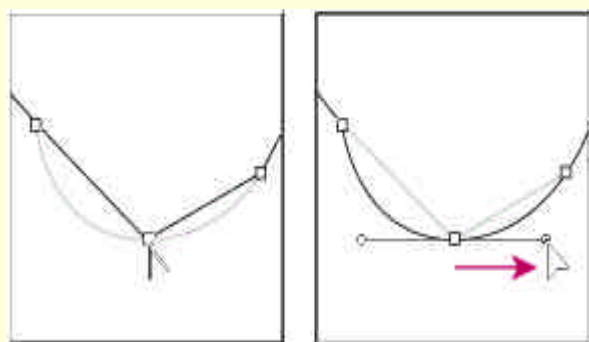


图 6-56 角点转换为平滑点

6.2.5 移动和拷贝路径

可以将路径重新放在图像中的任意位置，可以在一个图像中或两个 Photoshop 图像间拷贝路径，也可以使用“Copy（拷贝）”和“Paste（粘贴）”命令在 Photoshop 图像与其它应用程序中的图像之间复制路径。

1. 移动路径

- (1) 在路径面板中选择路径名，然后使用直接选择工具在图像中选择路径。
- (2) 将路径拖移到新的位置，如图 6-57 所示。

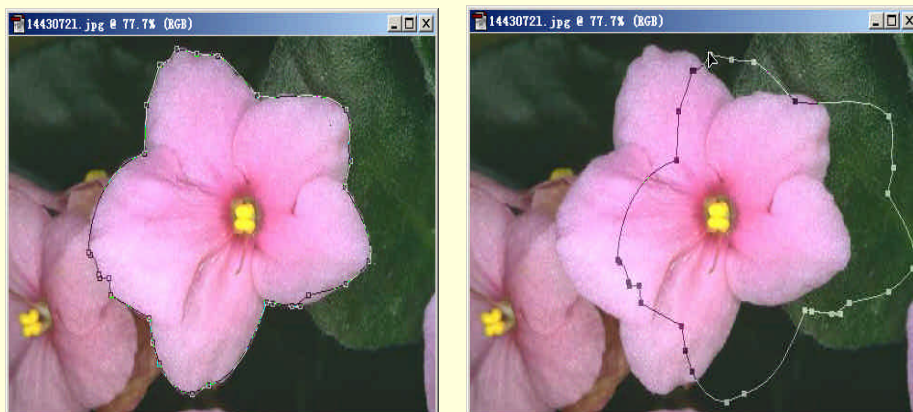


图 6-57 原路径及移动后路径

如果将路径的一部分拖移出了画布范围，则路径的隐藏部分仍是存在的。

如果拖移一个路径，使移动指针在另一个打开的图像上面，则该路径将会被拷贝到此图像上。

2. 拷贝路径

执行以下的一项操作：

要在移动时进行拷贝，在路径面板中选择路径名，然后使用直接选择工具在图像中选择该路径。拖移路径时，要按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS），如图 6-58 所示。



图 6-58 直接移动拷贝路径

要拷贝一个路径，而不重新命名，将路径面板中的路径拖移到面板底部的“新路径”按钮，如图 6-59 所示。

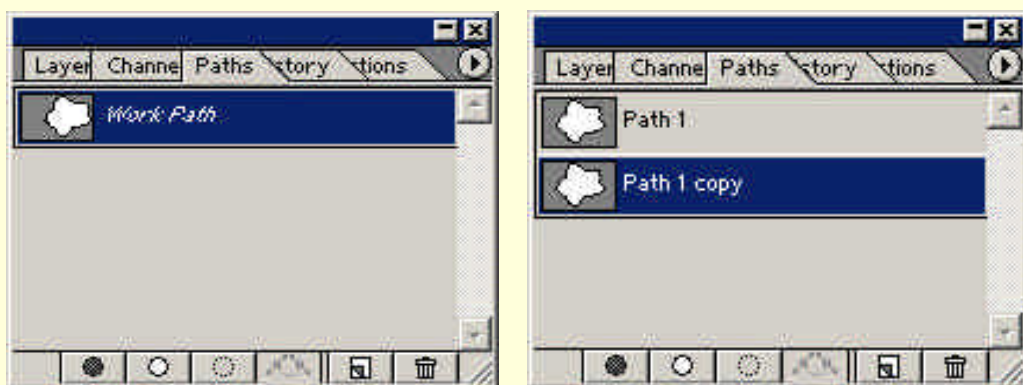


图 6-59 新建拷贝路径

要拷贝并重新命名一个路径，按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS）将路径面板中的路径拖移到面板底部的“新路径”按钮；或选择要拷贝的路径，然后从路径面板菜单中选取“Duplicate（复制路径）”。弹出如图 6-60 所示对话框，为路径输入新的名称，然后单击“OK（好）”按钮。

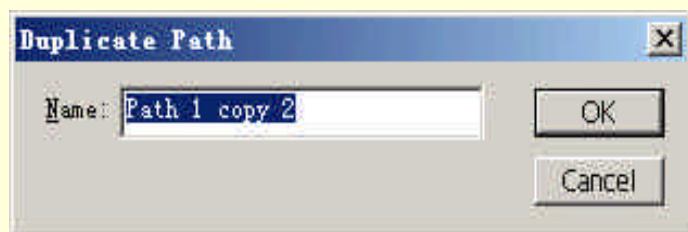


图 6-60 Duplicate Path 对话框

3. 在两个文件之间拷贝路径

- (1) 打开两个图像。
- (2) 使用直接选择工具在要拷贝的源图像中选择路径。
- (3) 拷贝路径：

将源图像中的路径拖移到目的图像中。路径被拷贝到路径面板中的现用路径上，如图 6-61 所示。

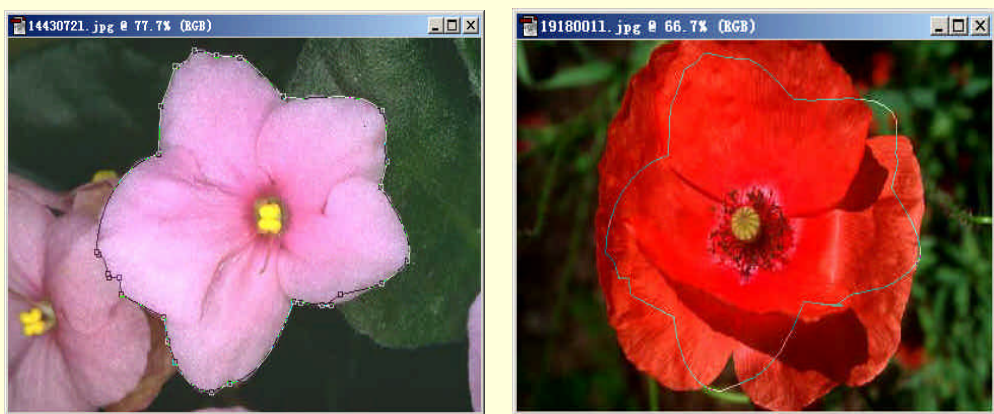


图 6-61 两文件间拷贝路径

将路径从源图像的路径面板中拖移到目的图像。路径被拷贝到路径面板中的现用路径上。

在源图像中，选取“Edit（编辑）”→“Copy（拷贝）”以拷贝路径，然后在目的图像中选取“Edit（编辑）”→“Paste（粘贴）”。

6.2.6 填充和描边路径

通过填充和描边路径，可以将颜色值添加到路径。

- “Fill Paths（填充路径）”可以用指定的颜色、图像状态或图案填充路径。
- “Stroke Paths（描边路径）”可以绘画一个路径边框。
- 当填充或描边路径时，颜色值会出现在现用的图层上，确保在开始之前，想要的图层为现用状态。

1. 用当前设置填充

单击路径面板底部的“填充路径”按钮，如图 6-62 所示。

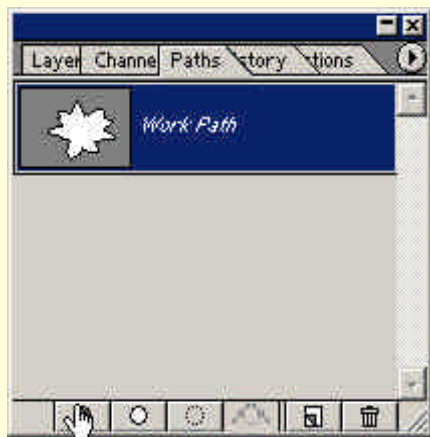


图 6-62 填充路径示意图

2. 填充路径并指定选项

(1) 在路径面板中选择路径。

(2) 填充路径：

按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS）单击路径面板底部的“填充路径”按钮。

从路径面板菜单中选取“Fill Paths（填充路径）”。

(3) 弹出的对话框如图 6-63 所示，对于“Use（使用）”，选择用作填充的内容。

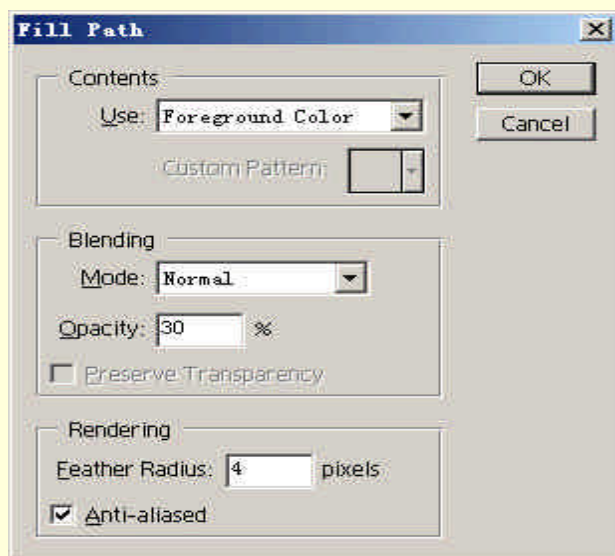


图 6-63 Fill Path 对话框

- (4) 指定填充的不透明度。要使填充更透明，使用较低的百分比。100% 的设置使填充不透明。
- (5) 选择填充的“Blending（混合）”模式。
- “Mode（模式）”列表中的“Clear（清除）”模式可以删除透明区域，但必须在图层中工作才能使用该选项。
- (6) 选取“Preserve Transparency（保留透明区域）”将填充限制为包含像素的图层区域。
- (7) 选择一种“Rendering（渲染）”选项：
 - “Feather Radius（羽化半径）”规定羽化边缘在选区边框内外扩大多远，应输入一个像素值。
 - “Anti-aliased（消除锯齿）”通过部分填充选区的边缘像素，在选区中的像素与周围像素之间创建精细的过渡。
- (8) 单击“OK（好）”以填充路径，如图 6-64 所示。

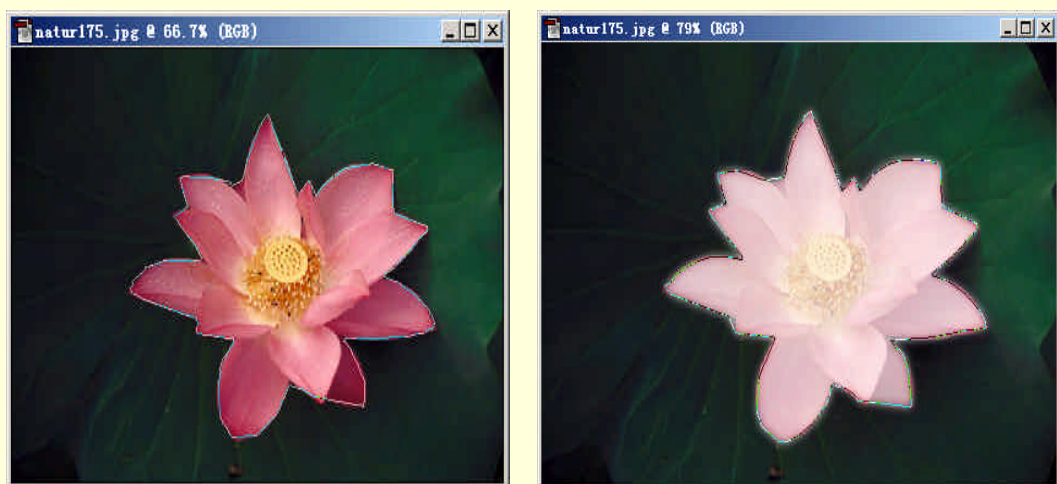


图 6-64 路径及填充的路径

3. 用当前设置描边

单击如图 6-65 所示路径面板底部的“描边路径”按钮，可直接进行描边。

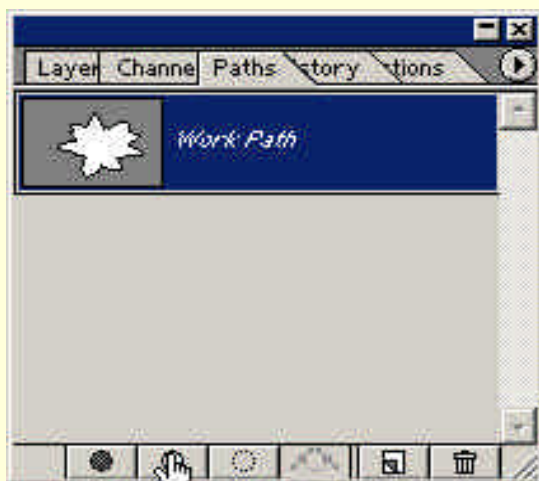


图 6-65 描边路径示意图

4. 描边路径并指定选项

(1) 在路径面板中选择路径。

(2) 选择要用来描边路径的绘画或编辑工具。在选项栏中设置工具选项，并在画笔面板中指定画笔，如图 6-66 所示。在打开“Stroke Paths（填充路径）”对话框之前，必须指定工具设置。

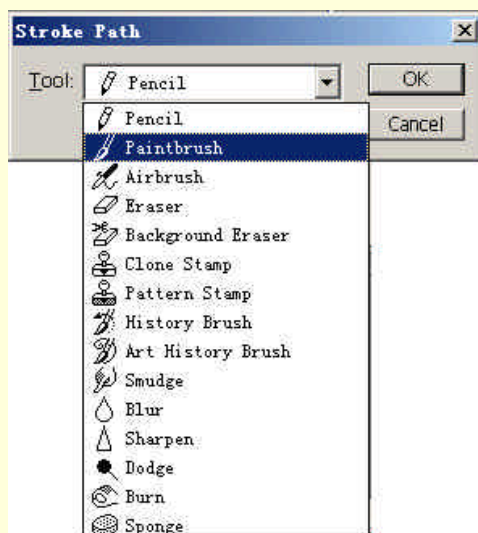


图 6-66 设置工具选项

(3) 描边路径：

按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS）单击路径面板底部的“描边路径”按钮。
从路径面板菜单中选取“描边路径”。

(4) 如果没有在步骤 2 中选择工具，从“Fill Paths（填充路径）”对话框中选择一个工具。

(5) 单击“OK（好）”以描边路径，如图 6-67 所示。

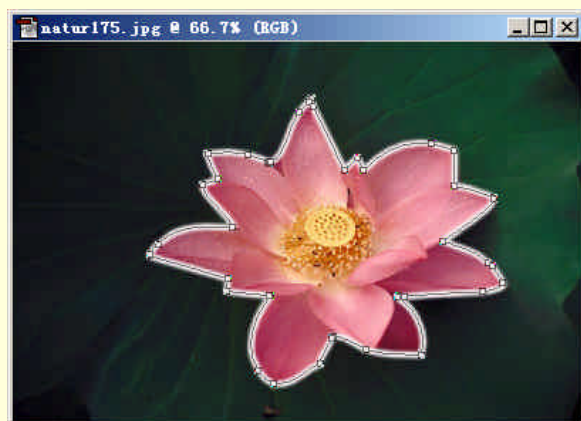


图 6-67 描边路径

(6) 单击路径面板底部的“描边路径”按钮，每单击一次“描边路径”按钮都会使描边加粗，如图 6-68 所示。



图 6-68 多次描边路径

6.3 转换路径和选区

由于路径的轮廓线很平滑，因此路径能被转换为精确的选区边框。也可以将选区边框转换为路径，使用直接选择工具进行微调。

6.3.1 将路径定义为选区

可以将任何闭合的路径定义为选区边框。闭合路径覆盖的所选区域能被添加到当前选区，从当前选区中减去或与当前选区组合。

要使用当前“建立选区”设置将路径转换为选区边框：

单击路径面板底部的“建立选区”按钮，则在路径上建立了一个选区，关闭路径，效果如图 6-69 所示。



图 6-69 路径转化为选区

要将路径转换为选区边框并指定设置：

- (1) 要将路径与选区组合，首先使用选择工具创建选区。
- (2) 在路径面板中，选择要定义为选区的路径名。
- (3) 建立选区：

按住 Alt 键 (Windows)，单击路径面板底部的“建立选区”按钮。

从路径面板菜单中选取“Make Selection (建立选区)”，弹出如图 6-70 所示对话框。

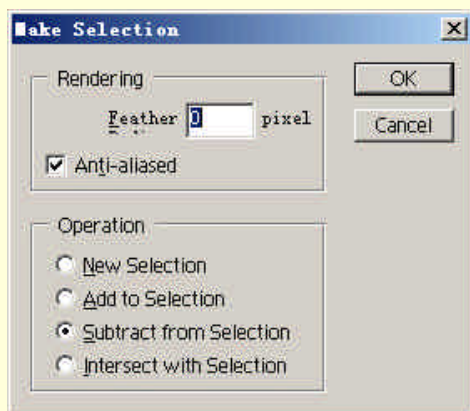


图 6-70 Make Selection 对话框

- (4) 选择一种“Rendering (渲染)”选项：

“Feather (羽化半径)”规定羽化边缘在选区边框内外扩大多远，应输入一个像素值。

“Anti-aliased (消除锯齿)”通过部分填充选区的边缘像素，在选区中的像素与周围像素之间创建精细的过渡。确保“Feather (羽化半径)”设置为 0。

- (5) 选择选区选项包括以下选项：

“New Selection (新选区)”只选择路径定义的区域。

“Add to Selection (添加到选区)”将路径定义的区域添加到原选区。

“Subtract from Selection (从选区中减去)”从原选区中除去路径定义的区域。

“Intersect with Selection (与选区交叉)”选择路径和原选区共用的区域。如果路径与选区没有重叠，则不会选择任何内容。

要使用快捷方式将路径转换为选区边框，执行以下的一项操作：

要使用“Make Selection (建立选区)”对话框中的当前设置将路径定义为选区，按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 单击路径面板中的路径缩览图。

要将路径添加到当前选区，按 Ctrl+ Shift/Command+ Shift 键，然后单击路径缩览图。

要从当前选区中减去路径，按住 Ctrl+ Alt/Command+ Option 键，单击路径缩览图。

要选择路径和当前选区的交叉部分，按住 Ctrl+ Shift+ Alt/Command+ Shift+ Option 键，然后单击路径缩览图。

6.3.2 将选区转换为路径

使用选择工具创建的所有选区都能被定义为路径。可以使用“ Make Work Path (建立工作路径)”命令或“建立工作路径”按钮将选区转换为路径。

“ Make Work Path (建立工作路径)”命令消除选区上应用的所有羽化效果，它也能根据路径的复杂程度和在“ Make Work Path (建立工作路径)”对话框中选取的容差值改变选区的形状。

要将选区转换为路径：单击路径面板底部“建立工作路径”按钮，如图 6-71 所示。

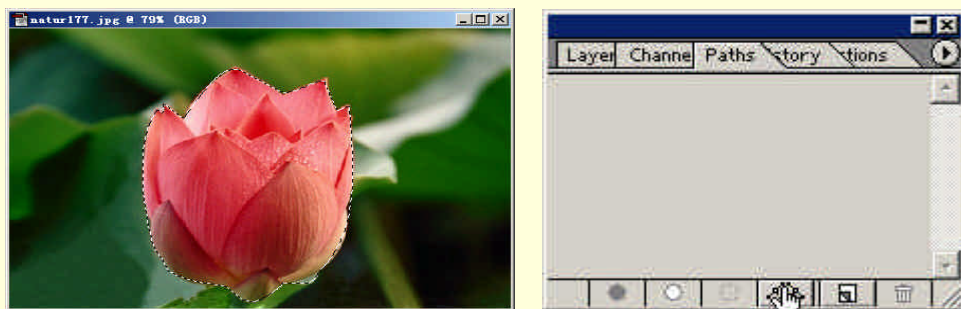


图 6-71 原选区及转化路径示意图

要将选区转换为路径并指定容差：

- (1) 建立选区。
- (2) 将选区转换为路径：

按住 Alt 键 (Windows)，单击路径面板底部的“建立工作路径”按钮。

从路径面板菜单中选取“ Make Work Path (建立工作路径)”，弹出如图 6-72 所示对话框。

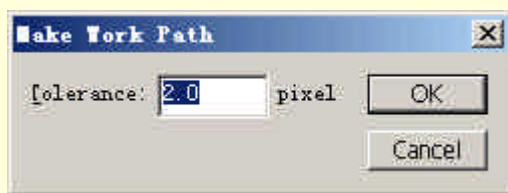


图 6-72 Make Work Path 对话框

(3) 输入一个“Tolerance (容差)”值。容差值的范围为 0.6 到 10 之间的像素，它决定“ Make Work Path (建立工作路径)”命令对选区形状的细微变化有多灵敏。容差值越大，用来绘制路径的锚点就越少，路径也越平滑。如果打印图像时遇到困难，使用较高的容差值。

- (4) 单击“OK (好)”。转换的选区作为工作路径出现在路径面板底部，如图 6-73 所示。

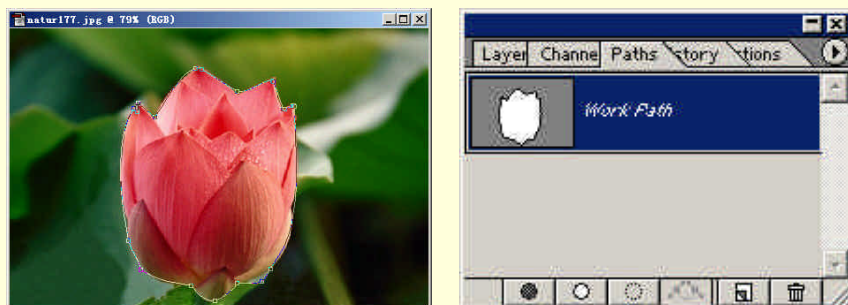


图 6-73 选区转换为路径

第七章 图 层

“Layer（图层）”是 Photoshop 中一个非常重要的特殊概念。为了便于对图层概念的理解，可以简单的认为层是叠在一起的透明纸。如果层中没有图像，则图完全透明的。如果层中有图像，则有图像的地方是不透明的，没有图像的地方为透明的。下面的图像可以透过上面层中的透明部分显示出来。所有图层的最下面是“Background（背景）”，背景层是不透明的。另外，每一个图层是相对独立的，在这个层上绘画和编辑与另一个层可以没有任何联系。为了使图层之间能够实现特殊的图像效果，Photoshop 6.0 在图层之间设置了许多操作，这样，用户可以通过使用图层，达到复杂的效果。



图 7-1 图层示意图



图 7-2 最终图像效果

7.1 新建图层

新建的图层出现在图层面板中所选图层之上。用户可以用不同的方法给图像添加图层：

- 通过创建新图层或将选区转换为图层。
- 通过将背景转换为一个普通图层或给图像添加一个背景层。
- 通过将选区粘贴到图像。
- 通过使用横排文字工具或直排文字工具创建文字。

◆ 要使用默认选项创建一个新图层

在图层面板的底部单击“新 Layer（图层）”按钮。该图层使用“Normal（正常）”模式，“Opacity（不透明度）”为 100%，并按照其创建顺序命名。

◆ 要添加新图层并指定选项

执行以下的一项操作：

- 选取“Layer（图层）”→“New（新建）”→“Layer（图层）”。
- 从图层面板的菜单选取“New Layer（新图层）”。
- 在图层面板的底部 按 Alt 键单击（Windows）或按 Option 键单击（Mac OS）“新图层”按钮。
- 按指定图层选项项中所述命名此图层，并选择模式、不透明度及填充选项。然后单击“OK”。

◆ 要将选区转换为新图层

（1）建立一个选区。

（2）选取“Layer（图层）”→“New（新建）”，并从子菜单中选取一个命令：

◆ 要将选区拷贝到一个新图层，选取“Layer via Copy（通过拷贝的图层）”。选区内容出现在相对于图像边界的相同位置如图 7-3 所示。

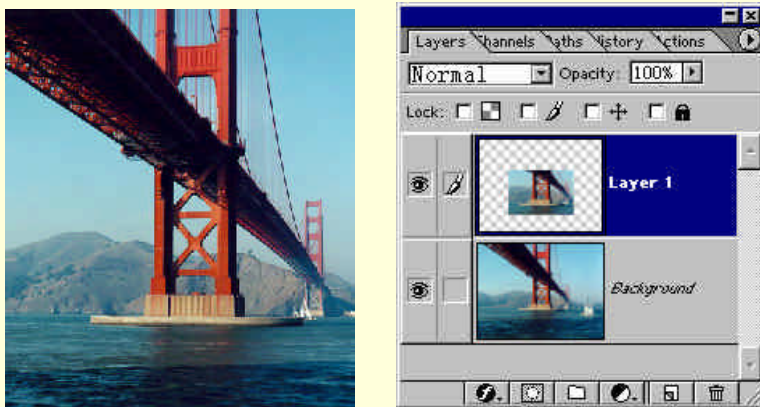


图 7-3 拷贝的图层背景示意图

◆ 要剪切选区并粘贴到新图层，选取“Layer（图层）”→“New（新建）”→“Layer via Cut（通过剪切的图层）”。被剪切并粘贴到新图层的选区，如图 7-4 所示。

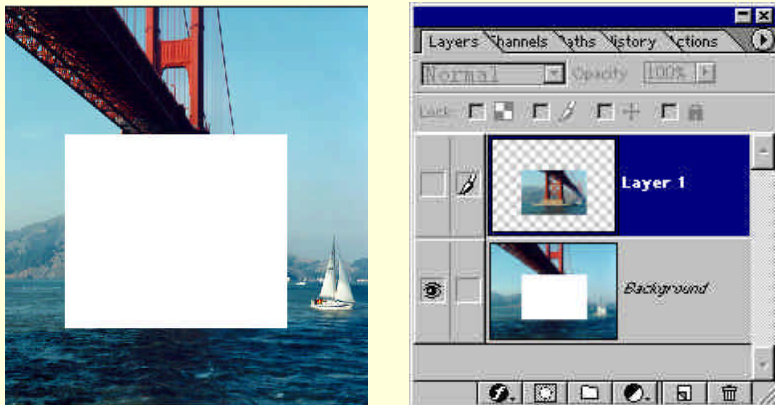


图 7-4 剪切的图层背景示意图

◆ 要将背景转换为图层

- (1) 在图层面板中双击“背景”。
- (2) 在弹出的图层选项中输入图层的名称、不透明度和模式，如图 7-5 所示。
- (3) 单击“OK（好）”。

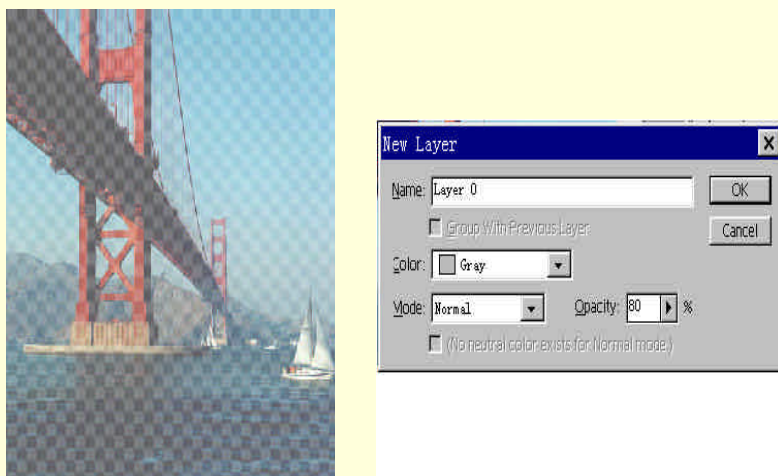


图 7-5 背景转换成图层示意图

◆ 要给图像增加背景

选取“Layer（图层）”→“New（新建）”→“Background（背景）”以创建填满当前背景色的背景层，颜

色为默认的背景色，如图 7-6 所示。

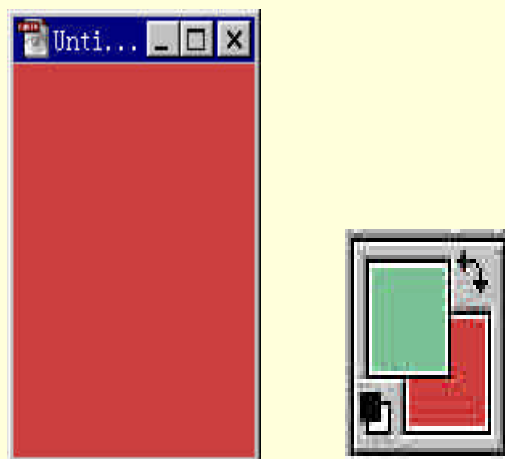


图 7-6 创建背景层示意图

用户不能更改背景层的堆叠顺序或应用混合模式和不透明度。

7.2 使用图层面板

图层面板列出图像中所有的图层，从最上面的图层开始。如图 7-7 所示，图层内容的缩视图显示在图层名称的左边，它随用户编辑而被更新。

使用滚动条或重新调整面板大小可查看其余图层。

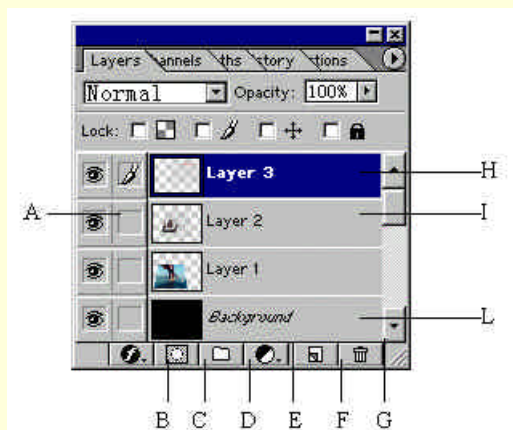


图 7-7 图层面板

A. 可视图标 B. 设置层效果 C. 加入蒙版 D. 加入层内 set (系列) E. 加入调节层 F. 加入新层或复制层 G. 删除层 H. 当前编辑层 I. 非当前层 J. 背景层

一个文件中的所有图层都具有相同的分辨率、相同的通道数以及相同的图像模式 (RGB、CMYK 或灰度)。

◆ 要显示图层面板：

选取“Window (窗口)”→“Show Layer (显示图层)”。

◆ 要选择图层，执行以下的一项操作：

- 在图层面板中，单击一个图层以激活它。
- 选择移动工具，在图像中右击 (Windows) 或按 Control 键单击 (Mac OS) 鼠标，并从关联菜单选取想要的图层。关联菜单列出包含当前指针位置下像素的所有图层。

用户也可以在使用移动工具时交互选择图层。

7.2.1 查看图层

使用图层面板，用户可以控制是否让一个图层可见，是否显示图层内容的预览（即缩览图），以及透明区域的显示方式。关闭缩览图或减小其大小可提高性能并节省显示屏幕空间。

◆ 要显示或隐藏图层，执行以下的一项操作：

- 在图层面板中，单击图层旁边的眼睛图标以隐藏该图层。在眼睛栏中再点一下，则重新显示该图层，如图 7-8 所示。
- 在眼睛栏内拖过以显示或隐藏多个图层。按 Alt 键单击（Windows）或按 Option 键单击（Mac OS）一个图层的眼睛图标仅显示该图层。在眼睛栏中再 Alt/Option 键单击，则重新显示所有图层。

只有可见图层才被打印。使图层暂时不可见能够提高性能。用户可以使现用图层不可见。但是，这种更改仍然影响隐藏的现用图层。



图 7-8 Layer 1 隐藏示意图

◆ 要更改图层缩览图的显示

- (1) 从图层面板的菜单中选取“Layer Palette Options（面板选项）”。
- (2) 单击一种大小或单击“None（无）”关闭缩览图，然后单击“OK（好）”，如图 7-9 所示。

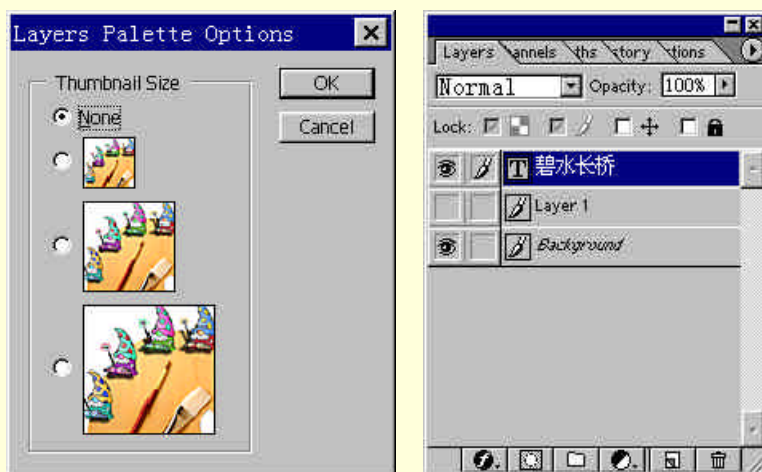


图 7-9 Layers Palette Options 及关闭缩览图显示

◆ 要更改透明区域显示

- (1) 选取“File（文件）”→“Preference（预置）”→“Transparency & Gamut（透明区域与色域）”。
- 默认情况下，文档的透明区域显示为方格图案。如图 7-10 所示。

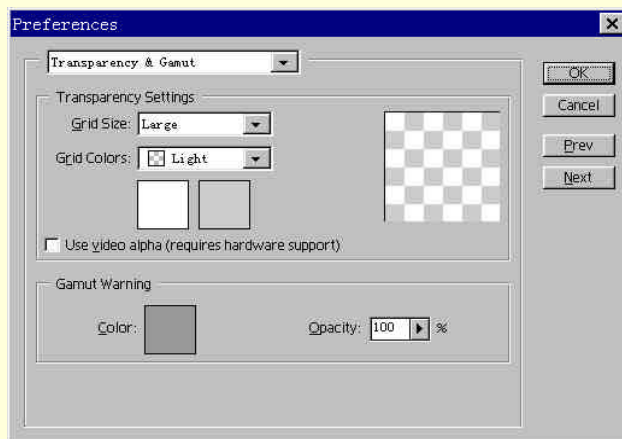


图 7-10 Transparency & Gamut 对话框

(2) 对于“Grid Size (网格大小)”，可以从如图 7-11 所示下拉菜单选择图案的新大小。如果用户选择“None (无)”，图层中的透明区域显示为白色。

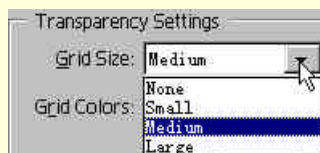


图 7-11 Grid Size 下拉菜单

(3) 对于“Grid Colors (网格颜色)”，可以从如图 7-12 的颜色菜单中选择一种选项：

“Light (浅)”、“Medium (中)”、“Dark (深)”可指定灰色图案。列表中的任何其它颜色可显示该种颜色的方格，如图所示。

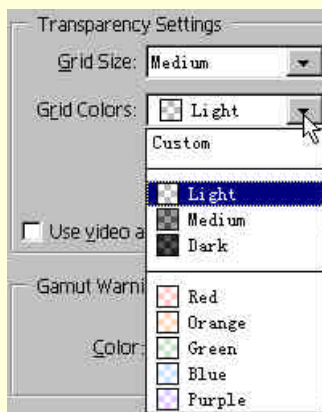


图 7-12 Grid Colors 下拉菜单

“Custom (自定)”可选取列表中未列出的颜色。然后单击任一个颜色选择框以指定一种自定颜色。

(4) 单击“OK (好)”。

7.2.2 更改图层堆叠顺序

堆叠顺序决定一个图层显示在其它图层之前还是之后。

◆ 要更改图层的顺序

(1) 在图层面板中，选择用户想要移动的图层。

(2) 选取“Layer (图层)”→“Arrange (排列)”，并从子菜单中选取一个选项以排列该图层，如图 7-13 所示。

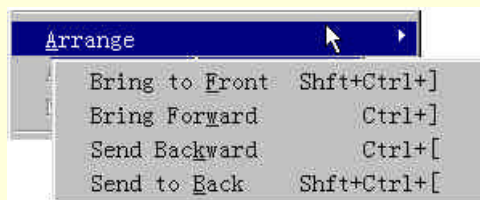


图 7-13 图层排列菜单

- “Bring to Front (置为顶层)” 可将该图层置为最顶层。
- “Bring Forward (前移一层)” 可将该图层在堆叠顺序中上移一层。
- “Send Backward (后移一层)” 可将该图层在堆叠顺序中下移一层。
- “Send to Back (置为底层)” 可将该图层置为最底层 (背景层除外)。

为方便操作，可以利用菜单后的快捷键，具体用法为：

- 在图层面板中将一个选定图层上移一层，按 Ctrl+] 键 (Windows) 或 Command+] 键 (Mac OS)。
- 下移一层，按 Ctrl+[键 (Windows) 或 Command+[键 (Mac OS)。
- 置为顶层，按 Ctrl+ Shift+] 键 (Windows) 或 Command+ Shift+] 键 (Mac OS)。
- 置为底层 (在背景层上)，按 Ctrl+ Shift+[键 (Windows) 或 Command+ Shift+[键 (Mac OS)。

◆ 要通过拖移更改图层的顺序

- (1) 在图层面板中，选择用户想要移动的图层。
- (2) 在图层面板中将图层向上或向下拖动。当高亮线在想要的位置出现时，释放鼠标按钮，如图 7-14 所示。

示。



图 7-14 原图及移动示意图



图 7-15 移动后的图像及图层面板

默认情况下，图层列表底部的背景不能移动。要移动背景层，首先按要将背景转换为图层中所述步骤将其转换为图层。

7.1.2 链接图层

通过链接两个或多个图层，用户可以一起移动它们的内容。用户也可以在链接图层上执行下列任务：应用变换、对齐图层内容、合并图层、创建剪贴编组。

◆ 要链接图层：

- (1) 选择上图 7-14，从图层面板中选择一个图层。
- (2) 立即在想要链接到所选图层的所有图层左边一栏中单击。链接图标出现在该栏中，如图 7-16 所示。

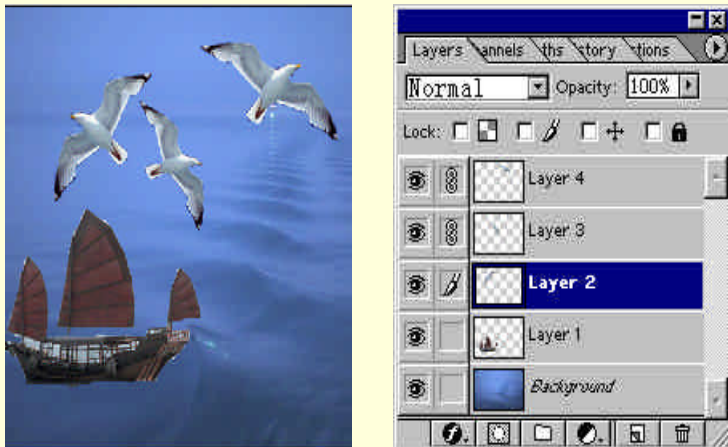


图 7-16 链接移动示意图

◆ 要取消链接图层：在图层面板中，单击链接图标移去链接。

7.3 复制图层

用户可以在同一图像之内复制任何图层（包括背景层），也可以从一个图像到另一个图像拷贝任何图层（包括背景层）。

在图像之间拷贝图层时，记住拷贝图层的打印大小取决于目标图像的分辨率。例如，如果源图像的分辨率比目标图像的分辨率低，打印时目标图像中的拷贝图层就会显得小一些。要获取更多信息，参阅图像大小和分辨率。

7.3.1 在图像中复制图层

◆ 在 Photoshop 中打开一个图像文件，如图 7-17 所示，在图层面板中选择图层。

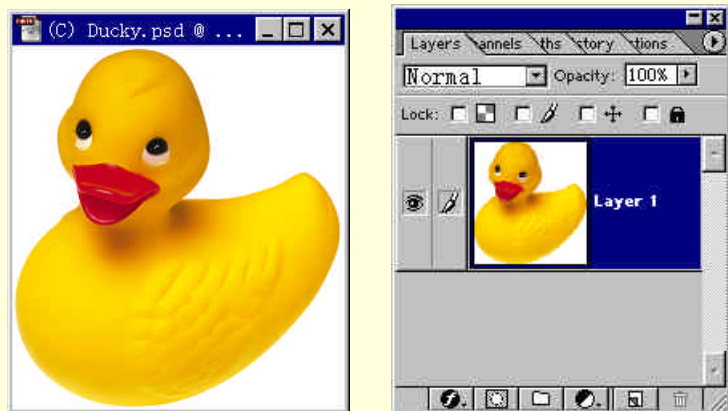


图 7-17 原图及图层面板

◆ 复制图层：

要复制并重新命名图层，选取“Layer（图层）”→“Duplicate Layer（复制图层）”或从图层面板的菜单中选取“Duplicate Layer（复制图层）”。则弹出如图 7-18 所示对话框，命名复制图层，再单击“OK（好）”。

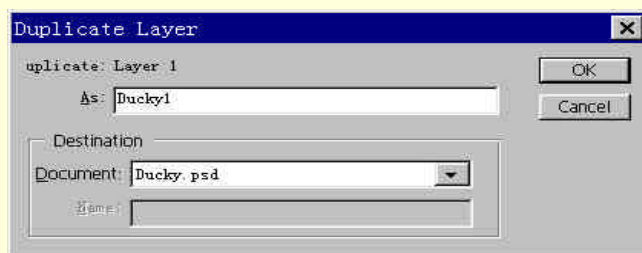


图 7-18 Duplicate Layer 对话框

要复制图层而不命名，将图层面板中的图层名称拖到面板底部的“新图层”按钮。新图层根据其创建顺序被命名，如图 7-19 所示。

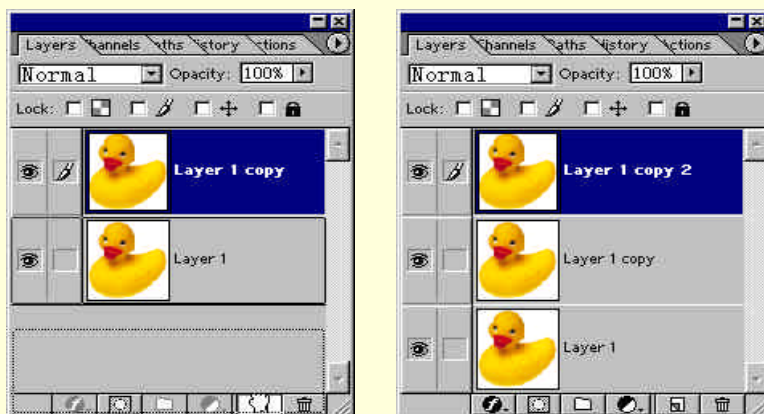


图 7-19 复制图层示意图

7.3.2 在图像间拷贝图层

◆ 打开想要使用的两个图像，如图 7-20 所示。



图 7-20 待复制的原图

◆ 在源图像的图像面板中，选择想要拷贝的图层，如图 7-21 所示。

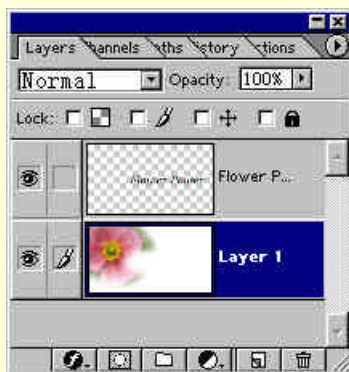


图 7-21 选择图层

◆ 拷贝图层：

选取“Select (选择)”→“All (全部)”以选择图层上落入画布边界之内的所有像素，然后选取“Edit (编辑)”→“Copy (拷贝)”。激活目的图像，再选取“Edit (编辑)”→“Paste (粘贴)”，复制粘贴后图像如图 7-22 所示。

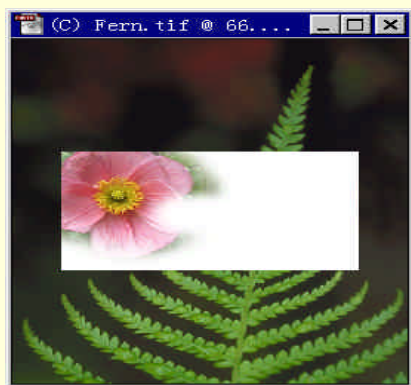


图 7-22 复制粘贴后图像

图像之间拖放图层，可以采用两种方式：

- 从图层面板将该图像的名称拖到目的图像。
- 使用移动工具将该图层从源图像拖到目的图像。被拷贝图层出现在目的图像中用户释放鼠标按钮的地方（并在图层面板中现用图层之上）。如果用户拖移的图层大于目的图像，就只有部分图层可见，但其内容仍然可用。使用移动工具将图层的其它部分拖进视图。

具体步骤如下：

- (1) 从工具箱中选取移动工具，在如图所示工具状态栏中选中“Auto Select Layer (自动选择图层)”。



图 7-23 移动工具状态栏

- (2) 拖移图层。如果源图像与目的图像的像素尺寸相同，以拷贝图层到与源图像中它所在的相同位置。如果源图像与目的图像的像素尺寸不相同，则拷贝到目的图像的中心。

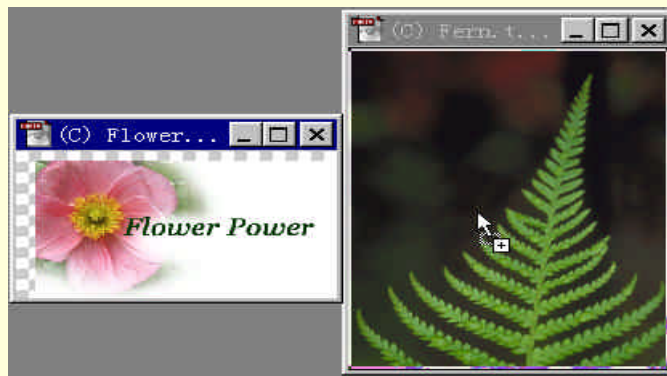


图 7-24 拖移图层示意图

7.3.3 将多个图层拷贝到另一图像

具体步骤如下：

- (1) 确保源图像和目的图像都是打开的，选择一个想要拷贝的图层。
- (2) 在图层面板中，单击想移动的有关所有图层旁边的栏。这一栏中出现链接图标，如图 7-27 所示。

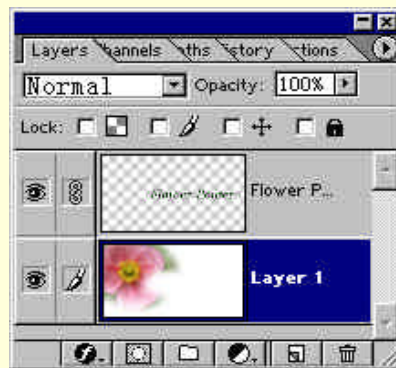


图 7-27 链接图层

- (3) 使用移动工具将链接的图层从源图像拖到目的图像，如图 7-26 所示。



图 7-26 多图层移动示意图

- (4) 多图层移动图像如图 7-27 所示。



图 7-27 多图层移动结果图

7.3.4 将图层复制到另一图像或新图像

具体步骤如下：

- (1) 如果用户打算将图层拷贝到现有图像，打开源图像和目的图像。
- (2) 在源文档的图像面板中，选择想要复制的图层的名称。
- (3) 复制该图层：
 - 选取“Layer (图层)”→“Duplicate Layer (复制图层)”。
 - 从图层面板的菜单选取“Duplicate Layer (复制图层)”。
- (4) 键入复制图层的名称。
- (5) 对于“Document (文档)”，选取图层的目的地。要为该图层创建一个新文档，选取“New (新建)”，并键入新建文档的名称。

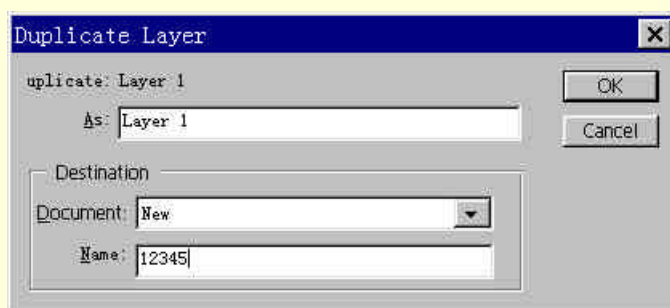


图 7-22 建立新文档 12345

- (6) 单击“OK (好)”。

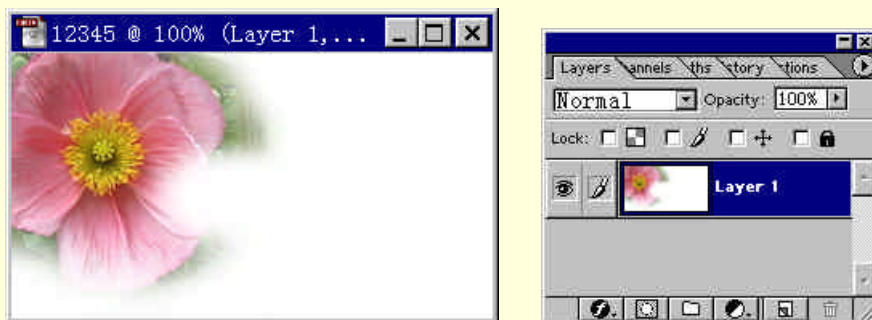


图 7-23 新图像 12345

通过复制图层创建的图像没有背景。

7.4 编辑图层

新创建的图层是透明的。用户可以使用绘画和编辑工具为它添加颜色值，然后用滤镜或特殊效果修改图层。所有的绘画和编辑在现用图层上（及在现用通道中）进行。

7.4.1 保存层的透明

用户可以限定只在图层的已包含像素的那些区域上进行绘画和编辑。例如，用户可能想编辑一个对象（增加特殊效果、更改颜色），而不在对象外的透明区域增加像素，如图 7-24 所示。

要限定编辑在图层中的不透明部分进行：

- (1) 在图层面板中选择该图层。
- (2) 在图层面板中选择“Lock editing layer and transparency（保留透明区域）”。对于文字图层，“Lock editing layer and transparency（保留透明区域）”按默认是打开的且不能被关闭。

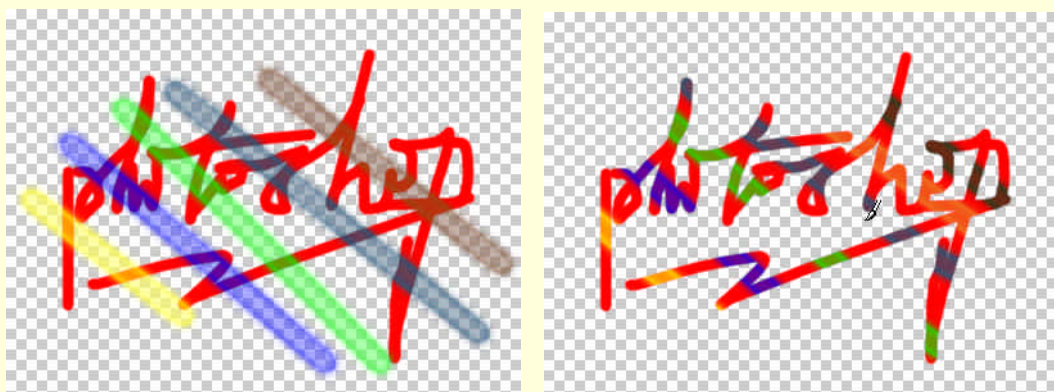


图 7-24 “保留透明区域”开关效果图

7.4.2 抽样从所有层

默认情况下，使用魔棒、涂抹、模糊、锐化、橡皮图章或图案图章工具时，用户应用的是从现用图层取样的颜色。这意味着即使其它图层可见，用户也可在一个图层涂抹或取样，并可从一个图层取样而在另一图层绘画。

用户也可决定是否使用从所有可见图层取样的数据绘画。例如，用户可以使用橡皮图章工具仿制一个区域，其中包含所有可见图层上的像素，如图 7-25 所示。



图 7-25 用单一图层及所有图层仿制示意图

◆ 要从所有可见图层取样：

- (1) 选择魔棒、涂抹、模糊、锐化、橡皮图章或图案图章工具，显示该工具的状态栏。
- (2) 在工具状态栏中选择“Use All Layer（用于所有图层）”，如图 7-26 所示。但使用橡皮图章工具除外，选择“Use All Layer（用于所有图层）”在新图层中绘画或编辑将产生最佳效果。



图 7-26 Brush 状态栏

7.4.3 用颜色填充新层

一些 Photoshop 效果不能应用于不含像素的图层。在“New Layer (新图层)”对话框中选择“Fill with neutral color (填充中性色)”会解决这个问题，它是通过用一种预设的中性色填充图层。如果没有应用效果，用中性色填充不会对其余图层造成任何影响。“Fill with neutral color (填充中性色)”选项不能用于“Normal (正常)”、“Dissolve (溶解)”、“Hue (色相)”、“Saturation (饱和度)”、“Color (颜色)”或“Luminosity (光度)”模式，如图 7-27 所示是使用“Multiply (重叠)”方式，中性色为白色对新图层进行的填充。

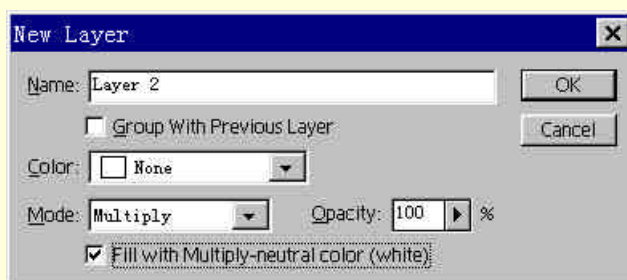


图 7-27 设置填充中性色

在用中性色填充的图层中应用滤镜时，并非所有滤镜都能产生可见效果。

7.5 合并图层

合并图层将几个图层组合为一个图层并使文件大小可被管理。当一个图层内容的特征和位置被最后确定时，您可以将该图层与一个或多个图层合并以创建复合图像的过渡版本。合并图层中所有透明区域的交叉部分继续保持透明。也可以将链接编组或剪贴编组中的图层合并。

◆ 要将图层与它下面的图层合并

- (1) 确保想要合并的两个图层都可见。在图层面板中选择这两个图层中较上面的图层。
- (2) 合并图层：

- 选取“Layer (图层)”→“Merge Down (向下合并)”。
- 从图层面板中选取“Merge Down (向下合并)”。

◆ 要合并所有可见链接图层

- (1) 确保想要合并的所有图层都可见，并按链接图层所述将它们链接。
- (2) 选取“Layer (图层)”→“Merge Linked Layer (合并链接图层)”。

◆ 要合并剪贴编组图层

- (1) 使该编组中想要合并的所有图层可见。合并时，编组中任何隐藏图层将被扔掉。
- (2) 选择该编组图层中的底层。
- (3) 选取“Layer (图层)”→“Merge Linked Layer (合并编组图层)”。

◆ 要合并图像中所有可见图层

- (1) 隐藏不想合并的所有图层。确保没有图层被链接。
 - (2) 执行以下的一项操作：
- 选取“Layer (图层)”→“Merge Visible Layer (合并可见图层)”。
 - 从图层面板菜单选取“Merge Visible Layer (合并可见图层)”。如图 7-28 所示。

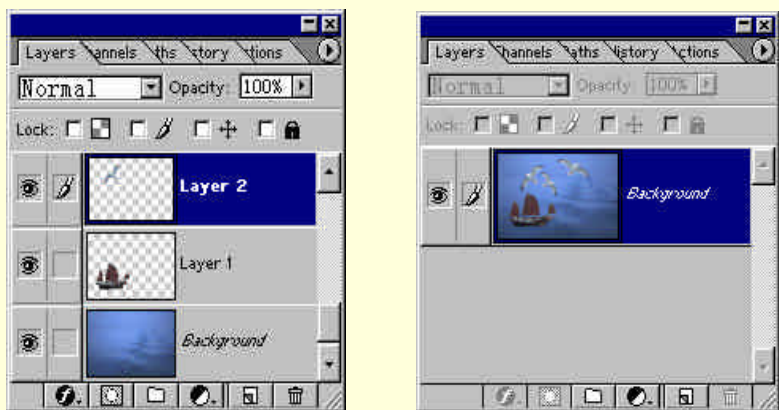


图 7-28 合并所有可见图层示意图

将所有可见图层合并为一个新图层，创建一个新的空图层，然后按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS），选取“Layer（图层）”→“Merge Visible Layer（合并可见图层）”。

7.6 创建剪贴编组

在剪贴编组中，最底下的图层，或者叫基底层，其作用相当于整个编组的蒙版。例如，一个图层上可能有某种形状，它上面的图层上有纹理，最顶上的图层上有一些文本。

如果定义这三个图层为一个剪贴编组，纹理和文本只透过基底层上的形状显示出来，且使用的是基底层的透明度。

只有连续图层才能编进一个剪贴编组。建立剪贴编组后，图层面板中被编组的图层之间出现点状线。

编组中基底层的名称加了下划线，且覆盖图层的缩览图被缩进，如图 7-29 所示。对缩进的图层应用混合模式只影响编组内图层的混合。

对基底层应用混合模式决定整个剪贴编组如何与它们下面的图层混合。剪贴编组中的所有图层被赋予与编组中最底下的图层相同的不透明度和模式属性。

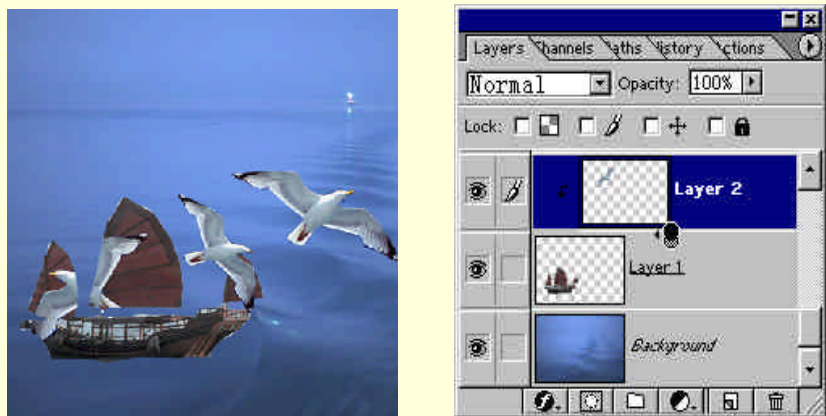


图 7-29 图层组成剪贴编组示意图

◆ 要建立剪贴编组，执行以下的一项操作：

- 按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS），将指针放在图层面板中分隔两个图层的实线上（指针变为两个交叉的圆圈），再单击鼠标。
- 在图层面板中选择一个图层，再选取“Layer（图层）”→“Align Linked（与前一图层编组）”。
- 按链接图层所述，在图层面板中将想要的图层链接在一起。然后选取“Layer（图层）”→“Merge Linked Layer（编组链接图层）”。
- 要将图层从剪贴编组中移去，执行以下的一项操作：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，将指针放在图层面板中分隔两个编组图层的点状线上 (指针变为两个交叉的圆圈)，再单击。
- 在图层面板中，选择剪贴编组中的一个图层，再选取 “Layer (图层)” → “Ungroup (取消编组)”。这个命令将所选图层和它上面的所有图层移出剪贴编组。

◆ 要取消编组剪贴编组中的所有图层：

- (1) 在图层面板中，选择剪贴编组的基底层。
- (2) 选取 “Layer (图层)” → “Ungroup (取消编组)”。

7.7 用层效果

Adobe Photoshop 6.0 包含可以应用到图层的大量自动效果，包括投影、发光、斜面和浮雕等。这些效果是图像处理中最常见的效果，是用户不必通过复杂的处理，大大简化了工作。应用图层效果时，一个“f”图标出现在图层面板中图层名称的右边。图层效果被链接到图层内容。在移动或编辑图层内容时，图层效果被相应更改。图层效果对于加强文字图层效果特别有用。但图层效果不能应用至背景图层。

7.7.1 加层效果

Photoshop 中有大量不同的效果，用户可以将这些效果任意组合应用到图层，单击图层的小三角形，弹出如图 7-30 所示。



图 7-30 图层效果菜单

“Drop Shadow (投影)”效果让用户添加图层内容的投影。

“Inner Shadow (内阴影)”效果让用户刚好在图层内容边缘的内部增加投影，产生凹陷的效果。

“Outer Glow (外发光)”和“Inner Glow (内发光)”效果让用户在图像内容边缘的外部或内部增加发光效果。

“Bevel and Emboss (斜面和浮雕)”效果让用户为图层增加不同组合方式的高亮和阴影效果。

“Satin (光滑)”效果为图层加入一些不规则的阴暗效果。

“Color Overlay (颜色叠加)”效果为图层加入新的颜色层。

“Gradient Overlay (渐变叠加)”效果为图层加入渐变层。

“Pattern Overlay (图案叠加)”效果为图层加入图案填充层。

1. 使用投影效果

使用投影效果的步骤如下：

- (1) 在 Photoshop 6.0 中打开一幅图像文件，如图 7-31 所示。

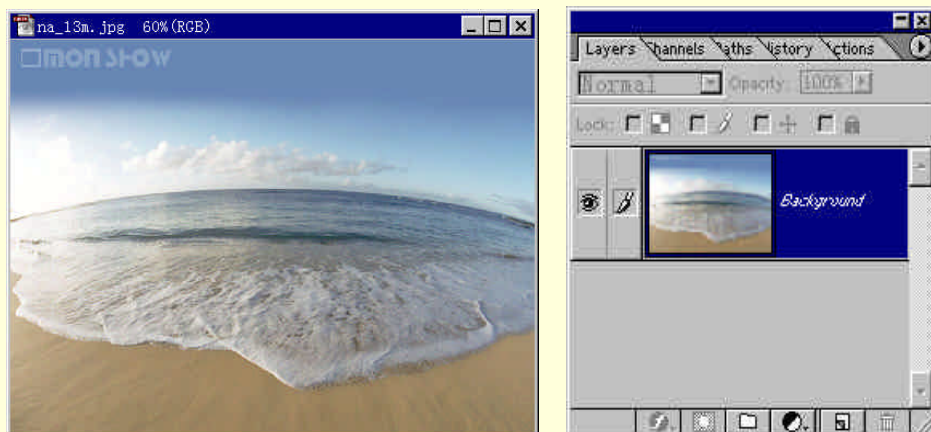


图 7-31 原图和图层面板

(2) 在工具相中选择文字工具，在图像页面中单击，在弹出的 Options 对话框中设定文字的字体、大小及颜色等参数，输入文字，则在图像上会出现一个新的文字层，如图 7-32 所示。

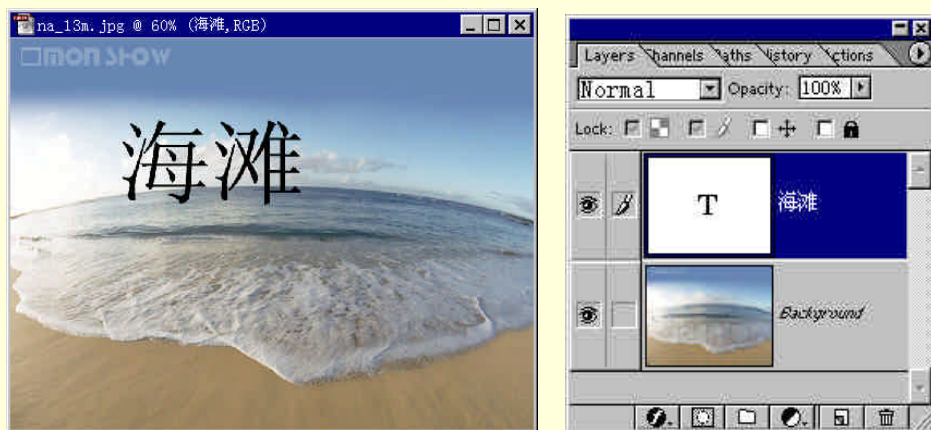


图 7-32 添加文字示意图

- (3) 在当前层为文字层状态下，选择图层面板下放的“f”，从下拉菜单中选取“Drop Shadow（投影）”。
- (4) 在弹出的对话框中设定各个功能选项，如图 7-33 所示。

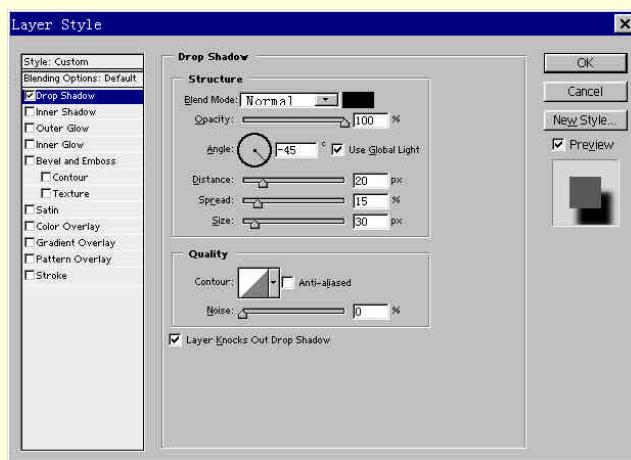


图 7-33 Drop Shadow 对话框

功能选项包括：

- “Preview（预览）”：当用户更改图层效果设置时，在图像中显示图层效果的预览。
- “Blend Mode（混合模式）”：决定图层效果与下面的图层如何混合，其中包括也可能不包括现用图层。

例如，内阴影与现用图层混合，因为内阴影效果是在该图层的上面绘制的。但是投影仅与现用图层下面的图层混合。在大多数情况下，每个效果的默认模式都会产生最佳效果。

- “Opacity（不透明度）”：输入一个数值或拖移滑块设置图层效果的不透明度。
- “Color（颜色）”：按使用 Adobe Photoshop 拾色器所述，单击颜色框并选取一种颜色来指定投影、发光或高光的颜色。
- “Angle（角度）”：决定应用于图层的效果图的光照角度。用户可以定义一个全角，以应用于图像中所有的图层效果；也可以指定局部角度，仅应用于特定的图层效果。使用全角可制造出一种连续光源照在图像上的效果。
- “Distance（距离）”：输入一个数值或拖移滑块。
- “Spread（扩展值）”：设置效果的扩展数值。
- “Size（大小）”：设置效果的范围大小。
- “Noise（噪音）”：为阴影加入噪音。

(5) 在图像中观察预览效果，拖动阴影，改变距离和光度值。

(6) 设置完成后，单击“OK（好）”，则文字阴影效果完成，如图 7-34 所示。

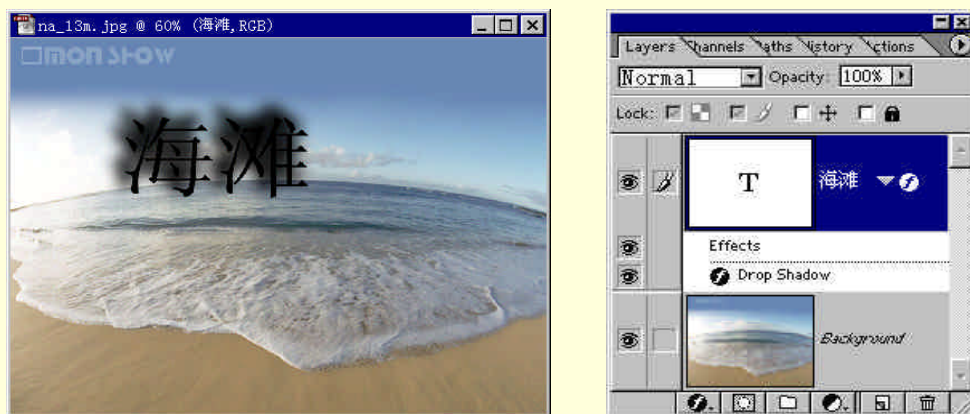


图 7-34 文字层阴影效果

2. 使用内阴影效果

使用内阴影效果与使用投影效果原理一致，具体步骤如下：

(1) 打开一幅图像文件，用磁性套索工具将所取部分选中，如图 7-35 所示。

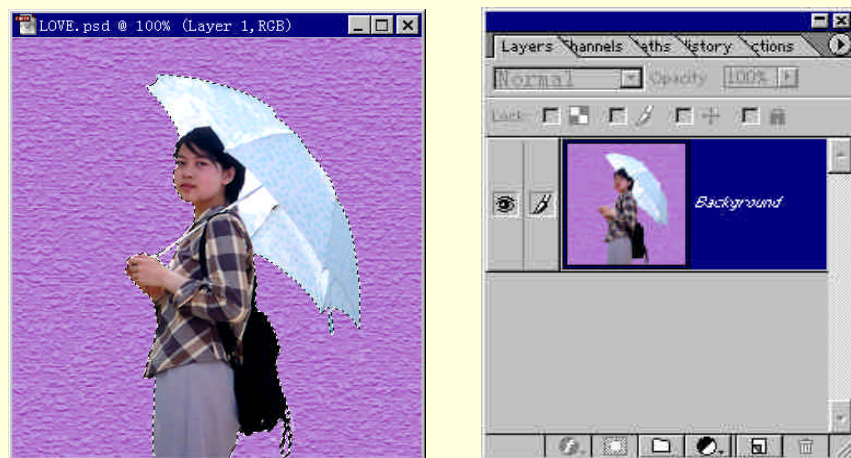


图 7-35 原图及选取图像

(2) 选择“Edit（编辑）”→“Copy（拷贝）”，将选取拷贝下来；然后再选择“Edit（编辑）”→“Paste（粘贴）”，将选区粘贴到图像上，则在图层面板上会出现一个新的图层，如图 7-36 所示。

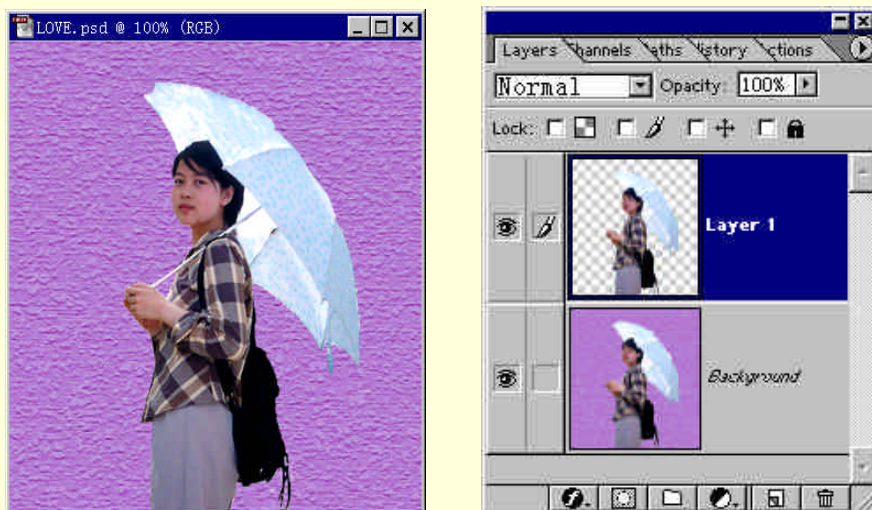


图 7-36 粘贴选区到原图

(3) 单击 Layer (图层) 面板左下方的“f”，从下来菜单中选择“Inner Shadow (内阴影)”。则弹出如图 7-37 所示 Layer Style 对话框，其选项与前面效果选项完全一样。

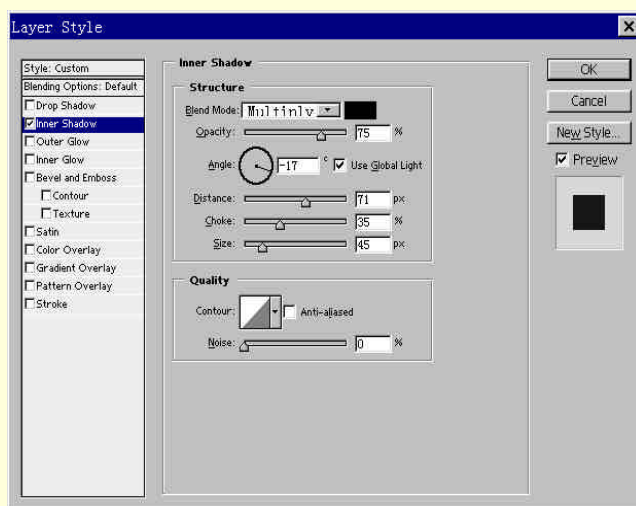


图 7-37 Inner Shadow 对话框

(4) 使用“Preview (预览)”和 Info (信息) 面板对各个选项进行设置，直到满意为止，单击“OK (好)”，得到如图 7-38 所示效果。

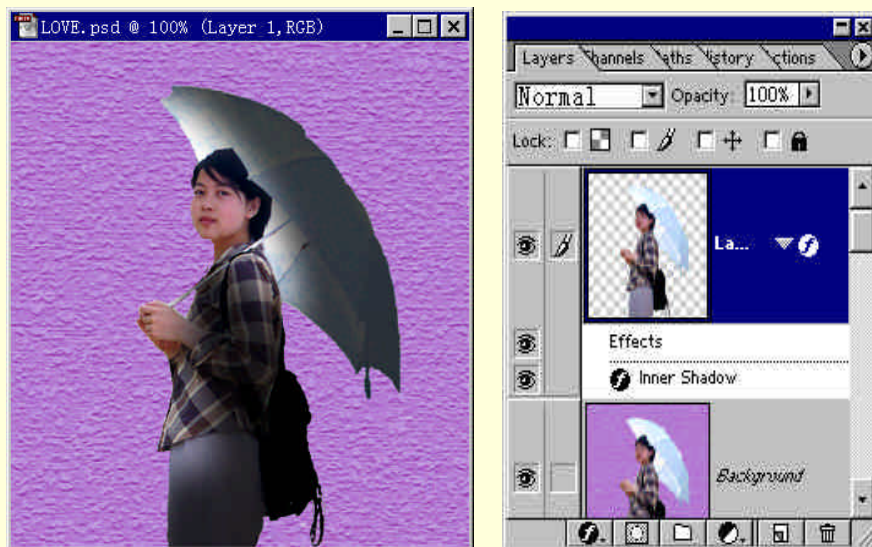


图 7-38 内阴影效果示意图

3. 外发光效果

进行外发光效果是对图像的外缘或内缘加入光润的效果，具体操作步骤如下：

- (1) 打开如图 7-39 所示图像文件，用工具相中的磁性套索将所需图像选区选中。

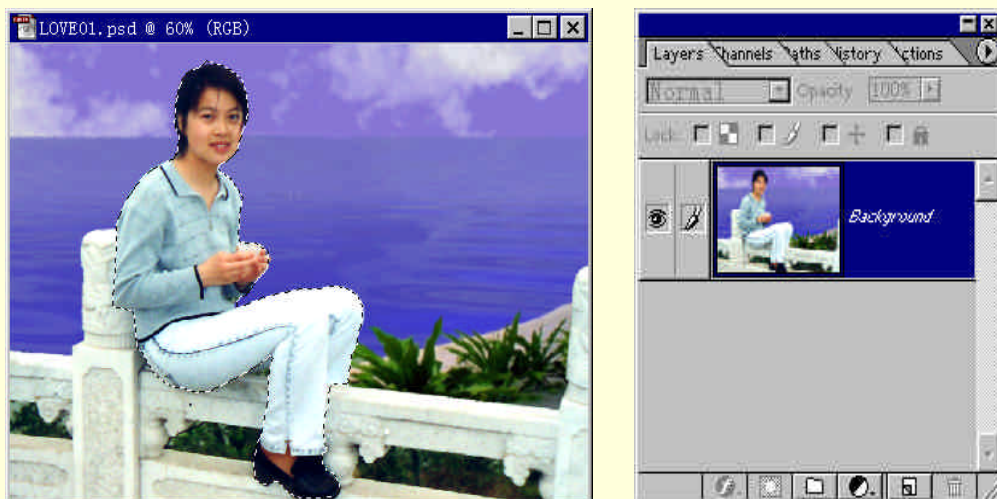


图 7-39 原图及选取图像

- (2) 选择“Edit (编辑)”→“Copy (拷贝)”，然后选择“Edit (编辑)”→“Paste (粘贴)”将选区复制再粘贴到原图选区，如图 7-40 所示。



图 7-40 粘贴选区到原图

(3) 从图层面板中选择“f”的下拉菜单中“Outer Glow (外发光)”，除了以前说到的“Blend Mode (混合模式)”、“Opacity (不透明度)”、“Noise (噪音)”、“Size (大小)”之外，新设了“Technique (方式)”、“Spread (扩展范围)”、“Range (光照范围)”、“Jitter (抖动)”选项，如图 7-41 所示。

