

0

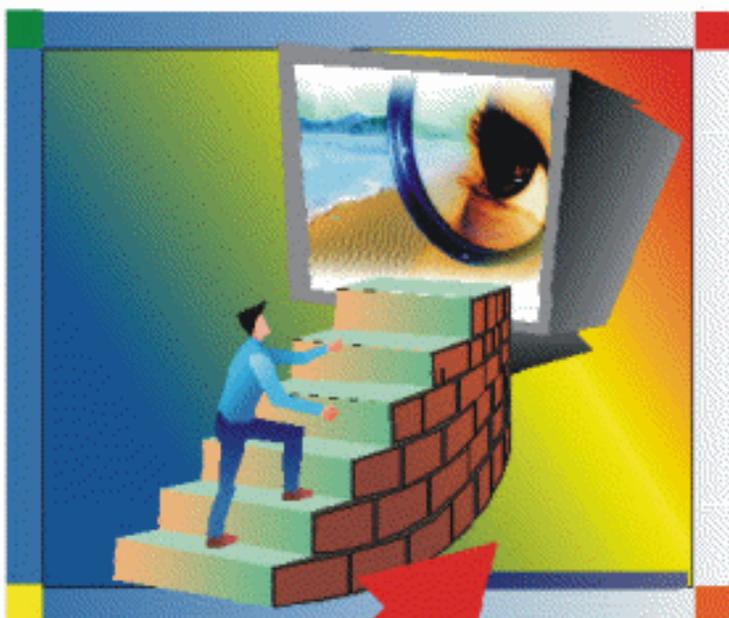
零起点!



电脑教室

中国IT培训工程编委会指定电脑培训教材

初步认识Photoshop
 图层应用基础与实例
 路径使用基础与实例
 图像缩放基础与实例
 文本编辑处理详解



中文

中国IT培训工程编委会 编

Photoshop 图像处理

标准教程

珠海出版社



电脑高级培训学院

中文 Photoshop 6 教程

网垠 著

珠海出版社

内容简介

本书主要内容包括：Photoshop 6.0 的入门知识、图层的应用、路径的使用、滤镜、文本的编辑处理、图像的描绘、通道和遮罩、网站制作实例。同时为了方便英文知识较薄弱的读者学习，附录中还提供了 Photoshop 6.0 菜单命令的中英文对照。

本书解说图文并茂，操作步骤详细，可作为各级各类院校、培训班的培训教材，也非常适合自学 Photoshop 6.0 的广大读者使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

电脑教室/碧峰 编著.—珠海:珠海出版社, 2001.4

ISBN 7-80607-767-7

.电... .碧... .计算机技术—理论—操作方法 .TP7

电脑教室

作 者 中国 IT 培训工程编委会 碧峰

选题策划 网垠

责任编辑 雷良波

封面设计 姜嘉雪

出版发行 珠海出版社

社 址 珠海银桦路 566 号报业大厦三层

电 话 2639330 邮政编码 519000

印 刷 河南省瑞光印务股份有限公司

开 本 787×1092mm 1/16

印 张 156 字数 3120 千字

版 次 2003 年 4 月第 2 版

2003 年 4 月第 2 次印刷

印 数 5001 册—10000 册

ISBN 7-80607-767-7/TP·7

总 定 价 180.00 元 (全 12 册)

版权所有·翻印必究

本书导读

Adobe Photoshop 被誉为当今最强大的图像处理软件，不但具有强大的图像加工处理功能，在文字特效制作、材质底纹制作等方面有其广阔的应用空间。目前被广泛应用于广告业、出版业、网络业等，同时也受到广大设计人员的青睐。



谋篇布局

本书对于新入门者来说，是通俗易懂的入门教材；对老用户而言，则有助于提高制作水平和技巧、理解 Photoshop 6.0 的深层次内容。

第 1 章 讲述 Photoshop 6.0 的入门知识，介绍了 Photoshop 6.0 的主界面（标题栏、属性栏、图像窗口、状态栏、菜单栏、工具箱、控制面板） Photoshop 6.0 的环境设置、Photoshop 6.0 的基本操作，这是读者进行后面章节学习的基础；

第 2 章 讲述了 Photoshop 6.0 中一个重要的概念——图层的应用，内容包括图层与图层面板，图层混合模式，图层操作与管理，图层样式效果，调整图层，最后通过图层的几个应用实例进行总结；

第 3 章 讲述了路径的使用，内容循序渐进，从路径的基本概念到路径的创建、修整和编辑，最后通过几个制作实例使读者对路径有全面而深入的了解，并介绍了路径控制面板的使用；

第 4 章 讲述 Photoshop 6.0 中滤镜的使用，滤镜是 Photoshop 6.0 最绚丽的部分，可谓一个神奇的魔术师，通过滤镜可以处理出大量特效，读者可通过章后的滤镜应用实例略窥一二。Photoshop 6.0 的滤镜包括有破坏性滤镜组、风格化滤镜组、画笔描边滤镜组、扭曲滤镜组、素描滤镜组、纹理滤镜组、像素化滤镜组、渲染滤镜组、艺术效果滤镜组、校正性滤镜、模糊滤镜组、锐化滤镜组、视频滤镜组、杂色滤镜组、其它滤镜组、数字水印滤镜组；

第 5 章 讲述了 Photoshop 6.0 中文本的编辑处理，内容包括了文本的创建，字符控制面板和段落控制面板的使用，文本的编辑，文字的图层效果的使用；

第 6 章 讲述了 Photoshop 6.0 中图像的描绘，内容包括了绘图工具简介，线条工具、复杂图形绘制工具、填充工具、橡皮擦工具及图像描绘命令的使用；

第 7 章 讲述了 Photoshop 6.0 通道和遮罩的使用，内容包括了通道的基本功能、通道控制面板的组成、通道和遮罩的操作、图像的合成等；

第 8 章 通过二个网站制作实例介绍了 Photoshop 6.0 在网站制作中的应用。

本书附 Photoshop 6.0 菜单命令与中文对照。



本书特点

- 1、言简意赅，不说废话。我们的目标是让书中的每一句话都成为知识点，节省您的宝贵时间，提高您的学习效率。
- 2、采用图例教学法，步骤明晰，可操作性强。
- 3、设计周全：按特定目标安排的习题为您提供了自己动手的机会。



适合对象

本书解说图文并茂，操作步骤详细，可作为各级各类院校、培训班的培训教材，也非常适合学习 Photoshop 6.0 的广大读者自学。



目 录

第 1 章 初步认识 Photoshop 6.0.....	1	2.4.1 投影	41
1.1 认识 Photoshop 6.0 主界面	1	2.4.2 内投影	42
1.1.1 标题栏	2	2.4.3 外发光	43
1.1.2 属性栏	2	2.4.4 内发光	44
1.1.3 图像窗口	2	2.4.5 斜面与浮雕	44
1.1.4 状态栏	2	2.4.6 光滑	45
1.1.5 菜单栏	3	2.4.7 颜色覆盖	46
1.1.6 工具箱	9	2.4.8 渐变覆盖	47
1.1.7 控制面板	10	2.4.9 图案覆盖	47
1.2 Photoshop 6.0 的环境设置	15	2.4.10 描边	49
1.2.1 色彩设定	15	2.5 调整图层	49
1.2.2 预置管理	16	2.6 图层应用实例	50
1.2.3 预置	17	2.6.1 制作梦幻效果	51
1.3 Photoshop 6.0 的基本操作	23	2.6.2 制作透空效果的文字	52
1.3.1 新建文件	23	综合练习	53
1.3.2 打开关闭文件	23	第 3 章 路径的使用	55
1.3.3 保存文件	24	3.1 路径的基本概念	55
1.3.4 改变图像尺寸	25	3.2 利用钢笔工具创建路径	56
1.3.5 使用帮助信息	26	3.2.1 创建直线段	56
综合练习	27	3.2.2 创建曲线段	57
第 2 章 图层的应用	28	3.2.3 创建曲线段中的角点和平滑点	57
2.1 图层与图层面板	28	3.3 使用其它工具创建路径	58
2.1.1 图层	28	3.3.1 利用自由钢笔工具	59
2.1.2 图层面板	29	3.3.2 利用形状工具	59
2.2 图层混合模式	31	3.3.3 利用文本工具	60
2.3 图层操作与管理	33	3.4 路径的修整和编辑	61
2.3.1 创建与删除图层	33	3.4.1 使用路径选取工具和转换点工具	61
2.3.2 排列图层	35	3.4.2 增加锚点和减少锚点	64
2.3.3 移动与对齐图层	35	3.5 路径控制面板的使用	65
2.3.4 图层的编组与链接编组	36	3.5.1 路径调板的组成和功能	66
2.3.5 图层的合并与拼合	39	3.5.2 填充路径	66
2.3.6 建立图层集	40	3.5.3 描边路径	67
2.4 图层样式效果	41	3.5.4 路径和选区之间的相互转换 ...	68
		3.6 路径使用实例	68

零

起点电脑培训学校



零

起点电脑培训学校

3.6.1 制作图案效果	68	5.2.4 缩放字符尺寸	108
3.6.2 制作喷气效果	74	5.2.5 设定基线移动	108
3.6.3 颗粒文字	77	5.2.6 使用快捷菜单	109
综合练习	79	5.3 段落控制面板	110
第4章 滤镜的使用	80	5.3.1 指定对齐方式	111
4.1 滤镜概述	80	5.3.2 指定缩进方式	111
4.2 破坏性滤镜组	81	5.3.3 连字符设置	112
4.2.1 风格化滤镜组	81	5.3.4 使用快捷菜单	112
4.2.2 画笔描边滤镜组	82	5.4 编辑文本	113
4.2.3 扭曲滤镜组	82	5.4.1 选择文字	113
4.2.4 素描滤镜组	83	5.4.2 创建文字的工作路径和形状路径	113
4.2.5 纹理滤镜组	83	5.4.3 改变文字取向	114
4.2.6 像素化滤镜组	84	5.4.4 反锯齿化边缘效果	114
4.2.7 渲染滤镜组	84	5.4.5 点文本与段落文本之间的转化	114
4.2.8 艺术效果滤镜组	84	5.5 使用文字的图层效果	115
4.3 校正性滤镜	85	综合练习	116
4.3.1 模糊滤镜组	85	第6章 图像的描绘	117
4.3.2 锐化滤镜组	85	6.1 绘图工具简介	117
4.3.3 视频滤镜组	85	6.1.1 绘图工具一览	117
4.3.4 杂色滤镜组	86	6.1.2 置前景色和背景色	118
4.3.5 其它滤镜组	86	6.2 线条工具	120
4.3.6 数字水印滤镜组	86	6.2.1 喷枪工具	120
4.4 滤镜应用实例	86	6.2.2 画笔工具	123
4.4.1 制作暴风雨效果	87	6.2.3 铅笔工具	123
4.4.2 制作动感扭曲的效果	90	6.2.4 直线工具	124
4.4.3 制作萍踪“虎”影	92	6.3 复杂图形绘制工具	126
4.4.4 制作3D效果	95	6.3.1 矩形绘制工具	127
4.4.5 制作镜框效果	99	6.3.2 圆角矩形绘制工具	127
综合练习	102	6.3.3 椭圆形绘制工具	128
第5章 文本的编辑处理	103	6.3.4 正多边形绘制工具	129
5.1 创建文本	103	6.3.5 自定义图形绘制工具	130
5.1.1 使用文字工具	104	6.4 填充工具	131
5.1.2 使用文字遮罩	106	6.4.1 油漆桶工具	131
5.2 字符控制面板	106	6.4.2 渐变工具	132
5.2.1 设定字符属性	107	6.4.3 填充命令	134
5.2.2 设定行距	107	6.5 橡皮擦工具	134
5.2.3 设定微调间距和字间距	107	6.5.1 普通橡皮擦工具	135
		6.5.2 背景橡皮擦工具	135



6.5.3 魔术橡皮擦工具	136	7.4 蒙板	150
6.6 图像描绘命令	137	7.4.1 蒙板的基本功能	150
6.6.1 描边命令	137	7.4.2 蒙板的产生和编辑	150
6.6.2 自定义笔刷命令	138	7.4.3 快速蒙板	150
6.6.3 自定义图案	139	7.4.4 编辑和使用蒙板	153
综合练习	140	7.5 图像合成	155
第7章 通道和蒙板	141	7.5.1 使用 Apply Image 命令	155
7.1 通道的基本功能	141	7.5.2 使用计算命令	158
7.2 通道控制面板组成	142	综合练习	159
7.3 通道的操作	143	第8章 网站制作实例	160
7.3.1 新建通道	144	8.1 普通网站制作	160
7.3.2 复制和删除通道	145	8.2 专业网站制作	165
7.3.3 分离与合并通道	145	综合练习	174
7.3.4 新建专色通道	147	附录 Photoshop 菜单命令与中文对照 ...	175



第1章 初步认识 Photoshop 6.0

本章主要介绍 Photoshop 6.0 的工作界面、软件的环境设置和 Photoshop 6.0 的基本操作。环境设置可以定制适合自己的 Photoshop 6.0 编辑环境，基本操作主要介绍打开、保存文件等，为读者深入研究 Photoshop 6.0 扫清障碍。

学习要点：

熟悉 Photoshop 6.0 的工作界面及基本设置

掌握 Photoshop 6.0 的基本操作知识

零

起点电脑培训学校

1.1 认识 Photoshop 6.0 主界面

启动 Photoshop 6.0 后，将看到如图 1-1 所示的窗口。此窗口保持了原来版本的 Windows 传统风格，可以进行一些基本的 Windows 窗口的操作，例如最大化、最小化和关闭窗口，使用滚动条和激活多个窗口等。但 Photoshop 6.0 也有自己的特色，例如丰富的工具箱和方便的控制面板等。



图 1-1 Photoshop 6.0 主窗口



提示：

刚进入 Photoshop 6.0 时，没有图像窗口。为了便于说明，图 1-1 中打开了一个示范文件。



图 1-1 所示的 Photoshop 6.0 主窗口主要包括标题栏、菜单栏、属性栏、图像窗口、状态栏、工具箱和控制面板。菜单栏、工具箱和控制面板将在本章后面几节专门讨论。下面依次介绍 Photoshop 6.0 主窗口中的其他内容。

1.1.1 标题栏

标题栏位于窗口顶端，它的左边是 Adobe Photoshop 标记，右边有三个与一般 Windows 窗口风格一致的按钮，分别代表最小化、最大化/还原和关闭窗口。

1.1.2 属性栏

一般在菜单栏下面，当用户选中某个工具以后，属性栏就会改变成相应工具的所有属性，可以在属性栏中更改相应的选项。如图 1-1 所示属性栏中显示了方形选区的所有属性。这是 Photoshop 6.0 新增加的功能。

1.1.3 图像窗口

图 1-1 中间是图像窗口，它是 Photoshop 的主要工作区，用来显示图像文件，以供用户浏览，描绘和编辑。图像窗口带有自己的标题栏，提供了打开文件的基本信息，包括文件名、缩放比例、颜色模式等。可以同时存在多个图像窗口，通过图像窗口的最大化和最小化进行切换，如果两个图像同时出现在窗口中时。也可以通过单击图像窗口进行切换。当然也可以通过 Windows 菜单的最下面的切换命令来切换图像。



技巧：

要想最大化/还原窗口，只需要双击前窗口的蓝色标题栏即可。图像窗口间切换还可以用快捷键 Ctrl+Tab。

1.1.4 状态栏

图 1-1 的底部是状态栏，它由三部分组成。左边是缩放栏，显示当前图像窗口的显示比例。状态栏最右边的文本行说明当前所选工具和所进行的操作的功能与作用等信息。状态栏中间是预览框，单击预览框右边的黑色三角，将打开一个弹出式菜单。如图 1-2 所示该菜单包括以下几项内容：

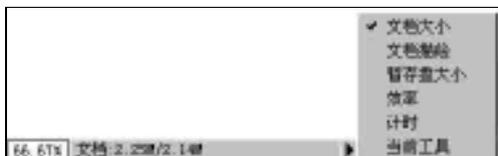


图 1-2 预览框的弹出式菜单

文件大小：显示当前打开文档的尺寸，这是默认选项。

文件描述：显示当前打开文件的颜色模式，这是 Photoshop 6.0 新增加的功能。

暂存盘大小：显示已用内存和可用内存的大小。



置入：Adobe Photoshop 中可以引入其他程序设计的矢量图形文件，如 Adobe Illustrator 图像处理软件设计的 AI 格式的文件。该命令就是用于在当前图形文件中放置 EPS 和 AI 格式的矢量图形文件。

输入：该命令项主要是用于对扫描仪等输入设备进行选择和管理，允许从扫描仪和数字摄像机获取的数字化图形直接引入到 Photoshop 中。

输出：该命令项允许将 Photoshop 中编辑的图形文件输出到其他配套程序中去。例如 输入到 Adobe Illustrator 中，输出成 Gif 格式的文件等。

自动：此项命令的使用同 Action 面板是相互联系的。可以根据在 Action 面板中所录制的操作对相同目录下的图像文件进行同样的处理，使其达到相同的效果。

文件信息：此命令项将调出文件信息对话框。在对话框中可以为当前图形文件加入一定的文字注释内容。

打印选项：在此可以设定打印参数。

页面设置：在页面设置对话框中，可以选择打印机类型，设定打印纸的尺寸大小、送纸方式、打印的方向等参数。

打印：开始打印文件，在 Print 对话框中可以设定打印质量的高低。

切换到：转到 ImageReady 3.0 的软件环境中。

退出：退出 Photoshop 6.0。

2. 编辑菜单

单击菜单栏中的“编辑”打开如图 1-4 所示的下拉菜单。其中各命令含义如下：

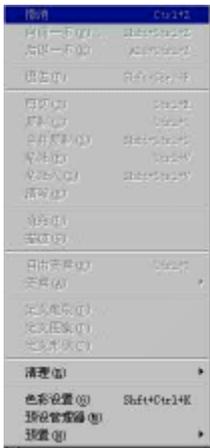


图 1-4 编辑菜单

撤消：恢复最后一次所做的修改，使其复原到未做最后一次修改的状态。该命令项是一开关选项，若执行此命令恢复到原来的状态时，还可用此命令再做一次恢复，撤消所做的恢复命令，即放弃撤消动作。

向前一步：返回前一步操作

向后一步：返回后一步操作

退去：产生淡入淡出效果，主要应用于各种绘图工具和填充工具的淡入淡出效果。

剪切：当在图像中选择一块区域后，该命令变为可用状态，它允许将所选中区域剪切掉，并存入剪贴板中，剪切后的区域，将会用背景色填充。

复制：当在图像中选择一块区域后，该命令项变为可用状态，它允许将所选中区域拷贝并存入剪贴板中。原选择区域中的图像不做任何修改。

零

起点电脑培训学校



合并复制：当图片有多层时，它将会把选择区域中各层所有的内容拷贝并存入剪贴板中。这样，用户就可一次拷贝多层中同一个区域的内容。

粘贴：将剪贴板中的内容粘贴到当前图形文件的一个新层中。粘贴命令可以多次使用，以使剪贴板中的内容粘贴到不同的图形文件中。

粘贴入：将剪贴板的内容粘贴到当前图形文件的一个新层中。如果是同一个图形文件，它将被放置于与选择区域相同的位置处，如果是不同的图形文件，该图形文件中必须有一块选择区域，这样粘贴入项才能正确放置剪贴的内容于选择区域内。

清除：清除选定区域的图像，并用背景颜色将其区域填充。

填充：该项允许对选择区域填充着色。

描边：在用户选定的区域边界线上，用前景色进行笔画式的描边。

自由转换：若当前图像或图层中有选择区域时，该选项命令处于可用状态。选中后，选择边框上出现八个小方块，可以改变所选区域大小，或者旋转和拖曳所选区域

转换：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。

定义画笔：将选定的区域设定为画笔，以供工具箱中的画笔工具使用。

定义模板：将用户选定的区域设定为模板，以供填充和画笔绘画使用，图案可以多次重复填入选区。

定义绘图形状：将用户使用路径工具（钢笔等）勾勒的封闭形状定一位绘图形状，以供绘图工具（直线工具按钮）使用。

清理：该命令项主要用于清除内存数据，因为用户在做撤消、剪切或复制操作，以及历史控制面板中的所有操作，都要将一部分数据存放到内存中，当它们占据大量内存时，计算机处理速度就会减慢，此时，可以选择清除菜单项下相应命令去清除无用的数据。

颜色设置：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。一般该项设置系统缺省状态。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。

预设管理器：用来集中管理画笔、色样、渐变等工具的素材库。

预置：在该项中，允许用户将程序中的某些缺省设置改变，以定制自己的 Photoshop 环境。

3. 图像菜单

单击菜单栏中的“图像”打开如图 1-5 所示的下拉菜单，其中各命令含义如下：

模式：图像模式菜单，可以设定图像的基本模式。

调整：该菜单项主要用来调整图像的层次、对比度、色彩变化等特性。

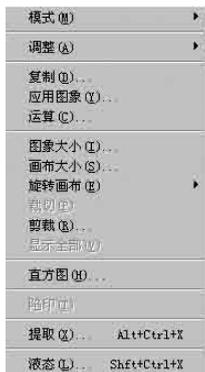


图 1-5 图像菜单

零

起点电脑培训学校



复制：该命令允许制作当前图像的复制品。如果同时有多个文件打开，可以在复制图像对话框中输入要复制的图像文件名，系统将会复制该图像，即使该图像不是当前正修改的图像。

应用图像：应用图像命令项是对通道内的图像进行计算处理。

运算：该命令也可产生很生动的效果，同应用图像命令一样也是对两个通道的相应内容进行计算处理。计算后的结果可以存放在任何一个符合要求的文件中，也可以把处理后的结果存放到一个新文件中。

图像尺寸：该命令用于重新设定图像的尺寸大小和分辨率。

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。

旋转画布：旋转画布菜单是用于对图像作旋转动作，旋转画布菜单是对整个图像进行旋转，而不是图像中的选定区域。

裁切：将当前图像中的选定区域剪下并显示在原图像视窗中，其余的部分将被删除掉。剪下的区域并不存入剪贴板中。可以应用此命令修改图像尺寸的大小。

剪裁：该命令是 Photoshop 6.0 新增功能，可以对图像进行图像尺寸的修整。

直方图：该命令用于显示不同通道中每一个亮度值所含有像素数目的多少。

陷印：建立颜色限制，保证 CMYK 格式的文件在打印时失真最小，可以在对话框中确定宽度。

提取：提供一种巧妙的方法将一个前景对象与背景色隔离开来。

液态：该命令可以打开一个调整对话框，在该对话框中可以对图像进行局部扭曲编辑。

4. 图层菜单

有关图层菜单的内容请参见本书第二章。

5. 选择菜单

单击菜单栏中的“选择”打开如图 1-6 所示的下拉菜单，其中各命令含义如下：

全选：将当前层中的全部图像设定为选择区域。

取消选择：将所有的选择区域取消。

重新选择：执行此命令将把使用 Deselect 命令撤消选定的区域，重新进行选定并与第一次选取的状态相同。



图 1-6 选择菜单

反选：将当前层中的选择区域和非选择区域进行互换。

色彩范围：在色彩范围对话框中，可以指定一个标准色彩或用吸管汲取一种颜色，然后在 Fuzziness 中设定允许的范围，则图像中所有在色彩范围内的色彩区域都将成为选择区域，通常会包括一些意想不到的选择区域。



羽化：用于在选择区域的边缘产生模糊效果。可以在 FeatherRadius 参数设置框中输入边缘模糊效果的像素值。

修改：对所选区域进行修改。修改的级联子菜单还有4个选项：

- 扩边：用一个包围选择区域的边框选定来代替原选择区域，这样的选择可以对选择区域边缘进行修改。边框大小由 Border 对话框中的 Width 参数进行设置。此参数的取值范围为从 1 ~ 64。

- 平滑：通过在选择区域边缘上增加或减少像素来改变边缘的粗糙程度，以达到一种平滑的选择效果。在 Sample Radius 参数设置栏中可以设定粗糙程度的像素值。此参数的取值范围为 1 ~ 16。

- 扩展：允许将当前选择区域按设定的数目向外扩充，扩充单位为像素，用户可以在 Expand 对话框中的 Expand By 参数设置框中设定要扩充的像素数目。

- 收缩：此项与上一项的功能正好相反，该项允许将当前选择区域按设定的像素数目向内收缩。Contract By 参数设置栏是要向内收缩的数值。

扩大选区：使选择区域在图像上延伸，将连续的、色彩相近的像素点一起扩充到选择区域内，如同增加了魔术棒选取工具的色差范围。

选取相似：使用此命令将选择区域在图像上延伸，它将使画面中相互不连续的像素、但色彩相近的像素点一起扩充到选择区域内。

变换选区：用法同编辑单下的 Free Transform 命令。不过它是用来编辑选区的形状，而不编辑选区内容。若当前有选择区域时，该项命令可用。选用后，选择区域的边框上将出现八个小方块，可以改变选区的大小，旋转和拖动选区。