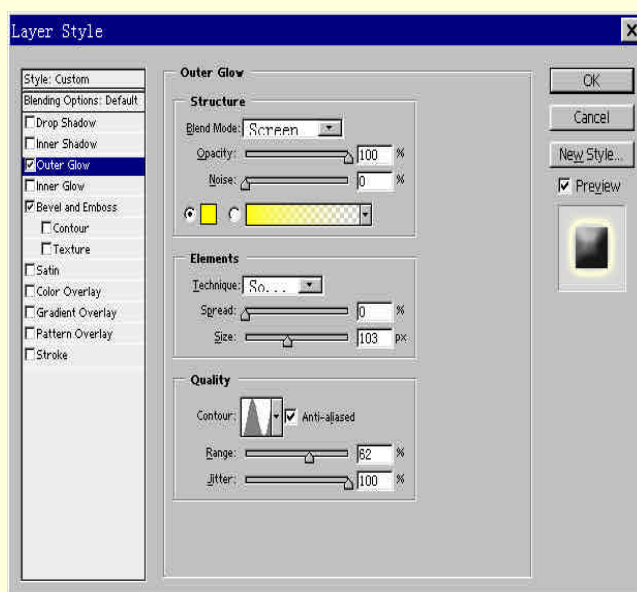


图 7-41 Out Glow 对话框

- “Spread (扩展值)”：设置效果的扩展数值。
- “Range (光照范围)”可以设置效果的发散范围。
- “Jitter (抖动)”设置光线的抖动效果。

(4) 设置满意后，单击“OK (好)”，外发光效果如图 7-42 所示。



图 7-42 外发光效果示意图

4. 内发光效果

内发光效果与外发光效果不同，内发光从图像本身进行发光设置，具体步骤如下：

- (1) 打开一个图像文件，用工具相中的磁性套索将所需选区选中，如图 7-43 所示。

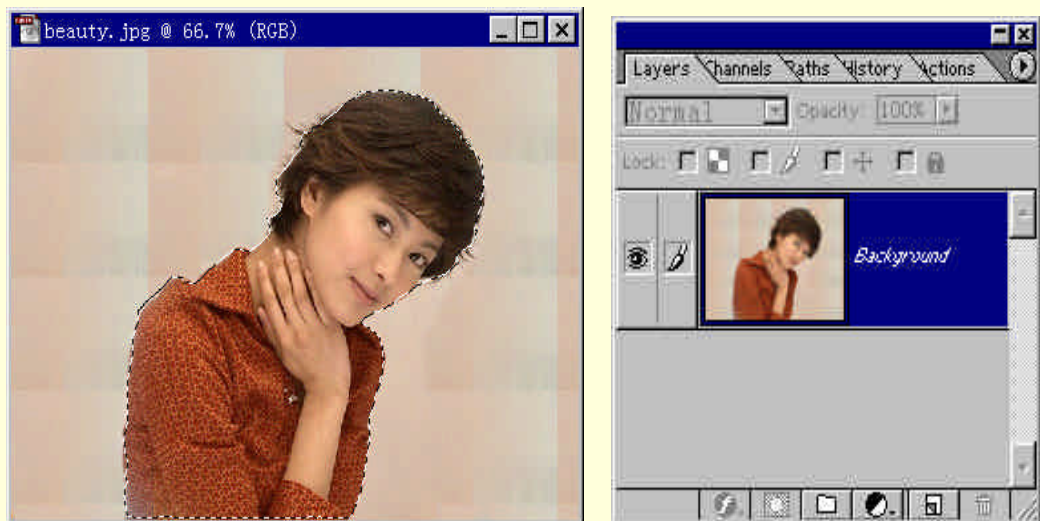


图 7-43 原图及选取图像

- (2) 选择“Edit (编辑)”→“Copy (拷贝)”，再选择“Edit (编辑)”→“Paste (粘贴)”，将选区见了一个新图层，如图 7-44 所示。



图 7-44 粘贴选区到原图

(3). 在 Layer 面板“f”下来菜单种选择“Inner Grow（内发光效果）”，在弹出的如图 7-45 对话框中设定各个选项，在内发光的选项中还有“Source（光源）”选项，设置发光位置。

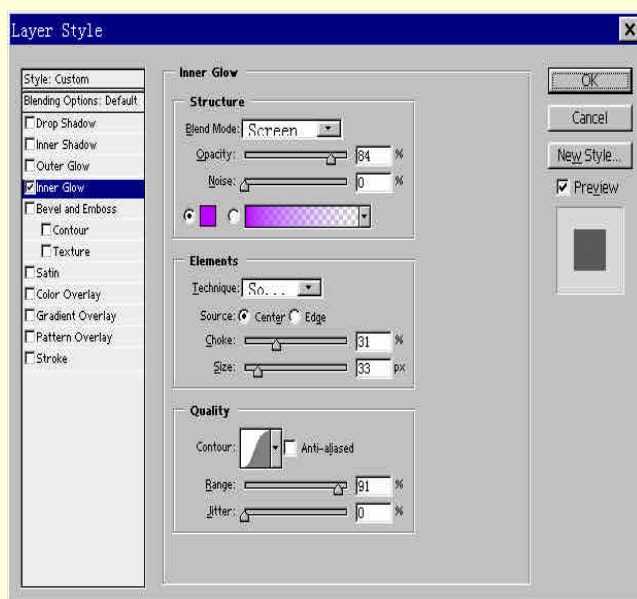


图 7-45 Inner Grow 对话框

(4) 选择光源的不同发光位置，包括：

- “Center（中央）”，即从图像的中心开始进行发光，光线发散与图像轮廓成比例，通过设置可以决定扩散的大小，最大到图像边缘，产生一种朦胧的效果，如图 7-46 所示。

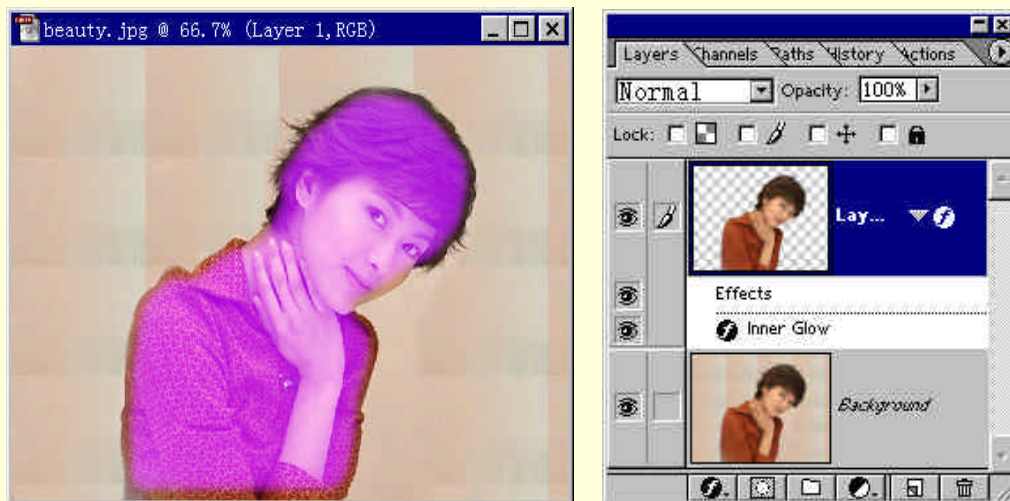


图 7-46 中央内发光效果图

- “Edge (边缘)”则是沿着图像边缘开始向里发光，如同给图像加了一个沿着图像外延的光晕，如图 7-47 所示。

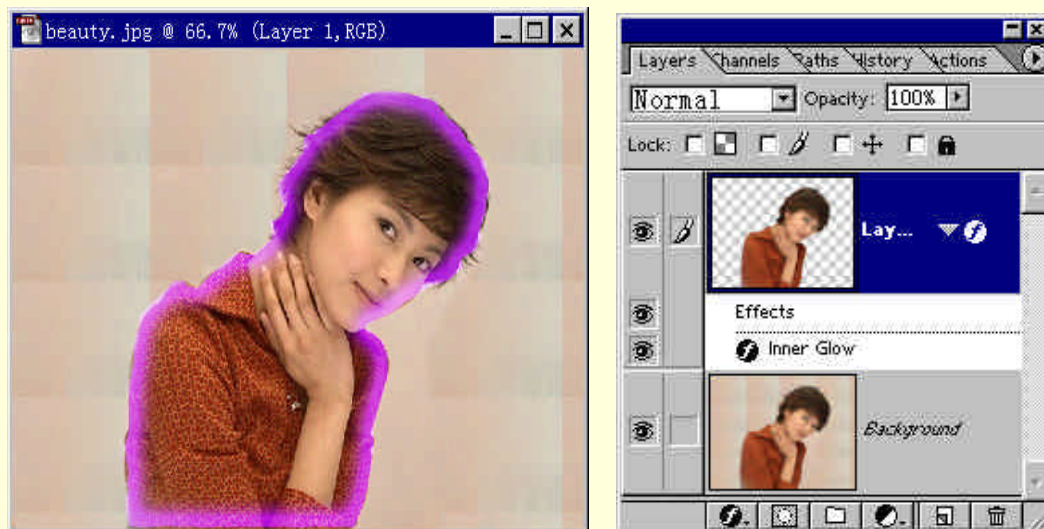


图 7-47 边缘内发光效果图

5. 浮雕及斜面效果

浮雕及斜面效果可以对图层直接进行各种浮雕效果的制作，尤其是对文字的编辑功能，基本步骤如下：

- (1) 在 Photoshop 中打开一个图像文件，从工具箱中选择文字工具输入文字，则在原图上建立了一个新文字层，如图 7-48 所示。

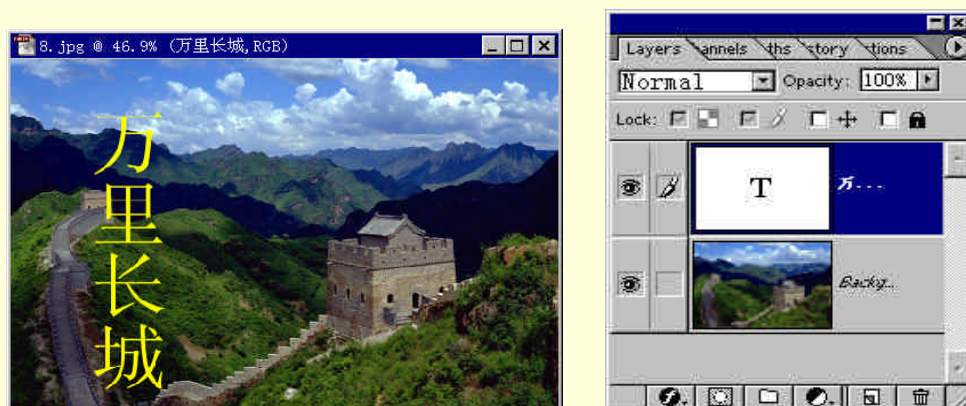


图 7-48 添加文字示意图

(2) 在文字图层为当前层的状态下，单击 Layer 面板的“f”，从下拉菜单中选择“Bevel and Emboss（斜面和浮雕）”，单击如图 7-49 所示 Layer Style 对话框，设置各选项，浮雕效果选项中，首先设置“Structure（结构类型）”，包括：

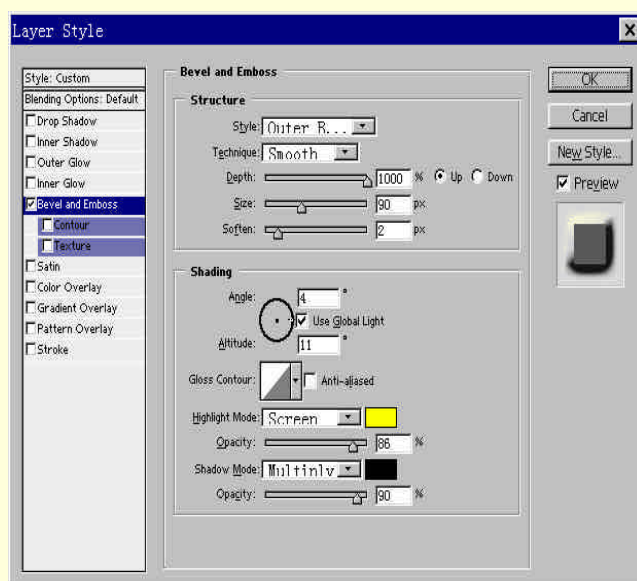


图 7-49 Bevel and Emboss 对话框

(3) 设置完结构类型后，再设定“Shading（阴影）”，在“Style（样式）”中有不同效果的选择，分为：Outer Bevel（外斜面）

外斜面效果是让沿着图层内容的外边缘创建斜面，而不影响图层内容的颜色和光度，如图 7-50 所示。



图 7-50 外斜面阴影效果

Inner Bevel（内斜面）

内斜面是让阴影出现在图层内容上，沿着内边缘创建斜面，阴影部分会改变图层内容的颜色和亮度，如图 7-51 所示。



图 7-51 内斜面阴影效果

Emboss (浮雕)

浮雕效果是让图层内容相对下面的图层产生凸起的效果，给人一种雕刻的浮雕效果，如图 7-52 所示。



图 7-52 浮雕效果

Pillow Emboss (枕状浮雕)

枕状浮雕用于创建图层内容的边缘陷入下面图层的效果，如图 7-53 所示。



图 7-53 枕状浮雕效果

(4) 在图层效果栏的“Bevel and Emboss (斜面和浮雕)”效果中，另有两个效果选项：

- “Contour”选项，单击小三角形则弹出下拉菜单，选择一种类型，效果如图 7-54 所示。



图 7-54 Contour 效果示意图

- “Texture” 选项，单击小三角形弹出定义图案选项，选择一种图案，设置大小、深度等选项，则效果如图 7-55 所示。



图 7-55 Texture 效果示意图

6. 染色效果

具体步骤如下：

- (1) 在 Photoshop 中打开一个图像文件，从工具箱中选择磁性套索将所需图像选中，则在原图上建立了一个新图层，如图 7-56 所示。

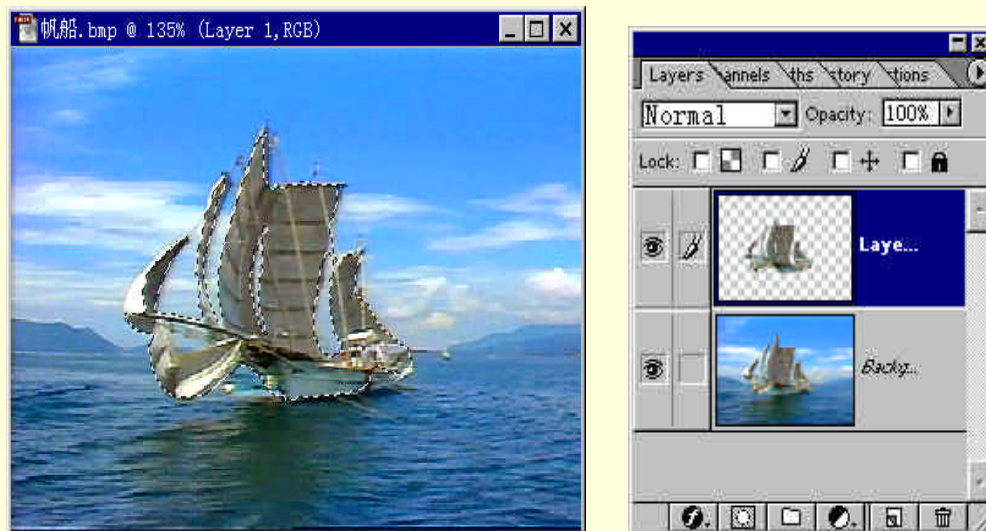


图 7-56 复制粘贴选区到原图

(2) 粘贴图层为当前层的状态下, 单击 Layer 面板的“f”, 从下拉菜单中选择“Satin (染色)”, 单击如图 7-57 所示 Layer Style 对话框, 设置各选项。

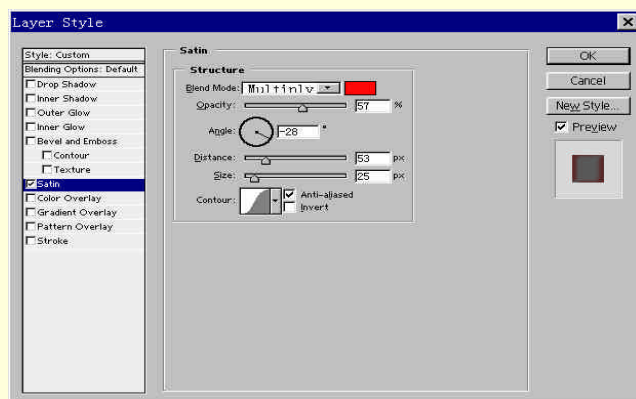


图 7-57 Satin 对话框

(3) 设置满意后, 单击“OK (好)”, 染色效果如图 7-58 所示。

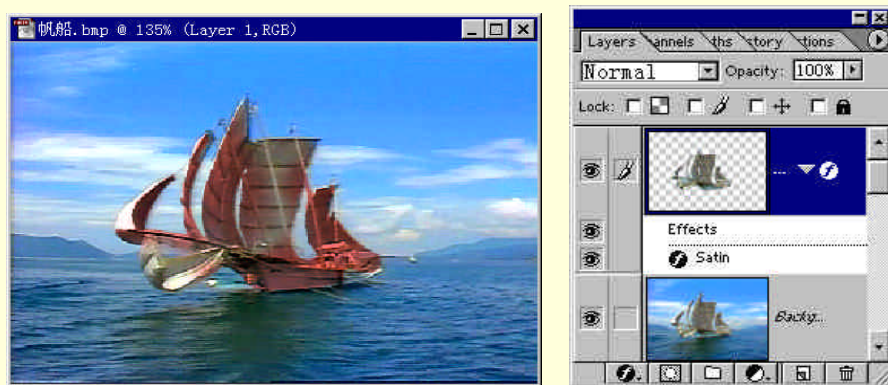


图 7-58 染色效果示意图

7. 颜色重叠效果

具体操作步骤如下:

(1) 打开如图 7-59 所示图像文件, 用工具箱中的磁性套索将所需图像选区选中。

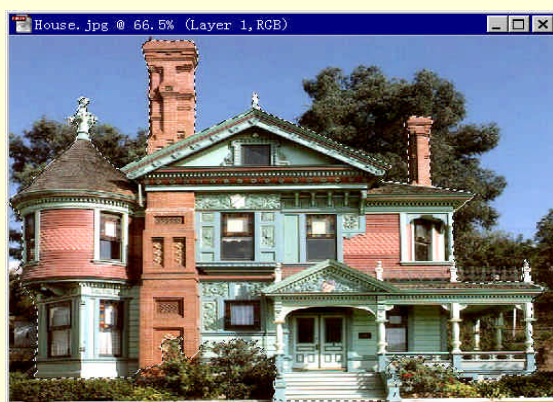


图 7-59 原图及选取图像

(2) 选择“Edit (编辑)”→“Copy (拷贝)”将选取拷贝下来, 再选择“Edit (编辑)”→“Paste (粘贴)”; 将选区粘贴到图像上, 则在图层面板上会出现一个新的图层, 如图 7-60 所示。

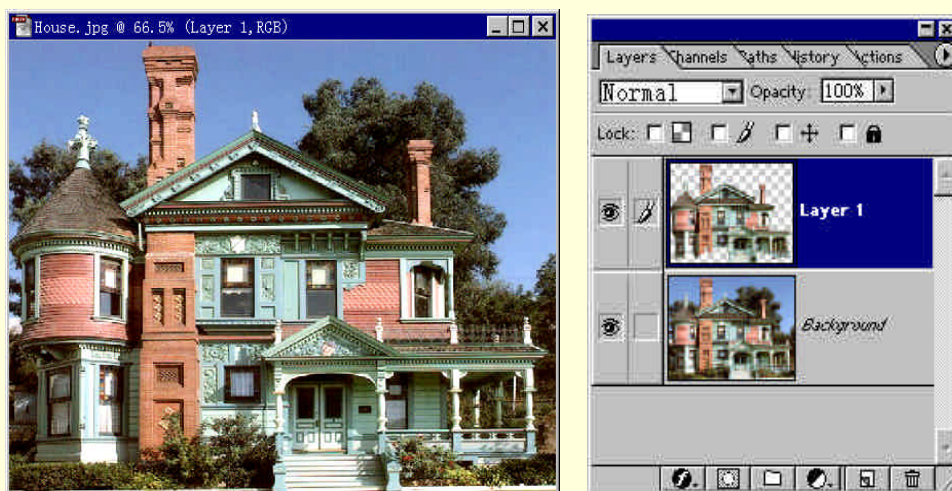


图 7-60 粘贴选区到原图

(3) 单击 Layer (图层) 面板左下方的“f”，从下来菜单种选择“Color Overlay (颜色重叠)”。则弹出下图所示 Layer Style 对话框，其选项与前面效果选项完全一样。

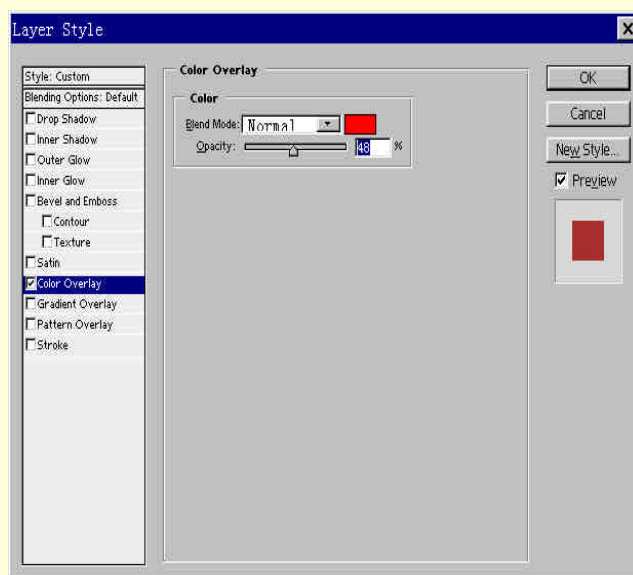


图 7-61 Color Overlay 对话框

(4) 使用“Preview (预览)”和 Info (信息) 面板对各个选项进行设置，直到满意为止，单击“OK (好)”，得到如图 7-62 所示效果。

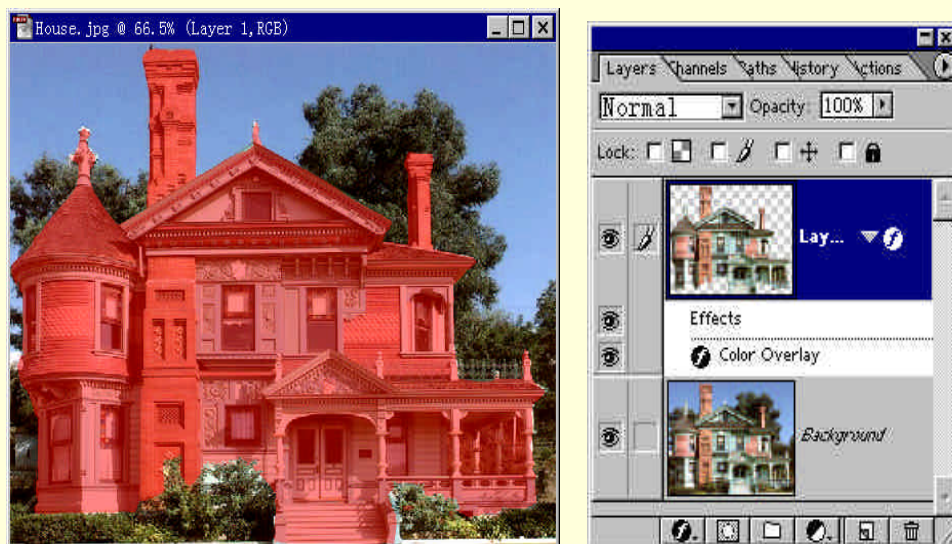


图 7-62 颜色重叠效果图

8. 渐变重叠效果

具体操作步骤如下：

(1) 打开一个图像文件，用工具栏中的磁性套索将所需图像选区选中。选择“Edit (编辑)”→“Copy (拷贝)”将选取拷贝下来，再选择“Edit (编辑)”→“Paste (粘贴)”，将选区粘贴到图像上，则在图层面板上会出现一个新的图层，如图 7-63 所示。

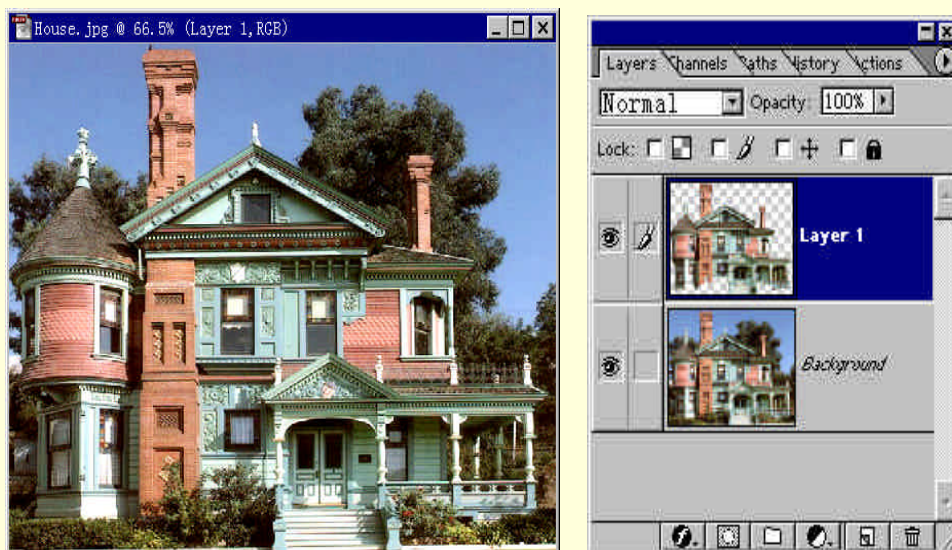


图 7-63 复制粘贴选区到原图

(2) 单击 Layer (图层) 面板左下方的“f”，从下拉菜单中选择“Gradient Overlay (渐变重叠)”。则弹出如图 7-64 所示 Layer Style 对话框，其选项与前面效果选项完全一样。

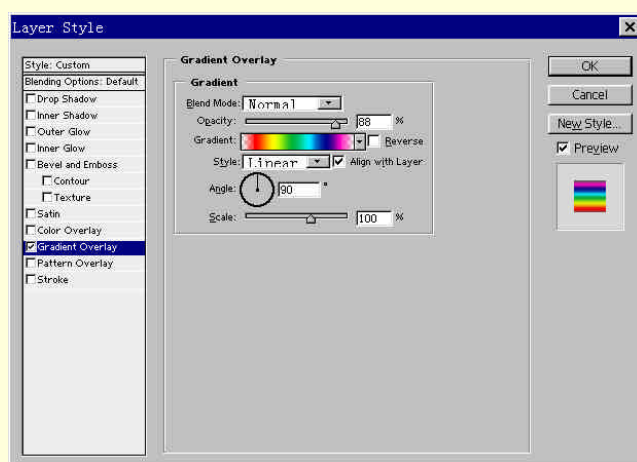


图 7-64 Gradient Overlay 对话框

(3) 在对话框中的“Gradient (渐变)”选项中，单击小三角形，在下拉菜单里可以选择不同的颜色渐变条，如图 7-65 所示。

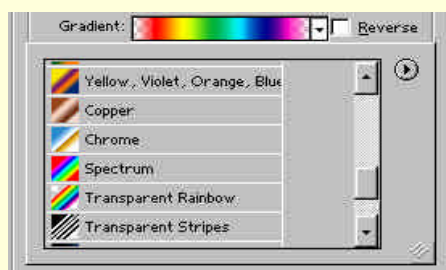


图 7-65 颜色渐变条

(4) 使用“Preview (预览)”和 Info (信息) 面板对各个选项进行设置，直到满意为止，单击“OK (好)”，得到如图 7-66 所示效果。

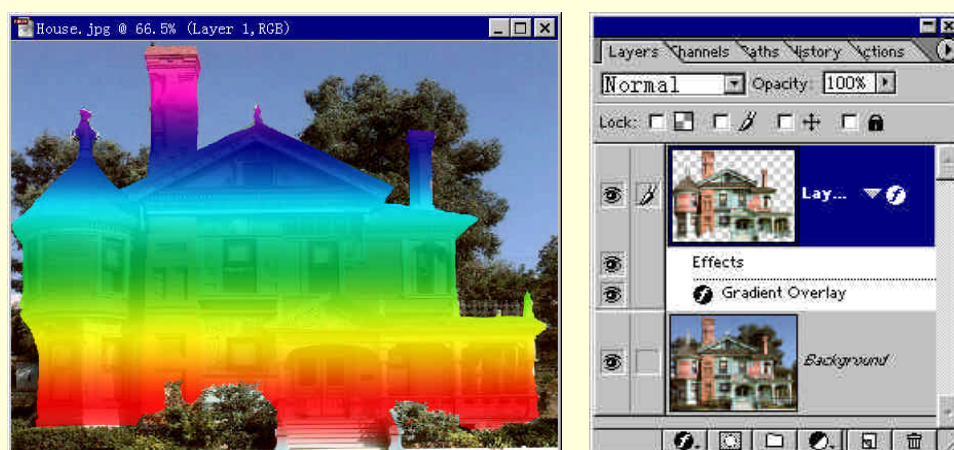


图 7-66 渐变重叠效果

(5) 在渐变重叠对话框中，可以从如图 7-67 的 Style 中选择不同的渐变方式，包括：

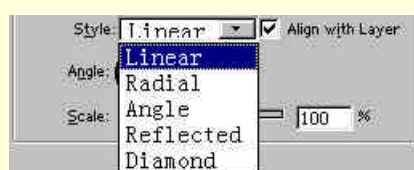


图 7-67 渐变方式

- “Linear（线性）”，则颜色渐变呈线性变化，从一边到一边以直线改变，如上图 7-67 所示。
- “Radial（径向）”，颜色渐变以一个点为中心呈圆形图案逐渐变化，如图 7-68 所示。
- “Angle（角度）”，围绕起点以逆时针环绕所产生的逐渐改变，如图 7-69 所示。



图 7-68 径向渐变效果

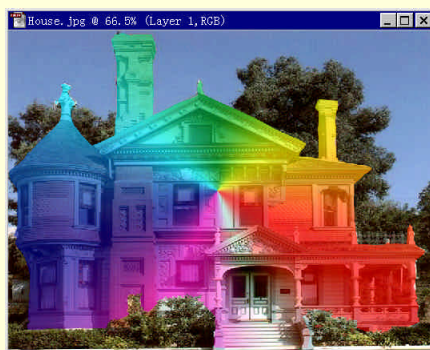


图 7-69 角度渐变效果

- “Reflected（对称）”，实在起点两侧进行对称的线性渐变，如图 7-70 所示。
- “Diamond（菱形）”，是从起点向外以菱形图案逐渐改变，如图 7-71 所示。



图 7-70 渐变效果

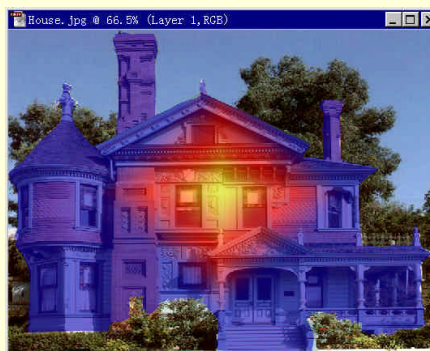


图 7-71 菱形渐变效果

9. 图案重叠效果

具体操作步骤如下：

(1) 打开如图 7-72 所示图像文件，用工具栏中的磁性套索将所需图像选区选中。选择“Edit（编辑）”→“Copy（拷贝）”将选取拷贝下来，再选择“Edit（编辑）”→“Paste（粘贴）”，将选区粘贴到图像上，则在图层面板上会出现一个新的图层，如图 7-27 所示。

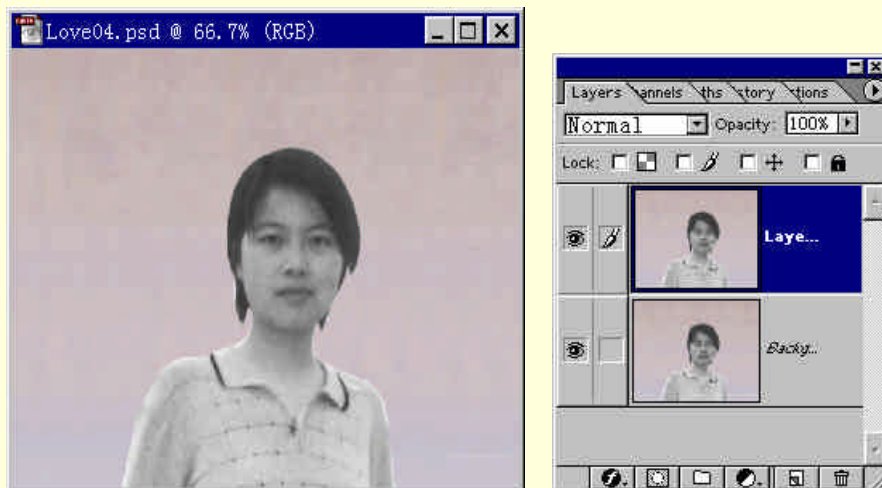


图 7-72 复制粘贴选区到原图

(2) 另打开一个图像文件，从中选取所要定义的图案，如图 7-73 所示。

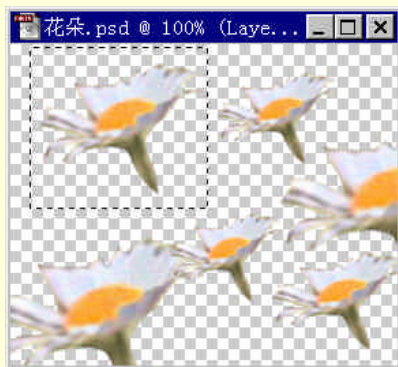


图 7-73 选取定义图案

(3) 选择“Edit (编辑)”→“Define Pattern (定义图案)”，则弹出如图 7-74 所示对话框，定义图案名称，单击“OK (好)”。

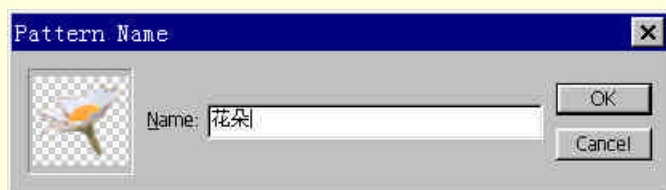


图 7-74 Pattern Name 对话框

(4) 单击 Layer (图层) 面板左下方的“f”，从下来菜单中选择“Patter Overlay (图案重叠)”。则弹出如图 7-75 图所示 Layer Style 对话框，从“Pattern (图案)”选项的三角形下选择定义的“花朵”图案。

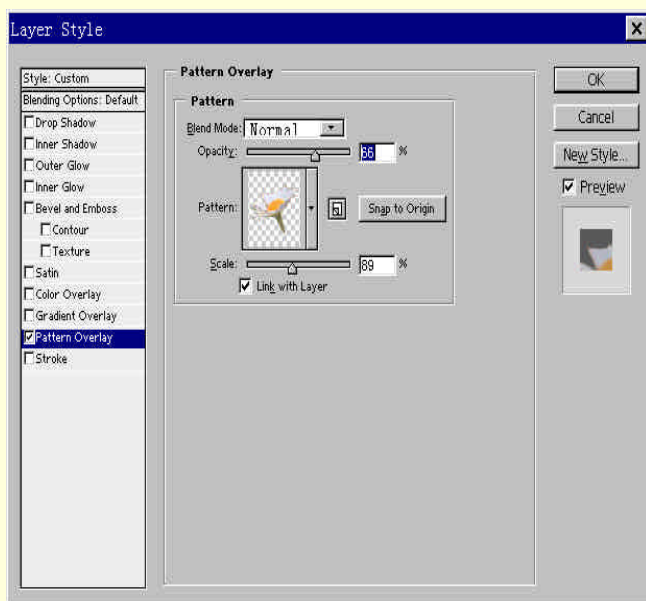


图 7-75 Patter Overlay 对话框

(5) 使用“Preview (预览)”和 Info (信息) 面板对各个选项进行设置，满意后，单击“OK (好)”，得到如图 7-76 所示效果。



图 7-76 图案重叠效果示意图

10. 描边效果

具体操作步骤如下：

(1) 打开如图 7-76 所示图像文件，从菜单中选择“Select (选择)”→“All (全选)”将图像完全选中。

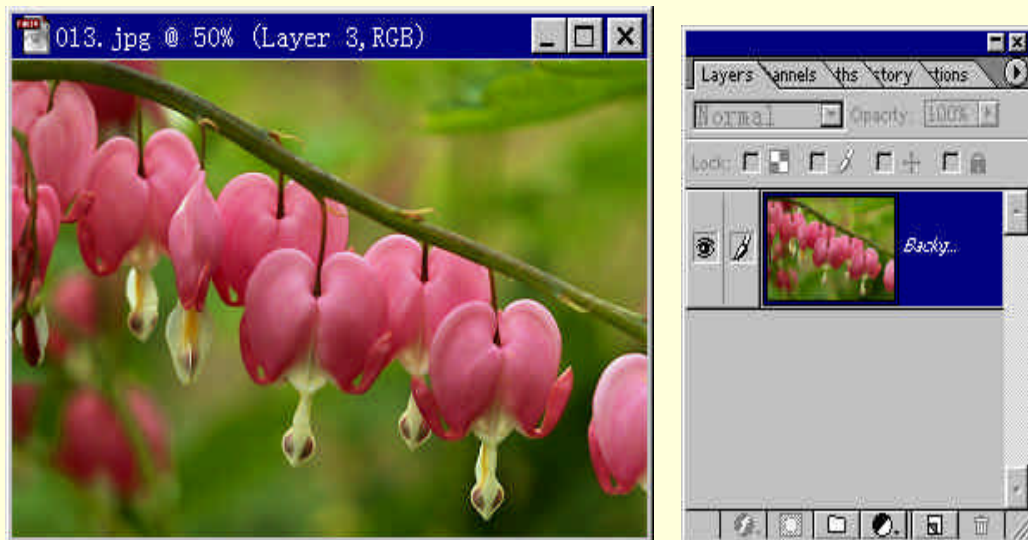


图 7-76 原图及图层面板

(2) 选择“Edit (编辑)”→“Copy (拷贝)”将选取拷贝下来，再选择“Edit (编辑)”→“Paste (粘贴)”，将选区粘贴到图像上，则在图层面板上会出现一个新的图层，如图 7-77 所示。

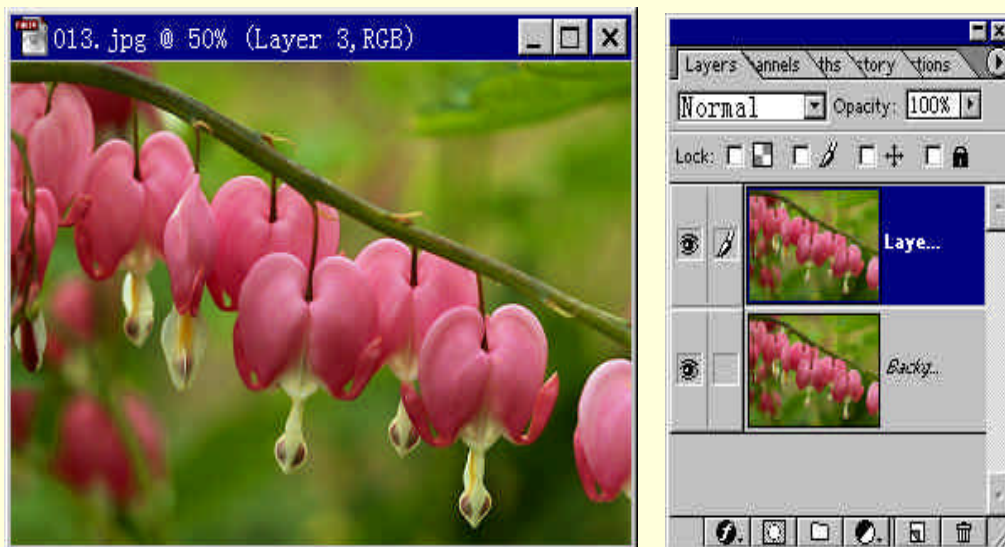


图 7-77 复制粘贴图层

(3) 单击 Layer (图层) 面板左下方的“f”，从下拉菜单中选择“Stroke (描边)”。则弹出如图 7-78 所示 Layer Style 对话框。

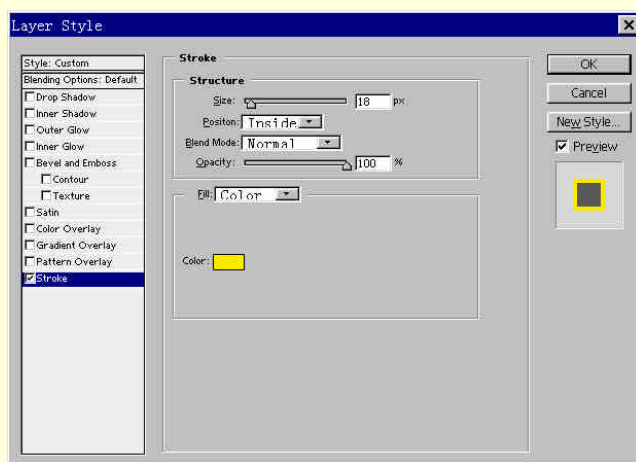


图 7-78 Stroke 对话框

(4) 使用“Preview (预览)”和 Info (信息) 面板对各个选项进行设置，直到满意为止，单击“OK (好)”，得到如图 7-79 所示效果。

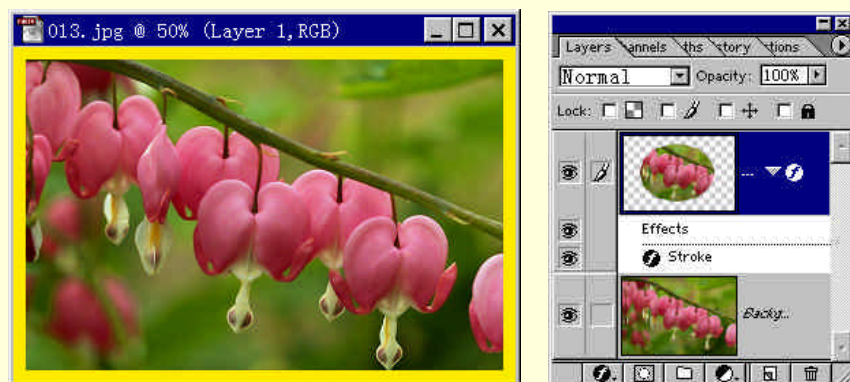


图 7-79 描边效果示意图

(5) 在描边对话框还有一个“Position (位置)”选项，如图 7-80 所示，单击三角形可以选择描边的不同

位置，选择“Outside”则在选区的外边缘描边；“Inside”是在选区的内边缘描边；“Center”是在选区的边缘上向两边扩展描边。

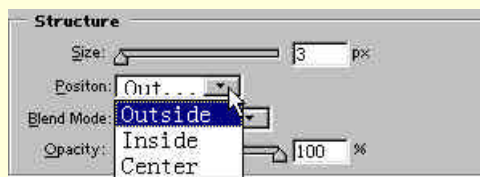


图 7-80 Position 选项

(6) 在描边对话框中的 Fill 选项中有三种描边方式，如图 7-81 示，其中包括：

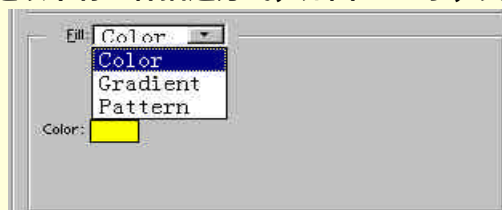


图 7-81 描边方式

- “Color（颜色）”，设置描边颜色，可以选择不同的颜色作为边缘，如前图 7-79 所示。
- “Gradient（渐变）”，所描的边缘的颜色呈渐变效果，如图 7-82 所示。

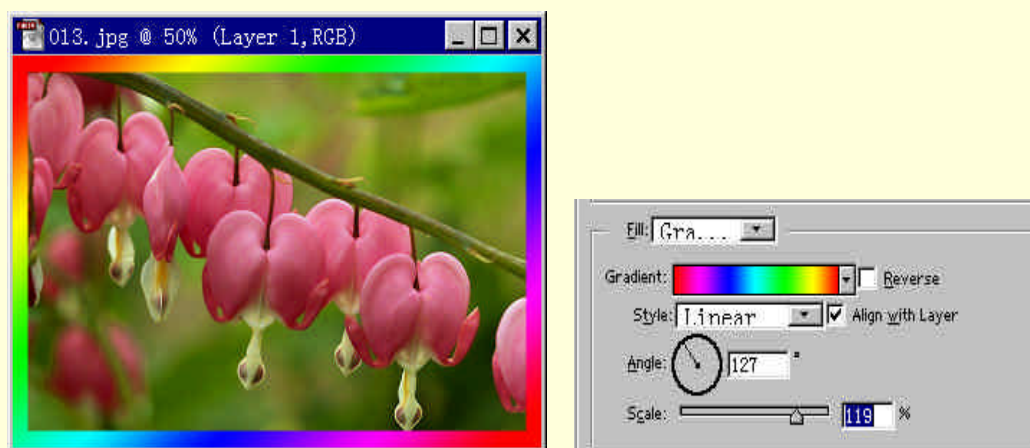


图 7-82 渐变描边效果

- “Pattern（图案）”，用图案进行描边可以产生多种图案花边的效果，如图 7-83 所示。

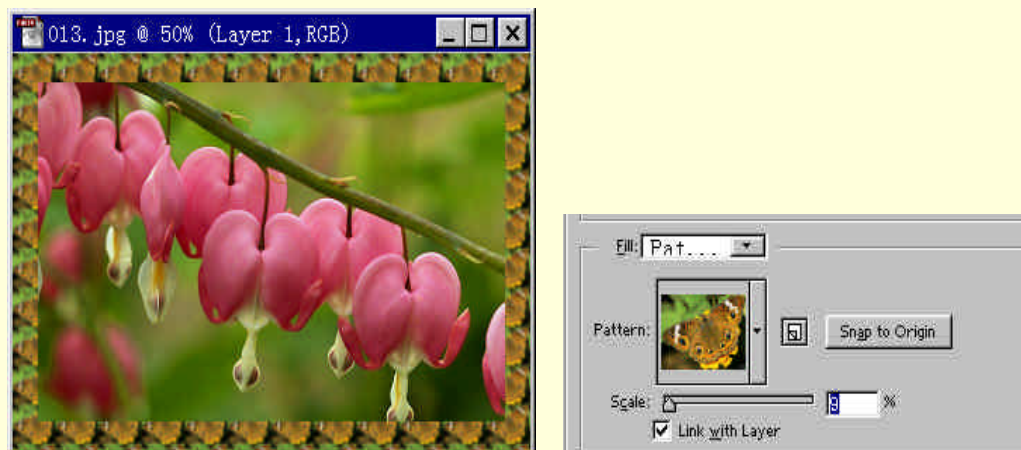


图 7-83 图案描边效果

7.7.2 转换层效果到层

要自定或细调图层效果的外观，用户可以将效果转换为普通图层。将图层效果转换为图像图层后，用户可以用绘画或应用命令和滤镜加强效果。但是，用户不能再用“效果”对话框编辑效果，而且当用户更改原图像图层时效果也不会随之更新。

◆ 图层效果转换到图像图层：

具体操作步骤如下：

- (1) 在图层面板中，选择包含想要转换效果的图层，如图 7-84 所示。



图 7-84 图层效果示意图

- (2) 选取“Layer (图层)”→“Layer Style (图层效果)”→“Layer (创建图层)”。

现在用户就可以像普通图层一样修改和重新堆叠新图层。一些效果（例如“内发光”）转换为剪贴编组中的图层，如图 7-85 所示。



图 7-85 图层效果转换为图像图层

7.7.3 编辑和移去图层效果

任何时候，用户都可以编辑应用到图层的效果的选项。用户也可以在图层之间拷贝效果和移去已应用到图层中的效果。

◆ 要编辑已应用到图层中的效果：

- (1) 双击图层面板中的图层效果图标。
- (2) 在图层效果的对话框的顶部选取图层效果。

◆ 要在图层之间拷贝效果：

- (1) 在图层面板中，选择包含想要拷贝的效果的源图层。
- (2) 选取“Layer Style (图层效果)”→“Copy Layer Style (拷贝效果)”。
- (3) 执行以下的一项操作：

- 要将效果粘贴入一个图层，在图层面板中选择目的图层，然后选取“Layer Style (图层效果)”→“Paste Layer Style (粘贴效果)”。
- 要将效果粘贴入多个图层，按链接图层所述，链接目的图层。然后选取“Layer Style (图层效果)”→“Paste Layer Style to Linked (粘贴至链接图层)”。

粘贴效果将取代目的图层上的任何现有效果。

◆ 要移去一个图层效果：

- (1) 在图层面板中，选择包含想要移去效果的图层。
- (2) 执行以下的一项操作：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，从“Layer Style (图层效果)”菜单选取想要的图层效果。已应用的效果在它们的命令名称旁边有标记号；去掉图层效果会去掉标记号。
- 从“Layer Style (图层效果)”对话框顶部选取想去掉的图层效果，然后取消选择“Apply (应用)”。

◆ 要去掉应用到图层上的所有效果：

- (1) 在图层面板中，选择包含想要移去效果的图层。
- (2) 选取“Layer Style (图层效果)”→“Clear Layer Style (清除效果)”。

7.8 使用图层蒙版

用户可以创建图层蒙版以控制图层中的不同区域如何被隐藏或显示。通过更改图层蒙版，用户可以将大量特殊效果应用到图层，而实际不会影响该图层上的像素。然后用户可以应用蒙版并使所作的变化成为永久性，或去掉蒙版放弃所作的修改。

用户可以将所有图层蒙版与多图层文档一起存储。

7.8.1 添加和编辑图层蒙版

在如图 7-86 所示的图层面板中，图层蒙版显示为图层缩览图右边的一个缩览图。这个缩览图表示添加图层蒙版时由 Adobe Photoshop 创建的灰度 (Alpha) 通道。

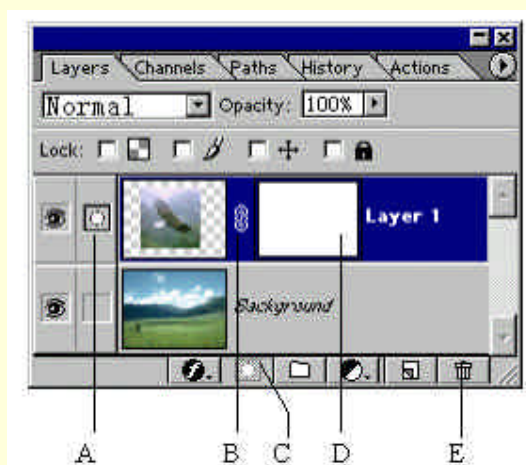


图 7-86 图层蒙版示意图

A. 选中的图层蒙版 B. 蒙版链接图标 C. 图层蒙版 D. 新图层蒙版 E. 垃圾箱

应用图层蒙版的过程，如图 7-87 所示打开两个图像文件，使用图层蒙版将两个文件进行拼合。

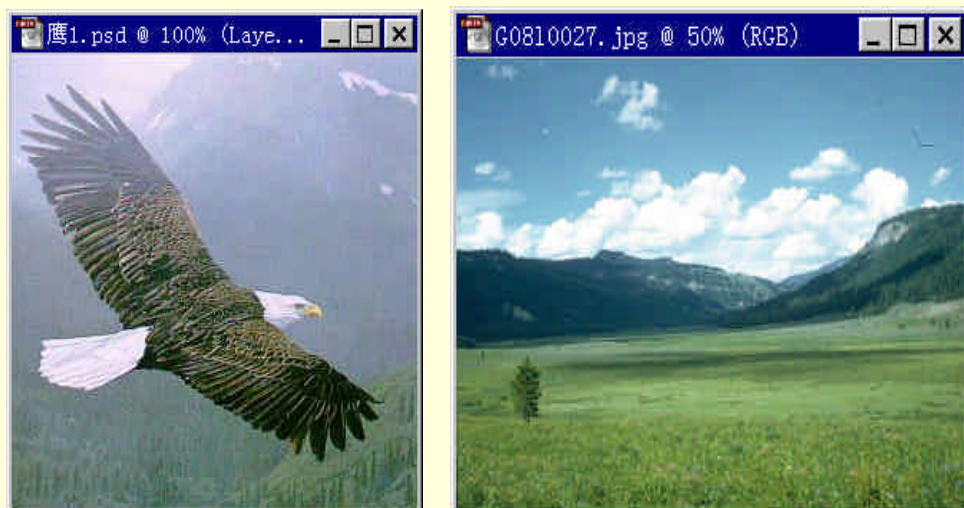


图 7-87 原图像文件

具体步骤如下：

(1) 选择“Select (选择)”→“All (全选)”，将其中一个图像文件选中，在选择“Edit (编辑)”→“Copy (拷贝)”将选取拷贝下来，再选择“Edit (编辑)”→“Paste (粘贴)”，将图像粘贴到另一幅图像文件中，如图 7-88 所示。

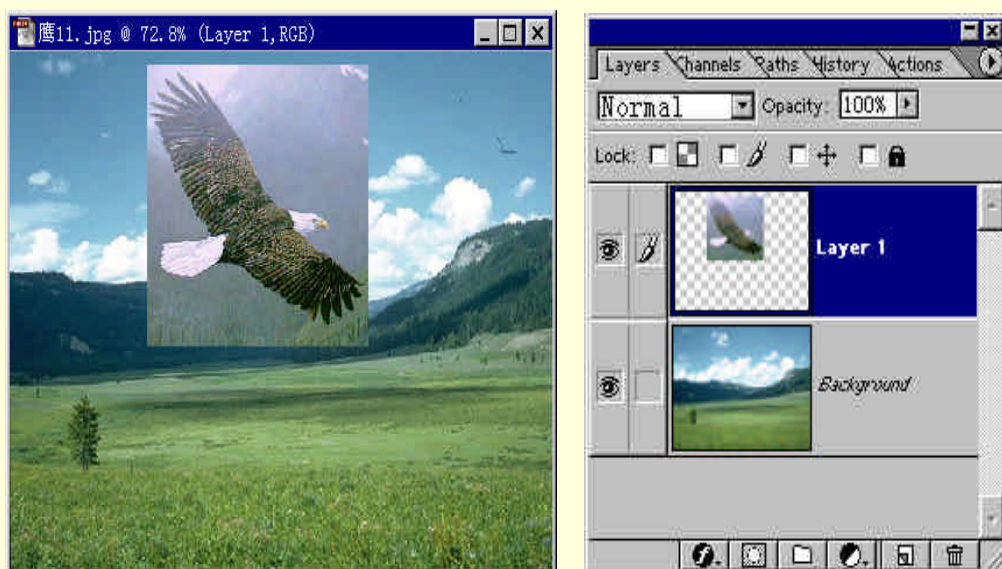


图 7-88 复制粘贴到新图

(2) 选择“Layer (图层)”→“Add Layer Mask (添加图层蒙版)”，或单击图层面板下方的蒙版图标。则在图层面板内，在当前的图层边出现一个蒙版，并且与当前图层用链接符号相连，如图 7-89 所示。

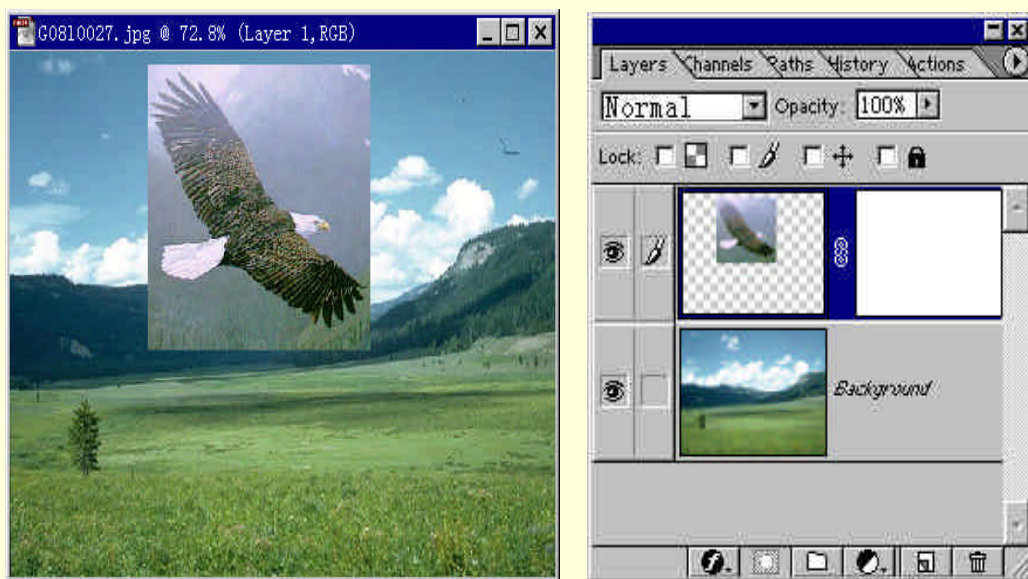


图 7-89 建立图层蒙版

(3) 在图层蒙版中可以对图像进行各种设置,用工具箱中的毛笔在蒙版区进行编辑,毛笔在蒙版中沿着鹰的边缘描绘,就会将图层内的像素遮住,而当前图层下的背景图层的内容就显露出来,如图 7-90 所示。

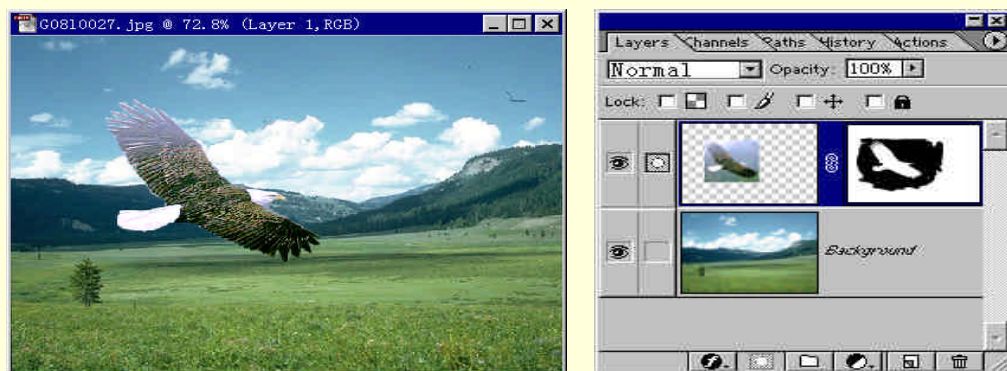


图 7-90 编辑蒙版示意图

7.8.2 图层蒙版

按默认设置,图层与它的图层蒙版是链接的,这在图层面板中用缩览图之间的链接图标表示。用移动工具移动它们中的任一个时,图层和图层蒙版在图像中一起移动。

通过单击链接图标用户可以取消链接图层和图层蒙版。取消两者之间的链接后,用户可以独立移动它们,及单独移动图层中的蒙版范围。要重新建立链接,在图层缩览图和图层蒙版缩览图之间单击。

7.8.3 图层蒙版

按默认设置,图层蒙版通道在图像中不出现。用户可以查看和编辑蒙版内容或临时关闭蒙版效果,也可以更改蒙版的显示选项,如图 7-91 所示。

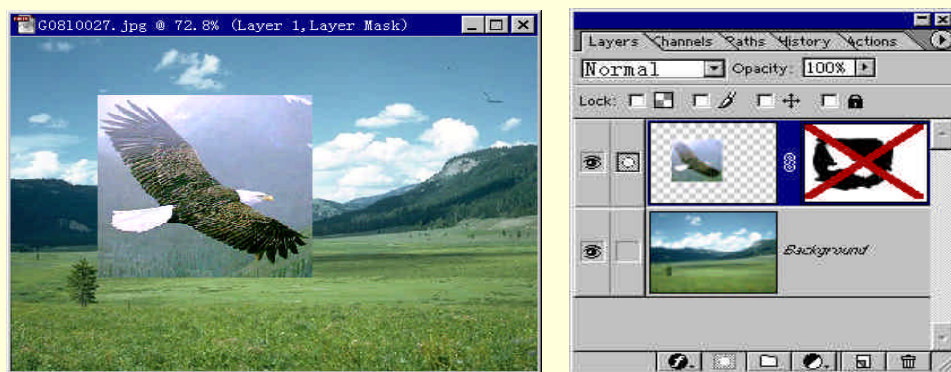


图 7-91 停用图层蒙版

7.8.4 和扔掉图层蒙版

完成创建图层蒙版后，用户可以应用蒙版并使更改永久保存，或扔掉蒙版放弃所作的修改。因为图层蒙版是作为 Alpha 通道存储的，应用和不应用图层蒙版有助于减小文件大小。

◆ 要应用或扔掉图层蒙版：

- (1) 单击图层面板中的图层蒙版缩览图。
- (2) 执行以下的一项操作：
 - 单击图层面板底部的“垃圾桶”图标，如图 7-92 所示。

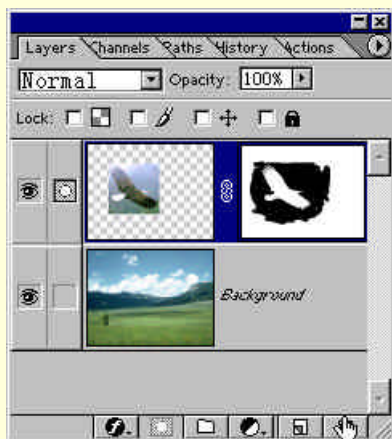


图 7-92 删除图层蒙版

- 选取“Layer (图层)”→“Delete Layer Mask (移去图层蒙版)”。去掉图层蒙版，则弹出如图 7-93 所示对话框：
- ◆ 要去掉图层蒙版并使更改永久保存，单击“Apply (应用)”。
- ◆ 要去掉图层蒙版放弃所作的更改，单击“Discard (不应用)”。

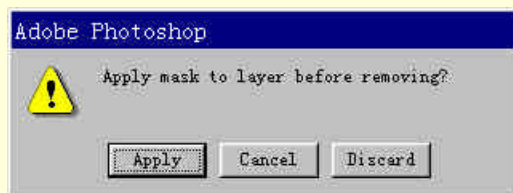


图 7-93 应用蒙版对话框

- (3) 最终结果，如图 7-94 所示。

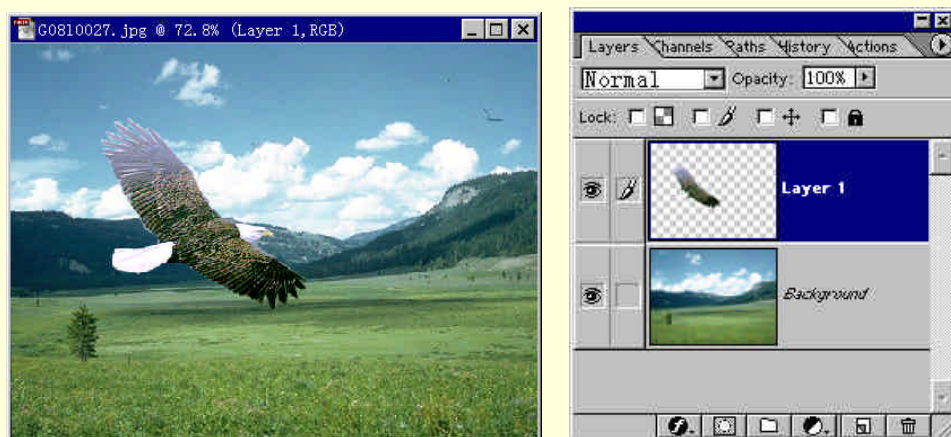


图 7-94 应用蒙版最终效果

7.9 用调整图层

调整图层让您试用对图像的颜色和色调调整，而不会永久性地更改图像中的像素。图像的颜色和色调的变化只出现在调整图层上，调整图层像一层透明膜一样，下面的图像图层透过它显示出来。

创建调整图层后，它的效果显示在它下面的所有图层上。这让您通过进行一次性调整而不必单独调整每个图层，来校正多个图层。

要限定调整图层的效果仅影响紧随其下的某些图层，创建由这些图层组成的剪贴组。

7.9.1 建调整图层

调整图层具有与图像图层相同的不透明度和混合模式选项，也可以用相同的方式重新排序、删除、隐藏和复制。但是，您还可以指定调整图层的色彩调整类型。根据您的选择，所选调整命令的对话框会出现。调整图层根据调整类型命名，并以图层面板中名称右边被部分填充的圆圈表示。

调整图层也是图层蒙版，由其图层缩览图左边的蒙版图标表示。当调整图层为现用时，前景色和背景色默认为灰度值。通过在调整图层上绘画，您可以将调整只应用到下面图层的部分区域。

◆ 要创建调整图层

(1) 要限定调整图层的效果到选定的区域，首先建立选区，如图 7-95 所示。

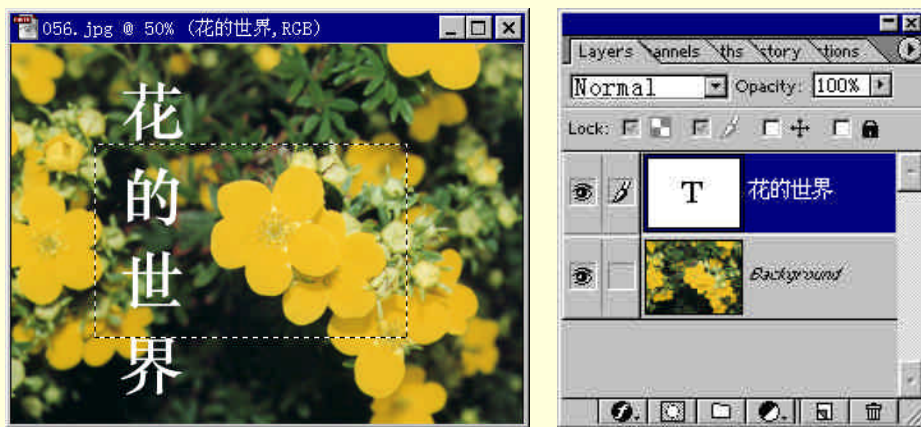


图 7-95 原图及图层面板

(2) 执行以下的一项操作：

- 按 Ctrl 键单击 (Windows) 或按 Command 键单击 (Mac OS) 图层面板底部的“新 Layer (图层)”按钮，则出现如图 7-96 所示调整图层选项菜单。

- 选取“Layer (图层)”→“New (新建)”→“Adjust Layer (调整图层)”。

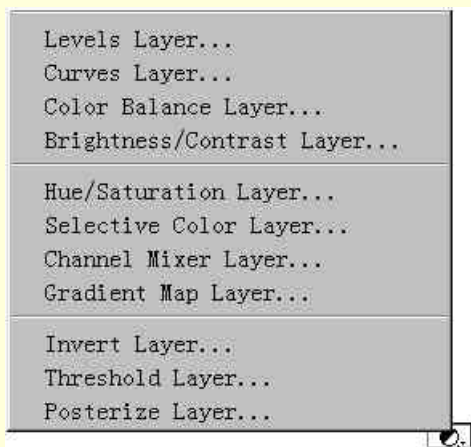


图 7-96 调整图层

- (3) 在“New Adjust Layer (新调整图层)”对话框中，键入图层名称。
- (4) 对于“Style (类型)”，选取想要进行的调整。
- (5) 选取想要的图层选项，然后单击“OK (好)”。
- (6) 如果需要，按进行色彩和色调调整所述进行想要的调整，再单击“OK (好)”，得到图像如图 7-97 所示，有图可看出，调整层对下面的所有图层多起作用。

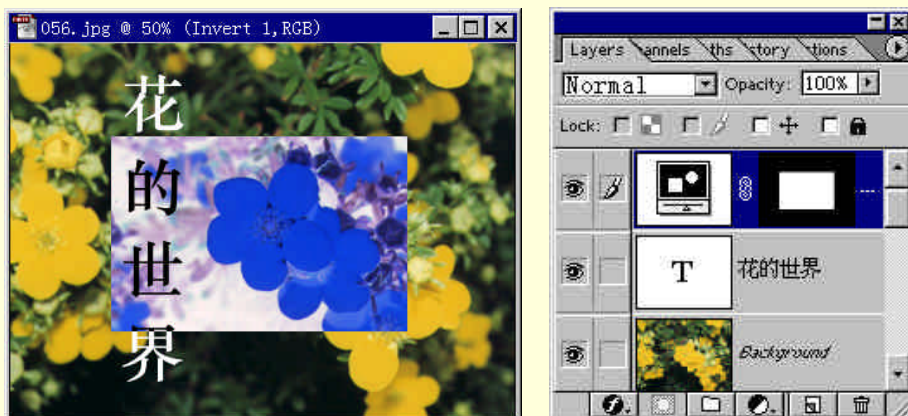


图 7-97 在图像上应用色反调整

◆ 要编辑调整图层

- (1) 执行以下的一项操作：
 - 在图层面板中双击需编辑的调整图层的名称。
 - 选择调整图层的名称，然后选取“Layer (图层)”→“Layer Content Options (调整选项)”。
- (2) 进行想要的调整，然后单击“OK (好)”。
- (3) 要想只对其中一个图层起作用，可以选择“Layer (图层)”→“Group with Previous (编组)”，将调整层与前面一个图层编组，这样调整层就只对前面一层起作用，如图 7-98 所示。

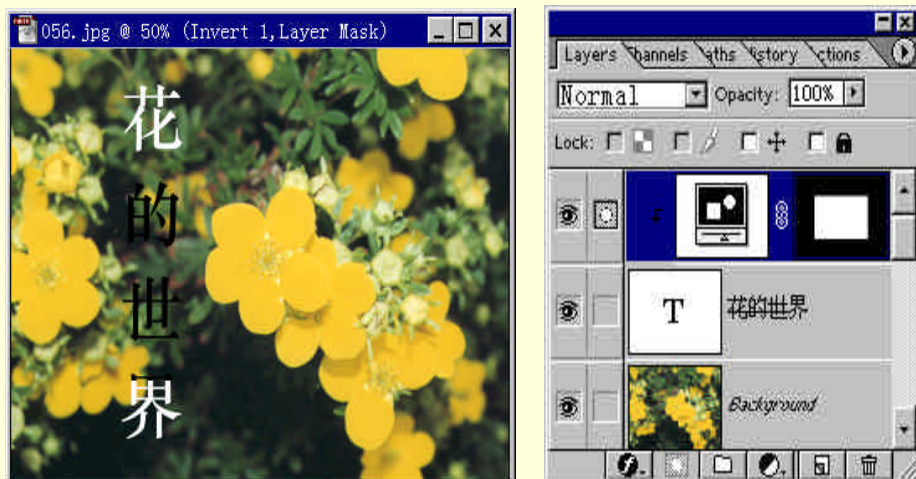


图 7-98 色反调整作用在文字层

如果调整图层没有相应的调整对话框，双击图层名称打开“Layer Content Options（图层选项）”对话框。

◆ 要编辑调整图层蒙版

- (1) 选择图层面板中的调整图层。
- (2) 选择任一种绘画或编辑工具。
- (3) 编辑调整图层蒙版：
 - 要去掉调整效果，可以用黑色的画笔工具绘画调整图层，则所到之处调整效果消失，恢复原来图像，如图 7-99 所示。

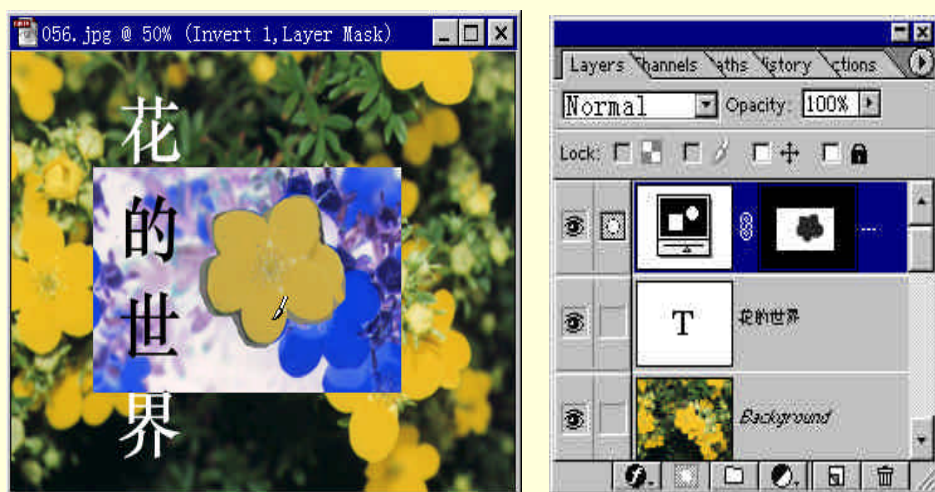


图 7-99 黑笔去处调整效果

- 要在下面的图像图层上显示调整的全部效果，可以用白色的画笔工具绘画调整图层，则在没有调整效果的地方也会产生调整效果，如图 7-100 所示。

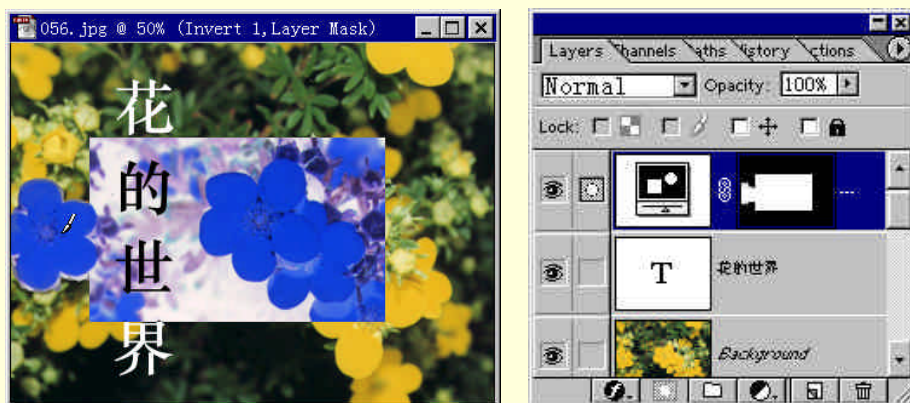


图 7-100 白笔产生调整效果

- 要部分去掉或添加调整效果，可以用灰色的画笔工具绘画调整图层，则在没有效果的地方加入部分调整效果，再有调整效果的地方去处部分效果，如图 7-101 所示。

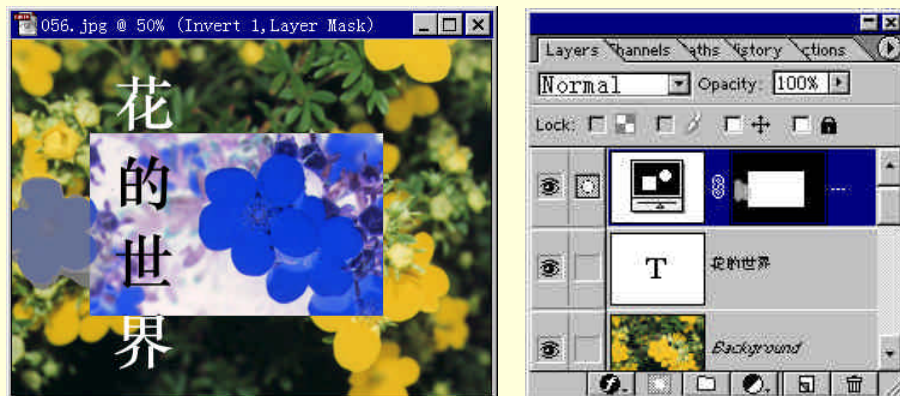


图 7-101 灰笔部分调整效果

(4) 使用以下方法查看调整图层蒙版：

- 按 Alt 键单击（Windows）或按 Option 键单击（Mac OS）调整图层缩览图以仅查看灰度蒙版。再次按住 Alt 键（Windows）单击或按住 Option 键（Mac OS）单击调整图层缩览图以重新显示其它图层。
- 按 Alt+ Shift 键（Windows）或 Option+ Shift 键（Mac OS），然后单击调整图层缩览图以用红片蒙版颜色显示蒙版。再次按住 Alt+ Shift 键（Windows）或 Option+ Shift 键（Mac OS），并单击调整图层缩览图以关闭红片显示蒙版。
- 按 Shift 键单击调整图层缩览图以临时关闭蒙版效果；再次单击调整图层缩览图打开蒙版。

如果用黑色或灰色绘画调整图层蒙版，可以更改蒙版的边界和效果（例如，应用滤镜）。大多数滤镜不能影响仅包含白色值的调整图层蒙版。

◆ 去处蒙版

(1) 如果希望将蒙版去除，但又想将调整层保留下来，可以在图层面板中双击调整层与蒙版之间的链接，将调整层与蒙版分开，如图 7-102 所示。



图 7-102 取消链接示意图

(2) 再用鼠标拖动蒙版到面板下方的垃圾桶中，则弹出如图 7-103 所示对话框。

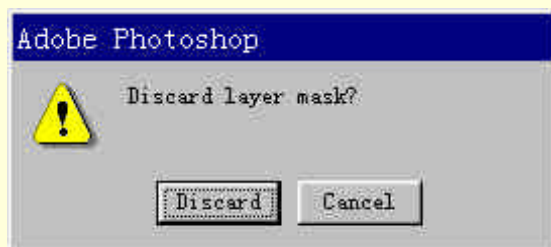


图 7-103 去除蒙版对话框

(3) 单击“Discard (抛弃)”后，图层蒙版去除，调整层仍然保留，并且作用于整个图像上，如图 7-104 所示。

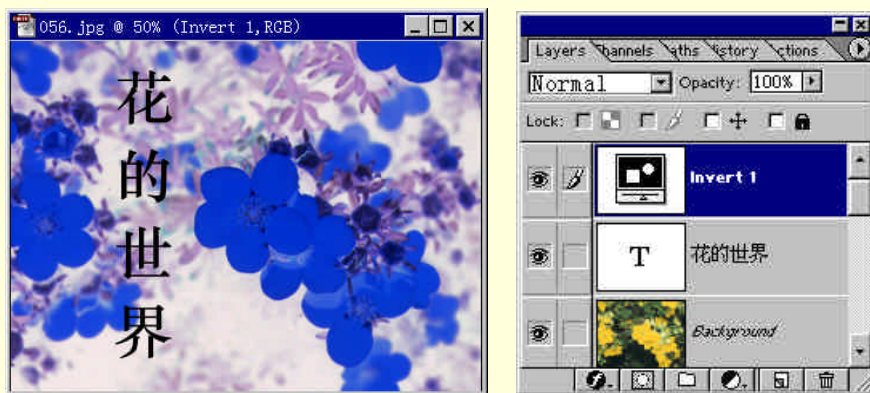


图 104 去除蒙版后效果

7.9.2 合并调整图层

可以将调整图层与它下面的图像图层合并，与它的剪贴编组或链接编组中的图层合并，或与图像中所有其它可见图层合并。但是，您不能将调整图层只与另一调整图层合并。当调整图层与它下面图层合并后，调整变为永久保存并且只应用到合并的图层，如图 7-105 所示。