载入选区：执行此命令将调出用户通道上的选择区域。

存储选区：执行此命令将当前的选择区域存放到一个新的通道中，在此并可命名新通道的名称。

6. 滤镜菜单

滤镜菜单的内容请参见本书第四章。

7. 查看菜单

单击菜单栏中的“视图”打开如图 1-7 所示的下拉菜单。其中各命令含义如下：



图 1-7 视图菜单

新视图：为当前图像打开一个新的视图，可以在新的视图中确定不同的缩放比率。根据内存的大小可以建立多个视图以便于观察。

零

起点电脑培训学校



色域警告：查看图像中是否有色彩超过了 CMYK 模式所能表达的范围，如果有，则在 Color 调色板中显示警告牌，并给出 CMYK 模式中最相近的颜色。

放大：执行此命令将当前图像的显示比例进行放大。

缩小：执行此命令将当前图像的显示比例进行缩小。

满画布显示：将当前图像的大小缩放到适合屏幕大小的范围，缩放的大小将取决于屏幕的可显示范围的大小。

实际像素：将当前图像的大小缩放到实际状态的大小，即以 100% 的比率进行显示，此显示将不受屏幕大小的影响。

打印尺寸：改变图像的像素点数目，使得图像适合打印需要，可以增加像素点以提高分辨率，也可以减少像素点以降低分辨率。

显示：显示子菜单中的选项。打勾为显示，去掉为隐藏。

选区边界：显示选区边界。

目标路径：显示目标路径。

网格：显示网格。

辅助线：显示辅助线。

切图：显示切图分区。

所有：显示所有以上可显示的线条。

清除：清楚所有显示选项。

显示标尺：显示标尺线。

锁定到：锁定到子菜单中的选项。

锁定到网格：锁定到网格命令主要用于设置捕捉特性，此项被选区时选择区域、线条和、工具在辅助线或网格点附近 8 个像素点范围内时会自动捕捉到辅助线或网格点上。

锁定参考线：锁定图像中的参考线。

清楚参考线：清楚图像中的参考线。

新建参考线：建立新的参考线。

锁定切图线：锁定图像中的切图线。

清除切图线：清楚图像中的切图线。

8. 窗口菜单

单击菜单栏中的“窗口”打开如图 1-8 所示的下拉菜单。其中各命令含义如下：

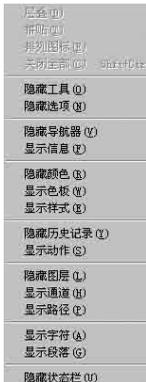




图 1-8 窗口菜单

层叠：执行此命令后 Photoshop 6.0 所打开的文件将以层叠的格式排列在窗口中。

拼贴：执行此命令后 Photoshop 6.0 所打开的文件将以平铺的格式排列在窗口中。

排列图标：重新排列窗口中的所有图标。

关闭全部：执行此命令后将把 Photoshop 所打开的图像文件全部关闭，若在文件关闭之前修改过，且没有存盘系统将出现一警告框，询问是否保存当前的修改，单击“是”按钮将保存所做的修改，单击“否”则放弃存盘，取消此次操作。

显示或隐藏工具箱

显示或隐藏选项板

显示或隐藏导航器控制面板

显示或隐藏信息控制面板

显示或隐藏颜色控制面板

显示或隐藏色板控制面板

显示或隐藏风格控制面板

显示或隐藏历史控制面板

显示或隐藏动作控制面板

显示或隐藏图层控制面板

显示或隐藏通道控制面板

显示或隐藏路径控制面板

显示或隐藏字符控制面板

显示或隐藏段落控制面板

显示或隐藏状态栏

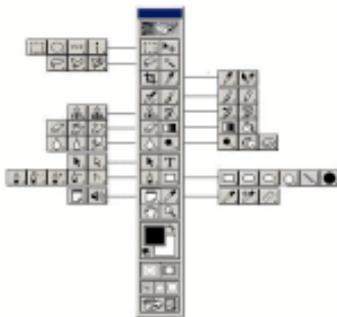
重置控制面板位置：将控制面板位置恢复为缺省设置的位置。

9. 帮助菜单

帮助菜单的介绍请参看本章第三节的“使用帮助信息”。

1.1.6 工具箱

工具箱如图 1-9 所示，工具箱中的工具可以用来选择、绘画、编辑和查看图像，其它的控制可选取前景和背景色、创建快速蒙版、跳转到 ImageReady 以及更改屏幕显示模式。大多数工具有相关的画笔和控制面板，可以限定工具的绘画和编辑效果。



零

起点电脑培训学校



图 1-9 工具箱

可以通过拖动标题栏来实现工具箱的拖动。

单击工具箱中的图标可选择一种工具。将鼠标指针放在工具图标上，可以显示该图标的名称。工具图标右下角的小三角形表示隐藏工具的拉出式菜单。

要选择一种工具，执行以下操作：

选择可见工具，单击工具箱中的图标即可。

选择隐藏工具，右击可见工具图标上，此时会弹出隐藏工具的快捷菜单，其中列出了隐藏工具的图标和快捷键，然后拖移以高亮显示想要的工具。

当选中工具箱中的工具时，菜单栏下的属性栏中显示该工具的属性，可以在这里设置此工具的各个参数。这是 Photoshop 6.0 新增的功能，使工具箱的使用变得更加方便快捷，单击属性栏的左端可以隐藏属性栏。



技巧：

隐藏工具的切换方式：在工具板上按住鼠标左键 2~3 秒钟，待出现隐藏的工具后，拖动鼠标至预选工具处，然后松开鼠标即可选中。首先按住 Alt 键，再单击有隐藏工具的工具面板，每单击一次即可换成一个工具，待要选用的工具出现，松开 Alt 键即可。

按 Tab 键，系统自动隐藏控制面板、属性栏和工具箱，再次按 Tab 键，则以上组件可见。按 Shift+Tab 键，可以隐藏控制面板，保留工具箱，再次按 Shift+Tab，则显示控制面板。当然也可以使用 Windows 下拉菜单中的 Show/Hide Tools 命令来实现以上功能。单击工具箱顶端的蓝色拖动条可以使工具箱最小化。单击顶端的“眼睛”图标可以打开“Adobe on-line (Adobe 在线)”。

1.1.7 控制面板

控制面板是 Photoshop 特有的图形用户界面的控件。控制面板其实也是一种窗口，但它总是浮动在活动窗口的上方。Photoshop 6.0 共有 12 个控制面板，与 Photoshop 5.5 相比新增了三个控制面板：样式控制面板、字符控制面板和段落控制面板。可通过单击菜单栏中控制面板名称命令打开控制面板。



技巧：

Photoshop 启动后，默认显示四个控制面板，分别是导航器控制面板、颜色控制面板、历史控制面板、图层控制面板，可以通过单击控制面板顶端的标签打开其他的控制面板。默认的控制面板分四组，还隐藏着第五组：字符控制面板和段落控制面板。可以通过单击菜单栏中窗口显示字符命令打开，通过鼠标拖动面板顶端的标签可将某个控制面板拖出来单独使用。

1.“导航器”控制面板

导航器控制面板如图 1-10 所示。该控制面板中间是缩微图像。“导航器”控制面板的下方是一个缩放三角滑块，向左拖动，缩微图像变小；向右拖动，缩微图像变大。也可以通过左下角的缩方框输入数值来改变缩微图像的大小。

单击“导航器”控制面板右上角的黑色三角，将弹出带有一个“面板选项”命令的菜单，单击该命令，



将打开“面板选项”的对话框。该对话框允许用户改变视图框的颜色。当视图框与当前编辑的图像颜色相近时，为了使得视图框醒目，可以从“颜色”列表框中选择一种新的颜色，如图 1-11 所示。如果对“颜色”列表框中的颜色不满意，可以单击“自定”命令，打开“拾色器”对话框来自定义颜色。

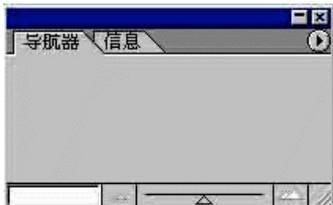


图 1-10 导航器控制面板



图 1-11 “调板选项”对话框

2. “信息”控制面板

信息控制面板用于显示在当前图像中鼠标指针所在点的颜色的 RGB 采样值、CMYK 采样值以及鼠标的位置坐标及图像中选区的大小，如图 1-12 所示。



图 1-12 信息控制面板

单击右上角的黑色三角，选择“面板选项”命令，将打开如图 1-13 所示的“信息选项”对话框。模式选项用来设置第一种颜色读取模式和第二种颜色读取模式，标尺单位选项用来设置鼠标坐标的度量单位。选择“显示/隐藏颜色拾取器”可以显示或隐藏信息调板中颜色取样器信息。



图 1-13 “信息选项”对话框

3. “颜色”控制面板

可以使用颜色控制面板来改变前景色和背景色。此面板可以使不同色彩的模式进行颜色的调整，系统



默认的色彩模式是 RGB 模式，如图 1-14 所示。

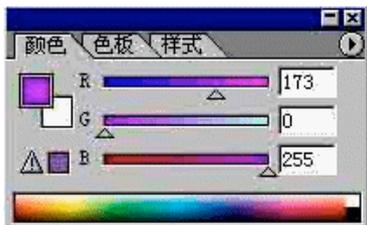


图 1-14 颜色控制面板

可以通过面板中间的三角形颜色滑块，或者单击面板底部的色谱来选择颜色，也可以直接输入颜色的数值。

4. “色板”控制面板

在“色板”控制面板中，用户可以单击某个颜色样本来快速选择一种颜色来取代当前的前景色或背景色，“色板”面板如图 1-15 所示。“色板”控制面板的弹出式菜单包括“新建色板”、“复位色板”、“载入色板”、“替换色板”、“存储色板”等命令，还提供了色板显示方式和自带的 12 色板文件。



图 1-15 色板控制面板

5. “样式”控制面板

这是 Photoshop 6.0 新增加的控制面板，它可以使当前图层（非背景层）的图像具备所选样式的风格，实际上是对当前图层特效处理的集成，所以使用起来更加方便快捷。

“样式”控制面板的弹出式菜单包括新建样式、复位样式、载入样式、存储样式、替换样式等命令，可以将自己制作的图像效果当作样式保存起来，也可以制作自己的样式文件，使用时可用“Load Styles”命令载入。除了图 1-16 中所示的四种样式，Photoshop 6.0 还提供了一个样式文件：SampleStyles（弹出菜单的最后一项），有更多的样式可供选择。



图 1-16 样式控制面板

6. “历史”控制面板

这个控制面板所完成的主要功能就是历史记录功能，如图 1-17 所示。该面板能够记录对图像所进行的各

零

起点电脑培训学校



种操作，以便通过所做的记录对图像实行多级恢复。



图 1-17 历史控制面板

7. “动作”控制面板

动作控制面板如图 1-18 所示，动作控制面板是 Photoshop 6.0 一项重要而且非常实用的功能。它相当于 DOS 操作系统环境下的批处理文件，可以进行多条命令的操作。在 Photoshop 中可以把它称为“批处理”命令。

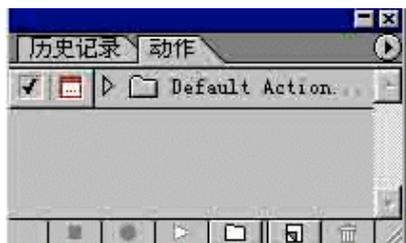


图 1-18 动作控制面板

动作的功能是将用户一系列的图片处理命令聚合成操作清单，用作一个命令或单个动作。可以把一批图像产生相同效果滤镜的操作步骤，或者对图像进行转换等千篇一律的重复操作等步骤记录下来。可以把以上所记录的操作步骤，对同一个文件夹中的一个文件或一批文件进行相同的操作处理，这种方式称之为批处理。使用 Action 技术可以方便地进行一些例行公事的作业处理。

8. “图层”控制面板

“图层”控制面板如图 1-19 所示，用来显示并管理当前编辑图像的各图层。



图 1-19 图层控制面板

在“图层”控制面板中，列出了带有缩微图像和名称的各图层。其中醒目显示的是当前可编辑层。图层左端有一只眼睛，表示该层是可见的。图层控制面板的弹出式菜单提供了创建新图层、复制图层、删除图层、

零

起点电脑培训学校



合并图层等命令。双击图层缩略图，会出现特效对话框，可以对该图层进行特效编辑。

9.“通道”控制面板

“通道”控制面板如图 1-20 所示。它与图层面板的工作方式类似，用来显示并管理当前编辑图像的各个通道。在“通道”面板中，也列出了带有缩微图像和名称的各个通道。其弹出式控制面板提供了创建新通道、复制通道、删除通道、分割通道、合并通道等命令。



图 1-20 通道控制面板

10.“路径”控制面板

当在选取选区时，如果在选区外单击鼠标时，选区的边界将会消失，所以需要一种方法来储存选区，以备以后使用。这就是路径功能，它是以图像的形式存储路径。在 Photoshop 中将路径控制面板与 Pen 工具结合起来使用，可以在路径控制面板中创建 BEZIER 曲线和直线，并且可以调整和编辑以前路径控制面板中的路径。路径控制面板如图 1-21 所示。

利用弹出式控制面板中的命令，可以将路径中填满颜色或用色彩描绘出路径的轮廓，以及将路径转变为选择区域。



图 1-21 路径控制面板

11.“字符”控制面板

“字符”控制面板是 Photoshop 6.0 新增加的控制面板，如图 1-22 所示。其功能是设定文字层中的字符属性，如字体、字形、字号、字间距，字体颜色等。改变了以前在文本对话框中输入的方式，而是直接在图像中输入文字。

在其弹出式菜单中可以设定文字的样式，比如粗体、斜体等，加强了 Photoshop 对文字编辑的能力。我们



将在第七章详细介绍对文字输入和字符控制面板的使用。



图 1-22 字符控制面板

12.“段落”控制面板

“段落”控制面板也是 Photoshop 6.0 新增加的控制面板，加强了对文字的排版功能，可以控制文本的对齐方式、缩进量等。其弹出式菜单包括对段落修饰的一些基本命令。段落控制面板的具体功能详见本书第七章的介绍。



图 1-23 段落控制面板

零

起点电脑培训学校

1.2 Photoshop 6.0 的环境设置

Photoshop 6.0 允许对它的许多工具、界面、素材等进行自定义以适合不同用户的不同需要。要想在 Photoshop 6.0 中进行自定义工作，最方便途径就是使用“Preference”菜单中的相关命令，它可以在很大程度上改变工具的行为和属性。此外 Photoshop 6.0 还提供了颜色设置和素材管理的功能。

1.2.1 色彩设定

在菜单栏中选择“编辑/色彩设定”命令可以打开色彩设定对话框，如果是一个对 Photoshop 相当了解的高级用户，可以选择“高级模式”进行设定。如图 1-24 所示。在这里可以对系统的颜色进行设定。使其符合自己的习惯。下面简要介绍一下各选项的含义。

设置：此处可以对颜色进行设置，自定义允许定制设置栏中的其他选项，例如 Working Space、Color Management Policies 等，定制自己的颜色环境。该选项栏也提供了其他几种颜色设置，选取其中一种设置，系统将自动按照该种颜色设置来设置下面所有的参数。当选择 Custom 时，可以对以下栏中的参数进行设置。



零

起点电脑培训学校



图 1-24 颜色设定对话框

Working Spaces (工作空间): 工作空间的颜色模式的设置。这一项可以选择 RGB、CMYK、Gray (灰度) 模式的描述文件。

Color Management Policies (颜色管理策略): 可以定制颜色描述性文件 (Profile) 的管理方式。可以读出和装入描述性文件, 处理颜色描述文件和工作空间的错误搭配, 以及颜色在文件之间的移动。

Conversion Options (转化选项): 这属于高级模式下的选项, 可以具体定制颜色空间的转换方式。引擎 (Engine) 设置可以定义颜色在颜色空间之间转换的颜色管理系统 (CMS) 或者颜色搭配方法 (CMM)。意图 (Intent) 设置可以定义颜色在颜色空间之间的转换方式。

Advanced Controls (高级控制): 这也属于高级模式下的选项, 主要是显示器压缩和颜色混合地控制。包括显示器颜色的不饱和度调节 (Desaturate Monitor Color By) 和 RGB 的颜色混合调节 (Blend RGB Colors Using Gamma)。

描述: 这是一个帮助栏, 当鼠标停留在上面的选项栏中的某个选项上, 就可以从此栏中得到该选项的具体的含义解释。

1.2.2 预置管理

这是 Photoshop 6.0 的新增功能, 可与预置常用工具的模式。选择“编辑预置管理”命令, 打开预置管理的对话框, 如图 1-25 所示。

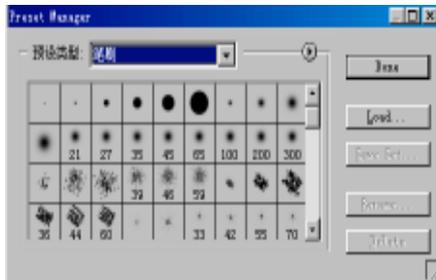




图 1-25 预置管理对话框

可以在预置类型中选择要管理的工具类型, Photoshop 6.0 提供了 7 个选项, 它们分别是: 画笔、色板、渐变、样式、模式、轮廓和自定义颜色。对话框中间将显示各工具的各种模式, 这些模式都在相应的文件中。点击右上部的黑色三角会弹出命令菜单, 可以通过这些命令对这些模式进行编辑, 例如: 复位、替换、列表形式的选择和直接调用其他模式文件。如果改变了当前的模式文件, 可以通过 Save Set 按钮存储, 还可以对其中某个模式进行重命名和删除操作。管理完毕, 可以按 Done 按钮结束操作。

1.2.3 预置

Photoshop 6.0 允许定义自己的编辑环境, 可以根据自己的需要, 对许多工具、界面等进行自定义以适合不同用户的需要。可以通过预置知道哪个工具或界面在 Photoshop 6.0 中能进行自定义工作。命令的使用很简单, 从 Photoshop 6.0 的菜单栏中选择“编辑/预置”命令, 会弹出设置预置的级联菜单, 如图 1-26 所示。可以通过菜单中的命令来改变工具的行为和属性。Photoshop 6.0 提供了更多的环境设置命令。



图 1-26 预置级联菜单

1. 常规设置

常规设置是所有设置命令中最重要的命令, 可以通过“编辑/预置/常规”命令来打开常规设置的对话框, 如图 1-27 所示。

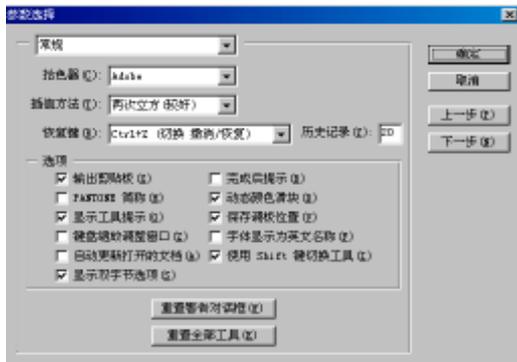


图 1-27 常规设置对话框

在顶端的列表中选择设置的对象, 这和在预置的级联菜单的命令作用是相同的。下面是该常规对话框各选项的简单介绍。

拾色器: Photoshop 6.0 提供了两套拾色器: Adobe 和 Windows。拾色器可以用来选取前景色、背景色和蒙

零

起点电脑培训学校



板，还可以提示颜色是否属于可印刷的范围。一般选用 Adobe 拾色器，它包括 Windows 拾色器。

插值方法：插值方法就是要确定图像中已知点之间的空隙处未知点的信息确定方法。在放大一个图像时，图中像素点间距拉大，图像中会出现许多空隙，这时就需要用确定插值方法将这些空隙填满。有如下几种插值方法。

就近取样：速度最快，效果较差，容易造成锯齿。

纵横插点：像素衔接柔和，色彩过渡自然，耗时较多，效果好。

环回插点：插入像素的同时增加了图像的细微反差。其他插点法极易造成图像模糊，这种方法对颜色和层次都做了特殊的校正，因而减少了模糊现象。

重做快捷键：设置“重做”快捷键。

输出剪贴板：允许用户把 Photoshop 运行时存放在剪贴板中的内容，输出到其他应用程序中。

简化的 Pantone 色名：用户使用了 Pantone 颜色并准备将图像用于其他应用程序，如应用了 Adobe Illustrator 或 Adobe PageMaker 等时，应选择此项。

显示工具说明：把鼠标放在某种工具上约 2 秒钟，屏幕就会出现对该工具的简短说明，并标出了此工具的快捷键。

K 键盘缩放窗口：设定此项可以设定用键盘缩放窗口。

自动升级打开文件：打开文件时自动升级改文件

显示亚洲文本选项：是否在字符和段落控制面板中显示中国，日本和韩国的字体选项。

操作结束提示：当一个耗时的操作结束时，计算机会提醒用户，使用户可以提高效率。

动态颜色指针：调色板中彩色棒的颜色会随滑块移动而改变，用户可以很直观地找到自己想要的颜色。

存储面板位置：退出 Photoshop 时系统会记录显示各个操作板的状态，以便下次开启时恢复上次操作面板的状态。

用英文显示字体名称：是否用英文显示汉字的字体名称。

使用 Shift 键切换工具：可以在分组的工具之间用 shift 键切换。

2. 保存文件设置

直接从预置级联菜单中选择存储文件命令，或者直接在常规设置对话框中单击下一步打开保存文件设置对话框，如图 1-28 所示。下面简单介绍各选项的含义。

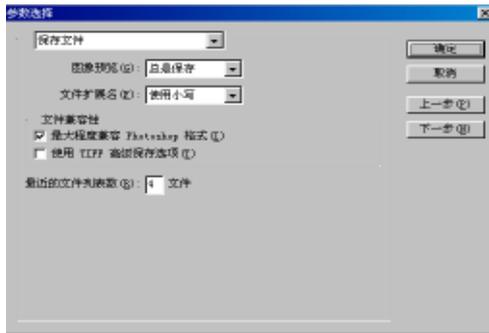


图 1-28 保存设置对话框

图像预览：在保存文件的同时存储选中的预览图标。

文件扩展名：不需要任何形式的预览，节省磁盘空间。

对层文件包含符合图像：是否在每个文件中保存合并层文件。



最近文件列表中文件个数：设定菜单栏中“文件|最近的文件”的级联菜单中的显示最近文件的个数。

3. 显示与光标设置

单击 Next 按钮或者选择预置级联菜单下的显示与光标设置都可以打开显示与光标设置对话框，如图 1-29 所示。该对话框中主要提供了一些用来设置显示或者光标属性的选项。

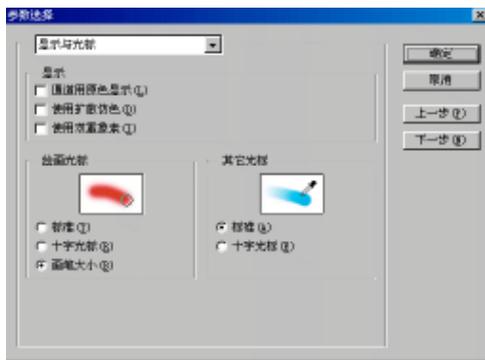


图 1-29 显示与光标设置对话框

通道用原色显示：Photoshop 允许选择通道颜色表现为固定颜色还是单纯灰色。固定颜色比较直观，但会妨碍用户判断通道内图像的层次分布。

使用扩散仿色：用 256 色模式显示多于 256 色的图像时，用相邻两个像素的颜色混合出第三种颜色，于是就增加了可显示的颜色模式。Photoshop 默认的是图像抖动，该方法会使画面上出现有规律的图案。而漫射抖动则避免这一现象。