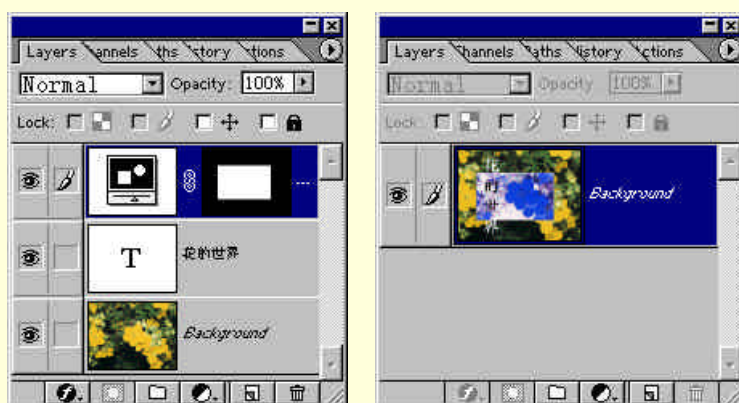


图 7-105 合并调整层示意图

其蒙版仅包含白色值的调整图层不会明显增加文件大小。因此，没有必要将这些调整图层合并以节省文件空间。

第八章 色彩通道与蒙版

在 Photoshop 中，通道储存图像的颜色信息或者选择区域，蒙版对图像的某些区域提供保护。通道和蒙版结合起来，可对图像的选择区域进行复杂而细致的操作和控制。

8.1 通道

在 Adobe Photoshop 中，通道是用来“走颜色”的，即通道（Channel）是独立的原色平面，存放图像的颜色信息。另外，通道和蒙版还存放选区，让用户以复杂的方式操纵和控制图像的特定部分。

当用户打开一个新图像时，就自动创建了颜色信息通道。图像的颜色模式而不是其图层数决定所创建的颜色通道的数目。例如，RGB 图像有三个默认通道：分别用于红、绿、蓝颜色的通道，另外加上一个用于编辑图像的复合通道，如图 8-1 所示；CMYK 格式中将包含四种通道，即青色通道、洋红色通道、黄色通道和黑色通道，如图 8-2 所示。

如果看见供印刷机用的 CMYK 四色胶片，一切就会明白了。这些胶片就是由单一色彩通道生成的。C——青色通道，构成了一幅由青色描绘的画面。M——洋红色通道，构成了一幅由洋红色描绘的画面。当然黄色通道、黑色通道也各自构成自己相应的画面。单张看是看不出什么好结果，图像色彩很淡，而且细节也不清。

可是就是这些单张效果并不好的胶片，在印刷时套印出来，就会呈现出一张层次丰富的全彩图像了。



图 8-1 图像（RGB）及通道面板中的通道

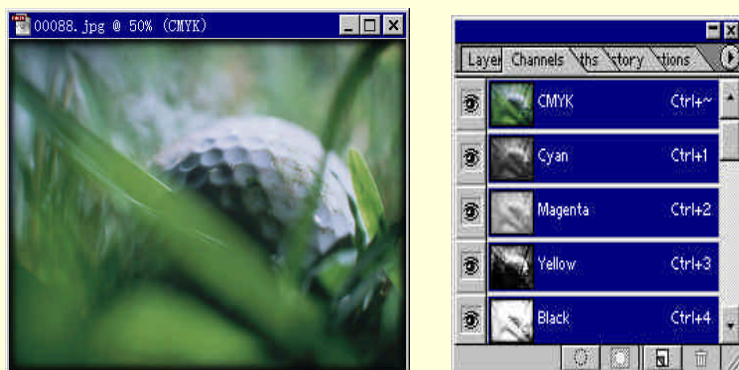


图 8-2 图像（CMYK）及通道面板中的通道

除了上面介绍的颜色通道外，在 Photoshop 中还有一种特殊的通道——Alpha 通道。在进行图像编辑时，单

独创建的新通道都称之为 Alpha 通道。在 Alpha 通道中，存储的并不是图像的色彩，而是用于存储和修改选定区域。利用 Alpha 通道，可以做出许多独特的效果。Alpha 通道将选区作为 8 位灰度图像存放并被加入到图像的颜色通道中。用户使用 Alpha 通道创建和存放蒙版，蒙版让用户操纵、隔离和保护图像的特定部分。包括所有的颜色通道和 Alpha 通道在内，一个图像最多可有 24 个通道。

另外，可以在图像中加入专色通道，以让用户指定用专色油墨印刷的附加印版。

8.2 通道和文件大小

通道要求的文件大小取决于通道中的象素信息。例如，如果图像没有 Alpha 通道，复制 RGB 图像中的一个颜色通道增加约三分之一的文件大小，在 CMYK 图像中则增加约四分之一。每个 Alpha 通道和专色通道也会增加文件大小。

某些文件格式，包括 TIFF 格式和 Photoshop 格式，会压缩通道信息并能节省空间。当选择了“Document Sizes (文档大小)”命令时，窗口左下角的第二个（即右边的）值显示的是包括了 Alpha 通道和图层的文件大小。

8.3 查看通道

用户可以查看单个通道的任意组合。例如，将 Alpha 通道和复合通道一起显示，来查看在 Alpha 通道中所做的更改如何影响整个图像。默认情况下，单个通道都以灰度显示。

8.3.1 Channels 控制板

选取“Window (窗口)”→“Show Channels (显示通道)”。首先是复合通道（对于 RGB、CMYK 和 Lab 图像），然后是单个颜色通道、专色通道，最后是 Alpha 通道。通道内容的缩览图出现在通道名称左边，当编辑通道时它会自动更新。使用滚动栏或调整面板大小以查看其它通道。

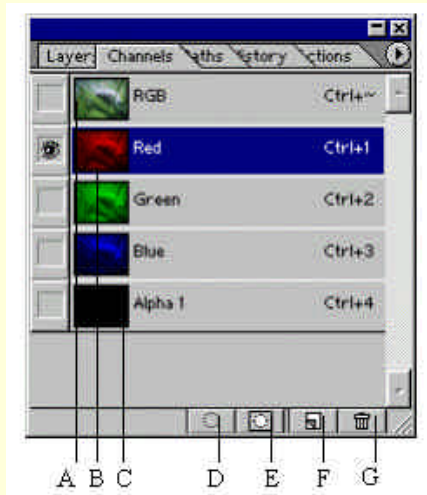


图 8-3 Channels 面板

A. 复合通道 B. 单色通道 C. Alpha 通道 D. 调出选区工具 E. 储存选区工具 F. 创建工具 G. 垃圾桶

在面板的中间为通道放置区，用于存放当前的图像中存在的所有的通道。在通道放置区中，如果选中的是 RGB 通道或 CMYK 通道，则通道放置区中的所有通道都将处于选中状态；如果选中的只是其中的一个通道，则只有此通道处于选中状态，此时该通道上将出现一个蓝条，单击其它的通道可以进行切换；如果此时已经选定了一个通道，则可以按住 Shift 键再单击其它的通道，这样可以同时选中多个通道了。不过这些选中的通道不一定全部可视，但至少有一个通道可视。这些选中的通道都将随着的操作而改变。在每一个通道的左边都有一个眼睛图标，它的功能等同层控制面板中的眼睛图标，用于控制通道在图像编辑时是否可见。单击眼睛图标可

以进行切换。

在通道控制面板的底部有四个工具图标，依次：

- 调出选区工具 D：用于将通道中的选择区域调出。
- 存储选区工具 E：用于将选择区域存入通道中，以供后面调出来制作一些特殊效果。
- 创建工具 F：用于创建或复制一个新的通道，此时建立的通道即为 Alpha 通道。单击该工具图标即可创建一个新的 Alpha 通道；如果要复制图像中已经存在的通道，则可以使用鼠标将预复制的通道拖动到此图标上，即可复制出一个新的通道。注意：创建工具和删除工具相邻得较近，不要拖错了位置。
- 删除工具 G：即垃圾桶，用于删除一个图像中的通道。可以使用鼠标将通道直接拖动到垃圾桶图标处即可删除。如果当前选中的是多个通道，则位于最上层的通道将被删除，其它的通道将保留。但必须注意，当在通道控制面板中删除一个原色通道后，系统将自动将 Mode（模式）切换为 Multi Channel 模式，即多通道模式。该模式通常是彩色模式之间转换时的中间模式。

8.3.2 选择通道

单击通道的名称。按 Shift 键单击可选择或取消选择多个通道。所有被选择通道或现用通道的名称被高亮显示。编辑更改仅作用于现用通道。当一个通道可见时，它的左边出现一个眼睛图标。

通道的显示遵循以下准则：

- 在 RGB、CMYK 或 Lab 图像中，用户可以用原色显示单个通道。在 Lab 图像中，仅 a 和 b 通道用原色显示。
- 如果不只一个通道可见，通道总是用原色显示。
- 在 Alpha 通道中，所选像素默认为白色显示，被部分选择的像素为灰色。
- 如果在显示颜色通道的同时显示 Alpha 通道，Alpha 通道看起来像一个透明的彩色上衬，与印刷厂的红片或透明的醋酸纤维纸相似。

8.3.3 显示和隐藏通道

单击通道旁边的眼睛图标栏以显示或隐藏该通道。单击复合通道以显示所有默认通道。只要所有颜色通道可见，复合通道就会显示。要显示或隐藏多个通道，在通道面板中拖过眼睛图标这一栏。

8.3.4 将单通道用原色显示

(1) 选取“Edit（编辑）”→“Preference（预置）”→“Display & Cursors（显示与光标）”，如图 8-4 所示。

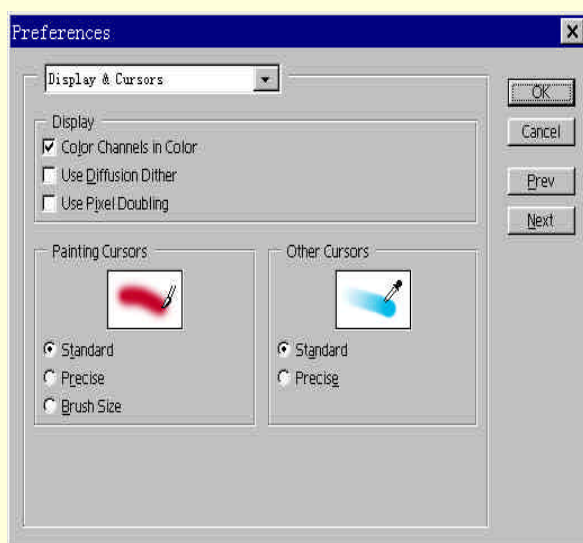


图 8-4 Preference 对话框

(2) 选择“Color Channels in Color（通道用原色显示）”，并单击“OK（好）”，则当前通道就以该单色显

示，如图 8-5 所示，该单色通道为红色，则选择用原色显示后，本位灰度的图像变为红色。

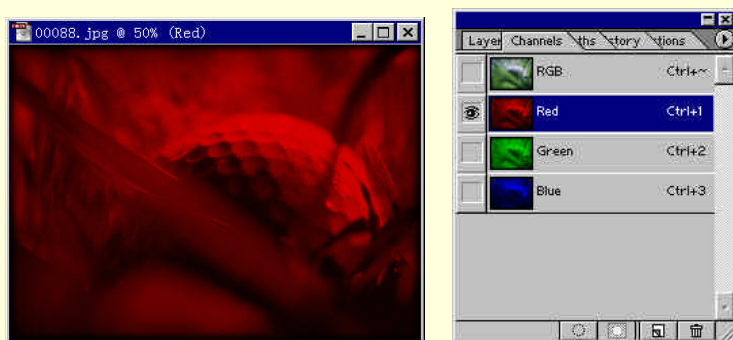


图 8-5 以原色显示通道

8.3.5 更改 Alpha 通道顺序

上下拖动 Alpha 通道。当粗黑线出现在用户想要的位置时，释放鼠标按钮。不管 Alpha 通道的顺序如何，颜色信息通道总是出现在最上面。在面板中拖移通道，并释放到新位置，如图 8-6 所示。更改后，图像显示于图层的显示一样，上一通道的图像会随透明度的透明程度盖住下一通道的图像，如图 8-7 所示。

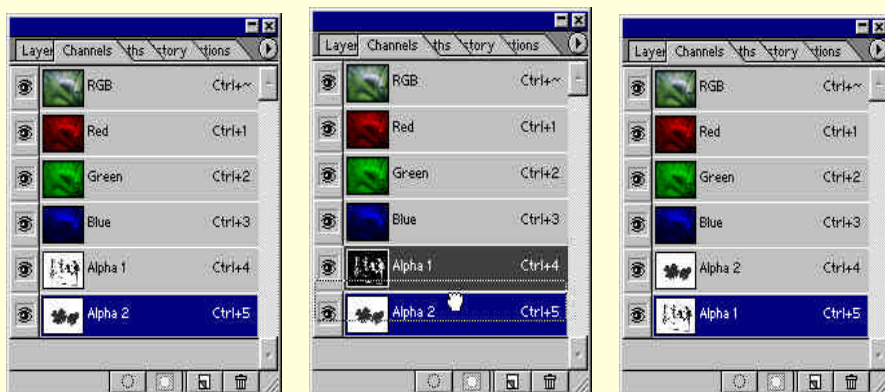


图 8-6 更改通道顺序示意图



图 8-7 更改通道顺序后图像

8.3.6 更改通道缩览图大小

(1) 从通道面板的菜单中选取“Channels Palette Options (面板选项)”，如图 8-8 所示。

(2) 选择一种显示选项：

- 单击一种缩览图大小。较小的缩览图减少通道面板所占的空间，这对在一个较小的显示器上工作时有帮助。
- 单击“None (无)”关闭缩览图显示。

(3) 单击“OK (好)”。

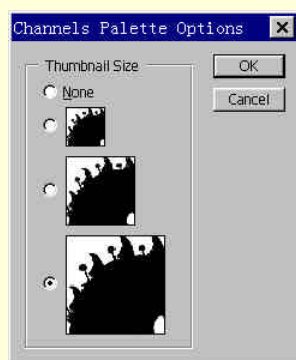


图 8-8 改变缩览图显示

8.3.7 编辑通道

使用绘画或编辑工具在图像中绘画。用白色绘画加到通道；用黑色绘画从通道移去；用较低的不透明度或颜色绘画则用较低的不透明度加到通道。如图所示，该新增 Alpha 1 通道为红色，用白色画笔后，通道上的透明区域减少，画笔画过的地方为红色，而用黑笔则红色文字被透明覆盖。



图 8-9 添加和减少通道

8.4 通道菜单

在通道控制面板的右上角同样有一个黑色的三角形，当用鼠标单击时，将会出现一个如图 8-10 所示的弹出式菜单。下面就来介绍这个菜单。



图 8-10 弹出式菜单示意图

该菜单中包括：

- New Channel：用于创建一个新的通道，所创建的通道为 Alpha 通道。
- Duplicate Channel：以当前通道为蓝本，复制出新的通道。
- Delete Channel：删除当前选中的通道，如果当前选中的是多个通道，则该命令无法使用。
- Channel Options：用于设定 Alpha 通道的一些参数选项。当执行该命令后，将调出 Channel Options 对话框，如图 8-11 所示。

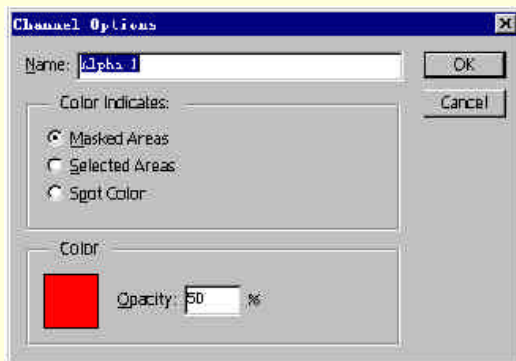


图 8-11 Channel Options 对话框

在 Channel Options 对话框中，可以修改“Name”项中的通道名称；在“Color Indicates（色彩表示）”项中，可以设定通道中遮罩所使用的显示方式，如果选中“Masked Areas”项，则设定遮罩区为深色显示，非遮罩区为透明显示；如果选中“Selected Areas”项，则设定非遮罩区为深色显示，遮罩区为透明显示，这二者是正好相反的，如果选中的是“Spot Color”项，则以斑点颜色进行显示。另外，在“Opacity（不透明度）”项中可以设定遮罩的不透明度，以百分比为单位；在 Color 项中，可以设定填充遮罩所使用的颜色。

- Split Channels：分裂通道。
- Merge Channels：合并通道。
- Palette Options：用于设定通道控制面板中略图的大小。

8.5 复制通道

用户可以在图像内或图像之间复制任何通道。但是不能将通道复制到位图模式图像。例如，在编辑图像通道之前将通道复制一个作为备份。或者用户也可以将 Alpha 通道复制到新图像，以创建一个选区库，将选区逐个载入到当前图像，这样使文件保持较小。如果在图像之间复制通道，Alpha 通道必须具有完全相同的像素尺寸。

8.5.1 使用复制命令复制通道

- (1) 在通道面板中，选择要复制的通道。
- (2) 从通道面板的菜单中选取“Duplicate Channel（复制通道）”，则弹出如图 8-12 所示对话框。

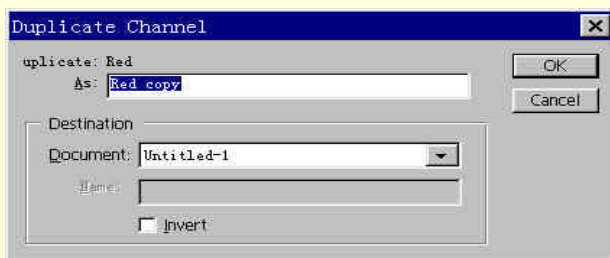


图 8-12 Duplicate Channel 对话框

(3) 键入复制通道的名称。

(4) 对于“Document (文档)”，执行以下的一项操作：

- 选取目的文档。只有与当前图像像素尺寸相同的图像才会出现。要在同一文件中复制通道，选择通道所在的当前文件。
- 选取“New (新建)”将通道拷贝到新图像，这就创建了包含一个通道的多通道图像。键入新图像的名称。

(5) 要反复制通道中的所选并被蒙版的区域，选择“Invert (反转)”。

(6) 单击“OK (好)”。

8.5.2 用拖移方式复制通道

(1) 在通道面板中，选择要复制的通道。

(2) 复制通道：

- 要在图像内复制通道，将通道拖进图像窗口或拖到面板底部的新通道按钮上。
- 要将通道复制到另一个图像，确保目的图像已打开，然后将通道拖进目的图像窗口。

8.6 删除通道

在存储图像前，用户可能想删除不再需要的 Alpha 通道。复杂的 Alpha 通道会大大增加图像所需的磁盘空间。

要不经确认就删除通道：

(1) 在通道面板中，选择要删除的通道。

(2) 删除通道：

- 按 Alt 键单击 (Windows) 或按 Option 键单击 (Mac OS) 废纸筒按钮。
- 将面板中的通道名称拖进废纸筒按钮。
- 从通道面板的菜单中选取“Delete Channel (删除通道)”。

要经过确认才删除通道：

(1) 在通道面板中，选择要删除的通道。

(2) 单击面板底部的废纸筒按钮，然后单击“Yes (是)”。

删除多图层文件的通道时，不管使用何种方法，Photoshop 都会提示用户首先拼合可见图层并扔掉隐藏图层，才能删除通道。这是必需的，因为移走一个颜色通道会将图像转换为多通道模式，这种模式不支持多图层。

8.7 混合通道

“channel Mixer (混合通道)”命令让用户使用当前颜色通道的混合来修改颜色通道，如图 8-13 所示。

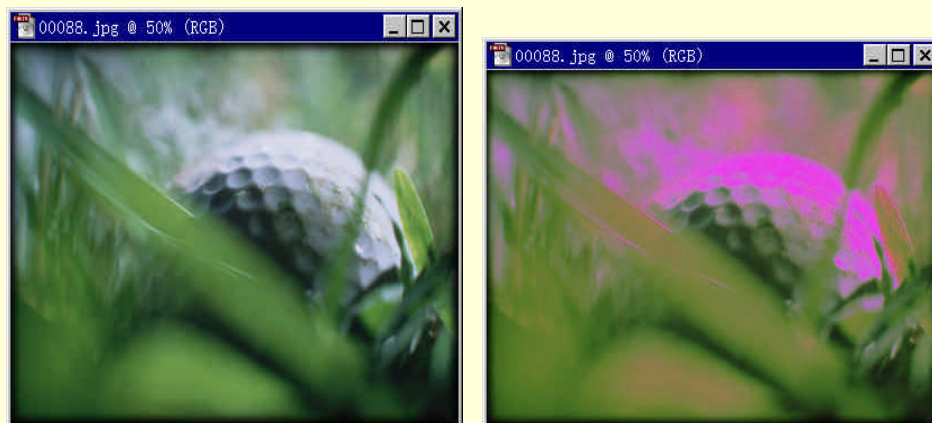


图 8-13 原图及混合通道后效果

使用这个命令，用户可以做到：

- 进行创造性的颜色调整，这用其它颜色调整工具不易做到。
- 选取每种颜色通道一定的百分比创建高品质的灰度图像。
- 创建高品质的深棕色调或其它色调的图像。
- 将图像转换到一些备选色彩空间，如 YCrCb，或从中转换图像。
- 交换或复制通道。

◆ 要在图像中混合通道：

- (1) 在通道面板中，选择复合通道。
- (2) 选取“Image (图像)”→“Adjust (调整)”→“Channel Mixer (混合通道)”。



图 8-14 Channel Mixer 对话框

(3) 对于“Output Channel (输出通道)”，选取要在其中混合一个或多个现有（或源）通道的通道。

(4) 将任一源通道的滑块拖向左边以减少源通道在输出通道中所占的百分比，向右边拖移则增加所占百分比，或者在文本框内输入 -200% 到 +200% 之间的数值。使用负值会使源通道反相，再将其加入到输出通道。

(5) 拖动滑块或为“Constant (常数)”选项输入一个值。这个选项将一个不同不透明度的通道添加到输出通道：负值作为黑色通道，正值作为白色通道。

(6) 选取“Monochrome (单色)”对所有输出通道应用相同的设置，这会创建仅包含灰色值的彩色图像。对于用户打算将其转换为灰度的图像，选择“Monochrome (单色)”非常有用。如果先选择这个选项，然后又取消选择，用户可以单独修改每个通道的混合，为图像创建一种手绘色调的印象。

8.8 储存与管理通道

只要用户将文件存储为支持图像颜色模式的格式，颜色通道就会被保留。但是只有将文件存储为 Adobe

Photoshop、DCS 2.0、PICT、TIFF 或 Raw 格式时，Alpha 通道才自动保留。将图像存储为其它格式会导致通道信息被扔掉。

8.8.1 将通道分离为单独图像

当用户想在不能保留通道的文件格式中保留单个通道信息时，分离通道是非常有用的。但是只有拼合的图像才能被分离通道。

选用通道菜单中的“Split Channels（分裂通道）”项，Photoshop 将把图像的每个通道分离成它们各自独立的 8bit 灰度图像，对于这些分裂出来的灰度图像可以分别进行存储，当然也可以单独修改每个灰度图像。通道的分裂一般是在文件过大以至于不能存储时使用，这些分裂出来的通道文件可以再合并起来。如果图像中存在层，则先要合并层，然后再进行分裂，带层的图像是不能够进行分裂的。

8.8.2 合并通道

既然我们可以将通道分裂成单独的文件，那么我们就可以再将这些单独的文件重新合并起来。多个灰度图像可以合并成一个图像。有些灰度扫描仪让用户通过红、绿和蓝色滤色片扫描彩色图像，产生红、绿和蓝色图像。使用合并让用户将单独的扫描图像合成一幅彩色图像。另外，用户也可以将一个或多个通道中的数据混合到一个现有通道或新通道。所有被合并的图像都必须为“Grayscale（灰度）”模式，并具有相同的像素尺寸且是打开的。用户打开的灰度图像的数量决定了合并通道时可用的颜色模式。例如，用户不能将从 RGB 图像分离的通道合并成 CMYK 图像，因为 CMYK 图像要求四个通道，而 RGB 图像只有三个。如果用户正在处理意外丢失了链接的 DCS 文件（因而不能打开、置入或打印），打开通道文件，将它们合并成 CMYK 图像。然后将该文件重新存储为 DCS EPS 文件。

◆ 要合并通道：

- (1) 打开包含用户想要合并通道的灰度图像。
- (2) 使其中一个图像成为现用图像。
- (3) 从通道面板的菜单中选取“Merge Channels（合并通道）”，将出现合并对话框，如图 8-15 所示。

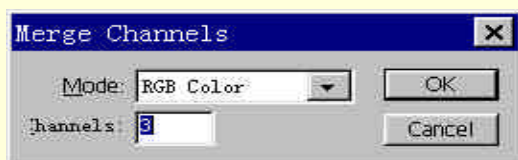


图 8-15 Merge Channels 对话框

(4) 对于“Mode（模式）”，在该对话框中可以为要合并的图像指定一个彩色模式，选取用户想要创建的颜色模式如 RGB 模式、CMYK 模式。如果某种图像模式不能用，它会变暗。

(5) 相应于所选模式的通道数量显示在“Channels（通道）”文本框中。如有必要，在 Channels 项中可以设定生成图像的通道数目在“Channels（通道）”文本框内输入一个数值。如果输入的数值不能用于所选模式，就会自动选择多通道模式。这会创建具有两个或两个以上通道的多通道图像。一般我们采用系统的设定值就可以了。

- (6) 在这些设定好后，单击“OK（好）”按钮确认，系统将出现合并通道对话框，如图 8-16 所示。

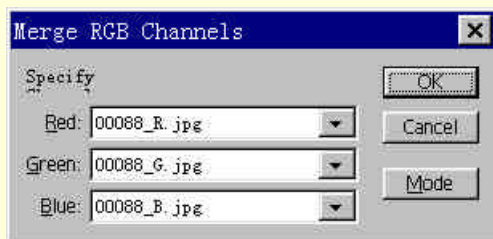


图 8-16 Merge RGB Channels 对话框

(7) 在该对话框中，可以为选定的色彩模式中的每个通道指定一幅灰度图像，这些被指定的图像可以是同一幅图像，也可以是不同的图像，但这些图像的大小必须是相同的。在设定后单击“OK（好）”按钮即可完成合并。

(8) 在合并之前，对于每一个通道，确保所有的要合并图像都必须都是打开的，尺寸要绝对一样，而且一定要为灰度图像。如果用户改变主意要更改图像类型，单击“Mode（模式）”返回到“Merge Channels（合并通道）”对话框。另外，如果要合并的图像多于选定的通道数，则系统将出现 8-17 所示的对话框。



图 8-17 Merge Multichannel 对话框

(9) 在该对话框中要为设定的通道指定所使用的图像，在前面已经指定过的图像将在后面无法再指定。设定后单击“OK（好）”按钮执行合并。

在 Photoshop 中，系统不允许空白的通道存在。这句话的意思就是：如果当前要合并的图像只有三幅，则不能选择 CMYK 模式，也不能在多通道模式中设定通道数目超过三个。

(10) 如果合并成多通道图像，单击“Next（下一步）”，并重复步骤以选择其余通道。多通道图像的所有通道都是 Alpha 通道。所选通道合并成一个指定类型的新图像，原图像被关闭，且未做任何更改。新图像显示在未命名的窗口中。但用户不能分离和重新合并具有专色通道的图像。专色通道将会作为一个 Alpha 通道被加入。

8.9 蒙版

当用户要给图像的某些区域运用颜色变化、滤镜和其它效果时，蒙版能让用户隔离和保护图像的其余区域。当用户选择了图像的一部分时，没有被选择的区域被蒙版或被保护而不被编辑。用户也可以将蒙版用于复杂图像编辑，比如将颜色或滤镜效果逐渐运用到图像上。

另外，蒙版让用户将费时的选区储存在 Alpha 通道并重新使用。Alpha 通道可以转换为选区，然后用于图像编辑。因为蒙版是作为 8 位灰度通道存放的，用户可以用所有绘画和编辑工具细调和编辑它们。

在通道面板中选中的一个蒙版通道后，前景和背景色以灰度值显示。

在 Photoshop 中，用户可以用三种方式创建蒙版，所有蒙版至少是临时存放为灰度通道：

- 快速蒙版模式让用户创建和查看图像的临时蒙版。
- Alpha 通道让用户存储和载入选区用作蒙版。
- 图层蒙版让用户创建特定图层的蒙版。

8.10 快速蒙版

快速蒙版可以让用户无需使用通道面板，就能将任何选区作为蒙版编辑，且在查看图像时也可如此。将选区作为蒙版编辑的好处是用户可以使用几乎所有的 Photoshop 工具或滤镜来修改蒙版。例如，如果用选框工具创建一个矩形选区，用户可以进入快速蒙版然后使用画笔扩大或缩小选区，或者使用滤镜扭曲选区边界。用户也可以使用选择工具，因为快速蒙版并不是一个选区。先选择一个区域，再使用快速蒙版将选区扩大或缩小以建立蒙版，或全部在快速蒙版中创建蒙版。被保护与不被保护区域的颜色有区别。当用户退出快速蒙版时，不被保护的区域变为一个选区。

当用户以快速蒙版工作时，通道面板中出现一个临时的快速蒙版通道。但是用户所做的所有蒙版编辑都是在图像窗口中进行的。

◆ 要创建快速蒙版：

- (1) 使用任何选择工具，选择图像中想要作更改的部分。
- (2) 在工具箱中单击快速蒙版按钮。如图 8-18 所示。

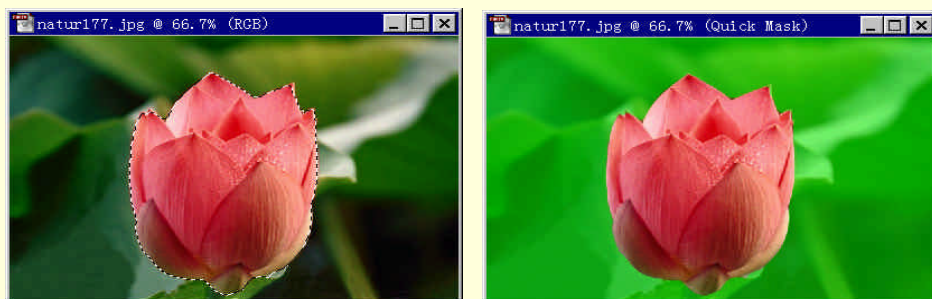


图 8-18 所选区域及应用快速蒙版后

青色覆盖并保护选区外的区域。原选区不受蒙版保护。默认情况下，快速蒙版使用红色、50% 透明的上衬给被保护区域着色。

(3) 要编辑蒙版，从工具箱中选择一种绘画或编辑工具，或者从菜单栏中选择一种滤镜或调整命令。默认情况下，黑色绘画将被加入蒙版，缩小选区。白色绘画从蒙版移去区域，扩大选区。灰色或其它颜色绘画会创建半透明区域，这对羽化或消除锯齿效果有用。图 8-19 是应用画笔对蒙版进行的编辑。



图 8-19 用画笔减少和扩大快速蒙版范围

(4) 在工具箱中单击标准模式按钮，关闭快速蒙版并返回到原来的图像。选区边界现在包围着不被保护的快速蒙版区域。选区边界表示这里的像素被 50% 选择。也就是说，如果羽化的蒙版被转换为选区，边界线正好位于蒙版渐变的黑白像素之间。

(5) 将想要的更改应用于图像。更改只影响被选择区域，如图 8-20 所示。

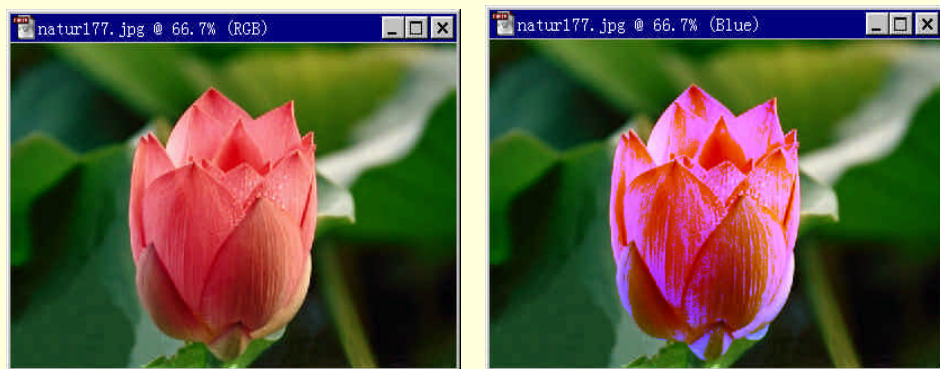


图 8-20 原图及应用蒙版编辑后的效果

(6) 选取“Select (选择)”→“Reselect (取消选择)”以取消选择，或保存选区。

◆ 要更改快速蒙版选项：

(1) 在工具箱中连击快速蒙版按钮，弹出如图所示 8-21 对话框。

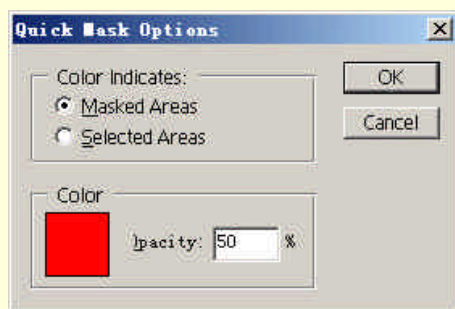


图 8-21 Quick Mask Options 对话框

(2) 选取下列显示选项：

- “Masked Areas (被蒙版区域)” (默认) 可使被蒙版 (被保护或未选) 区域显示为黑色 (不透明)，使所选区域显示为白色 (透明)。用黑色绘画会扩大被蒙版 (即被保护) 区域；用白色绘画会扩大选区。使用这个选项，工具箱中的快速蒙版按钮显示为灰色背景上的白圆圈。
- “Selected Areas (所选区域)” 可使被蒙版或被保护区域显示为白色 (透明)，使所选区域显示为黑色 (不透明)。用白色绘画会扩大被蒙版 (即被保护) 区域；用黑色绘画会扩大选区。使用这个选项，工具箱中的快速蒙版显示为白色背景上的灰圆圈。
- 要在快速蒙版的 “Masked Areas (被蒙版区域)” 和 “Selected Areas (所选区域)” 选项之间切换，按 Alt 键单击 (Windows) 或者按 Option 键单击 (Mac OS) 快速蒙版按钮。

(3) 要选取新的蒙版颜色，单击颜色框并选取一种新颜色。

(4) 要更改不透明度，输入 0% 到 100% 之间的数值。颜色和不透明度设置都只影响蒙版的外观，对它底下的区域如何被保护没有影响。更改这些设置能使蒙版与图像中的颜色对比，更容易地区别。

(5) 单击 “OK (好)”。

8.11 使用 Alpha channels

使用 Alpha Channels 包括以下部分：

- 所有通道都是 8 位灰度图像，能够显示 258 级灰阶。
- 用户可以添加或删除 Alpha 通道。
- 用户可以指定每个通道的名称、颜色、蒙版选项和不透明度。不透明度影响通道的预览，而不影响图像。
- 所有新通道具有与原图像相同的尺寸和像素数目。
- 用户可以使用绘画和编辑工具在 Alpha 通道中编辑蒙版。
- 将选区存放在 Alpha 通道使选区变得永久，以便在同一图像或不同的图像中重复使用它们。

8.11.1 创建和存储 Alpha 通道

用户创建新的 Alpha 通道是作为蒙版来使用的。例如，用户可以在空白通道中创建一个渐变填充，然后将它用作蒙版，或者用户可以将选区存储进一个新通道或现有通道中。

要使用当前选项创建新的 Alpha 通道：

单击通道面板底部的 “New Channel (新通道)” 按钮。弹出如图 8-22 所示对话框。新通道按照它被创建的顺序命名。

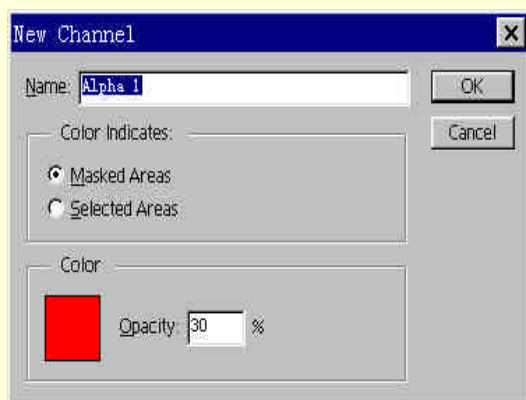


图 8-22 New Channel 对话框

◆ 要创建新的 Alpha 通道并指定选项：

(1) 执行以下的一项操作：

- 按 Alt 键单击 (Windows) 或按 Option 键单击 (Mac OS) 面板底部的“New Channel (新通道)”按钮。
- 从通道面板的菜单中选取“New Channel (新通道)”。

(2) 键入该通道的名称。

(3) Alpha 通道选项与快速蒙版选项完全相同，选择通道的显示选项。

(4) 单击“OK (好)”。新通道出现在通道面板底部，它是图像窗口中唯一的可见通道。

8.11.2 将选区载入到图像

当用户完成修改 Alpha 通道或只想使用以前存储的选区时，用户可以将选区载入到图像中。

用快捷的方法载入已存储选区，在通道面板中执行以下的一项操作：

- 选择该 Alpha 通道，单击面板底部的“Load Selection (载入选区)”按钮，然后单击面板顶部附近的复合颜色通道。
- 按 Ctrl 键单击 (Windows) 或按 Command 键单击 (Mac OS) 包含想要载入选区的通道。
- 要将蒙版添加至现有选区，按 Ctrl+ Shift 键 (Windows) 或 Command+ Shift 键 (Mac OS)，然后单击该通道。
- 要将蒙版从现有选区减去，按 Ctrl+ Alt 键 (Windows) 或 Command+ Option 键 (Mac OS)，然后单击该通道。
- 要载入已存储选区与现有选区的交叉区域，按 Ctrl+ Alt+ Shift 键 (Windows) 或 Command+ Option+ Shift 键 (Mac OS)，然后选择该通道。

◆ 将已存储选区载入图像

(1) 选取“Select (选择)”→“Load Selection (载入选区)”。对于“Document (文档)”，已选择的是现用文件名。

(2) 对于“Alpha (通道)”，选取包含想要载入选区的通道。

(3) 单击“Invert (反相)”使未选区域被选择，而已选区域不被选择。

(4) 如果目的图像已有一个选区，指出如何组合选区。

◆ 从其它图像载入选区

(1) 打开要使用的两个图像。两个图像必须具有相同的象素尺寸。参阅更改图像的象素尺寸。

(2) 使目的图像成为现用图像，然后选取“Select (选择)”→“Load Selection (载入选区)”。

(3) 对于“Document (文档)”，选取源图像。

(4) 对于“Alpha (通道)”，选取包含着想要用作蒙版的选区的通道。

(5) 如果想使未选区域被选择，或使选择区域不被选择，单击“Invert (反相)”。

(6) 如果目的图像已有一个选区，指出如何组合选区。

(7) 单击“OK (好)”以载入选区。

第九章 滤镜功能

滤镜是对图像进行各种特效处理的功能。大致可以分为两大类：一类是晕开模糊等图像处理技术；另一类是图像变形的表现技法。Adobe Photoshop 6.0 滤镜菜单如图 9-1 所示，分成十四组滤镜。

滤镜作为对图像特殊效果的处理技术，对图像的分辨率要求比较高，否则很难达到理想的效果，因为 Photoshop 是以像素点为单位的处理程序，特殊视觉效果会因为分辨率的不同而不同。在实际运用中，对分辨率不同的图像，必须根据分辨率的差异来设置滤镜的有关参数数值，保证分辨率预处理图像单位比例一致，以达到神奇的效果。



图 9-1 Filter 菜单

9.1 预览和应用滤镜

要使用一种滤镜，可以从“Filter（滤镜）”菜单选取相应的子菜单命令。以下准则有助于用户选取滤镜：最后一次选取的滤镜会出现在“Filter（滤镜）”菜单的顶部，以方便再次应用该滤镜。

滤镜只能应用于现用的、可见的图层。

滤镜不能应用于位图模式、索引颜色或 16 位通道图像。

一些滤镜只能用于 RGB 图像。

一些滤镜完全在 RAM 中处理。

应用滤镜过程中，尤其对大图像应用滤镜非常耗时。预览效果可以节省时间且避免不想要的结果。大部分滤镜都能在应用前得到预览窗口或选项预览整个图层上的效果。对于有些没有预览窗口的滤镜，为了在试用不同滤镜时节省时间，可以先在图像上小的、有代表性的部分或在一个分辨率低的备份上试用。

9.1.1 要预览和应用滤镜

- (1) 要在图层的某一区域应用滤镜，先选择该区域。要对整个图层应用滤镜，可以不对图像作任何选择。
- (2) 从“Filter（滤镜）”菜单的子菜单中选取相应的滤镜。如果滤镜名称后跟有省略号（…），会出现对话框。
- (3) 如果出现对话框，输入数值或选择选项。
- (4) 如果对话框包含预览窗口，使用以下导航方法预览效果：

在图像窗口中单击，以使图像的指定区域成为预览窗口的中心。但是并非所有预览窗口都能使用这种

方法。

使用预览窗口下的“+”或“-”按钮放大或缩小预览图。

在实际运用中，显示预览比例大小下的闪烁线表示 Adobe Photoshop 仍在处理预览。

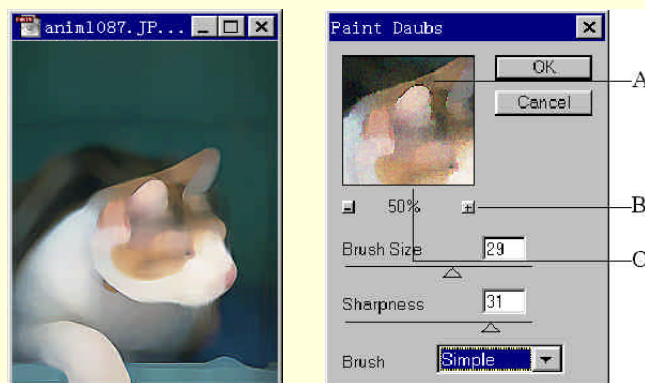


图 9-2 预览滤镜效果

A.预览滤镜窗口 B. “+ (放大)”、“- (缩小)”预览图像按钮 C. 显示预览比例大小

(5) 如果“Preview (预览)”项可用，选择此选项以在整个图像上预览滤镜效果。

(6) 点好“OK (好)”应用滤镜。

状态条 (Windows) 或进程条 (Mac OS) 中的进度指示器可估计完成滤镜应用还需多少时间。

9.1.2 使用滤镜快捷键

这些技巧能在操作滤镜时节省时间：

要取消正在应用的滤镜，按 Esc (仅限于 Mac OS)。

要还原滤镜操作，按 Ctrl+ Z 键 (Windows) 或 Command+ Z 键 (Mac OS)。

要用最后的值再次应用最近使用的滤镜，按 Ctrl+ F 键 (Windows) 或 Command+ F 键 (Mac OS)。

要显示最后一次应用的滤镜的对话框，按 Ctrl+ Alt+ F 键 (Windows) 或 Command +Option+ F 键 (Mac OS)。

9.1.3 羽化滤镜的边界

对图像的一个选择区域进行滤镜操作时，往往会在选择区域的边界就下明显的分界线，为了在选择区域的边界产生柔和的效果，可以在使用滤镜以前，先使用“Select (选择)”→“Feather (羽化)”，将选择区域的边界柔和，再使用滤镜就能实现比较协调的效果。

9.1.4 提供滤镜性能

对于一个大的图像文件，要应用滤镜时，有时会出现内存不足、操作速度过慢等问题，因此采取一定办法提高滤镜性能很有必要，可应用以下方法：

关闭出 Photoshop 以外的其他应用程序；

在安装 Photoshop 的硬盘上留出更多的空间；

分别对图像的每一个颜色通道应用同样的滤镜，合并后会得到与直接应用滤镜相同的效果；

对分辨率高的图像文件，可以在低分辨率的文件备份上试用滤镜，当感到效果满意时，再对高分辨率的原图像文件应用该滤镜。

9.2 艺术 (Artistic) 效果滤镜

从“Artistic (艺术效果)”子菜单选择一个滤镜，可以得到用于精美艺术品或商业项目的绘画式或特殊效果。例

如，对拼贴画或文字处理使用“Cutout（木刻）”滤镜。这些滤镜模仿天然或传统的媒体效果，其中包括如图 9-3 所示十五种滤镜。



图 9-3 Artistic 子菜单

9.2.1 彩笔（Colored Pencil）

使用彩色铅笔在纯色背景上绘制图像。重要的边缘被保留并带有粗糙的阴影线外观；纯背景色通过较光滑区域显示出来。如果要得到羊皮纸效果，则先更改背景色，再对所选区域应用“Colored Pencil（彩色铅笔）”滤镜。

(1) 打开一个图像文件，选择 Colored Pencil 滤镜，弹出如图 9-4 所示 Colored Pencil 对话框。

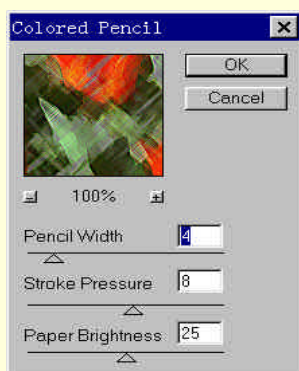


图 9-4 Colored Pencil 对话框

该对话框中包括如下参数：

“Pencil Width” 移动滑块或输入数值可以改变笔划的宽度和密度。

“Stroke Pressure” 笔划的压力。移动滑块或输入数值改变笔划压力的效果。

“Paper Brightness” 移动滑块或输入数值，使当前图层从黑到白渐变。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-5 所示。



图 9-5 原图和 Colored Pencil 滤镜效果

9.2.2 木刻 (Cutout)

描绘图像，就好像图像由粗糙剪切的彩纸组成。高对比度图像看起来好像黑色剪影，而彩色图像由几层彩纸构成。它平衡颜色的范围比任何一种滤镜都大，并依据图像重的颜色界限创建一个图像轮廓。

(1) 打开一个图像文件，选择 Cutout 滤镜，弹出如图 9-6 所示 Cutout 对话框。该对话框中包括如下参数：

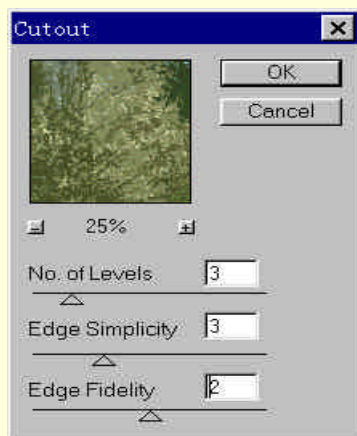


图 9-6 Colored Pencil 对话框

“No. of Levels” 拖动滑杆，这个选项控制在当前图像上的色度分多少层次。

“Edge Simplicity” 该参数可以在几何状态不太复杂是产生真实的效果。

“Edge Fidelity” 可以调节产生痕迹的精确程度。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-7 所示。

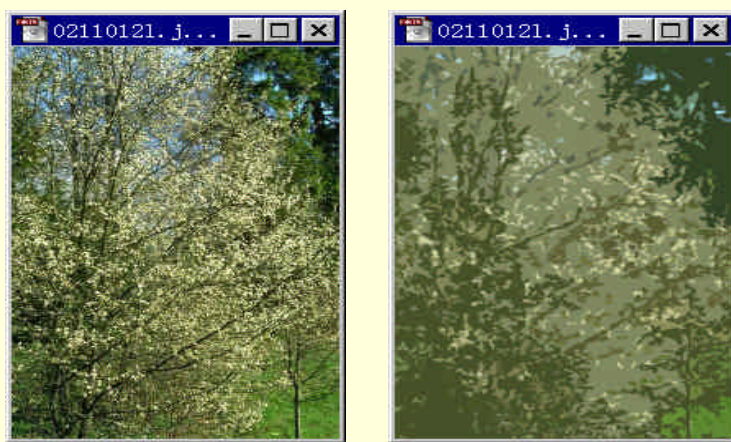


图 9-7 原图和 Cutout 滤镜效果

9.2.3 干画笔 (Dry Brush)

使用干画笔技术（介于油画和水彩画之间）绘画图像的边缘。该滤镜通过将图像的颜色范围减少为常用的颜色区来简化图像，产生一种不饱和和不湿润干枯的油画效果。

打开一个图像文件，选择 Dry Brush 滤镜，弹出如图 9-8 所示 Dry Brush 对话框。该对话框中包括如下参数：

“Brush Size” 调节笔刷的大小。

“Brush Detail” 调节笔触的细腻程度，值越大越细腻。

“Texture” 调节效果之间的过渡变形。



图 9-8 Dry Brush 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-9 所示。



图 9-9 原图和 Dry Brush 滤镜效果

9.2.4 薄膜纹理 (Film Grain)

在图像的暗调和中间调应用均匀的图案。为图像的较亮区域添加更平滑、更饱和的图案。此滤镜对于消除混合中的色带及在视觉上统一不同来源的图案非常有用。

(1) 打开一个图像文件，选择 Film Grain 滤镜，弹出如图 9-10 所示 Film Grain 对话框。该对话框中包括如下参数：

- “Grain” 调节颗粒纹理的密度。
- “Highlight Area” 调节高亮度区域的颗粒总数。
- “Intensity” 调节颗粒纹理的强度，值越小越强烈。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-11 所示。

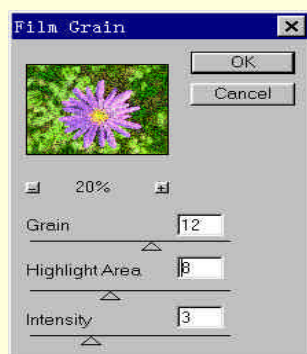


图 9-10 Film Grain 对话框



图 9-11 原图和 Film Grain 滤镜效果

9.2.5 壁画效果 (Fresco)

用短的、圆的和潦草的斑点绘制风格粗犷的古壁画图像。

(1) 打开一个图像文件选择 Fresco 滤镜，弹出如图 9-12 所示 Fresco 对话框。

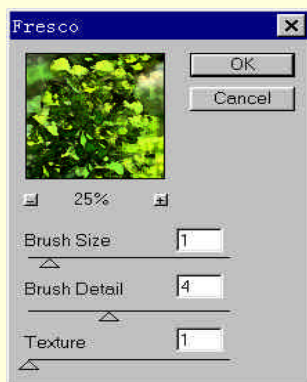


图 9-12 Colored Pencil 对话框

该对话框中包括如下参数：

“Brush Size”调节笔的大小。

“Brush Detail”调节壁画效果的陈旧程度。

“Texture”调节壁画效果的颜色过渡变形值。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-13 所示。



图 9-13 原图和 Fresco 滤镜效果

9.2.6 霓虹灯光效果 (Neon Glow)

霓虹灯效果产生彩色霓虹灯光照的效果，对图像中的对象添加不同类型的发光，并且对柔和图像的外观时着色图像非常有用。

(1) 打开一个图像文件，选择 Neon Glow 滤镜，弹出如图 9-14 所示 Neon Glow 对话框。该对话框中包括如下参数：

- “Glow Size” 调节霓虹灯的光照范围。
- “Glow Brightness” 调节霓虹灯的亮度值。
- “Glow Color” 调节霓虹灯的颜色。

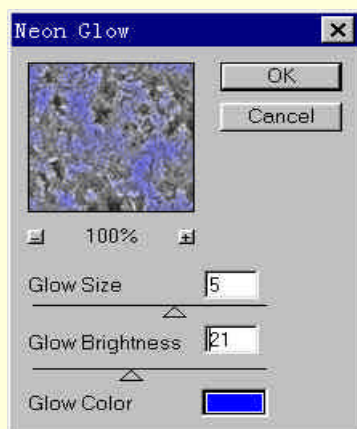


图 9-14 Neon Glow 对话框

(2) 要选择发光颜色，点击发光颜色框，从拾色器中选择一种颜色。通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-15 所示。

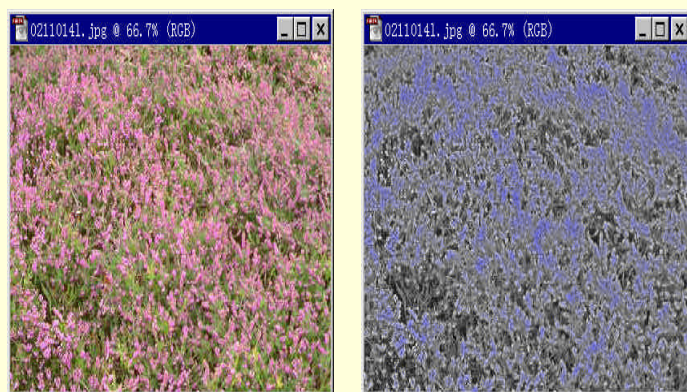


图 9-15 原图和 Neon Glow 滤镜效果

9.2.7 涂抹效果 (Paint Daubs)

让用户为绘画式效果选取多种画笔大小（从 1 到 50）和画笔类型。画笔类型包括简单、未处理光照、未处理深色、宽锐化、宽模糊和火花。

(1) 打开一个图像文件，选择 Paint Daubs 滤镜，弹出如图 9-16 所示 Paint Daubs 对话框。该对话框中包括如下参数：

- “Brush Size” 调节涂抹工具的大小，值越小越清楚。
- “Sharpness” 调节涂抹的笔触。
- “Brush Type” 调节涂抹的类型，可调节明、暗锐化及模糊类型。

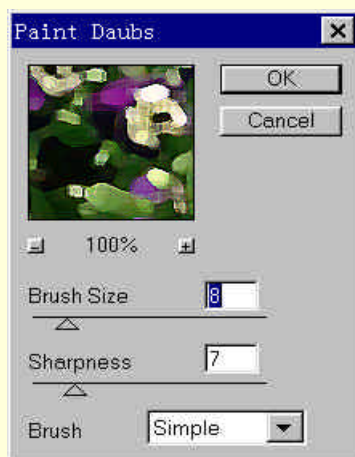


图 9-16 Paint Daubs 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-17 所示。

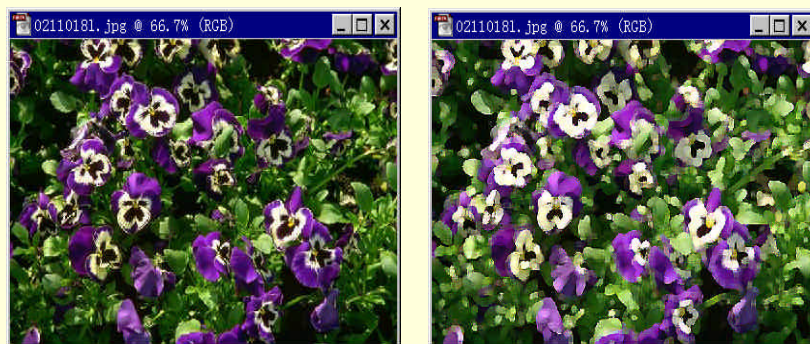


图 9-17 原图和 Paint Daubs 滤镜效果

9.2.8 颜色效果 (Palette Knife)

减少图像中的细节，以产生薄薄的画布效果，露出下面的纹理。

(1) 打开一个图像文件，选择 Palette Knife 滤镜，弹出如图 9-18 所示 Palette Knife 对话框。该对话框中包括如下参数：

- “Stroke Size” 调节笔划的大小。
- “Stroke Detail” 调节颜色的相近程度。
- “Softness” 调节边界的柔化度。



图 9-18 Palette Knife 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-19 所示。



图 9-19 原图和 Palette Knife 滤镜效果

9.2.9 塑包效果 (Plastic Wrap)

用闪亮的塑料包装图像，强调表面细节，达到一种表面质感很强的塑包效果。

(1) 打开一个图像文件，选择 Plastic Wrap 滤镜，弹出如图 9-20 所示 Plastic Wrap 对话框。该对话框中包括如下参数：

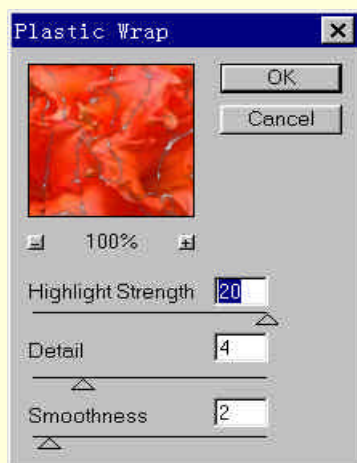


图 9-20 Plastic Wrap 对话框

“Highlight Strength” 调节塑料包装效果中高亮点的亮度。

“Detail” 调节效果的细节复杂程度。

“Smoothness” 调节产生效果的光滑度。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-21 所示。

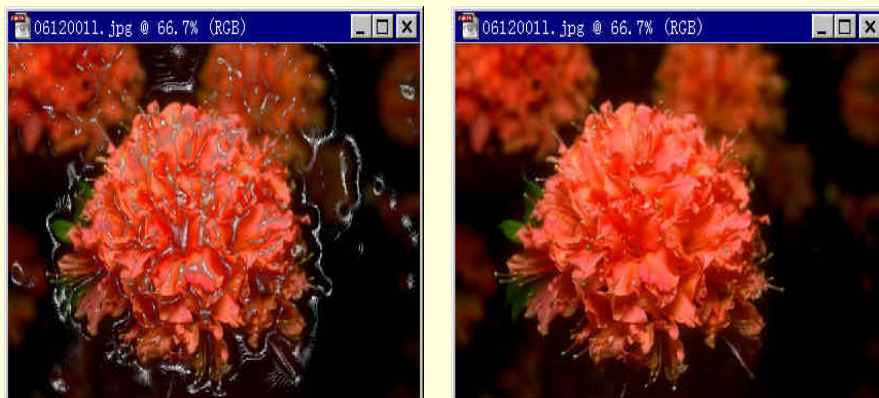


图 9-21 原图和 Plastic Wrap 滤镜效果

9.2.10 海报效果 (Poster Edges)

按照用户设置的海报化选项，减少图像中的颜色数目（海报化），查找图像的边缘并在上面画黑线。图像的大范围区域用简单的阴影表示，精细的深色细节分布在整個图像中。

(1) 打开一个图像文件，选择 Poster Edges 滤镜，弹出如图 9-22 所示 Poster Edges 对话框。该对话框中包括如下参数：

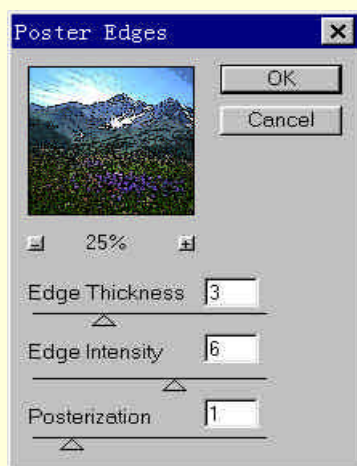


图 9-22 Poster Edges 对话框

“Edge Thickness”该参数调节边界的宽度，数值越大越宽。

“Edge Intensity”该参数控制边界的可视程度。

“Pasteurization”该参数控制颜色在图像上的渲染效果。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-23 所示。

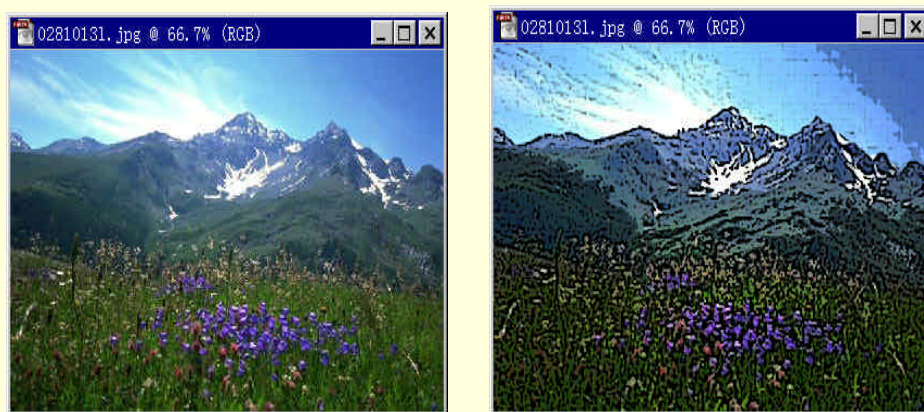


图 9-23 原图和 Poster Edges 滤镜效果

9.2.11 纹理浮雕 (Rough Pastels)

使图像显得好像是用彩色粉笔在纹理背景上描绘的。在亮色区域，粉笔显得比较厚且稍带纹理；在较暗的区域，粉笔好像是被刮掉而露出纹理。有关此滤镜选项的更多信息，参阅使用纹理和玻璃表面控制。

(1) 打开一个图像文件，选择 Rough Pastels 滤镜，弹出如图 9-24 所示 Rough Pastels 对话框。该对话框中包括如下参数：

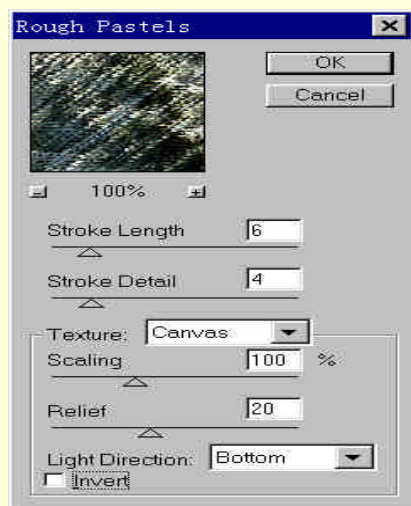


图 9-24 Rough Pastels 对话框

“Stroke Length” 调节笔触的长度。

“Stroke Detail” 调节笔触的细腻程度。

“Texture” 选择要覆盖纹理的图样。

“Scaling” 调节覆盖图样的大小。

“Relief” 调节覆盖图样的浮雕深度。

“Light Direction” 调节亮度的照射方向。

“Invert” 设置是否采用反向处理。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-25 所示。



图 9-25 原图和 Rough Pastels 滤镜效果

9.2.12 条状涂抹效果 (Smudge Stick)

使用短的对角线涂或抹图像的较暗区域来柔和图像。较亮区域变得更明亮并丢失细节。

(1) 打开一个图像文件如图所示，选择 Smudge Stick 滤镜，弹出如图 9-26 所示 Smudge Stick 对话框。该对话框中包括如下参数：

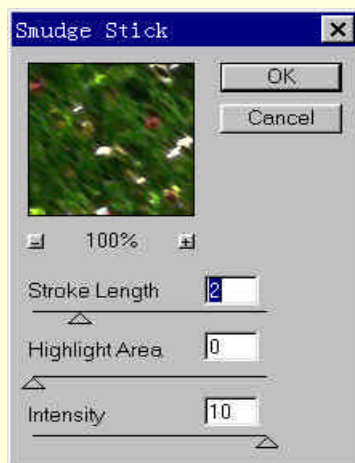


图 9-26 Smudge Stick 对话框

“Stroke Length”用于控制笔触的长度。

“Highlight Area”用于对高亮度面积的调整。

“Intensity”用于调节涂抹强度，数据高则强度大，可产生很强的反差效果。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-27 所示。



图 9-27 原图和 Smudge Stick 滤镜效果

9.2.13 海绵效果 (Sponge)

创建带对比颜色的强纹理图像，显得好像用海绵画过。

(1) 打开一个图像文件如图所示，选择 Sponge 滤镜，弹出如图 9-28 所示 Sponge 对话框。该对话框中包括如下参数：

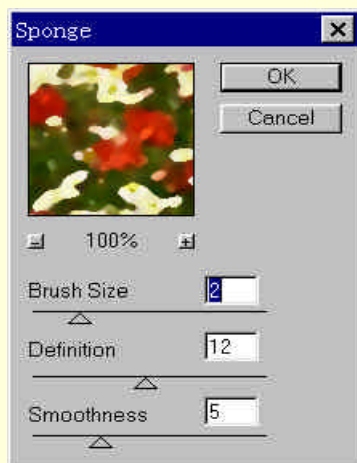


图 9-28 Sponge 对话框

“Brush Size”设置笔刷大小。

“Definition”设置精确度。

“Smoothness”调节效果光滑程度。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-29 所示。

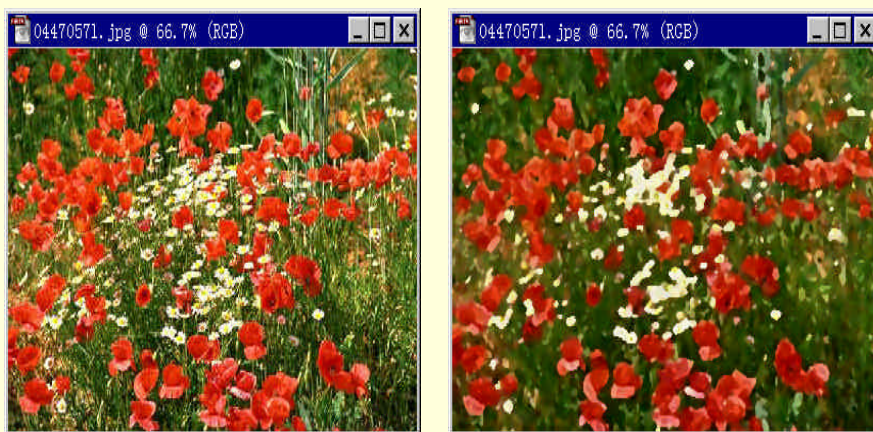


图 9-29 原图和 Sponge 滤镜效果

9.2.14 纹理覆盖 (Under painting)

在纹理背景上绘制图像，然后在它上面画上最终的图像。有关此滤镜选项的更多信息，参阅使用纹理和玻璃表面控制。

(1) 打开一幅图像文件，选择 Under Painting 滤镜，弹出如图 9-30 所示 Under Painting 对话框。该对话框中包括如下参数：

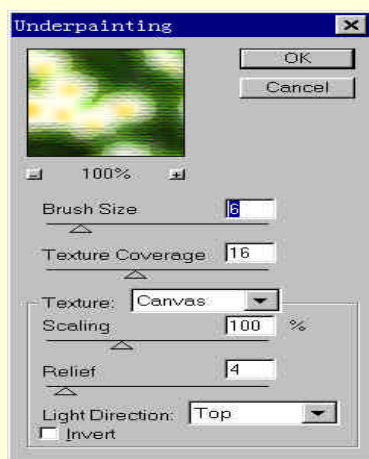


图 9-30 Underpainting 对话框

- “Brush Size” 调节笔刷大小。
- “Texture Coverage” 调节纹理覆盖范围。
- “Texture” 选择纹理依据。
- “Scaling” 调节纹理的方所比例。
- “Relief” 调节画面起伏程度。
- “Light Direction” 调节灯光方向。
- “Invert” 设置是否选择反向显示。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-31 所示。



图 9-31 原图和 Underpainting 滤镜效果

9.2.15 水彩效果 (Watercolor)

绘制水彩风格的图像，简化图像中的细节，用的是含水份和颜色的中号画笔。在边缘处有明显的色调改变的地方，此滤镜使颜色饱和。

(1) 打开一幅图像文件，选择 Watercolor 滤镜，弹出如图 9-32 所示 Watercolor 对话框。该对话框中包括如下参数：

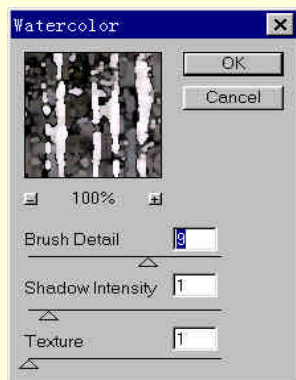


图 9-32 Watercolor 对话框

“Brush Detail”调整水彩笔的细腻程度。

“Shadow Intensity”调整水彩阴影程度。

“Texture”调整水彩各颜色交界处的过渡变形。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-33 所示。

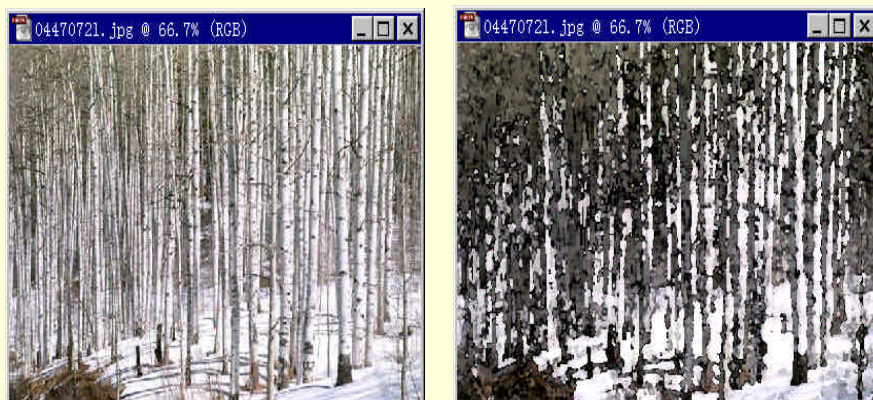


图 9-33 原图和 Watercolor 滤镜效果

9.3 模糊 (Blur) 滤镜

六种模糊滤镜使选区或图像柔和，并且对修饰图像非常有用。它们通过将图像中所定义线条和阴影区域的硬边邻近像素平均而产生平滑的过渡效果。

要对图层的边缘应用模糊滤镜，要确保已关闭图层面板中的“Layer Transparency (保留透明区域)”选项，“Blur (模糊)”滤镜包括如图 9-34 所示六种滤镜。



图 9-34 Blur 子菜单

9.3.1 模糊和进一步模糊 (Blur and Blur more)

消除图像中有明显颜色变化处的杂色。“Blur (模糊)”滤镜通过将图像中所定义线条和阴影区域的硬边的邻近像素平均而产生平滑的过渡效果。“Blur more (进一步模糊)”滤镜所产生的效果比“Blur (模糊)”滤镜强三至四倍。

打开一个图像文件，选择 **Blur more** 滤镜，产生的滤镜效果如图 9-35 所示。



图 9-35 原图和 Blur more 滤镜效果

9.3.2 高斯式模糊 (Gaussian Blur)

按可调的数量快速地模糊选区。高斯指的是当 Adobe Photoshop 对像素进行加权平均时所产生的铃状曲线。此滤镜添加低频率的细节并产生朦胧效果。

(1) 打开一个图像文件，选择 **Gaussian Blur** 滤镜，弹出如图 9-36 所示 **Gaussian Blur** 对话框。该对话框中包括的参数：

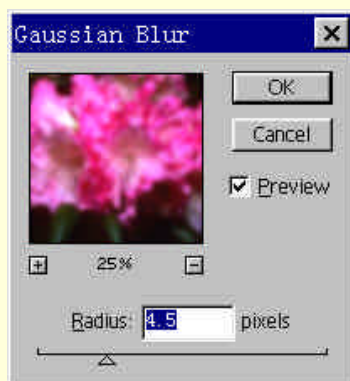


图 9-36 Gaussian Blur 对话框

“Radius”输入或拖动滑块可与调节和控制模糊范围。

(2) 通过预览窗口设置完选项参数，最终效果如图 9-37 所示。

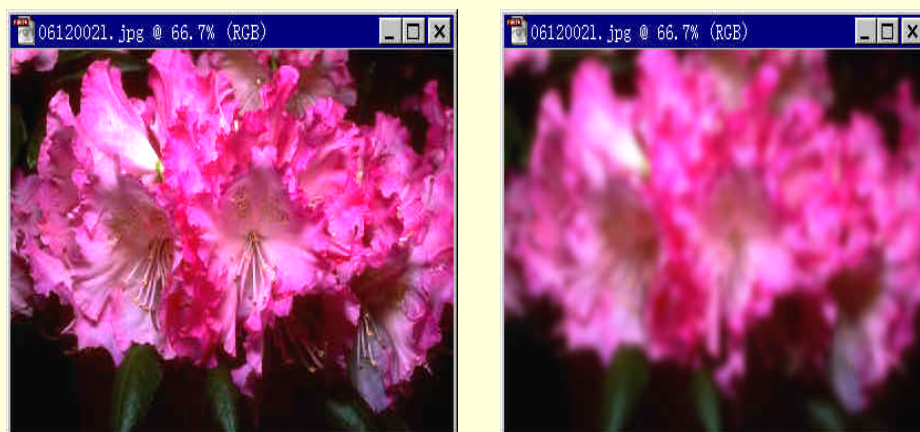


图 9-37 原图和 Gaussian Blur 滤镜效果

9.3.3 动态模糊 (Motion Blur)

以某种方向 (从 -360° 至 $+360^{\circ}$) 和某种强度 (从 1 到 999) 模糊图像。此滤镜效果图像类似于用固定的曝光时间给运动的物体拍照。

(1) 打开一个图像文件, 选择 Motion Blur 滤镜, 弹出如图 9-38 所示 Motion Blur 对话框。该对话框中包括如下参数:

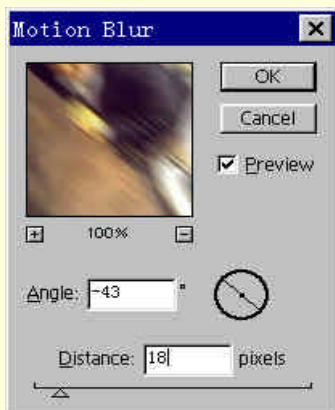


图 9-38 Motion Blur 对话框

“Angle” 输入角度或转动圆角度线, 用以设置运动模糊方向。

“Distance” 通过输入数值或拖动滑块调节模糊强度。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数, 最终效果如图 9-39 所示。



图 9-39 原图和 Motion Blur 滤镜效果

9.3.4 径向模糊 (Radial Blur)

模拟前后移动相机或旋转相机产生的模糊, 以制作柔和模糊的效果。

打开一幅图像文件如图所示, 选择 Radial Blur 滤镜, 弹出如图 9-40 所示 Radial Blur 对话框。该对话框中包括如下参数:

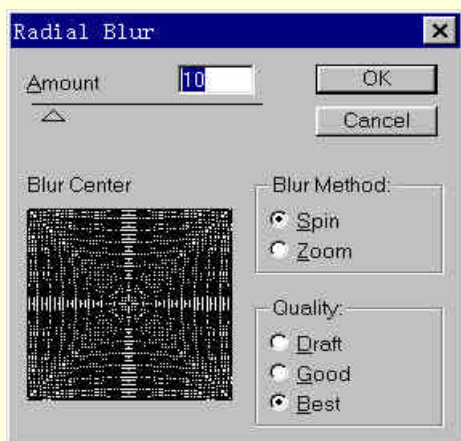


图 9-40 Radial Blur 对话框

“Amount”用于控制产生模糊的强度，以沿半径线模糊，就像是放大或缩小图像，再指定数值（从 1 到 100）。

“Blur Method”用于选择模糊类型：“Spin”的模糊作用产生在同心圆内；“Zoom”用于使被模糊图像从图像中心放大。

“Blur Center”是线性预览窗口，因为该滤镜运行的时间比较长，并且可以通过在该窗口中拖移图案可指定模糊的原点。

“Quality”决定生成模糊效果的质量模糊品质的范围从最快但有颗粒结果的原图到有较平滑结果的好或最好，“Draft”生成的速度最快，但质量最差；“Good”的图像效果质量较好；“Best”最为光滑，效果最好。除非在较大的选区上，其差别一般不明显。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-41 所示。

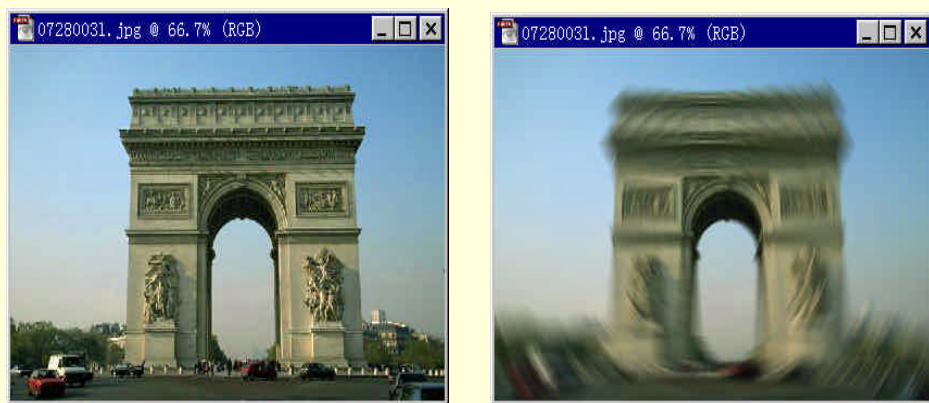


图 9-41 原图和 Radial Blur 滤镜效果

9.3.5 精确模糊 (Smart Blur)