使用双重像素：当移动数据时，是否使用更快的、更简化的分辨率显示。

绘画光标：包括喷枪、画笔、橡皮擦、铅笔、橡皮图章、图样图章、涂抹、模糊、锐化和海绵等工具。这些工具的光标都有标准、十字光标和画笔大小三种显示方式。

标准：光标是工具箱中对应工具的小图标，是操作者清楚当前使用的哪件工具。

十字光标：光标工具都变为一个“+”号，有助于掌握当前工具的中心点，但不能显示工具作用范围的大小。

画笔大小：光标表示出当前工具的笔刷大小的形状，清楚地显示工具的作用范围。

其他光标：其他工具包括：选择、裁减、套索、多边形套索、魔术棒、钢笔、直线、吸管、拾色器、油漆桶、缩放、移动和测量工具等。这些工具都有标准和精确定位两种显示方式。

标准：光标是工具箱中对应工具的小图标，使操作者清楚当前使用的是哪件工具。

十字光标：光标工具变为一个“+”或“O”，有助于掌握当前工具的中心点。

4 透明区域与色域设置

“预置”级联菜单的第四个设置就是“透明区域与色域”命令，也可以单击“下一步”来打开“透明区域与色域”设置对话框了，如图 1-30 所示。

网格大小：为图像中的透明区域选择不同尺寸的方格图案。有无、小、中、大四种选择。

方格颜色：该选项分为三类，即黑白、彩色和自定义。黑白类有浅、中、深三种选择，彩色类有红色、桔红色、绿色、蓝色和紫色五中选择。根据方格颜色要和正在处理的图像形成强烈的反差这一原则，可以单击对话框中的两个色块，调出拾色器，随意选择方格图案的颜色。

Alpha（通道的信息转换，需要配有相应的硬件）：若用户配有专为 Photoshop 和一些能够接收并转换



Photoshop 图像信息的软件而设计的 32 位显示卡,就可将 Photoshop 的 alpha 通道信息分配给显示卡的高 8 位,作为图像的蒙板信息。在显示图像时,对应于 Alpha 通道信息为黑的区域完全不显示,对应于 Alpha 通道信息为灰的区域表现为半透明,而对应 Alpha 通道信息为白色的区域则表现为全透明。

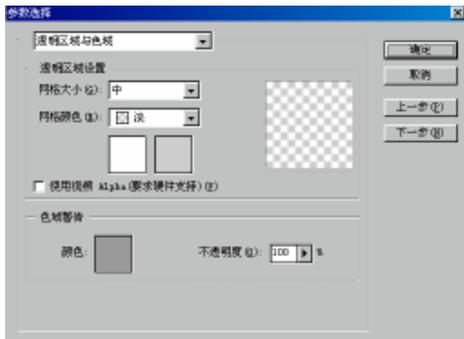


图 1-30 透明区与色域设置对话框

色域警告：色域是指外部设备所能表现的颜色范围。若用户所选择的颜色超出色域,Photoshop 则会显示用户在颜色中选择颜色。这一颜色的出现,就等于提醒用户:此处的颜色不可印刷!必须及时修改。

颜色：单击该色块,选择一种颜色作为色域警告的表现色。

不透明度：可输入 0~100 之间的整数。比如 50%,这样用户可以观察到半透明的所选表现色下覆盖着不可印刷的细节。

5. 单位和标尺设置

选择“预置”级联菜单中的“单位和标尺”命令打开“单位和标尺”设置对话框,如图 1-31 所示。该对话框主要包括了标尺所使用的单位和标尺的行、列宽度,它包括以下选项:

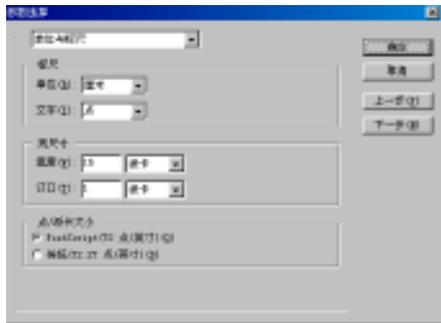


图 1-31 单位和标尺设置对话框

标尺：可以设定标尺的单位,如像素、英寸、厘米、点、磅、百分比等长度单位。

字体尺寸：可以设置字体尺寸的单位。

宽度：可以设置栏列间距的大小,由数值和单位组成。

英寸与磅的换算选项组中有两个换算选项:Postscript (72 points/inch) 和 Traditional (72.27 points/inch)。英寸与磅的换算关系是:1 inch=72.27 points。如果用户的输出设备使用 PostScript 语言,最好选择 PostScript 算式。

6. 参考线与网格设置

Photoshop 6.0 允许用户自定义参考线和网格,选择“预置”级联菜单下的“参考线与网格”命令,即可



打开参考线与网格设置菜单，如图 1-32 所示。它包括了下列选项：

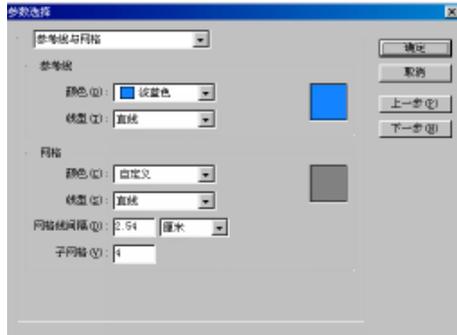


图 1-32 参考线与网格设置对话框

参考线颜色：设定辅助线的颜色。

参考线风格：设定辅助线的风格，如直线或虚线。

网格颜色：设定网格的颜色。

网格线型：设定网格的风格，如直线、虚线或点。

网格线间隔：设定网格的大小，在选择所需度量单位后输入数值即可。

子网格：欲将网格分割成若干个子网格，就在这里输入相应的数字。

7. 增效工具与暂存盘设置

采用与上面相同的方法，可以打开增效工具与暂存盘设置对话框，如图 1-33 所示。增效工具是指使用 Adobe 系统开发出来的能够扩充 Photoshop 6.0 功能的软件程序。

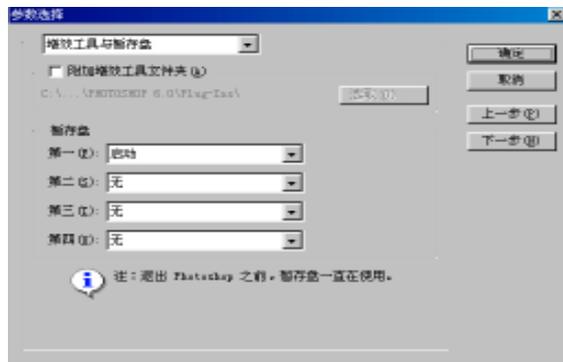


图 1-33 “增效工具与暂存盘”设置对话框

增效工具存放在 Plug-ins 文件夹中，如果需要更改它的存放位置，可以在设置对话框中的选项进行设置。默认的文件路径是 C:\Program Files\Adobe\Photoshop 6.0\Plug-Ins\，如果要更改它的路径，选择“Additional Plug-Ins Directory”，单击对话框中“选取”按钮，就可以打开“浏览文件夹”对话框，选择要定位的目录，然后单击“确定”按钮即可。

该对话框中的另一个选项就是能够用来指定在 Photoshop 6.0 进行图形图像处理时，放置临时文件的暂存驱动器，允许同时指定四个不同的驱动器。

8. 内存和高速缓存设置

选择“预置”级联菜单中“内存和高速缓存”命令即可打开如图 1-34 所示的内存和高速缓存的设置对话框。用户可以设置高速缓存的不同级别，也可以指定 Photoshop 6.0 所占系统内存的百分比。此百分比越高

零

起点电脑培训学校

Photoshop 运行的越快，但是其他应用程序所占的内存就会减少，一般使用默认值即可。



图 1-34 内存和高速缓存设置对话框

零

9. Adobe 在线设置：

这是 Photoshop 6.0 新增加的设置对话框，Adobe 在线的功能主要是与 Adobe 公司进行网络连接，来获得升级文件和在线帮助。所以更改设置要求对网络有一定了解，而且电脑必须已经接入互联网，否则设置将不起作用。该设置对话框主要是对这个连接进行网络的设置，如图 1-35 所示。主要包括用户名，电子邮件地址，默认浏览器以及本机的 Http 地址和端口，Ftp 地址和端口。还可以设置代理服务器地址。在 Update Options (升级选项) 中可以设置升级文件的更新频度和方式。



图 1-35 Adobe 在线设置对话框

在应用窗口中可以设置提示选项和是否接收 Adobe 公司有关产品介绍的邮件。

10. 工作流选项：

这也是 Photoshop 6.0 新增加的设置选项。选择预置级联菜单的最后一个命令，即可打开如图 1-36 所示的工作流选项对话框。在该对话框中可以设置从服务器下载和检查服务器时是否询问。





图 1-36 工作流选项对话框

1.3 Photoshop 6.0 的基本操作

1.3.1 新建文件

Photoshop 不会自动打开一个新文件以供使用。如要新建一个文件,可以选择菜单栏中的文件菜单下的“新建”命令,则会打开如图 1-37 所示的对话框。在新建对话框中可能是 Photoshop 的缺省设置或者是上一次使用的设置。

在 Photoshop 中,对话框中经常保留上一次使用的设置。在新建文本框中,可以在存盘前先为自己新建的图像文件输入一个名称。如果没有输入名称,Photoshop 会给新建的无名文件加上未命名-1 作为暂用名称,以后建立的未命名将赋名为未命名-2,以此顺延。

在宽和高文本框中,单击其右侧的弹出式列表框中的箭头,选择一种宽高计量单位,并在宽高文本框中输入需要创建的图像大小。

在分辨率栏中输入每英寸或每厘米图像的显示点数,默认值是每英寸 72 像素。改变分辨率会引起图像文件大小的改变。

在模式下拉式列表框中选择创建图像的色彩模式。

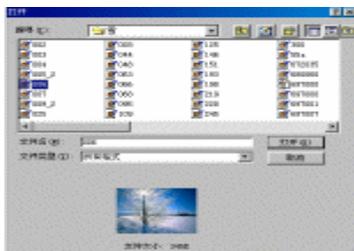
文档背景组中有三个选项:白色、背景色和透明,可以在此选择创建图像的底色。



图 1-37 新建对话框

1.3.2 打开关闭文件

选择“文件打开”或者按下 Ctrl + O;即可出现打开文件对话框;如图 1-38 所示。



零

起点电脑培训学校



图 1-38 打开文件对话框

用鼠标选择要打开的文件或者直接在“文件名”后输入要打开的文件名，单击“打开”按钮即可。可以在“文件类型”中选取要显示的文件格式，以选择某种特定格式的文件。选取所有格式可显示在该目录下的所有支持格式的文件。

开启特定格式的文件：选取打开为，指定想要的格式，并选择需要开启的文件，然后打开即可。

打开最近的文件：选取最近的文件可以弹出最近打开过的文件列表，直接选取即可打开。

关闭：关闭当前的文件。

1.3.3 保存文件

保存：选择“文件保存”命令即可保存文件。该项将把编辑过的文件以原路径、原文件名、原文件格式存入磁盘中，它将覆盖掉原始的文件。用户在使用保存选项时要特别小心，尤其当想保留原始文件时，千万不要使用该项。如果是第一次保存则相当于另存为命令。会弹出如图 1-39 所示对话框。

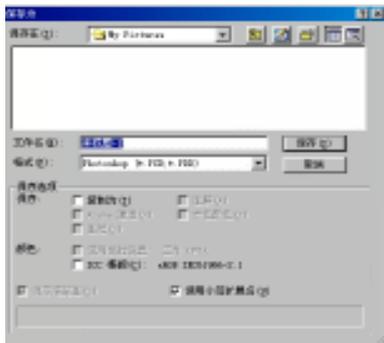


图 1-39 保存文件对话框

另存为：选择“文件|另存为”命令即可打开如图 1-39 所示的对话框。该对话框中，可以对改动过的文件另取一个名称，改换路径，改换格式再去存入磁盘中，这样会保存原始文件。可以在 Save Option 中选取被保存文件的存储类型，在颜色选项中选取颜色模式。

Thumbnail（保存为缩略图）：允许保存文件的略图信息，当下次打开该文件时，可以预览一下该文件。只适用于 PSD，JPG 等文件格式。

Use Lower Case Extension（使用小写扩展名）：当前该项在可用状态时存储该文件，使用小写的扩展名，相反如该项处于不可用状态时存储文件使用大写的扩展名。

保存为网页格式：将图像保存为适合于网页上用的图片格式。选择该命令可以打开如图 1-40 所示的对话框，可以通过对其中选项的设置，优化网页图像。对话框右上角有四个标签，通过它们，可以选择四个不同的视图：原图、一种优化、原图与优化对比（2-Up）、三种不同优化与原图对比（4-Up）。所有视图都在“图片预览”下面显示了该图像的信息。在视图的右下方，预览还告诉当前显示图片所用的格式、图片的大致尺寸、以及使用指定 MODEM 在互联网上的下载时间（MODEM 可选 14.4、28.8 或 56.6Kbps）。

可以通过对话框右部的设置栏，使图像符合网页输出要求，通过选取色板中的颜色可以选取锁定图像颜色。图像尺寸可以调节图片的大小。

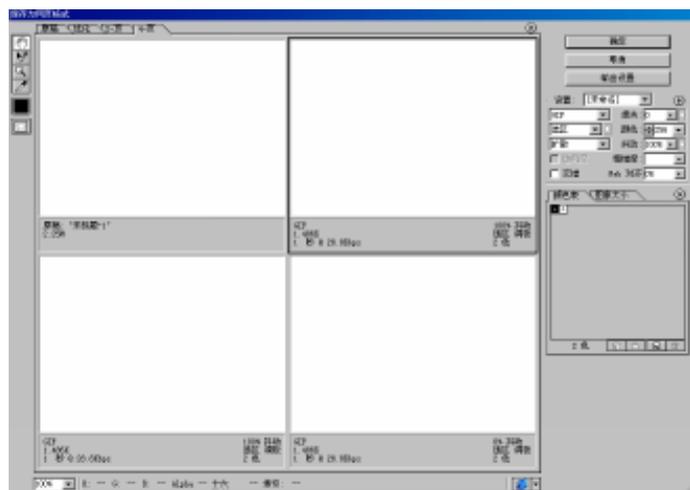


图 1-40 保存为网页对话框

零

起点电脑培训学校

1.3.4 改变图像尺寸

有时，已经打开的图像尺寸并不符合要求，可以通过菜单命令来改变图像的大小。有三个命令可以改变图像的大小。

1. 图像大小命令

选择菜单栏中“图像>图像大小”，打开如图 1-41 所示“图像大小”对话框。

该对话框上方的“Pixel Dimension”区显示了图像的宽度（Width）和高度（Height），它决定了图像显示尺寸。中间的“Document Size”（文件尺寸）区显示了图像的打印尺寸和打印分辨率。

若选中“Constrain Proportions”（保持比例）复选框，用户在更改图像的宽度或高度时，将按比例调整其高度或宽度，以使图像保持高宽比例不变。



图 1-41 “图像大小”对话框

若选定“Resample Image”（重定图像像素）复选框，则用户在改变打印分辨率时，将自动改变图像的像素数，而不改变图像的打印尺寸；若不改变图像的像素数，则系统将自动改变图像的打印尺寸；同样；若改变图像的打印尺寸；系统将自动改变图像的像素数。同时，用户还可通过“重定图像像素”复选框后面的下拉框选择插值方法。



2. 画布尺寸命令

有时不改变图像的显示或打印尺寸,而是对图像进行裁减或增加空白区。为此,可选择“图像画布大小”命令,打开如图 1-42 所示“画布大小”对话框。



图 1-42 “画布大小”对话框

若设置的尺寸小于原尺寸,则按所设宽度(对应左右侧)和高度(沿上下方向)沿图像四周裁剪图像,反之,则在图像四周增加空白区。此外,利用“定位”(Anchor)区可设置图像裁剪方向。缺省设置下,图像裁剪时以图像中心为裁剪中心的。如果单击左上角的小方格,则裁剪将以图像左上角为中心。

零

起点电脑培训学校

1.3.5 使用帮助信息

Photoshop 6.0 提供了丰富的帮助文件和在线帮助。选择菜单栏中帮助可以看到各项帮助命令,如图 1-43 所示。

选择目录可以打开 Photoshop 6.0 的帮助文件,关于 Photoshop 和关于增效工具命令可以获得 Photoshop 6.0 的软件信息和它的插件信息。

如果电脑接上了互联网,那么可以通过 Adobe 在线获得在线帮助,还可以从 Adobe 的网站下载有关信息,注册 Photoshop 6.0 等。

导出透明图像命令在网页图片制作方面的作用很重要,有时需要得到部分透明的图像,就可以通过该命令实现。该命令可以提供导出透明图像的向导,引导用户一步步完成透明图像的制作。

调整图像大小可以通过向导的形式改变图像的尺寸。



图 1-43 帮助组下拉菜单



综合练习

一、选择题

- (1) 打开图像文件的组合键是 ()。
- A.Ctrl+A B.Ctrl+w
C.Ctrl+O D.Ctrl+v
- (2) Photoshop 保存图像文件时默认的一种格式是 ()。
- A.TIF B.JPG
C.PSD D.PDD

二、填空题

- (1) () 是 Photoshop 的主要工作区,它是用来显示图像文件,以供用户浏览,描绘和编辑。
- (2) Photoshop 6.0 主窗口中的菜单栏为整个环境下的所有窗口提供菜单控制,包括文件、()、图像, 图层、()、滤镜、()、窗口和()。
- (3) 调整图像大小可以通过()的形式改变图像的尺寸。
- (4) 新建图像文件时,默认分辨率是(),改变分辨率会引起图像文件()的改变。

三、思考题

- (1) 图像大小是指什么?
- (2) 工具箱中的工具可以用来选择、绘画、编辑,还有什么用途?
- (3) Photoshop 的新增功能有哪些?

四、上机题

- (1) 熟悉 Photoshop 6.0 的操作窗口。
- (2) 将 Photoshop 6.0 的图片格式保存为 JPG 格式。

零

起点
电脑
培训
学校



第2章 图层的应用

图层，也称为层、图像层，是 Photoshop 中十分重要的概念。图层操作也是使用 Photoshop 的一项重要而基本的技能，可以说制作任何一个 Photoshop 平面设计作品，都离不开图层的灵活运用。Photoshop 6.0 增加了一些新的图层功能，用户可以更加方便的进行各种图像的编辑、合成及特殊效果的制作。

学习要点：

图层的基本概念

图层面板功能和图层的操作与管理

图层样式的应用

2.1 图层与图层面板

Photoshop 中的拷贝、剪切、粘贴和选择操作，都是以图层为中心的。Photoshop 中由图层面板来管理图像文件中的所有图层。本节将学习图层的基本概念及图层面板的使用方法。

2.1.1 图层

Photoshop 一个重要的贡献就是引进了图层的概念。在现实生活中作画的过程中，所有的图像都是在一个层面上，这将导致对于其中的任一部分，不能随意的移动与修改，任何改动都可能影响到图像的其他部分。

图层概念的引入改变了这一切，为了更好地理解图层的概念，我们可以把图层想象为一块透明的玻璃，玻璃上没有图像的地方是透明的，而有图像的地方也可以是透明的，也可以是不透明的或是半透明的（可以想象为是在玻璃上是贴一张透明的彩色玻璃纸还是刷一块不透明的油漆），整个图像就是由许多这样的带有图画玻璃叠在一起形成的。

在制作图像时，用户可以先在不同的玻璃（图层）上绘制不同的图画并进行编辑，由于各个部分不在一块玻璃上，所以对任一部分的改动都不会影响到其它的玻璃。最后将这些玻璃按想要的次序叠放在一起，就构成了一幅完整的图像。

在 Photoshop 6.0 中，理论上可以有无限多层，但图层的数目受到机器性能以及各方面的限制，图层越多所占用的空间越大，对其操作所用的时间也越长，所以用户应该考虑到实际情况适当地添加图层以达到想要的目的。包含多个图层的图像只能以 Photoshop 的专用文件格式 PSD 与 PDD 保存，同一图像文件的所有图层具有相同的分辨率、通道数（不包含图层蒙版通道）与图像模式（如所用的颜色为 RGB 模式还是 Lab 模式等），但各个图层可以有不同的混合模式与不透明度。



2.1.2 图层面板

Photoshop 6.0 使用图层面板来管理与操作图层，用户可以在图层面板中完成图层的创建、删除、编辑与重新排列等一系列操作。在 Photoshop 6.0 中图层面板将被默认打开，如果开始时没有显示图层面板，用户可以通过在菜单栏中选择“窗口>显示图层”来显示图层面板，图层面板如图 2-1 所示。图层面板中所显示的内容与图像中当前所编辑层的内容有关。在图层面板中最上面的层也为实际图像的最上层，最下面的层一般为背景层，当然也有的图像没有背景层。

图层面板中各组成部分的含义如下：

(1) 混合模式：单击正常文本框右侧的黑色三角按钮，从下拉列表中选择当前图层与其紧接着的下一个图层的混合模式。



图 2-1 图层面板

(2) 不透明度：单击不透明度右侧的黑色三角按钮，可以通过拖动弹出的三角滑块调整当前图层的透明度。



注意：

不透明度是指图层中有图像部分的不透明度，对于没有图像的部分则始终是透明的。应当知道，没有图像与这部分图像为白色的是不同的概念，没有图像即是“玻璃”上没有任何东西，而图像为白色相当于在“玻璃”上刷了一层白色的漆。

(3) 锁定：在锁定栏中有四个复选项，分别为：

：选中 前的复选框，则当前图层中的透明区域处于锁定状态，不可被编辑，只能在不透明区域进行编辑。

：选中 前的复选框，将同时选中 ，表明当前图层除了移动外不可进行任何编辑。

：选中 前的复选框，表明当前图层不可以移动，但可以进行其它编辑。

：选中 前的复选框，则前三项将同时被选中，在当前图层中将不能进行任何操作。

(4) 图层面板左部的 ：表明该图层处于显示状态，单击该标志，就将隐藏该图层，相当于前面所说

零

起点电脑培训学校



的将该图像中这一图层代表的“玻璃板”暂时从整个图像中抽去。

(5)  : 当前层标记, 表明该层处于可编辑状态。

(6)  : 链接标记, 表明该层与当前层处于一个链接编组中。处于同一链接编组中的图层可以同时被移动与缩放。

(7) 图层缩略图: 简要显示对应图层中的内容, 从上面我们可以明显看到该层中有一只鸭子。单击图层面板右上方的黑色三角按钮, 从弹出菜单中选择“调板选项”命令, 将弹出如图 2-2 的对话框。在该对话框中可以设置图层缩略图的大小。



图 2-2 图层调板选项对话框

(8)  : 文字层标记。在用文字工具在图像中添加文字的时候, 将自动创建文字层。

(9)  : 调整层或蒙版标记。当为调整层时, 用于对图层内图像的色彩进行调整, 可只作用与下面的一层, 也可作用与下面的所有层; 当为蒙版时, 可用于对图层的某些部分进行保护。

(10)  : 图层效果标记。表明对应的图层中使用了特殊的图层效果。

(11)  : 图层集标记。表明其为一个图层集, 相当于文件管理中的目录。

(12)  : 单击此按钮可以选择为当前层添加特殊的图层效果。

(13)  : 快速为当前层添加一个具有默认信息的图层蒙版。

(14)  : 用于在图层面板中加入图层集。这是 Photoshop 6.0 的新增功能, 利用图层集可以像利用目录管理文件一样来管理图层, 但在图层面板中只允许存在一级目录。

(15)  : 用于为当前层添加一个调整层, 单击该按钮, 将弹出一个菜单, 利用其中的命令可以对当前层内的图像色彩进行调整。

(16)  : 用于在当前层之上快速创建一个具有默认信息的新图层。

(17)  : 垃圾箱。把想删除的图层直接拖动到该标记上可以删除该图层。

图层面板的右上角有一黑色三角按钮, 单击该按钮将弹出一个如图 2-3 所示的菜单。



图 2-3 图层面板菜单



该菜单中包含的命令有：

- (1) 复制图层：选择该命令将在当前图层上创建一个与其完全相同的图层或将该图层复制到其他打开的图像中。
- (2) 新建链接集：创建一个图层集，其中包含当前图层与其他链接的所有图层。
- (3) 锁定全部图层集：锁定所选图层集中所有的图层，选择该命令，将弹出如图 2-4 的对话框，从中选择锁定的类型。

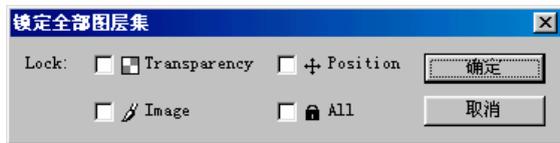


图 2-4 选择锁定类型对话框

- (4) 图层属性：通过该命令可以改变图层的名字与图层面板中该图层的底色。
- (5) 合并链接图层：将当前图层与其链接层合并为一层，当这些图层中包含图层包时将不能执行这项命令。另外，当选择的图层不同以及各图层的组合方式不同时，这一项命令的内容将略有不同。
- (6) 合并可见图层：将当前正在显示的所有图层合并起来。
- (7) 拼合图层：将所有可见的图层合并到背景层，形成一个单图层的图像文件。
- (8) 对于菜单中的其它命令如：新建图层、删除图层、新建图层集等，基本上与面板中的工具图标功能相同，调板选项命令在前面设置缩略图大小时也以介绍过，而对混合选项命令，后面还有详细解释，此处就不再赘述。

零

起点电脑培训学校

2.2 图层混合模式

图层混合模式是使用不同的计算方法来确定当前层与其下一层图像的相互混合方式（当然这两层应该为可见层，否则效果不能明确显示出来），最后生成的像素是由这两层的像素混合产生的，图层混合后将改变原来图像的亮度、色调与饱和度。混合完成后并不影响这两个图层的原始图像。图层面板上的混合模式列表框中总共有 17 种图层的混合模式可供选择，各混合模式的特点可见表 2-1。

表 2-1 图层的混合模式

模式	功能
正常	仅由图层的不透明度决定最后的混合效果，这时默认的混合模式。
溶解	从上下两层图像中随机抽取对应像素点的颜色作为最后的混合效果，其中上层图像中的像素在最后结果中所占比例由其不透明度决定。
正片叠底	首先取上下两层对应像素点的颜色分量，然后将其分别相乘，结果除以 255，将所得的商作为最后的结果，一般所得颜色比原来上下两层都暗。如对一幅 RGB 颜色模式下的图像，在某一点上下两层的颜色分别为 (x_1, y_1, z_1) 与 (x_2, y_2, z_2) ，则混合后所得的颜色为 $(x_1 \times x_2 \div 255, y_1 \times y_2 \div 255, z_1 \times z_2 \div 255)$ 。将任何颜色与白色混合则结果不变，而与黑色混合结果总为黑色。

屏幕	首先取上下两层对应像素点颜色的逆色, 然后将其分别相乘, 结果除以 255, 再用 255 减去所得的商, 将所得结果作为最后混合后的颜色, 一般所得颜色比原来上下两层都亮。如在一副 RGB 颜色模式下的图像, 在某一点上下两层的颜色分别为 (x_1, y_1, z_1) 与 (x_2, y_2, z_2) , 则混合后所得的颜色为 $((255 - (255 - x_1) \times (255 - x_2)) \div 255), (255 - (255 - y_1) \times (255 - y_2)) \div 255, (255 - (255 - z_1) \times (255 - z_2)) \div 255)$ 。将任何颜色与黑色混合则结果不变, 而与白色混合结果总为白色。
叠加	根据下层图像的亮度来决定是用正片叠底还是用屏幕的混合模式, 对于下层图像中较暗的部分将采用正片叠底的混合模式, 而对与下层图像中较亮的部分则采用屏幕的混合模式。在一般情况下, 下层图像中较暗与较亮的部分受到一定程度的保护, 而亮度居中的部分将被上层图像所覆盖。
柔光	根据上层图像的亮度来决定下层图像变亮或是变暗, 所得结果类似将点光源发出的散射光照射到图像上。如果上层图像的亮度值小于 50% (也就是灰度值大于 50%), 则将下层图像对应点的颜色变暗作为最后结果; 如果上层图像的亮度值大于 50%, 则将下层图像对应点的颜色变亮作为最后结果。结果是亮的部分更亮, 暗的部分更暗。
强光	根据上层图像的亮度来决定是采用正片叠加还是采用屏幕的混合方式, 所得结果类似与用一个非常强烈的点光源对图像进行照射。对于上层图像中亮度大于 50% 的部分, 采用屏幕的混合方式; 对于上层图像中亮度小于 50% 的部分, 采用正片叠底的混合方式。同样是使亮的部分更亮, 暗的部分更暗, 不过与柔光相比, 效果更为强烈。
颜色减淡	根据上层图像各个颜色通道中的颜色分量来决定将下层图像对应像素点的各颜色分量变亮的程度。上层图像中各颜色分量值越大, 则将下层图像变亮的程度就越大, 当上层图像完全为黑色时, 则混合后的结果就是下层图像。
颜色加深	与变亮的混合效果相反, 是根据上层图像各个颜色通道中的颜色分量来决定将下层图像对应像素点的各颜色分量变暗的程度。上层图像中各颜色分量值越小, 则将下层图像变暗的程度就越大, 当上层图像完全为白色时, 则混合后的结果就是下层图像。
变暗	根据上下两个图层的图像中各个颜色通道的亮度值来决定最后的结果, 结果使整个图像变暗。如在一幅 RGB 颜色模式的图像中, 上层图像中某一点的颜色值为 $(50, 50, 200)$, 而在下层图像中对应点的颜色值为 $(200, 100, 50)$, 则混合后的最后结果为 $(50, 50, 50)$ (这是因为颜色值越小, 色彩越暗)。
变亮	根据上下两个图层的图像中各个颜色通道的亮度值来决定最后的结果, 结果使整个图像变亮。如在一幅 RGB 颜色模式的图像中, 上层图像中某一点的颜色值为 $(50, 50, 200)$, 而在下层图像中对应点的颜色值为 $(200, 100, 50)$, 则混合后的最后结果为 $(200, 100, 200)$ 。
差值	根据上下两个图层的图像中各个颜色通道的差值来决定最后的结果。如在一幅 RGB 颜色模式的图像中, 上层图像中某一点的颜色值为 $(50, 100, 200)$, 而在下层图像中对应点的颜色值为 $(200, 100, 50)$, 则混合后的最后结果为 $(150, 0, 150)$ 。
排除	原理与差值的混合模式基本相同, 只是最后结果在对比度上比用差值方法所得结果稍弱。
色相	用上层的色相, 而采用下层的亮度与饱和度来显示图像。
饱和度	用上层的饱和度, 而采用下层的色相与亮度来显示图像。
颜色	用上层的色相与饱和度, 而采用下层的亮度来显示图像。
亮度	用上层的亮度, 而采用下层的色相与饱和度来显示图像。



注意：

有些模式在设置的时候，必须减少不透明度才能达到更好的效果。

2.3 图层操作与管理

本节我们将学习创建图层、图层编组、移动图层与图层的合并与拼合，为用户将来能够熟练的使用图层进行图像的编辑打下一个良好的基础。

2.3.1 创建与删除图层

1. 创建图层

创建图层是图层操作的基础，在 Photoshop 6.0 中，可用以下几种方式来创建新的图层：

(1) 用命令或按钮新建图层

使用菜单栏中的“图层新建图层”命令或是图层面板上的弹出菜单中“新建图层”命令，都可以新建一个图层。新建图层的对话框如图 2-5 所示。



图 2-5 新建图层对话框

在该对话框中可以输入新图层的名字，选中“与前一图层编组”前边的单选框，则新建图层与当前层在同一组中。在颜色栏的下拉列表框中可以选择新建图层在图层面板上显示的底色。在模式栏的下拉列表框中可以选择新建图层与当前图层的混合模式，默认设置为正常。不透明度栏用来设置新建图层的透明度。在对话框的最下方有一个选项可以选择新建图层是否用系统默认的颜色进行填充，如果不选，则新建图层为透明的。

使用菜单栏中的“图层复制图层”命令，或是在图层面板上的弹出菜单中选择“复制图层”命令，将弹出如图 2-6 的对话框。

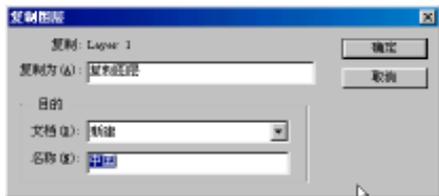


图 2-6 复制图层对话框

在该对话框中的“复制为”一栏的文本框输入用复制命令创建的新图层的名字，在“文档”一栏中的下拉列表框中可以选择将所选图层复制到的图像名称，当选择当前图像或是其他正在打开的图像文件时，就将

零

起点电脑培训学校



在当前层或是其他文件的“当前层”之上创建一个与所选图层完全一样的图层，当在下拉列表框中选择“新建”一项时，还可以在“名称”一栏中输入新建图像文件的名称，确定之后，Photoshop 将创建一个以该名称命名的图像文件并把所选图层复制到该文件中。



技巧：

按住 Alt 键，然后单击图层面板上的  按钮，也可以弹出如图 2-5 所示的对话框。

(2) 利用选区来新建图层

通过选区来新建图层有两种情况：一是利用原来图像上的选区新建图层；二是利用别的图像上的选区来新建图层。

利用原来图像上的选区来新建图层有两种方法：一是选择菜单栏中的“图层新建通过复制建立图层”命令，把选区内的内容复制到新建图层中；二是选择菜单栏中的“图层新建通过剪切建立图层”命令，把选区内的内容剪切到新建图层中。

利用别的图像上的选区来新建图层也有三种方法：一是用工具箱中的移动工具直接把选区拖动到该图像中来；二是选择菜单栏中的“编辑复制”命令，先把选区复制下来，然后切换到创建新图层的图像，选择“编辑粘贴”命令，把选区粘贴到在该图像的当前图层上创建的新图层中，但如果在该图像中的当前图层为空白层（即没有任何图像），就将直接粘贴到该空白层上，而不会创建新的图层；三是选择菜单栏中的“编辑合并复制”命令，相当于先把选区中的所有可见层合并成一层粘贴下来，然后切换到想要创建新图层的图像，选择“编辑”|“粘贴”命令，将其粘贴到在该图像的当前层之上创建的新图层中。



注意：

复制与合并复制的区别在于，合并复制实现的是所见即所得的功能，而复制只复制当前层中的图像，即可能只复制人眼所见的一部分区域。

(3) 其它方法

除了以上两种方法外，当在图像中输入文字时，将创建一个专门的文字层，当然也可以将文字层转换为普通层。将文字层选为当前图层，然后在工具箱中选择其它工具，在文字层上进行操作，将弹出如图 2-7 的对话框，警告是否将文字层栅格化，因为在转换后文字将作为图像而不是文字进行控制。也可以在菜单栏中选择“图层栅格化”命令，这时将不弹出警告对话框，栅格化后，文字层就可作为普通层进行绘图等操作了。不过，由于 Photoshop 6.0 并不限制图层的数目，且为了以后操作的方便，一般不要进行这项操作。



图 2-7 将文字层转换为图像层的警告对话框

另外也可以将背景层转换为普通层，双击图层面板中的背景层，也将弹出如图 2-5 的新建图层对话框，设置好参数后，背景层就转化为普通层了。当图像中没有背景层时，在菜单栏中选择“图层新建从背景图层”命令，可以将当前图层转换为背景层。



提示：

背景层与普通层的主要区别在于背景层不能被移动，另外背景层中不能存在透明区域，当把普通层转换为背景层时，图层中原来透明的区域将由当前的背景色填充。

2. 删除图层

删除图层的操作比较简单，可以直接在图层面板上把要删除的图层拖动到面板上的垃圾箱中，也可以在要删除图层的名字上右击，在弹出菜单中选择删除图层命令。

2.3.2 排列图层

由前面的介绍可以知道，在屏幕上显示的图像实际上是一层一层的叠放着的，对于不同的叠放次序，所看到的图像内容是不同的。有时为了操作的需要或是达到一种特殊的效果，需要对图层的叠放次序进行重新排列。对层的排列比较简单，在图层面板中先选中需要移动的图层，然后拖动鼠标（此时鼠标形状将变成手型），就可以把选中的图层移动到想要的位置，如图 2-8 所示。



图 2-8 移动图层

由下面例子我们可以清楚地看到在进行了图层的重新排列后，屏幕上所显示的图像内容的变化，如图 2-9 所示。

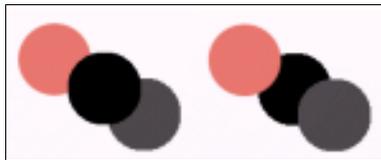


图 2-9 排列图层前后对比



注意：

对有背景层的图像，背景层只能处于图像的最低部，只有在把背景层变为普通层后，才可以改变其叠放次序。

2.3.3 移动与对齐图层

1. 移动图层

移动图层就是移动图层上的图像。移动图层操作起来比较简单，在工具箱中选择移动工具，在工作区中

零

起点电脑培训学校



的要移动图层的图像上拖动鼠标，就可以实现图层的移动。如果工作区中有多层图像，而想要移动的图层中的图像被其他图层的图像所覆盖，这时可以先把上层的图像隐藏，即在图层面板中图层前面的标记上单击鼠标，当移动操作完毕后，在该位置上再单击，显示上面的图层。另外，还可在菜单栏中选择“图层排列”命令来对当前层进行各种排列操作，都比较简单，此处就不再介绍了。

2. 对齐图层

将图层与选区对齐时，要求先在图层中创建一个选区，然后在工具箱中选择移动工具，这时移动工具属性栏如图 2-10 所示。



图 2-10 移动工具属性栏

其中有 6 个按钮用于对齐图层，它们分别为：

- ：将图层中的图像与选区的上边缘对齐。
- ：将图层中图像的垂直中心与选区的垂直中心水平对齐。
- ：将图层中图像与选区的下边缘对齐。
- ：将图层中的图像与选区的左边缘对齐。
- ：将图层中图像的水平中心与选区的水平中心垂直对齐。
- ：将图层中图像与选区的右边缘对齐。

其中上对齐与右对齐的作用效果如图 2-11 所示，其中左图是原始图像，右图是同时采用上对齐方式与右对齐方式的图像。其他对齐方法的效果与此类似就不再举例子了。

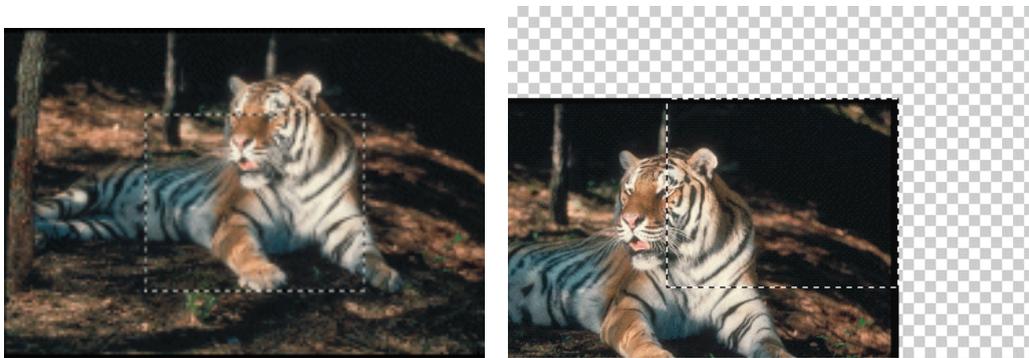


图 2-11 应用对齐方式的效果

2.3.4 图层的编组与链接编组

1. 图层的链接编组

在使用图层的进程中，如果希望同时移动多个图层中的图像而保持它们的相对位置不变，这时就需要对多个图层进行链接编组。在图层面板上的标志与图层缩略图之间的选框中单击鼠标，该框中将显示标志，表示该层与当前层处于同一链接编组中。这时，在工具箱中选择移动工具，然后在图像中拖动鼠标，就可以将当前层与其所有链接层一起移动。在标记上再次单击鼠标，将取消该层与当前层的链接编组。



注意：

由于背景层不能被移动，所以当背景层与当前层建立链接时，移动操作不能完成。

另外采用链接编组的方法，可以同时把多个图层对齐，如图 2-12 所示的图像中，三个圆分别在三个不同的图层中。

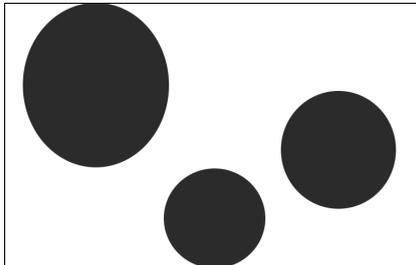


图 2-12 分别在 3 个不同图层中的圆

首先将这三个图层链接起来，然后可以如上一节中所说的，先随便在其中一层上创建一个选区，在工具箱中选择移动工具，然后在移动工具的属性栏中选择相应的对齐方式。也可以不用创建选区，直接在移动工具的属性栏中选择相应的对齐方式。也可以在菜单栏中选择“图层对齐链接图层”命令，在其弹出菜单中选择相应的对齐方式。在这种不用创建选区的方法下，对齐方法以当前图层中的图像为基准，即当前图层中的图像不动，其他图层中的图像向它对齐。如图 2-13 所示的图像中就是当最右边圆位于当前图层时，采用上对齐方式所得的效果。

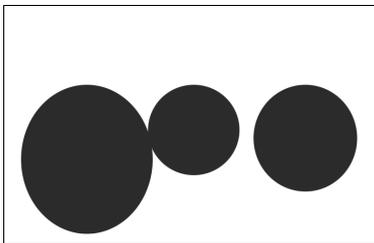


图 2-13 不创建选区的上对齐方式

2. 图层的编组

图层的编组与链接编组不同，在编成一组的图层中，最下层的图层的透明区域将作为整个编组中其它图层的蒙版，即在整组图像中只有最下层图像的不透明部分能够被显示，而其它部分将是不可见的。

在图层面板中只有相邻的图层才能够被编成一组，如果要编组的图层不相邻，可以先将要编组的图层重新排列，使其相邻。对图层编组有两种方法可以选择：

(1) 对两个图层进行编组，这时先选中上面的那个图层，然后在菜单栏中选择“图层与前一图层编组”命令，可以将这两个图层编成一组。

(2) 对多个图层编组，这时先将这些图层建立链接编组，然后在菜单栏中选择“图层编组链接图层”命令，可以将这些图层编成一组。如想取消链接编组，在标记上直接单击即可。

如果想取消编组，可先选中处于编组中的任一图层，然后在菜单栏中选择“图层取消编组”命令即可。

利用图层编组的特性有时可以达到意想不到的效果，下面可以通过一个实例来体验一下图层编组的应

零

起点
电脑
培训
学校



用。

制作过程如下：

(1) 在 Photoshop 6.0 中打开一幅如图 2-14 所示的背景图片；

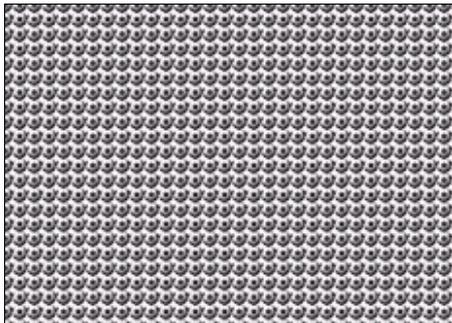


图 2-14 文字背景图片

(2) 在菜单栏中选择“图层新建从图层背景”命令，将该图层由背景层变为普通层。

(3) 在工具箱中选择文字工具，在该图像中写上足球二字，如图 2-15 所示；

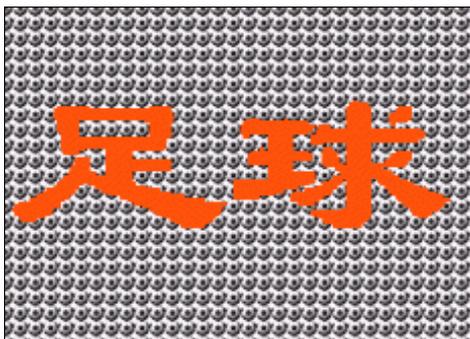


图 2-15 在背景图层之上输入文字

(4) 用前面所讲的知识变换这两层的次序，将文字层置于最下一层，如图 2-16 所示；

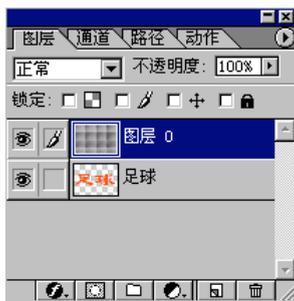


图 2-16 改变文字与图像的叠放次序

(5) 把图像层作为当前层，在菜单栏中选择“图层与前一层的编组”命令，把这两层编成一组，最后结果如图 2-17 所示。

零

起点电脑培训学校

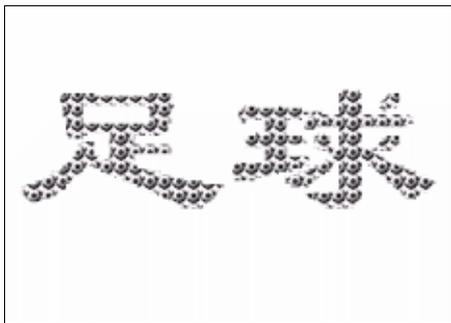


图 2-17 最终结果

2.3.5 图层的合并与拼合

1. 图层的合并

图层的合并就是把多个图层合在一起形成一个新的图层，新的图层中的显示内容就是原来要合并的几个图层在工作区中所显示的内容。合并后，未被合并的图层仍然存在，被合并的图层将被删除。这项操作是不可恢复性的，即当该图像被保存关闭后，再次打开时，将不能恢复到未被合并以前的状态。图层的合并有以下几种方式：

(1) 向下合并：在图层面板上的弹出菜单中选择“向下合并”命令，或是在菜单栏中选择“图层向下合并”命令，Photoshop 6.0 就会将当前图层与其下面一层进行合并，创建一个新的图层，并将原来的两个图层删除，原来当前层下面一层的名字将作为合并后新图层的名称，新图层在图像中的叠放次序不变。这时要求这两层应当都为正在显示层，否则将不能进行这项操作。

(2) 合并可见层：在图层面板上的弹出菜单中选择“合并可见层”命令，或是在菜单栏中选择“图层合并可见层”命令，Photoshop 6.0 就会将图像中所有正在显示的层进行合并，原来当前层的名字将作为合并后新图层的名称，新图层在图像中的位置相当于原来的当前层在图像中的位置。但由于背景层不能更改叠放次序，这时如果背景层也属于正在显示层，则合并后新的图层将取代原来的背景层位于图像的最下部。同样，这时也要求当前层为正在显示层，并且还有其他显示层。

(3) 合并链接层：在图层面板上的弹出菜单中选择“合并链接图层”命令，或是在菜单栏中选择“图层合并链接图层”命令，Photoshop 6.0 就会将图像中所有与当前层链接起来的图层进行合并，原来当前层的名字将作为合并后新图层的名称，新图层在图像中的位置相当于原来的当前层在图像中的位置。同样，如果背景层也属于被合并的图层范围内，则合并后新的图层将取代原来的背景层位于图像的最下部。这时要求当前层为正在显示层，而与其链接的层可以不显示。另外，当被合并的图层层中含有被编组的图层，而位于同一组的图层又没有同时被链接时，将不能执行这项命令。

(4) 合并组：在图层面板上的弹出菜单中选择“合并组”命令，或是在菜单栏中选择“图层合并组”命令，Photoshop 6.0 就会将位于同一组的图层合并，并将该组中最下面图层的名字作为合并后新图层的名字。这时要求当前层为该组中最下面的一层，并且该层没有与其他任何一层建立链接。

2. 图层的拼合

在图层面板的弹出菜单中选择“拼合图层”或是在菜单栏中选择“图层拼合图层”命令，就可以把图像中所有当前正在显示的图层合并为背景层，而把原来不可见的图层从图像中删除。使用该命令时，若图像中

零

起点
电脑
培训
学校



存在不可见层, Photoshop 6.0 将弹出一个警告对话框, 询问用户是否删除不可见层, 单击确定按钮即可。

在图层的合并与拼合的过程中, 一般情况下不改变图像的显示效果, 即原来看起来怎么样现在还是怎么样, 但在合并链接层的过程中, 由于被合并的图层, 在现在正在显示的图层中的叠放次序可能并不连续, 所以在合并前后, 图像的显示效果可能会有所变化。

如图 2-18, 在图中, 4 个圆从左到右依次按从下到上的次序排列, 把最上面一层作为当前层, 并与最下面一层建立链接, 执行合并链接图层命令, 结果如图 2-18b 所示。

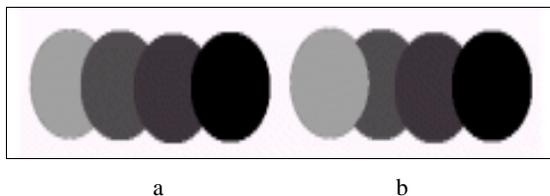


图 2-18 合并链接图层前后的对比

零

起点
电脑
培训
学校

2.3.6 建立图层集

新建图层集的操作比较简单, 在图层面板上的弹出菜单中选择“新建图层集”或是在菜单栏中选择“图层新建图层集”命令, 将弹出如图 2-19 所示的对话框, 在该对话框中, 可以设置图层集的名称与在图层面板上的底色, 在模式一栏的下拉列表框中可以选择该图层集与图层集中各图层的混合模式, 与 2.2 节中所讲的相比, 图层集的混合模式中多了一个穿越模式(因为图层集其实也是一种特殊的图层), 选择穿越模式就相当于该图层集对于其中的其他图层是不存在的, 在该对话框中设置的不透明度其作用相当于用该图层集中每一个图层的透明度乘以图层集的透明度, 结果作为这个图层的显示不透明度。在一切设置完毕后, 单击确定就可在当前层之上创建一个图层集。