对一幅图像进行精细模糊。用户可以指定半径，以确定滤镜搜索不同像素进行模糊的范围；指定阈值，以确定像素被消除前像素值有多大差别；以及指定模糊品质。用户也可以设置整个选区的模式，或颜色过渡边缘的模式。

(1) 打开一个图像文件，选择 Smart Blur 滤镜，弹出如图 9-42 所示 Smart Blur 对话框。该对话框中包括如下参数：

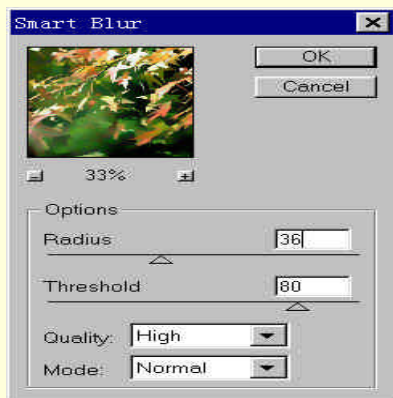


图 9-42 Smart Blur 对话框

“Radius”调整辐射范围，在“Edge Only（仅限于边）”模式下会很明显。

“Threshold”用于入口模糊调节。

“Quality”用于确定效果质量。

“Mode”用于选择效果模式。在出现明显的对比的地方，“Edge Only（仅限于边）”应用黑白边缘，“Overlay Edge（叠加边缘）”应用白色边缘。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-43 所示。



图 9-43 原图和 Smart Blur 滤镜效果

9.4 笔触（Brush Strokes）效果滤镜

与“Artistic（艺术效果）”滤镜一样，“Brush Strokes（笔触）”滤镜使用不同的画笔和油墨笔触效果产生绘画式或精美艺术的外观。一些滤镜为图像增加颗粒、绘画、杂色、边缘细节或纹理，以得到点画法效果。“Brush Strokes（笔触）”滤镜包括如图 9-44 所示八种滤镜。



图 9-44 Brush Strokes 子菜单

9.4.1 强化边界 (Accented Edge)

强化图像的边缘。当边缘亮度控制被设置为较高的值时，强化效果与白色粉笔相似；当亮度控制被设置为较低的值时，强化效果与黑色油墨相似。

(1) 打开一个图像文件，选择 Accented Edge 滤镜，弹出如图 9-45 所示 Accented Edge 对话框。该对话框中包括如下参数：

“Edge Width” 用于调节处理边界的宽度。

“Edge Brightness” 用于调节处理边界的亮度。

“Smoothness” 用于调节处理边界的平滑程度。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-46 所示。

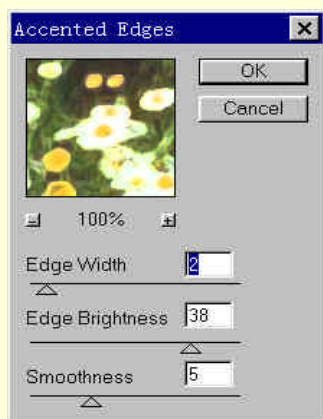


图 9-45 Accented Edges 对话框



图 9-46 原图和 Accented Edges 滤镜效果

9.4.2 笔划倾斜 (Angled Stroke)

用对角线修描图像。图像中较亮的区域用一个方向的线条绘制，较暗的区域用相反方向的线条绘制。

(1) 打开一个图像文件，选择 Angled Strokes 滤镜，弹出如图 9-47 所示 Angled Strokes 对话框。

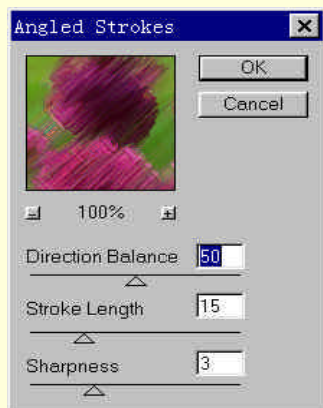


图 9-47 Angled Strokes 对话框

该对话框中包括如下参数：

“Direction Balance” 用于控制倾斜的方向。

“Stroke Length” 用于控制笔划的长度。

“Sharpness” 用于控制笔锋的尖锐程度。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-48 所示。

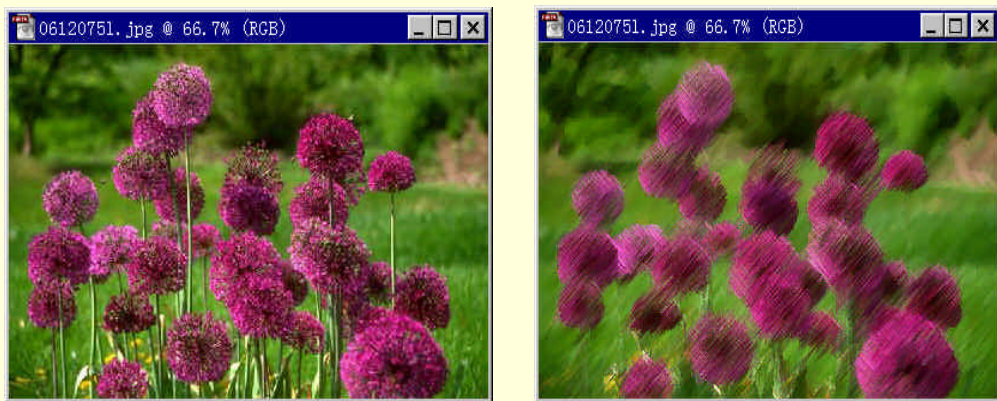


图 9-48 原图和 Angled Strokes 滤镜效果

9.4.3 网线阴影 (Crosshatch)

在用模拟铅笔阴影线添加纹理和粗糙化图像中彩色区域边缘时保留原图像的细节和特征。

(1) 打开一个图像文件，选择 Crosshatch 滤镜，弹出如图 9-49 所示 Crosshatch 对话框。该对话框中包括如下参数：

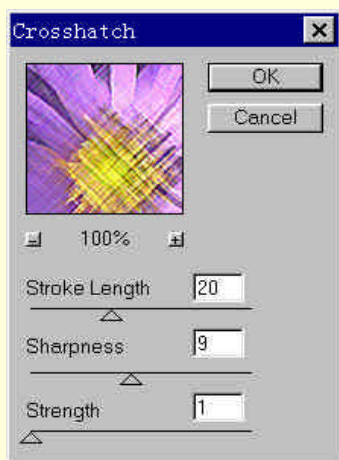


图 9-49 Crosshatch 对话框

“Stroke Length” 用于调节交叉网线的笔划长度。

“Sharpness” 用于调节交叉网线的锐化程度。

“Strength” 用于调节交叉网线的力度感，选项控制阴影线通过的数量，从 1 到 3。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-50 所示。

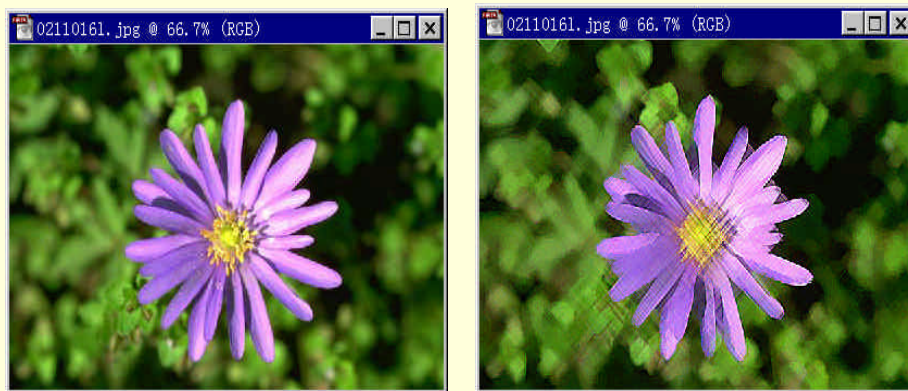


图 9-51 原图和 Crosshatch 滤镜效果

9.4.4 墨水轮廓 (Dark Strokes)

用短的、密的线条绘制图像中与黑色接近的深色区域，并用长的、白色线条绘画图像中较浅的区域。

(1) 打开一个图像文件，选择 Dark Strokes 滤镜，弹出如图 9-52 所示 Dark Strokes 对话框。该对话框中包括如下参数：

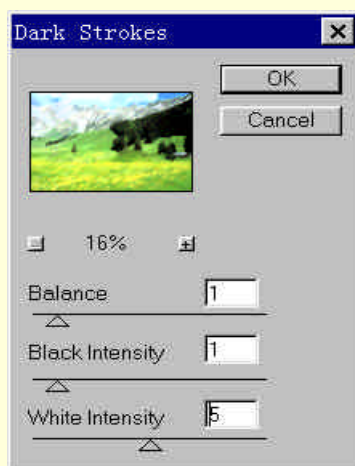


图 9-52 Dark Strokes 对话框

“Balance”调节平衡笔触着笔方向。

“Black Intensity”用于调节黑色阴影强度。

“White Intensity”用于调节白色区域强度。

(2) 通过预览窗口设置完各个参数，最终效果如图 9-53 所示。

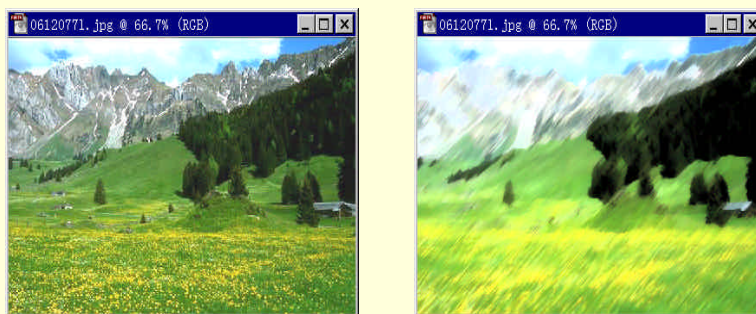


图 9-53 原图和 Dark Strokes 滤镜效果

9.4.5 黑笔触 (Ink Outlines)

在原来的细节上用精细的细线重绘图像，用的是钢笔油墨风格。

(1) 打开一个图像文件，选择 Ink Outlines 滤镜，弹出如图 9-54 所示 Ink Outlines 对话框。该对话框中包括如下参数：

- “Stroke Length” 用于调节笔锋的长度。
- “Dark Intensity” 用于调节黑暗轮廓强度。
- “Light Intensity” 用于调节明亮区域强度。

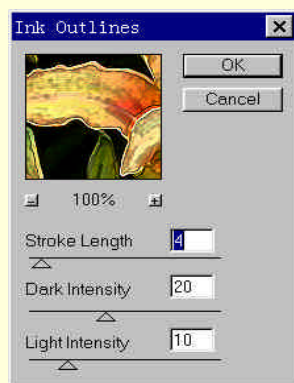


图 9-54 Ink Outlines 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-55 所示。



图 9-55 原图和 Ink Outlines 效果图

9.4.6 墨水轮廓 (Spatter)

与喷枪的效果一样。增加选项，从而简化总体效果。

(1) 打开一个图像文件，选择 Spatter 滤镜，弹出如图 9-56 所示 Spatter 对话框。

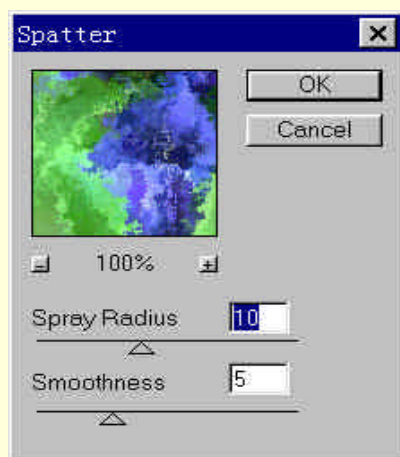


图 9-56 Spatter 对话框

该对话框中包括如下参数：

“ Spray Radius ” 用于设置溅射浪花的辐射范围。

“ Smoothness ” 用于设置溅射浪花的光滑程度。

(2) 通过预览窗口设置完选项参数，最终效果如图 9-57 所示。

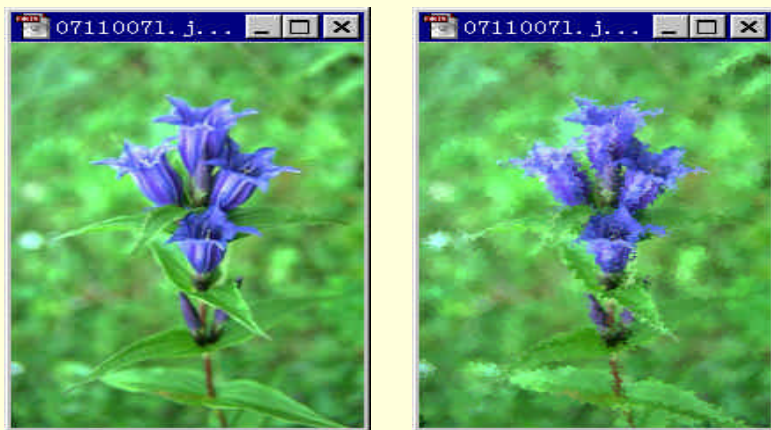


图 9-57 原图和 Spatter 滤镜效果

9.4.7 溅射效果 (Sprayed Strikes)

使用带有成角的喷色线条的主色重绘图像。

(1) 打开一个图像文件，选择 Sprayed Strikes 滤镜，弹出如图 9-58 所示 Sprayed Strikes 对话框。该对话框中包括如下参数：

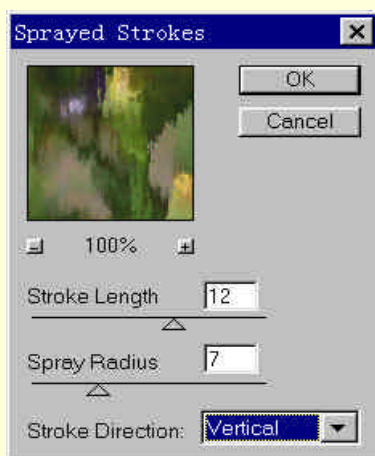


图 9-58 Sprayed Strikes 对话框

“ Stroke Length ” 用于调节笔锋长度。

“ Spray Radius ” 用于调节溅射浪花大小。

“ Stroke Direction ” 用于调节笔锋的方向。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-59 所示。



图 9-60 原图和 Sprayed Strokes 滤镜效果

9.4.8 飞溅笔触 (Sumi-e)

绘制日本风格的图像，好像是用饱含黑色墨水的湿画笔在宣纸上绘画。此效果用过多的黑色柔和模糊边缘。

(1) 打开一个图像文件，选择 Sumi-e 滤镜，弹出如图 9-61 所示 Sumi-e 对话框。该对话框中包括如下参数：

- “Stroke Width” 用于调节笔锋宽度。
- “Stroke Pressure” 用于调节笔化的力度。
- “Contrast” 控制图像的对比度。

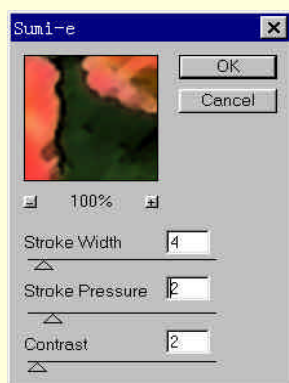


图 9-61 Sumi-e 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-62 所示。

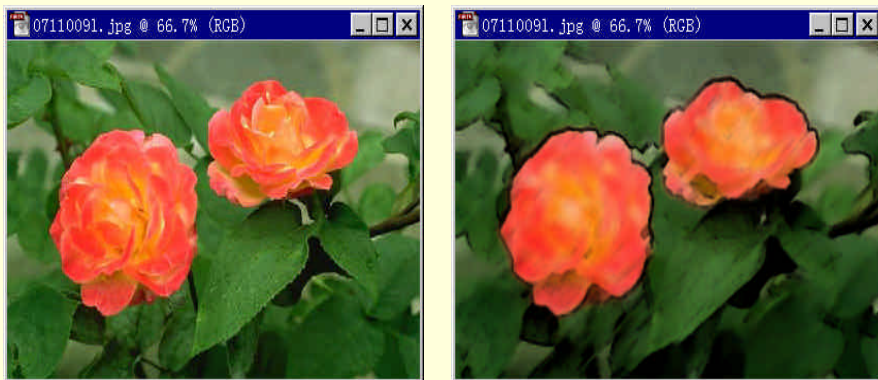


图 9-62 原图和 Sumi-e 滤镜效果

9.5 扭曲 (Distort) 滤镜

“Distort (扭曲)”滤镜对图像进行几何变形，创建三维或其它变形效果。一共有十二种特技，如图 9-63 所示，非常有利于激发创造灵感，生成不同寻常的创新艺术效果。但注意在使用过程中，这些滤镜会耗用很多内存。

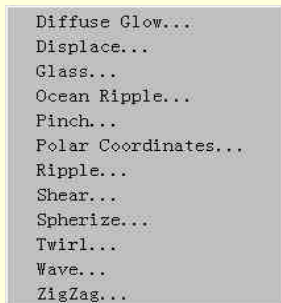


图 9-63 Distort 子菜单

9.5.1 光芒漫射 (Diffuse Glow)

对图像进行渲染，好像它是透过柔和漫射滤镜观看的。此滤镜给图像添加透明的白色杂色，亮光从选区中心渐隐。

(1) 打开一个图像文件，选择 Diffuse Glow 滤镜，弹出如图 9-64 所示 Diffuse Glow 对话框。该对话框中包括如下参数：

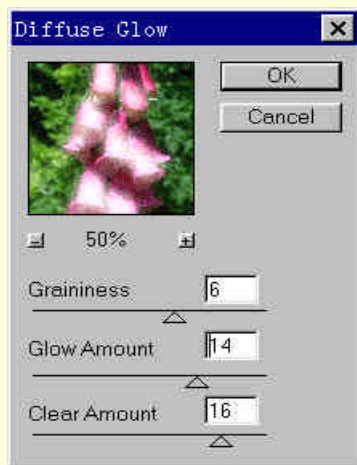


图 9-64 Diffuse Glow 对话框

“Graininess”用于调整表面颗粒。

“Glow Amount”用于调整热光数量。

“Clear Amount”用于清除。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-65 所示。

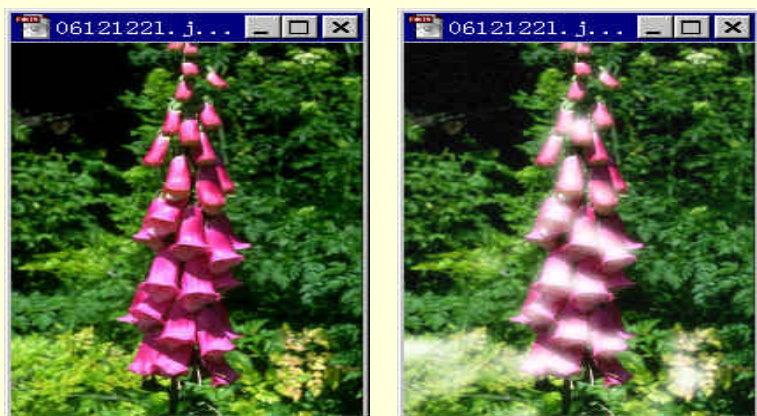


图 9-65 原图和 Diffuse Glow 滤镜效果

9.5.2 位移 (Displace)

位移滤镜是最为与众不同的一个图像处理技巧。一般很难预测它产生的效果，大执行后，效果像素的移动方向不定，选择起来不仅依赖于对话框，还依赖于被称为置换图的图像。使用这种置换图的图像，来确定如何扭曲选区，例如，使用抛物线形置换图，用户可以创建似乎是印在一块被抓住角的布上的图像。

使用以 Adobe Photoshop 格式（位图模式图像除外），或以在“存储文件”预置中打开“多图层文件包括复合图像”选项时的格式存储拼合后的文件，这样来创建置换图。用户也可以使用软件中包含的文件（查找 Windows 中的 Dispmaps 文件夹或 Mac OS 中的 Displacement Maps 文件夹）。

使用时并非在对话框设置后就进行处理，而是根据置换图上的色值进行移植像素。置换图的颜色值控制了一致的方向，底色度值使被筛选图像向下向右移动，高色度值产生向上相左的位移。

(1) 打开一个图像文件，选择 Displace 滤镜，弹出如图 9-66 所示 Displace 对话框。该对话框中包括如下参数：

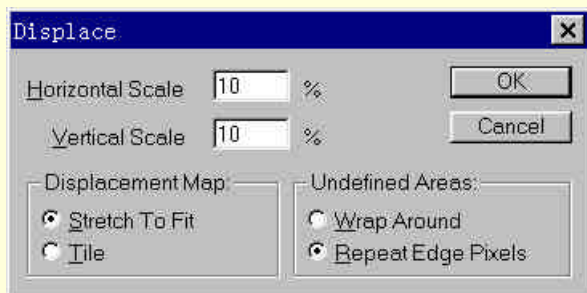


图 9-66 Displace 对话框

“Horizontal Scale”用于水平方向缩放设置。

“Vertical Scale”用于垂直方向设置。

“Displacement Map”用于移动图的属性方式：“Stretch to Fit”用于对效果适度延伸新调整置换图大小，“Tile”将效果平铺，用图案填满选区。

“Undefined Areas”表示为定义区域：“Wrap Around”使四周弯曲重，“Repeat Edge Pixels”用于重复边界像素。

(2) 输入置换量的比例。当水平和垂直比例设为 100%时，最大置换为 129 像素（因为中灰不产生置换）。

(3) 选择并打开置换图。扭曲被应用到图像上，如图 9-67 所示。

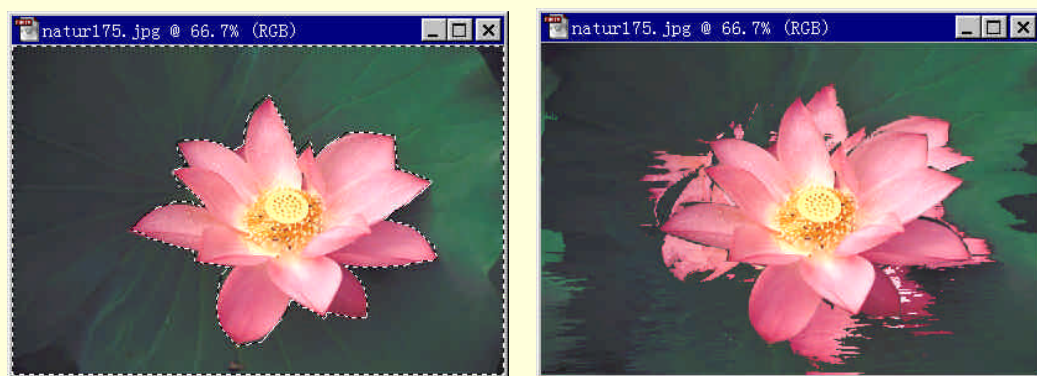


图 9-67 原图和 Displace 效果图

“Displace (置换)”滤镜使用置换图的颜色值使选区移位：0 是最大的负位移，255 是最大的正位移，灰色值 129 不产生位移。如果置换图有一个通道，图像沿水平和垂直比率定义的对角线位移。如果置换图有一个以上的通道，则第一个通道控制水平置换，第二个通道控制垂直置换。

9.5.3 玻璃滤镜 (Glass)

玻璃滤镜使图像好像是透过不同种类的玻璃观看的。用户可以选取一种玻璃效果或创建用户自己的玻璃表面，然后应用它。用户可以调整缩放、扭曲度和光滑度设置。当对文件使用表面控制时，需按照“Displace (置换)”滤镜的指示。

(1) 打开一个图像文件，选择 Glass 滤镜，弹出如图 9-68 所示 Glass 对话框。该对话框中包括如下参数：

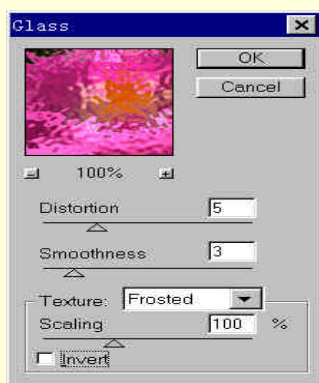


图 9-68 Glass 对话框

“Distortion”调节变形参数。

“Smoothness”调节平滑参数。

“Texture”用于选择表面纹理，设置变形类型。

“Scaling”用于调节方所参数。

“Invert”设置是否采用反向效果。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-69 所示。

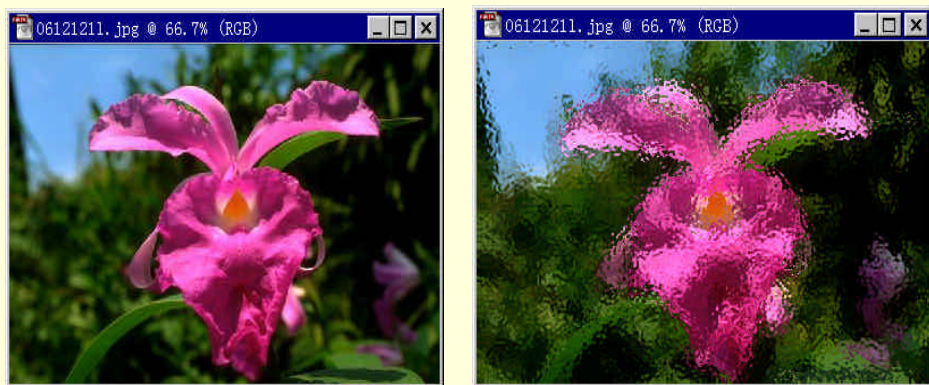


图 9-69 原图和 Glass 滤镜效果

9.5.4 波浪效果 (Ocean Ripple)

为图像表面增加随机间隔的波浪，使移动像素产生波纹的效果，使图像看起来好像在水下面。

(1) 打开一个图像文件，选择 Ocean Ripple 滤镜，弹出如图 9-70 所示 Ocean Ripple 对话框。该对话框中包括如下参数：

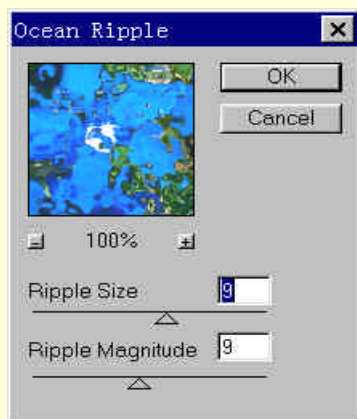


图 9-70 Ocean Ripple 对话框

“Ripple Size”用于调整波浪的大小。

“Ripple Magnitude”用于设置波浪的数量。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-71 所示。

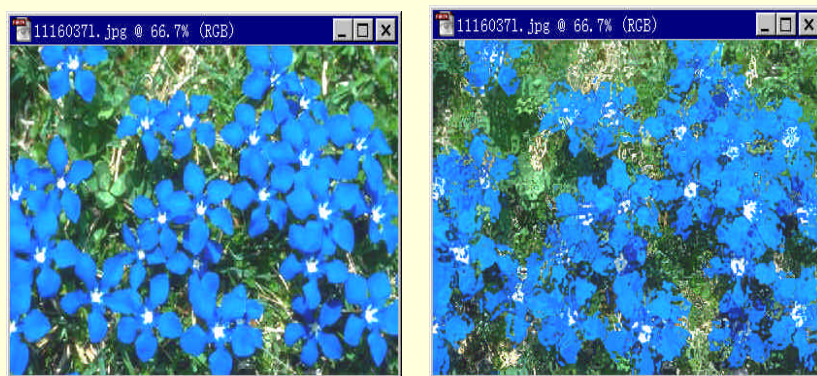


图 9-71 原图和 Ocean Ripple 滤镜效果

9.5.5 挤压 (Pinch)

挤压选区。最大达 100% 的正值使选区向它的中心移位；最大达 -100% 的负值使选区向外移位。

(1) 打开一个图像文件，选择 Pinch 滤镜，弹出如图 9-72 所示 Pinch 对话框。该对话框中包括参数 “Amount”，

可以调节挤压的向内向外扩展程度。

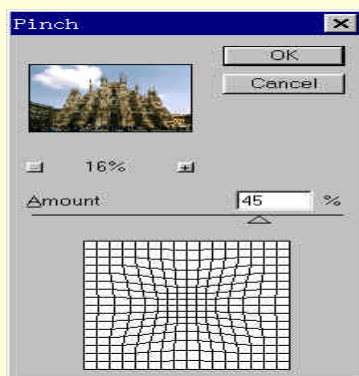


图 9-72 Pinch 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-73 所示。

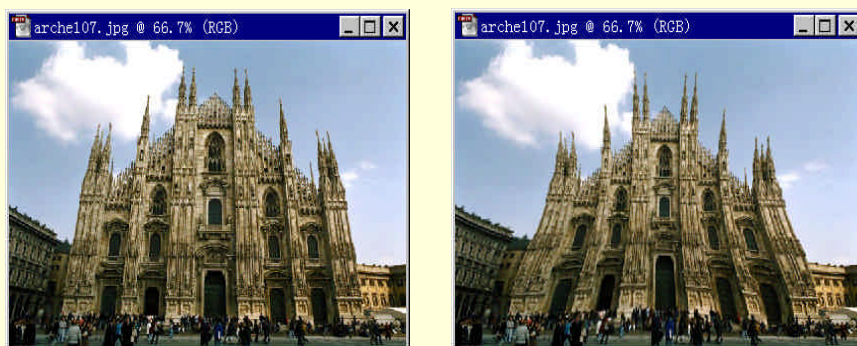


图 9-73 原图和 Pinch 滤镜效果

9.5.6 极坐标转换 (Polar Coordinates)

按照所选的选项，将选区从直角坐标转换为极坐标，反之亦然。用户可以用此滤镜创建在 19 世纪流行的变形艺术圆柱，在此滤镜中扭曲图像在反射圆柱观看时出现为正常图像。

(1) 打开一个图像文件，选择 Polar Coordinates 滤镜，弹出如图 9-74 所示 Polar Coordinates 对话框。该对话框中包括如下参数：



图 9-74 Polar Coordinates 对话框

“Rectangular to Polar”将直角坐标改为极坐标。

“Polar to Rectangular”将极坐标改为直角坐标。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-75 所示。



图 9-75 原图和 Polar Coordinates 滤镜效果

9.5.7 涟漪 (Ripple)

在选区上创建起伏图案，就像是水池表面的波纹。要得到更大的控制范围，请使用“Ripple (波浪)”滤镜。其选项包括波纹数量和大小。

(1) 打开一个图像文件，选择 Ripple 滤镜，弹出如图 9-76 所示 Ripple 对话框。该对话框中包括如下参数：



图 9-76 Ripple 对话框

“Amount”调节产生涟漪的数量。

“Size”用于设定涟漪的大小。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-77 所示。



图 9-77 原图和 Ripple 滤镜效果

9.5.8 修改弯曲 (Shear)

沿曲线扭曲图像。通过拖移框中的直线指定曲线以形成扭曲的曲线。用户可以调整曲线上的任何点。单击“默认”以使曲线返回为直线。另外，用户可以选取如何处理未变形区域。有关更多信息，参阅定义未变形区域。

(1) 打开一个图像文件，选择 Shear 滤镜，弹出如图 9-78 所示 Shear 对话框。该对话框中包括如下参数：

“Wrap Around”用于设置缠绕模式。

“Repeat Edge Pixels”用于设置平铺模式。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-79 所示。

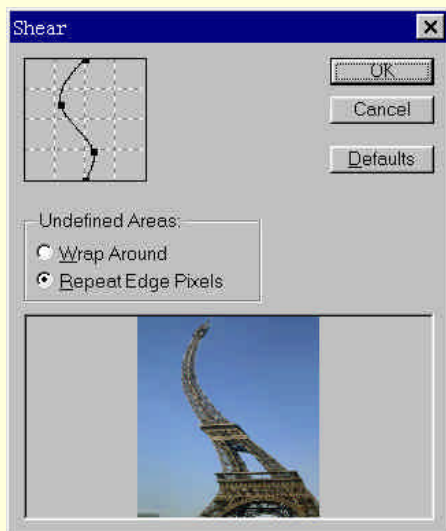


图 9-78 Shear 对话框

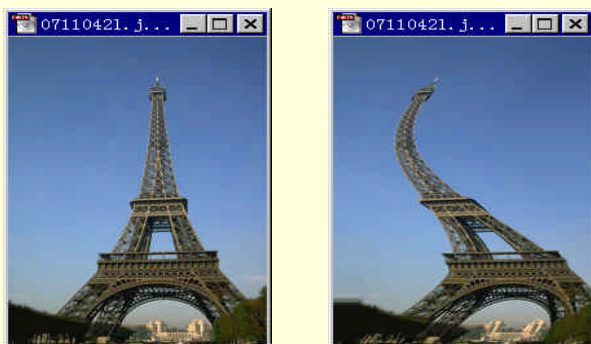


图 9-79 原图和 Shear 滤镜效果

9.5.9 缠绕 (Spherize)

通过将选区包在球形上，扭曲图像并伸展它以适合所选曲线，来为对象制作三维效果。

(1) 打开一个图像文件，选择 Spherize 滤镜，弹出如图 9-80 所示 Spherize 对话框。该对话框中包括如下参数：

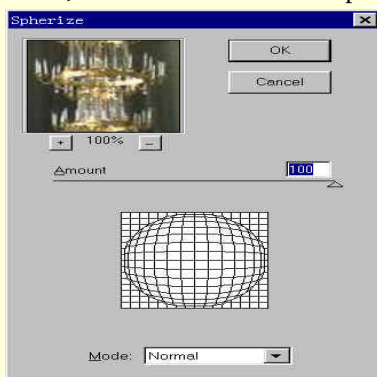


图 9-80 Spherize 对话框

“Amount”用于调节缩放球化的数值。

“Mode”用于选择球化方向的模式。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-81 所示。

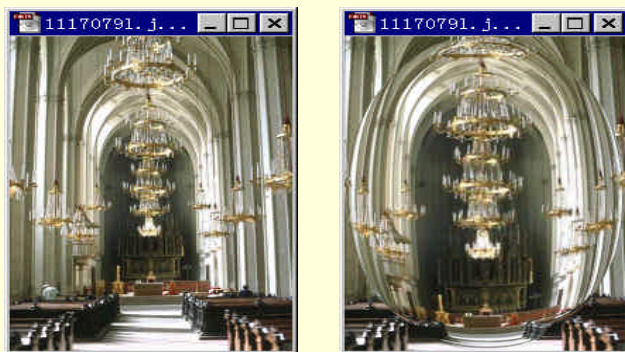


图 9-81 原图和 Spherize 滤镜效果

9.5.10 漩涡 (Twirl)

在中心处比边缘处更强烈地旋转选区。指定角度会产生旋转扭曲图案。

(1) 打开一个图像文件，选择 Twirl 滤镜，弹出如图 9-82 所示 Twirl 对话框。该对话框中包括如下参数：

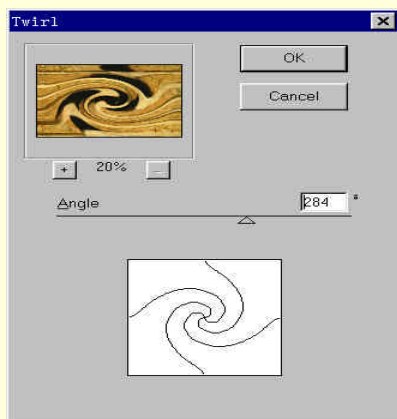


图 9-82 Twirl 对话框

“Angle”用于调整漩涡旋转的角度。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-83 所示。



图 9-83 原图和 Twirl 滤镜效果

9.5.11 波动 (Wave)

与 Ripple (波纹) 滤镜的处理方式相同, 但有更大的控制范围。包括波浪发生器数目、波长 (一个波峰到下一个波峰的距离)、波浪的高度以及波浪的类型: 正弦波 (起伏)、三角波或方波。用户也可以定义未变形区域

(1) 打开一个图像文件, 选择 Wave 滤镜, 弹出如图 9-84 所示 Wave 对话框。该对话框中包括如下参数:

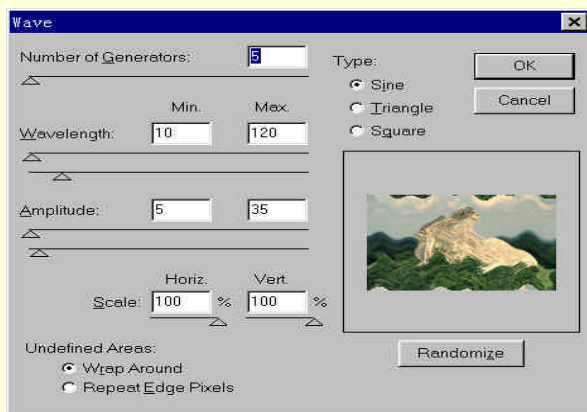


图 9-84 Wave 对话框

“Number of Generator” 用于控制产生波的总数。

“Wavelength” 用于控制波峰的间距。

“Amplitude” 用于调节产生波的波幅。

“Scale” 用于设置波的水平、垂直方向的变形值。

“Undefined Area” 用于定义类型: “Wrap Around” 是缠绕型; “Repeat Edge Pixels” 是平铺型。

“Type” 用于规定波形: “Sine” 为正弦波; “Triangle” 为三角波; “Square” 为方波。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数, 最终效果如图 9-85 所示。



图 9-85 原图和 Wave 滤镜效果

9.5.12 曲折 (ZigZag)

径向地扭曲选区, 这取决于选区中像素的半径。“起伏”选项设置从选区中心到边缘水波反向的数目。用户也可以选取如何置换像素: “水池波纹” 向左上或右下置换像素, “从中心向外” 向选区中心或由选区中心向外置换像素, “围绕中心” 沿中心旋转像素。

打开一幅图像文件如图所示, 选择 ZigZag 滤镜, 弹出如图 9-86 所示 ZigZag 对话框。该对话框中包括如下参数:

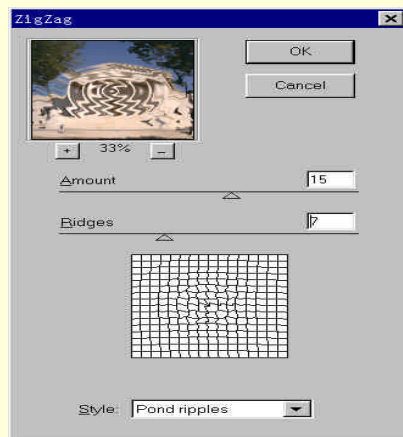


图 9-86 ZigZag 对话框

“Amount”用于设定波纹总数。

“Ridges”用来设置脉理。

“Style”用于选择类型。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-87 所示。



图 9-87 原图和 ZigZag 滤镜效果

9.6 杂色 (NOISE) 滤镜

“Noise (杂色)”滤镜添加或去掉杂色，杂色是指随机分布色阶的像素，可以创建不同寻常的纹理或去掉图像中有缺陷的区域。这有助于将周围像素混合进一个选区，例如去掉蒙尘或划痕。杂色滤镜包括如图 9-88 所示四种滤镜。

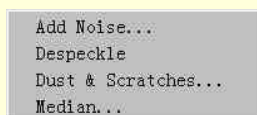


图 9-88 Noise 子菜单

9.6.1 加入杂点 (Add Noise)

在图像上应用随机像素，模仿高速胶片上捕捉画面的效果。该滤镜也可用来减少羽化选区或渐变填充的色带，或用来使过度修饰的区域显得更为真实。

(1) 打开一个图像文件，选择 Add Noise 滤镜，弹出如图 9-89 所示 Add Noise 对话框。该对话框中包括如下参数：

“Amount”用于调节加入的干扰量，数值越大效果越明显。

- “Distribution”用于选择干扰类型：一是“统一（Uniform）”属性；用0与0加或减指定数值之间的随机数字分布颜色值，得到精细的效果；二是“Gaussian（高斯）”模式，沿铃形曲线分布杂色的颜色值，得到斑点效果。
- “Monochromatic”用于选择是否为单色干扰的色素，仅将滤镜应用于图像中的色调图素而不更改其颜色。



图 9-89 Add Noise 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-90 所示。

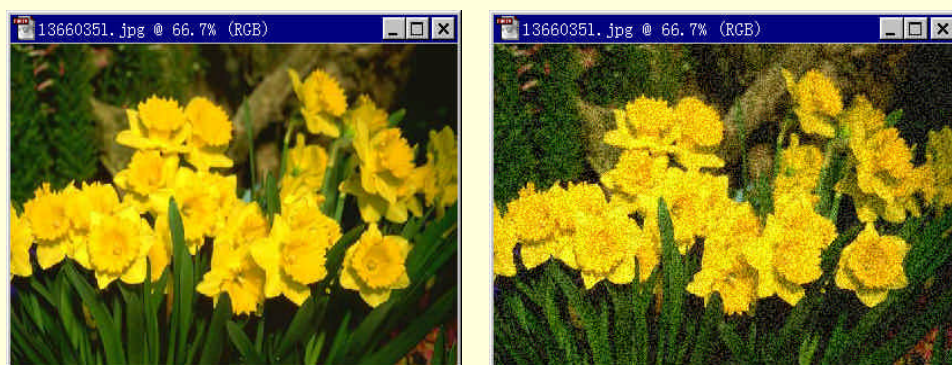


图 9-90 原图和 Add Noise 滤镜效果

9.6.2 去除杂点 (Despeckle)

探测图像中的边缘（有明显颜色改变的区域）并模糊除边缘外选区的所有部分。这种模糊可去掉杂色同时保留细节。

打开一幅图像文件，选择 Despeckle 滤镜，该滤镜没有对话框窗口，它寻找图像中色彩变化量大的区域，然后模糊除去过渡边缘外的东西，用户可以用来减少干扰或模糊过于清晰的区域，并可除去扫描图像中的波纹图案。效果如图 9-91 所示。

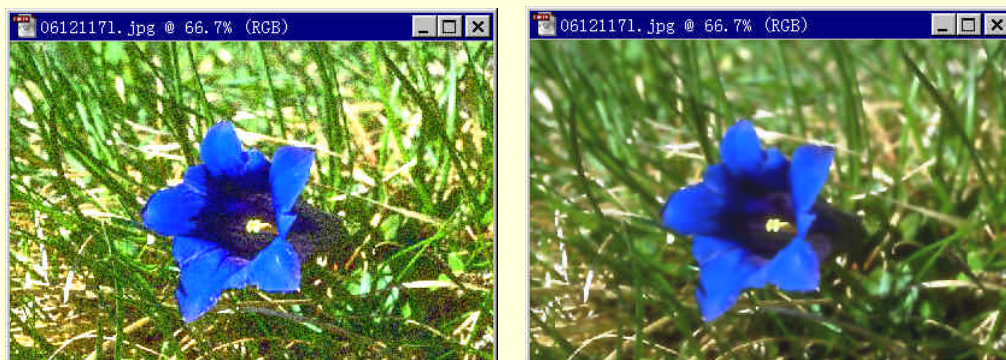


图 9-91 原图和 Despeckle 滤镜效果

9.6.3 灰尘和发刮擦声 (Dust & Scratches)

通过改变不同的像素来减少杂色。要在清晰化图像和隐藏缺陷之间达到平衡，尝试使用不同的半径和阈值设置组合。或在图像的所选区域上应用滤镜。

(1) 打开一个图像文件，选择 Dust & Scratches 滤镜，弹出如图 9-92 所示 Dust & Scratches 对话框。该对话框中包括如下参数：

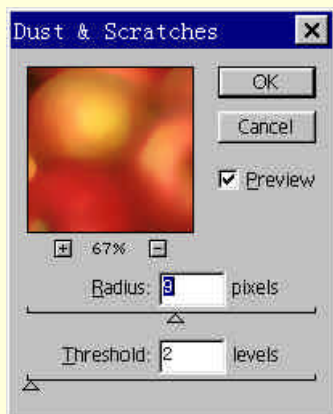


图 9-92 Dust & Scratches 对话框

“Radius”用于决定清除缺陷的范围。

“Threshold”用于输入值来确定要分析的像素。值为 0 则分析所有区域内的像素，使用时，要尽可能保持“Radius”和“Threshold”之间的平衡，以确保图像清晰度。

(2) 如有必要，调整预览缩放比例直到该区域包含的杂色可见。

(3) 向左拖移“Threshold (阈值)”滑块至 0 关闭此数值，以使选区或图像中的所有像素可被检查到。滑块使用户可以更好地控制 0 和 129 间的数值，这是图像最常用的范围（与 129 和 255 之间的数值相比）。

(4) 向左或向右拖动“Radius (半径)”滑块，或在文本框中输入从 1 到 16 像素的数值。调整半径会使图像模糊。在可消除缺陷的最小值处停止。

(5) 通过输入数值或拖移滑块逐渐增加“Threshold (阈值)”，直到消除缺陷的最大可能值处。

(6) 单击“OK (好)”。效果如图 9-93 所示。



图 9-93 原图和 Dust & Scratches 滤镜效果

9.6.4 均质 (Median)

通过混合选区内像素的亮度来减少图像中的杂色。此滤镜在像素选区半径中搜索相同亮度的像素，扔掉与邻近像素相差太大的像素，并用搜索到像素的中间亮度值替换中心像素。此滤镜对于消除或减少图像的动感效果非常有用。

(1) 打开一个图像文件，选择 Median 滤镜，弹出如图 9-94 所示 Median 对话框。该对话框中包括的参数“Radius”用于设定该滤镜自每个像素进行亮度分析的距离范围。

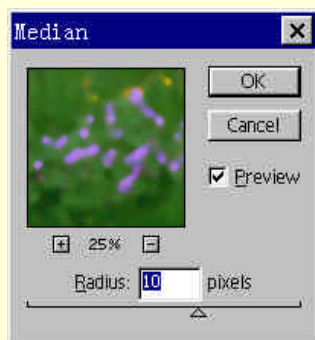


图 9-94 Median 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-95 所示。

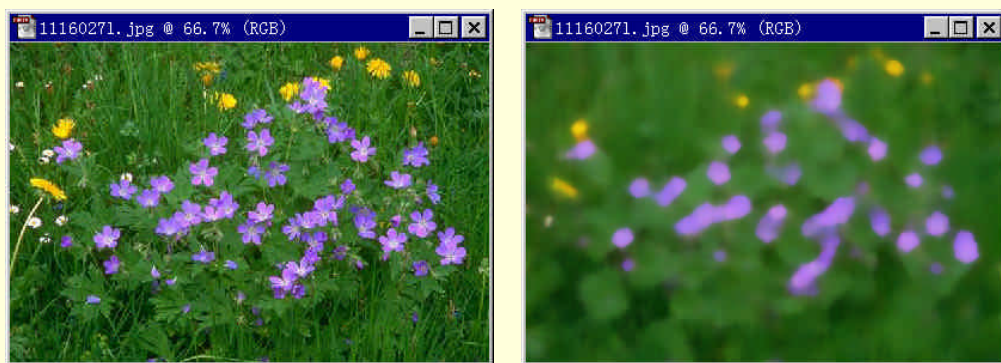


图 9-95 原图和 Median 滤镜效果

9.7 块话处理 (PIXELATE) 滤镜

“像素化”子菜单中的滤镜通过将相似颜色值的像素结块成单元格清晰地定义选区。该系列滤镜包括如图 9-96 所示八种滤镜。

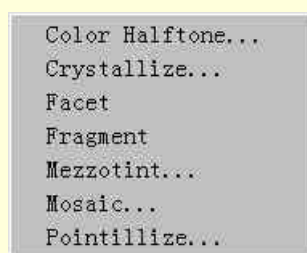


图 9-96 Pixelate 子菜单

9.7.1 半色调 (Color Halftone)

模拟在图像的每个通道上使用扩大的半调网屏的效果。对于每个通道，此滤镜将图像分为矩形并用圆形替换矩形。圆形的大小与矩形的亮度成比例。

(1) 打开一个图像文件，选择 Color Halftone 滤镜，弹出如图 9-97 所示 Color Halftone 对话框。该对话框中包括如下参数：

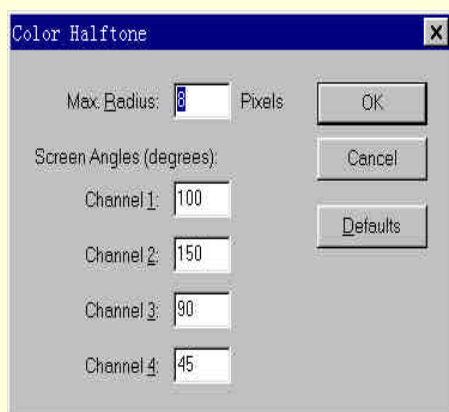


图 9-97 Color Halftone 对话框

“Max Radius”用于设置最大像素填充，控制网格大小。

“Screen Angles (degrees)”设置屏蔽度数，四个通道分别代表填入的颜色之间的角度。

(2) 输入半调网点的最大半径值（以像素为单位），其范围从 3 到 127。

(3) 对于一个或多个通道，输入网角值（网点与水平方向的角度）：

对于灰度图像，仅使用通道 1。

对于 RGB 图像，仅使用通道 1、2 和 3，与红、绿和蓝色通道对应。

对于 CMYK 图像，使用所有四个通道，与青、洋红、黄和黑色通道对应。

单击“Defaults（默认）”以将所有的网角返回为默认值。

(3) 单击“OK（好）”，效果如图 9-98 所示。

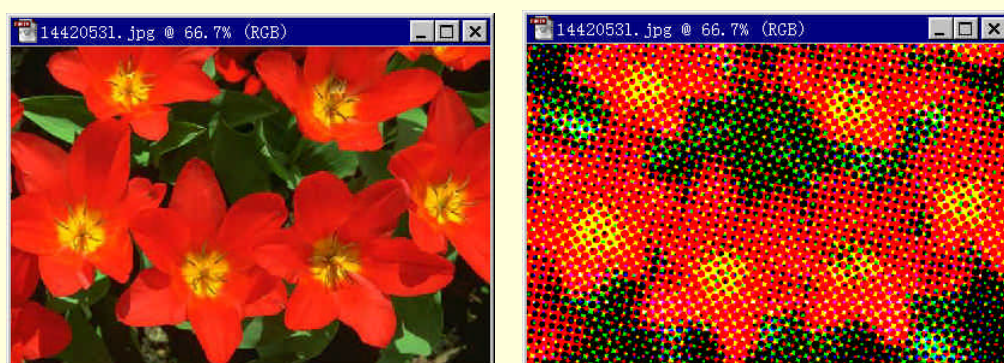


图 9-98 原图和 Color Halftone 滤镜效果

9.7.2 晶状化 (Crystallize)

将像素结块为纯色多边形。

(1) 打开一个图像文件，选择 Crystallize 滤镜，弹出如图 9-99 所示 Crystallize 对话框。该对话框中含有参数：

“Cell Size”控制多边形网格的大小。

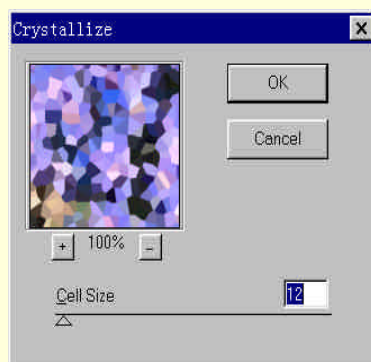


图 9-99 Crystallize 对话框

(2) 通过预览窗口设置完选项参数，最终效果如图 9-100 所示。

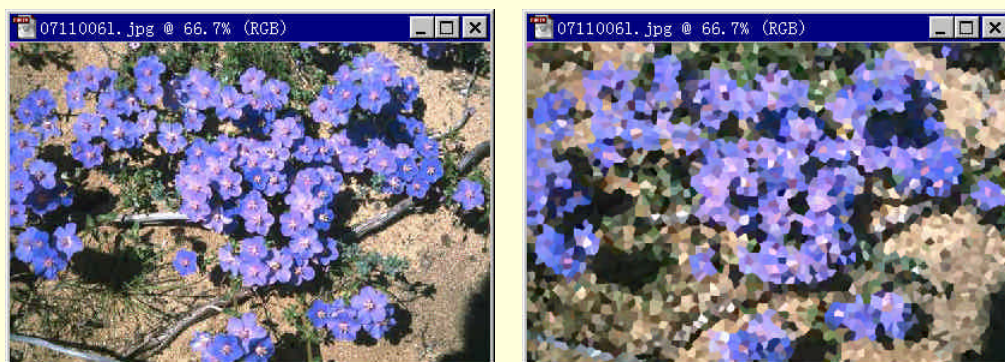


图 9-100 原图和 Crystallize 滤镜效果

9.7.3 手绘效果 (Facet)

将纯色或相似颜色的像素结块为彩色像素块。用户可以使用此滤镜使扫描的图像看起来像是手绘的，或使现实图像与抽象画相似。

打开一个图像文件，选择 Facet 滤镜，该滤镜无对话框，通过分组和改变实力色素为相似的色像素块，生成手绘效果，强调原色于相颜色，效果如图 9-101 所示。

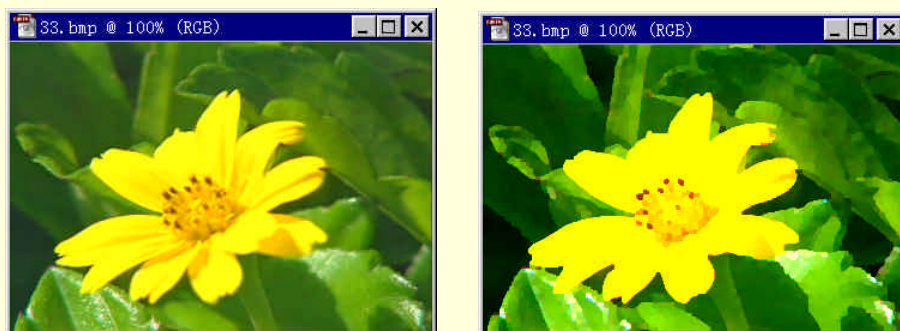


图 9-101 原图和 Facet 滤镜效果

9.7.4 碎片 (Fargment)

为选区内像素创建四份备份，进行平均，再使它们互相偏移。

打开一幅图像文件，选择 Fargment 滤镜，该滤镜没有对话框，通过将图像像素拷贝四次，再将他们平均和易位，形成一种碎片的效果，如图 9-102 所示。



图 9-102 原图和 Fargment 滤镜效果

9.7.5 凹版画 (Mezzotint)

将图像转换为黑白区域的随机图案，或彩色图像的全饱和颜色随机图案。要使用此滤镜，在“Mezzotint (凹版画)”对话框中从“Mode (类型)”弹出式菜单中选取一种网点图案。

该滤镜用点、线条和笔划重新生成图像，产生镂刻的版画效果，打开一幅图像文件如图所示，选择 Mezzotint 滤镜，弹出如图 9-103 所示 Mezzotint 对话框。在对话框中下拉菜单列表框中列举了十种类型已产生不同需要的点、线或笔划的图像。各种类型以产生于原始图最为接近的图或抽象化的图像。

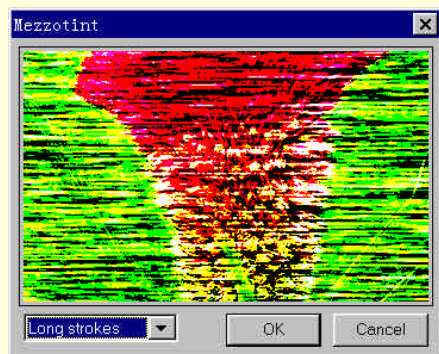


图 9-103 Mezzotint 对话框

(2) 通过预览窗口设置完选项参数，最终效果如图 9-104 所示。

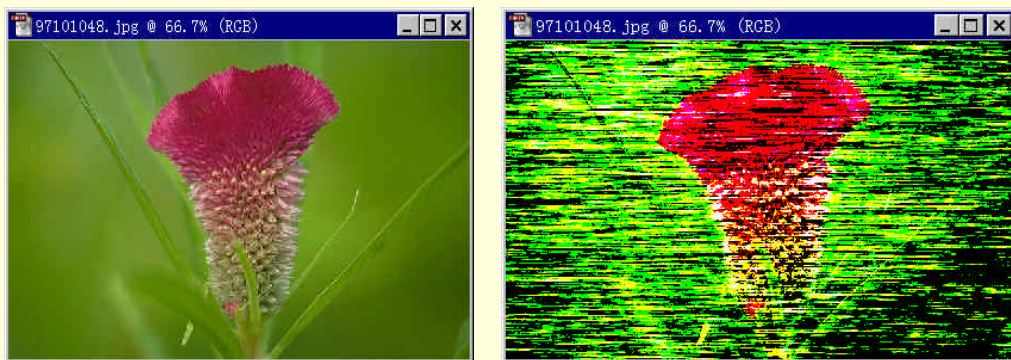


图 9-104 原图和 Mezzotint 滤镜效果

9.7.6 马赛克化 (Mosaic)

将像素结块为方块。给定块内的像素颜色相同，块的颜色代表选区的颜色。有铁片化的效果。另外可以在局部进行马赛克处理以达到某种效果，经过马赛克处理的图像不可以再复原。

(1) 打开一个图像文件，选择 Mosaic 滤镜，弹出如图 9-105 所示 Mosaic 对话框。该对话框中包括参数是：



图 9-105 Mosaic 对话框

“Cell Size”用于控制效果中点的大小。

(2) 通过预览窗口设置完选项参数，最终效果如图 9-106 所示。



图 9-106 原图和 Mosaic 滤镜效果

9.7.7 斑点化 (Pointillize)

将图像中的颜色分散为随机分布的网点，就像是点画法绘画一样，再将背景色用作网点之间的画布区域。

(1) 打开一个图像文件，选择 Pointillize 滤镜，弹出如图 9-107 所示 Pointillize 对话框。该对话框中包括参数：“Cell Size”用于控制效果中点的大小。

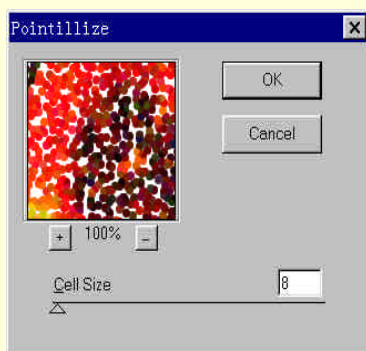


图 9-107 Pointillize 对话框

(2) 通过预览窗口设置选项参数，最终效果如图 9-108 所示。

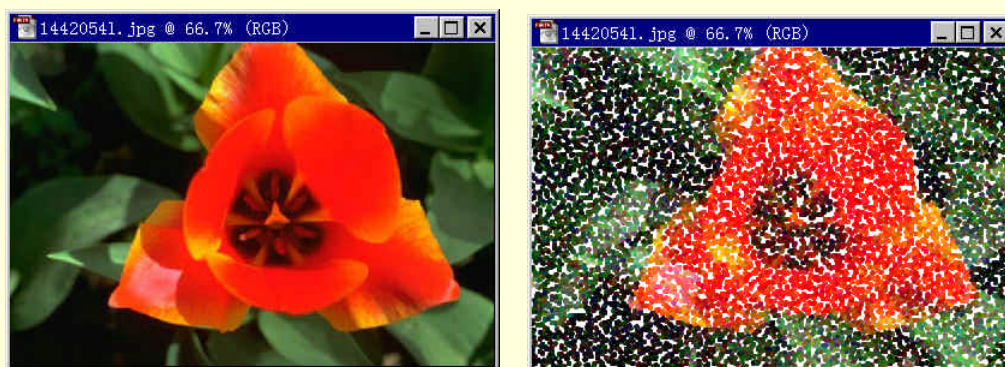


图 9-108 原图和 Pointillize 滤镜效果

9.8 渲染 (RENDER) 滤镜

“Render (渲染)”滤镜在图像中创建三维形状、云彩图案、折射图案和模拟光线反射。用户还可以在三维空间中操纵对象、创建三维对象 (立方体、球体和圆柱)，以及从灰度文件创建纹理填充以制作类似三维的光照效果，包括六种滤镜，如图 9-109 所示。

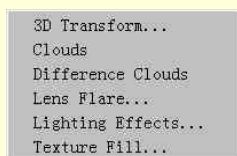


图 9-109 Render 子菜单

9.8.1 三维变换 (3D Transform)

将图像映射到立方体、球体和圆柱，然后用户可以在三维空间旋转它们。

(1) 打开一个图像文件，选择 3D Transform 滤镜，弹出如图 9-110 所示 3D Transform 对话框。该对话框中包括如下参数：

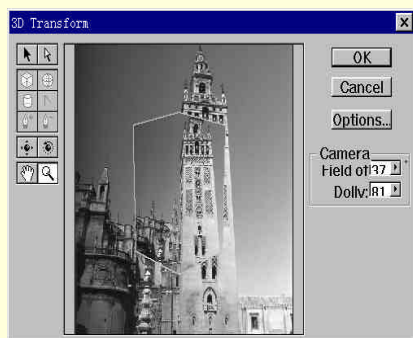


图 9-110 3D Transform 对话框

“Field” 设置俯视视觉的角度。

“Dolly” 设置摄影的远近。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-111 所示。



图 9-111 原图和 3D Transform 滤镜效果

9.8.2 云彩 (Cloud)

使用前景和背景色间变化的随机值生成柔和的云彩图案。要生成更硬一些的（低漫射 shift）云彩图案，在选取该滤镜时按住 Alt 键（Windows）或 Option 键（Mac OS）。

打开一幅图像文件，选择 Clouds 滤镜，则最终效果如图 9-112 所示。

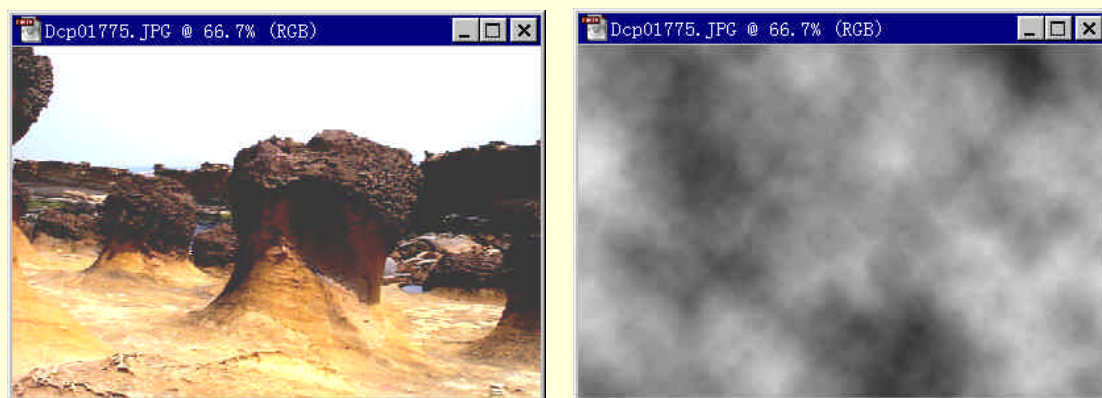


图 9-112 原图和彩笔滤镜效果

9.8.3 混合云彩 (Difference Clouds)

使用前景和背景色间变化的随机产生值生成云彩图案。此滤镜混合云彩数据和现有像素，其方式与“Difference (差值)”模式混合颜色相同。用户第一次选取此滤镜时，图像的某些部分被转换为云彩图案。应用此滤镜几次可创建与大理石花纹相似的横纹和脉纹图案。

该滤镜无对话框，直接应用产生效果，连续执行可以产生大理石效果。打开一个图像文件，选择 Difference Clouds 滤镜，效果如图 9-113 所示。

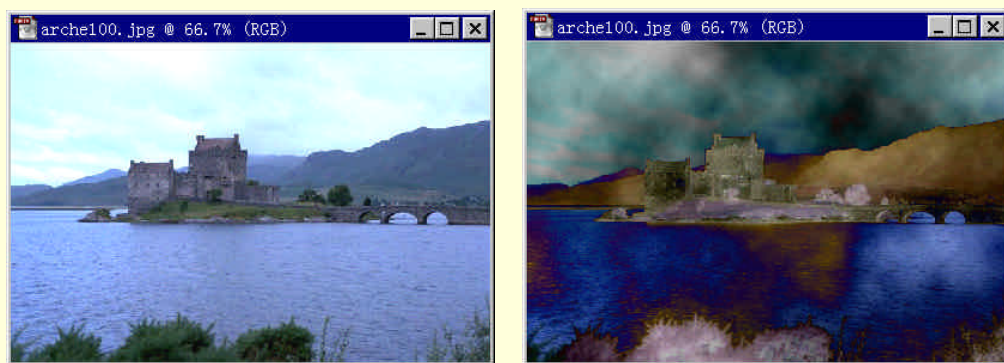


图 9-113 原图和 Difference Clouds 滤镜效果

9.8.4 炫光 (Lens Flare)

模拟亮光照在相机镜头所产生的折射。通过在图像缩览图内单击或拖移光晕十字线，可指定光晕中心的位置。

(1) 打开一个图像文件，选择 Lens Flare 滤镜，弹出如图 9-114 所示 Lens Flare 对话框。该对话框中包括如下参数：

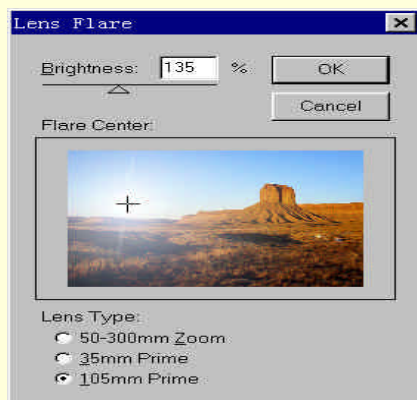


图 9-114 Lens Flare 对话框

“Brightness”用于设置产生的亮斑大小。

“Flare Center”拖动十字光标可以设置炫光的位置。

“Lens Type”用于设置摄影机镜头的类型。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-115 所示。

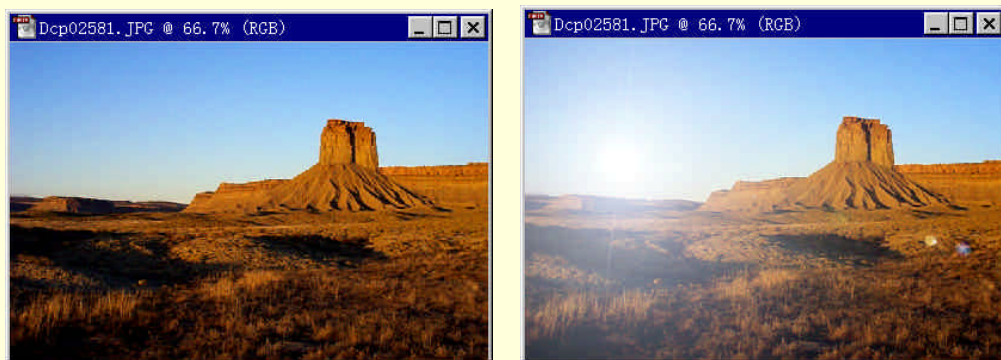


图 9-115 原图和 Lens Flare 滤镜效果

9.8.5 灯光效果 (Lighting Effects)

有 19 种不同的光照风格、3 种光照类型和 3 组光照属性，供用户在 RGB 图像上制作各种各样的光照效果。用户也可以使用从灰度文件（称为凹凸图）的纹理制作类似三维效果，并存储自创的风格以在其它图像上使用。打开一幅图像文件，选择 Lighting Effects 滤镜，则弹出如图 9-116 所示 Lighting Effects 对话框。该滤镜效果仅适用于 RGB 颜色模式。在 Lighting Effects 对话框中可以发现许多调节选项。

“Style”选择光源，共提供了十七种选项，默认值为中等强度的聚光源，可以命名和保存这些设置。

“Light Type”是灯光类型，当检测框中选为“On”时，该类型可选。一共有三中灯光光源。包括：

“Spotlight”是投射长椭圆形光。可以在于栏窗口中调节该项。移动中心点或通过椭圆上的四个框改变焦点，扩大或减少照明区域。

“Omni”是散光。类似日光灯效果，可通过改变圆的大小改变灯光距离、图像距离。

“Directional”是投射一个直线方向的光线，只允许改变光线方向和光源高度。

“Intensity”用于控制照明的强度。

“Focus”只在使用“Spotlight”中使用，可以扩大椭圆区内光线范围，也可以产生细光效果。

“Properties”是特性选择。

“Gloss”用于设定图像的反光效果，移动滑块改变表面从粗糙到光滑。

“Material”用于控制光线或光源所照射的物体是否产生更多的反射，滑块的左侧“Plastic”为反射光源颜色，右侧“Metallic”是反射屏幕上图像的颜色。

“Exposure”调节照射光线变量或者变暗。

“Ambience”可以产生光源于图像的室内混合效果。

“Texture Channel”可以将一个灰度图像当作纹理使用。使用“Texture Channel”可以按 Tab 键来移动不同类型的光源。

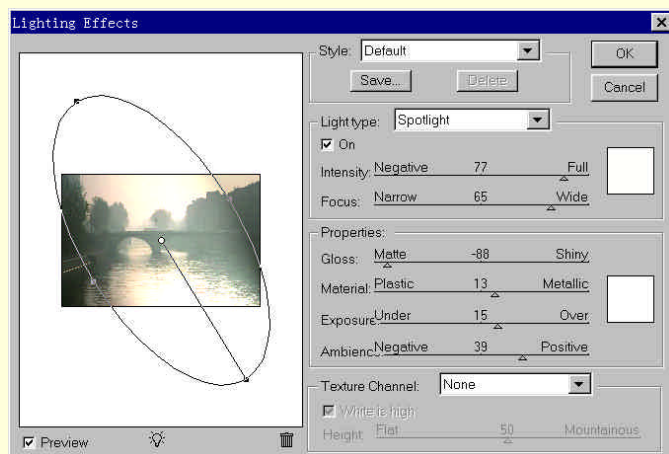


图 9-116 Lighting Effects 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-117 所示。



图 9-117 原图和 Lighting Effects 滤镜效果

9.8.6 纹理填充 (Texture Fill)

用灰度文件或文件的一部分填充选区。要对文档或选区添加纹理或图像，则需打开想用作纹理填充的灰度文档。

(1) 打开一个图像文件，选择“Image (图形)”→“Mode (方式)”→“Grayscale (灰度)”滤镜，将图像转换成灰度文档，如图 9-118 所示。



图 9-118 创建灰度文档

(2) 打开另一个图像文件，将图像中的空白区域选中。

(3) 选择 Texture Fill 滤镜，则弹出如图 9-119 所示对话框。



图 9-119 Texture Fill 对话框

(4) 单击“打开”，则最终效果如图 9-120 所示。

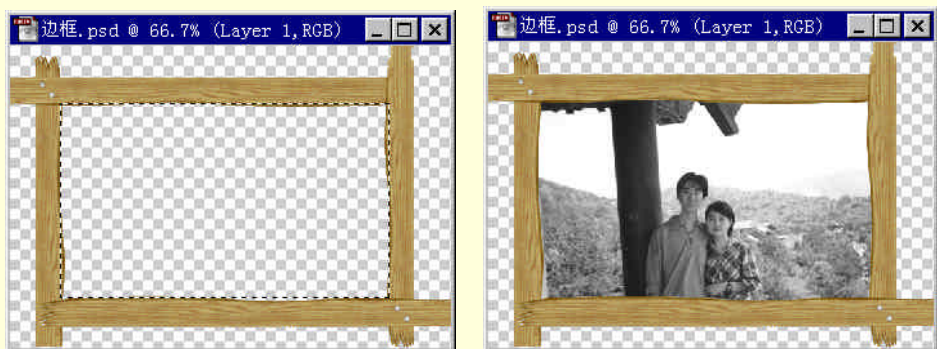


图 9-120 原图和 Texture 滤镜效果

9.9 锐化 (Sharpen) 滤镜

锐化系列滤镜一共包括四个滤镜，如图 9-121 所示。

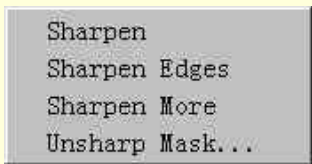


图 9-121 Sharpen 子菜单

9.9.1 锐化和加强锐化 (Sharpen and Sharpen More)

“Sharpen (锐化)”滤镜通过增加相邻像素的对比度来聚焦模糊的图像。锐化程度较为轻微，没有对话框。

“Sharpen More (锐化)”聚焦选区并提高它的清晰度。“Sharpen More (进一步锐化)”滤镜比“Sharpen (锐化)”滤镜应用更强的锐化效果。

打开一个图像文件，选择 Sharpen More 滤镜，则原来的图像线条就变得更加清晰，如图 9-122 所示。

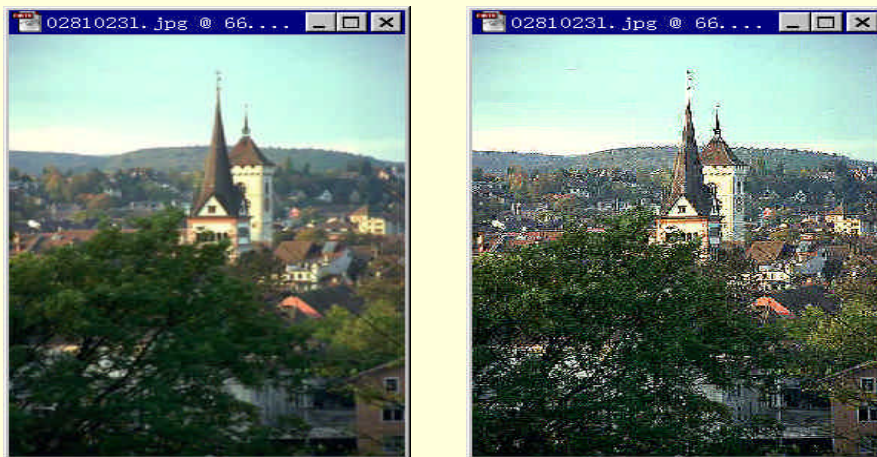


图 9-122 原图和 Sharpen more 滤镜效果

9.9.2 边界锐化 (Sharpen Edges)

查找图像中有明显颜色转换的区域并进行锐化。边界锐化滤镜仅锐化边缘而保持图像整体的平滑度。使用此滤镜锐化边缘时不必指定数量。

打开一个图像文件，选择 Sharpen Edges 滤镜，则效果如图 9-123 所示。

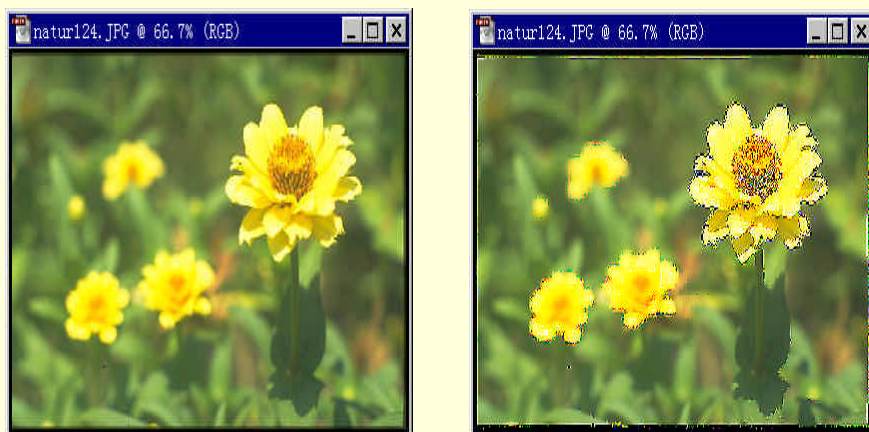


图 9-123 原图和 Sharpen Edges 滤镜效果

9.9.3 钝化屏蔽 (Unsharp Mask)

要进行专业的色彩校正，使用“USM Mask”滤镜调整边缘细节的对比度，并在边缘的每侧制作一条更亮或更暗的线，以强调边缘和产生更清晰图像的幻觉。

(1) 打开一个图像文件，选择 Unsharp Mask 滤镜，弹出如图 9-124 所示 Unsharp Mask 对话框。该对话框中包括如下参数：



图 9-124 Unsharp Mask 对话框

“Amount”数值越大则边缘锐化强度越大。

“Radius”指定边缘锐化的宽度，幅度大边缘宽度大。

“Threshold”对含有微妙渐变的图片，限定色阶可以保留渐变的自然质感。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-125 所示。



图 9-125 原图和 Unsharp Mask 滤镜效果

9.10 素描 (Sketch) 滤镜

“Sketch (素描)”子菜单中的滤镜给图像增加纹理，常用于三维效果。这些滤镜对创建精美艺术或手绘图像也非常有用。许多素描滤镜在重绘图像时使用前景和背景色。素描系列滤镜如图 9-126 所示包括十四种滤镜。

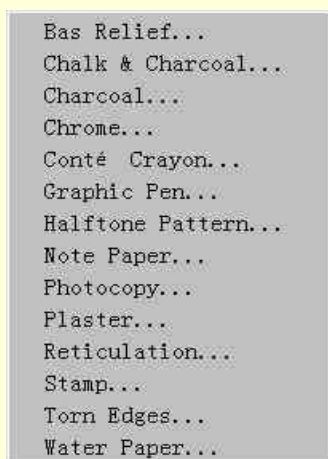


图 9-126 Sketch 子菜单

9.10.1 浮雕 (Bas Relief)

变换图像，使图像显得被刻成浅浮雕并照亮以强调表面变化。图像的较暗区域使用前景色，较亮颜色使用背景色。

(1) 打开一个图像文件，选择 Bas Relief 滤镜，弹出如图 9-127 所示 Bas Relief 对话框。该对话框中包括如下参数：

- “Detail” 用于调节效果的细节。
- “Smoothness” 用于效果的表面平滑调节。
- “Light Direction” 用于选择灯光的方向。

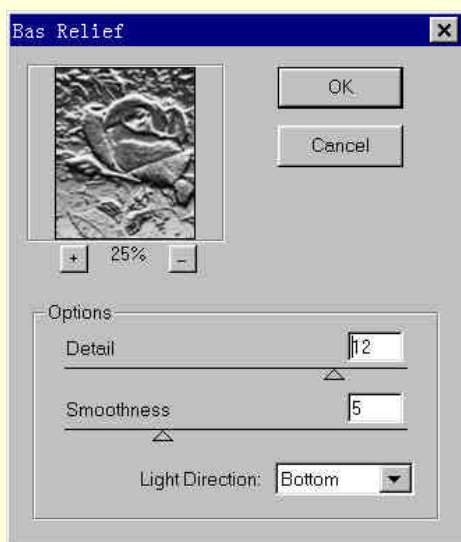


图 9-127 Bas Relief 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-128 所示。

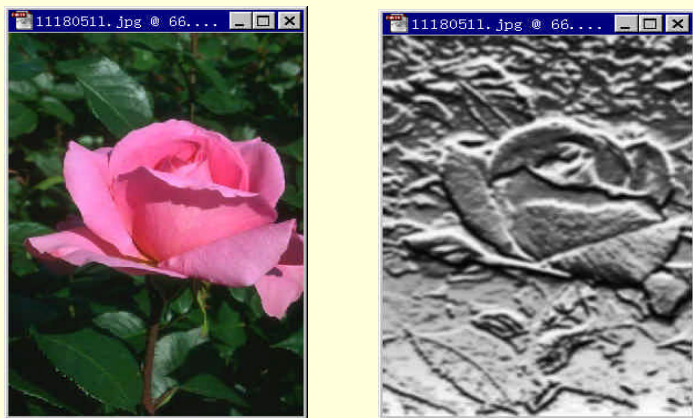


图 9-128 原图和 Bas Relief 滤镜效果

9.10.2 粉笔和碳笔画 (Chalk & Charcoal)

用粗糙粉笔绘制的纯中间调灰色背景来重绘图像的高光和中间调。暗调区用黑色对角炭笔线替换。绘制的炭笔为前景色，绘制的粉笔为背景色。

(1) 打开一个图像文件，选择 Chalk & Charcoal 滤镜，弹出如图 9-129 所示 Chalk & Charcoal 对话框。该对话框中包括如下参数：

- “Charcoal Area” 用于炭笔区域面积。
- “Chalk Area” 用于粉笔区域面积。
- “Stroke Pressure” 用于设置笔划压力感。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-130 所示。

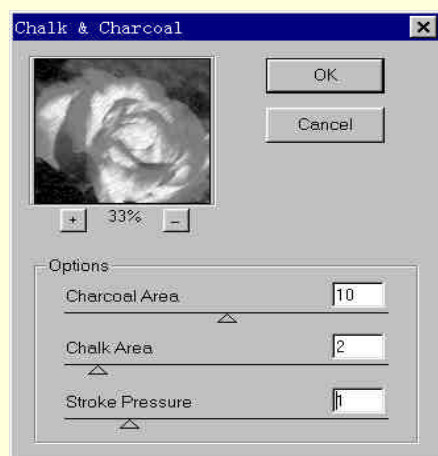


图 9-129 Chalk & Charcoal 对话框

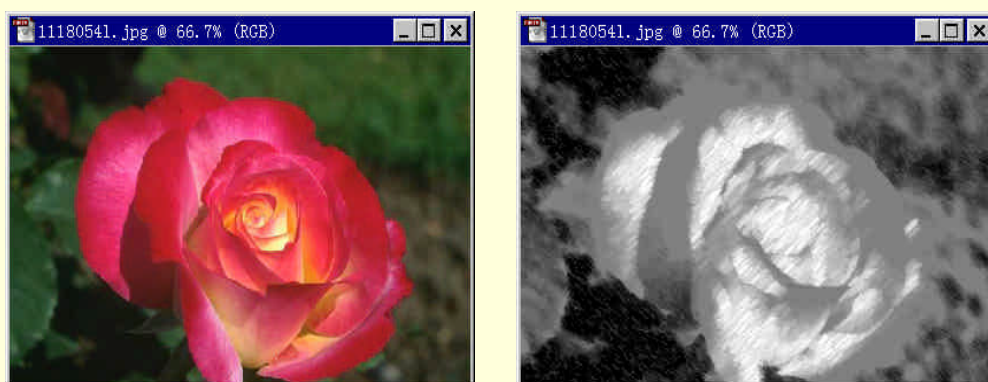


图 9-130 原图和 Chalk & Charcoal 滤镜效果

9.10.3 碳笔画 (Charcoal)

重绘图像以创建海报化、涂抹效果。主要的边缘用粗线绘画，中间调用对角线条素描。炭笔为前景色，纸张为背景色。

(1) 打开一个图像文件，选择 Charcoal 滤镜，弹出如图 9-131 所示 Charcoal 对话框。

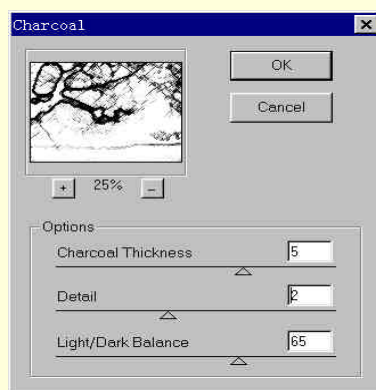


图 9-131 Charcoal 对话框

该对话框中包括如下参数：

“Charcoal Thickness”用于设置碳笔的厚度。

“Detail”用于设置碳笔效果的细节。

“Light/Dark Balance”用于明暗平衡调节。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-132 所示。



图 9-132 原图和 Charcoal 滤镜效果

9.10.4 铬印染 (Chrome)

处理图像，使它像是被磨光的铬表面。在反射表面中，高光为亮点，暗调为暗点。在应用此滤镜后，使用“Detail (色阶)”对话框以增加图像的对比度。

(1) 打开一个图像文件，用工具将图像选中，再选择“Select (选择)”→“Inverse (反转)”，将图像背景选中，应用 Chrome 滤镜，弹出如图 9-133 所示 Chrome 对话框。该对话框中包括如下参数：



图 9-133 Chrome 对话框

“Detail”用于调节细节效果。

“Smoothness”用于调节效果的平滑程度。

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-134 所示。

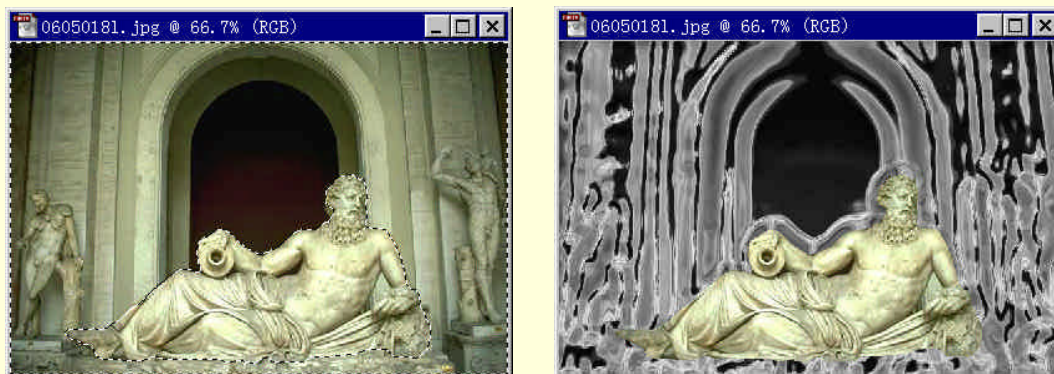


图 9-134 原图选区和 Chrome 滤镜效果

9.10.5 彩色粉笔 (Conte Crayon)

在图像上重复稠密的深色或纯白粉笔图像。“Conte Crayon (彩色粉笔)”滤镜将前景色用于较暗区域，将背景

色用于较亮区域。要得到更真实的效果，在应用滤镜前将前景色改为一种常用的彩色粉笔颜色（黑色、深棕色、鲜红色）。要得到柔和色调的效果，在应用滤镜前将背景色改为略带前景色的白色。

(1) 打开一个图像文件，选择 Conte Crayon 滤镜，弹出如图 9-135 所示 Conte Crayon 对话框。该对话框中包括如下参数：

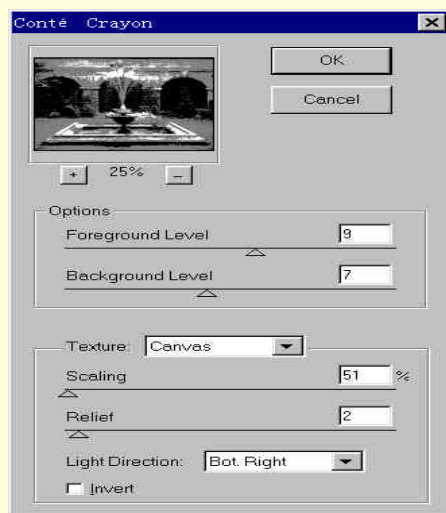


图 9-135 Conte Crayon 对话框

“Foreground Level”用于调整前景色层次。

“Background Level”用于调整背景色层次。

“Texture”用于选择纹理模式。

“Scaling”用于纹理大小缩放调节。

“Relief”用于调整效果起伏。

“Light Direction”用于选择灯光的方向。

“Invert”用于选择是否采取切换反转。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-136 所示。



图 9-136 原图和 Conte Crayon 滤镜效果

9.10.6 素描画 (Graphic Pen)

使用精细的、直线油墨线条来捕捉原图像中的细节，对于扫描图像尤其明显。此滤镜对油墨使用前景色，对纸张使用背景色来替换原图像的颜色。

(1) 打开一个图像文件，选择 Graphic Pen 滤镜，弹出如图 9-137 所示 Graphic Pen 对话框。该对话框中包括如下参数：

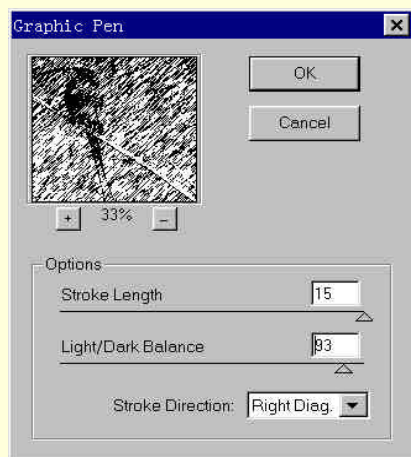


图 9-137 Graphic Pen 对话框

“Stroke Length”用于调节笔划长度。

“Light/Dark Direction”用于选择笔划颜色的方向。

“Stroke Direction”用于选择笔划的方向。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-138 所示。



图 9-138 原图和 Graphic Pen 滤镜效果

9.10.7 变色调图案 (Halftone Pattern)

模拟半调网的效果，并保持色调的连续范围。

(1) 打开一个图像文件，选择 Halftone Pattern 滤镜，弹出如图 9-139 所示 Halftone Pattern 对话框。该对话框中包括如下参数：

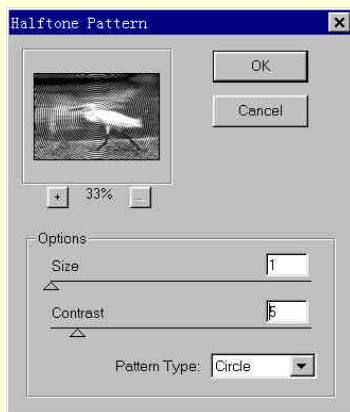


图 9-139 Halftone Patten 对话框

“Size”用于调整网格的间距大小。

“Contrast”用于调节前景的颜色对比度。

“Pattern Type”用于选择图案类型。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-140 所示。

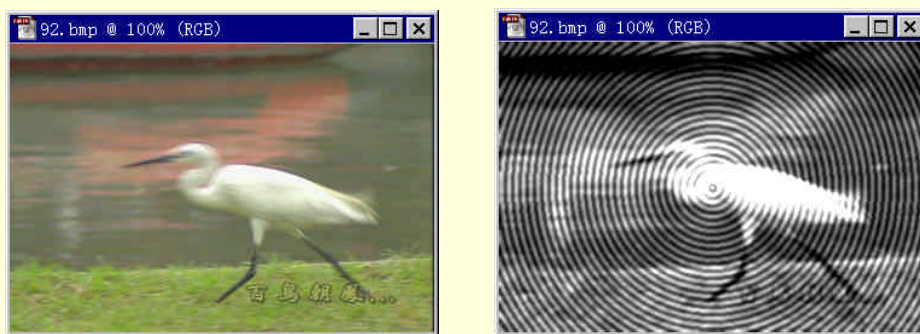


图 9-140 原图和 Halftone Pattern 滤镜效果

9.10.8 标志图样 (Note Paper)

创建似乎是由手工制纸构成的图像。此滤镜会简化图像，并综合了“Stylize (风格化)”→“Emboss (浮雕)”和“Texture (纹理)”→“Grain (颗粒)”滤镜的效果。图像中的较暗区域显得像是纸张的顶层的洞，显露出背景色。

(1) 打开一幅图像文件，选择 Note Paper 滤镜，弹出如图 9-141 所示 Note Paper 对话框。该对话框中包括如下参数：

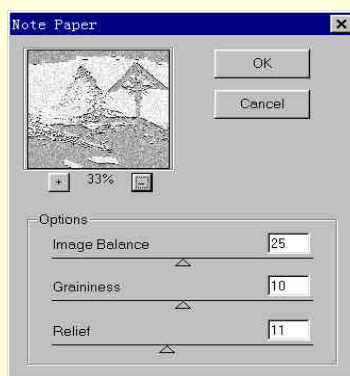


图 9-141 Note Paper 对话框

“Image Balance”用于调节前景与前景色在效果种的平衡。

“Graininess”用于调节图案颗粒。

“Relief”用于调节浮雕程度。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-142 所示。

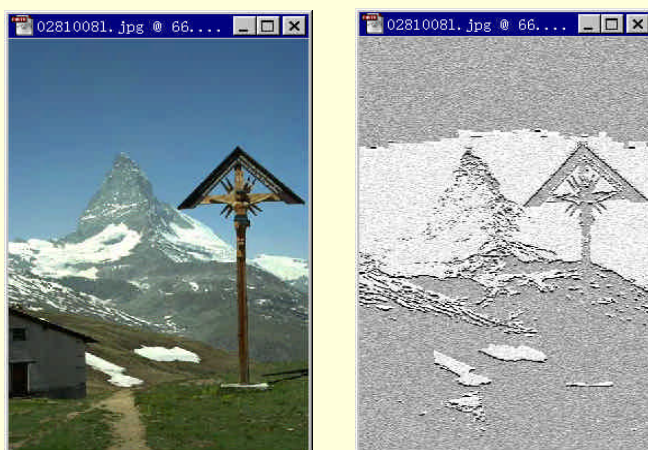


图 9-142 原图和 Note Paper 滤镜效果

9.10.9 图片拷贝 (Photocopy)

模拟影印图像的效果。大范围的暗色区域主要只拷贝其边缘和远离纯黑或纯白色的中间调。

(1) 打开一个图像文件，选择 Photocopy 滤镜，弹出如图 9-143 所示 Photocopy 对话框。该对话框中包括如下参数：

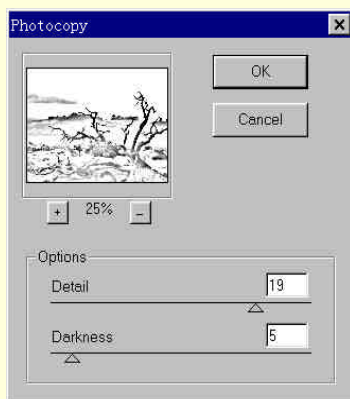


图 9-143 Photocopy 对话框

“Detail”用于调节图片效果的细节。

“Darkness”用于调节图像效果的暗色值。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-144 所示。

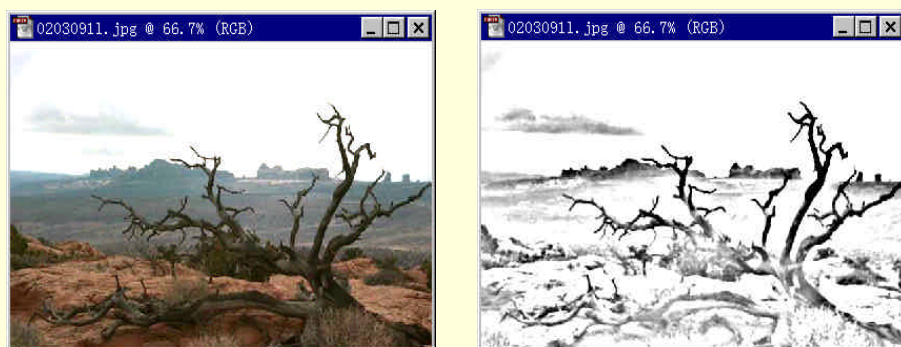


图 9-144 原图和 Photocopy 滤镜效果

9.10.10 塑料效果 (Plaster)

用立体石膏压模成图像，然后使用前景和背景色为图像上色。较暗区域升高，较亮区域下陷（或选取“反相”选项使效果反相）。

(1) 打开一个图像文件，选择 Plaster 滤镜，弹出如图 9-145 所示 Plaster 对话框。该对话框中包括如下参数：

“Image Balance”用于调整土地中前景色和后景色的平衡。

“Smoothness”用于调节喷刷面的平滑程度。

“Light Position”用来选择灯光的安放位置。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-146 所示。



图 9-145 Plaster 对话框

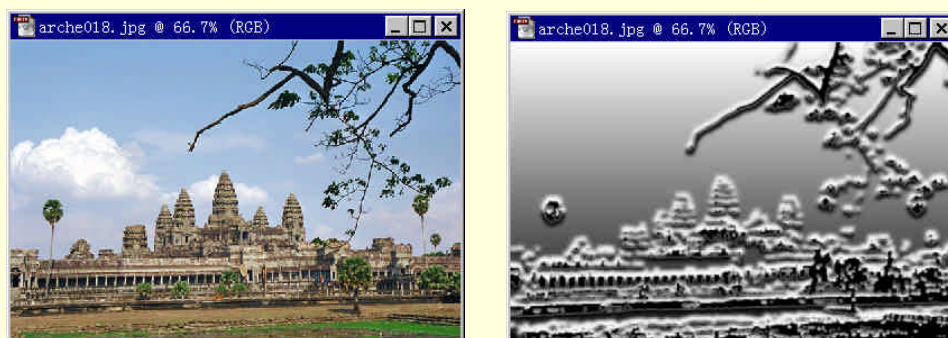


图 9-146 原图和 Plaster 滤镜效果

9.10.11 网状 (Reticulation)

模仿胶片感光乳剂的受控收缩和扭曲，以使图像的暗调区域好象被结块，高光好象被轻微颗粒化。

(1) 打开一个图像文件，选择 Reticulation 滤镜，弹出如图 9-147 所示 Reticulation 对话框。该对话框中包括如下参数：

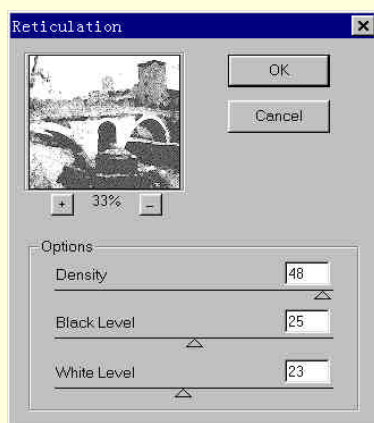


图 9-147 Reticulation 对话框

“Density” 用于调节网眼的密度。

“Black Level” 用于调节黑背景色的层次。

“White Level” 用于条洁白前景色的层次。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-148 所示。

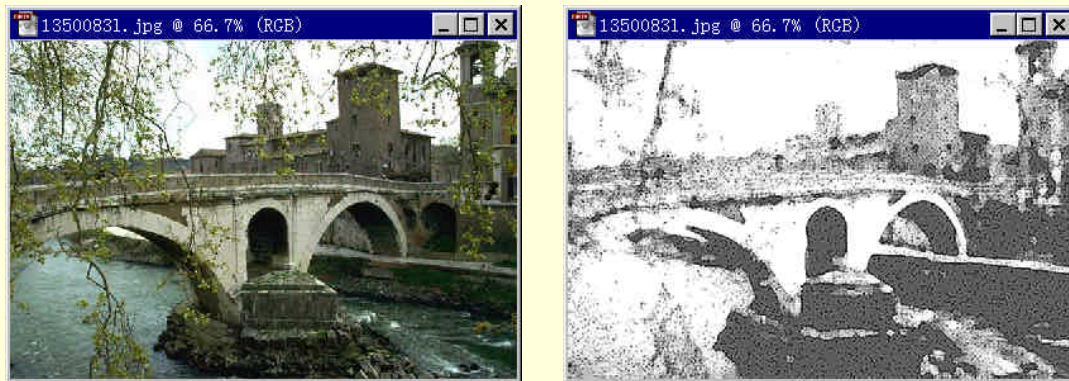


图 9-148 原图和 Reticulation 滤镜效果

9.10.12 图章 (Stamp)

最好用于黑白图像。此滤镜简化图像，使图像显得好象是用橡皮或木制图章盖章的。

(1) 打开一个图像文件，选择 Stamp 滤镜，弹出如图 9-149 所示 Stamp 对话框。该对话框中包括如下参数：

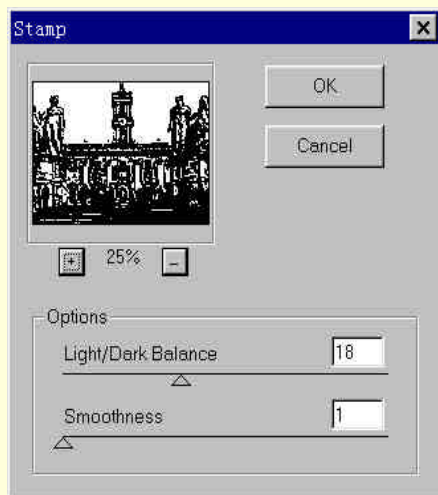


图 9-149 Stamp 对话框

“Light/Dark Balance”用于调节前景色和后景色的比例平衡。

“Smoothness”用于调节效果颜色边界的平滑。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-150 所示。



图 9-150 原图和 Stamp 彩笔滤镜效果

9.10.13 撕边 (Torn Edges)

对于由文本或高对比度对象组成的图像特别有用。此滤镜重新组织图像为被撕碎的纸片，然后使用前景和背景色为图像上色。

(1) 打开一个图像文件，选择 Torn Edges 滤镜，弹出如图 9-151 所示 Torn Edges 对话框。该对话框中包括如下

参数：

“Image Balance”用于调节前景色和后景色的比例平衡。

“Smoothness”用于调节效果边界的平滑。

“Contrast”用于调节对比度。

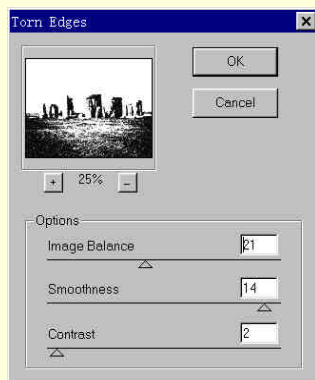


图 9-151 Torn Edges 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-152 所示。

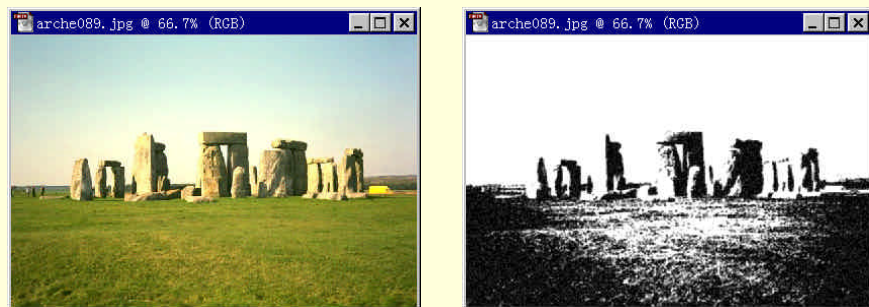


图 9-152 原图和 Torn Edges 滤镜效果

9.10.14 水彩画纸 (Water Paper)

对于由文本或高对比度对象组成的图像特别有用。此滤镜重新组织图像为被撕碎的纸片，然后使用前景和背景色为图像上色。

(1) 打开一个图像文件，选择 Water Paper 滤镜，弹出如图 9-153 所示 Water Paper 对话框。该对话框中包括如下参数：

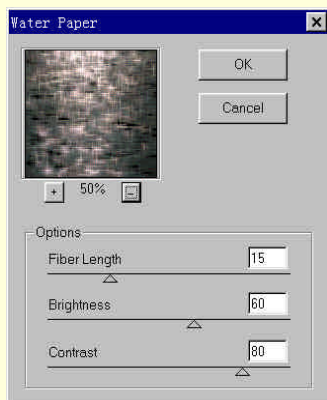


图 9-153 Water Paper 对话框

“Fiber Length”用于设置扩散程度。

“Brightness”用于调节亮度。

“Contrast”用于调节对比度。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-154 所示。

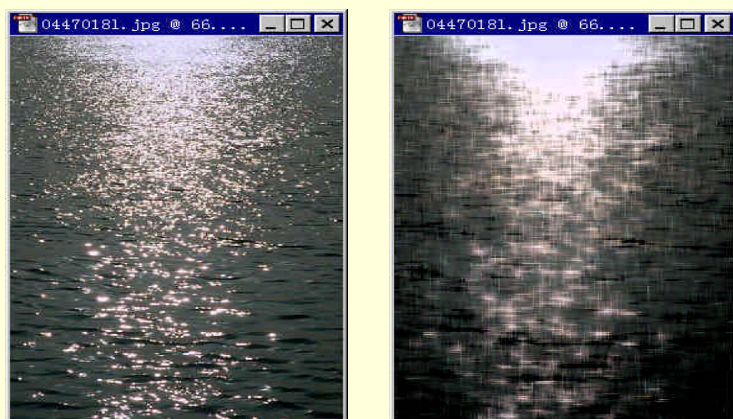


图 9-154 原图和 Water Paper 滤镜效果

9.11 风格化 (Stylize) 滤镜

“Stylize (风格化)”滤镜通过置换像素并且查找和增加图像中的对比度，在选区上产生一种绘画式或印像派艺术效果。使用查找边缘和等高线之类突出边缘的滤镜后，用户可以应用“Inverse (反相)”命令，以用彩色线条色勾划出彩色图像边缘的轮廓，或用白色线条勾划出灰度图像边缘的轮廓，该系列滤镜一共包括九种滤镜，如图 9-155 所示。



图 9-155 Stylize 子菜单

9.11.1 扩散 (Diffuse)

根据所选的选项搅乱选区内的像素，使选区看起来聚焦较低，产生粗糙的边缘效果。其选项有：

(1) 打开一个图像文件，选择 Diffuse 滤镜，弹出如图 9-156 所示 Diffuse 对话框。该对话框中包括参数：“Mode”用于选择产生效果模式：“Normal”是通过移动像素点来实现扩散效果。“Darken Only”是通过用暗色相素代替明亮色相素造成的，其作用正好和“Lighten Only”相反；“Lighten Only”使用较亮的像素代替暗想素。



图 9-156 Diffuse 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-157 所示。



图 9-157 原图和 Diffuse 滤镜效果

9.11.2 浮雕 (Emboss)

通过将选区的填充颜色转换为灰色，并用原填充色勾画边缘，来使选区显得突出或下陷。

(1) 打开一个图像文件，选择 Emboss 滤镜，弹出如图 9-158 所示 Emboss 对话框。该对话框中包括如下参数：

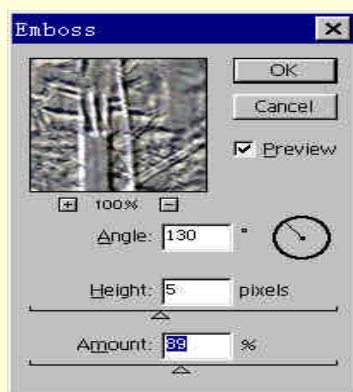


图 9-158 Emboss 对话框

“Angle”用于调节效果光远的方向，浮雕角度从使表面降低的-350°到使表面突出的+350°。

“Height”用来控制浮雕凸起的高度。

“Amount”用来控制浮雕图像的色值，选区内颜色数量的百分比从 1%到 500%，数值越大色值越高。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-159 所示。

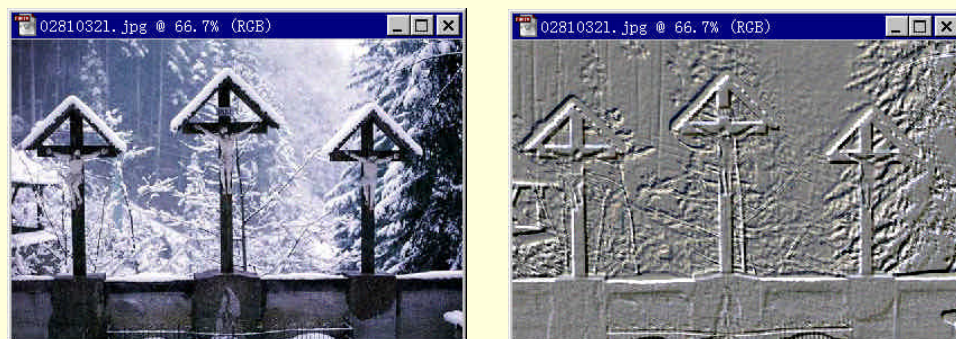


图 9-159 原图和 Emboss 滤镜效果

9.11.3 三维背景 (Extrude)

为选区或图层制作三维纹理。

(1) 打开一个图像文件，选择 Extrude 滤镜，弹出如图 9-160 所示 Extrude 对话框。该对话框中包括如下参数：

“Type”用来选择类型：一种为块状，“Blocks (块)”创建带正方形正面及四个侧面的对像。要用块

的平均颜色填充每个块的正面，选择“Solid Front Faces（立方体正面）”选项。要用图像填充正面，不要选择“Solid Front Faces（立方体正面）”选项。一种为“Pyramids（金字塔状）”，创建带四个三角形侧面并汇合于一点的对像。

“Size”用来设置立方体后锥体的地面大小。以确定对像底面每边的长度，其范围从 2 到 255。

Depth 用数值控制图像从屏幕凸起的深度，以确定对像底面每边的长度，其范围从 2 到 255。“Random”给予每个块或金字塔一个任意深度。“Level-based”使每个对像的深度与其亮度对应，较亮处比较暗处更加凸出。

“Solid Front Faces”用于选择是否在立方体的表面涂上物体的平均色。

“Mask Incomplete Blocks”是保证所有的突起都在筛选处理部分之内，隐藏延伸到选区外的任何对像。

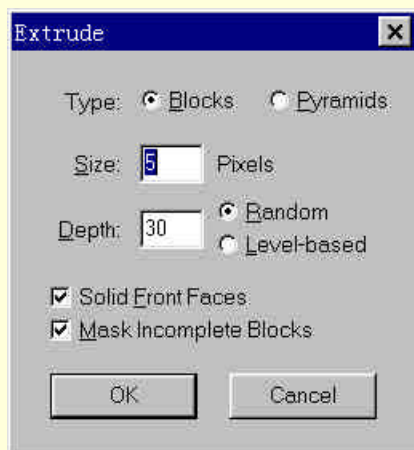


图 9-160 Extrude 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果 9-161 如图所示。

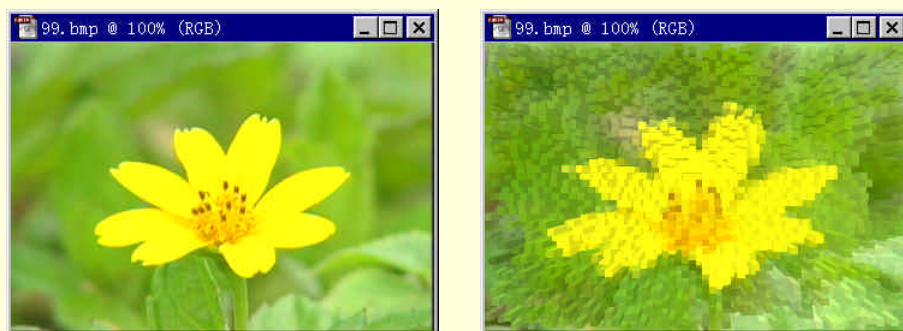


图 9-161 原图和 Extrude 滤镜效果

9.11.4 寻找边界 (Find Edges)

标识图像中有明显过渡的区域并强调边缘。“Find Edges（查找边界）”在白色背景上用深色线条勾画图像的边界，象是被铅笔勾描过轮廓一样，对于在图像周围创建边框非常有用。

打开一个图像文件，选择 Find Edges 滤镜，最终效果如图 9-162 所示。



图 9-162 原图和 Find Edges 滤镜效果

9.11.5 发光边界 (Glowing Edges)

标识颜色的边缘并给它们增加类似霓虹灯的亮光。

(1) 打开一个图像文件，选择 Glowing Edges 滤镜，弹出如图 9-163 所示 Glowing Edges 对话框。该对话框中包括如下参数：

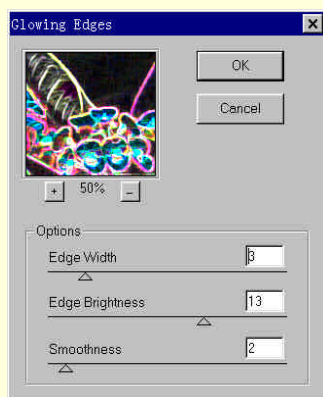


图 9-163 Glowing Edges 对话框

“Edge Width”用于控制发光轮廓线的宽度。

“Edge Brightness”用于控制发光轮廓线的亮度。

“Smoothness”用于控制发光轮廓线的平滑称度。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-164 所示。

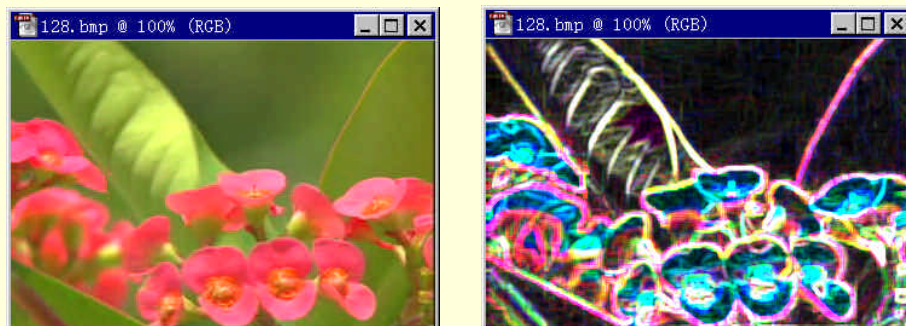


图 9-164 原图和 Glowing Edges 滤镜效果

9.11.6 曝光效果 (Solarize)

混合正片和负片图像，与在冲洗过程中将照片简单地曝光以加亮相似。

打开一个图像文件，选择 Solarize 滤镜，应用后如图 9-165 所示。

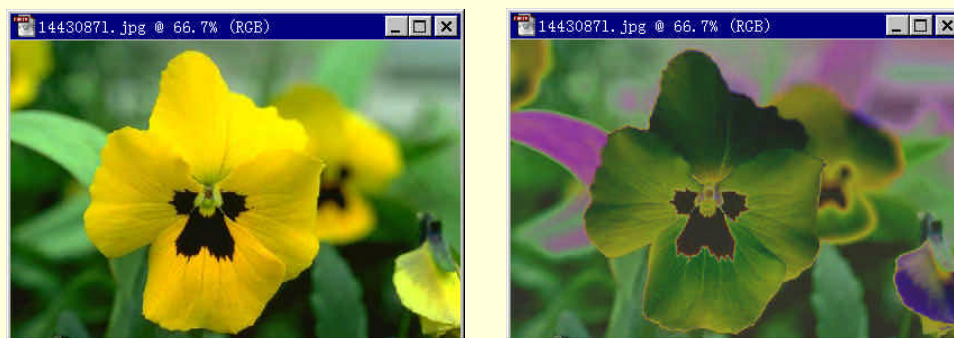


图 9-165 原图和 Solarize 滤镜效果

9.11.7 瓷砖效果 (Tiles)

将图像拆散为一系列的拼贴，从选区的原位置开始布置。用户可以选取拼贴间区域的填充内容：背景色；前景色；图像的反相；或未变的图像，未变的图像将拼贴后的图像放在原图像上面，并显露拼贴边缘下原图像的某些部分。

(1) 打开一个图像文件，选择 Tiles 滤镜，弹出如图 9-166 所示 Tiles 对话框。该对话框中包括如下参数：

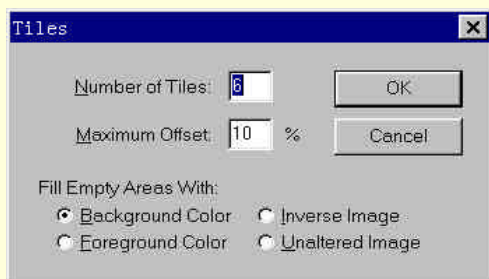


图 9-166 Tiles 对话框

“Number of Tiles”设置在图像的行列中最小的瓷砖数。

“Maximum offset”可以输入从原始位置易位的最大的位置。

“Fill Empty Area With”设置填充空区域的方式。

“Background Color”设置用背景色填充贴块间区域。

“Foreground Color”设置用前景色填充贴块间区域。

“Inverse Image”从瓷砖间显出原来图像的反转色。

“Unaltered Image”设置瓷砖出现在原始图像之上。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-167 所示。



图 9-167 原图和 Tiles 滤镜效果

9.11.8 轮廓描绘 (Trace Contour)

查找主要亮度区域的过渡，并对于每个颜色通道用细线勾画它们，得到与等高线图线中的线相似的结果。

(1) 打开一个图像文件，选择 Trace Contour 滤镜，弹出如图 9-168 所示 Trace Contour 对话框。该对话框中包括如下参数：

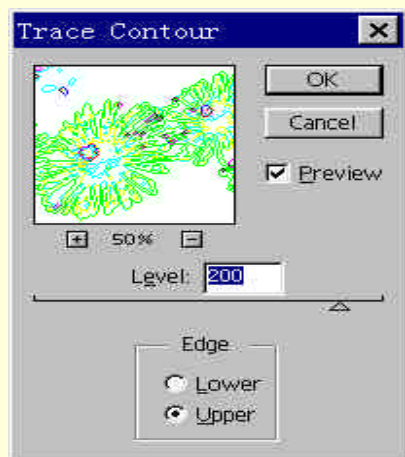


图 9-168 Trace Contour 对话框

“Level”设置边缘线对应的是较暗像素还是较亮像素，输入阈值（色阶）来评估颜色值（色调级），其范围从 0 到 255。试用以弄清楚用什么样的数值可在图像中产生最佳细节。在灰度模式中使用信息面板以标识用户跟踪的颜色值。然后在“Levels（色阶）”文本框中输入此数值。

“Edge”设置勾画选区中的区域边缘特性：“Lower”是低于“Level”值得像素，勾画低于指定色阶的像素颜色值；“Upper”是高于“Level”值得像素，勾画高于指定色阶的像素颜色值。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-169 所示。

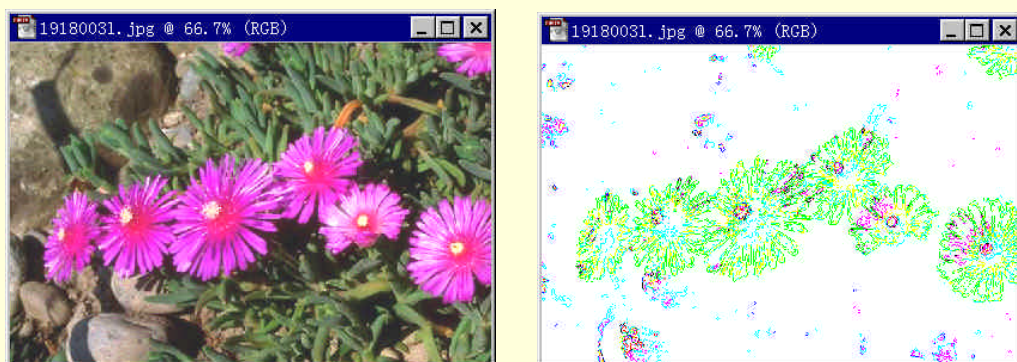


图 9-169 原图和 Trace Contour 滤镜效果

9.11.9 起风 (Wind)

在图像中创建细小的水平线以模拟风效果。其方式包括：“Wind（风）”；“Best（大风）”，可得到更动感的风效果；及“Stagger（飓风）”，在图像中偏移风线条。

(1) 打开一个图像文件，选择 Wind 滤镜，弹出如图 9-170 所示 Wind 对话框。该对话框中包括如下参数：



图 9-170 Wind 对话框

“Method”选择生成效果的样式。

“Wind”选择该选项则生成一般风的效果。

“Blast”选择该选项则生成强风的效果。

“Stagger”可以是风的线条逐个移位。

“Direction”用来控制风向。

“From the left”使风向是从左向右。

“From the right”使风向是从右向左。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-171 图示。



图 9-171 原图和 Wind 滤镜效果

9.12 纹理 (Texture) 滤镜

使用“Texture (纹理)”滤镜为图像造成一处深度感或材质感，或增加组织结构的外观。该系列滤镜一共有六种滤镜，如图 9-172 所示。



图 9-172 Texture 子菜单

9.12.1 裂纹效果 (Craquelure)

在高凸浮雕的石膏表面上绘画图像，沿着图像的轮廓产生精细的裂纹网。使用此滤镜为包含大范围颜色或灰度值的图像创建浮雕效果。

(1) 打开一个图像文件，选择 Craquelure 滤镜，弹出如图 9-173 所示 Craquelure 对话框。

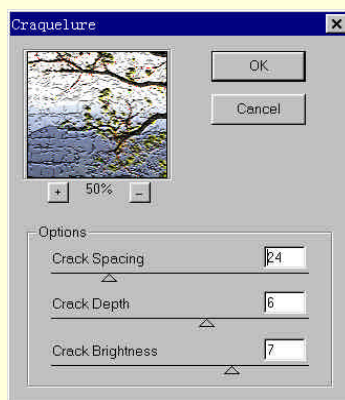


图 9-173 Craquelure 对话框

该对话框中包括如下参数：

- “Crack Spacing”用来调整裂纹纹理的间距。
- “Crack Depth”用来调整裂纹纹理的深度。
- “Crack Brightness”用来调整裂纹纹理的亮度。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-174 所示。

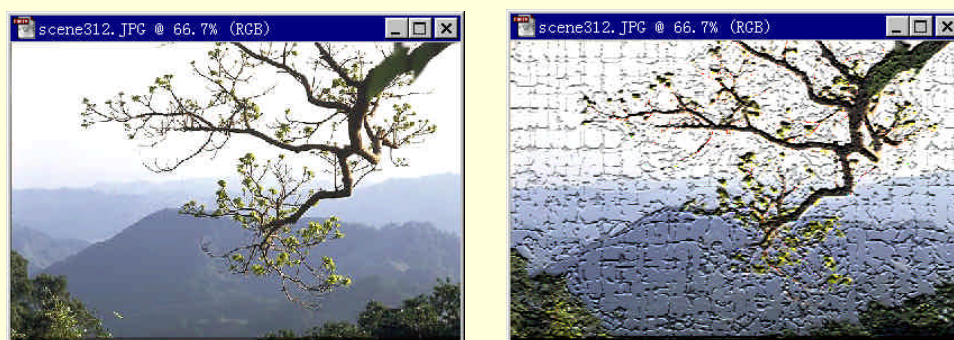


图 9-174 原图和 Craquelure 滤镜效果

9.12.2 颗粒化 (Grain)

通过模拟不同种类的颗粒来增加纹理，这些颗粒种类有：常规、软化、喷洒、结块、强对比、扩大、点刻、水平、垂直和斑点。

(1) 一个图像文件，选择 Grain 滤镜，弹出如图 9-175 所示 Grain 对话框。该对话框中包括如下参数：

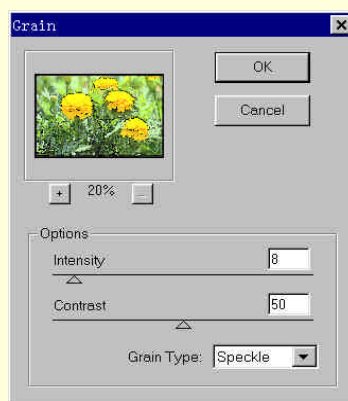


图 9-175 Grain 对话框

- “Intensity”用来调整颗粒化的强度。
- “Contrast”用来调整对比度。

“Grain Type”用来改变颗粒的类型，一共有十种选择类型。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-176 所示。

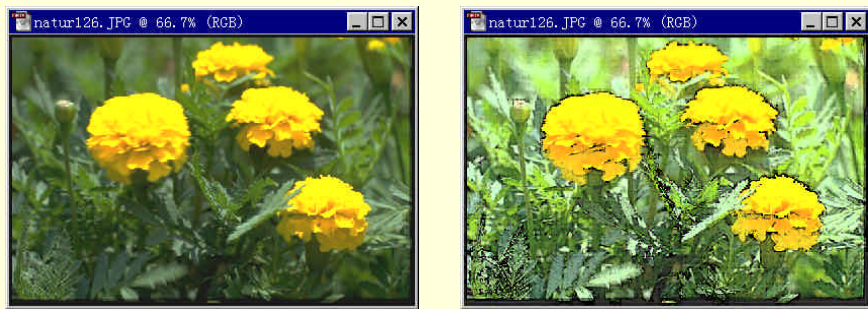


图 9-176 原图和 Grain 滤镜效果

9.12.3 马赛克平铺 (Mosaic Tiles)

绘画图像，使它好像由小片或块组成，并在块与块之间增加缝隙。与之相反，马赛克滤镜将图像拆分为不同颜色像素的块。

(1) 打开一个图像文件，选择 Mosaic Tiles 滤镜，弹出如图 9-177 所示 Mosaic Tiles 对话框。该对话框中包括如下参数：

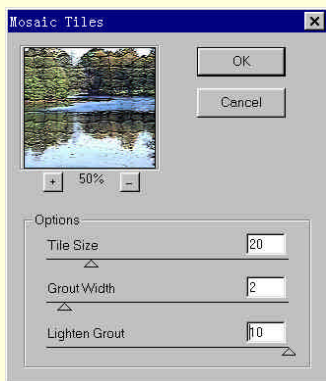


图 9-177 Mosaic Tiles 对话框

“Tiles Size”用来调节马赛克的大小。

“Grout Width”用来调节泥浆的宽度。

“Lighten Grout”用来调节泥浆的亮度。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-178 所示。

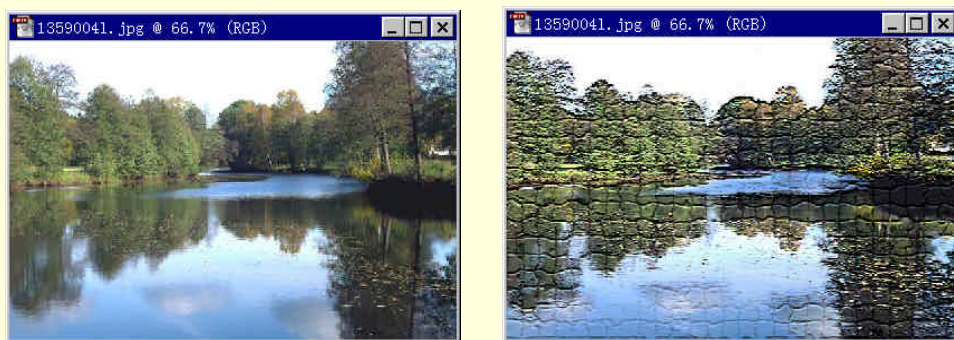


图 9-178 原图和 Mosaic Tiles 滤镜效果

9.12.4 拼贴效果 (Patchwork)

将图像拆分为方块，用图像中该区域的最显著颜色填充。此滤镜随机地减少或增加拼贴深度以重复高光和暗调。

(1) 打开一个图像文件，选择 Patchwork 滤镜，弹出如图 9-179 所示 Patchwork 对话框。该对话框中包括如下

参数：

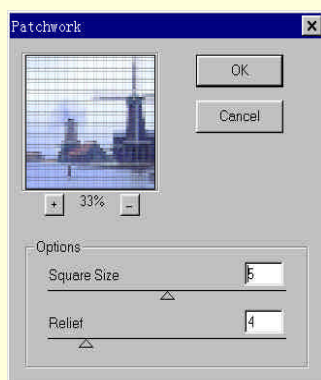


图 9-179 Patchwork 对话框

“Square Size”用来调节方瓷块的尺寸大小。

“Relief”用来调节浮雕效果程度。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-180 所示。



图 9-180 原图和 Patchwork 滤镜效果

9.12.5 彩色玻璃 (Stained Glass)

将图像重绘为以前景色勾画的单色相邻单元格。

(1) 打开一个图像文件，选择 Stained Glass 滤镜，弹出如图 9-181 所示 Stained Glass 对话框。该对话框中包括如下参数：

“Cell Size”用来调节玻璃格子的尺寸大小。

“Border Thickness”用来调节玻璃格子的边界宽度。

“Light Intensity”用来调节灯光强度。

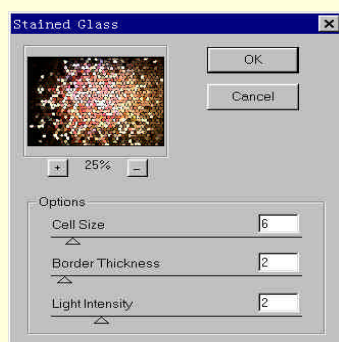


图 9-181 Stained Glass 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-182 所示。

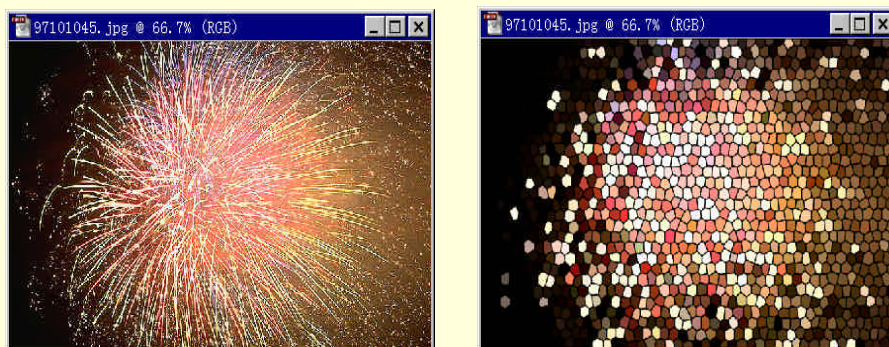


图 9-182 原图和 Stained Glass 滤镜效果

9.12.6 纹理化 (Texturizer)

在图像上应用用户所选择或创建的纹理。

(1) 打开一个图像文件，选择 Texturizer 滤镜，弹出如图 9-183 所示 Texturizer 对话框。该对话框中包括如下参数：

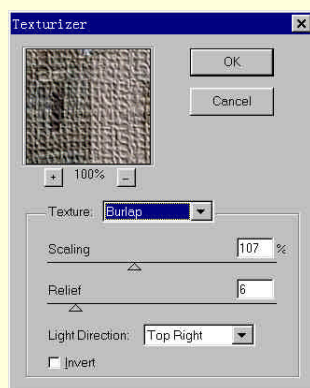


图 9-183 Texturizer 对话框

“Texture”用来选择纹理的类型。

“Scaling”用来调节纹理的大小。

“Relief”用来调节压纹得强度。

“Light Direction”用来设置光线的方向。

“Invert”用来选择是否进行反转效果。

(2) 通过预览窗口设置完各个选项参数，最终效果如图 9-184 所示。

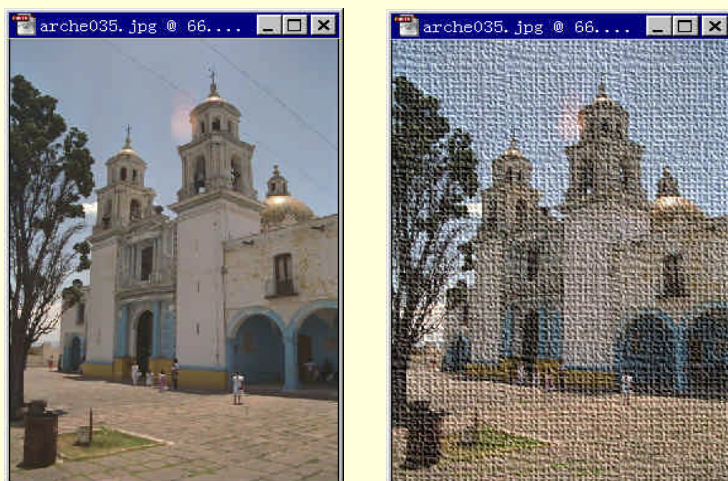


图 9-184 原图和 Texturizer 滤镜效果

9.13 视频（VIDEO）效果滤镜

视频效果滤镜包括如图 9-185 所示滤镜。



图 9-185 Video 子菜单

9.13.1 消除混杂信号（De-Interlace）

通过去掉视频图像中的奇数或偶数交错行，以平滑在视频上捕捉的移动图像。用户可以选择用复制或插值来替换被去掉的行。

（1）打开一个图像文件，选择 De-Interlace 滤镜，弹出如图 9-186 所示 De-Interlace 对话框。该对话框中包括如下参数：

- “Eliminate”清除框，选择奇偶区域，“Odd Fields”奇数区域，“Even Fields”偶数区域。
- “Create New Fields”清除线条的方式，包括：“Duplication”使用复制的方法来取代线条。“Interpolation”使用插入法来取代线条。

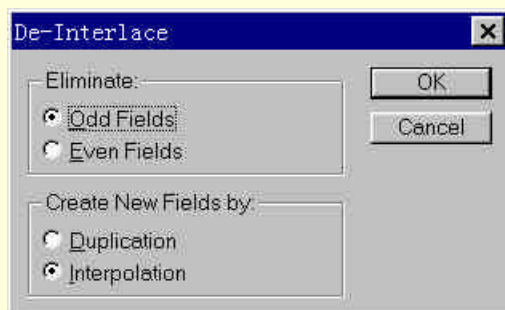


图 9-186 De-Interlace 对话框

9.13.2 色域（NTSC Colors）

限制色域为电视重现可接收的颜色，以防止过饱和颜色渗过电视扫描行。

当创建用于电视或视频的图像时，使用“Color Settings（色彩设置）”→“RGB 设置”命令来设置用户的 RGB

空间为 NTSC (1953)。

9.14 其他 (Other) 滤镜

“Other (其他)” 滤镜让用户产生自己的滤镜，并使用滤镜修改蒙版，不上图像种的选择区域，制作快速颜色调整，一共包括如图 9-187 所示七个滤镜。

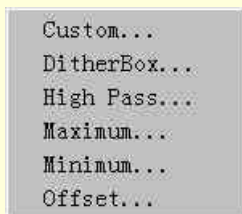


图 9-187 Other 子菜单

9.14.1 自定义 (Custom)

让用户设计自己的滤镜效果。使用“Custom (自定)”滤镜，用户可以按照预定义的数学运算（叫做卷积）更改图像中每个像素的亮度值。以其周围的像素值为基础，每个像素被重新分配一个值。这种操作与通道的相加或减去运算相似。

用户可以存储创建的自定滤镜，并将它们用于其它 Adobe Photoshop 图像。要创建自定义滤镜：

- (1) 打开一个图像文件，选择 Custom 滤镜，弹出如图 9-188 所示 Custom 对话框。
- (2) 选择中心的文本框，它表示正被测值的像素。输入与该像素亮度值相乘的数值，其范围从-999 到+999。
- (3) 选择一个表示相邻像素的文本框。输入与此位置像素相乘的值。
- (4) 对此操作中包括的所有像素，重复步骤 2 和 3。用户不必在所有文本框中输入数值。
- (5) 对于“Scale (缩放比例)”，输入一个数值，运算中所包括像素的亮度值的和将除此数值。
- (6) 对于“Offset (位移)”，输入一个值，此值将用以加上除法运算后的结果。
- (7) 使用“Save (存储)”和“Load (载入)”按钮以存储和重使用自定滤镜。
- (8) 单击“OK (好)”。自定滤镜应用于图像中的每个像素，每次一个。最终效果如图 9-189 所示。



图 9-188 Custom 对话框



图 9-189 原图和 Custom 滤镜效果

9.14.2 DitherBox

(1) 打开一个图像文件，选择 DitherBox 滤镜，弹出如图 9-190 所示 DitherBox 对话框。

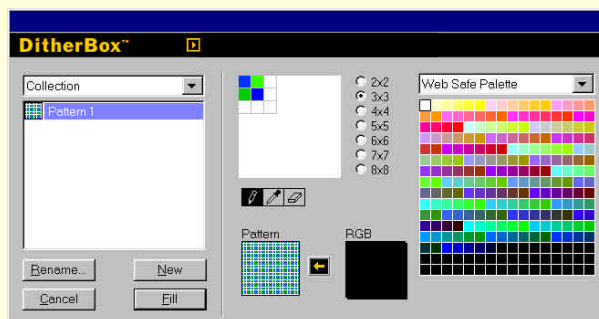


图 9-190 DitherBox 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-191 所示。

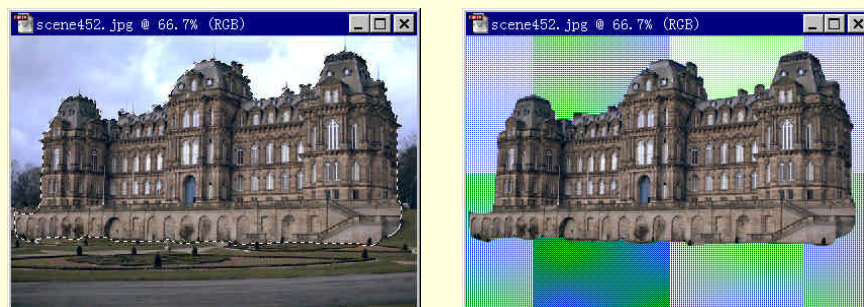


图 9-191 原图和 DitherBox 滤镜效果

9.14.3 高质变换 (High Pass)

在明显的颜色过渡处，保留指定半径内的边缘细节，并隐藏图像的其它部分 (0.1 像素的半径仅保留边缘像素)。此滤镜去掉图像中低频率的细节，与“Gaussian Blur (高斯模糊)”滤镜的效果相反。

在使用“Threshold (阈值)”命令或将图像转换为位图模式前，在连续色调的图像上应用“高质变换 (High Pass)”滤镜是非常有帮助的。对于从扫描图像提取线画稿和大块的黑白区域，此滤镜非常有用。

打开一幅图像文件，选择 High Pass 滤镜，弹出如图 9-192 所示 High Pass 对话框。该对话框中的参数是：“Radius”定义像素周围的距离。



图 9-192 High Pass 对话框

(2) 通过预览窗口设置完选项参数，最终效果如图 9-193 所示。

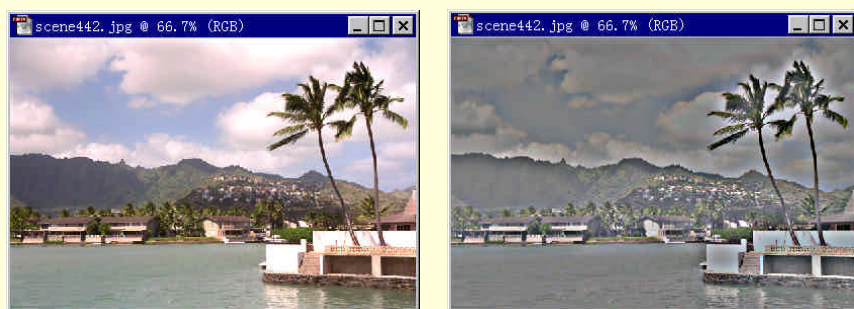


图 9-193 原图和彩笔滤镜效果

9.14.4 放大亮区和暗区 (Maximum & Minimum)

对于修改蒙版，这两个滤镜是非常有用。“Minimum (放大暗区)”滤镜具有扩展的效果，即向外扩展黑色区域并收缩白色区域。“Maximum (放大亮区)”滤镜具有收缩的效果，即向外扩展白色区域并收缩黑色区域。“Maximum (放大亮区)”和“Minimum (放大暗区)”滤镜查看选区中的单个像素。在指定半径内，“Maximum (放大亮区)”和“Minimum (放大暗区)”滤镜用周围像素中最大或最小的亮度值替换当前像素的亮度值。

(1) 打开一个图像文件，选择 Maximum 和 Minimum 滤镜，弹出如图 9-194 所示 Maximum 和 Minimum 对话框。

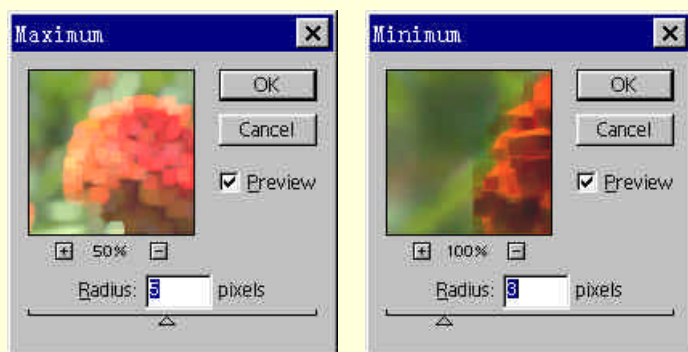


图 9-194 Maximum 和 Minimum 对话框

(2) 通过预览窗口设置完选项参数，最终效果如图 9-195 所示。



图 9-195 原图和 Maximum & Minimum 滤镜效果

9.14.5 偏移 (Offset)

将选区水平或垂直移动一定数量，在选区的原位置留下空白。用户可以用当前背景色、用图像的另一部分或在选区接近图像的边缘的情况下用用户选取的内容填充空白区域。

(1) 打开一个图像文件，选择 Offset 滤镜，弹出如图 9-196 所示 Offset 对话框。对话框有以下参数：

- “Horizontal” 水平偏移量，输入-30,000 到 30,000 之间的数值，正值向右偏移，负值向左偏移。
- “Vertical” 垂直偏移量，输入-30,000 到 30,000 之间的数值，正值向下偏移，负值向上偏移。
- “Undefined Area” 为定义区域设置。
- “Set to background” 用来设定背景色。
- “Repeat Edge Pixels” 用来重复边缘像素填充。
- “Wrap Around” 用来进行缠绕扩散。

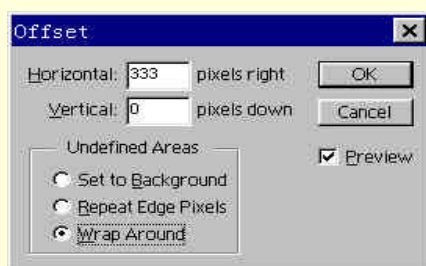


图 9-196 Offset 对话框

(2) 通过预览窗口设置完各选项参数，最终效果如图 9-197 所示。



图 9-197 原图和 Offset 滤镜效果

第十章 自动操作任务

Action 功能是 Adobe Photoshop 6.0 为了方便用户进行数目庞大而步骤又基本相同的操作而提供的一个途径。Action 是将一系列的操作通过录制的方式合成一个命令或动作，然后即可以按所录制的操作自动执行。对于初学者，在学习的过程中，为防止忘记操作步骤和观察不同环境下的效果，也可以使用 Action 功能。

10.1 Action 面板

Adobe Photoshop 让用户将一系列命令组合为单个动作，从而实现执行任务自动化。例如，用户可以创建一个动作，该动作应用一系列滤镜效果重现用户所喜爱的效果，或者组合命令以准备网上出版图像。动作可被编组为“Set（序列）”以帮助用户更好地组织动作。例如，可以创建一系列动作，其中的每个动作运用不同系列的滤镜。可以在一个文件或一批文件（位于同一文件夹中的多个文件）上使用动作。

要 Action 控制面板在 Photoshop 中是一个举足轻重的面板，使用动作面板可记录、播放、编辑和删除动作，还可以存储、载入和替换动作序列。

显示 Action 控制面板，执行“Window（窗口）”→“Show Action（显示 Action 面板）”命令，将显示 Action 控制面板，如图 10-1 所示。

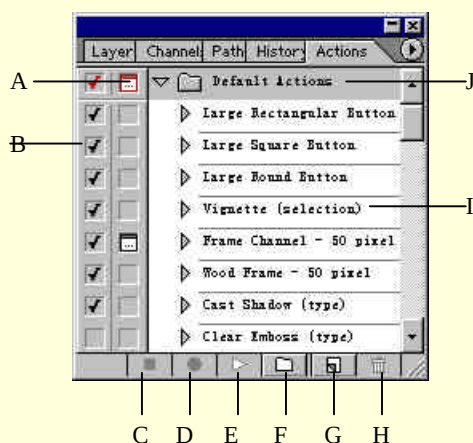


图 10-1 Action 面板

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| A. 切换模式（模式）控制（开或关） | B. 切换命令（开或关） |
| C. 停止播放/记录 | D. 记录 Action 命令 |
| E. 执行 Action 命令 | F. 创建新序列并开始录制 |
| G. 创制新动作 | H. 垃圾筒，删除 Action 面板中当前记录 |
| I. 双击此处可重新开始记录设置 | J. 双击此处可改变当前序列的名称 |

由此可见，Action 控制面板可以完成开/关模式切换与命令、记录、执行、编辑和删除 Action 命令等一系列的操作，另外还可以存储、调入更新 Action 设置。

用户可以用列表显示或按钮显示来显示动作面板中的动作。在列表显示中，序列被展开以显示动作，动作依次被展开以显示单个命令。

要展开和收缩序列和命令，单击在 Action 控制面板中位于命令清单左侧的小三角形，可以展开和折叠命令清单，若三角形的状态为向下的三角形，则表示命令清单是已经展开的，此时单击它可折叠 Action 命令清单；若三角形的状态为向右的三角形，则表示命令清单是折叠的状态，此时单击它可展开 Action 命令清单，如图 10-2 所示。单击动作面板中序列或命令左边的三角形。

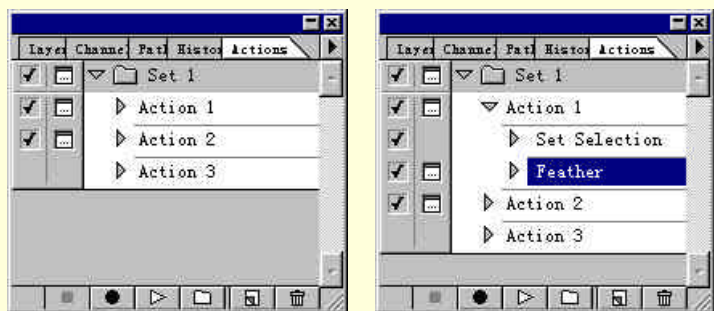


图 10-2 Action 1 折叠状态和展开状态

10.2 Action 菜单

在 Action 面板中，单击位于其面板右侧的黑色三角形按钮将弹出 Action 的下拉式菜单，如图 10-3 所示。

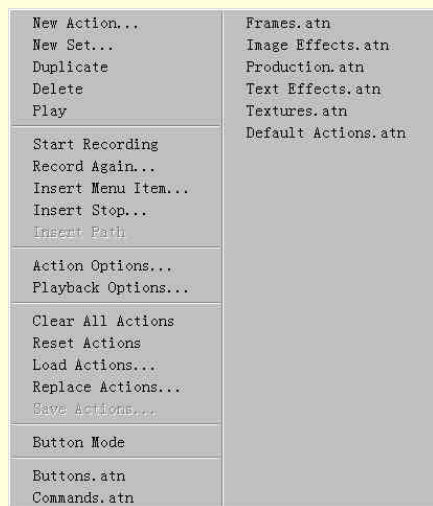


图 10-3 Action 面板的下拉菜单

- (1) New Action (新建 Action 命令)：同 Action 面板下的新建 Action 按钮，执行此命令并开始录制新的 Action 命令。
- (2) New Set (新建 Set 序列)：同 Action 面板下创建新的 Set 序列按钮。
- (3) Duplicate (复制)：复制 Action 面板中的当前命令，使其成为一个新的 Action 命令。
- (4) Delete (删除)：删除 Action 面板中光标所在位置的 Action 命令。
- (5) Play (执行)：执行 Action 面板中所记录的操作步骤。此命令同 Action 面板下的执行按钮。
- (6) Start Recording (开始录制)：执行此命令将开始录制新的 Action 命令。
- (7) Record Again (重新录制)：执行此命令将重新录制 Action 面板中的当前命令。
- (8) Insert Menu Item (插入菜单项目)：在当前的 Action 面板插入一菜单项，在执行 Action 时此菜单项将被执行。
- (9) Insert Stop (插入中断)：如果在 Action 的命令列表中，有的命令执行时有对话框出现，并需要确认一些参数，则可以在对话框出现时设置中断，以接受对话框输入的参数，并在确认后可以返回到运行模式处，继续往下执行。如果没有对话框或使用默认参数，则无需设置参数，Action 会读取第一次在 Action 中记录的参数值。
- (10) Insert path (插入路径)：插入路径到 Action 面板中。
- (11) Action Options (Action 选项)：用于设置当前 Action 的选项，执行此命令将出现一对话框，如图 10-4 所示。

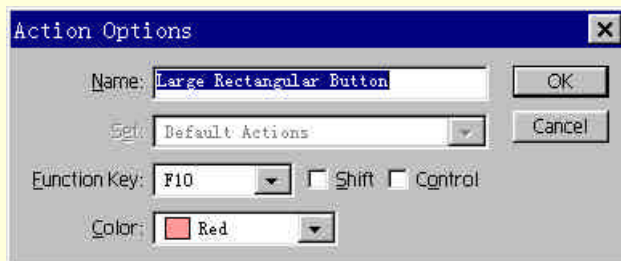


图 10-4 Action Options 对话框

在该对话框中可以对当前的 Action 进行改名，设置其执行的快捷键等。

(12) Playback Options (执行返回选项)：此选项用于设置 Action 执行的性能。

- Accelerated (加速) 快速顺序地执行 Action 面板中的命令；
- Step by Step (逐步) 逐步地执行 Action 面板中的命令；
- Pause For number seconds (暂停指定秒) 在 Action 面板中执行完一条命令后，将暂停指定秒数后，继续向下执行剩余的 Action 指令。

(13) Clear Action (清除 Action 命令)：执行此命令将清除 Action 面板中的所有 Action 命令。

(14) Reset Action (重设 Action 命令)：重新设置当前 Action 面板使其恢复到系统的默认值。

(15) Load Action (装入 Action 命令)：装入硬盘中所存储的 Action 文件，追加到当前的 Action 之后。

(16) Replace Action (替换 Action)：装入硬盘中所存储的 Action 文件，并且替换掉当前的所有 Action 命令。

(17) Save Action (保存 Action)：保存当前的 Action 命令到硬盘中。

(18) Button Mode (按钮形式)：如果选取此项，则将以按钮形式显示 Action 命令，否则将以列表的形式显示 Action 面板中的所有命令。从动作面板的菜单选取单击 Button Mode 可将 Action 命令以按钮形式显示，如图 10-5 所示，再次选择将恢复列表显示。



图 10-5 以 Button Mode 显示的 Action 面板

(19) 在菜单最下面.atn 系列动作是 Photoshop 自带的动作，选择该系列动作可直接创造出一系列的效果。

10.3 创建动作

创建动作时，Photoshop 按使用命令和工具（包含所有指定数值）的顺序记录它们。

10.3.1 创建动作

以下准则有助于设计动作：

- 大多数（但并非全部）命令能被记录。但是，可以执行不能记录的命令。
- 渐变、选框、裁切、多边形套索、套索、直线、移动、魔棒、油漆桶、文字工具，以及路径、通道、图层、历史记录面板可以被记录。
- 在 Photoshop 5.0 中创建的动作与 Photoshop 6.0 兼容，反过来不兼容。
- 用户可以记录动作面板菜单中列出的“Play (播放)”命令，以及记录“File (文件)”→“Automate

(自动)”菜单中列出的“Batch (批处理)”命令,以使一个动作播放另一个动作。

- 模式操作和工具及记录位置的所有工具使用当前为标尺指定的单位。模式操作和工具指要求按 Enter 键以应用效果的操作或工具,比如变换命令或裁切工具。记录位置的工具有渐变、魔棒、套索、选框和路径工具。
- 当记录动作时,回放结果取决于这样的变量,比如当前背景和前景色,并取决于文件和程序设置,比如图像的颜色模式、分辨率和现用图层。例如,取 3 像素的高斯模糊在 72ppi 文件上与在 144ppi 文件上创建的效果不相同。同样地,“Color Balance (色彩平衡)”不能在灰度文件上使用。因为 Photoshop 按所记录的顺序执行命令,因此使用文件的副本记录复杂动作,然后在原文件上播放这个动作是个好方法。
- 如果没有用“Save Actions (存储动作)”命令特别地存储动作序列,动作会自动存储在 Photoshop 文件夹内 Adobe Photoshop Settings 文件夹中的文件 Actions Palette.psp。

10.3.2 要创建和记录动作

- (1) 打开一个文件。
- (2) 在动作面板中,单击一个序列或序列中的一个项目。
- (3) 在动作面板中,单击“New Action (新动作)”按钮,或从面板的弹出式菜单中选取“New Action (新动作)”。
- (4) 命名这个动作,给它分配 Ctrl 键、Shift 键和功能键的任意组合,并选取它在动作面板中显示的颜色。
- (5) 单击“Record (记录)”,动作面板中的“Record (记录)”按钮变为红色。

作为一个选项,如果动作要求文件使用某种模式,选取“File (文件)”→“Automate (自动)”→“Conditions Mode Change (条件模式更改)”,可以基于图像的原模式更改模式。

- (6) 选取想要记录的命令。

如果所选取的命令打开了一个对话框,单击“OK”按钮记录此命令,单击“Cancel (取消)”不记录它。如果选定的命令未被记录,它一定被插入到动作中。

当记录“Save As (存储为)”命令,不要输入文件名。如果输入文件名,Photoshop 会记录文件名并在每次运行动作时使用该文件名。但是,在存储前如果进入另一个文件夹,可以指定另一个位置而无需指定文件名。

- (7) 单击“Stop (停止)”按钮,停止记录。
- (8) 如果想保留这个动作在将来的工作中使用,存储此动作。

图 10-6 所示是对图像进行了两次处理,并被如图 10-7 所示记录下来的情况。



图 10-6 原图及 Action 面板



图 10-7 记录动作

10.3.3 记录路径

“Insert Path (插入路径)”命令让用户将路径记录为动作的一部分。播放时，整个路径重现为动作的一部分。

记录路径的操作步骤如下：

- (1) 开始记录动作。
- (2) 选择一个路径。
- (3) 从动作面板菜单选取“Insert Path (插入路径)”。

10.3.4 插入不可记录命令

绘画和色调工具、工具选项、视图命令和预置都不能被记录。但是，可以使用“Insert Menu Item (插入菜单项目)”命令将许多不能被记录的命令插入到动作中。

直到动作被播放时插入的命令才被执行。动作中没有记录命令中的数值，因此当命令被插入时文件保持不变。如果命令具有对话框，对话框会在播放时出现，这时动作会暂停，直到用户单击“OK”按钮或“Cancel (取消)”。用户可以在记录动作时或完成记录动作后插入命令。

因为可以将 Ctrl 键、Shift 键或功能键的组合分配给动作，插入功能可以重新建立以前版本的 Photoshop 的命令面板中的功能。

在动作中插入菜单项目的操作步骤如下：

- (1) 选取要插入菜单项目位置：
选择一个动作名称以将菜单项目插入此动作的结尾。
选择一个命令以将菜单项目插入此命令的结尾。
- (2) 从动作面板菜单中选取“Insert Menu Item (插入菜单项目)”。
- (3) 执行以下的一项操作：
从命令的菜单中选取一个命令。
在“Insert Menu Item (插入菜单项目)”对话框中输入命令，单击“OK”按钮。如果用户不知道命令的全名，输入命令的部分名称并单击“Find (查找)”，然后单击“OK”按钮。
要插入“Revert (还原)”、“Cut (剪切)”、“Duplicate (拷贝)”、“Paste (粘贴)”或“Clear (清除)”命令，输入命令的名称。从菜单选取这些命令中的任何命令会将命令应用于动作。
- (4) 单击“OK”按钮。

10.3.5 插入停止

用户可能想在动作中包括有停止，以便用户可以执行不能被记录的任务（例如，使用绘画工具）。建立选区后，用户就可以单击动作面板中的“Play (播放)”按钮继续下去。

当动作运行到停止时，用户也可以显示一条短的信息。例如，用户可以提醒自己在继续此动作前还需要做什么。信息框中还可以包含“Continue (继续)”按钮。这样用户可以校验文件中的某些条件（例如，选区），如果不需要做任何事情就继续。记录动作时或完成记录动作后，用户都可以插入停止。