图 2-19 新建图层集

要想将某个图层添加到该图层集中, 只需在图层面板中拖动该图层到要添加的图层集中即可, 如图 2-20 所示。



图 2-20 在图层集中添加图层



前面已经讲过，利用图层集可以实现对图层的目录管理。但实际上，图层集的作用还有很多。利用图层集可以同时控制显示或隐藏多个图层。在图层面板中选中层集，在面板上的弹出菜单中或是在菜单栏中选择“图层/复制图层集”命令，来复制图层集，实现一次复制多个图层。

另外，在图层面板中选中层集，在面板的弹出菜单中选择图层集属性或是在菜单栏中选择“图层/图层集属性”命令，将弹出如图 2-21 所示的对话框。在该对话框的最下方的通道一栏中有三个复选框，分别为 R（红色通道）、G（绿色通道）、B（蓝色通道），若不选中某个颜色通道，则在整个图层集中的所有图层中的颜色中都去掉该颜色分量。

关于通道的详细知识请见本书后面的内容。



图 2-21 图层集属性

零

起点电脑培训学校

2.4 图层样式效果

为了使图层在图像编辑中发挥更大的作用，在 Photoshop 6.0 中提供了 10 种图层样式以供选择，它们分别为：投影、内阴影、外发光、内发光、斜面与浮雕、光滑、颜色覆盖、渐变覆盖、图案覆盖与描边。使用这些图层样式，能够在当前图层中获得不同光照、阴影、颜色填充、斜面与浮雕等特殊效果。另外，当选定一种图层样式后，单击样式面板下面的  按钮，可以把选定的图层样式保存在样式面板中，以便以后快速选择。下面将依次介绍这几种图层样式应用的效果。



注意：

图层样式不能应用到背景层上。

2.4.1 投影

选中要应用图层样式的图层，在菜单栏中选择“图层/图层样式/投影”命令，或是在图层面板中单击  按钮，从中选择投影命令，都将打开如图 2-22 的投影样式对话框。

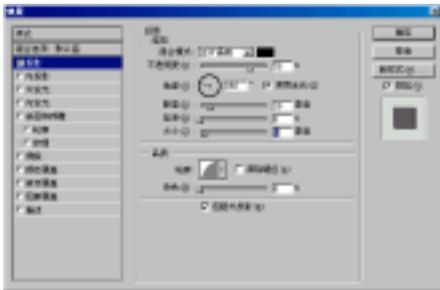


图 2-22 投影样式对话框



对话框中各项的含义如下：

(1) 样式：在样式一栏中有几个复选框，可以同时选择多个样式作用于当前图层，在其中有一项为混合选项，当同时选中该项时，Photoshop 将对复选中的样式选择默认的样式属性，在一般情况下，Photoshop 缺省的模式都会产生很好的效果。

(2) 混合模式：从其下拉列表框中可以选择阴影部分与其下面一层的混合模式。

(3) 不透明度：选择阴影部分的不透明度。

(4) 角度：选择光照角度，就像在晴天房子的阴影一样，对于不同的太阳角度（光照角度），阴影也将随之改变角度。在这一栏的后面有一个单选项选择是否使用全光，其作用是方便对图像中的所有图层进行光照角度控制，当选择了该项后，对角度的调节将同时对图像中的其他使用了全光进行样式控制的图层有效。

(5) 距离：控制阴影的距离，就像太阳的高度越低，房子的影子越长一样。

(6) 延伸：用于改变阴影区域的渐变形式，此栏中值越小，过渡越明显，阴影越模糊，值越大，阴影区也将增大，同时阴影越浓重。

(7) 大小：决定阴影的总长度，配以适当的延伸参数，将会使阴影部分产生一种从有到无的效果。

(8) 轮廓：决定由阴影区域到透明区域颜色深浅的过渡形式。

(9) 杂色：使阴影区域呈现雪花状效果。

下面是一个运用投影样式处理过的图片前后效果的比较，其中的参数设置如图 2-22 所示，从中可以体会到投影的实际效果，如图 2-23 所示。

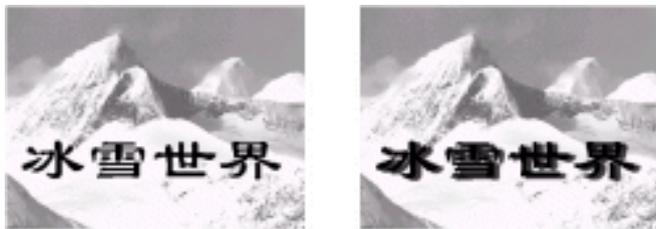


图 2-23 投影效果前后的比较

2.4.2 内投影

内投影效果是在图层的边缘的内部增加投影，与投影的突出效果不同，内投影使图像产生凹陷的效果。

与投影效果的制作过程相似，选中要应用图层样式的图层，在菜单栏中选择“图层>图层样式>内投影”命令，或是在图层面板中单击  按钮，从中选择内投影命令，都将打开内投影样式设置对话框。对话框中各项的内容与投影效果基本相同，只是在投影效果对话框中的延伸一项在此变成了抑制，用于对缩小发光区域进行微调，同样，其中值越大，轮廓越明显。利用内投影效果对图像进行处理前后的对比如图 2-24 所示。



图 2-24 内阴影效果前后对比

零

起点电脑培训学校



2.4.3 外发光

外发光效果就是在选定图像的边缘加入光晕的效果。在菜单栏中选择“图层|图层样式|外发光”命令，或是在图层面板中单击  按钮，从中选择外发光命令，都将打开如图 2-25 的外发光样式对话框。

对话框中各项含义如下：

- (1) 混合模式：从其下拉列表框中可以选择发光部分与其下面一层的混合模式。
- (2) 不透明度：选择发光部分的不透明度。
- (3) 杂色：使阴影区域呈现雪花状效果。
- (4) 选择发光颜色或图案：在杂色栏的下面，有两个单选框，单击左边的颜色块，可选择发光的颜色，在右面的下拉列表框中可以选择发光的图案。
- (5) 技巧：在技巧一栏的列表框中，有两项可以选择，选择柔滑则发光区域沿图像的边界自动变的柔滑，若选择精准，则发光区域严格按原来图像的边界。
- (6) 延伸：其中值越大，发光区域面也越大，轮廓也越清晰，值越小，发光面越小，轮廓越模糊。
- (7) 大小：决定发光区域的尺寸。
- (8) 轮廓：选择从发光区域向不发光区域边界的过渡形式。
- (9) 范围：控制使用过渡边界的范围。
- (10) 抖动：为发光区域增加渐变效果。

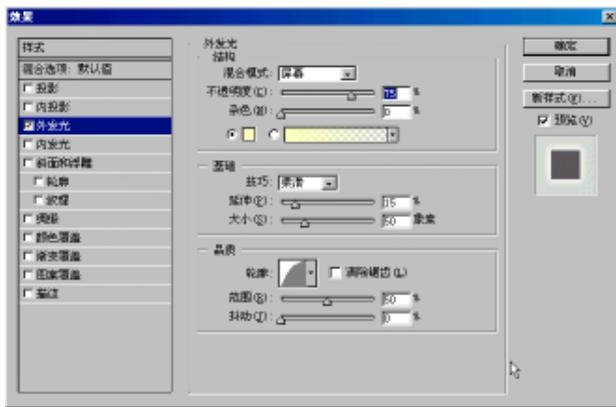


图 2-25 外发光效果对话框

利用外发光效果对图像进行处理前后的对比如图 2-26 所示。

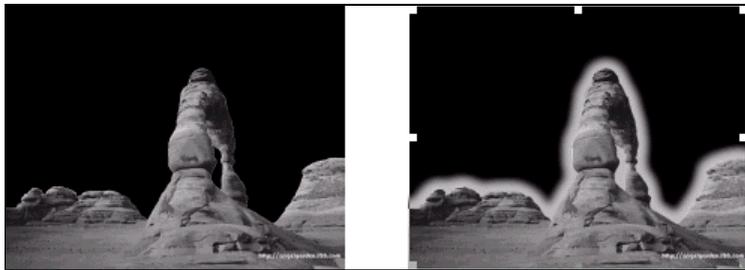


图 2-26 外发光效果前后对比图

零

起点电脑培训学校



2.4.4 内发光

内发光效果可使图像边缘向内增加发光效果，使图像更亮与更透明。在菜单栏中选择“图层>图层样式>内发光”命令，或是在图层面板中单击  按钮，从中选择外发光命令，都将打开内发光样式设置对话框。对话框中的内容含义与外发光设置对话框中基本相同，只是在投影效果对话框中的延伸一项在此变成了抑制，用于对缩小阴影区域进行微调，同时使阴影边界更加清晰。利用内发光效果对图像处理前后的对比如图 2-27 所示。

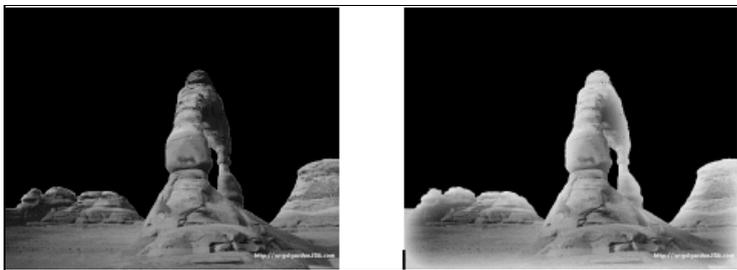


图 2-27 外发光效果前后对比图

2.4.5 斜面与浮雕

斜面与浮雕效果将为图层中的图像添加不同组合方式的高亮与阴影，以产生突出或凹陷的斜面或浮雕效果。在菜单栏中选择“图层>图层样式>斜面与浮雕”命令，或是在图层面板中单击  按钮，从中选择斜面与浮雕命令，都将打开如图 2-28 所示的斜面与浮雕样式对话框。

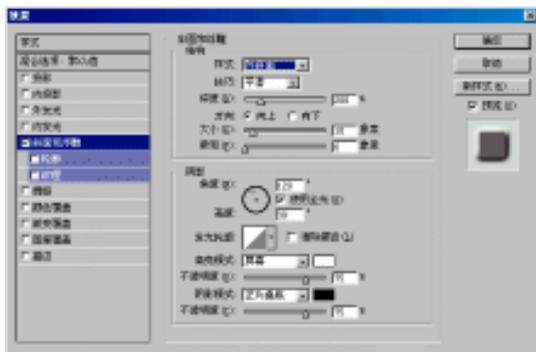


图 2-28 斜面与浮雕设置对话框

在该对话框中可以设置斜面与浮雕的类型、深度、尺寸、阴影位置、混合模式、不透明度等选项。其中各项内容含义如下：

(1) 轮廓与纹理：在对话框的左面斜面与浮雕的下方还包括两个子选项，单击轮廓，可以在其弹出的对话框中选择斜面的倾角类型，单击纹理，可以在其弹出的对话框中选择用于填充图像的纹理。

(2) 样式：在该下拉列表框中共有五种斜面与浮雕的类型可以选择，他们分别为：

斜面：沿图像的边缘向内创建斜面。



外斜面：沿图像的边缘向外创建斜面。

浮雕：使图像产生一种突出的效果。

枕状浮雕：用于创建图像的边缘陷入下层图层的效果。

描边浮雕：一般用于对文字产生一种描边的浮雕效果。

(3) 技巧：用于选择斜面或浮雕的硬度，其中平滑居中，硬浮雕效果最强烈，软浮雕效果最柔和。

(4) 深度：用于控制斜面或浮雕的深度，相当于用凿子在石头上凿字时，字体的深度。

(5) 方向：在方向栏中有两个单选项，选择向上则图像向上突出，向下则斜面向下突出。

(6) 大小：相对于深度用来设置斜面或浮雕的垂直高度而言，该栏用于设置其水平宽度。

(7) 柔和：设置斜面的柔和程度，值越大斜面越柔和。

(8) 高度与角度：用于设置光源的高度与角度，就相当于平常所说的太阳高度与角度。在这一栏中有一个单选项选择是否使用全光，其作用是方便了方便对图像中的所有图层进行光照角度控制，当选择了该项后，对角度的调节将同时对图像中的其他使用了全光进行样式控制的图层有效。

(9) 发光轮廓：用于设置斜面与浮雕的灯光与阴影的过渡的形状。

(10) 高亮模式：在其下拉列表框中可以选择斜面与浮雕的发光部分与下层图像的混合模式。

(11) 不透明度：设置斜面与浮雕部分的发光部分不透明度。

(12) 阴影模式：在其下拉列表框中可以选择斜面与浮雕的阴影部分与下层图像的混合模式。

(13) 不透明度：设置斜面与浮雕部分的阴影部分不透明度。

利用斜面与浮雕效果对图像处理前后的对比如图 2-29 所示。



图 2-29 斜面与浮雕效果应用前后对比

2.4.6 光滑

光滑效果可以用来为图像产生一种类似绸缎般光滑的效果，使图像变的柔滑，消除图像中各部分之间的强烈的颜色反差。也可以说其效果类似通过一匹透明的绸缎看一幅画。在菜单栏中选择“图层|图层样式|光滑”命令，或是在图层面板中单击  按钮，从中选择光滑命令，都将打开如图 2-30 的光滑样式对话框。



零

起点电脑培训学校



零

起点电脑培训学校

图 2-30 光滑样式设置对话框

对话框中各部分含义如下：

(1) 混合模式：从其下拉列边框中可以选择图层柔化的混合模式，单击其右边的颜色框，在弹出的对话框中可以选择用于图层柔化的颜色。

(2) 不透明度：设置柔化图层的不透明度。

(3) 角度：选择应用于图层的柔和光照的角度。

(4) 距离：用来设置阴影与图层内容的相对位置，也可以说是用来设置柔化的宽度。

(5) 大小：设置阴影的影响范围，值越大，影响范围越大。

(6) 轮廓：通过该项可以设置柔化图层不透明度的过度形式。

(7) 反相：转换柔化形状，将所柔化图层的颜色反相。

利用光滑效果对图像处理前后的对比如图 2-31 所示。



图 2-31 应用光滑效果前后对比

2.4.7 颜色覆盖

颜色覆盖样式可以方便地为所选定的图层填充一定的颜色，其作用相当于在当前图层之上覆盖一个颜色膜。在菜单栏中选择“图层>图层样式>颜色覆盖”命令，或是在图层面板中单击  按钮，从中选择颜色覆盖命令，都将打开如图 2-32 所示颜色覆盖样式设置对话框。在该对话框中可以设置填充图层的混合模式、颜色与不透明度。当单击混合模式右的颜色框时，在弹出颜色拾取器对话框的同时，鼠标形状将变成吸管状，表明此时不但可以从颜色拾取器中选择颜色，也可以直接从当前图像中吸取颜色。

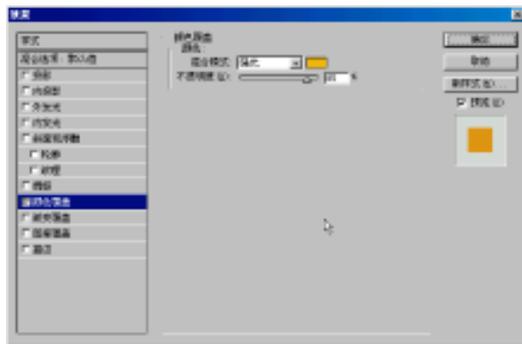


图 2-32 颜色覆盖样式设置对话框

利用颜色覆盖效果对图像处理前后的对比如图 2-33 所示。

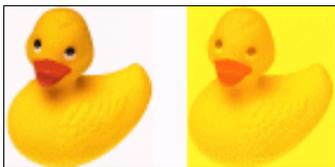


图 2-33 颜色覆盖效果应用前后对比图

2.4.8 渐变覆盖

渐变覆盖样式与颜色覆盖样式相同，也是在当前层之上增加一个颜色填充层，不过与颜色覆盖样式相比，渐变覆盖的填充是按照一定的角度与方向进行的，并且颜色填充的深度也不同。在菜单栏中选择“图层>图层样式>渐变覆盖”命令，或是在图层面板中单击按钮，从中选择渐变覆盖命令，都将打开如图 2-34 所示渐变覆盖样式设置对话框。

在该对话框中可以设置填充层不透明度和与下面一层的混合模式，另外，在渐变一栏的下拉菜单中可以选择想要的渐变类型，如对 Photoshop 所提供的渐变类型不满意，可以在渐变一栏的颜色条中单击，在弹出的对话框中编辑想要的渐变类型，编辑完后还可以保存在该下拉列表中。在样式一栏的下拉列表框中可以选择颜色倾斜填充的样式，其中包括直线、辐射、反射、角度与菱形五种填充样式。当选中排列图层选项后，再选择移动工具移动当前图层时填充层将和当前图层一起移动，否则填充层将固定在工作区中而不能移动。利用角度与比例两项可以实现将填充层旋转或是缩放。



图 2-34 渐变覆盖样式设置对话框

利用渐变覆盖效果对图像处理前后的对比如图 2-35 所示。

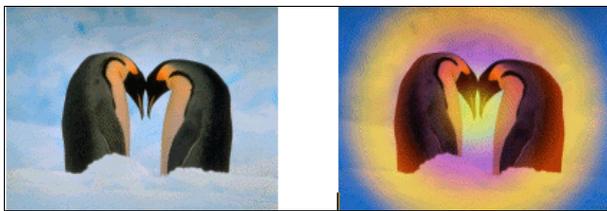


图 2-35 渐变覆盖效果应用前后对比图

零

起点电脑培训学校

2.4.9 图案覆盖

图案填充样式就是用某种图案来覆盖图层中的内容。Photoshop 6.0 提供了一些图案，还可以自己创建新的图案。

创建新图案的方法是：

- (1) 打开一幅要创建为图案的图像文件，如图 2-36 所示。
- (2) 在菜单栏中选择“编辑|定义图案”命令，这时将弹出如图 2-37 的对话框。
- (3) 在该对话框中输入新建图案的名称，然后单击确定，图案就定义好了。



图 2-36 作为图案的图像文件



图 2-37 定义图案

在菜单栏中选择“图层|图层样式|图案覆盖”命令，或是在图层面板中单击  按钮，从中选择图案覆盖命令，都将打开如图 2-38 所示图案覆盖样式设置对话框。

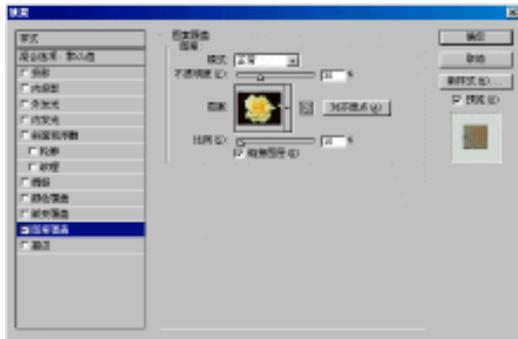


图 2-38 图案样式设置对话框

在对话框中除了可以设置图案的混合模式、不透明度以外，还可以在图案一栏的下拉列表框中选择图案图像，在图 2-39 中可以看到刚设置的图案已被添加到其中。在比例栏中可以选择所显示图案与图案实际大小的比例关系。

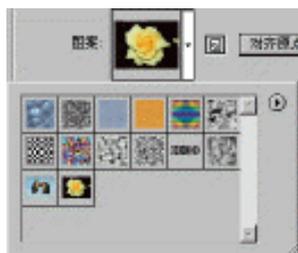


图 2-39 图案样式

利用图案覆盖效果对图像处理前后的对比如图 2-40 所示。



图 2-40 图案覆盖效果应用前后对比图

2.4.10 描边

描边样式可以用某种颜色、渐变或图案给选定图层中的物体勾画轮廓或添加边框，它可以以图像的边缘向内或向外填充内容，也可以以边缘为中心向两边填充。在菜单栏中选择“图层>图层样式>描边”命令，或是在图层面板中单击  按钮，从中选择描边命令，都将打开如图 2-41 所示描边样式设置对话框。

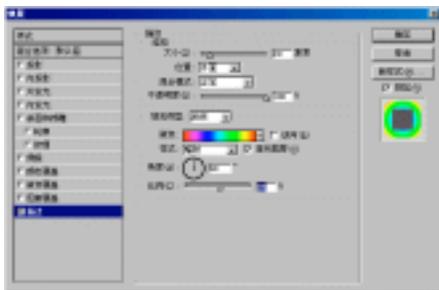


图 2-41 描边样式设置对话框

在该对话框中，除了可以设置边缘的大小、位置、混合模式与不透明度外，另外在填充类型的下拉列表框中还可以选择填充的内容是单一的颜色还是渐变或图案。

利用描边效果对图像处理前后的对比如图 2-42 所示。

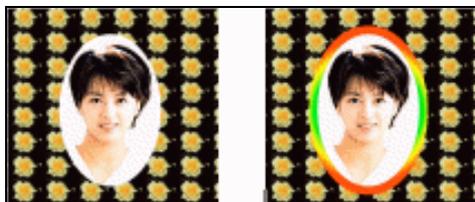


图 2-42 应用描边效果前后对比图

零

起点电脑培训学校



零

起点电脑培训学校

2.5 调整图层

利用填充或调整图层可以对图层中图像的色彩进行调整，如亮度、对比度、色调等，它可以只对其下面一层起作用，也可以对其后的所有图层起作用。单击图层面板下方的  按钮，将弹出如图 2-43 所示的菜单，菜单中命令相当于菜单栏中“图层新建填充图层”与“新建调整图层”中命令之和。

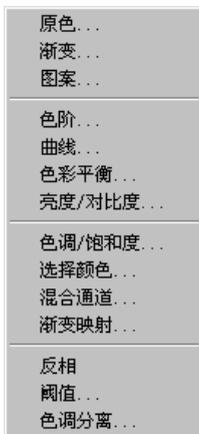


图 2-43 新建填充与调整图层弹出菜单

其中关于填充层的命令有原色、渐变与图案，其作用相当于图层样式中的颜色覆盖、渐变覆盖与图案覆盖，其区别在于使用填充层后，还可以用工具箱中的工具或是滤镜单独对填充层进行修改与细微调节，而使用图层样式就不能对所选样式进行微调。

使用调整图层对图像进行色彩的调整与在菜单栏中选择“图像调整”命令的作用基本相同，其区别在于使用调整命令是一个不可逆的过程，也就是说，除了使用历史记录可以恢复外，很难通过再次调整来恢复原图。造成这种现象的主要原因是由于色彩溢出造成图像的各个部分的颜色并不是严格按照所选的比例进行变化的。而使用调整图层，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，效果就像透过调整图层查看下面的可见图层。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。而且，如果存储了使用调整图层的图像，在重新打开时，则随时可以还原为原图。而对于直接在原图上调整色阶的图像文件来说，在重新打开时，由于历史记录已经被清除，所以，很可能再不能恢复到调整色彩前的原图了。

由于关于“图像调整”中命令的含义将在本书第 10 章图形处理的基本概念中详细介绍，而调整图层菜单命令的作用与其基本相同，此处就不在介绍了。下面我们通过图 2-44 来看一下应用调节层对图像处理前后的对比。

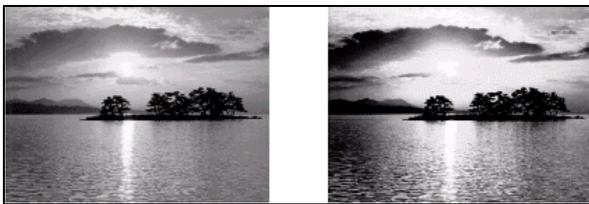


图 2-44 使用曲线调整前后对比



2.6 图层应用实例

本章向大家介绍了图层的基本概念，图层面板的主要功能以及关于图层的基本操作，还介绍了 Photoshop 6.0 几种图层样式的应用效果以及一种特殊的图层——调节层的主要作用与基本操作。下面通过两个例子向大家展示一下关于图层的运用，以加深对图层的理解。

2.6.1 制作梦幻效果

(1) 首先，打开一幅如图 2-45 的图像，在图像中创建如下选区。



图 2-45 原图像

(2) 在菜单栏中选择“图层新建通过复制的图层”，将选区复制到一个新的图层中，如图 2-46 所示。



图 2-46 将选区复制到新的图层中

(3) 为当前图层设置外发光效果与内发光效果，如图 2-47 所示。

(4) 再次在当前图层中设置选区，如图 2-48 所示。



图 2-47 为新的图层设置内、外发光效果



图 2-48 在新的图层中再次设置选区

零

起点
电脑培训
学校



(5) 在菜单栏中选择“图层新建通过复制的图层”命令，将选区复制到新的图层中，如图 2-49 所示。在图层面板中可以看到连图层样式也被同时复制。

(6) 单击图层面板上的  按钮，在图像的最上面创建一个新的图层，并用工具箱中的油漆桶工具将其涂成白色，并将该图层的不透明度设置为 60%，如图 2-50 所示。

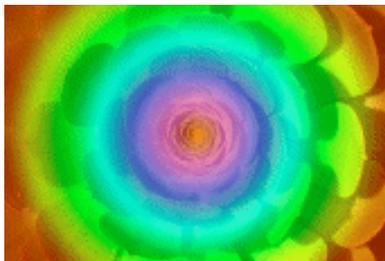


图 2-49 在复制选区的同时复制图层样式



图 2-50 创建新的图层并设置其不透明度

(7) 然后选择图层样式中的渐变覆盖效果，如图 2-51 所示设置各项参数。

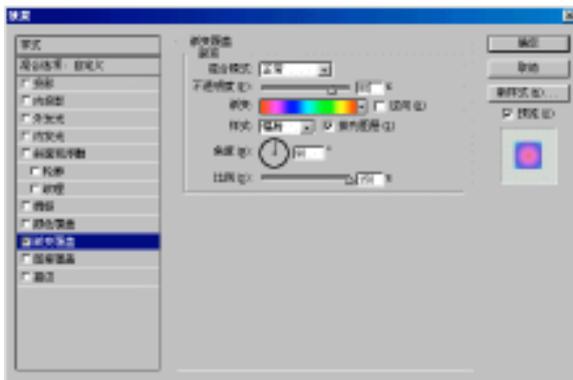


图 2-51 为图像添加辐射渐变覆盖效果

(8) 最终效果如图 2-52 所示。

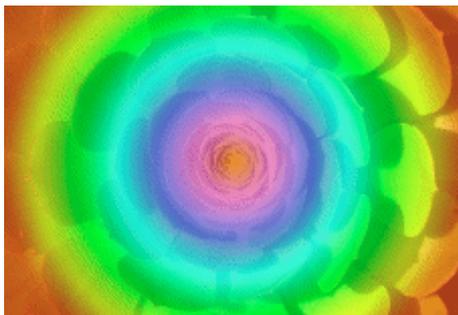


图 2-52 最终结果



2.6.2 制作透空效果的文字

(1) 首先打开一幅如图 2-53 的背景图像。

(2) 选中工具箱中的文字工具，在属性栏中按下  按钮，再输入文字“透空字”，用文字建立一个选择区域，如图 2-54 所示。

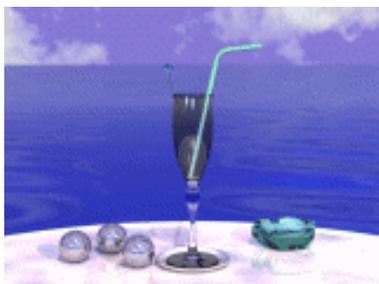


图 2-53 背景图像

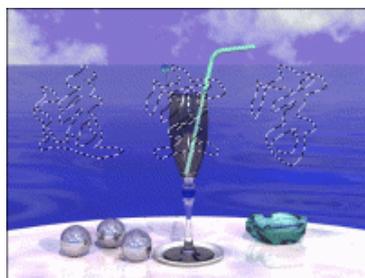


图 2-54 在背景图像中创建文字选区

(3) 在菜单栏中选择“编辑/粘贴”命令，创建一个新的图层，并把选区内的内容粘贴到新建图层中，如图 2-55 所示。

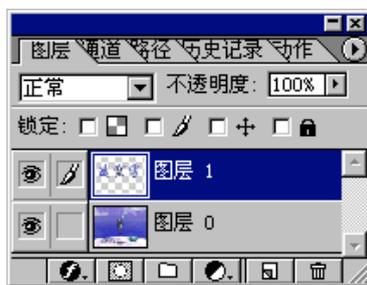


图 2-55 将文字选区中的内容粘贴到新的图层中

(4) 选择新建图层为当前层，打开图层样式中斜面与浮雕效果对话框，并如图 2-56 所示设置各项参数。

(5) 最终结果如图 2-57 所示。

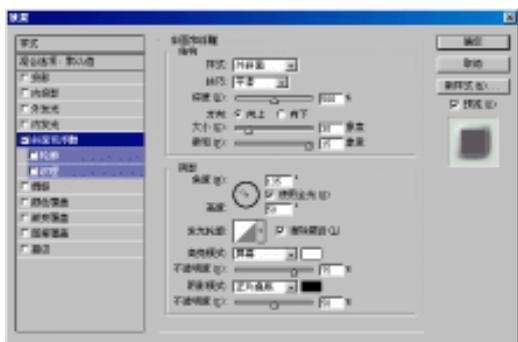


图 2-56 为文字添加斜面效果

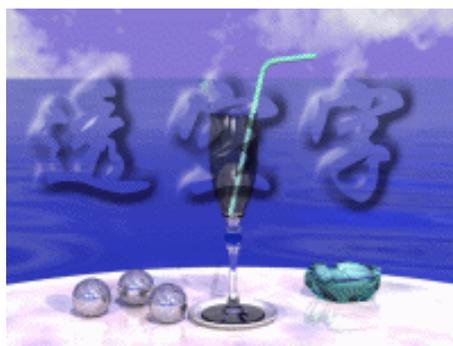


图 2-57 最终结果

零

起点电脑培训学校



综合练习

一、选择题

- (1) 在 Photoshop 6.0 中, 可以用 () 方式来创建新的图层。
- A. 用命令或按钮新建图层 B. 用选区来新建图层
C. 在图像中输入文字 D. 以上都可以
- (2) 移动图层时需使用 () 工具。
- A. 选取 B. 魔棒 C. 移动 D. 文本
- (3) 合并图层有哪几类 () 。
- A. 向下合并 B. 合并可见层 C. 合并链接层 D. 合并组

二、填空题

- (1) 在图层的合并与拼合的过程中, 一般情况下不改变图像的 () 。
- (2) 在 Photoshop 6.0 中提供了 () 种图层样式以供选择, 它们分别为: 投影、内阴影、()、内发光、()、光滑、颜色覆盖、()、图案覆盖与描边。
- (3) 被合并的可见图层最后变成了 () 。

三、思考题

- (1) 打开 Photoshop 6.0, 没有看见图层面板, 通过什么方式可以让它出现?
- (2) 制作具有透空效果的文字要用到哪些命令。

四、上机题

- (1) 创建一个新图层并填充为黄色。
- (2) 建立一个新的图层, 将移动、复制、删除图层等操作。



第3章 路径的使用

Photoshop 软件主要用于图像的处理，提供用于绘图方面的工具比较少，其中路径工具是 Photoshop 用来绘图的重要工具，用户使用路径工具可以绘制线条或曲线，对绘制的线条进行填充或描边，能够完成一些绘图工具完成的功能，制作出一般绘图工具难以制作的效果。本章较详细地介绍了路径的概念和路径工具的使用方法。

学习要点：

Photoshop 绘图路径的基本概念

Photoshop 路径工具的使用方法

Photoshop 路径的创建方法

零

起点电脑培训学校

3.1 路径的基本概念

路径工具对于初学者来说是一个很陌生的工具，并且路径这个名称也不是一个很直观的称呼，所以一般的用户很难理解，但是用户可以看到 Photoshop 是一个图像处理的工具，利用它也能制作出很多绘图工具制作的效果，所以用户想了解这些效果通过 Photoshop 是怎样建立起来的，就可以明白路径工具的作用所在。虽然用户可以使用选取工具绘制一些图形，但是路径工具比选取工具制作的绘图效果要强得多，而且它还可以将一些不够精确的选区区域转换成路径，然后进行编辑。

在 Photoshop 中，“路径”是指由 Bezier 曲线构成的线条或图形，所谓的 Bezier 曲线是由三点的组合定义成的，如图 3-1 所示，其中一点在曲线上，另外两点在控制手柄上，通过改变这三个点即可改变曲线的方向和平滑度。



图 3-1 Bezier 曲线图

下面我们来学习路径的基本概念。

- **控制点**：路径上的带有方形空格的点即是控制点，用户可以使用控制点控制线段（曲线）的方向和平滑度。
- **平滑点**：平滑点是把线段和另一个线段以弧线连接起来的点，用户只要拖动一个控制点即可把这个角点转换成一个带手柄的平滑点。
- **拐点**：拐点即是用户在画了一条曲线后，按住 Alt 键拖动平滑点，将平滑点转换成带有两个独立手



柄的角点，然后用户可以在不同的位置再拖动一次，将创建一个与先前曲线弧度相反的曲线，在这两个曲线段之间的点就称为拐点。拐点是一个很有用的点，用户可以通过拐点进行线段的各种调整操作。

路径是定义和编辑图像区域的最佳方法之一，它能精确地定义具体区域，并保存这些结果以便以后重复使用。当使用正确时，路径几乎不给文件增加额外的长度，并且能在文件之间被共享，甚至能在文件与其他应用程序之间被共享。

尽管具有这些优秀功能，路径仍是 Photoshop 中没有被充分利用的功能之一，尤其是对于初学者或中等水平的用户来说，更是如此。主要原因是由于临时用户不了解路径是如何工作的。当真正了解之后，将面临掌握贝兹工具的任务，这些工具对初学者开始学习是一种挑战。在下面将详细介绍路径的使用方法。

3.2 利用钢笔工具创建路径

建立路径的工具主要汇集在工具箱的钢笔工具中，下面就介绍如何运用这些工具来创建路径。

零

起点
电脑
培训
学校

3.2.1 创建直线段

创建直线段是路径工具使用中最简单的操作，但是使用直线工具也能做出很多的绘图效果，下面就介绍运用直线工具创建一个五角星的方法。

首先在工具箱中选择钢笔工具，然后移动鼠标至图像窗口，单击可以制作出路径的开始点，如图 3-2 所示，这就是路径的第一个点。

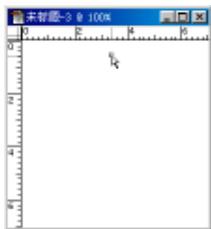


图 3-2 绘制开始点



图 3-3 绘制的第一条直线段

然后移动鼠标在第二个点的位置上单击，这时即可出现一条连接第二个点与开始点的线段，如图 3-3 所示，下面再创建第三、第四条线段，直到创建完一个五角星。如图 3-4 所示。这时用户会在 Path 工作面板上看到一个新建的工作路径。



图 3-4 用直线段路径创建的五角星



用户在使用钢笔工具建立路径时,若要绘制 45 度角、水平或垂直的方向线时,则在单击确定点位置时按下 Shift 键即可。

3.2.2 创建曲线段

使用钢笔工具除了绘制直线路径外还可以绘制曲线路径,下面就以绘制一个碗为例介绍曲线路径工具的用法。

首先在工具箱中选择钢笔工具,然后移动鼠标至图像窗口单击可以制作出路径的开始点,如图 3-5 所示,这就是路径的第一个点。

然后移动鼠标在第二个点的位置上单击,即可连接第二个点与开始点的线段,然后再制作一个点把这 3 个点连成一个三角形。如图 3-5 所示。

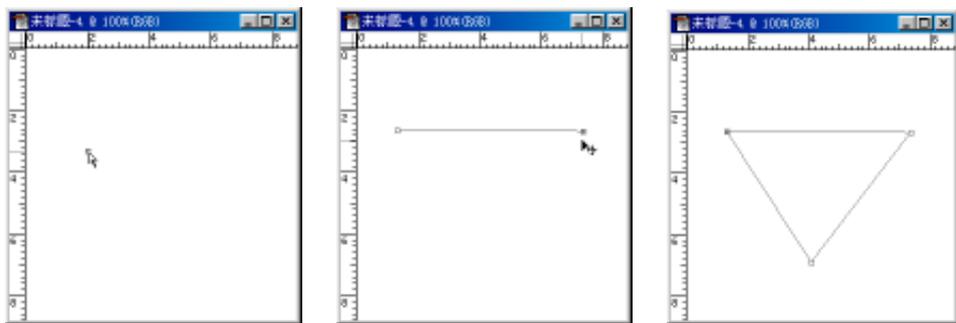


图 3-5 建立三角形的过程

在按住 Alt 键后移动下面的一个控制点,就出现了如图 3-6 所示的平滑点,然后在按住 Alt 键的同时移动平滑点连接的两个控制点,即可制作成如图 3-7 所示的效果。

3.2.3 创建曲线段中的角点和平滑点

用户要运用曲线绘制图形,那么角点和平滑点的创建就是最基础的工作,本节将详细介绍曲线中角点和平滑点的创建。

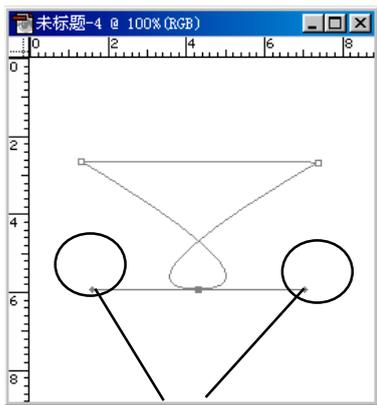


图 3-6 平滑控制点

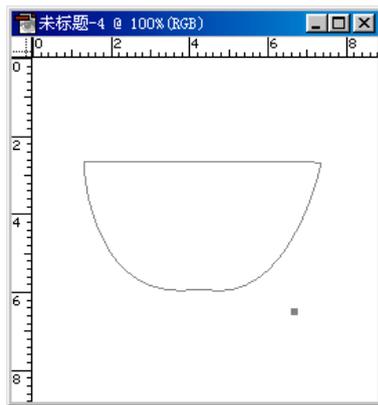


图 3-7 运用路径编辑工具制作的曲线图形

零

起点电脑培训学校



零

起点电脑培训学校

用户若要创建角点及控制点，只要用鼠标在图像上单击即可，如图 3-8 所示。用户从第一个路径控制点到最后一个路径控制点，只要用户按照路径的顺序在图像上单击即可。当用户创建的终止点和起始点重合时，鼠标会在原有的钢笔工具图标上加上一个小圆圈，如图 3-8 所示即为创建的一个封闭路径。

下面介绍怎样在刚才创建的线段上创建平滑点，起始创建平滑点的工作很简单，关键的问题是在何处创建平滑点，用户要根据图像来控制这个问题，有时用户要试几次才能找出精确的平滑控制点的位置。制作平滑点只要在按住 Alt 键的同时拖动一下控制点即可，如图 3-9 所示，在图像中出现一条直线和两个平滑控制点，它们是两条线段和线段的控制点。



图 3-8 创建的多个角点组成的路径

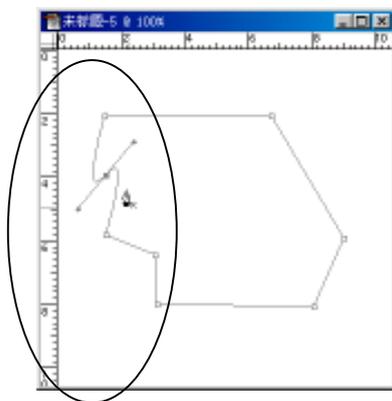


图 3-9 创建路径平滑点

用户可以使用这两条线段控制这一段曲线的平滑程度，其实用户是在按住 Alt 键的同时拖曳这两个线段的控制点。如图 3-10 所示即为编辑了平滑度的曲线，而图 3-11 所示是利用平滑度控制的图形整体编辑效果。

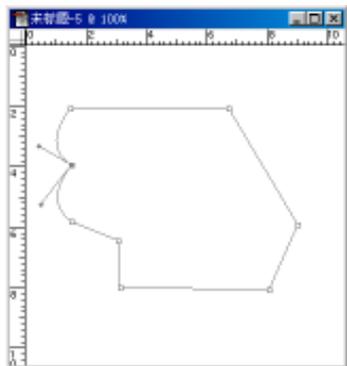


图 3-10 使用曲线平滑点



图 3-11 编辑好的图形效果

制作好路径后，用户可以进行描边或填充等操作，从而可以制作出很逼真的图像效果。

3.3 使用其它工具创建路径

除了使用一般的钢笔工具创建直线路径和曲线路径外，用户还可以用其他的方法创建路径，可以利用自由钢笔工具创建自由路径，利用磁性钢笔工具沿边缘创建对象轮廓路径，另外还可以使用 Photoshop 6.0 新增的形状工具创建路径和新增的转化功能转化文本为路径。



3.3.1 利用自由钢笔工具

除了以上介绍的使用钢笔工具创建直线和曲线段外,Photoshop 还提供了一些别的路径工具,有时用户利用这些工具可以很方便地绘制出符合要求的路径。在以前的版本中有一个单列的磁性钢笔工具,但是在Photoshop 6.0 中已经把这个工具归类到曲线钢笔工具中了,用户可以在自由钢笔工具的工具栏中把它激活。下面简单介绍自由钢笔工具的使用。

自由钢笔工具是一种以手绘的方式进行绘制路径的工具,它的使用和选取工具的自由套索工具的使用差不多。用户在选好第一个点后,按住鼠标移动拖曳至终止点即可,当用户创建的图形没有明显的轮廓可循,而且是平滑度很小的曲线时,用户就可利用此工具绘制,但是用户用此工具时要特别细心而且要求鼠标的质量要比较高,灵活度较大。如图 3-12 所示为使用自由钢笔工具绘制的一块汽车漏油区。

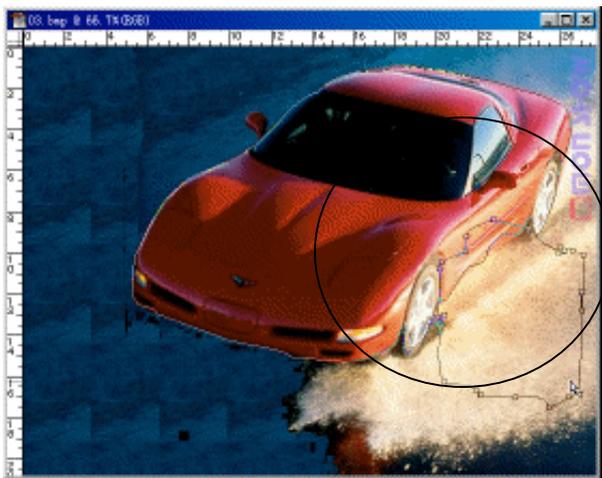


图 3-12 使用自由钢笔工具绘制的路径

零

起点电脑培训学校

3.3.2 利用形状工具

使用形状工具也可以创建路径,单击工具箱中的形状工具,可以见到如图 3-13 所示的形状工具栏,在图 3-13 中可以看到在前面有 3 个选项,前面的一项是“创建形状层”,中间项是“创建工作路径”,最后一项则是:“创建填充层”项,用户只要点击中间的一项,如图 3-13 所示,则可创建工作路径。



图 3-13 形状工具栏

选择椭圆形状工具,然后在工具栏中选择“创建工作路径”项,这时在图像中使用鼠标拖动即可绘制出一个椭圆形的路径,如图 3-14 所示。

现在我们使用路径选择工具单击此形状,则可在图 3-15 中看到路径的控制点,这时我们即可使用路径编辑工具编辑做好的路径了。

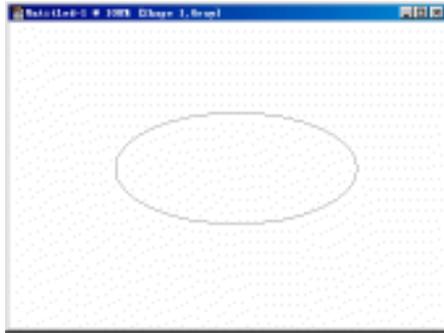


图 3-14 利用形状工具创建的椭圆形路径

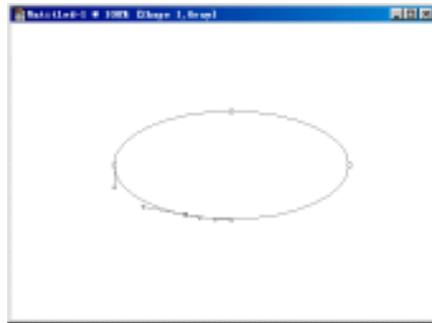


图 3-15 使用路径编辑工具编辑路径

3.3.3 利用文本工具

在 Photoshop 6.0 中用户可以把文本转换成工作路径，用户可以首先使用文本工具制作一个文本层，然后执行“图层”菜单中的“文本”子菜单中的“创建工作路径”命令即可将文本转化成路径。

选择工具箱中的文本工具，在图像中新建一个文本层，如图 3-16 所示，这时的文本层还不能进行路径的编辑。下面我们执行“图层”菜单中的“文本”子菜单中的“创建工作路径”命令即可沿着文本边缘创建路径，这时我们即可使用文本编辑工具编辑此路径了，如图 3-17 所示即是使用路径转换点工具编辑时的文本效果。

有时使用路径编辑工具能对制作好的文本编辑成一些特殊的文本效果。



图 3-16 新建的文本层



图 3-17 使用路径编辑工具编辑转换后的文本

零

起点电脑培训学校

3.4 路径的修整和编辑

一般来说，用户不可能一次就能把想要的路径绘制得非常好，在第一次绘制中只能绘制出很粗糙的路径轮廓，这就需要用户去进行路径的编辑和修整工作，从而使路径更加精确，下面就介绍这些工具的使用。

3.4.1 使用路径选取工具和转换点工具

选取工具和转换点工具是调节路径位置及转换平滑点和拐点的工具，在 Photoshop 6.0 中把它们编在两个不同的工具条中。选取工具有两种，一个是整体选取工具，一个是直接选取工具，如图 3-18 所示；转换点工具在路径工具条的最末尾，如图 3-19 所示，其中整体选取工具是新增的路径工具，而转换点工具则是一个交叉形工具，下面分别介绍这两个工具的用法。

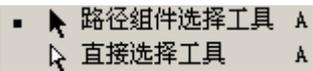


图 3-18 选取工具栏

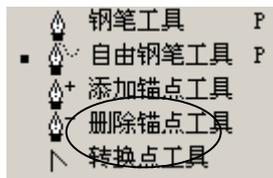


图 3-19 路径工具栏

1. 路径整体选取工具

路径整体选取工具的功能和选区整体移动工具的功能一样，它用于将绘制的路径进行整体移动，要对绘制的路径进行整体移动，只要在工具箱中选择“路径组件选择工具”，用鼠标点击路径后按住鼠标移动即可实现，同时路径整体选取工具还可以对路径进行旋转等操作，如图 3-20 所示。



同时此工具还能对路径进行自由变形的操作，它的作用和“编辑”菜单中的“自由变形”命令差不多。

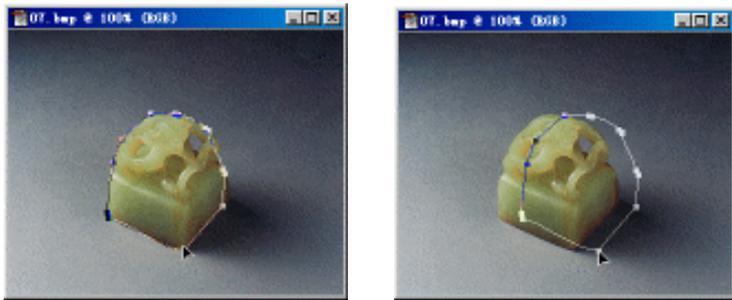


图 3-20 运用整体选取工具移动选区

2. 直接选取工具

下面我们通过一个小例子介绍如何使用直接选区工具。

首先我们使用钢笔工具绘制一个直线段组成的图形，如图 3-21 所示。



图 3-21 初步绘制的路径

用户可以看到在绘制的路径上有很多锚点，它们用一个空格子套着，现在我们选择“直接选取工具”，然后把鼠标放到需要调整的锚点上按住鼠标后拖曳鼠标即可改变锚点的位置。用户可以逐个改变这些锚点的位置，如图 3-22 所示即为完成改变路径后的效果。

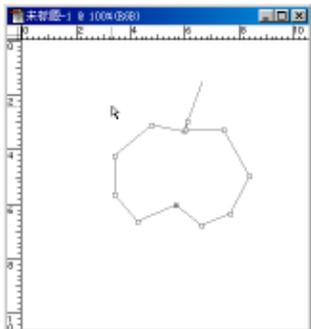


图 3-22 调整控制点后的路径

以上便是直接选取工具的使用，当用户按住 Alt 键移动鼠标时则会复制一个路径。当用户按住 Shift 键使用鼠标拖曳时，则会使得此锚点和下面的第二个锚点的距离不变而移动这两个锚点，如图 3-23 所示。

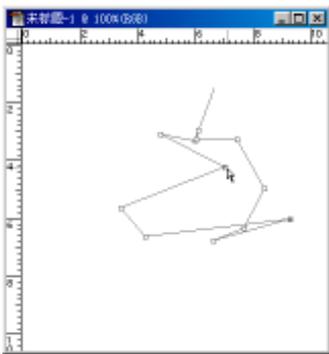


图 3-23 按住 Shift 键的工具使用效果

3. 转换点工具

用户可以看到使用直接选取工具可以绘制出对象的大概图形，但是这样的图形和想要的对象有很大的误差，这时用户可以使用转换点工具，转换点工具可以调整路径的平滑度。Photoshop 通过建立一个拐点调节路径的平滑度，创建好拐点后可以用和拐点连接的两个线段调节路径的方向和平滑度。下面就用上一节已经调节好的图形来制作一个苹果路径。转换点工具是一个将锚点转换成拐点的工具。