插入停止的操作步骤如下：

- (1) 选取要插入停止的位置：
选择一个动作名称以将停止插入此动作的结尾。
选择一个命令以将停止插入在此命令之后。
- (2) 从动作面板菜单中选取“Insert Stop (插入停止)”，将弹出一个对话框，如图 10-8 所示。

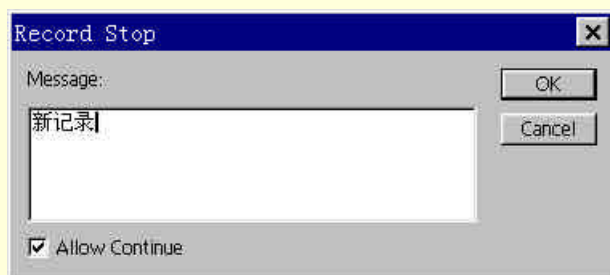


图 10-8 Record Stop 对话框

(3) 在 Record Stop 框中键入用户想要显示的信息。

(4) 如果用户想得到继续动作而不停止的选项，选择“Allow Continue（允许继续）”继续向下执行。在 Action 执行到此命令时，将弹出 Message 对话框，此对话框显示了我们在 Record Stop 框中所输入的信息，单击 Message 对话框中的 Continue 按钮，将继续执行，单击 Stop 按钮将终止执行。

(5) 单击“OK”按钮。

10.3.6 设置形式控制

记录动作后，用户可以插入“Button Mode（模式控制）”。这让用户暂停一个命令以显示其对话框并指定不同的值，以及操纵模式工具以应用新的设置，模式工具要求按 Enter 键才能应用它的效果。

如果不用模式控制，Photoshop 会使用第一次记录动作时指定的值来运行这个命令。

用户也可以将不想包括为所记录动作一部分的命令，或者运行动作时不想播放的命令排除在外。

设置模式控制的操作步骤如下：

(1) 确保动作面板为列表显示，如有必要，取消选择 Actions 面板菜单中的按钮模式。

(2) 执行以下的一项操作：

单击命令名称左边的一栏以显示对话框图标，再次单击则取消模式控制。

要对一个动作中所有命令打开或停用模式控制，单击该动作名称左边的一栏。

要对一个动作或序列中所有命令打开或停用模式控制，单击该动作或序列名称左边的一栏。如图 10-9 所示。

无论是执行部分的 Action 命令清单，还是排除命令或是设定模式，都必须使 Action 控制面板在列表状态下进行，如果 Action 清单是按钮状态，则只需要单击任一按钮，Action 清单就被整个地执行，因此不能进行设定模式等操作了，当然在清单中已被排除的命令是不被执行的。

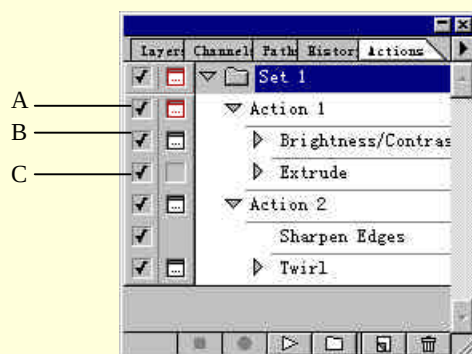


图 10-9 模式控制

A.带有模式控制的动作 B.带有模式控制的命令 C.无模式控制的命令

10.3.7 排除命令

排除一个命令的操作步骤如下：

单击 Action 面板中命令左侧的检测标志，以清除命令名称左边的注记，再次单击则可包括该命令。要排除或包括一个动作或序列中的所有命令，单击该动作或序列左边的注记。可以排除一条命令或恢复一条命令，如

果检测标志存在，则执行该命令，反之则越过该命令不执行，此设置为一个开关项。如图 10-10 所示。

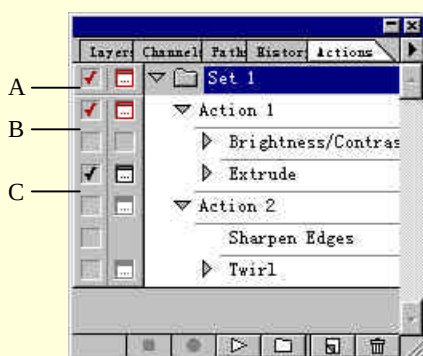


图 10-10 清除动作

A. 带有被排除命令的动作 B. 被排除的命令 C. 被排除的动作

10.4 播放动作

播放动作时，Photoshop 按用户记录的命令执行一系列命令。但是用户可以从任一命令开始，排除命令或播放动作中的单个命令。如果在动作中插入了模式控制，当动作暂停时，可以在对话框中指定值或重新应用一种模式工具（要求按 Enter 键才能应用的任何工具）。

10.4.1 播放一个动作

以按钮显示时，单击一个按钮将执行整个动作，但以前被排除的命令不被执行。

在一个文件上播放动作或动作序列的操作步骤如下：

- (1) 打开文件。
- (2) 指定要播放的内容：
 - 要播放一个动作序列，选择此序列的名称。
 - 要播放整个动作，选择此动作名称。
 - 要仅播放一个动作的一部分，选择用户想从那里开始播放动作的命令。
- (3) 要排除或包括一个命令在动作中播放，单击动作名称左边的注记框。
- (4) 单击动作面板中的播放按钮或从弹出式菜单中选取“Play（播放）”。

因为一个动作是一系列的命令，使用“File（文件）”→“Revert（还原）”命令，只能还原动作中的最后一个命令。但是，在播放动作前在历史记录面板中对动作拍一个快照，然后选择这个快照以还原动作，这样用户就可以还原整个动作。

播放动作中的一个命令的操作步骤如下：

- (1) 选择想要播放的命令，如图 10-12 所示。



图 10-12 原处理及动作

- (2) 指定播放速度：

按住 Ctrl 键单击动作面板中的“Play（播放）”按钮。

按住 Ctrl 键，并双击该命令。

从动作面板菜单选取“Play（播放）”。执行动作后图像如图 10-13 所示。

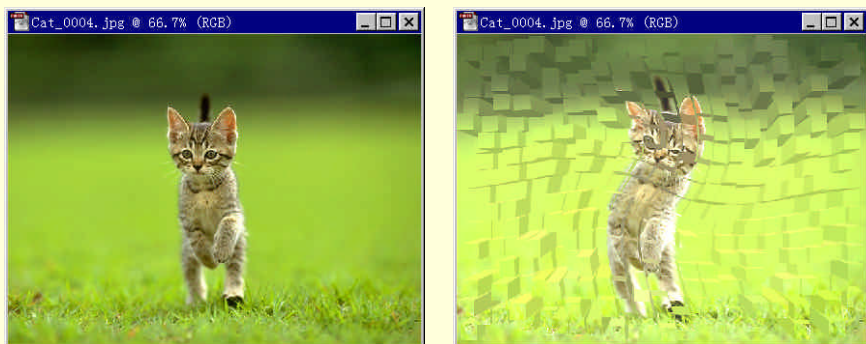


图 10-13 应用动作

10.4.2 回放过程中放慢动作

有时一个长的、复杂的动作不能正常播放，但是很难找出问题出现在哪里。“Playback Options（回放选项）”命令使用户可以指定三种播放动作的速度，以便用户可以观察到被执行的每个命令。

指定动作播放的合适速度的操作步骤如下：

- (1) 从弹出式菜单选取“Playback Options（回放选项）”，如图 10-14 所示。

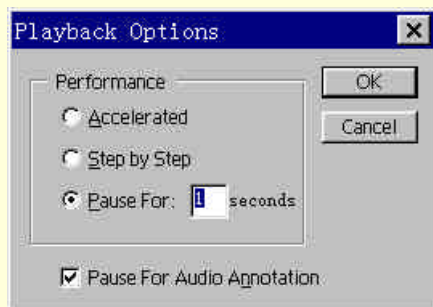


图 10-14 Playback Options 对话框

- (2) 指定速度：

“Accelerated（加速）”，快速顺序地执行 Action 面板中的命令；

“Step by Step（逐步）”，逐步地执行 Action 面板中的命令；

“Pause for number seconds（暂停指定秒）”，在 Action 面板中执行完一条命令后，将暂停指定秒数后，继续向下执行剩余的 Action 指令。

- (3) 单击“OK”按钮。

10.4.3 批处理

运行 Action 是在 Photoshop 中执行 Action 中一系列的命令，并不限于从第一条命令开始执行，它允许用户从 Action 列表中的任意一条命令开始顺序执行。Photoshop 提供的 Action 批处理作业功能非常灵活，不但可以从 Action 命令列表中只运行单个命令，还可以从任何位置排除一条命令，从而在运行过程中不执行该命令。

“Batch（批处理）”命令让用户在一个文件夹内的文件和其子文件夹上播放动作。如果用户有带文档送纸器的数码相机或扫描仪，用户也可以用一个动作输入和处理多个图像。这样的扫描仪或数码相机要求支持动作的取入增效模组。如果还没有编写同时输入多个文档的第三方增效工具，或者如果第三方增效工具用作动作的一部分，则在进行批处理时此工具不起作用。

进行批处理文件时，可以让所有文件打开、关闭并存储对原文件的更改，或将修改后的文件存储于新位置

(原图不被改变)。如果用户对一个文件夹内的文件进行批处理,在开始批处理前,将所有想要处理的文件拷贝至一个文件夹的同一层。如果用户将批处理后的文件存储于新位置,用户需要在开始批处理前创建一个新的文件夹存储批处理后的文件。

为了得到更好的批处理性能,减少存储的历史记录状态的数量,并取消选择历史记录面板中的“Automatically Create First Snapshot (自动创建第一个快照)”选项。

批处理文件的操作步骤如下:

(1) 选取“File (文件)”→“Automate (自动)”→“Batch (批处理)”,则弹出如图 10-15 所示对话框。

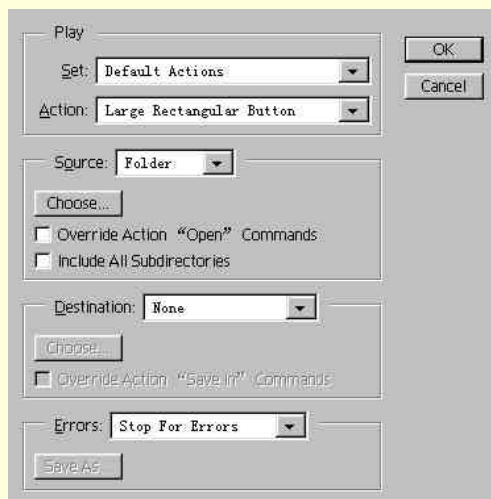


图 10-15 Batch 对话框

(2) 对于“Set (序列)”,选取想要的序列。

(3) 对于“Action (动作)”,选取想要的动作。

(4) 对于“Source (源)”,选取“Folder (文件夹)”以在已存放于计算机上的文件(包括子文件夹)上播放动作。单击“Choose (选取)”以查找和选择文件夹。

(5) 要确保文件是从指定的文件夹打开的,选择“Override Action ‘Open’ Commands (跳过动作‘打开’命令)”,记录为原动作一部分的所有“Open (打开)”命令被忽略。要确保所有子文件夹打开,选择“Include All Subdirectories (包括所有子文件夹)”。

(6) 对于“Destination (目标)”,选取一个选项:

“None (无)”,保持文件打开,不存储更改,除非动作中包含“Save (存储)”命令。

“Save and close (存储并关闭)”将文件存储于它们的当前位置。

“Folder (文件夹)”,将更改后的文件存储于另一位置。单击“Select (选取)”,以指定目的文件夹。

如果选取了“Folder (文件夹)”,选择“Override Action ‘Save In’ Commands (覆盖动作‘存储在’命令)”,以确保批处理后的文件被存储到指定的目的文件夹,而不会存储到用“Save As (存储为)”命令记录的位置。

使用“Batch (批处理)”命令选项存储文件,总是将文件存储为与原文件相同的格式。要创建批处理将文件存储为新格式,记录“Save As (存储为)”或“Save Backup (存储备份)”命令,然后记录“Close (关闭)”命令作为原动作的一部分。然后在设置批处理时,对“Destination (目标)”选取“None (无)”。

(7) 对于“Errors (错误)”,选取一个选项:

“Stop For Errors (由于错误而停止)”,停止批处理,直到用户确认错误信息。

“Log Errors For Files (将错误记录到文件)”,记录文件中的每个错误,而不停止批处理。如果错误被记录在文件中,完成批处理文件后出现一条信息,警告用户查看错误记录文件。如果选择了这个选项,单击“Save As (存储为)”并命名错误记录文件。

要使用多个动作进行批处理,创建一个新动作,然后对用户想要使用的每个动作记录“Batch (批处理)”命令。这个技巧也让用户在一个批处理命令中处理多个文件夹。要对多个文件夹进行批处理,在一个文件夹内创建用户想处理的其他文件夹的替身。

10.5 编辑动作

用户可以按下列方式编辑动作：

重新排列动作，或重新排列一个动作中的命令和它们的执行顺序。

添加命令到动作中。

对有对话框的动作，记录新命令或新值。

更改动作选项，比如动作名称、按钮颜色和快捷键。

复制动作和命令。这有助于用户试用更改动作而不丢掉原动作，并试用创建基于现有动作的动作。

删除动作和命令。

复位动作为默认列表。

10.5.1 将动作移到另一动作序列

在动作面板中，拖移动作到另一序列，当高亮线出现在想要的位置时，释放鼠标按钮，如图 10-16 所示。

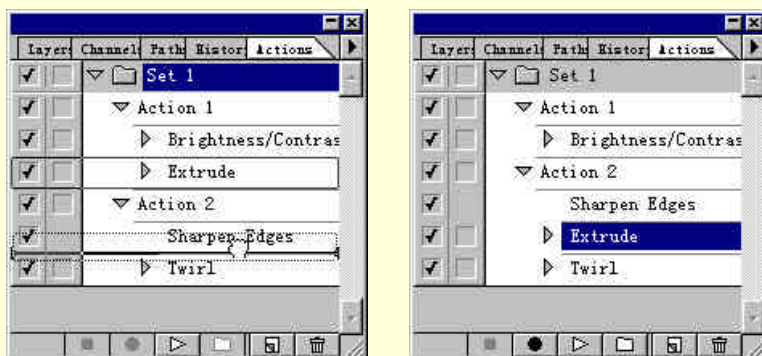


图 10-16 移动动作序列

10.5.2 重新排列动作中命令

在动作面板中，拖移命令到同一动作中的新位置。当高亮线出现在想要的位置时，释放鼠标按钮。

10.5.3 记录附加命令

(1) 执行以下的一项操作：

选择动作名称以将新命令插入在此动作的结尾。

选择动作中的一个命令，以将命令插入在它后面。

(2) 单击动作面板上的“Record (记录)”按钮。

(3) 记录附加的命令。

(4) 单击“Stop (停止)”按钮以停止记录。

用户也可以插入不可记录命令，或从其他动作拖移命令。

10.5.4 再次记录动作

(1) 选择一个动作并从动作面板菜单中选取“Record Again (再次记录)”。

(2) 如果出现模式工具，执行以下的一项操作：

换一种方式使用工具，按 Enter 键改变此工具的效果。

按 Enter 键，保留相同的设置。

(3) 如果出现对话框，执行以下的一项操作：

更改数值并单击“OK”按钮以便记录它们。

单击“Cancel (取消)”以保留相同的数值。

10.5.5 更改动作选项

(1) 执行以下的一项操作：

连击该动作的名称。

选择该动作，再从动作面板菜单选取“Action Options（动作选项）”。

(2) 如果愿意，键入此动作的新名称，为动作按钮选取一种颜色，或为该动作分配功能键，按 Shift 键、Ctrl 键和功能键的组合。

(3) 单击“OK”按钮。

10.5.6 复制序列、动作或命令

执行以下的一项操作：

按 Alt 键拖移动作或命令到动作面板的新位置，当高亮线出现在想要的位置时，释放鼠标按钮。

选择一个序列、动作或命令。用户可以按 Shift 键连续选择，或按 Ctrl 键间隔选择多个项目。然后从动作面板菜单中选取“Duplicate（复制）”，复制的序列或动作出现在动作面板的底部，复制的命令显示在原命令后面。

将动作或命令拖到动作面板底部的“New Action（新动作）”按钮，或将序列拖到动作面板底部的“New Set（新序列）”按钮，复制的动作出现在动作面板的底部，复制的序列显示在原序列后面。

10.5.7 删除序列、动作或命令

(1) 在动作面板中，选择想要删除的序列、动作或命令。按 Shift 键连续选择或按 Ctrl 键间隔选择一个动作内的多个命令。

(2) 执行以下的一项操作：

将选择拖到面板底部的垃圾筒按钮。单击“OK”按钮，删除此动作或命令。

从动作面板菜单选取“Delete（删除）”。

10.5.8 删除所有动作

从动作面板菜单选取“Clear Actions（清除动作）”。单击“OK”按钮，删除所有动作。

要自动删除所选的动作或命令，按 Alt 键单击垃圾筒按钮。

10.5.9 复位动作为默认序列

(1) 从动作面板菜单中选取“Reset Actions（复位动作）”，弹出如图 10-17 所示对话框。

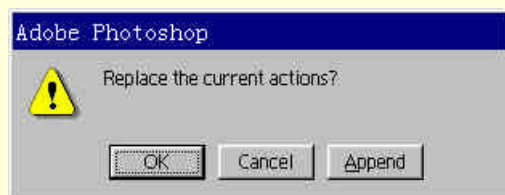


图 10-17 确认对话框

(2) 单击“Append（追加）”以将默认动作序列添加至动作面板中的当前动作，或单击“OK”按钮用默认序列取代动作面板中的当前动作。

10.6 组织动作序列

为了有助于组织动作，可以创建放置动作的序列，并将序列存储到硬盘。可以为不同类型的工作组织动作序列，例如印刷和网上出版，并可以将序列传递至其他计算机。可以只存储动作面板中所选序列的全部内容，而不必逐个存储动作。

◆ 添加动作序列的操作步骤如下：

替换已存储的动作序列会替换所有的现有动作，载入已存储的动作序列会添加到现有序列，新的动作出现在动作面板的底部。

◆ 创建新动作序列的操作步骤如下：

- (1) 在动作面板中，从弹出式菜单中选取“New Set（新序列）”，弹出如图 10-18 所示对话框。



图 10-18

- (2) 输入序列的名称，再单击“OK”按钮。

◆ 重新命名动作序列的操作步骤如下：

- (1) 在动作面板中，从弹出式菜单选取“Set Options（序列选项）”。
- (2) 输入序列的名称，再单击“OK”按钮。

◆ 存储动作序列的操作步骤如下：

- (1) 选择一个序列。
- (2) 从动作面板菜单中选取“Save Actions（存储动作）”。
- (3) 键入序列的名称，选取存储位置，再单击“Save（存储）”。默认情况下，存储的动作被存储在 Photoshop/Required/Default Actions 文件夹中。

◆ 替换动作序列的操作步骤如下：

- (1) 从动作面板菜单选取“Replace Actions（替换动作）”。
- (2) 查找和选择动作文件。
- (3) 单击“Open（打开）”。

◆ 载入动作系列的操作步骤如下：

- (1) 从动作面板菜单选取“Load Action（载入动作）”。
- (2) 查找和选择动作文件。
- (3) 单击“Open（打开）”。

10.7 使用自动化命令

“Automate（自动）”命令通过将复杂的任务组合为一个或多个对话框，以进行简化。Photoshop 包括如图 10-19 所示自动命令（第三方公司也可以提供其他自动命令）：

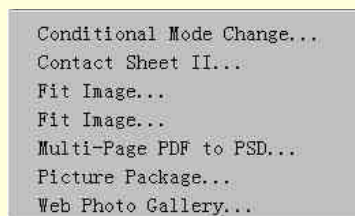


图 10-19 Automate 命令

“Conditional Mode Change（条件模式转换）”，基于文档的原模式，将文档的颜色模式更改为用户指定的模式。将这个命令记录在动作中，用户可以确保要求图像必须为指定颜色模式的动作不会产生错误和不想要的错误信息。

“Contact Sheet（联系表）”，在一张纸上产生选定文件的一系列缩览图预览，注意要确保在应用此命

令前图像被关闭。

“Fit Image (限制图像)”，使当前图像限制为用户指定的宽度和高度，而不改变长宽比，这将会重新调整图像的像素，改变图像的数据量。

“Multi-Page PDF to PSD (多页面 PDF 到 PSD)”，将用户选择的 PDF 文档的每页转换为一个单独的 Photoshop 文件。

“Picture Package (图片包)”，用图片包可以快速浏览所选文件夹中的图片。

“Web Photo Gallery (网页图库)”，将图片建立成 Web 图库，可以进行图片浏览并在网上发表。

使用自动的命令的操作步骤如下：

选取“File (文件)”→“Automate (自动)”，然后选取它下面列出的任一命令。

第十一章 Adobe ImageReady 3.0

Adobe ImageReady 3.0 提供强大、便捷的方法从单个文档创建多重的连续动画。用动画面板和图层面板，可以创建、编辑、拷贝和粘贴帧，并且重新排列帧的顺序。应用强大的 Tween 命令，可以很快创建新的帧，改变层的不透明、位置、或层效果，并且在选项帧内创建单个要素的效果，移动、渐入或渐出。动画的主要功能工具被用来创建和优化网页上常用的图形文件格式，包括 GIF、JPEG、PNG 等。在应用动画技术与那些设计网页连接上，也能保存动画作为 Photoshop 文件。

11.1 关于动画

动画的原理是使图像或帧按一定的顺序在不同的时间被显示。每个帧在前面帧的基础上发生轻微地改变，当帧被快速查看时，则成为连续运动的动画。

在 ImageReady 中，开始每个帧通过复制前面的帧来创建一个新帧，然后用图层面板修改新帧。也可用 Tween 命令创建一系列过渡帧位于两帧之间。

11.2 用动画面板

打开 ImageReady 3.0，在默认情况下，动画面板是显示在左下方。如果没有显示该面板，可以选择“Window (窗口)”→“Show Animation (显示动画面板)”，则动画面板会显示出来，如图 11-1 所示。

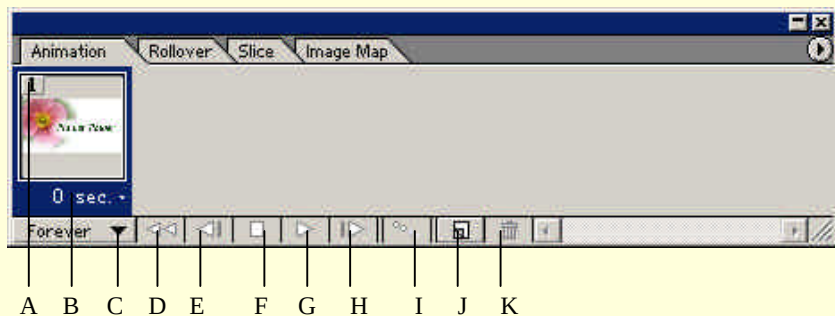


图 11-1 动画面板

- A. 帧编号 B. 延迟菜单 C. 循环选项 D. 倒带按钮 E. 向后按钮
F. 停止机按钮 G. 播放按钮 H. 朝向按钮 I. 新建帧按钮 J. 垃圾桶按钮

单击 Animation 面板右上方的三角形，弹出如图 11-2 所示菜单，就可以进行动画的各项操作：



图 11-2 动画弹出菜单

- New Frame：在当前位置加入新帧。
- Add Layer To New Frames：在新帧中加入新层。
- Delete Frame：删除帧。
- Delete Animation：删除动画。
- Copy Frame：拷贝帧。
- Paste Frame：粘贴帧。
- Select All Frames：选择所有帧。
- Tween：在两帧之间加入过渡帧。
- Reverse Frames：翻转帧的顺序。
- Optimize Animation：优化动画。
- Match Layer Across Frames：使层与帧相匹配。
- Make Frames From Layers：从层创建帧。
- Flatten Frames Into Layers：拼合帧到层。
- Palette Options 选项设置，改变查看的帧图标。

11.3 创造动画

用 ImageReady 创建动画一般包括如下几个步骤：

- (1) 打开或创建多层图像文件作为创建动画的基础。
- (2) 应用动画面板从原始的图片创建帧。
- (3) 应用图层面板制作变化单个帧、多重的帧或全部动画。
- (4) 应用 Tween 命令，如果要求产生新建帧位于存在的帧。
- (5) 给每个帧设定延迟时间。
- (6) 在 ImageReady 或网页浏览器（为更多精确计时）中预览动画。

可以用最优化来查看动画。最优化动画文件只能作为 GIF 文件格式输出，不能创建 JPEG 或 PNG 格式动画。

11.3.1 创建新帧

创建新帧是创造动画第一步。在 ImageReady3.0 中打开一张图片，使动画面板显示的图片作为新动画的第一帧，如图 11-3 所示。

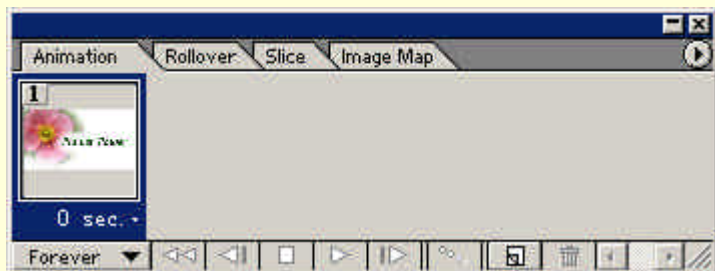


图 11-3 创建帧

想在动画面板加动画帧，可采取下列操作之一：

单击新建帧按钮。

从动画面板菜单选择“New Frame（新建帧）”。

复制前面的帧来新建帧，如图 11-4 所示。

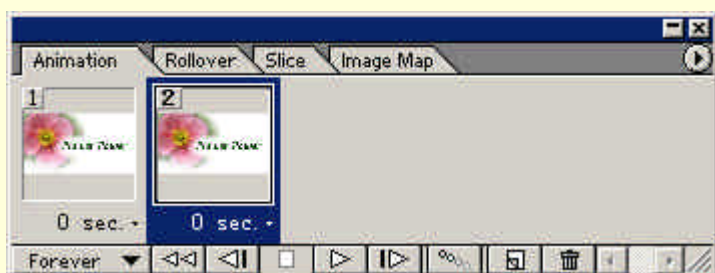


图 11-4 新建帧

11.3.2 选择帧

在对帧进行各种编辑之前，必须选择一帧作为编辑对象（即当前帧），当前帧的目录显示在文档窗口。也可选择多重的帧，可以是接近的甚至是不连续的。为了便于观察、编辑各种命令，在文档窗口只显示当前帧。在动画面板中，当前帧用狭窄边帧表示。

在动画面板改变当前帧，可进行下列操作之一：

单击所需选择作为当前帧的图标。

单击朝向按钮选择系列中下一个帧作为当前帧。

单击向后按钮选择系列中前一帧作为当前帧。

单击倒带按钮选择系列中第一帧作为当前帧。

在动画面板选择多重的帧，可进行下列操作之一：

选择接近的多帧，按住 Shift 键，再单击所需选择的帧。

按住 Shift 键，单击不相邻的两帧，则位于该两帧之间的所有帧被选择。

选择或取消任意的帧，按住 Ctrl 键单击需选择的帧进行选择。

全部选定帧，从动画面板菜单“Select All Frames（选择全部选定帧）”。

撤销选定帧可按住 Alt 键单击需选择的帧来撤销选定。

11.3.3 再排列和删除帧

在动画中可以改变单个或多重的帧的位置，颠倒选定接近帧的顺序，也可以删除选定帧或全部动画。

◆ 改变帧的位置：

(1) 选择需要移动的帧或多重帧，按住鼠标将其拖动至所需位置，如图 11-5 所示。

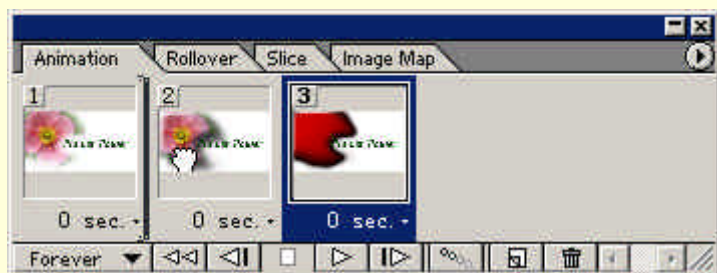


图 11-5 拖动帧到所需位置

(2) 松开鼠标后, 帧被放到新位置, 如图 11-6 所示。

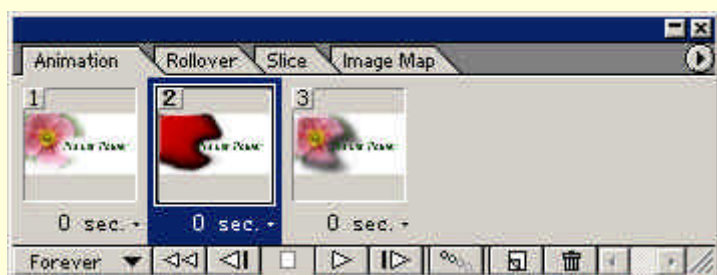


图 11-6 帧被放到新位置

如果拖动多重的不连续的帧, 多重帧将被连续放置在新位置。

◆ 颠倒接近帧的顺序：

- (1) 选择需要移动的帧为当前帧。
- (2) 从动画面板菜单选择“(颠倒帧)”, 如图 11-7 所示。

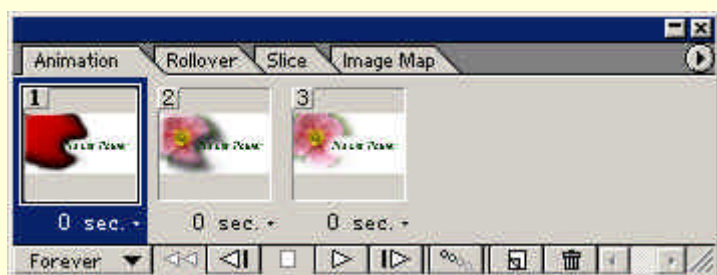


图 11-7 颠倒帧

◆ 删除选定帧：

- (1) 删除单个或多重的帧。

从动画面板菜单选择需删除的帧。

在动画面板单击废物按钮, 弹出如图 11-8 所示对话框, 单击“是”确认删除。

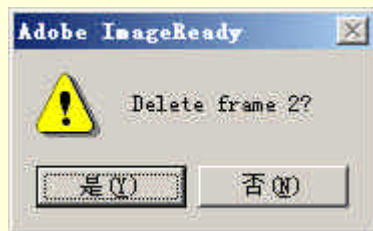


图 11-8 删除帧对话框

拖动选定的帧或多重帧, 放在垃圾箱按钮上。

◆ 删除全部动画：

从动画面板菜单选择“Delete Frames（删除动画）”，弹出如图所 11-9 示对话框，单击“是”则所有的帧都被删除。

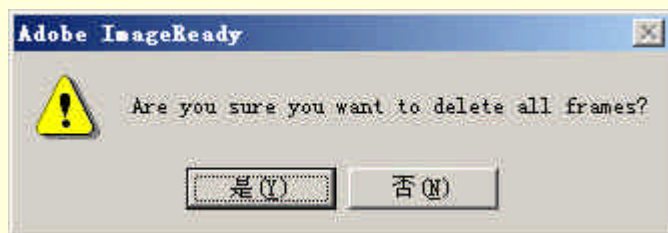


图 11-9 删除动画

11.3.4 复制和粘贴帧

在相同动画中可以拷贝和粘贴帧进入另一个位置，还可以拷贝和粘贴进入另一个动画。被拷贝的帧将被粘贴入目标动画的当前帧，同时，被拷贝的多重帧也被粘贴入在目标动画中当前帧后面的帧。如果被拷贝帧中的层与目标帧中的层相同，如不透明、混合方式等，则拷贝重叠的层将不被加入目标帧。如果被拷贝帧中的层与目标帧中的层不相同，如不透明，混合方式等等，则拷贝重叠的层将被加入目标帧。

在图层面板中，可以从当前帧中选择拷贝和粘贴所需要的层。

拷贝和粘贴帧：

- (1) 选择所需拷贝和粘贴帧为当前帧。
- (2) 从动画面板菜单中选择“Copy Frame（拷贝帧）”。
- (3) 选择粘贴帧的位置。
- (4) 从动画面板菜单选择“Paste Frame（粘贴帧）”。

当选择粘贴来源帧命令后，再按 Shift 键选定目标帧。

按 Alt 键，则使在来源帧的层被复制到目标帧。

按 Ctrl 键，则使层被拷贝和合并。按 Shift+选项，替换目标帧和来源帧。

11.3.5 插入过渡帧

应用 Tween 命令可以在两帧之间自动添加或修改一系列帧，改变层属性（位置、不透明或结果参数）。Tween 命令可以很容易地创建或修改帧的顺序，但却不能修改层的不透明度和个别帧所运用的效果。Tween 命令的最主要作用是减少了创建动画效果所必需的时间，比如设置效果的渐入或渐淡，或移动要素通过帧。

如果选择单个帧时，单击 Tween 命令选项后，可以挑选是否和前一帧或下一个帧设置过渡帧。如果选择两接近的帧，新建帧被加在两帧之间。如果选择超过两帧，则位于首尾两帧之间的选定帧将被改变为由 Tween 命令操作。但要注意，不能选择不连续的帧为 Tween 命令。

运用 tween 帧：

- (1) 选择当前帧，如图 11-10 所示，可以单击动画面板下方的过渡按钮。

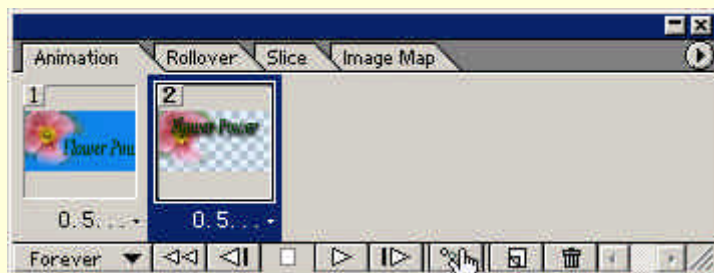


图 11-10 选择要过渡的帧

- (2) 从动画面板菜单选择“Tween（过渡帧）”命令，弹出如图 11-11 所示对话框。
- (3) 选定加入帧的“Layers（层）”：

“ All Layers (所有层)”：表示对所有层都进行过渡操作。

“ Selected Layer (选定层)”：表示对选定的图层进行过渡操作，未选择的图层保持原状。

(4) 设置过渡帧的“ Parameters (参数)”：

“ Position (位置)”：表示过渡帧在开始和终止帧之间的位置上进行平滑的过渡。

“ Opacity (不透明)”：表示过渡帧在开始和终止帧之间的不透明度上进行平滑过渡。

“ Effects (效果)”：表示过渡帧在开始和终止帧之间的设定效果上进行平滑的过渡。

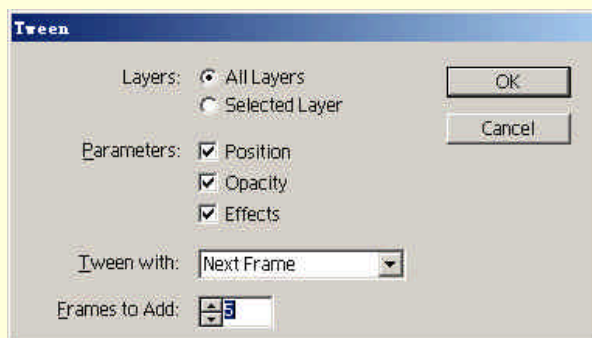


图 11-11 Tween 对话框

(5) 选择加帧位置“ Tween With (加入过渡帧在)”，如图 11-12 所示。

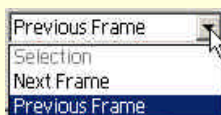


图 11-12 过渡位置菜单

“ Next Frame (下一个帧)”：表示在选定帧和下一个帧之间加入过渡帧。

“ Previous Frame (前一个帧)”：位于选定帧和前一个帧之间加入过渡帧。

(6) “ Frames to Add (加入帧个数)”：表示在开始和终止帧之间加入过渡帧数目。

(7) 单击“ OK ”按钮，如图 11-13 所示。

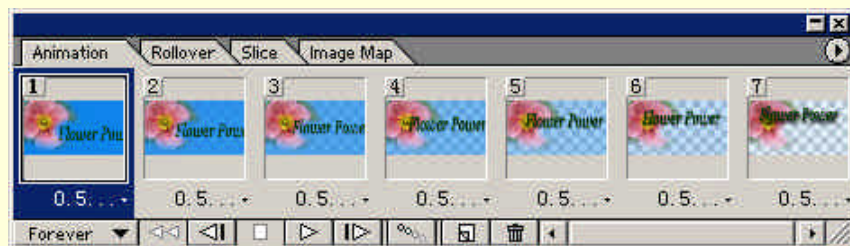


图 11-13 过渡帧效果

11.3.6 设置循环

应用循环功能可以明确设置动画顺序播放的次数，可设置成循环一次、多次或永远循环。

明确记载循环：

(1) 在动画面板左下方单击反向三角形，弹出如图 11-14 所示菜单。

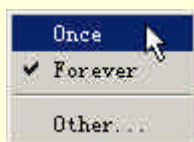


图 11-14 设置循环菜单

(2) 从弹出式菜单选择选项：

- “Once (一次)”：仅仅播放动画顺序一次。
- “Forever (永远)”：永远反复动画，但播放顺序可以不定。
- “Other (其他)”：弹出如图 11-15 所示对话框，设置循环次数，然后单击“OK”按钮。

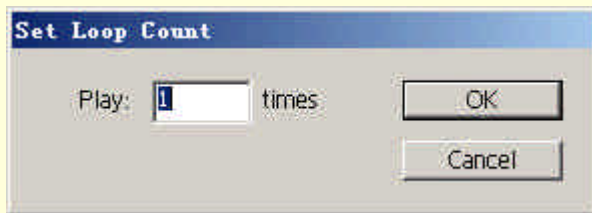


图 11-15 自设循环次数

11.3.7 设置延迟时间

在动画面板中可以为单个帧或多重的帧设置延迟时间。延迟时间用秒显示。
设置延迟时间：

- (1) 选择单个帧或多重的帧为当前帧。
- (2) 在动画面板中单击选定下面的延迟值，弹出如图 11-16 所示弹出式菜单。

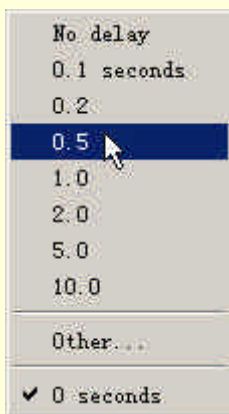


图 11-16 延迟时间菜单

(3) 选择延迟时间：

从弹出式菜单选择延迟时间值。。

选择“Other (其他)”，弹出如图 11-17 所示对话框，输入播放帧的延迟时间值，然后单击“OK”按钮。

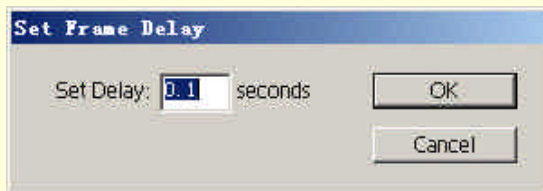


图 11-17 自设延迟时间对话框

- (4) 运用后，延迟时间值会出现在当前帧的底部，如图 11-18 所示。

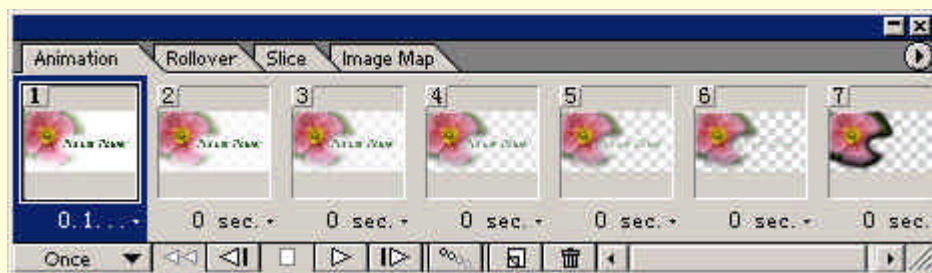


图 11-18 延迟时间显示

(5) 如果选定多重帧，运用后，则在动画面板中所有的帧底部都会出现相同的延迟时间值，如图 11-19 所示。

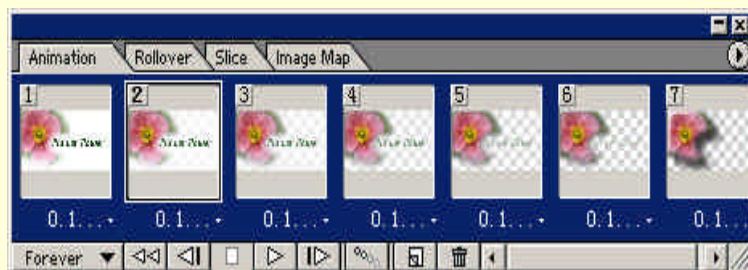


图 11-19 设置所有帧延迟时间

为单个帧设置延迟时间后，当在 ImageReady 动画面板中预览动画时，时间不是精确的。如果要精确地延迟时间，可以在浏览器中预览动画，然后对延迟时间加以调整。

11.4 在动画中应用层

在 ImageReady3.0 中运用帧和层是制作动画的关键。在每个帧中应用变化层，可以制作调整动画帧。可以应用层制作调整单个帧、一群帧甚至全部动画。在图层面板中，可以选择在层中创建或拷贝；调整颜色和音调；改变层的不透明度、混合方式、位置和加层效果，也可以作为图片执行编辑的任务。用层创建动画的效果是非常简单，并且允许保存动画文件在 Photoshop 格式供以后再进行编辑。

11.4.1 在帧中隐藏层

在帧中可以显示或隐藏层，选择图层面板，单击图层前面的眼睛图标，则该图层被隐去。例如，在如图 11-20 所示的两幅帧中均包括多个图层，在第二幅帧中隐藏图层 Layer 0，则在第一幅帧中该层仍然可见，如图 11-21 所示。

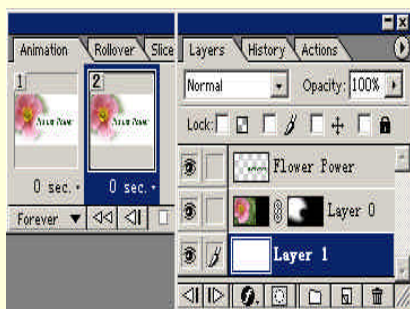


图 11-20 图层都可见的原两帧

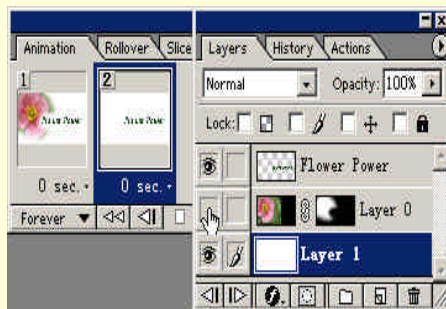


图 11-21 隐去图层后的两帧

11.4.2 在帧中创建层

在动画中能加新层到任何帧。当在帧中创建新层时，新层被加入在动画面板中的所有帧，但是只在当前帧可见。具体操作是在图层面板中单击眼睛图标列为新层，如图 11-22 所示。

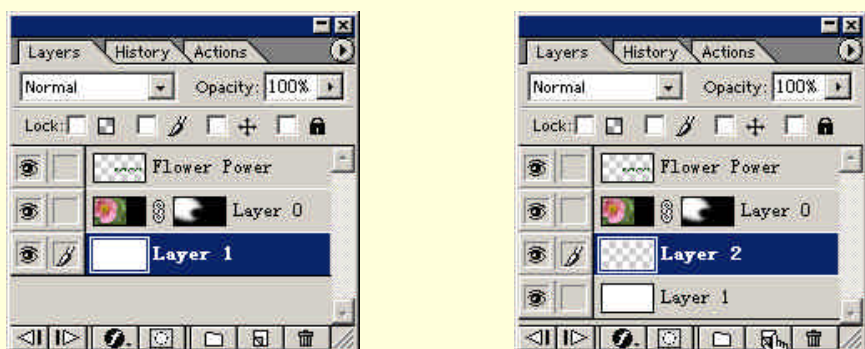


图 11-22 原图层和新建图层

11.4.3 用层编辑帧

用图层面板中的一些命令和选项编辑图层，仅仅影响被编辑的当前帧的变化，而不影响其他帧。层面板命令和选项包括：层的不透明，混合方式，可见度，位置，叠存顺序和层效果。可以将这些操作应用到帧中去，包括用 Tween 功能的一系列帧。同样，在层上也可以使用绘画编辑的工具、颜色和音调调整命令及改变层的像素值等。

进行图层的编辑可以采取下列步骤：

(1) 打开一个 Adobe ImageReady 3.0 自带的多图层图像文件作为起始帧，在动画面板中单击右上角的三角形，在弹出菜单中选择“New Frame (新建帧)”，连续复制两次，在动画面板中得到三个帧，如图 11-23 所示。

(2) 选择起始帧，在图层面板中单击文字层，使其成为当前层，单击左下角的混合图层按钮，在弹出菜单中选择“Drop Shadow (投影)”，弹出如图 11-24 所示面板。

(3) 在 Drop Shadow 面板中设置各选项，与在 Photoshop 6.0 中的设置选项相同，可以通过图像窗口直接进行调整，效果如图 11-25 所示。



图 11-23 新建帧

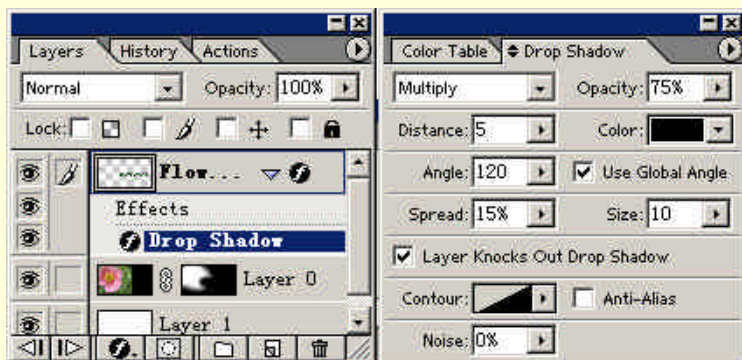


图 11-24 文字效果设置



图 11-25 文字投影效果

(4) 选择第二幅帧，单击图层面板中的文字层前的眼睛图标，将该层设为不可见，再单击 Layer 1 层，使 Layer 1 层为当前层，如图 11-26 所示。

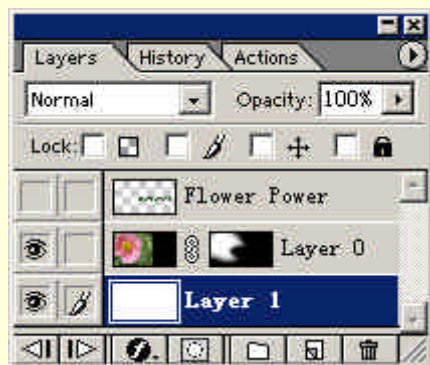


图 11-26 设置帧中图层

(5) 在工具箱中设置前景色为蔚蓝色，选择油漆桶工具为 Layer 1 层填充上颜色，并减小图层的不透明度，如图 11-27 所示。此时，从动作面板中可以看到所有帧都被加上了底色。

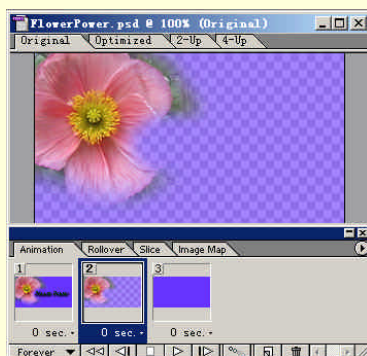


图 11-27 填充颜色

(6) 选择第三幅帧，在图层面板中将文字层、图像层都隐去，单击右上方的三角形，选择新建图层。从工具箱中选择文字工具在该层中输入文字，调整文字大小和位置，并在风格面板种选择一种风格，如图 11-28 所示。

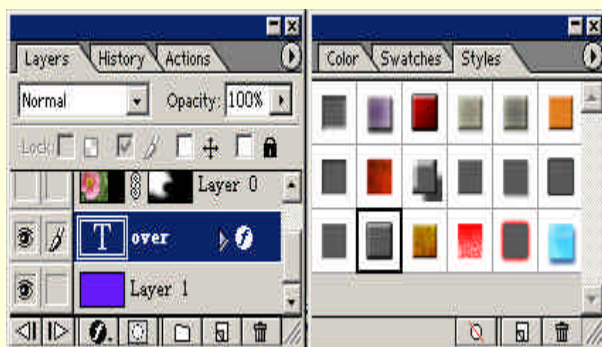


图 11-28 输入文字

(7) 文字效果如图 11-29 所示，从动画面板中可以看到所有帧都加入了该文字层。

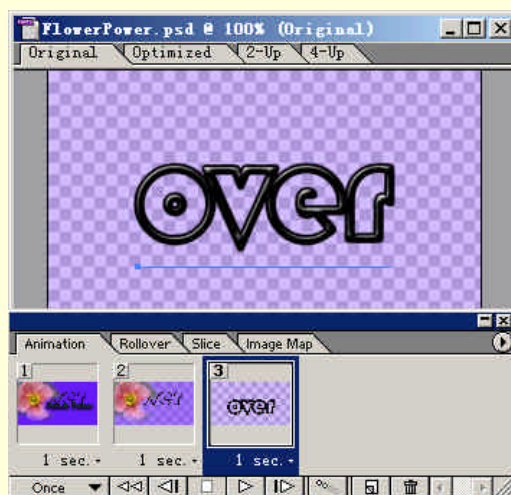


图 11-29 文字效果

(8) 选择前两幅帧，将该文字层隐去，效果如图 11-30 所示，单击播放按钮进行动画的播放，则该动画制作完成。

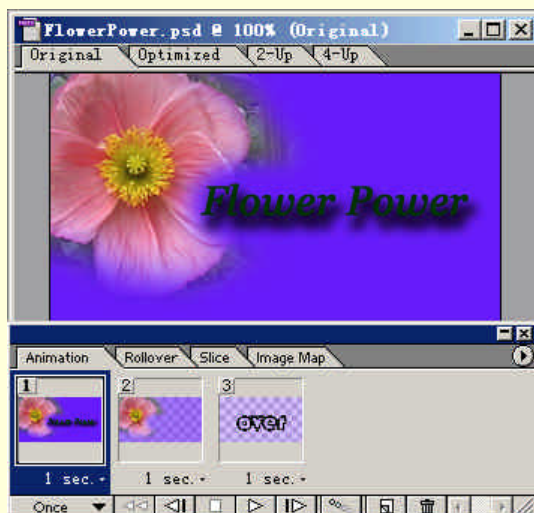


图 11-30 设置文字层可见及最后效果

11.4.4 编辑所有帧

在图层面板中可以对当前帧进行编辑，通常只对单独的帧进行的编辑，如可见度、位置、不透明度、混合方式和层效果等操作。但有的时候，对当前帧进行的编辑却可以运用到所有的帧中。如果想对所有帧编辑可以采取三种方法：

在图层面板，选择“New Layer（新建图层）”等命令。

在工具箱中，选择移动、文字、油漆桶、画笔和橡皮工具等。

在动画面板中单击三角形，从弹出菜单中选择“Select All Frames（选择所有帧）”命令后，再进行编辑。

11.5 观看动画

观看动画即按时间顺序播放帧来构成动画的效果。可以应用动画面板预览动画，也可以应用浏览器来查看动画。

◆ 在动画面板中查看动画：

(1) 在动画面板中单击播放按钮，动画被显示在图片窗口。可以指定反复值，也可以指定播放速度，如图 11-31 所示。

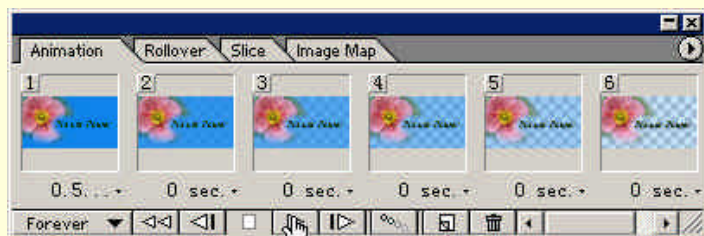


图 11-31 预览动画

(2) 停止动画，单击停止按钮。

(3) 倒带动画，单击倒带按钮。

◆ 在浏览器预览动画：

(1) 选择“File（文件）”→“Preview In（预览）”→“Internet Explorer（网页浏览器）”，如图 11-32 所示。

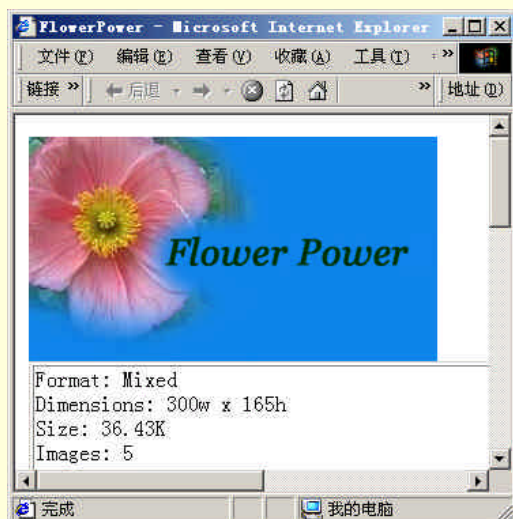


图 11-32 网页预览

(2) 应用浏览器的停止和重载命令停止或重新播放动画。

11.6 最优化动画

最优化动画可以用于把图像转成 GIF 图像文件格式。在动画面板中可以把帧生成可编辑的文件，并能在此基础上，运用特殊抖动技术，防止重播时出现闪烁。帧被最优化只包含帧的区域变化，减小了 GIF 的文件大小。放动画专用优化选项：

(1) 从动画面板菜单选择“Optimize Animation（最优化动画）”，如图 11-33 所示。



图 11-33 Optimize Animation 对话框

(2) 由“Bounding Box（捆绑盒）”选择最优化：ImageReady 裁剪每个帧仅仅保存变化的区域。用此选项创造的动画文件较小，但是和 GIF 编辑器不相容的。

(3) 由“Redundant Pixel Removal（除去多余的像素）”选择最优化：在帧编辑中，所有像素是从在前的帧中选择透明方式。这选项是选定为默认并且被推荐的。

(4) 单击“OK”按钮。

11.7 存储动画

11.7.1 存储为 GIF 文件格式

动画可在网页浏览器上播放被称为 GIF 文件格式。它们由一系列帧组成 GIF 文件。文件明确记载动画出现在网页的位置和其他属性，比如帧延迟时间和循环。可以随时保存最优化文档，包括动画。

保存动画作为 GIF 文件：

(1) 选择“Window（窗口）”→“Show Optimize（显示优化面板）”，显示优化面板，设置格式为 GIF，如图 11-34 所示。

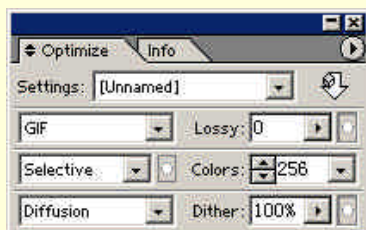


图 11-34 Optimize 面板

(2) 选择“File (文件)”→“Save Optimized As (保存最优化)”，弹出如图 11-35 所示对话框，将类型设置为.gif 格式。

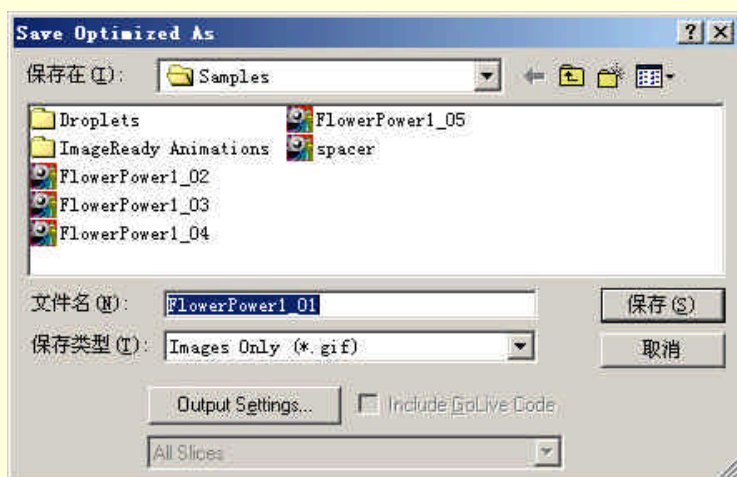


图 11-35 保存为 GIF 格式

11.7.2 存储为 Photoshop 文件

作为 Photoshop 文件存储动画，则可以保留每个帧的所有有关信息。在动画中选定帧会变成图片被保存显示为 Photoshop 文件。可以在 Adobe Photoshop 中打开和编辑文件，但是不能在 Photoshop 编辑动画帧或播放动画。

ImageReady 将帧的有关信息作为层状态保存，胜于将每个帧作为像素数据保存，减少了 Photoshop 文件的大小。在 Photoshop 文件中，动画信息被保存但是被忽略，允许在 ImageReady 中重新打开文件作为动画，且帧是完整的。注意，如果用 Adobe Photoshop 4.0 或更早的版本，在 Photoshop 文件中加新层或改变叠存层的顺序，则当在 ImageReady 中重新打开文件时，叠存层的顺序将被改变。

保存动画作为 Photoshop 文件：

选择“File (文件)”→“Save As (保存)”，如图 11-36 所示。

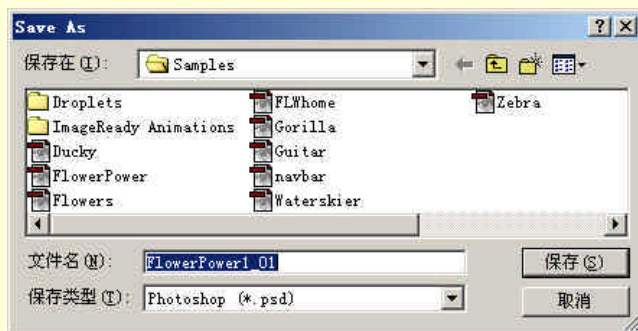


图 11-36 保存为 Photoshop 文件



第二篇

Photoshop 6.0 应用篇



本篇提要

第二篇为应用篇，共三章，主要是为了帮助用户进一步加深对Photoshop 6.0的了解和为用户提供一定的参照，起一个抛砖引玉的作用，包括制作特殊文字效果，图像效果和综合实际运用。十六个经典实例都是经过精心策划的，不但有欣赏性极佳的创意实例，也有使用性非常强的实例。



第十二章 特殊字体效果

制作特殊的文字效果是 Photoshop 的专长，最新的 Photoshop 6.0 更使文字特效的制作变得更自如、随心所欲。在学习篇中，设计的文字效果大多数比较简单，如用某一种滤镜直接得到。在本章中，将具体举例介绍如何制作比较复杂的字体效果，这些字体可以运用到海报、贴画和网页中，对图像起到画龙点睛的效果。

12.1 透光文字

在许多影片、广告中，经常可以看到一些标语透射着光芒，在较暗的屏幕上非常醒目。通过 Photoshop 的制作，就可以达到这种透射效果，如图 12-1 所示。

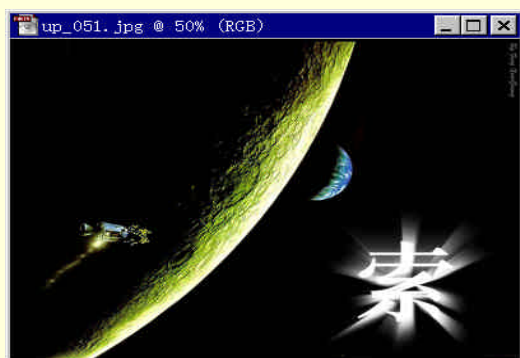


图 12-1 透光文字

操作步骤：

(1) 单击“File (文件)”→“Open (打开)”，打开一个图像文件，单击工具箱中的文字蒙版工具，在图中写入文字“索”字样，如图 12-2 所示。

(2) 单击“Select (选择)”→“Transform Selection (变换选区)”，图中出现调整框，按住 Shift 键，用鼠标拖动调整框使文字大小位置合适，在调整框中双击确定，如图 12-3 所示。

(3) 按下 Delete 键，删除文字选区内的背景，露出白色，如图 12-4 所示。

(4) 单击“Select (选择)”→“Save Selection (储存选区)”，弹出如图 12-5 所示对话框，给所存通道命名为“文字”，单击“OK”按钮。



图 12-2 字模选区



图 12-3 调整文字位置

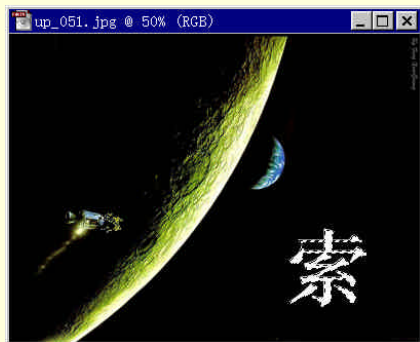


图 12-4 填充白色

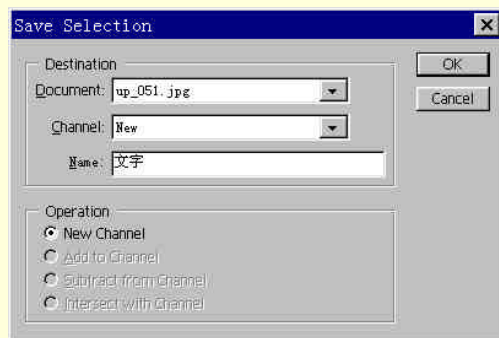


图 12-5 Save Selection 对话框

(5) 选择通道面板，单击刚刚储存的通道“文字”为当前通道，按 **Ctrl+T** 键，图中出现调整框，按住 **Shift** 键，用鼠标拖动，将文字范围按比例微微放大，在调整框中双击确定，如图 12-6 所示。

(6) 单击“Filter (滤镜)”→“Blur (模糊)”→“Radial Bur (径向模糊)”，在弹出的对话框中设置“Amount (数量)”为最大值 100，“Bur Method (模糊方式)”为“Spin (缩放)”，“Quality (品质)”为“Best (最好)”，在预览框中将模糊中心移到右下方，通道呈发散状模糊，如图 12-7 所示，单击“OK”按钮。

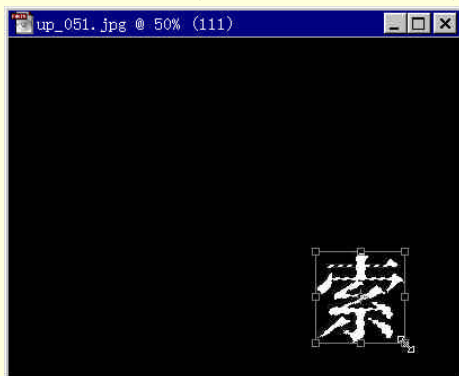


图 12-6 放大文字通道

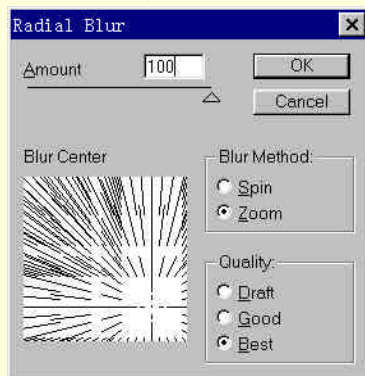


图 12-7 Radial Blur 对话框

(7) 按 **Ctrl+F** 键重复操作，进一步加强模糊，直至如图 12-8 中效果为止。



图 12-8 模糊效果

(8) 选择图层面板，单击“Select (选择)”→“Load Selection (载入选区)”，再如图 12-9 所示对话框中，单击“文字”通道，单击“OK”按钮。

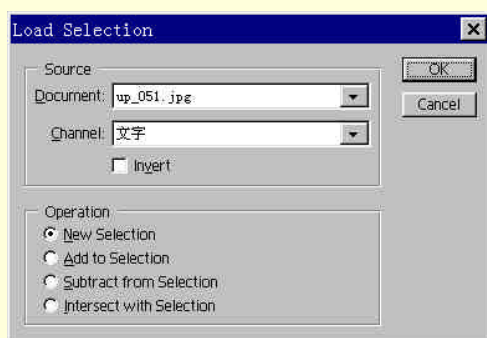


图 12-9 Load Selection 对话框

(9) 运用后在文字上显示出原文字选区，与文字略有偏移，如图 12-10 所示。



图 12-10 载入选区

(10) 按下 Delete 键，删除选区内的内容，得到光线的透射效果，如图 12-11 所示。选择“Layer (图层)”→“Flatten Image (合并图层)”，再保存，则透光文字制作完成。



图 12-11 透光效果

12.2 发光文字

发光文字是在文字周围用柔和的光晕烘托，并闪烁出光芒，呈现出七彩的光辉效果，如图 12-12 所示。

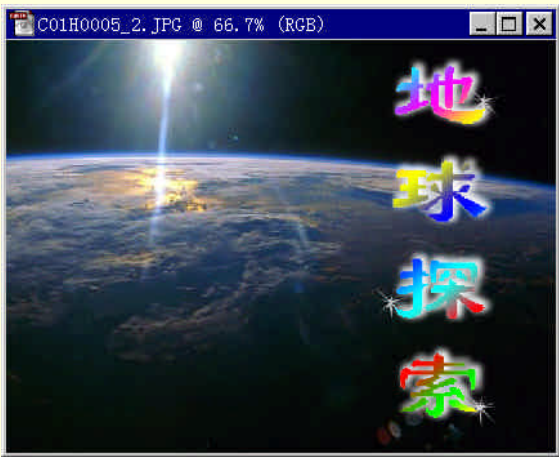


图 12-12 发光文字

操作步骤：

(1) 单击“File (文件)”→“Open (打开)”，打开一个图像文件，单击工具箱中选择文字工具，在工具选项栏中设置颜色为白色，文字为纵向，在图像文件的右侧写入“地球探索”字样，如果字体太小，按 Ctrl+ T 键，这在文字周围出现调整框，按 Shift 键，用鼠标拖动调整框边缘至合适大小及位置，在调整框中双击鼠标确定，如图 12-13 所示。

(2) 以文字工具为当前的使用工具，在图中右击，在弹出的如图 12-14 所示的对话框中选择“Rasterize Type (转换图层)”，将文字层转换为普通层，已使文字层可以使用各种工具。

(3) 在图层面板中单击三角形，在弹出的菜单中选择“Duplicate Layer (复制图层)”，则弹出如图 12-15 所示对话框，新图层默认命名为“地球探索 copy (地球探索副本)”，单击“OK”按钮。

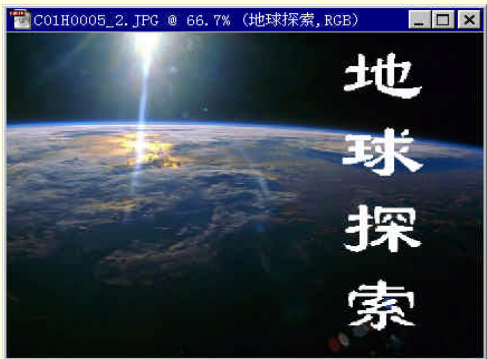


图 12-13 输入文字

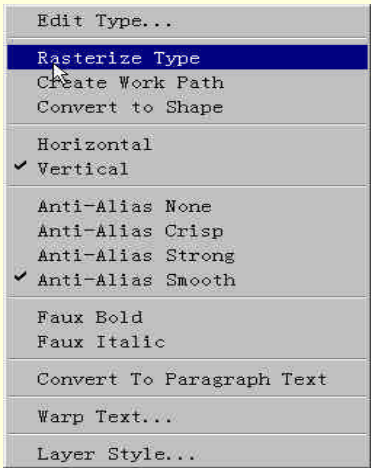


图 12-14 转换图层为普通层

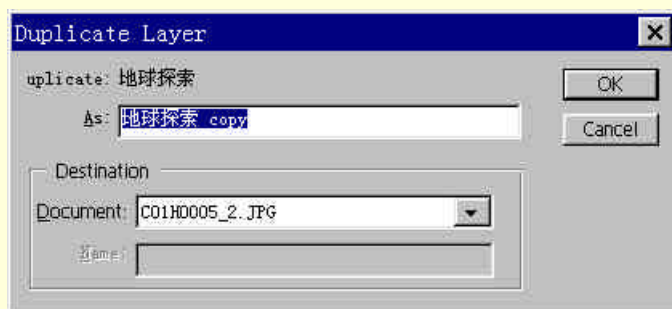


图 12-15 Duplicate Layer 对话框

(4) 以“地球探索 copy”为当前层，单击“Load (选择)”→“Load Selection (载入选区)”，弹出如图 12-16 所示对话框，程序已经默认设置通道为“地球探索 copy Transparency (地球探索副本透明)”，单击“OK”按钮。



图 12-16 载入选区

(5) 单击工具箱的直线渐变工具，在渐变工具选项栏中，单击渐变条，弹出如图 12-17 所示“Gradient Editor (渐变编辑器)”，选择“Spectrum (色谱)”渐变条，交替使用颜色滑块，使颜色渐变更为紧密。

(6) 沿着光线的方向，从文字的左上方至右下方画一条直线，如图 12-18 所示。

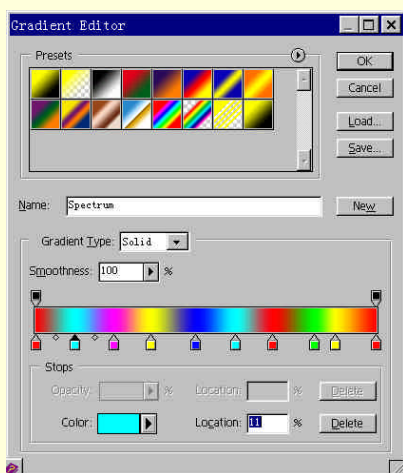


图 12-17 Gradient Editor

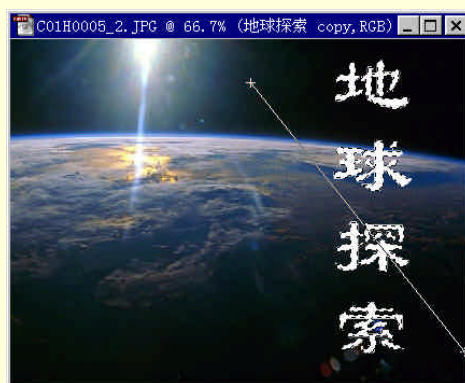


图 12-18 设置渐变方向

(7) 运用后，光线似乎照在文字上，颜色呈彩色渐变，如图 12-19 所示。

(8) 在图层面板中单击文字副本前的眼睛图标，将图层关闭，单击文字层为当前层，按键盘的上方向键，再按键盘的右方向键，是文字向上右方偏移，使文字呈现立体效果，如图 12-20 所示。

(9) 单击“Filter (滤镜)”→“Blur (模糊)”→“Gaussian Blur (高斯模糊)”，弹出对话框，设置“Radius (半径)”为 3.0 像素，单击“OK”按钮，如图 12-21 所示。

(10) 单击“Filter (滤镜)”→“Other (其他)”→“Minimum (最小值)”，弹出对话框，设置“Radius (半径)”

为 3.0 像素，单击“OK”确认，如图 12-22 所示。



图 12-19 渐变效果



图 12-20 移动文字副本

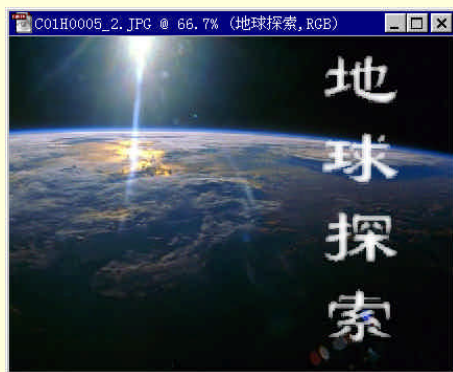


图 12-21 运用 Gaussian Blur 滤镜

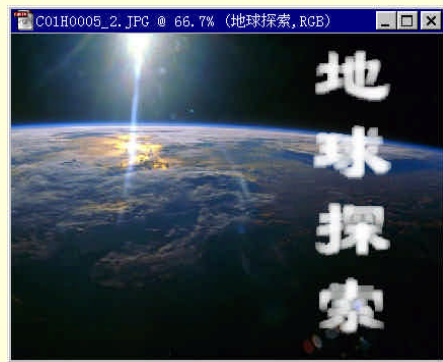
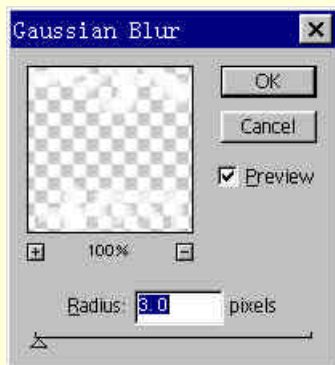
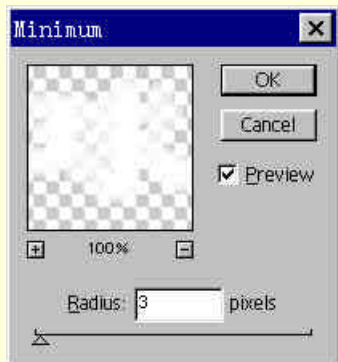


图 12-22 运用 Minimum 滤镜



(11) 再次单击“Filter (滤镜)”→“Blur (模糊)”→“Gaussian Blur (高斯模糊)”，弹出话框，设置“Radius (半径)”为 3.0 像素，单击“OK”按钮，则使文字产生如图 12-23 所示模糊效果。

(12) 单击文字副本前的眼睛图标，将文字副本层显示，则在文字副本层的文字下方呈现出如图 12-24 所示光晕效果。

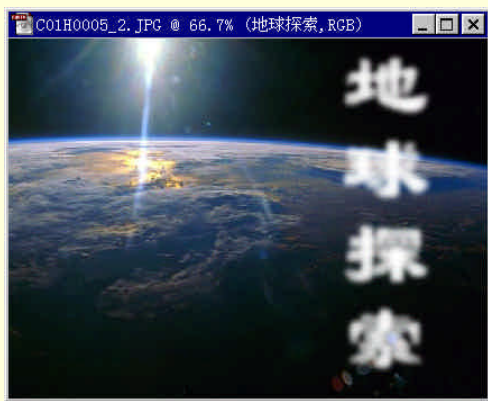


图 12-23 模糊效果



图 12-24 光晕效果

(13) 在工具箱中选择画笔工具，单击画笔菜单中“Load Brushes (载入画笔)”，弹出如图 12-25 所示对话框，选择文件“Assorted Brushes .abr”，点及“Load (载入)”确认。



图 12-25 载入画笔对话框

(14) 载入后，单击画笔样式三角形，在画笔选项中显示出各种图案，用鼠标单击如图 12-26 所示星形图案。

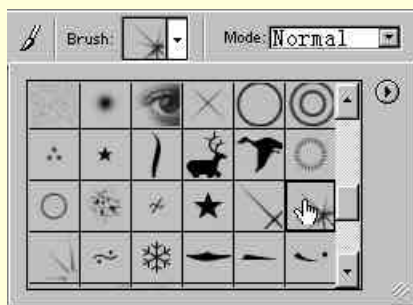


图 12-26 选择画笔

(15) 用鼠标在文字的适当位置单击，则是文字显示出如图 12-27 所示光芒的效果。合并图层，保存。至此，发光效果制作完成。



图 12-27 产生光芒及最终效果

12.3 燃烧火焰

使文字产生燃烧火焰是一种艺术效果明显、动感强烈的文字处理技术。整个画面都活了起来，如图 12-28 所示。



图 12-28 燃料火焰

操作步骤：

(1) 在工具箱中设置前景色为白色，背景色为黑色，再单击“File (文件)”→“Open (打开)”，打开一个 RGB 模式图像文件，如图 12-29 所示。

(2) 在工具箱中单击文字工具，选择横向字模工具，在图中写入“霹雳飞车”字样，则屏幕上显示出字模选区，按 Ctrl+ T 键，出现调整框，按住 Shift 键，拖动调整框至合适位置，在调整框中双击确定，如图 12-30 所示。



图 12-29 背景图像



图 12-30 字模选区

(3) 单击“Select (选择)”→“Transform Selection (自由变换)”，将选区旋转到如图 12-31 所示状态。



图 12-31 旋转文字

(4) 在通道面板中按最下方第二个“选区转换为通道”按钮，建立一个通道“Alpha 1”，如图 12-32 所示。



图 12-32 建立通道 Alpha 1

(5) 单击“Select (选择)”→“Load Selection (储存选区)”, 弹出对话框, 将新通道命名为“Alpha 1”, 单击“OK”按钮, 则在通道上产生字模选区, 如图 12-33 所示。

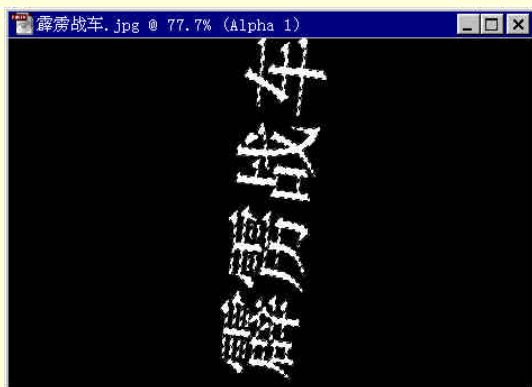


图 12-33 载入通道

(6) 在图层面板中按新建按钮, 建立一个新图层 Layer 1。

(7) 按 Alt+ Delete, 用白色将字体填充, 如图 12-34 所示。



图 12-34 用白色填充文字

(8) 按 Ctrl+ D, 将选区取消。

(9) 选择“Filter (滤镜)”→“Stylize (风格化)”→“Wind (风)”, 弹出如图 12-35 所示对话框, 设置“Direction (方向)”为“From the Right (向右)”, 单击“OK”按钮。

(10) 如果觉得风痕不够大, 可以按 Ctrl+ F 键重复操作, 直到出现明显的效果, 如图 12-36 所示。

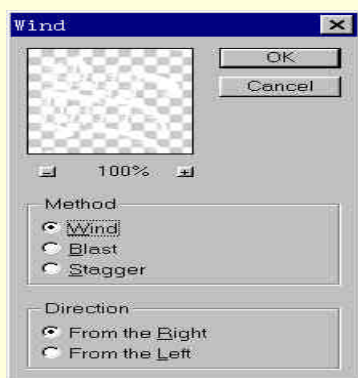


图 12-35 Wind 对话框



图 12-36 产生风痕效果

(11) 字图层面板中选择新建按钮, 建立一个新图层 Layer 2。

(12) 此时, Layer 2 为当前层, 按住 Ctrl 键, 单击 Layer 1, 得到选择区域, 按 Ctrl+ Delete, 用黑色填充选

择区域，如图 12-37 所示。



图 12-37 用黑色填充文字

(13) 按 Ctrl+ D 取消选区。单击“Image (图像)”“Adjust (调整)”“Hue/Saturation (色调/饱和度)”，弹出如图 12-38 所示对话框。

(14) 选择“Colorize (彩色化)”，设置“Hue (色调)”为最大值 360，“Saturation (饱和度)”为最大值 100，“Lightness (亮度)”为 50，单击“OK”按钮，效果如图 12-39 所示。

(15) 在图层面板中按新建按钮，建立一个新图层 Layer 3。

(16) 选择颜色面板，设置 RGB 为 (255, 255, 0)，将前景色设为黄色，如图 12-40 所示。

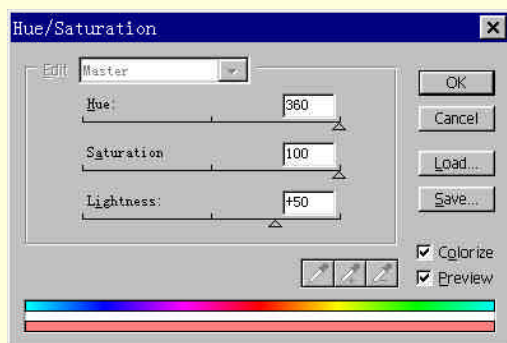


图 12-38 Hue/Saturation 对话框



图 12-39 设置后效果

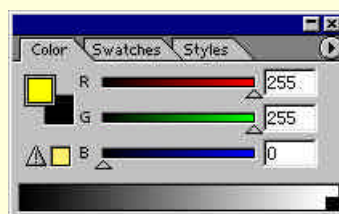


图 12-40 设定前景色为黄色

(17) 以 Layer 3 位当前层，按住 Ctrl 键，单击 Alpha 1 通道，得到选区，按 Alt+ Delete 用前景色填充选区，效果如图 12-41 所示。

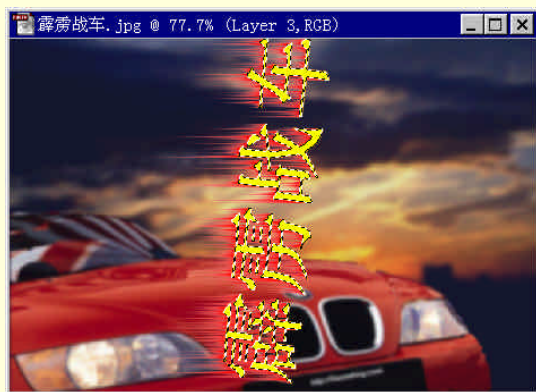


图 12-41 用黄色填充文字

(18) 在通道面板中单击新建按钮，建立一个新图层 Layer 4, 设置前景色为 RGB (213, 10, 39), 如图 12-42 所示。

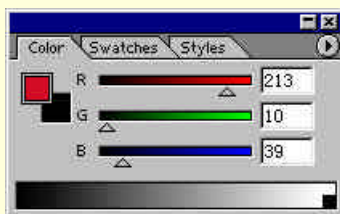


图 12-42 设置前景色为深红色

(19) 以 Layer 4 为当前层，按住 Ctrl 键，单击 Alpha 1 通道，得到选区，按 Alt+ Delete 用前景色填充选区，效果如图 12-43 所示。



图 12-43 用暗红色填充文字

(20) 选择“Filter (滤镜)”→“Blur (模糊)”→“Guassian Blur (高斯模糊)”，将新图层进行模糊处理，模糊半径设置为 5，效果如图 12-44 所示。



图 12-44 模糊文字

(21) 选择 Layer 面板，按住 Alt 键，将鼠标移动到 Layer 4 与 Layer 3 之间黑线上，当鼠标变为黑白圈时，单击鼠标，将 Layer 3 与 Layer 4 结成剪贴组，如图 12-45 所示。

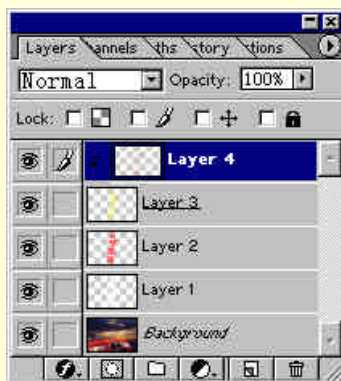


图 12-45 设置剪贴组

(22) 在 Layer 面板上，单击背景层前面的眼睛图标，将背景层设为不可视。单击图层面板右上角的三角形，在弹出菜单中选择“Merge Visible (合并图层)”，或按 Shift+ Ctrl+ E,将可见文字层合并，则如图 12-46 所示，文字并入最上面的 Layer 4 层。

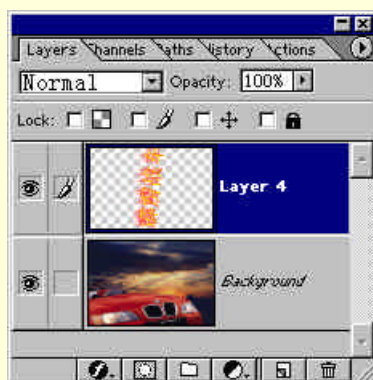


图 12-46 合并文字层

(23) 单击“Select (选择)”→“Inverse (反选)”，文字以外的部分被选中，如图 12-47 所示。



图 12-47 反选文字以外的风痕

(24) 单击“Filter (滤镜)”→“Distort (扭曲)”→“Ripple (波纹)”，弹出如图 12-48 所示对话框，设置“Amount (数量)”为 100，“Size (大小)”为“Medium (中等)”，单击“OK”按钮。

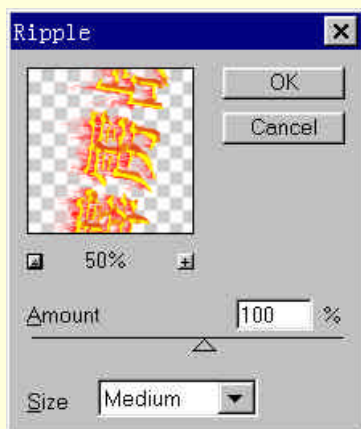


图 12-48 Ripple 对话框

(25) 运用后，产生如图 12-49 所示效果，在原来静止的效果上加入了升腾的动感效果。

(26) 选择“Edit (编辑)”→“Free Transform (自由变换)”或按 Ctrl+ T，将图像转至水平位置，如图 12-50 所示。



图 12-49 风痕扭曲为火焰效果



图 12-50 旋转文字

(27) 合并图层，保存，则燃料火焰的文字效果制作完成。

12.4 水中倒影

水中倒影，是让在水面上的文字在水中产生倒影，表现出水天一色，清新优美的意境，如图 12-51 所示。

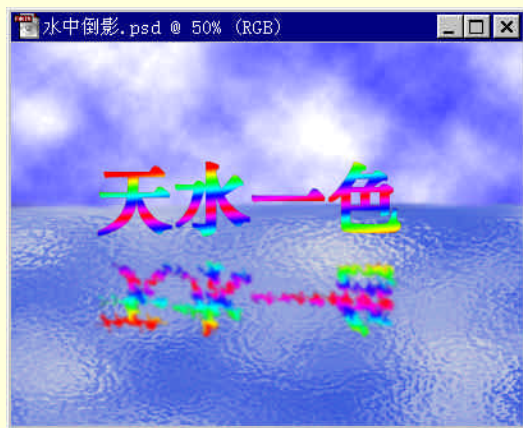


图 12-51 倒影文字

操作步骤：

(1) 创建一个新图像，设置为 RGB 颜色模式，背景为白色，单击图层面板下方的新建按钮，新建一个图层，命名为“天空”，设置前景色为蓝色，按 Alt+ Delete 键，将该层填入前景色。

(2) 单击“Filter (滤镜)”→“Render (渲染)”→“Clouds (云彩)”，纯淡蓝色背景变为蓝天白云图像，如图 12-52 所示。

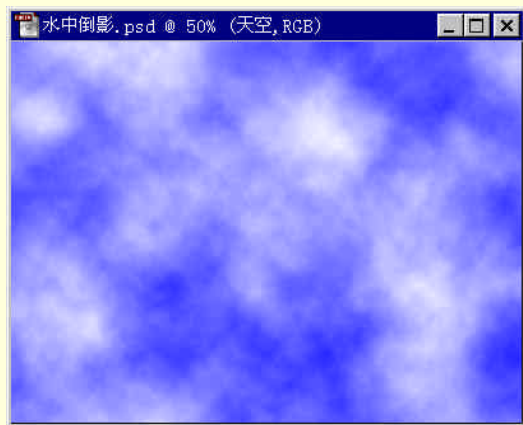


图 12-52 设置蓝天白云背景

(3) 单击图层面板右上方的三角形，在弹出菜单中单击“复制图层”，复制天空图层，命名为“水面”，单击“Filter (滤镜)”→“Distort (扭曲)”→“Ocean Ripple (海洋波纹)”，弹出如图 12-53 所示对话框，设置“Ripple Size (波纹大小)”为 9，“Ripple Magnitude (波纹幅度)”为 18，单击“OK”按钮。

(4) 运用后，原来蓝天白云被扭曲，如同倒映入水中，变为水面效果，如图 12-54 所示。

(5) 单击“Edit 编辑”→“Transform (变形)”→“Distort (扭曲)”，在图中拖动调整框，将水面变为有空间感的水天交接效果，如图 12-55 所示。

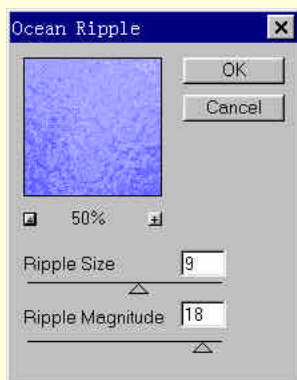


图 12-53 Ocean Ripple 对话框

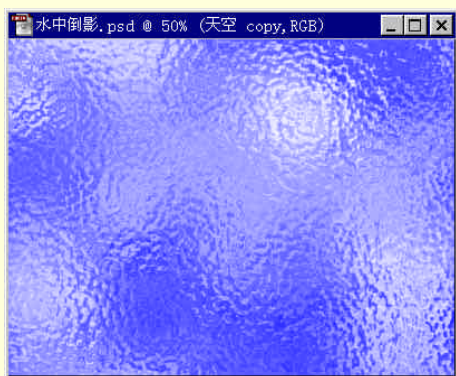


图 12-54 设置水面背景

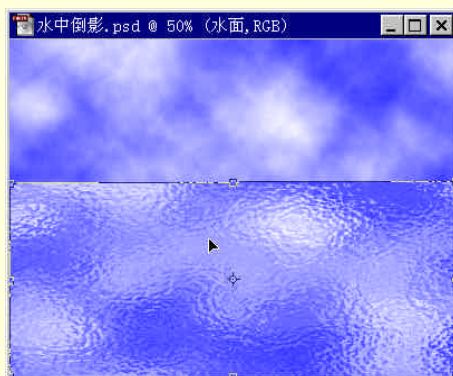


图 12-55 压缩水面

(6) 单击“Image (图像)”→“Adjust (调整)”→“Hue/Saturation (色调/饱和度)”，弹出如图 12-56 所示对话框，调整图中水面的颜色及纯度至合适为止，单击“OK”按钮。

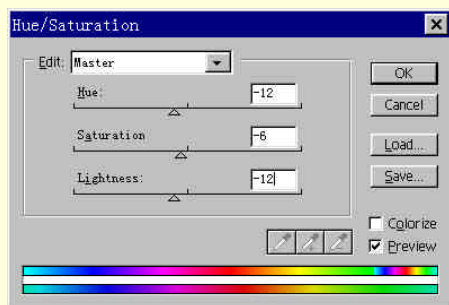


图 12-56 Hue/Saturation 对话框

(7) 再单击“Image (图像)”→“Adjust (调整)”→“Brightness/Contrast (亮度/对比度)”，弹出如图 12-57 所示对话框，调整至合适数值，使水面变亮。

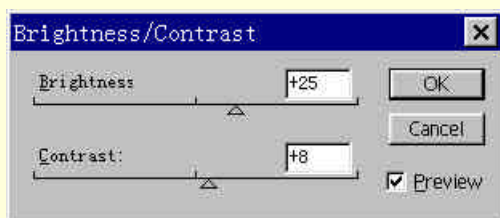


图 12-57 Brightness/Contrast 对话框

(8) 同样，选择天空层，重复操作，将天空变得明亮柔和。选择工具箱中的涂抹工具，将水天交接线变柔

和，如图 12-58 所示。

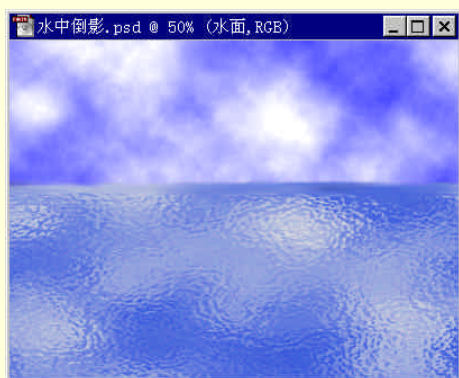


图 12-58 柔和交接线

(9) 用工具箱中的文字工具写入文字“水天一色”，按 Ctrl+ T 键，出现调整框，按住 Shift 键，透动调整框至合适位置，在调整框中双击确定，如图 12-59 所示。



图 12-59 输入文字

(10) 单击“Filter (滤镜)”→“Other (其他)”→“Minimum (最小值)”，在弹出的对话框中设置“Radius (半径)”为 2 像素，单击“OK”按钮。文字如图 12-60 所示变粗。

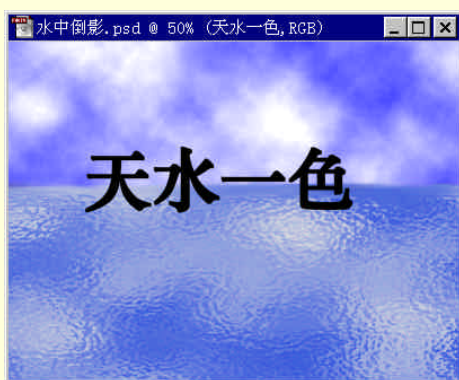


图 12-60 加粗文字

(11) 单击工具箱中的渐变工具，在线性渐变选项面板中选择“Spectrum (色谱)”渐变，如图 12-61 所示。

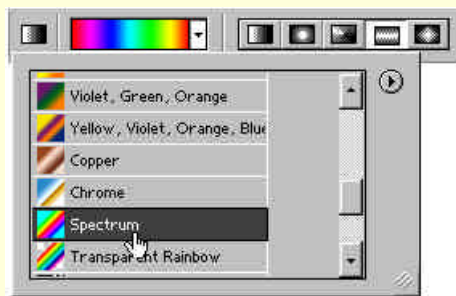


图 12-61 选择色谱渐变

(12) 单击图层面板中文字层右侧的文字符号，将文字层转换为普通层，单击“Select (选择)”→“Load Selection (载入选区)”，默认设置，单击“OK”按钮。图中文字被选中。

(13) 用鼠标从文字左向右斜拉一条直线，将色谱渐变带填充入文字选区，是文字呈现彩虹效果，如图 12-62 所示。

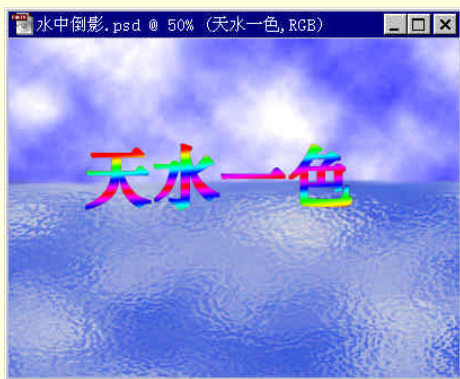


图 12-62 文字彩虹效果

(14) 在图层面板中单击右上方的三角形，从弹出的菜单中单击“复制图层”，弹出如图 12-63 所示对话框，在对话框中将复制图层命名为“水中倒影”，单击“OK”按钮。



图 12-63 Duplicate Layer 对话框

(15) 在图层面板中，用鼠标拖动倒影层至原文字层下方，按 Ctrl+T 键，在文字中为出现调整框，用鼠标拖动原文字下方，再按住调整框中的关键点向下拖动，使文字反向并保持文字大小位置，再拖动上边角，稍稍向中间拉，以形成倒影水中的效果，如图 12-64 所示，双击鼠标确定。

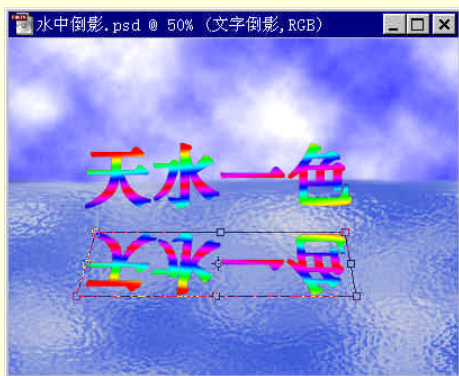


图 12-64 翻转文字

(16) 单击“Filter (滤镜)”→“Distort (扭曲)”→“Ripple (波纹)”，在弹出如图 12-65 所示的对话框中设置“Amount (数量)”为 200，“Size (尺寸)”为“Small (小)”较小的数值，单击“OK”按钮。

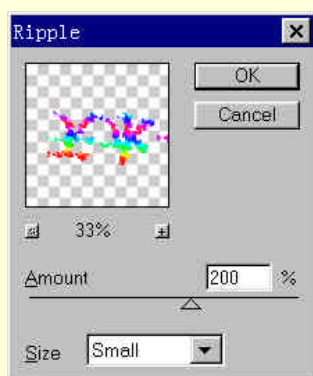


图 12-65 Ripple 对话框

(17) 可重复操作，直到阴影层出现如图 12-66 所示较明显的波纹效果。

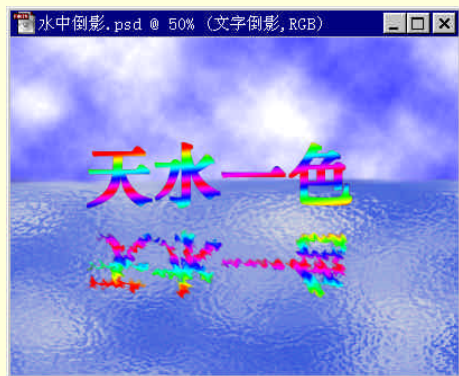


图 12-66 产生波纹效果

(18) 单击“Filter (滤镜)”→“Blur (模糊)”→“Gaussian Blur (高斯模糊)”，则弹出如图 12-67 所示对话框，设置“Radius (半径)”为 2 像素，单击“OK”按钮。倒影文字则因模糊而变得如图 12-68 所示融入水中的效果。

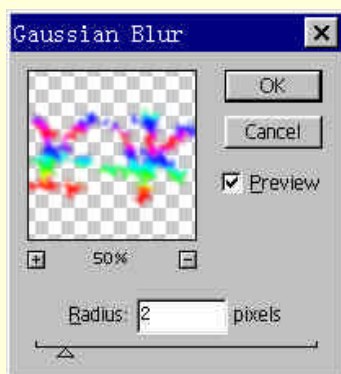


图 12-67 Gaussian Blur 对话框

(19) 运用后,如图 12-68 所示文字变模糊,与水纹融成一片,产生倒影的逼真效果,选择“Layer (图层)”→“Flatten Image (合并图层)”,再保存,则水中倒影的制作就完成了。

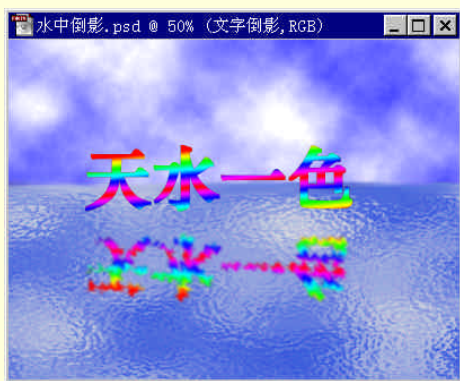


图 12-68 模糊文字击最后效果

12.5 图案文字

一般情况下,只能用线条来构成文字。在实际运用中,为了使文字产生更好的效果,可以用图案构成文字,如图 12-69 所示。



图 12-69 图案文字

操作步骤：

(1) 打开一个图像文件,选择图层面板,按面板下方新建按钮新建一个图层,弹出如图 12-70 所示对话框,命名为“文字层”,其他设为默认选项。

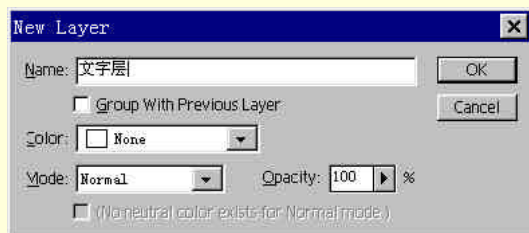


图 12-70 New Layer 对话框

(2) 单击工具箱中的文字蒙版工具，在图像居中位置写入“天”字样，如图 12-71 所示。



图 12-71 字模选区

(3) 在工具箱中选择移动工具，调整文字的大小和位置，再选择路径面板，单击下方的新建按钮，将文字选区变为路径，如图 12-72 所示。



图 12-72 文字路径

(4) 单击画笔选项面板中的三角形，单击“Load Brushes (载入画笔)”，弹出如图 12-73 所示对话框，选择“Assorted Brushes .abr”，单击“Load (载入)”按钮确定。

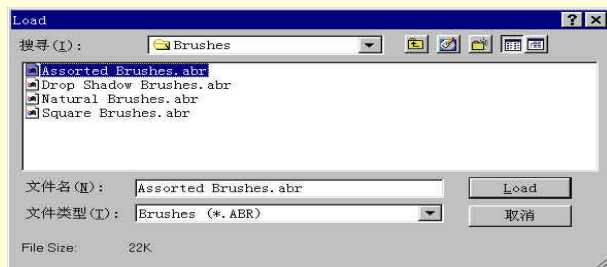


图 12-73 载入画笔对话框

(5) 在画笔选项栏中单击三角形，则出现如图 12-74 所示图案画笔，选择天鹅画笔。

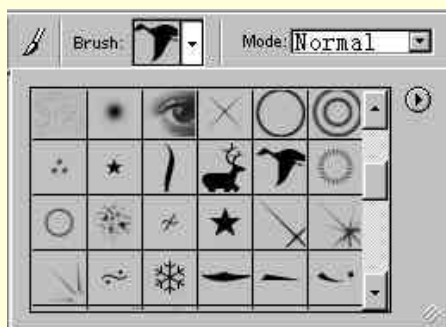


图 12-74 画笔图案样式

(6) 单击天鹅画笔图标, 出现如图 12-75 所示下拉式对话框, 设置“Spacing (间距)”为 100%, 单击“OK”按钮。

(7) 单击路径面板右上方的三角形, 在菜单中选择“Stroke Path (描边路径)”, 弹出如图 12-76 所示对话框, 设置工具为“Paintbrush (画笔)”, 单击“OK”按钮。

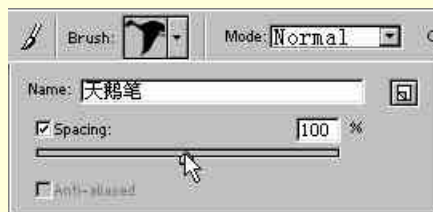


图 12-75 设置画笔图案间距

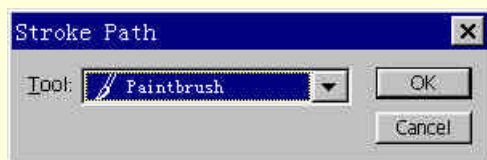


图 12-76 Stroke Path 对话框

(8) 新选择的画笔填充到路径中, 单击路径面板右上方的三角形, 在菜单中选择“Delete Paths (删除路径)”, 路径删除, 如图 12-77 所示。



图 12-77 填充画笔图案

(9) 文字制作已基本完成, 为了让文字更好的融入画中, 可以选择不同的颜色深度和不透明度, 用画笔在文字的适当位置再单击若干天鹅, 如图 12-78 所示。



图 12-78 优化文字效果

(10) 保存，图案文字制作完成。用户也可自行采用别的图案，制作出不同的效果。

12.6 含图文字

含图文字在现在的媒介宣传中得到十分广泛的运用，对于体现文字内容、增添图像观赏性起到了良好的效果。通过 Photoshop 6.0 的强大功能，可以自如地制作出这种效果，如图 12-79 所示。



图 12-79 含图文字

操作步骤：

(1) 在 Photoshop 中选择“File (文件)”→“Open (打开)”，打开四个 RGB 图像文件，如图 12-80 所示。



图 12-80 原图像文件

(2) 选择“Image(图像)”→“Image Size(图像大小)”,则弹出如图 12-81 所示对话框,将“Constrain Proportions(锁定比例)”选中,“Width(宽度)”都设置为 10cm,“高度)”为 7.99cm。

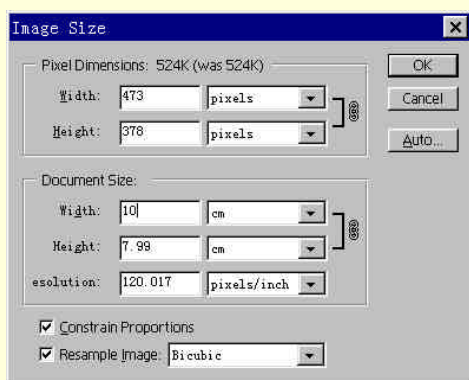


图 12-81 Image Size 对话框

(3) 再分别选择四个图像文件,选择“Image(图像)”→“Canvas Size(画布大小)”,在弹出的对话框中设置“Width(宽度)”为 10cm,“Height(高度)”为 8cm,如图 12-82 所示。

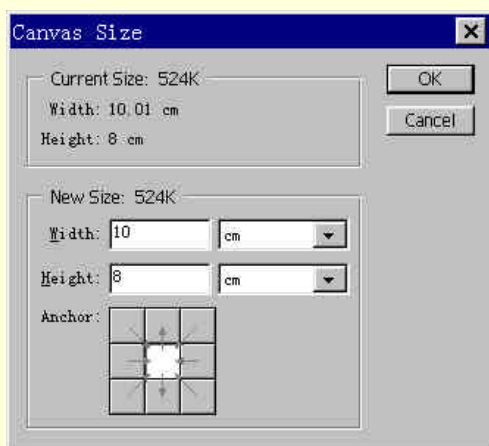


图 12-82 Canvas Size 对话框

(4) 选择一个图像文件,选择“Image(图像)”→“Canvas Size(画布大小)”,在弹出的对话框中设置“Width(宽度)”为 20cm,“Height(高度)”为 16cm,并将“Anchor(定位点)”选择到右上角,如图 12-83 所示图像画布大小的宽度和高度都增大了一倍。

(5) 再工具箱中选择移动工具,将其他的三个图像文件拖动到被放大的图像文件中,从图层面板中可以看到,图像背景层上加入了三个新图层。如图 12-84 所示。

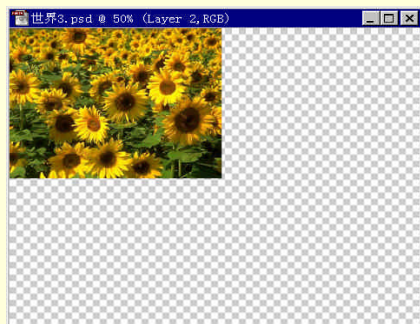


图 12-83 扩大画布

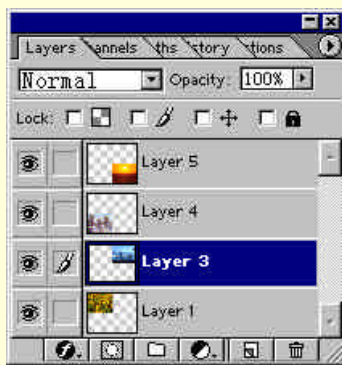


图 12-84 加入图像图层

(6) 在图 12-84 所示 Layer 3 位当前层的状态下，单击 Layer 5 任一个图层前的编辑图标位置，将两层进行链接。选择“Layer（图层）”→“Align Linked（对齐链接）”→“Right Edges（右对齐）”，取消链接。同样将 Layer1 与 Layer4 链接，选择“Layer（图层）”→“Align Linked（对齐链接）”→“Left Edges（左对齐）”。则图像如图 12-85 所示成为拼合的一个图像文件。



图 12-85 排列和拼合图像文件

(7) 单击工具箱中的文字蒙版工具，在图中写入“大千世界”字样，调整文字大小位置，如图 12-86 所示。



图 12-86 字模选区

(8) 单击“Select（选择）”→“Save Selection（储存选区）”，弹出如图 12-87 所示对话框，将新通道命名为“Alpha 1”，单击“OK”按钮。

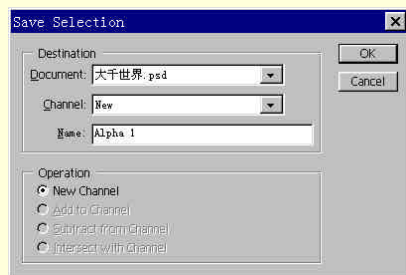


图 12-87 Save Selection 对话框

(9) 单击“Layer (图层)”→“New (新建)”→“Layer via Copy (通过拷贝新建图层)”，则背景层选区内的图像被拷贝并粘贴到一个新图层中。关闭背景层，如图 12-88 所示。



图 12-88 拷贝粘贴选区图像

(10) 另打开一个图像文件，如图 12-89 所示，选择“Image (图像)”→“Canvas Size (画布大小)”，在弹出的对话框中设置“Width (宽度)”为 20cm，“Height (高度)”为 16cm；再选择“Image (图像)”→“Image Size (图像大小)”，设置“Width (宽度)”为 10cm，“Height (高度)”为 7.99cm，以使与文字层尺寸大小相同。



图 12-89 设置新图像文件尺寸

(11) 选择“Edit (编辑)”→“Duplicate (拷贝)”再选择“Edit (编辑)”→“Paste (粘贴)”，将图像文件粘贴到文字图像文件中，则在文字图像文件中，新建了一个图层 Layer 2，在图层面板中用鼠标按住 Layer 2，将其拖到文字层下方，如图 12-90 所示。



图 12-90 粘贴到文字图像文件中

(12) 单击工具箱中的快速蒙版按钮，图层进入快速蒙版模式。

(13) 单击“Select (选择)”→“Load Selection (载入选区)”，单击 Alpha 1 通道，单击“OK”按钮。则在蒙版上出现文字选区，如图 12-91 所示。

(14) 单击工具箱中的渐变工具，在工具选项栏中的渐变条选项中单击三角形，弹出如图所示的渐变条框，选择“Foreground to Transparent (前景到背景渐变)”，再选择渐变方式为径向渐变，如图 12-92 所示。

(15) 单击渐变条，弹出渐变编辑器，调节颜色条滑块如图 12-93 所示，“Opacity (不透明度)”设为 100%，“Location (定位)”为 40%。



图 12-91 载入文字选区

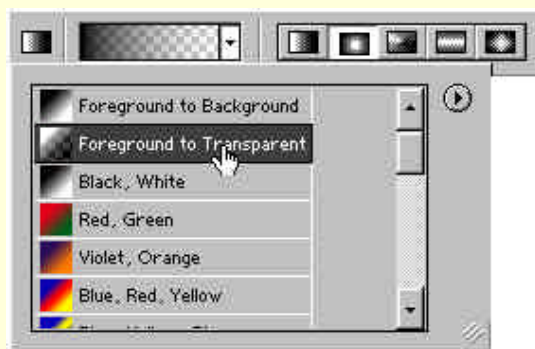


图 12-92 选择渐变条

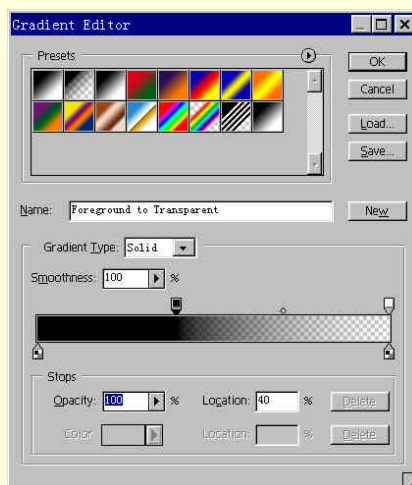


图 12-93 Gradient Editor

(16) 单击并拖动渐变工具，从文字中间的位置画至底部的位置，如图 12-94 所示。



图 12-94 设置渐变位置

(17) 单击工具箱中的一般模式按钮，或按 Q 键退出快速蒙版模式，效果如图 12-95 所示，文字仿佛被选取了一半。



图 12-95 渐变选区

(18) 单击“Edit (编辑)”→“Paste Into (粘贴入)”，将粘贴板中的新打开的图像粘入选区中，则在图像上新建了一个新图层，如图 12-96 所示。

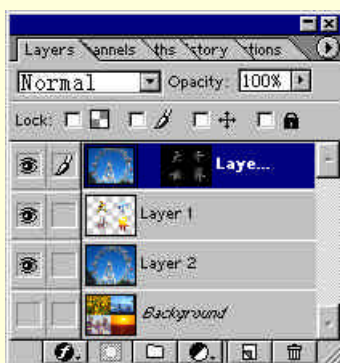


图 12-96 新建效果层

(19) 新建的图像并看不出效果，在图层面板中单击 Layer 3 中图片与文字之间，将两部分进行链接，最后效果如图 12-97 所示。



图 12-97 链接效果层及最后效果

12.7 立体城墙

在文字上用纹理填充，可以呈现出十分恰如其分的立体效果。这种制作很多，本节以制作如图 12-98 所示城墙效果对此类制作进行介绍。

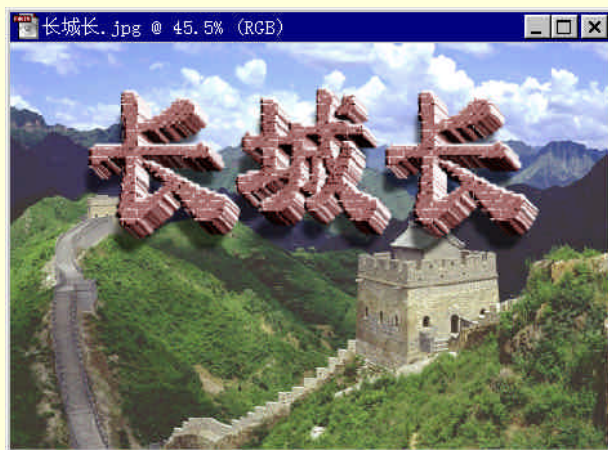


图 12-98 立体城墙

操作步骤：

(1) 在 Photoshop 中选择“File (文件)”→“Open (打开)”，打开一个图像文件，设置为 RGB 颜色模式，白色背景，单击工具箱中的文字工具，在图像居中位置写入字样“长城长”，如图 12-99 所示。



图 12-99 输入文字

(2) 单击“Filter (滤镜)”→“Other (其他)”→“Minimum (最小值)”，在弹出的对话框中设置“Radius (半径)”为 1 像素，单击“OK”按钮。文字如图 12-100 所示变粗。



图 12-100 用 Minimum 滤镜加粗文字

(3) 单击“Filter (滤镜)”→“Blur (模糊)”→“Gaussian Blur (高斯模糊)”, 在弹出的对话框中设置“Radius (半径)”为 1 像素, 单击“OK”按钮, 效果如图 12-101 所示。

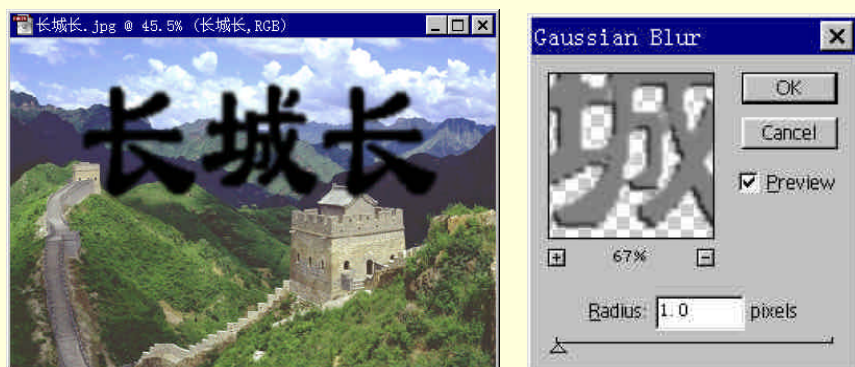


图 12-101 用 Gaussian Blur 滤镜模糊文字

(4) 选择“Filter (滤镜)”→“Stylize (风格化)”→“Emboss (浮雕效果)”, 弹出对话框, 设置“Angle (角度)”为 45°, “Height (高度)”为 8 像素, “Amount (数量)”为 100%, 单击“OK”按钮, 效果如图所示。



图 12-102 设置文字为浮雕效果

(5) 单击“Filter (滤镜)”→“Pixelate (像素化)”→“Rough Pastels (纹理化)”, 再弹出如图 12-103 所示的对话框中设置“Stroke Length (纹理长度)”为最大值 40, “Stroke Detail (纹理宽度)”为最大值为 20, “Texture (纹理)”为“Brick (砖形)”, “Scaling (比例缩放)”为 120%, “Relief (凸现)”为 5, “Light Direction (光照方向)”为“Top Right (右上)”, 单击“OK”按钮。

(6) 运用后, 文字显示出初步的城墙效果, 但颜色与城墙的颜色还不太一样, 如图 12-104 所示。

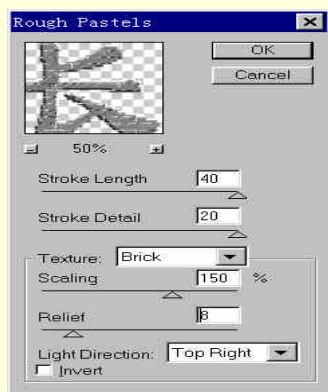


图 12-103 Rough Pastels 对话框



图 12-104 初步城墙效果

(7) 选择“Image (图像)”→“Adjust (调整)”→“Variations (变化)”，在弹出的如图 12-105 所示对话框中给文字加入砖红色，单击“OK”按钮。

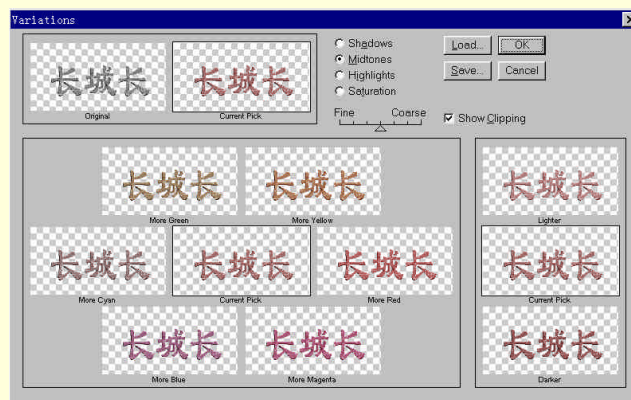


图 12-105 Variations 对话框

(8) 运用后，原来灰色的颜色变成城墙的颜色，如图 12-106 所示。

(9) 单击工具箱中的移动工具，同时按住 Alt 键，按一下右方向键，则在原文字上方又复制了一个文字层，呈斜向错开，如此复制若干层，则产生如图 12-106 所示具有立体感的效果。



图 12-105 城墙颜色效果



图 12-106 立体文字效果

(10) 在图层面板中选择最下面的文字层，单击工具箱中的文字工具，在工具选项面板中选取效果对话框，如图 12-107 所示。选取“ Drop Shadow (阴影)”，选取运用复选栏，设置“ Angle (角度)”为 45，“ Distance (距离)”为 20 像素，“ Size (大小)”为 10 像素，如图所示。单击“ OK ”按钮。

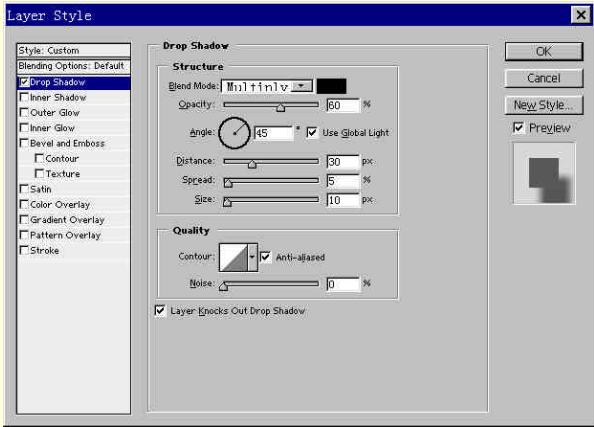


图 12-107 Drop Shadow 对话框

(11) 运用后效果如图所示，将文字层合并，再复制粘贴到图像上，则完成制作，效果如图 12-108 所示。



图 12-108 文字阴影及最后效果

12.8 球面文字

Photoshop 一般用来创作平面图像和文字，但由于在实际中的需要，往往要求得到三维的效果。本节里，将利用 Photoshop 中的工具做出逼真的三维立体球面文字的效果，如图 12-109 所示。

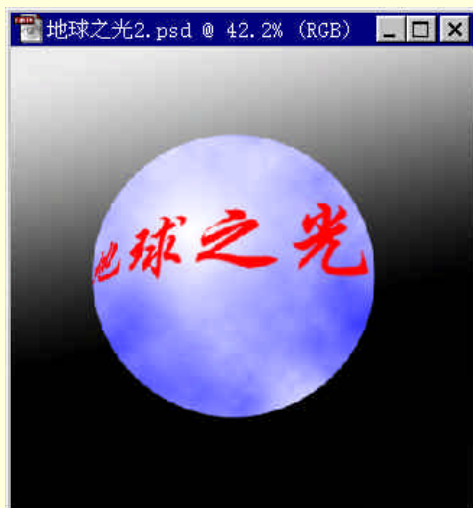


图 12-109 立体球面文字

操作步骤：

- (1) 创建一个新图像，设置为 RGB 颜色模式，白色背景。
- (2) 单击图层面板下方的新建图层按钮，新建一个图层，双击面板中该图层，弹出对话框，在对话框中给该图层取名为“地球之光”，单击“OK”按钮。
- (3) 单击工具箱中的椭圆工具，同时按住 Shift 键，在图中画一个圆形选择区域，并拖动到居中位置，在工具箱中选择油漆桶，用蓝色将圆形选区填充，如图 12-110 所示。

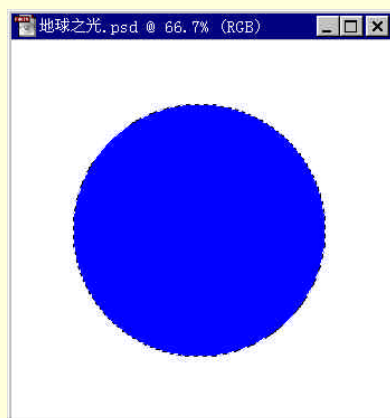


图 12-110 蓝色圆形背景

- (4) 选择“Filter (滤镜)”→“Render (渲染)”→“Clouds (云彩)”，将圆形选区内填充为蓝天白云，如图 12-111 所示。

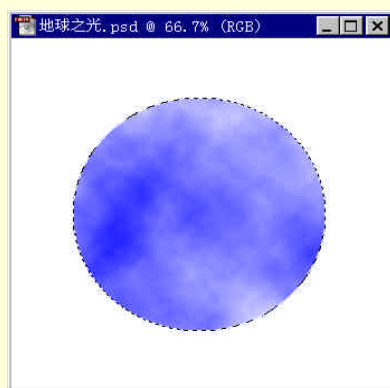


图 12-111 蓝天白云效果

(5) 载图层面板中建立一个新图层 Layer 2，按住 Ctrl 键单击 Layer 1，将 Layer 1 选区载入 Layer 2。

(6) 设置前景色为蓝色，单击工具箱中的渐变工具，在“线性渐变选项”面板中单击“编辑”按钮，弹出“（渐变编辑器）”，在列表框中选择“前景色到背景色渐变”，拖动滑块调整色带至如图 12-112 所示的状态，单击“OK”确认。

(7) 按住 Shift 键，同时用鼠标在圆形选区内从左至右画一向下倾斜 45° 线，如不满意，可通过历史面板或按 Ctrl+Z 键取消操作，再重新画线，直至得到如图 12-113 所示球体效果，按 Ctrl+C 键拷贝选区。

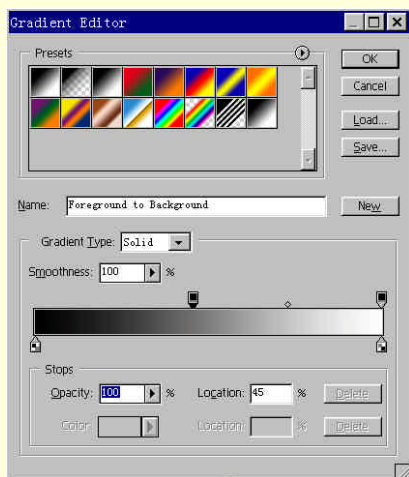


图 12-112 Gradient Editor

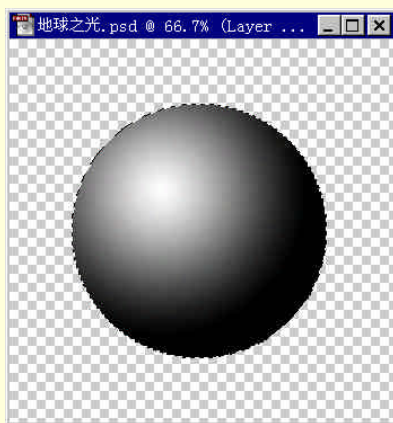


图 12-113 球体效果

(8) 在图层面板中将 Layer 2 的模式设置为“Overlay（叠加）”，则渐变光线从 Layer 1 中的白云中投射出来，合并图层，如图 12-114 所示。

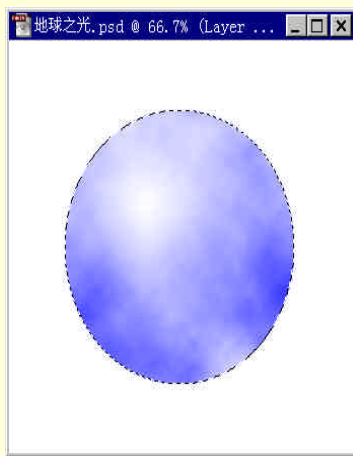


图 12-114 叠加效果

(9) 单击图层面板下方的新建图层按钮，新建一个图层，双击面板中该图层，弹出如图所示对话框，在对话框中给该图层取名为“阴影”，单击“OK”按钮。新图层上写入“地球之光”，再按 Ctrl+D 键，则出现调整框，调整文字的大小和位置，如图 12-115 所示。

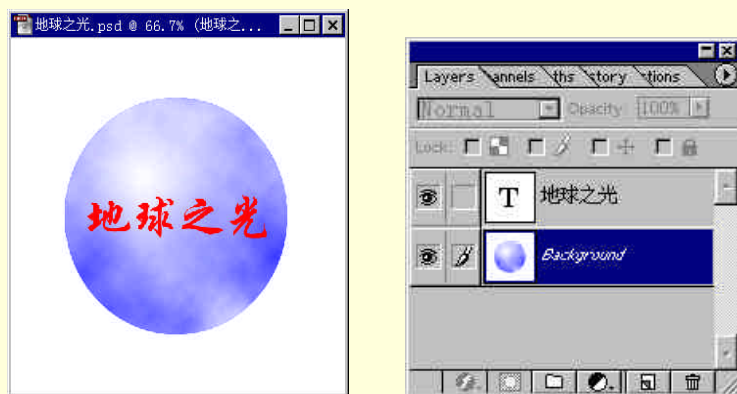


图 12-115 输入文字

(10) 选择“Window (窗口)”→“Show Rulers (显示标尺)”，拖动标尺零点，将标尺与圆形相切，再拖动标尺，与圆形的另两边相切，如图 12-116 所示，在标尺上读出圆形所在区域的长度和宽度。

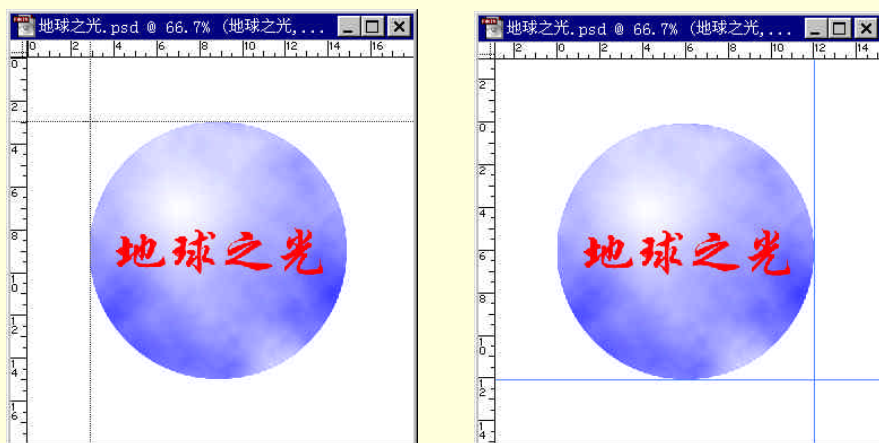


图 12-116 用标尺确定球体尺寸

(11) 选择“Image (图像)”→“Canvas Size (画布大小)”，弹出如图 12-117 所示对话框，将宽度和高度都设为标尺读数，单击“OK”按钮。

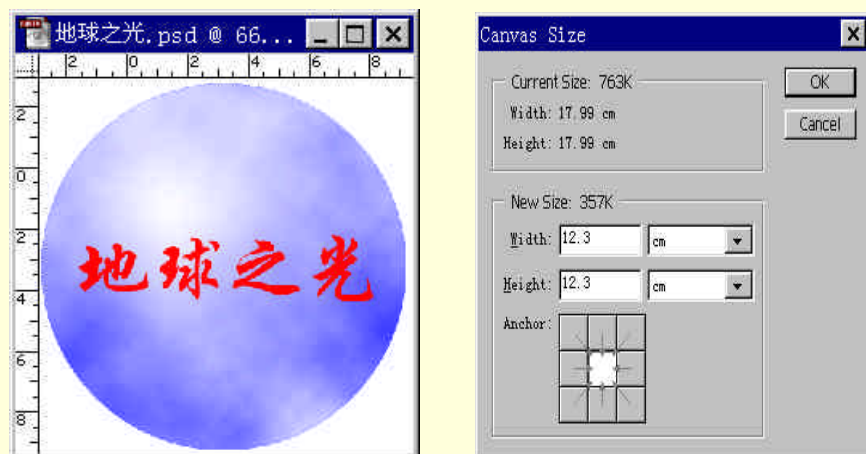


图 12-117 缩小画布尺寸

(12) 选择“Filter (滤镜)”→“Distort (变形)”→“Spherize (球面化)”，在弹出如图 12-118 所示的对话框中设置“Amount (数量)”为 100，“Mode (方式)”为“Normal (普通)”。

(13) 按 Ctrl+F 键，在此将文字进一步进行球面化，效果如图 12-119 所示。

(14) 选择“Window (窗口)”→“Hide Rulers (隐藏标尺)”，再选择“Image (图像)”→“Canvas Size (画布大小)”，将画布尺寸扩大，则立体球的制作完成，如图 12-120 所示。

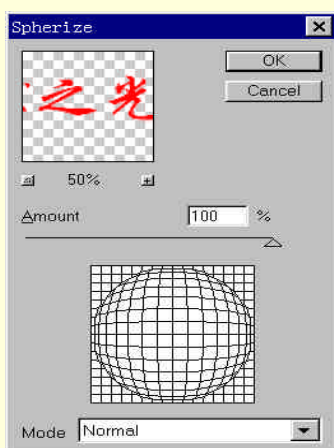


图 12-118 Spherize 对话框

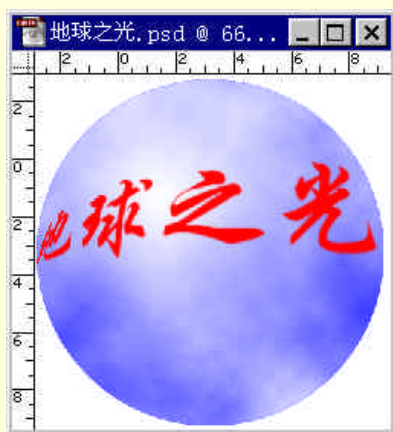


图 12-119 文字球面化效果

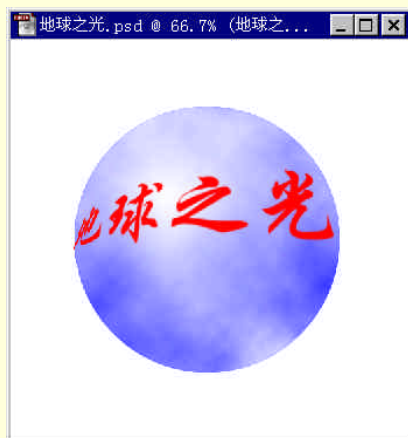


图 12-120 扩展画布

(15) 为进一步烘托球面效果，在图层面板中右击鼠标，选择“Duplicate Layer（复制图层）”，将图层复制为 Layer 1。

(16) 选择图层面板，单击新建按钮，新建一个图层 Layer 2，在工具箱中设置前景色和背景色为白色和黑色，再选择线性渐变工具，从斜上方至斜下方画一条直线，产生如图 12-121 所示渐变效果。

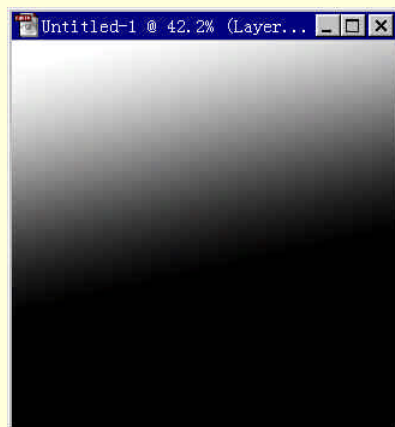


图 12-121 渐变背景

(17) 在图层面板中，将渐变层拖动到立体球下方，则最后效果如图 12-122 所示。

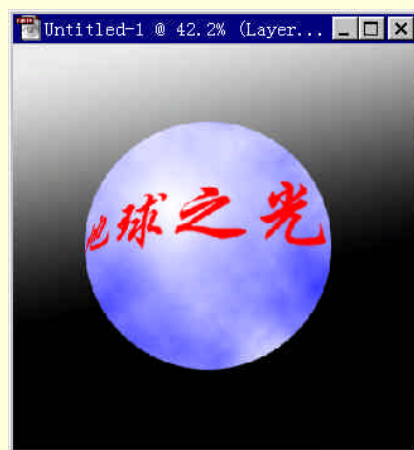


图 12-122 最后效果

第十三章 图像创作实例

对图像的灵活处理上是 Photoshop 强大功能的主要体现，其应用领域非常广，不管是修饰照片、设置印刷品，还是合成多个图片，Photoshop 都能轻松解决。对于制作一些现实生产中不存在，而用摄影又很难实现的图像制作时，更体现出 Photoshop 的强大优势。本章将举例介绍几种图像的创作处理，帮助用户更好的掌握 Photoshop 6.0 的功能。

13.1 边缘效果

有的时候，为了突出和美化图像中的主要部分，可以将图像的边缘进行各种处理，从而达到突出主体的作用。如图 13-1 所示，图像的主要部分被选取下来，将周围的部分弱化或者去除，使原来的一般图片变得更有艺术性，主题也得到很好表达。



图 13-1 边缘效果

操作步骤：

- (1) 选择“File (文件)”→“Open (打开)”，打开一个 RGB 图像文件，在菜单中选择“Edit (编辑)”→“Copy (拷贝)”，再选择“Edit (编辑)”→“Paste (粘贴)”，则图像文件上建立了一个新的图层。
- (2) 点击矩形选区工具，在工具选项栏中选择椭圆工具，在图像上画一个椭圆形区域，如图 13-2 所示。
- (3) 点击工具箱中的快速蒙版工具，出现对话框，设置进入色彩指示为“所蒙版区域”，单击“OK”按钮。则图像如图 13-3 所示加入了一个蒙版。

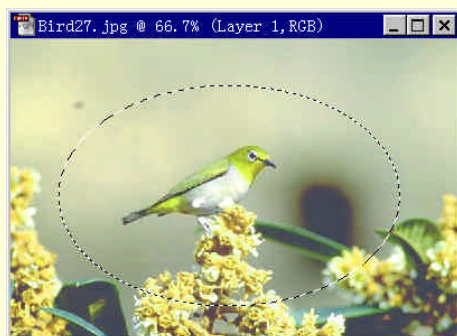


图 13-2 图像选区

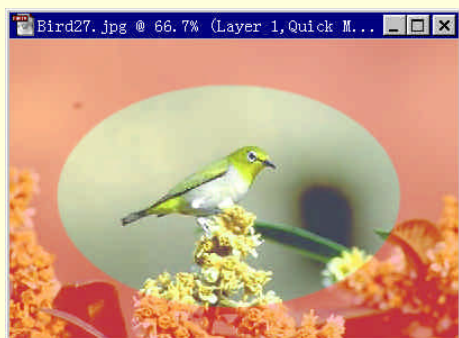


图 13-3 添加快速蒙版

(4) 单击背景层为当前层，单击“Filter (滤镜)”→“Distort (扭曲)”→“Ocean Ripple (波浪)”，弹出如图 13-4 所示对话框，设置“Ripple Size (波浪大小)”为 15，“Ripple Magnitude (波浪)”为 9，单击“OK”按钮。

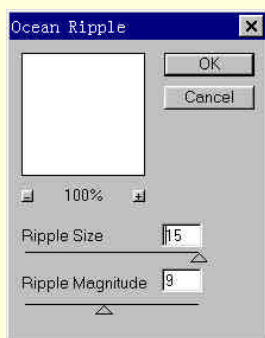


图 13-4 Ocean Ripple 对话框

(5) 单击背景层为当前层，单击“Filter (滤镜)”→“Distort (扭曲)”→“Glass (玻璃滤镜)”，弹出如图 13-5 所示对话框，设置“Distortion (扭曲度)”为 5，“Smoothness (平滑度)”为 3，“Texture (纹理)”为“Frosted (画布)”，“Scaling (比例缩小)”为 100%，单击“OK”按钮。

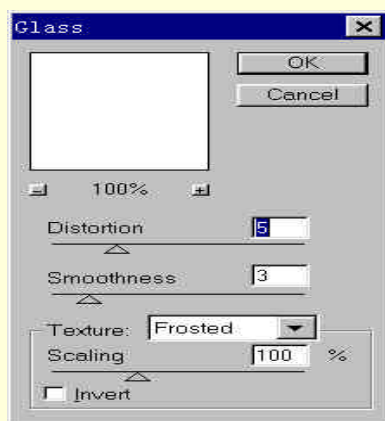


图 13-5 Glass 对话框

(6) 运用上两种滤镜后，效果如图 13-6 所示，蒙版周围被扭曲呈细玻状。

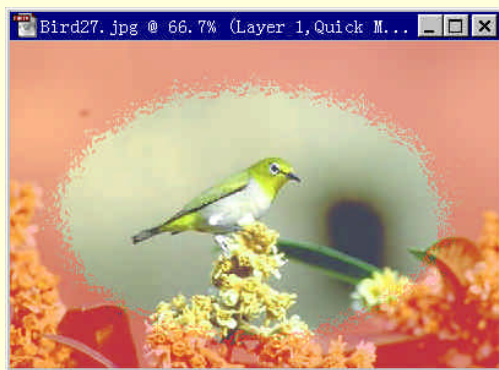


图 13-6 滤镜效果

(7) 点击工具箱中的标准模式按钮，退出快速蒙版编辑模式，则蒙版中的选区成为当前窗口中的选区，如图 13-7 所示。

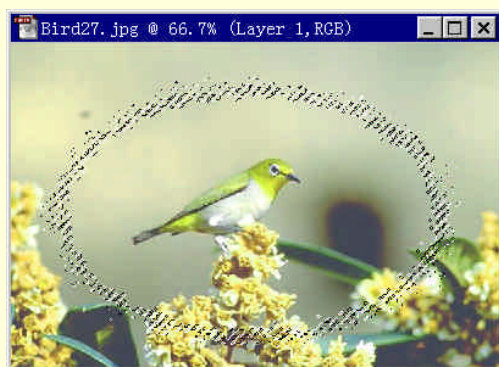


图 13-7 退出蒙版后选区

(8) 点击菜单“Select (选择)”→“Inverse (反选)”，将选区反选，按 Delete 键，清除选区内像素，如图 13-8 所示。

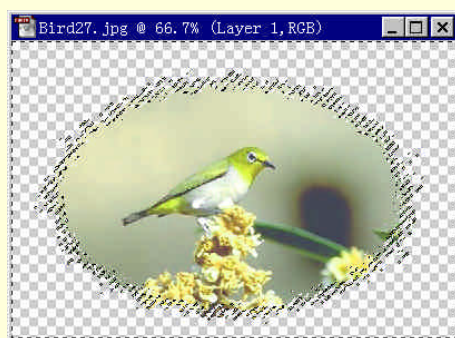


图 13-8 清除多余像素

(9) 点击菜单“Edit (编辑)”→“Fill (填充)”，弹出如图 13-9 所示对话框，设置“Use (所用颜色)”为“White (白色)”；“Mode (方式)”为“Normal (普通)”；“Opacity (不透明度)”为 100%，单击“OK”按钮。

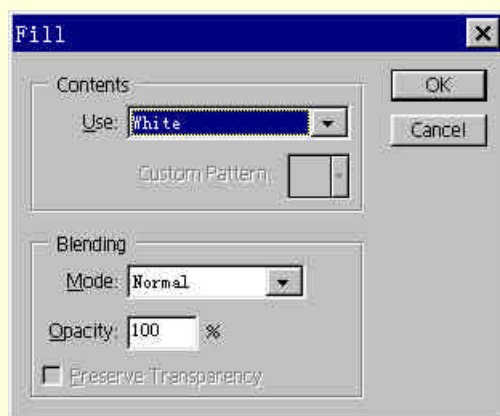


图 13-9 Fill 对话框

(10) 运用后，选区内被填充上了白色，如图 13-10 所示。

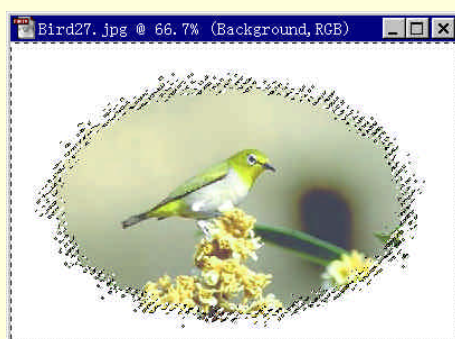


图 13-10 填充选区

(11) 按 Shift+D 键，取消选择，点击“Filter (滤镜)”→“Render (渲染)”→“Lighting Effects (光照效果)”，弹出如图 13-11 所示对话框，设置“Light type (光照类型)”为“Spotlight (点光源)”，“Texture Channel (纹理通道)”设为“Layer 1 Transparency”，调整其他参数，单击“OK”按钮。

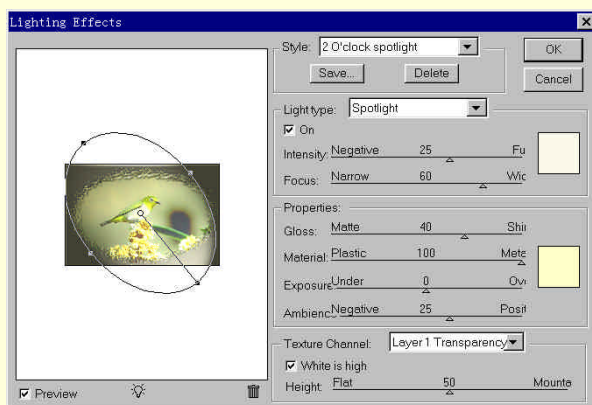


图 13-11 Lighting Effects 对话框

(13) 运用后效果如图 13-12 所示，点击图层面板右上方的三角形，在弹出菜单中选择“Flatten Image (合并图层)”，将所有图层合并，选择“File (文件)”→“Save (储存)”，将图层储存，边缘效果制作完成。

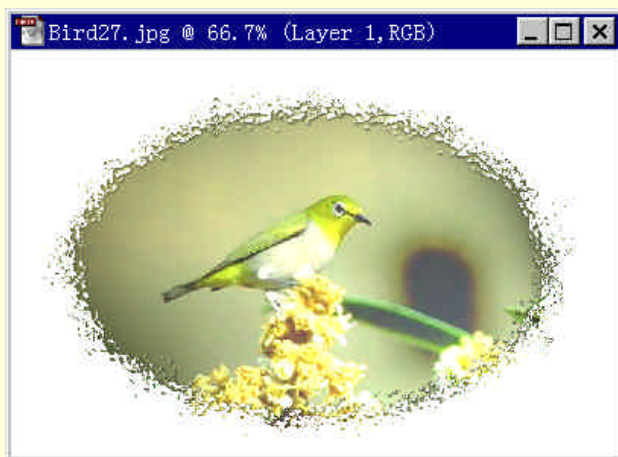


图 13-12 光照效果

13.2 雪花天

在本节里，将介绍如何制作雪花天气的效果。在图像上，呈现雪花纷飞的场景，且天空呈现灰白色，给人一种真实空间的效果，如图 13-13 所示。



图 13-13 雪花天

操作步骤:

(1) 选择“File (文件)”→“Open (打开)”，打开一个 RGB 图像文件，如图 13-14 所示。



图 13-14 原图像文件

(2) 在通道面板中点击新建按钮，新建一个通道“Alpha 1”，再选择“Filter (滤镜)”→“Pixelate (块化处理)”→“Mezzotint (凹版画)”，弹出如图 13-15 所示对话框，设置“Type (类型)”为“Coarse dots (粗网点)”选项，单击“OK”按钮。



图 13-15 Mezzotint 对话框

(3) 单击“Filter (滤镜)”→“Blur (模糊)”→“Gaussian Blur (高斯模糊)”，则弹出对话框，设置“Radius (半径)”为 1 像素，单击“OK”按钮，则网点因模糊而变成如图 13-16 所示不规则大小网点的效果。

(4) 再图层面板中单击新建按钮，建立一个新图层，单击“Select (选择)”→“Load Selection (载入选区)”，载入刚处理的 Alpha 1 通道，如图 13-17 所示。

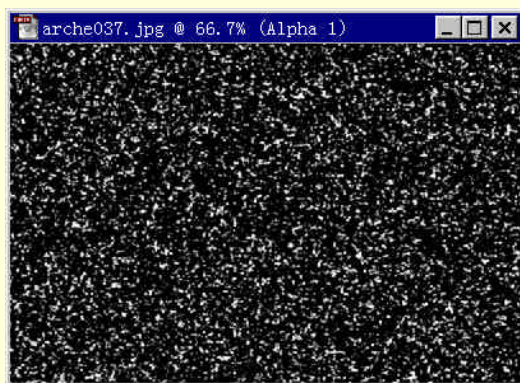


图 13-16 高斯模糊效果



图 13-17 载入通道

(5) 在图层面板中单击新建按钮，在图像上新建一个图层。在工具箱中单击前景色/背景色图标，弹出颜色编辑器，设置前景色为白色。按 Alt+ Delete 键填充选区，按 Ctrl+ D 键将选区取消，如图 13-18 所示，图像呈现初步的雪花效果。

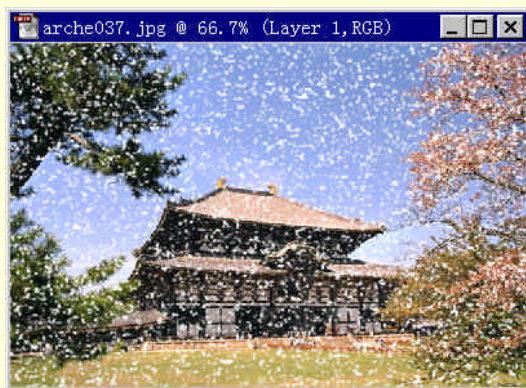


图 13-18 初步雪花效果

(6) 在图层面板中选择背景层为当前层，右击鼠标，在弹出的菜单中选择“Duplicate Layer (复制图层)”，则在如图 13-19 所示图层面板背景层上出现一个新图层“copy”。

(7) 单击“Filter (滤镜)”→“Blur (模糊)”→“Median (均质)”，则弹出如图 11-67 所示对话框，设置“Radius (半径)”为 20 像素，单击“OK”按钮。

(8) 重复运用几次后效果如图 13-21 所示，整个画面都成为模糊的一块，用来衬托雪天图像模糊的背景。



图 13-19 复制图层



图 13-20 Median 对话框

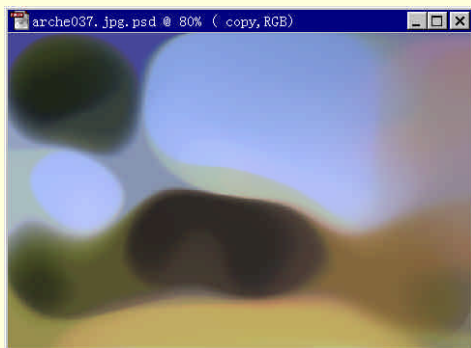


图 13-21 均质效果

(9) 在图层面板中选择混合模式为“Color”，则图像产生雪天的朦胧效果，如图 13-22 所示。

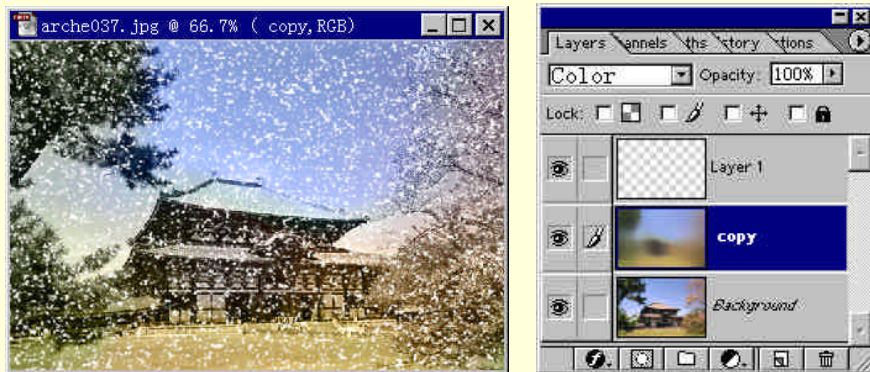


图 13-22 Color 混合模式效果

(10) 在图层面板中点击右上方的三角形，在弹出菜单中选择“Merge Down (向下合并)”，再选择“Filter (滤镜)”→“Stylize (风格化)”→“Wind (风)”，弹出如图 13-23 所示对话框，设置“Method (方式)”为“Wind (风)”，“Direction (方向)”为“From the Right (从右)”，单击“OK”按钮。



图 13-23 Wind 对话框

(11) 运用后效果如图 13-24 所示。图像边缘产生风吹效果，仿佛雪花被风吹落的景象。



图 13-24 风吹效果

(12) 打开通道面板，单击新建按钮，新建一个通道“Alpha 2”，设置前景色为黑色，背景色为白色。点击工具箱中的渐变工具，在工具选项栏中点击颜色条后的三角形，在弹出的如图 13-25 所示对话框中选择渐变模式为“Foreground to Transparent（前景到背景渐变）”，渐变方式为线性渐变。

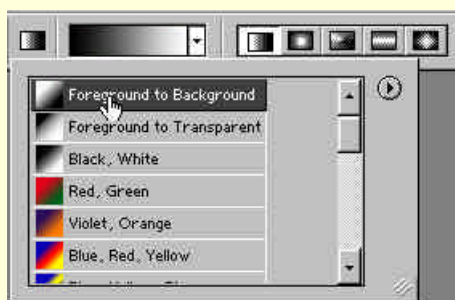


图 13-25 选择渐变模式

(13) 点击鼠标在图像中从下到上画一条直线，产生如图 13-26 所示效果。

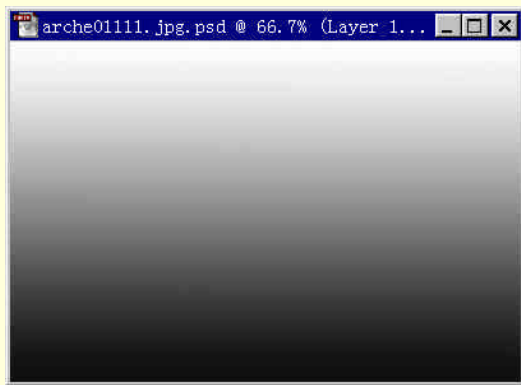


图 13-26 渐变效果

(14) 在图层面板中点击雪花层为当前层，单击“Select (选择)”→“Load Selection (载入选区)”，载入刚处理的 Alpha 1 通道，如图 13-27 所示。

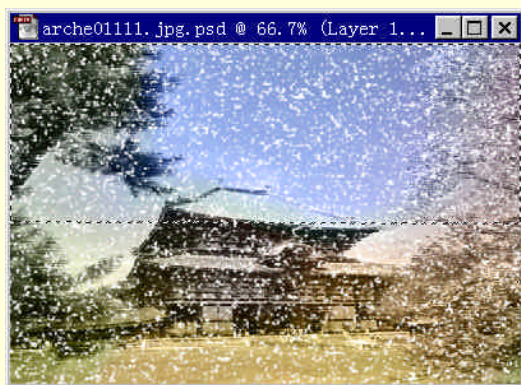


图 13-27 载入选区

(15) 在图 13-27 中图像被选取了一部分，设置前景色为灰色，按 Alt+ Delete 键填充，使图像上方呈现雪天天空的效果，而使雪花下方部分虚化，以形成空间感，如图 13-28 所示。



图 13-28 虚化效果

(16) 按 Ctrl+ D 键取消选区，如图 13-29 所示。最后，点击图层面板右上方的三角形，在弹出菜单中选择“Flatten Image (合并图层)”，将所有图层合并，选择“File (文件)”→“Save (储存)”，将图像储存，则雪花天的效果制作完成。



图 13-29 最终效果

13.3 晶莹水滴

晶莹的水滴滴在图像上，会增添图像的亮色，使人看上去觉得生动有趣，极具自然气息，如图 13-30 所示。



图 13-30 晶莹水滴

具体操作：

(1) 选择“File (文件)”→“Open (打开)”，打开一个 RGB 图像文件，点击矩形选区工具，在工具选项栏中选择椭圆工具，按住 Shift 键，在图像上画若干个椭圆形区域，如图 13-31 所示。

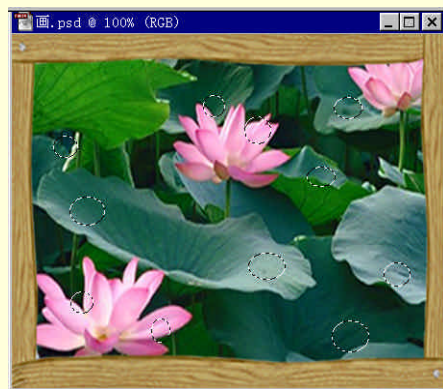


图 13-31 绘制选区

(2) 单击“Select (选择)”→“Save Selection (储存选区)”，弹出如图 13-32 所示对话框，将新通道命名为“Alpha 1”，单击“OK”按钮。