选择转换点工具，把鼠标放到绘制好的路径的一个锚点上，移动鼠标使出现的小线段和想要的平滑曲线相切就可以使这两端线段条变得平滑，如图 3-24 所示。

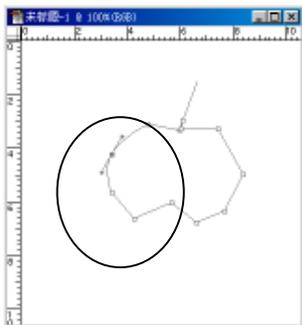


图 3-24 使用转换点工具

用户使用转换点工具对锚点逐个的进行调节，最后即可得到如图 3-25 所示的苹果图。

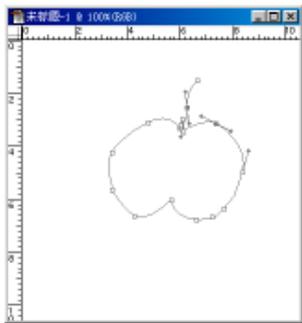


图 3-25 使用转换点工具

然后我们在图像中双击鼠标即可看到绘制的路径真实效果，如图 3-26 所示。

零

起点电脑培训学校



图 3-26 路径绘制的最终效果

3.4.2 增加锚点和减少锚点

用户在使用路径工具进行图形的绘制时，有时会觉得锚点少了，从而图形的形状不好控制，所以用户需要在已绘制好的路径图形上增加锚点。有时用户又觉得锚点太多了，从而不需要凸起的区域反而凸起了，这时用户就需要减少锚点，下面就结合例子介绍增加和减少锚点的工作。

1. 增加锚点

首先打开一个图像文件，然后使用钢笔工具绘制一个路径，如图 3-27 所示。



图 3-27 绘制的手形路径

从图中可以看出，绘制的路径不够精确，因为小手指有一些部分没有绘制到，这时即可以运用增加锚点工具。当然用户也可以重新绘制路径，但是增加锚点则要比绘制路径快得多。下面我们就运用增加锚点工具，首先选择钢笔工具条中增加锚点工具，然后在需要增加锚点的地方（在路径上）点击一下，如图 3-28 所示即增加了一个锚点。



图 3-28 增加锚点



这时用户再用鼠标拖动新增加的锚点即可得到想要的路径效果，如图 3-29 所示。



图3-29 编辑增加的锚点

2. 减少锚点

在路径工具的使用中，路径的某一段可能是一段直线或一段很平滑的曲线，但是用户在绘制时由于疏忽而多增加了一个锚点。这时我们就可以使用减少锚点工具修改此路径，下面就用一个小例子介绍减少锚点的方法。

首先选择钢笔工具绘制一个酒瓶的轮廓，如图 3-30 所示，用户可以看到在瓶颈处多一个锚点，然后我们选择“减少锚点”工具在多余的锚点处点击一下，如图 3-31 所示，这时和删除的锚点连接的两个锚点就以直线连接起来了。



图 3-30 绘制的路径初图



图 3-31 运用“减少锚点”工具

3.5 路径控制面板的使用

用户在编辑路径时除了可以使用钢笔系列工具中的工具外，还有一个很重要的工具就是路径控制面板的使用，在路径控制面板中可以实现很多重要功能。下面就介绍路径调板的使用和利用路径调板进行编辑的其他操作。

零

起点电脑培训学校



3.5.1 路径调板的组成和功能

在 Photoshop 中有一个路径控制面板，如图 3-32 所示，它的功能和图层面板的功能有些相似，下面介绍路径控制面板的组成和功能。



图 3-32 路径控制面板

用户可以从图中看到在控制面板的下面有六个按钮，它们的功能从左到右依次为“用前景色填充路径”、“用前景色描边路径”、“把路径转换成选区”、“把选区转换成路径”、“创建新路径”和“删除当前路径”。其中的“创建新路径”和“删除当前路径”项可以很容易知道其意义，在后面将介绍其他几项的功能。

3.5.2 填充路径

填充路径的方法和填充选区的方法差不多。

首先绘制一个路径，如图 3-33 所示为绘制的一个苹果路径。

选择一种前景色，然后点击路径控制面板中的填充路径按钮即可，如图 3-34 所示为填充后的效果。



图 3-33 绘制的工作路径

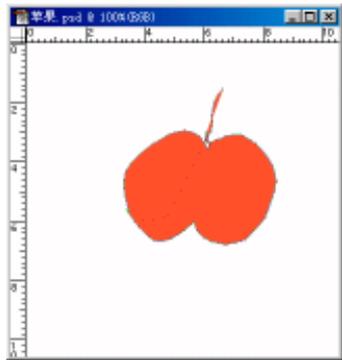


图 3-34 使用填充工具后的填充效果

上图所示的效果不是很逼真，其实用户在使用路径的填充时可以把路径转化成选取区域，然后可在选取区域内运用各种填充的效果，如渐变色、图案等效果。运用渐变填充时只要把路径转换成选区后在选区内移动鼠标即可，有时也可以使用图案填充，如图 3-35 所示即为使用渐变填充，如图 3-36 所示为图案填充的效果。

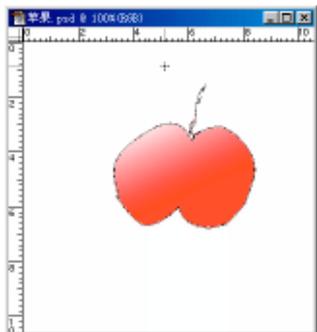


图 3-35 使用渐变填充的效果

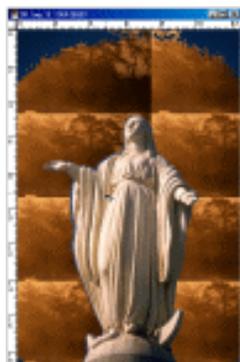


图 3-36 使用图案填充的效果

3.5.3 描边路径

路径的描边和选区的描边用法差不多，使用路径控制面板的描边按钮可以使用前景色进行描边，但是描边的控制比填充的控制要复杂一些，这要牵涉到一些绘图工具的使用，下面就介绍路径描边的操作。在本节中我们还使用苹果的例子。

首先在路径控制面板中点击苹果路径层显示路径，如图 3-37 所示。



图 3-37 绘制的路径

如果用户在点击“描边”按钮时没有在工具箱中选择一种画笔工具或喷枪等工具则会按照一种默认的画笔工具来填充，出现如图 3-38 所示的效果。但是在描边时用户可以使用画笔、喷枪甚至图章工具来制作描边效果，当然这些工具首先要进行各种参数的设置，因为设置的不同出现的描边效果就不一样。如图 3-39 所示为使用图案图章工具进行描边的效果。



图 3-38 不设置填充工具描边



图 3-39 使用图案图章工具描边

零

起点电脑培训学校



3.5.4 路径和选区之间的相互转换

路径和选区之间的相互转换是使用路径和使用选区的一项非常有用的操作，比如前面讲到的在填充路径时可以先转换成选区然后使用各种填充效果，又比如在选取的选区不精确时可以先转换成路径，对路径进行编辑，然后再转换为选区，因为路径比选区更容易编辑。所以说路径和选区之间的相互转换是一项非常重要而又实用的操作。下面将介绍这两个操作。

打开一幅图像，使用磁性套索工具选择一个人头像区域，如图 3-40 所示，用户可以看到此选择的区域不够精确，这时用户有 3 种选择，一种为重新选取，但会得到同样的结果；一种选择是增加选区，这种方法比前一种方法简单，但是对用户的选取精度要求很高；还有一种方法就是把选区转换成路径，然后再进行路径的编辑，编辑完后删除路径，把路径重新转换成选区，这种方法既简单实用而且精度高。



图 3-40 选取区域



图 3-41 把区域转换成路径

点击路径控制面板中的“把选区转换为路径”命令按钮即可得到如图 3-41 所示的工作路径图。把区域转换成路径之后使用“增加锚点”、“减少锚点”以及“移动锚点”、“调整平滑度”等工具进行路径的编辑，即可得到如图 3-42 所示的路径效果。编辑完成后点击“把路径载入选区”按钮，即可出现选区和路径并存的效果，如果用户觉得此路径没有用时点击“删除路径”按钮即可出现转换过的选区效果。



图 3-42 编辑路径

通过对编辑前后的选区的观察，用户能够看出通过路径工具编辑过的选区比前面的选区精确得多，这就是路径和选区的转换功能，但是这体现了路径的编辑能力。用户在以后的使用中可以体会到路径和选区的转换给图像的编辑带来的方便。

3.6 路径使用实例

3.6.1 制作图案效果

下面就介绍一个实例，如图 3-43 所示。通过这个实例来讲述路径工具的使用，但是在使用路径时不会重复具体的路径操作方法，这里只给用户一个路径制作图像的感性认识。

零

起点电脑培训学校



图 3-43 制作的路径实例

在这个实例中有以下几个地方用到了路径的工具，首先，绘制的旗帜是使用路径编辑工具完成的，其次，在绘制旗帜的边缘效果时完全是利用路径工具绘制和编辑的，最后在制作小花朵的过程中用到了形状工具，形状工具的编辑和路径的编辑非常相似，而且绘制的形状图形就将以一个工作路径出现在路径面板中。下面详细讲述这个实例的制作。

首先执行“文件”菜单中的“新建”命令新建一幅图像，设置“模式”为 RGB 模式，然后选择工具箱中的形状工具，在新建的图像文件中绘制一个椭圆形路径，如图 3-44 所示。然后使用路径编辑工具，把这个形状路径编辑成一个旗帜状路径，如图 3-45 所示。在图像中增加一些控制点，然后使用路径选取工具移动控制点和转换点工具创建拐点。

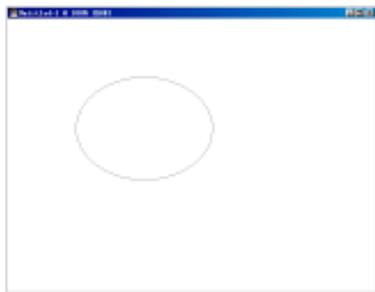


图 3-44 绘制的椭圆形



图 3-45 使用路径编辑工具编辑的旗帜路径

然后再对路径进行一些细微的调整，使路径更加平滑。执行“窗口”菜单中的“显示路径”命令打开“路径”控制面板，执行面板菜单中的“存储路径”命令，在打开的对话框中设置路径名为“路径 1”，然后执行面板菜单中的“复制路径”命令复制一个工作路径，如图 3-46 所示。选择复制的路径，选择工具箱中的“路径组件选择工具”，然后把鼠标放到路径左边的控制点上，把鼠标向右拖动一直到超过右边的控制线继续向右移动，这时则得到一个和原路径镜像的路径效果，如图 3-47 所示。用户在拖动时要注意镜像后的路径和原路径的大小一样，即要使路径工具栏中的 W（宽度）值为-100，其实用户也可以在路径工具栏中直接设置 W（宽度）为-100，如图 3-48 所示。



图 3-46 “路径”控制面板

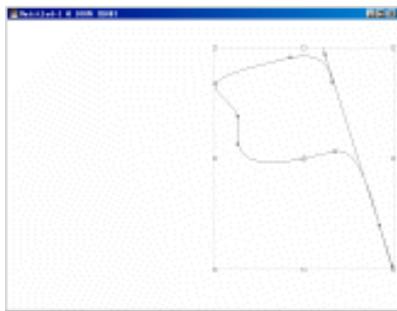


图 3-47 制作的路径镜像效果

零

起点电脑培训学校

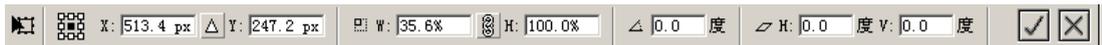


图 3-48 路径整体选择工具栏

然后选择“路径 1 副本”路径，使用面板中的命令把这个路径转化为选区，设置前景色为紫色，执行“编辑”菜单中的“填充”命令为选区填充前景色。如图 3-49 所示，然后使用同样的方法填充路径“路径 1”。

在“图层”控制面板中新建一个图层，并把新建的图层放到图层面板的最下面，如图 3-50 所示，然后执行“图层”菜单中的“新建”子菜单中的“背景图层”新建一个背景图层。然后选择“图层 0”，执行“编辑”菜单中的“自由变换”命令，然后对“图层 0”进行缩放处理并移动其位置，这时可得到如图 3-51 所示的效果。

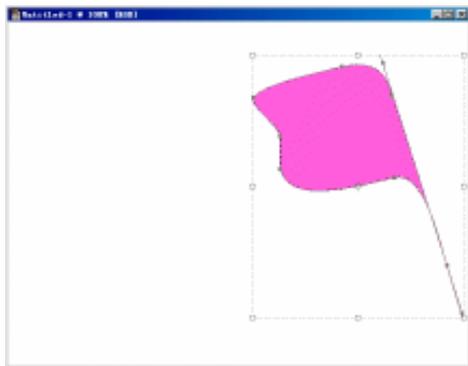
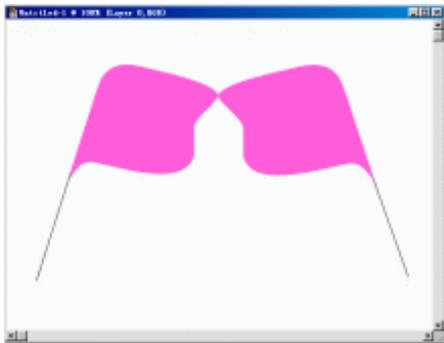


图 3-49 填充的路径 Path1 Copy 区域



图 3-50 “图层”控制面板



零

起点电脑培训学校



图 3-51 填充好的路径区域

使用橡皮擦工具擦除图像中的不要的部分，然后选择工具箱中的直线工具，在旗帜的把上绘制两条直线，使用“填充”工具在路径中填充上前景色，这时即可得到如图 3-52 所示的效果。

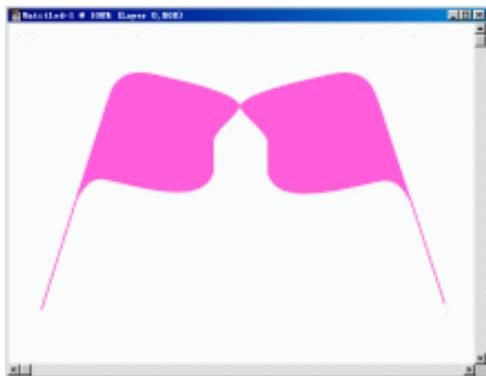


图 3-52 制作好的两面旗子

选择“图层 0”，然后执行“图层”菜单中的“图层样式”子菜单中的“渐变叠加”命令，打开如图 3-53 所示的对话框，在此对话框中设置各项参数。设置不透明度为 82%，在“渐变”下拉式面板中选择一种渐变方式，如图 3-54 所示，在“样式”下拉式菜单中选择“反射性”项，然后再设置“角度”项和“范围”项，设置完后单击“好”按钮即可得到如图 3-54 所示的填充效果。

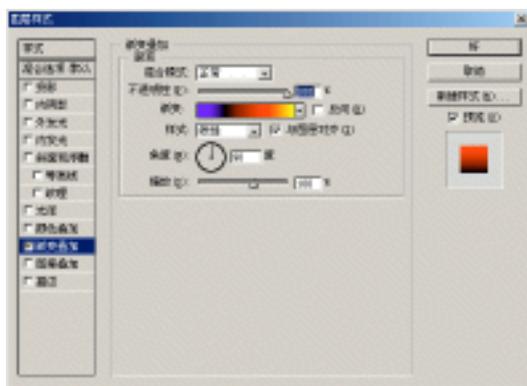
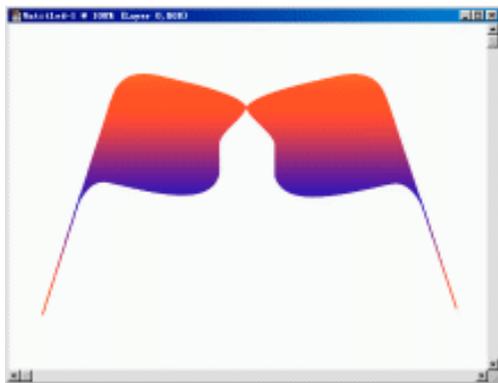


图 3-53 “渐变叠加”对话框



零

起点电脑培训学校



零

起点电脑培训学校

图 3-54 旗帜的填充效果

这时我们选择工具箱中的路径工具，绘制一个旗帜的轮廓图，然后使用工具箱中的“直接选取工具”和“转换点工具”，调整制作的路径的平滑度，在必要的地方制作几个拐点，最后即可得到如图 3-55 所示的轮廓路径。

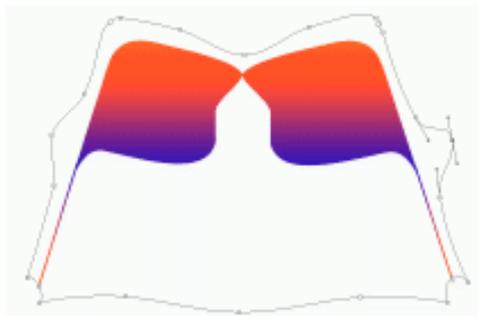


图 3-55 绘制的轮廓路径

选择工具箱中的画笔工具，在工具栏中设置笔刷的形状，打开下拉式笔刷面板，执行面板菜单中的“混合画笔.abr”命令把一个笔刷面板载入下拉式面板，如图 3-56 所示，然后在此选择一个飞鸟的笔刷。

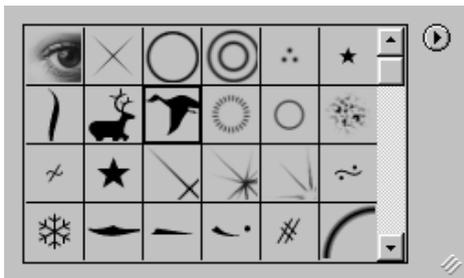


图 3-56 下拉式笔刷面板

使用画笔工具描绘路径的边缘，这时可以看到绘制的边缘的颜色和填充的颜色有一致性，如图 3-57 所示。

执行“编辑”菜单中的“描边”命令，在对话框中设置“宽度值”为 2Pixels，点击颜色块在颜色拾取器中选择一种较深的紫色，设置“不透明度”为 70%，然后单击“好”按钮即可得到如图 3-58 所示的描边效果。

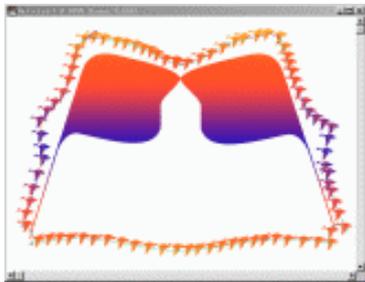


图 3-57 制作的路径边缘效果

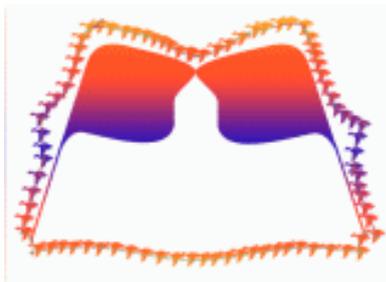


图 3-58 描边路径的效果

然后再对图像的边缘作一些处理。



选择工具箱中的“自定义形状工具”，在工具栏中打开形状方式下拉式面板，如图 3-59 所示，在此选择一种形状样式。



图 3-59 下拉式形状样式面板

使用此形状工具在图像中绘制一些形状图形，然后使用“编辑”菜单中的“自由变换路径”命令对绘制的形状进行调整，最后得到如图 3-60 所示的效果。

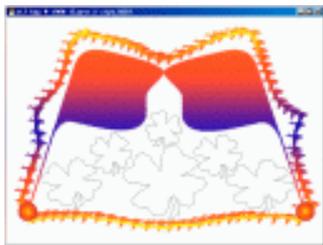


图 3-60 绘制的形状图形

在“路径”面板中点击“将路径作为选区载入”命令按钮，然后执行“编辑”菜单中的“填充”命令，给选区填充前景色，然后执行“图层”菜单中的“图层样式”子菜单中的“渐变叠加”命令，打开如图 3-61 所示的对话框，然后我们在此设置各项参数。

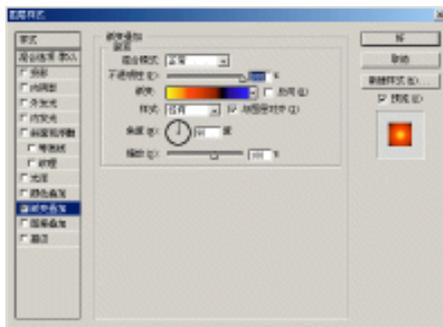


图3-61 “渐变叠加”对话框

设置完后单击“好”按钮，然后再在上边缘的两个顶点上复制两个球体，这时即可得到如图 3-62 所示的效果。用户这时即可看到制作的一个图案效果，在这个图案效果的制作中主要用到了路径工具，但是关于路径的编辑这里没有涉及，用户可以参见本章中的内容。除了使用路径工具外，我们还使用了“图层样式”工具对图层添加渐变填充色等。

在“路径”面板中删除路径。然后使用“文件”菜单中的“另存为”命令将图案进行保存。



零

起点电脑培训学校



图 3-62 制作的图案效果

3.6.2 制作喷气效果

在这个例子中，主要用到的技术有：使用磁性套索创建选区；对图像进行缩放旋转等变换；路径的绘制和修改；描边路径；应用图层效果；使用“云彩”滤镜。

(1) 打开一幅星球的图片，如图 3-63 所示。



图 3-63 星球图片

(2) 按快捷键 M 使用椭圆选取工具  选取星球外边缘。按 Ctrl+C 复制，然后关闭该文件。

(3) 新建一个文件，宽度为 9 厘米，高度为 6 厘米，RGB 模式，分辨率为 300 像素/英寸，以白色为背景。

(4) 将当前前景色设置为 R:30, G:45, B:80，背景色设置为 R:0, G:85, B:160。选择渐变工具，设置为线性渐变，“Foreground to Background”模式，沿左上角至右下角填充背景层。

(5) 按 Ctrl+V 键，粘贴星球图像，在图层面板中右击“图层 1”，选择“图层属性”，将图层一重命名为“星球”，如图 3-64 所示。



图 3-64 粘贴图像并重命名图层

(6) 按快捷键 V 选择移动工具 ，在属性栏中选中“显示边界”选项，调整星球的大小和位置，如图 3-65 所示，调整好后按 Enter 键确定操作。

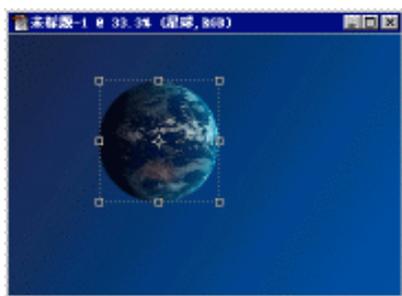


图 3-65 调整星球的大小和位置

- (7) 在图层面板中双击“星球”图层，设置为“外发光”样式，调整各项参数，效果如图 3-66 所示。
 (8) 打开一幅带有飞机的图片，如图 3-67 所示。

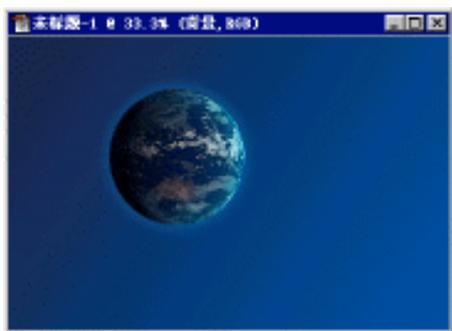


图 3-66 为星球添加“外发光”式样



图 3-67 飞机图片

- (9) 按快捷键 L 使用磁性套索工具, 将飞机选取出来，如图 3-68 所示。按 Ctrl+C 键，复制飞机后，关闭此文件。



图 3-68 制作飞机选区

- (10) 在新建的文件中，按 Ctrl+V 键粘贴飞机图像，并将该图层命名为“飞机”。
 (11) 按 Ctrl+T 键，对飞机作缩放、旋转、斜切变换，得到如图 3-69 所示的效果。