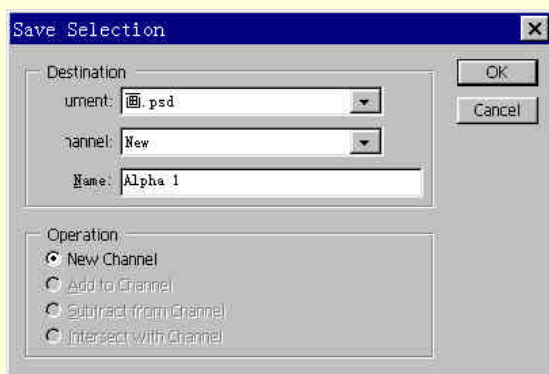


图 13-32 Save Selection 对话框

(3) 选择通道面板，单击通道“Alpha 1”为当前通道，如图 13-33 所示。

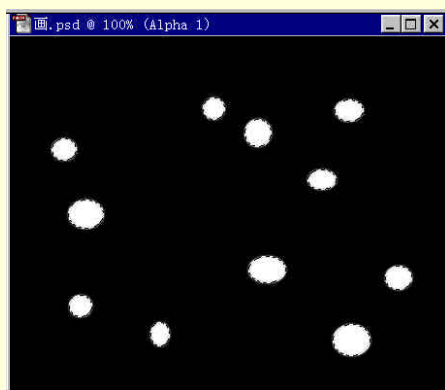


图 13-33 Alpha 1 通道

(4) 右击通道面板中“Alpha 1”通道，在弹出菜单中选择“Duplicate（复制通道）”，单击新生成的通道“Alpha 1 copy”位当前通道，单击“Select（选择）”→“Load Selection（载入选区）”，将通道“Alpha 1”载入。单击“Select（选择）”→“Inverse（反选）”，选取椭圆为的黑色部分，设置前景色为灰色，按 Alt+ Delete 键填充选区，如图 13-34 所示。

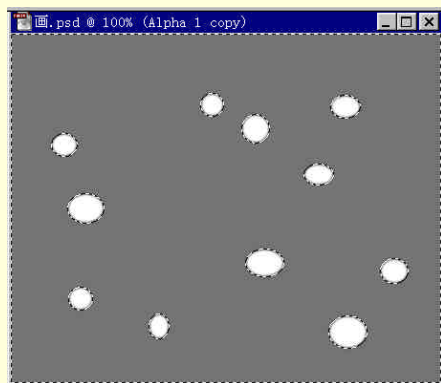


图 13-34 填充背景

(5) 单击“Select（选择）”→“Inverse（反选）”，返回水滴选区。单击“Filter（滤镜）”→“Blur（模糊）”→“Gaussian Blur（高斯模糊）”，在对话框中设置半径为 8 像素，单击“OK”按钮，如图 13-35 所示。

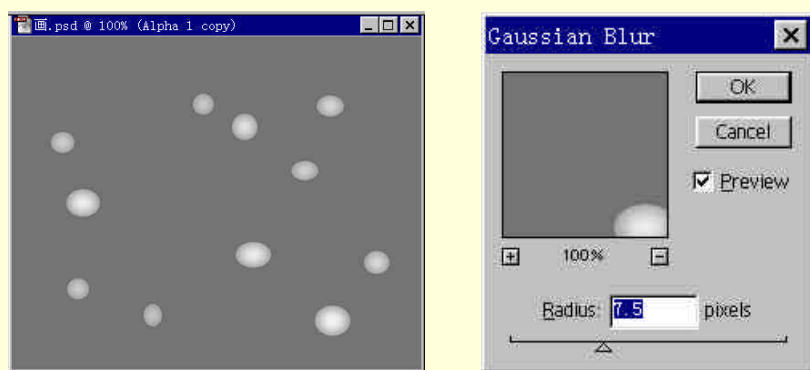


图 13-35 Gaussian Blur 效果

(6) 按 Ctrl+ D 键取消选区。右击通道面板中的“Alpha 1 copy”通道，在弹出的如图 13-36 所示的对话框中设置文档为新建，命名为“水滴”单击“OK”按钮。



图 13-36 Duplicate Channel 对话框

(7) 在窗口中出现于 Alpha 2 一样的新图像文件“水滴”，如图 13-37 所示，单击“File（文件）”→“Save（存储）”，将其储存入某路径下。

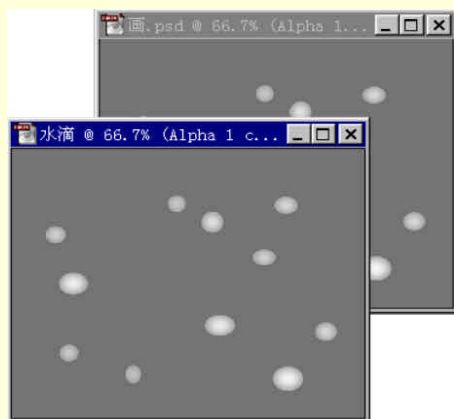


图 13-37 保存新文件

(8) 单击组合通道，选择“Filter（滤镜）”→“Distort（扭曲）”→“Displace（置换）”，弹出如图 13-38 所示的对话框，设置“Horizontal（水平比例）”和“Vertical Scale（垂直比例）”均为 10%，单击“OK”按钮。

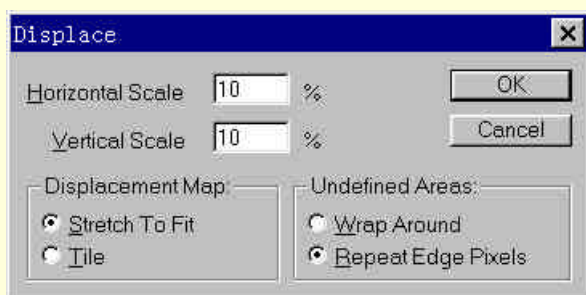


图 13-38 Displace 对话框

(9) 在弹出的如图 13-39 所示对话框中选择刚存储的文件“水滴”，单击“OK”按钮。

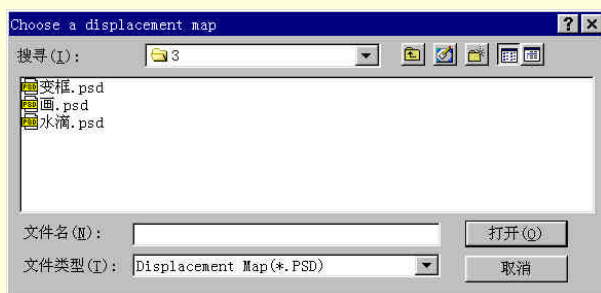


图 13-39 Choose a displacement map 对话框

(10) 图像产生变形效果，单击“Select (选择)”→“Load Selection (载入选区)”，载入通道“Alpha1”，如图 13-40 所示。



图 13-40 载入选区

(11) “Filter (滤镜)”→“Render (渲染)”→“Lighting Effects (光照效果)”，弹出如图 13-41 所示对话框，设置“Light type (光照类型)”为“Directional (平行光)”，“Texture Channel (纹理通道)”设为“Alpha 1 copy”，调整其他参数，单击“OK”按钮。

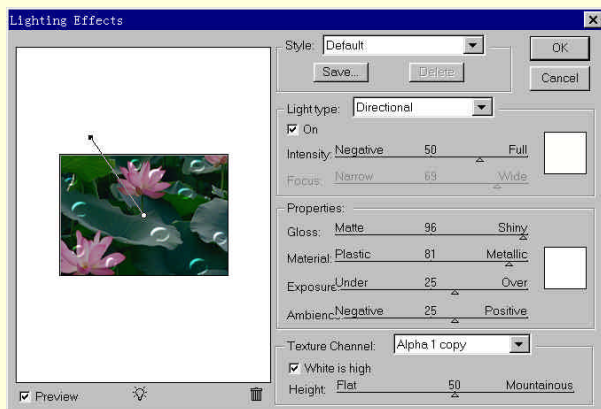


图 13-41 Lighting Effects 对话框

(13) 运用后，椭圆选区内产生立体光泽，图像呈现如图 13-42 所示初步的水滴效果。



图 13-42 初步水滴效果

(13) 单击“Select (选择)”→“Color Range (色彩范围)”，弹出如图 13-43 所示对话框，用滴管工具单击图中的水滴阴影部分，设置“Fuzziness (颜色融差)”为 80，单击“OK”按钮。

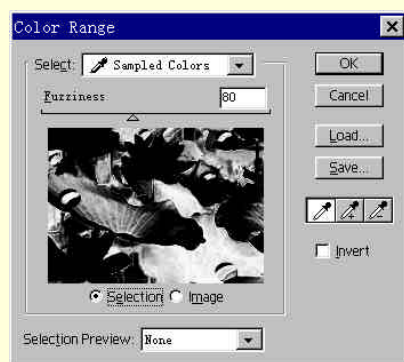


图 13-43 Color Range 对话框

(14) 单击“Select (选择)”→“Feather (羽化)”，弹出如图 13-44 所示对话框，设置“Feather (羽化量)”为 2 像素，单击“OK”按钮。



图 13-44 Feather Selection 对话框

(15) 羽化后的效果如图 13-45 所示，水滴的阴影部分被基本选中。



图 13-45 阴影部分选区

(16) 设置前景色为淡蓝色，按 Alt+ Delete 键填充，可随时键入颜色，按 Ctrl+ D 键取消选区，如图 13-46 所示。

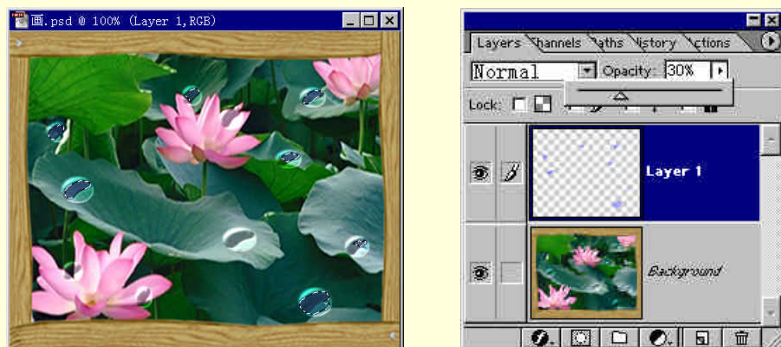


图 13-46 填充颜色

(17) 单击“Select (选择)”→“Load Selection (载入选区)”，载入通道“Alpha1”，单击“Select (选择)”→“Modify (修改)”→“Contract Selection (收缩选区)”，弹出如图 13-47 所示对话框，设置“Contract (收缩量)”为 2 像素，单击“OK”按钮。



图 13-47 Contract Selection 对话框

(18) 单击“Select (选择)”→“Feather (羽化)”，在对话框中设置“Feather (羽化量)”为 2 像素，单击“OK”按钮。选区羽化后的效果如图 13-48 所示。

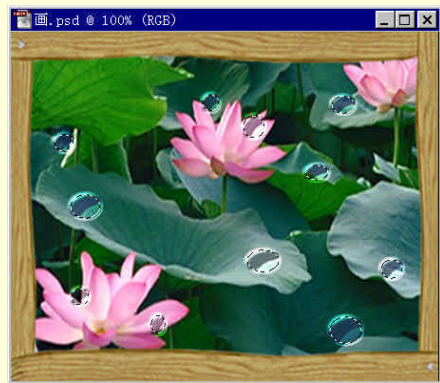


图 13-48 羽化效果

(19) 单击背景层为当前层，单击“Filter (滤镜)”→“Distort (扭曲)”→“Ripple (涟漪)”，弹出如图 13-49 所示对话框，设置“Amount (数量)”为 80，“Size (大小)”为“Medium (中)”，单击“OK”按钮。

(20) 按 Ctrl+ D 键取消选区，水滴内出现波纹效果，合并图层，最终效果如图 13-50 所示。

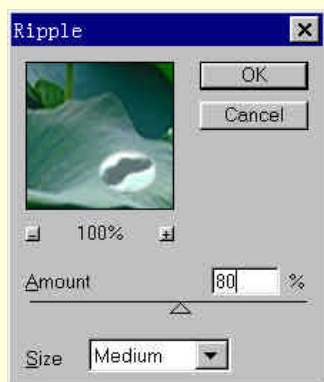


图 13-49 Ripple 对话框



图 13-50 最终效果

13.4 艺术像框

给照片加自己想象的像框，是很多人所期望的，用 Photoshop 可以随心所欲地制作代表各种意义的艺术像框。如图 13-51 所示是用 Photoshop 制作的心形情侣花边像框。



图 13-51 艺术像框

(1) 选择“File (文件)”→“Open (打开)”，打开一个 RGB 图像文件，在工具箱中选择磁性套索将图像文件中的玫瑰花选定，如图 13-52 所示。



图 13-52 选定花朵

(2) 在菜单中选择“Edit (编辑)”→“Copy (拷贝)”，再选择“Edit (编辑)”→“Paste (粘贴)”，则图像文件上建立了一个新的玫瑰花的图层，关闭背景层，花朵如图 13-53 所示。

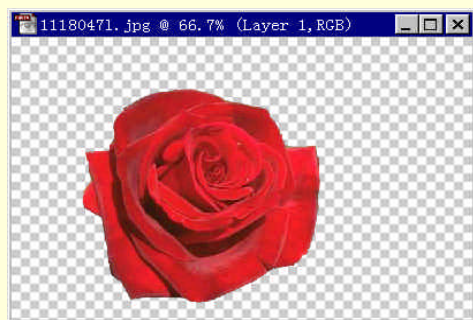


图 13-53 复制粘贴花朵

(3) 在菜单中选择“Edit (编辑)”→“Define Brush (定义画笔)”，弹出如图所示对话框，在对话框中将新画笔命名为“花朵”，单击“OK”按钮，如图 13-54 所示。



图 13-54 定义画笔

(4) 在工具箱中选择矩形工具，在选项栏中选择绘制路径，再选择多边形工具，点击多边形工具后的三角形，弹出如图 13-55 所示形状选项框，用鼠标点击鸡心的形状。

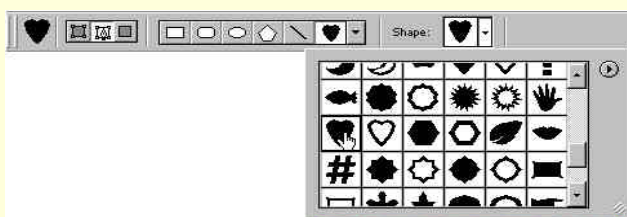


图 13-55 多边形工具选项栏

(5) 另选择“File (文件)”→“Open (打开)”，打开一张需要处理的图片，用心形工具在图像中绘制如图 13-56 所示路径。

(6) 在路径面板中点击“转换为选区”按钮，如图 13-57 所示面板中的第二个按钮。

(7) 转换为选区后，在当前工具为选区工具的情况下，在菜单中选择“Edit (编辑)”→“Copy (拷贝)”，再选择“Edit (编辑)”→“Paste (粘贴)”，则在图像文件上建立了一个鸡心状的图像层，关闭背景层，如图 13-58 所示。



图 13-56 绘制路径

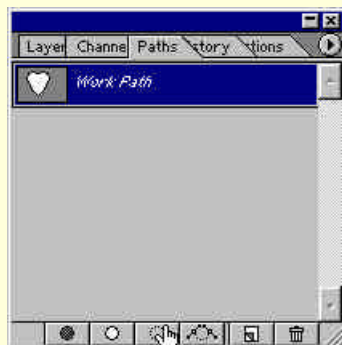


图 13-57 转换为选区



图 13-58 粘贴复制选区

(8) 在图层面板中点击新建按钮，新建一个图层，关闭图层 Layer 1，只留下路径，如图 13-59 所示。

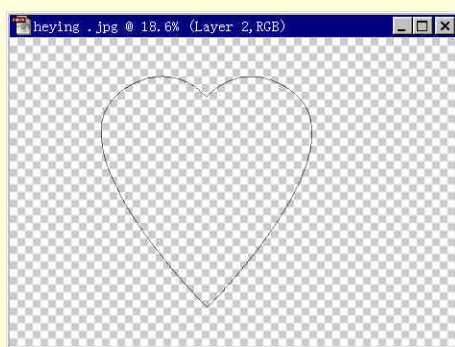


图 13-59 新建图层

(9) 选择画笔工具，在工具选项栏中点击画笔图标，弹出对话框，设置“Spacing（间隔）”为 80%，如图 13-60 所示。

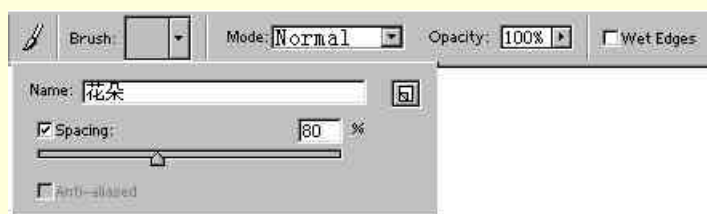


图 13-60 设置画笔选项

(10) 在路径面板中点击右上角的三角形，从弹出菜单中选择“Stroke Paths（描边路径）”，弹出如图 13-61 所示对话框，选择描边工具为“Paintbrush（画笔）”，单击“OK”按钮。



图 13-61 Stroke Path 对话框

(11) 运用后，沿着路径填充上了红色的玫瑰花，如图 13-62 所示。



图 13-62 填充路径

(12) 由于填充的效果不明显, 选择风格面板, 如图 13-63 所示, 用鼠标点击第二个图标。

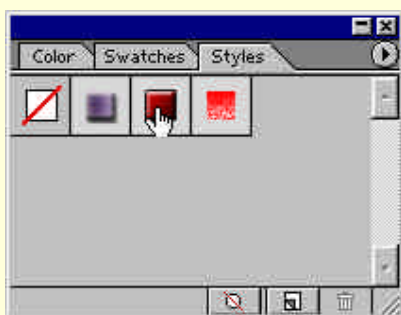


图 13-63 风格面板

(13) 该风格是软件自组的效果组合, 包括“ Drop Shadow (阴影) ”“ Bevel and Emboss (斜面和浮雕) ”“ Color Overlay (颜色重叠) ”“ Gradient Overlay (渐变重叠) ”, 运用后产生如图 13-64 所示效果。

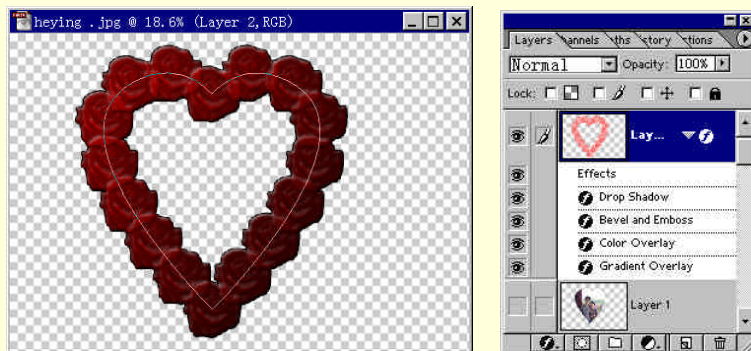


图 13-64 组合风格效果

(14) 在路径面板中点击右上角的三角形, 从弹出菜单中选择“ Delete Paths (删除路径)”, 再在图层面板中点击图层 Layer 2 前显示图像方格, 出现眼睛图标, 则图像如图 13-65 所示。



图 13-65 删除路径

(15) 在图层面板中的击新建按钮，图像上新建一个图层。在工具箱中单击前景色图标，弹出颜色编辑器，设置颜色为粉红色，再选择油漆桶工具，在图像中单击鼠标，将图层用粉红色填充，如图 13-66 所示。

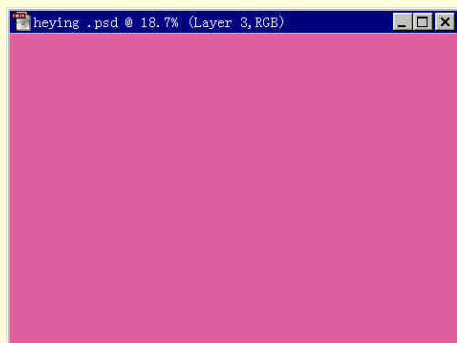


图 13-66 填充新层

(16) 选择“Filter (滤镜)”→“Texture (纹理)”→“Craquelure (裂纹)”，弹出如图 13-67 所示对话框，设置“Crack Spacing (裂纹宽度)”为 100 像素，“Crack Depth (裂纹深度)”为 10 像素，“Crack Brightness (裂纹亮度)”为 5 像素，单击“OK”按钮。

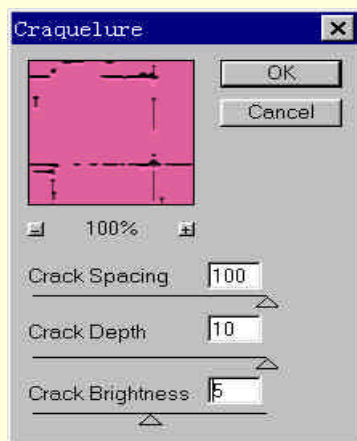


图 13-67 Craquelure 对话框

(17) 运用后效果如图 13-68 所示形成一种像框背景贴纸效果。

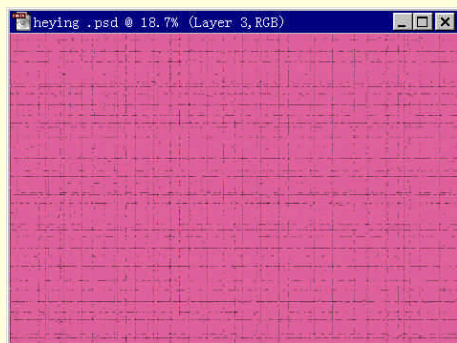


图 13-68 背景效果

(18) 在工具箱中选择矩形选区工具，在工具选项栏中设置羽化为 40 像素，然后在图像中画一个矩形选区，如图 13-69 所示。

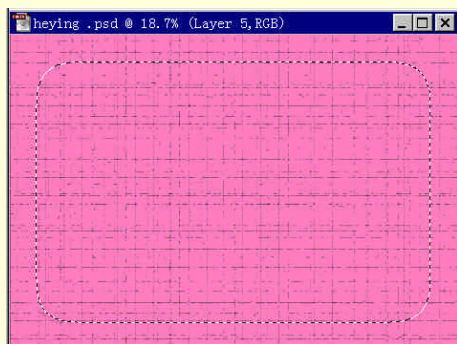


图 13-69 设定选区

(19) 在工具箱中单击前景色图标，弹出颜色编辑器，设置颜色为白色；再点击油漆桶工具，在选区内单击，则选区内被填充上白色，如图 13-70 所示。

(20) 选择文件打开，打开一个有艺术角框的图像，选择“Edit (编辑)”→“Copy (拷贝)”，再选择“Edit (编辑)”→“Paste (粘贴)”，将角框粘贴到图像上，效果如图 13-71 所示。

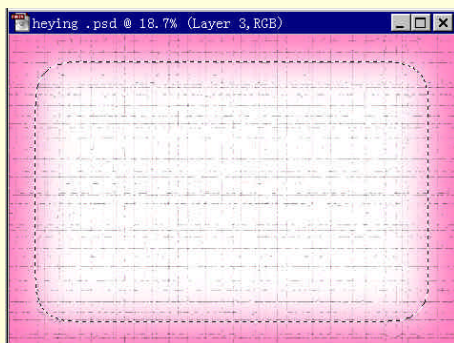


图 13-70 填充选区

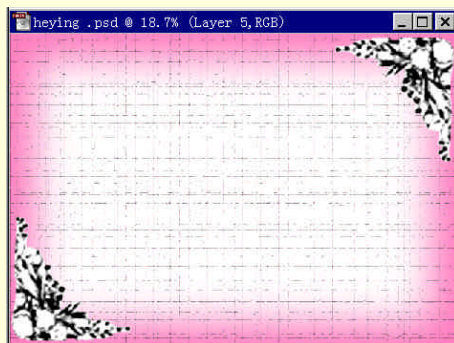


图 13-71 添加角框

(21) 点击图层面板右上方的三角形，在弹出菜单中选择“Merge Down (向下合并)”，将角框层与制作的背景贴纸层合并。再拖动到图层 Layer 1 下方，图像显示如图 13-72 所示。



图 13-72 调整图层

(22) 最后，点击图层面板右上方的三角形，在弹出菜单中选择“Flatten Image (合并图层)”，将所有图层合并，选择“File (文件)”→“Save (储存)”，将图像储存，艺术相框制作完成。

第十四章 综合应用效果

在实际生活中，Photoshop 几乎到了无所不在的地步，从一般照相馆利用 Photoshop 的色彩处理和剪切功能，进行一些照片的处理，到新闻媒体的广告宣传，卡片名片的制作，都体现出 Photoshop 的强大功能。下面，将针对一些实际运用介绍 Photoshop 6.0 的综合应用。

14.1 广告设计

由于现在媒介宣传的需要，Photoshop 在电影、电视和游戏中越来越多的使用。通过 Photoshop 的强大功能，对各种图像进行合成制作，包括对一些三维动画的场景进行后期处理。本节将介绍如图 14-1 所示电视广告设计。



图 14-1 电视广告

操作步骤：

- (1) 创建一个新图像，设置为 RGB 颜色模式，背景为白色。
- (2) 单击工具箱中的渐变工具，再工具选项栏中的渐变条选项中单击三角形，弹出渐变条框，选择“Foreground to Transparent（前景到背景渐变）”，设置渐变方式为对称渐变，如图 14-2 所示。
- (3) 单击并拖动渐变工具，从图像中间的位置画至底部的位置，效果如图 14-3 所示呈现上下渐变的颜色变化。



图 14-2 选择渐变模式

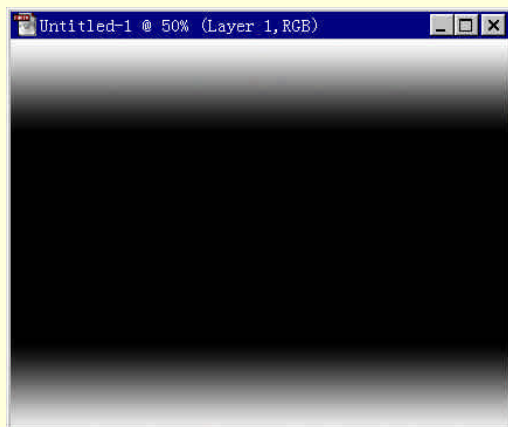


图 14-3 对称渐变效果

(4) 选择“View (视图)”→“Show (显示)”→“Grid (参考线)”，再选择“View (视图)”→“Show Rulers (显示标尺)”，如图 14-4 所示。

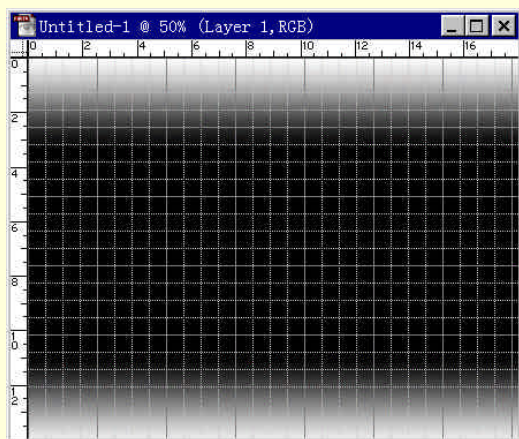


图 14-4 显示标尺参考线

(5) 在工具箱中选择椭圆工具，在工具选项栏中选择方式为路径方式，按住 Shift 键，在图像文件中画一个圆环，则在图中产生如图 14-5 所示圆环路径。

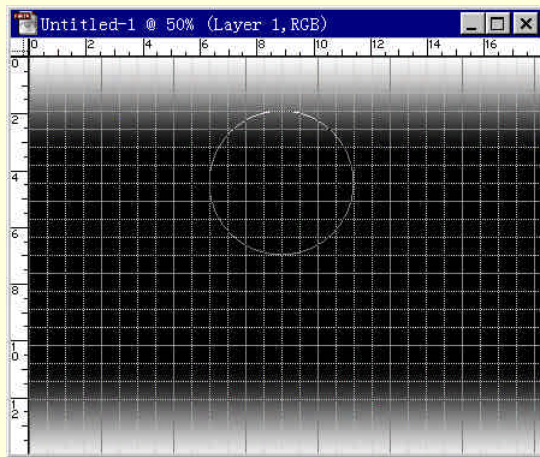


图 14-5 绘制路径

(6) 在路径面板中单击三角形，从弹出菜单中选择“Stroke Paths (描边路径)”，将路径进行描边，再在

路径面板中单击三角形，从弹出菜单中选择“Delete Paths（删除路径）”，将路径删除，效果如图 14-6 所示。

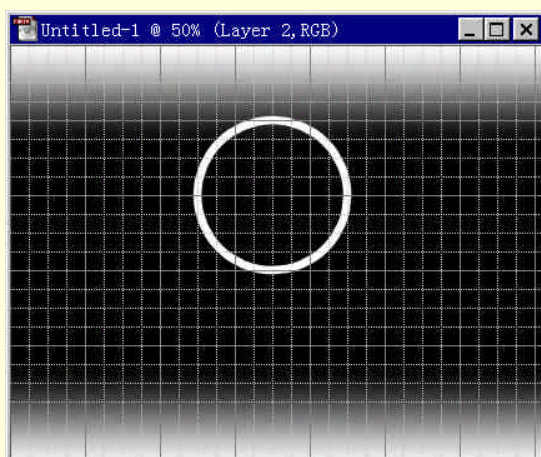


图 14-6 描边路径

(7) 按住 Alt 键，在图层面板中单击该圆环，将圆环形区域选定。

(8) 选择“Edit（编辑）”→“Duplicate（拷贝）”再选择“Edit（编辑）”→“Paste（粘贴）”，将圆环图像文件粘贴到图像文件中，连续复制五个。分别选择这五个圆环，按 Ctrl+ T 键，出现调整框，按住 Shift 键，拖动调整框至合适位置，在调整框中双击确定，如图 14-7 所示。

(9) 在图层面板中单击圆环图标，同时按住 Alt 键，则其中的一个圆环上出现选区。

(10) 在工具箱中单击前景色图标，在颜色面板中改变前景色为黄色。在选择工具箱中的油漆桶工具，在圆环形选区内单击，将圆环形选区填充为黄色，如图 14-8 所示。

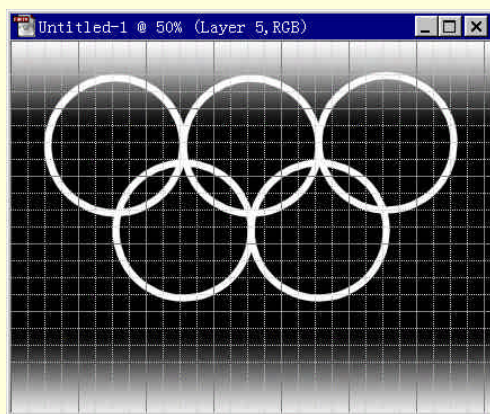


图 14-7 组成五环效果

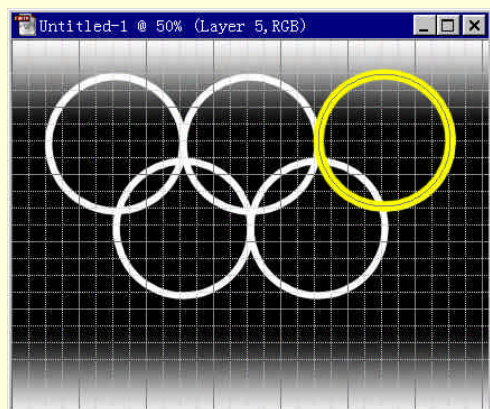


图 14-8 填充颜色

(11) 用同样的方法，将其他四个圆环用各种颜色填充，最后效果如图 14-9 所示形成彩色五环图像。

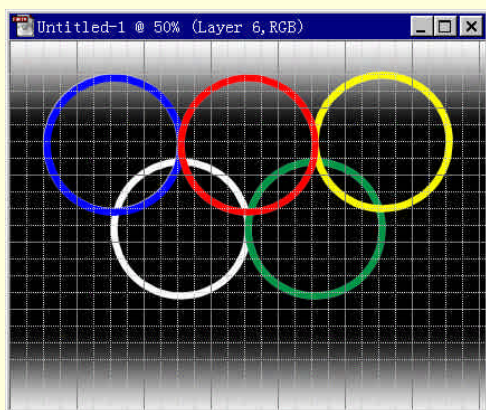


图 14-9 彩色五环效果

(12) 选择“View (视图)”→“Hide Rulers (隐藏标尺)”,再取消选择“Grid (参考线)”,将标尺参考线关闭,则五环的效果如图 14-10 所示十分明显。

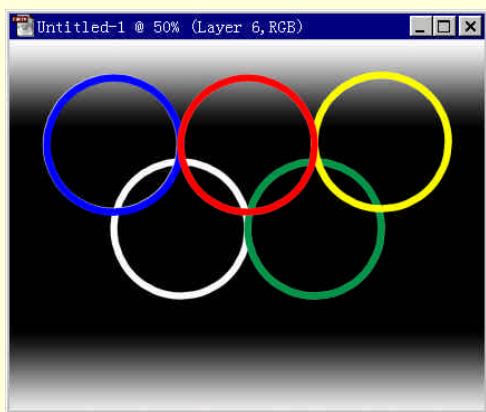


图 14-10 关闭标尺参考线

(13) 在 Photoshop 中选择“File (文件)”→“Open (打开)”,打开五个有关体育的 RGB 图像文件,如图 14-11 所示。



图 14-11 原体育图片

(14) 在工具箱中单击矩形选区工具,从工具选项栏中选择椭圆工具,设置“Feather (羽化)”为 40 像素,如图 14-12 所示。



图 14-12 选取工具选项栏

(15) 选择其中的一个图像文件，在图像中画一个椭圆形选区，将所需图样选定，由于设定羽化值较高，所以不用将所需图像的全部细节画到选区内，如图 14-13 所示。



图 14-13 选取图像

(16) 在工具箱中选择移动工具，将选项栏中的“Auto Select Layer (自动选择图层)”选定，拖动选区到五环图像中，如图 14-14 所示。

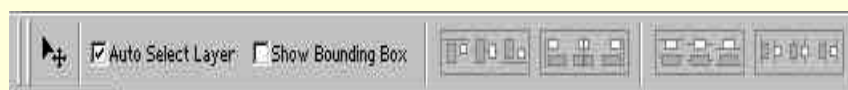


图 14-14 移动工具选项栏

(17) 则在五环图像文件中新建了一个图像图层，按 Ctrl+ T 键，在图像周围出现调整框，按住 Shift 键，同时用鼠标拖动调整框中的关键点，将图像调整到合适大小。再单击调整框中，将图像拖至其中一个五环上，如图 14-15 所示。



图 14-15 调整图像

(18) 用同样的方法将其他四个图像文件拖至五环上的合适位置，效果如图 14-16 所示。



图 14-16 五环与图像效果

(19) 在工具箱中选择文字工具，在图像上写入“体育天地”字样，按 Ctrl+T 键，出现调整框，按住 Shift 键，透动调整框至合适位置，在调整框中双击确定，如图 14-17 所示。



图 14-17 输入文字

(20) 单击“Select (选择)”→“Load Selection (载入选区)”，弹出如图 14-18 所示对话框，默认值为“体育天地 Transparency”通道，单击“OK”按钮。



图 14-18 Load Selection 对话框

(21) 单击工具箱中的渐变工具，在工具选项栏中的渐变条选项中单击三角形，弹出渐变条框，保留选择“Foreground to Transparent (前景到背景渐变)”，改变渐变方式为线性渐变。

(22) 单击并拖动渐变工具，从文字中间的位置画至底部的位置。则运用后，颜色渐变与背景层颜色渐变相反，产生相互衬托效果，如图 14-19 所示。



图 14-19 文字渐变效果

(23) 以文字工具为当前的使用工具,在图中右击,在弹出的如图 14-20 所示的对话框中选择‘ Pasteurize Type (转换图层)’，将文字层转换为普通层，以使文字层可以使用各种工具。

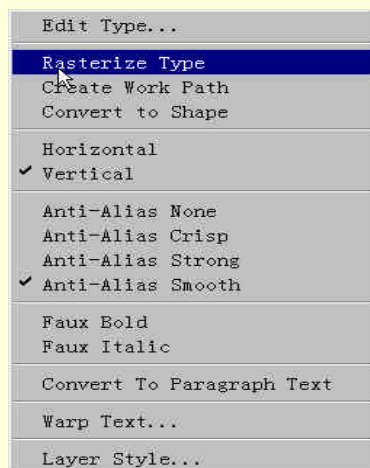


图 14-20 转换图层为普通层

(24) 在图层面板中单击 f 按钮，如图 14-21 所示；从 Layer Style 菜单中选择“ Outer Glow (外发光)”，如图 14-22 所示。

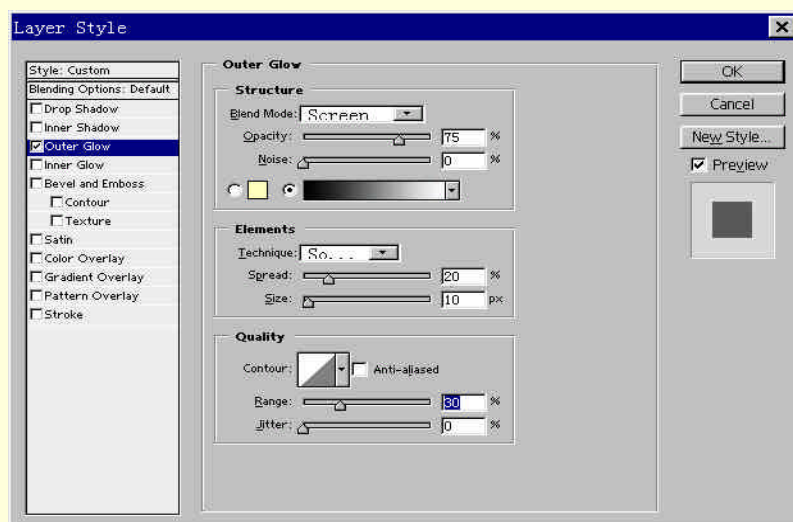


图 14-22 Layer Style 对话框

(25) 运用后如图 14-23 所示, 在图层面板右上角单击三角形, 选择弹出菜单中的“Flatten Image (合并图层)”, 则电视广告制作完成。



图 14-23 外发光效果

14.2 卡片制作

节日将近的时候, 面对铺天盖地的价格昂贵且奇形怪状的贺卡, 往往感到这样或那样的不足。通过 Photoshop, 可以制作自己满意的贺卡, 传达自己的祝福, 如图 14-24 所示是用 Photoshop 制作的新年贺卡。



图 14-24 新年贺卡

操作步骤：

- (1) 单击“File (文件)”→“New (新建)”, 创建一个图像文件, 弹出对话框, 设置“颜色模式”为 RGB 模式, 背景为白色, 单击“OK”按钮。
- (2) 在图层面板中单击新建按钮, 在图像上新建一个图层。在工具箱中单击前景色/背景色图标, 弹出颜色编辑器, 设置前景色为粉红色, 背景色为白色。
- (3) 单击工具箱中的渐变工具, 在工具选项栏中的渐变条选项中单击三角形, 弹出渐变条框, 选择“Foreground to Transparent (前景到背景渐变)”, 设置渐变方式为线性渐变, 如图 14-25 所示。

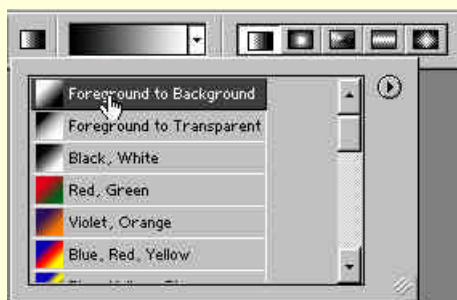


图 14-25 选择渐变模式

(4) 用鼠标在图像中从左上角至右下角画一条直线，将图像背景用粉红色渐变填充以构成突出节日气氛的暖色调，如图 14-26 所示。

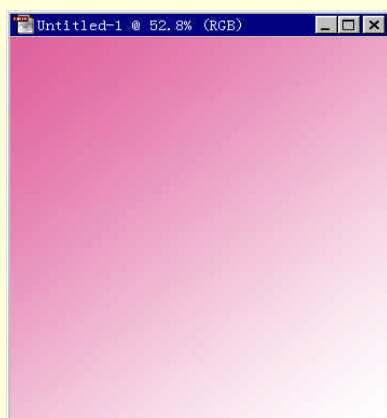


图 14-26 渐变效果

(5) 选择“File (文件)”→“Open (打开)”，打开一个 RGB 图像文件，单击矩形选区工具，在工具选项栏中选择椭圆工具，设置羽化为 10 像素，在新打开的图像上画一个椭圆形选区，将所需的图像部分选中，如图 14-27 所示。



图 14-27 选取图像

(6) 在工具箱中选择移动工具，将选项栏中的“Auto Select Layer (自动选择图层)”选定，如图 14-28 所示。

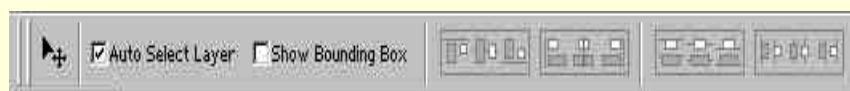


图 14-28 移动选项栏

(7) 拖动选区到图像中,则在图像文件中新建了一个图像图层,按 **Ctrl+T** 键,在图像周围为出现调整框,按住 **Shift** 键,同时用鼠标拖动调整框中的关键点,将图像调整到合适大小。在单击调整框中,将图像拖至图片居中位置,如图 14-29 所示。



图 14-29 移动和调整选区

(8) 在工具箱中选择画笔工具,单击画笔菜单中“Load Brushes (载入画笔)”,弹出如图所示 14-30 对话框,选择文件“Assorted Brushes .abr”,点及“Load (载入)”确认。

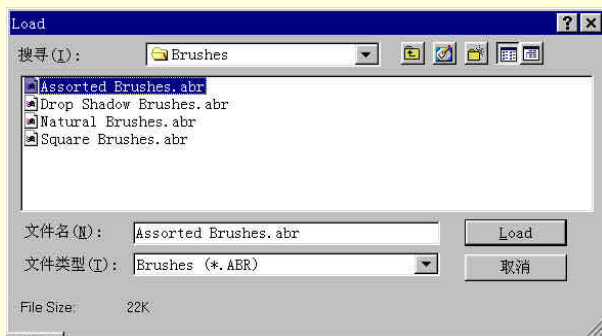


图 14-30 载入画笔对话框

(9) 载入后,单击画笔样式三角形,在画笔选项中显示出各种各样的图案,用鼠标单击如图 14-31 所示雪花图案。

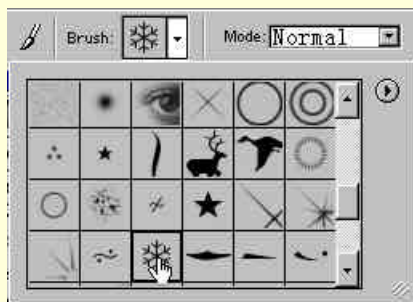


图 14-31 选择画笔图案

(10) 用鼠标在文字的适当位置单击,使雪花呈上密下疏,并且调节下部雪花的不透明度使其逐渐融于背景,则在图像上呈现雪花纷纷飘落的效果,产生新年气氛,如图 14-32 所示。



图 14-32 雪花效果

(11) 单击工具箱中选择文字工具，在工具选项栏中设置颜色为白色，文字为横向，样式为“Matisse ITC”，在图像文件的下方写入“Happy New Year!”字样，如果字体太小，按 Ctrl+ T 键，则在文字周围出现调整框，按 Shift 键，用鼠标拖动调整框边缘至合适大小及位置，在调整框中双击鼠标确定，如图 14-33 所示。



图 14-33 输入文字

(12) 以文字工具为当前的使用工具，在图中右击，在弹出的如图 14-34 所示的对话框中选择“Rasterize Type (转换图层)”，将文字层转换为普通层，以使文字层可以使用各种工具。

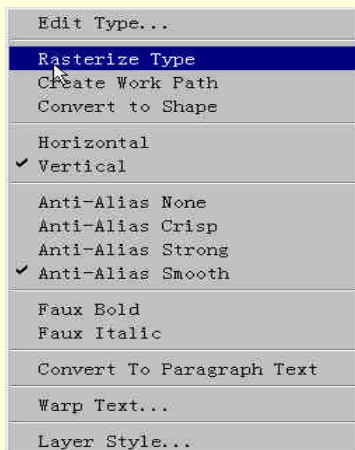


图 14-34 转换图层为普通层

(13) 单击“Filter (滤镜)”→“Other (其他)”→“Minimum (最小值)”，在弹出的对话框中设置“Radius (半径)”为 2 像素，单击“OK”按钮，文字如图 14-35 所示变粗。

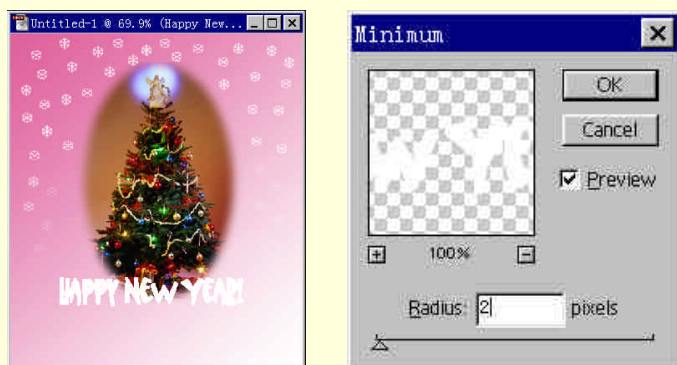


图 14-35 加粗文字

(14) 在图层面板中单击新建按钮，新建一个图层。单击菜单“Select (选择)”→“Load Selection (载入选区)”，弹出如图 14-36 所示对话框，默认值为“Happy New Year! Transparency”，默认该值，单击“OK”按钮，则在新层上产生字模选区。

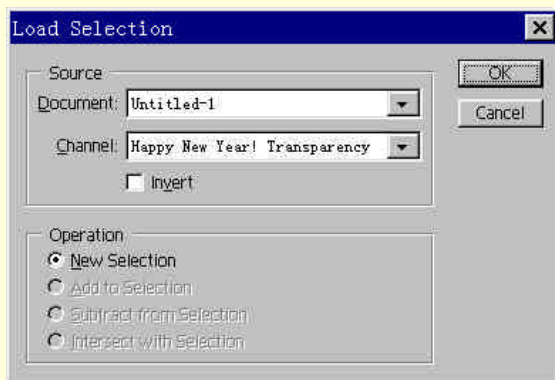


图 14-36 Load Selection 对话框

(15) 单击工具箱中的渐变工具，在线性渐变选项面板中选择“Spectrum (色谱)”渐变。

(16) 用鼠标从文字左向右斜拉一条直线，将色谱渐变带填充入文字选区，使文字呈现彩色渐变效果，如图 14-37 所示。



图 14-37 文字渐变效果

(17) 选择“Filter (滤镜)”→“Distort (纹理)”→“Wave (波浪)”，弹出如图 14-38 所示对话框，设置

“Number of Generators (生成器数)”, “Wavelength (波长)”为 10~150 像素, “Amplitude (波幅)”为 10~500 像素, “Scale (缩放比例)”中设置 “Horiz (水平)”为 1%, “Vert (垂直)”为 8%, 类型为 “Sine (正弦)”, 单击 “OK” 按钮。

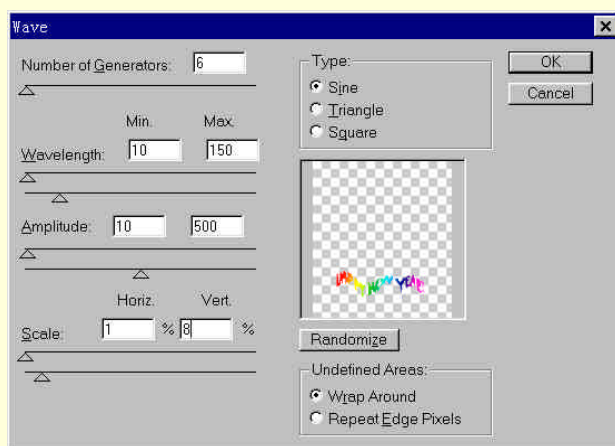


图 14-38 Wave 对话框

(18) 运用后, 如图 14-39 所示文字呈波浪状起伏, 并随着颜色的渐变给人一种飘动的效果。



图 14-39 文字波动效果

(19) 在图层面板中右击文字所在层, 在弹出菜单中选择复制图层, 弹出如图 14-40 所示对话框, 默认值为 “Happy New Year! copy”, 默认值, 单击 “OK” 按钮。

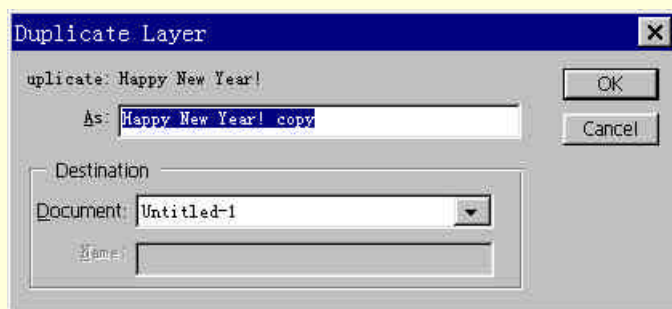


图 14-40 Duplicate Layer 对话框

(20) 单击 “Filter (滤镜)” → “Blur (模糊)” → “Gaussian Blur (高斯模糊)”, 则弹出如图 11-67 所示对话框, 设置 “Radius (半径)”为 2 像素, 单击 “OK” 按钮。倒影文字则因模糊而变得如图 14-41 所示背景中的效果。

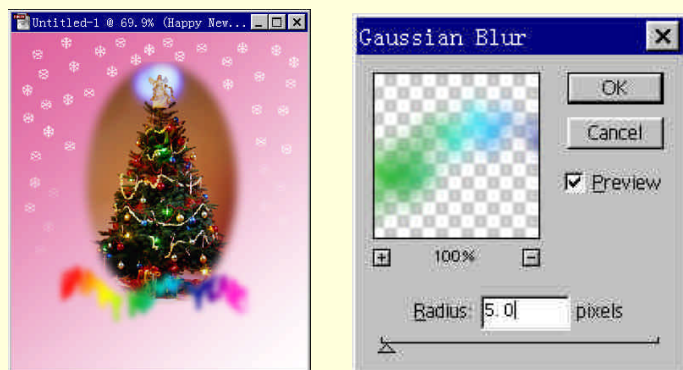


图 14-41 文字模糊效果

(21) 再单击“Image (图像)”→“Adjust (调整)”→“Brightness/Contrast (亮度/对比度)”，弹出如图 14-42 所示对话框，设置“Brightness (亮度)”为-30，“Contrast (对比度)”为-80，使文字变暗变模糊，呈现一种阴影的效果。

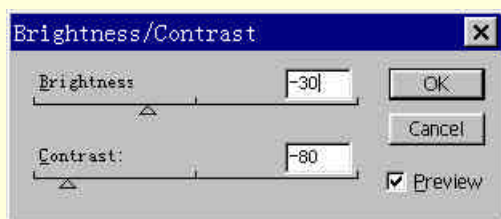


图 14-42 Brightness/Contrast 对话框

(22) 在图层面板中，用鼠标拖动倒影层至原文字层下方，按 Ctrl+ T 键，在文字中出现调整框，用鼠标拖动原文字下方，以形成文字投影的效果，如图 14-43 所示。

(23) 单击工具箱中选择文字工具，在工具选项栏中设置颜色为白色，文字为横向，样式为“Steaiyun”，在图像文件的下方写入“新年快乐”字样，如果字体太小，按 Ctrl+ T 键，则在文字周围出现调整框，按 Shift 键，用鼠标拖动调整框边缘至合适大小及位置，在调整框中双击鼠标确定，如图 14-44 所示。



图 14-43 文字投影效果



图 14-44 输入文字

(24) 在图层面板右上角单击三角形，选择弹出菜单中的“Flatten Image (合并图层)”，选择“File (文件)”→“Save (储存)”，将图像储存，则新年贺卡制作完成。

14.3 名片设计

用 Photoshop 可以设计各种风格的名片，不仅可以设置文字效果和背景，还可以加入象征职业的图像或者图标，给人新颖别致的感觉，如图 14-45 所示，是一张职业名片的设计。

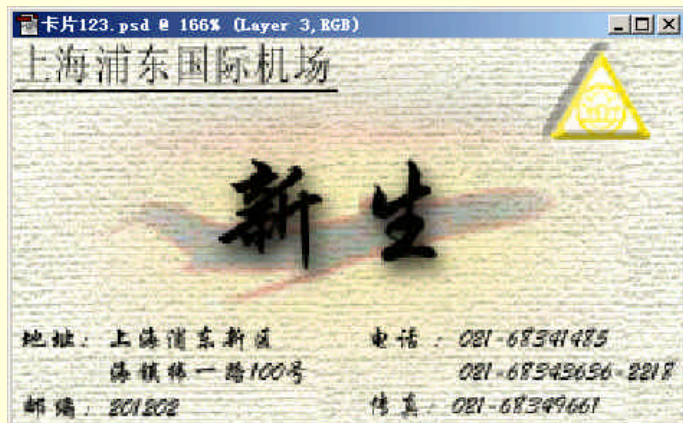


图 14-45 名片设计

操作步骤：

(1) 选择“File (文件)”→“New (新建)”，弹出如图 14-46 所示对话框，设置“Width (宽)”为 280 像素，“Height (高)”为 160 像素，“resolution (分辨率)”为 72 像素/尺寸，“Mode (模式)”为 RGB Color，“Contents (背景)”为白色。

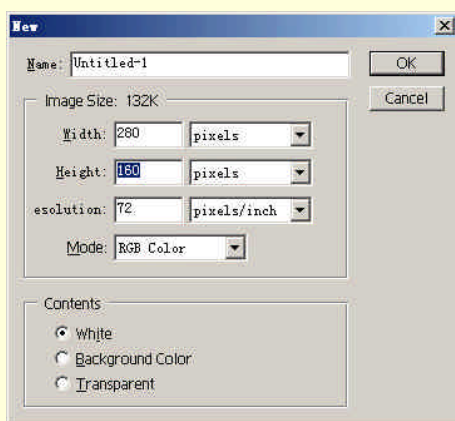


图 14-46 新建对话框

(2) 在图层面板中单击新建按钮，新建一个图层 Layer1，默认各选项。在工具箱中设置前景色为浅黄色，选择油漆桶工具在图中单击，将图层填充上浅黄色，如图 14-47 所示。



图 14-47 填充背景色

(3) 选择“Filter (滤镜)”→“Noise (杂色)”→“Add Noise (添加杂色)”，弹出如图 14-48 所示对话框，

设置“Amount（数量）”为 10，“Distribution（分布方式）”为“Uniform（平均分布）”，“Monochromatic（单色）”，然后单击“OK”按钮。

（4）选择铅笔工具，按住 Shift 键，在图像上方画一条直线，如图 14-49 所示。

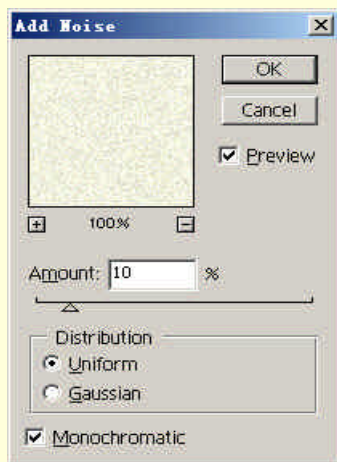


图 14-48 Add Noise 对话框



图 14-49 画 线

（5）选择“File（滤镜）”→“Texture（纹理）”→“Texturizer（纹理化）”，弹出如图 14-50 所示对话框，设置“Texture（纹理）”为“Canvas（画布）”，“Scaling（比例缩小）”为 100%，“Relief（凸现）”为 4，“Light Direction（光照方向）”为“Top（顶部）”。

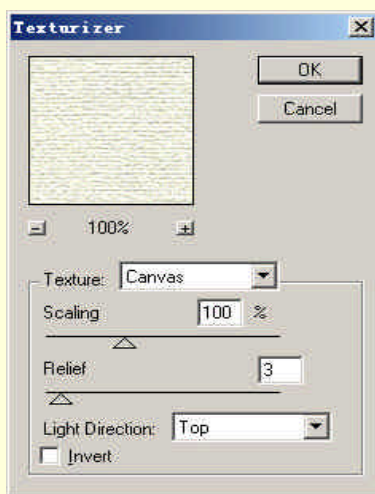


图 14-50 Texturizer 对话框

（6）选择“File（文件）”→“Open（打开）”，打开一个图像文件，在工具箱中选择椭圆选区工具，设置“Feather（羽化）”为 20 像素，在图像上画一个椭圆选区。选择移动工具，用鼠标按住选区，直接拖动到新建文件上，移动调整框，将图像调整至合适位置，如图 14-51 所示。



图 14-51 选择及粘贴图像

(7) 在图层面板中, 设置 “Opacity (不透明度)” 为 50%, 模式为 “Darken (变暗)”, 将图像颜色变淡, 如图 14-52 所示。

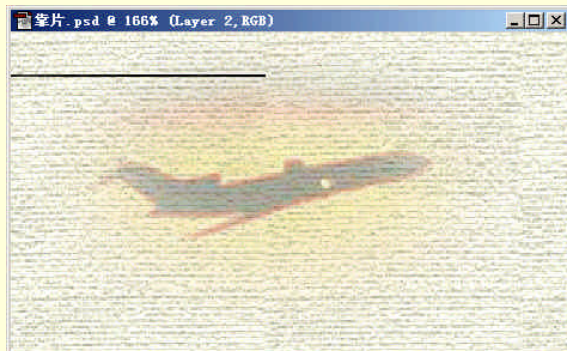


图 14-52 设置图层选项

(8) 选择文字工具, 在左上方输入单位, 在中间位置输入姓名, 在图层面板中选择图层效果为 “Drop Shadow (投影)”, 弹出如图 14-53 所示对话框。

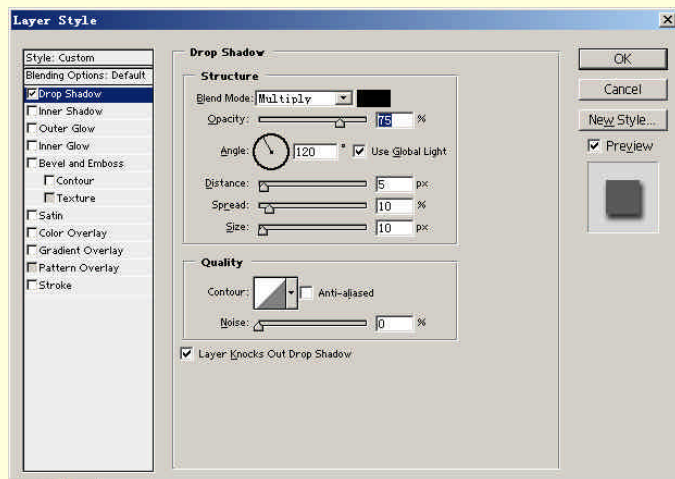


图 14-53 Drop Shadow 对话框

(9) 运用后, 效果如图 14-54 所示, 文字仿佛浮于图像上方。

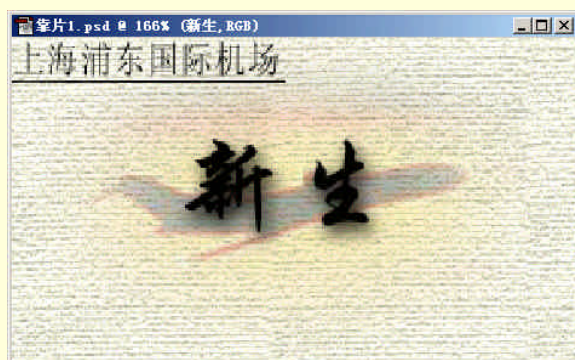


图 14-54 文字效果

(10) 在下方输入地址、邮编、电话和传真, 如图 14-55 所示。

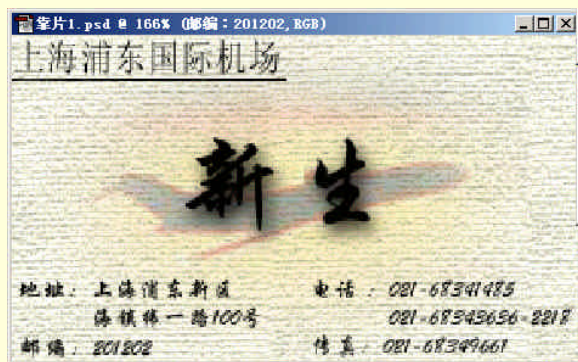


图 14-55 输入相关文字

(11) 如果有单位标志, 可以另新建一个文件, 将标志画出, 再拖动到图像中右上角, 如图 14-56 所示。

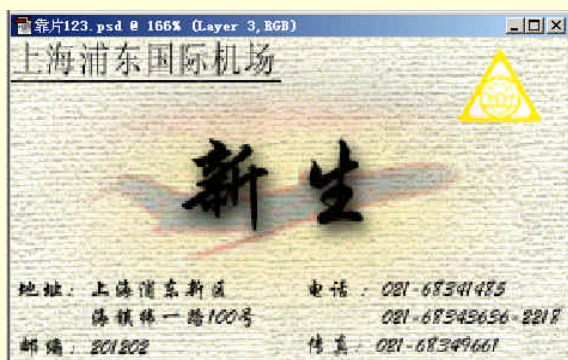


图 14-56 添加图标

(12) 在风格面板中单击三角形, 在弹出菜单中选择“Load Style (载入风格)”, 则弹出对话框, 载入风格文件, 选择面板中如图 14-57 所示风格。

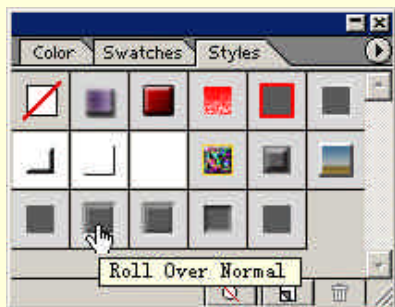


图 14-57 选取风格

(13) 运用后, 效果如图 14-58 所示, 图标相对背景突出。

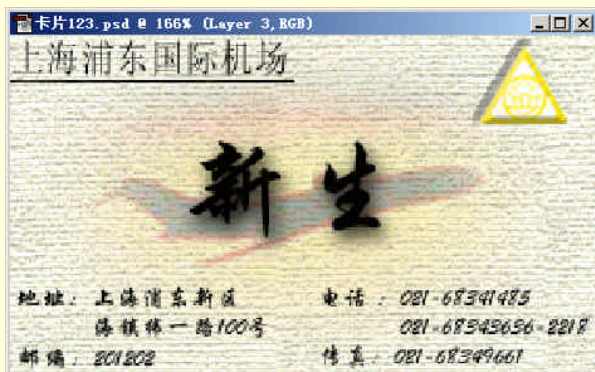


图 14-58 图标突出效果

(14) 在图层面板弹出菜单中, 选择“Flatten Image (合并图层)”, 再选择“File (文件)”→“Save (保

存)”，则名片制作完成。

14.4 动画制作

Photoshop 6.0 的主要功能是进行静止的图像处理，而 ImageReady 3.0 的动画制作大大弥补了 Photoshop 不能编辑和处理动画的缺陷。这里将介绍艺术动画文字的制作。实现的最终效果如图 14-59 所示。

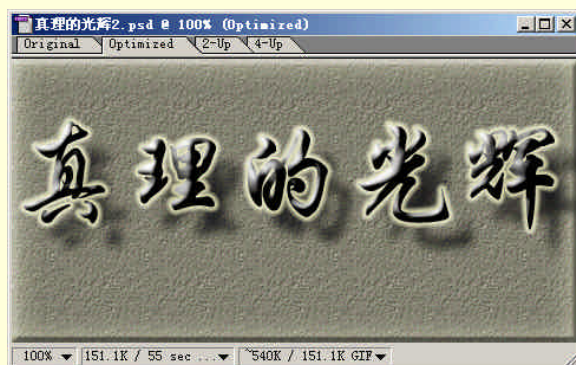


图 14-59 动画制作效果

操作步骤：

(1) 选择“File (文件)”→“New (新建)”，在弹出的 New Document 对话框中设置文件大小，如图 14-60 所示。

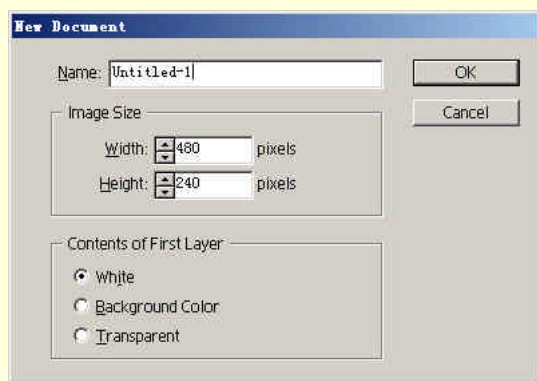


图 14-60 新建对话框

(2) 单击风格面板，在面板所列的风格中选择一种风格，如图 14-61 所示。

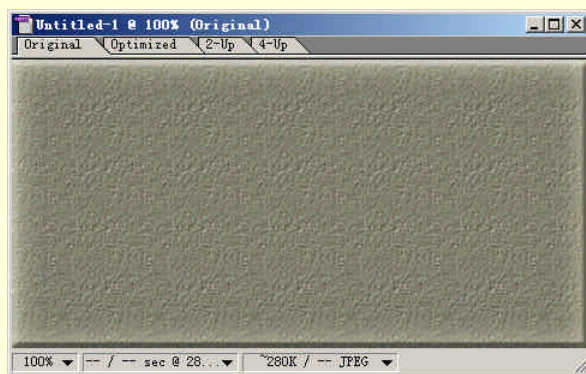


图 14-61 风格面板

(3) 在工具箱中单击文字工具，输入文字“真理的光辉”，调整文字大小和位置，如图 14-62 所示。

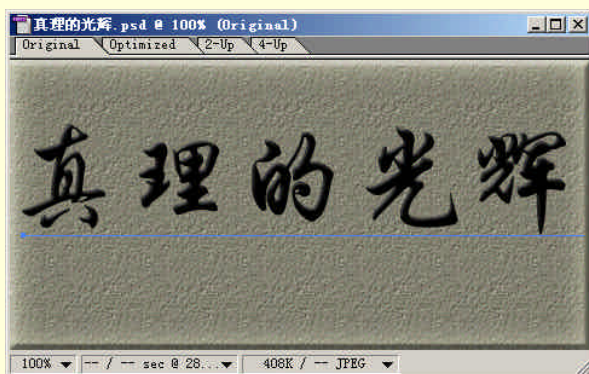


图 14-62 输入文字

(4) 在图层面板中单击右上角的三角形，选择复制图层，则在原文字层上加入了一个文字图层，如图 14-63 所示。

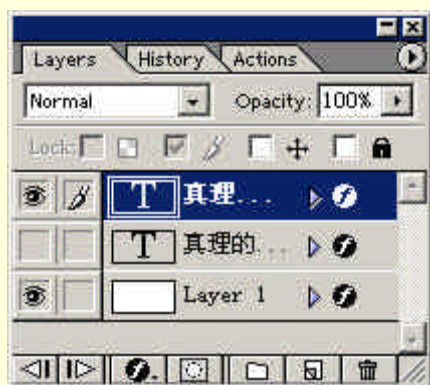


图 14-63 复制文字层

(5) 在动画面板中单击右上角的三角形，选择新建帧，隐藏原文字层的显示，如图 14-64 所示。

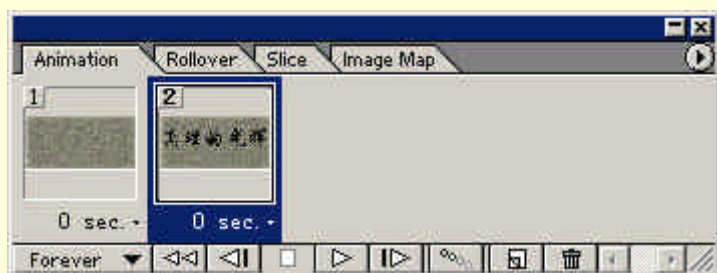


图 14-64 新建帧

(6) 选择图层转换类型，将复制的文字层转化为一般层，如图 14-65 所示。

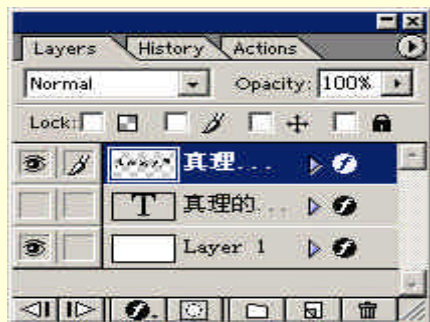


图 14-65 转换文字层

(7) 在动画面板中单击新建按钮，新建若干个新帧，在动画面板中复制了一系列相同的帧。

(8) 选择第一幅帧，在图层面板中隐藏原文件层，再单击已转换为普通层的文字层为当前层，然后在图像窗口中删除“理的光辉”四个字，如图 14-66 所示。

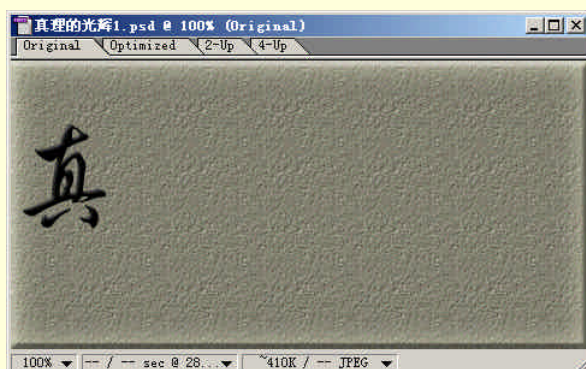


图 14-66 删除文字

(9) 单击动画面板中的第二幅帧，继续复制文字层并转换为普通层，然后在图像窗口中删除“的光辉”三个字，如图 14-67 所示。

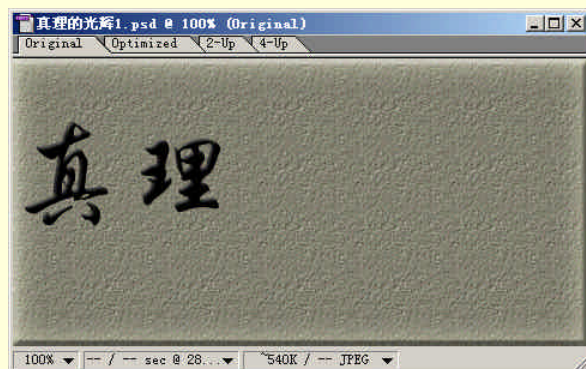


图 14-67 删除文字

(10) 为增强艺术效果，在图层面板中的单击图层效果按钮，在弹出菜单中选择“Gradient Overlay (渐变叠加)”，在选项面板中设置图层的效果属性，如图 14-68 所示。

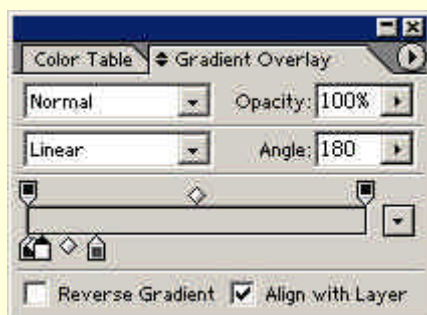


图 14-68 设置渐变

(11) 运用后，在图像窗口中只有两个字，并且有白色光带从第一个字上划过，如图 14-69 所示。

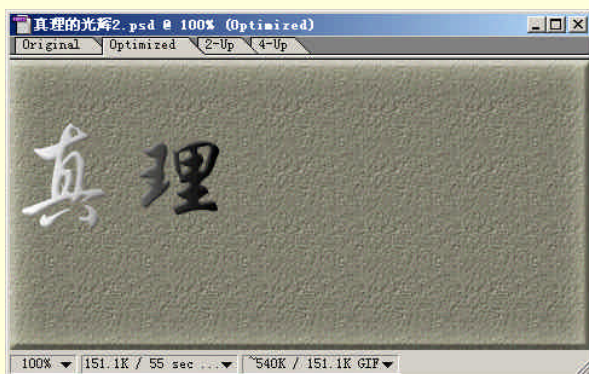


图 14-69 渐变效果

(12) 如此再复制图层，再设置光带的划过位置，则在动画面板中得到如图 14-70 所示效果。

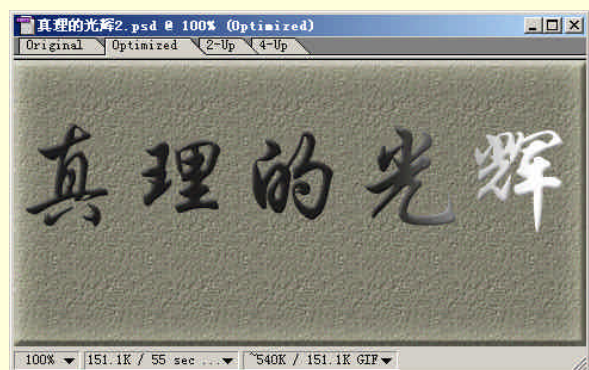


图 14-70 文字系列变化效果

(13) 此时，所有字都显示出来，再选择原文字层，在图层面板中选择图层效果按钮，选择“(外发光)”，弹出如图 14-71 所示对话框，设置各个参数。

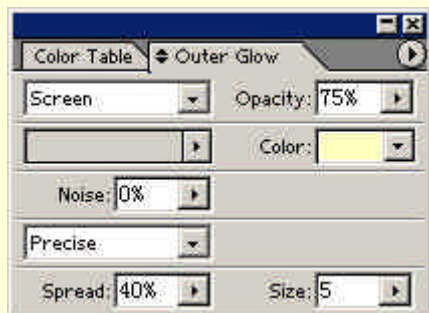


图 14-71 设置外发光

(14) 运用后，文字产生发光效果，为进一步体现，可以在风格面板中选择投影风格按钮，则效果如图 14-72 所示。

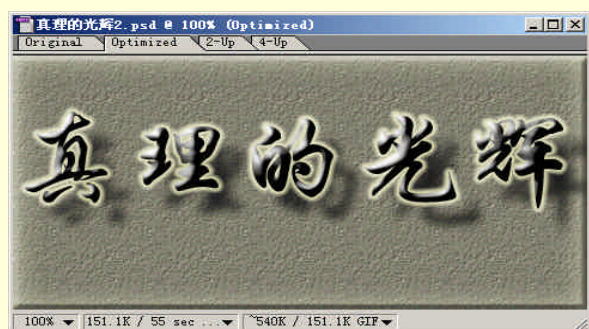


图 14-72 设置文字风格

(15) 由于发光比较突然，可以在动画面板中单击过渡帧按钮，弹出如图 14-73 所示对话框，设置过渡帧个数为 3。

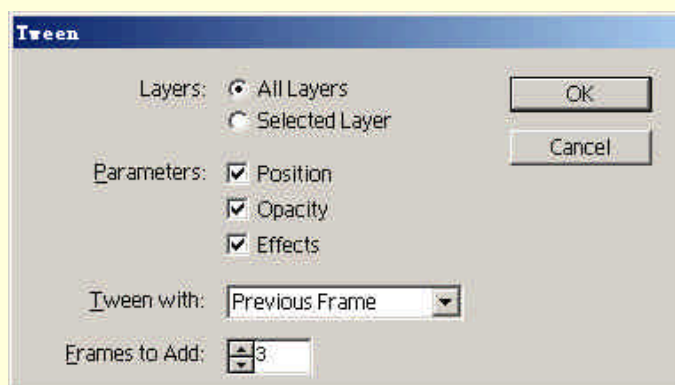


图 14-73 设置过渡帧

(16) 运用后，在文字全部出现和发光之间加入了三个过渡帧，单击播放，观察渐变和发光过渡效果，适当调节渐变条和增加过渡帧个数，如图 14-74 所示。

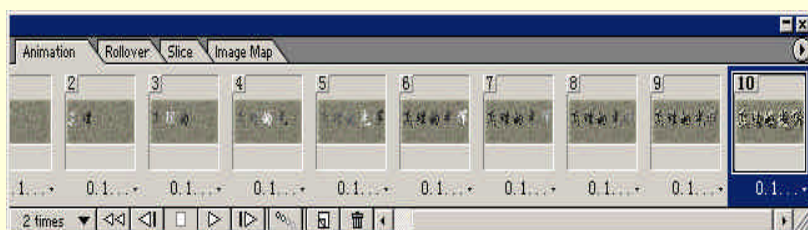


图 14-74 动画面板显示

(17) 选择“File (文件)”→“Save Optimized As (保存优化图像)”，在弹出对话框中将文件保存为 GIF 格式，如图 14-75 所示，单击保存后则动画制作完成。

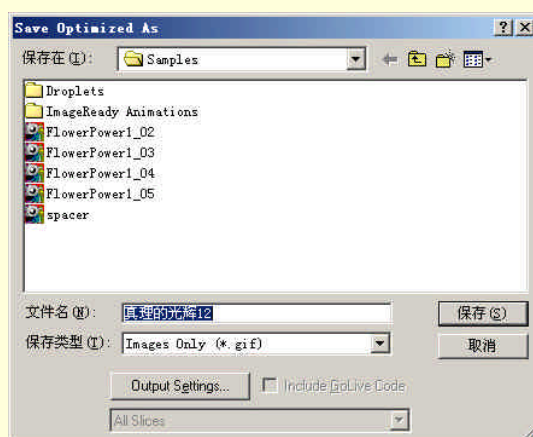


图 14-75 保存优化文件