零

起点电脑培训学校



图 3-69 对飞机作各种变换的效果

(12) 按快捷键 P 选择钢笔工具, 创建如图 3-70 所示的直线路径, 离飞机近的为起点。



图 3-70 创建路径

(13) 选择转换点工具, 在终点锚点处拖动鼠标, 将其转换为曲线路径, 并使用直接选择工具调整路径。结果如图 3-71 所示。

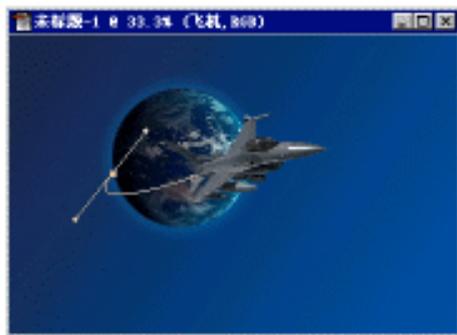


图 3-71 调整路径

(14) 新建图层, 命名为“气体”, 并将其拖至“飞机”图层下。按快捷键 J 选择喷枪工具, 将画笔大小设置为 65, 模式为正常, 压力为 100%, 并使用“压力渐变”, 渐隐值为 20。将前景色设置为黄色, 选中“气体”图层, 将路径描边, 如图 3-72 所示。



图 3-72 描边路径、制作气体

(15) 将喷枪工具的画笔大小减为 27,“压力渐变”的渐隐值增为 40,并将前景色设置为白色,在“气体”图层中再次描边路径,产生喷气的效果,如图 3-73 所示。



图 3-73 气体效果

(16) 新建图层,命名为“太空”,按 D 键将前景色和背景色设置为默认值,执行“滤镜>渲染>云彩”命令,并在图层面板中将混合模式设置为“柔光”,如图 3-74 所示。



图 3-74 加入太空背景

3.6.3 颗粒文字

在这个例子中,主要用到的技术有:将选区转化为路径、描边路径以及应用图层效果。最终可以得到一幅使用颗粒组成的文字效果图。

(1) 打开一幅背景图如图 3-75 所示。

零

起点电脑培训学校



图 3-75 背景图

(2) 新建一图层。

(3) 按快捷键 T 选择文字工具 ，将属性栏设置如图 3-76 所示，其中字的大小可以调整。



图 3-76 设置文字工具的属性

(4) 输入“颗粒”两个字，在图层面板中单击“图层一”，将文字转换为选区。选择任何一种选取工具，将鼠标置于文字选区内，当指针变为  时，移动文字选区到适当的位置，如图 3-77 所示。



图 3-77 输入并调整文字选区的位置

(4) 打开路径面板，按住 Alt 键，单击面板底部的 ，在弹出的对话框中将容差值设置为 0.5，单击“确定”，将文字选区转换为路径，如图 3-78 所示。



图 3-78 将文字选区转换为路径

(5) 按快捷键 I 选择吸管工具 ，在背景层中选择较深的颜色作为前景色。

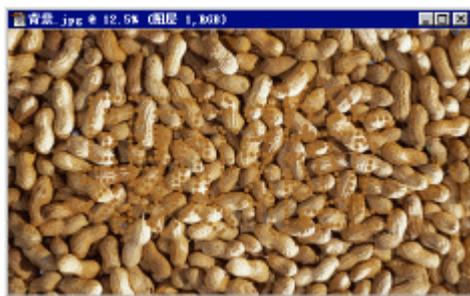


图 3-79 使用铅笔工具描边路径

(6) 按快捷键 B 选择铅笔工具 , 设置适当大小的圆形画笔, 并将画笔的硬度设置为 100%, 间距设置为 130% 左右。选择图层一, 保持铅笔工具为选中状态, 在路径面板底部单击 , 使用铅笔工具描边路径。在路径面板的空白处单击鼠标, 取消路径的显示, 得到如图 3-79 所示的效果。

(7) 在图层面板中双击“图层一”, 打开“图层效果”对话框, 选择“斜面和浮雕”, 将样式设置为“枕状浮雕”, 并调整好其他参数, 得到如图 3-80 所示的效果。

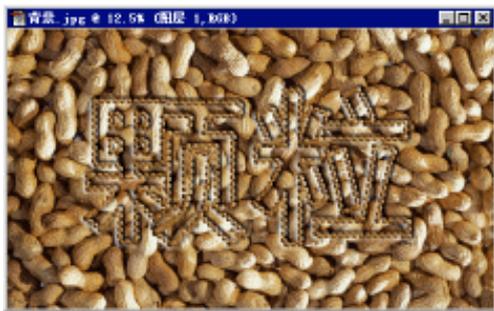


图 3-80 添加浮雕效果

(8) 在图层面板中选中“图层一”, 将混合模式设置为“变暗”, 得到最终的效果。

零

起点电脑培训学校

综合练习

一、选择题

(1) 拐点即是用户在画了一条曲线后, 按住 () 键拖动平滑点, 将平滑点转换成带有两个独立手柄的角点。

- A. Alt B. Ctrl C. Shift D. Enter

(2) 在进行曲线绘制时为了让路径呈现弧度就调节 ()。

- A. 描点 B. 线段 C. 控制句柄 D. 鼠标

二、填空题

(1) 建立路径的工具主要汇集在工具箱的 () 中。

(2) “路径”是指由 () 构成的线条或图形。

(3) 描边路径的两种方法是 () 和 ()。



三、思考题

- (1) 怎样去创建曲线段中的角点和平滑点？
- (2) 用户除了使用一般的钢笔工具创建直线路径和曲线路径外，还可以用哪些方法创建路径呢？

四、上机题

- (1) 用直接选择路径工具来选定物体。
- (2) 利用路径工具画一幢房子。

零

起点电脑培训学校



第4章 滤镜的使用

滤镜是一组功能强大的图像特效处理工具。通过滤镜的一系列处理，用户可以对图像进行模糊、锐化等效果的细小调整，而且还可以使图像产生各种各样的特殊视觉效果。在 Photoshop 6.0 中，根据其作用与效果的不同，可以将滤镜分为两大类：一类是破坏性滤镜，一类是校正性滤镜。本章将向用户简单介绍各种滤镜的功能，重点通过综合实例使大家熟悉滤镜的使用技术。

学习要点：

滤镜的概念和基本功能

滤镜的分类

滤镜的综合应用技术

零

起点电脑培训学校

4.1 滤镜概述

Photoshop 6.0 的滤镜共有 14 组，多达 100 多种。它们在功能上同摄影方面的滤镜相近，可以使图像产生各种变化的效果。滤镜的主菜单如图 4-1 所示。



图 4-1 滤镜主菜单

滤镜在应用的过程中，需要运算大量的数据，尤其是在大型的图像上，这种应用过程是非常耗时的。为此，Photoshop 6.0 在大多数滤镜对话框中设置了一个小的预览窗口，可以预览滤镜效果。

Photoshop 6.0 提供了两种功能的预览功能：

(1) 对话框预览：大多数滤镜在执行时，都会打开一个类似图 4-2 所示的对话框，让用户手工调整某些参数。对话框中具有预览框，可随着用户的调节即时产生预览效果。预览框是 100×100 像素大小，在图像视窗中拖动，就可看到被指定的区域在预览框中心出现，可以使用抓手工具移动预览框内的图像。在预览框下面有“+”号和“-”号两个按钮，单击这两个按钮可以放大或缩小预览框内的图像。



(2) 图像窗口预览：大多数滤镜的对话框中都具有预览选项，选择该项后可直接从预览框中看到滤镜的效果图，关闭该项则恢复原图。预览选项的两种状态的切换，可以仔细对比使用滤镜前后的效果。



图 4-2 预览滤镜效果



注意：

(1) 对于一些没有设置对话框或预览功能的滤镜，用户只有应用滤镜之后，才能通过图像窗口来查看滤镜效果。

(2) 滤镜无法应用在位图、索引色、45-bit RGB 及 16-bit 灰阶等位图上。



技巧：

(1) 可以先选中图像中的一小部分，然后使用滤镜观察效果，以便决定是否对整个图像应用该效果。

(2) 如果图像太大而遇到内存不足的问题时，可以对单个通道使用滤镜。

(3) 如果打算将一个图像打印成灰度图片，在应用滤镜前先将图像的一个副本转换为灰度，然后再对灰度图像应用滤镜，对彩色图像使用滤镜，然后转换为灰度，其效果与直接在灰度图像上应用滤镜的效果不同。

零

起点电脑培训学校

4.2 破坏性滤镜组

在 Photoshop 6.0 中，大多数滤镜都是破坏性滤镜，这些滤镜执行的效果非常明显，有时会使被处理的图像面目全非，产生无法恢复的破坏。破坏性滤镜包括：风格化滤镜组、画笔描边滤镜组、扭曲滤镜组、素描滤镜组、纹理滤镜组、像素化滤镜组、渲染滤镜组、艺术效果滤镜组等，下面分别进行介绍。

4.2.1 风格化滤镜组

风格化滤镜组通过置换像素并且查找和提高图像中的对比度，在选区上产生一种绘画式或印象派艺术效果。Photoshop 6.0 中提供了 9 种风格化滤镜。风格化滤镜组子菜单如图 4-3 所示。

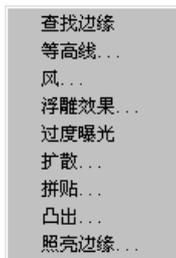


图 4-3 风格化滤镜组子菜单

在该对话框中，可以设置如下两个选项：

(1) 色阶：通过调整三角滑块设置边缘线对应的像素颜色范围，可以选择较亮的像素或较暗的像素，调整范围为 0~255。

(2) 边缘：该选项区域用来设置边缘线的特性。“较低”选项为低于阈值的像素，“较高”选项为高于阈值的像素。

4.2.2 画笔描边滤镜组

就像风格化滤镜组一样，画笔描边滤镜组可以对图像产生一种好像是用不同大小、不同颜色的画笔经过描边后的效果。该滤镜组中共包含 8 个滤镜，其中有的滤镜可以为图像添加杂色，有的滤镜可以为图像细化边缘，而有的滤镜可以为图像增加一种纹理化效果。在菜单栏中选择“滤镜画笔描边”命令，将弹出如图 4-4 所示的画笔描边滤镜子菜单，从中可以选择需要的滤镜效果。

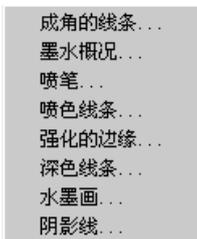


图 4-4 画笔描边滤镜子菜单



注意：

CMYK 与 Lab 颜色模式下的图像，不能应用画笔描边滤镜进行修改。

4.2.3 扭曲滤镜组

扭曲滤镜组共包含 12 个滤镜效果。它们对图像进行几何变形，创建三维或其他变形效果。需要注意的是，这些滤镜在运行时占用很多内存。因此，在使用扭曲滤镜组时要谨慎处理，并对达到的变形程度和变形效果进行精心调整。在菜单栏中选择“滤镜扭曲”命令，将弹出如图 4-5 所示的扭曲滤镜子菜单，从中可以选择需要的滤镜效果。

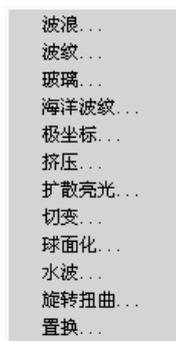


图 4-5 扭曲滤镜组子菜单

4.2.4 素描滤镜组

素描滤镜组中共有 14 个滤镜，其作用主要是为图像添加纹理，经常是为了达到一种 3D 的效果。素描滤镜组中的许多滤镜都是应用前景色或是背景色来重画图像，使图像产生一种手绘的效果。素描滤镜组子菜单如图 4-6 所示。

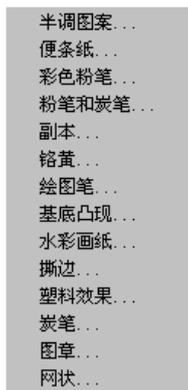


图 4-6 素描滤镜组弹出子菜单

4.2.5 纹理滤镜组

纹理滤镜组有 6 种滤镜。使用纹理滤镜组能为图像增加各种纹理图案。纹理滤镜组子菜单如图 4-7 所示。

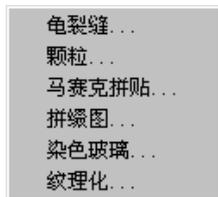


图 4-7 纹理滤镜组子菜单



4.2.6 像素化滤镜组

像素化滤镜组将图像中相近的像素分割成许多像素小块或对图像进行平面化处理，也可以将选区边缘清晰化。

像素化滤镜组子菜单如图 4-8 所示。

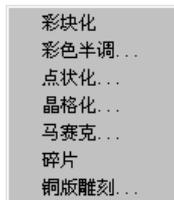


图 4-8 像素化滤镜组子菜单

零

起点电脑培训学校

4.2.7 渲染滤镜组

渲染滤镜组是 Photoshop 6.0 中实用性较强的一组滤镜，共有 6 种滤镜。可以在图像中创建三维形状、云彩、折射和模拟光线反射图案。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），或从灰度文件创建纹理填充以制作类型三维的光照效果。渲染滤镜组子菜单如图 4-9 所示。



图 4-9 渲染滤镜组子菜单

4.2.8 艺术效果滤镜组

艺术效果滤镜组共包括 15 种滤镜。运用这些滤镜后可以使图像看上去具有不同画派的艺术家使用不同的画笔和颜料创作的艺术品的效果，如图 4-10 所示。



图 4-10 艺术效果滤镜组子菜单



4.3 校正性滤镜

校正性滤镜主要用来对图像进行一些校正与修饰，包括改变图像的焦距、改变图像的颜色深度、柔化图像等。这类滤镜的数量较少，主要集中在模糊、锐化与杂色滤镜组中，与破坏性滤镜相比，校正性滤镜对图像的改变比较轻微，有时甚至不容易观察出来，但结合其他工具综合运用各种校正性滤镜可以使图像产生各种用一般工具达不到的特殊的效果。下面将介绍各种校正性滤镜的使用方法。

4.3.1 模糊滤镜组

在 Photoshop 6.0 中，模糊滤镜组中共提供了 6 种模糊形式，它们通过对图像中的相邻像素的颜色进行平均化，从而使图像产生一种平滑过渡的效果，使图像更加柔和。模糊滤镜组子菜单如图 4-11 所示。

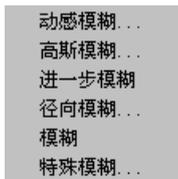


图 4-11 模糊滤镜组子菜单

4.3.2 锐化滤镜组

与模糊滤镜组中的各种滤镜为图像增加模糊的效果相反，锐化滤镜组中的各种滤镜通过增加相邻像素的对比度来聚焦模糊的图像，增强图像的轮廓。锐化滤镜组子菜单如图 4-12 所示。

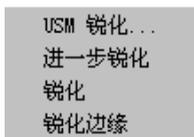


图 4-12 锐化滤镜组子菜单

4.3.3 视频滤镜组

视频滤镜组中包括两个滤镜：NTSC 颜色滤镜与逐行滤镜，它们可以处理从摄像机输入的图像或是像录像机输出的图像，属于外部接口程序。视频滤镜组子菜单如图 4-13 所示。



图 4-13 视频滤镜组子菜单

零

起点电脑培训学校



4.3.4 杂色滤镜组

杂色是指随机分布色阶的像素，其特征类似于声音中的噪音。杂色滤镜组中共包含 4 个滤镜，分别为：蒙尘与划痕滤镜、去斑滤镜、添加杂色滤镜与中间值滤镜，它们分别可以为图像添加杂色或是去掉图像中的杂色。杂色滤镜组子菜单如图 4-14 所示。

图 4-14 杂色滤镜组子菜单

零

起点
电脑
培训
学校

4.3.5 其它滤镜组

其它滤镜组共包括 6 种滤镜。可以使用它们创建自己的滤镜、修改蒙版、在图像内移位选区以及进行快速的色彩调整。其它滤镜组子菜单如图 4-15 所示。

图 4-15 其它滤镜组子菜单

4.3.6 数字水印滤镜组

数字水印滤镜组的作用是将版权信息加入到图像中，这些信息的存在形式是水印数字码，肉眼是看不到的。数字水印滤镜组子菜单如图 4-16 所示。

图 4-16 数字水印滤镜组子菜单

4.4 滤镜应用实例

本节将举几个应用滤镜制作特殊图片效果的例子。



4.4.1 制作暴风雨效果

在这个例子中，主要有两个制作点：雨和闪电。其中设计到了“点状化”滤镜、“动感模糊”滤镜、“分层云彩”滤镜的使用以及对图像色彩的调整。

(1) 打开一幅源图像如图 4-17 所示。

(2) 对图像进行“色相/饱和度”调整，使其成为暴雨时的效果。按 Ctrl+U 键或选择“图像|调整|色相/饱和度”命令，在弹出的对话框中进行如图 4-18 所示的设置，将画面变暗变灰，效果如图 4-19 所示。



图 4-17 源图像

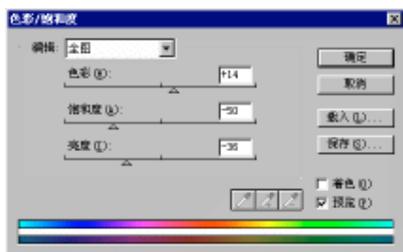


图 4-18 调整源图像的色相/饱和度



图 4-19 调整源图像的色相/饱和度的结果

(3) 在图层面板中，将“背景”层拖到  上，创建“背景 复制”图层。

(4) 选中“背景 复制”图层，选择“滤镜|像素化|点状化”命令，设置“单元格”大小为 5 左右，“单元格”的大小决定了雨点的大小。使用该滤镜后的效果如图 4-20 所示。

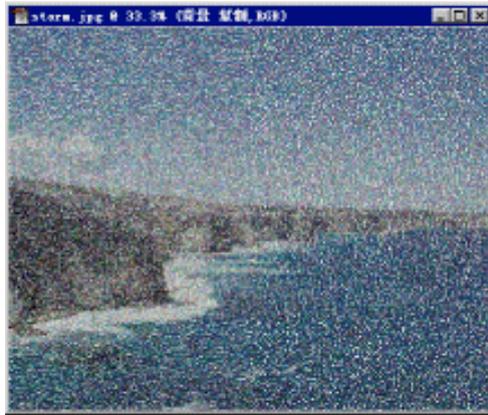


图 4-20 使用“点状化”滤镜的效果

(5) 选择“图像|调整|阈值”命令，调整阈值得到如图 4-21 所示的结果。

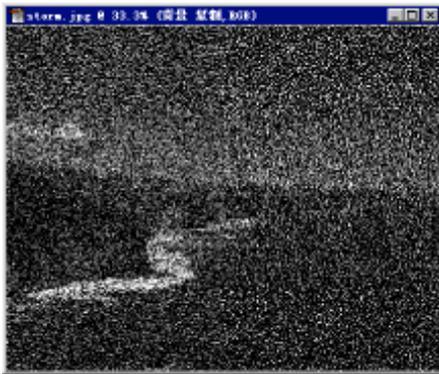


图 4-21 阈值设置结果

(6) 选择“滤镜|模糊|动感模糊”命令，在弹出的对话框中将“角度”设置为“-45”，大小设置为 35 左右，得到如图 4-22 所示的效果。



图 4-22 使用“动感模糊”滤镜效果

(7) 在图层面板中将“背景 复制”图层的混合模式设置为“强光”，不透明度为“75%”左右，得到如图 4-23 所示的风雨效果。为了增加雨的动感，可以对“背景 复制”图层再使用“滤镜|风格化|风”命令。



图 4-23 风雨的效果

(8) 下面来制作闪电。在图层面板中新建“图层 1”。按 D 键恢复默认的前景色(黑色)和背景色(白色),选择渐变工具,在属性栏中设置渐变类型为“从前景色到背景色”,渐变模式为“线性渐变”,在图层一右上角斜拉出一条短线,效果如图 4-24 所示。



图 4-24 制作渐变效果

(9) 选择“滤镜|渲染|分层云彩”命令,效果如图 4-25 所示。

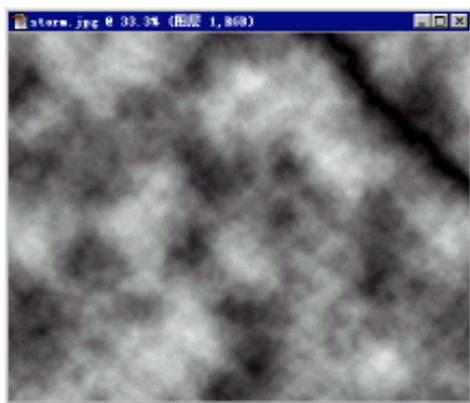


图 4-25 “分层云彩”滤镜效果

(10) 按 Ctrl+I 快捷键,或执行“图像|调整|反相”命令,将“图层 1”的颜色反相,得到如图 4-26 所示的效果。

零

起点电脑培训学校



零

起点
电脑
培训
学校

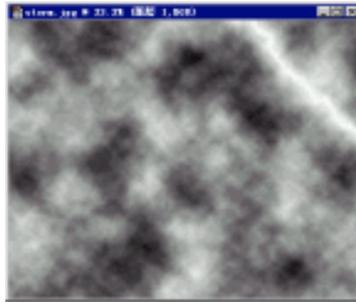


图 4-26 执行“反相”命令

(11) 按 Ctrl+L 快捷键,或执行“图像\调整色阶”命令,在弹出的对话框中将“输入色阶”设置为“0.10 255”,效果如图 4-27 所示。

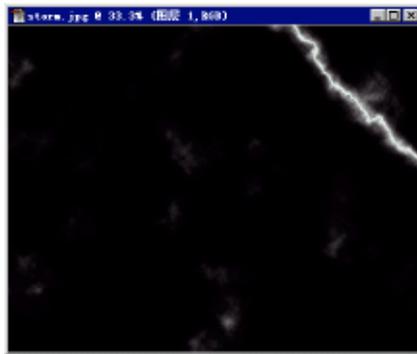


图 4-27 调整色阶

(12) 在图层面板中
将“图层 1”的混合模式设置为“屏幕”,并适当更改其不透明度,如图 4-28 所示。



图 4-28 最终的暴风雨效果

4.4.2 制作动感扭曲的效果

在这个例子中,主要使用了模糊滤镜和扭曲滤镜,以得到一种动感十足的效果。

(1) 打开一幅源图像如图 4-29 所示。



图 4-29 源图像

(2) 选择“滤镜|扭曲|挤压”命令，在弹出的对话框中将“数量”设置为 100%，效果如图 4-30 所示。



图 4-30 “挤压”滤镜的效果

(3) 选择“滤镜|模糊|径向模糊”命令，在弹出的对话框中设置如图 4-31 左图所示，得到右图的效果。



图 4-31 “径向模糊”的设置与效果

(4) 选择“滤镜|扭曲|切变”，设置如图 4-32 所示，效果如图 4-33 所示。



图 4-32 “切变”滤镜的设置



图 4-33 使用“切变”滤镜的效果

(5) 打开另一幅源图像如图 4-34 所示。

(6) 使用磁性套索工具将车身选择出来，并执行“选择|修改|平滑”命令，将“取样半径”设置为 5，得到如图 4-35 所示的选区。



图 4-34 源图像 (2)



图 4-35 建立选区

(7) 为了提高两幅图像的融合, 执行“选择羽化”命令, 设置“羽化半径”为 5。按 Ctrl+C 复制选区图像, 将该文件关闭。

(8) 在第一幅图像中按 Ctrl+V 键, 粘贴图像, 自动生成“图层 1”。按 Ctrl+T 键, 或选择“编辑|自由变换”命令, 对“图层 1”进行缩放和斜切的变换, 并将其移动到适当的位置, 如图 4-36 所示。

(9) 按 Enter 键确定自由变换操作。选择“滤镜|模糊|径向模糊”命令, 对汽车进行径向模糊, 得到如图 4-37 所示的效果。

这样, 这幅图像的效果就制作成功了。



图 4-36 调整“图层 1”



图 4-37 对汽车进行“径向模糊”

零

起点电脑培训学校

4.4.3 制作萍踪“虎”影

在这个例子中运用了水波滤镜、风滤镜以及镜头光晕滤镜, 辅以图层的外发光样式, 将一只猛虎与水面结合起来, 形成一种独具创意思维的效果。

(1) 打开一幅带有老虎的源图像如图 4-38 所示。



图 4-38 源图像 (1)



(2) 使用放大镜工具将图像放大,再利用磁性套索工具将老虎选择出来。进行“选择|修改|光滑”操作,得到如图4-39所示的选区。



图 4-39 创建选区

(3) 按 Ctrl+C 键复制老虎,关闭该文件。

(4) 打开另一幅图像如图4-40所示。



图 4-40 源图像(2)

(5) 按 Ctrl+V 键粘贴老虎,得到“图层 1”。按 Ctrl+T 键,或执行“编辑|自由变换”,得到如图4-41所示的效果。



图 4-41 调整老虎的大小和位置

(6) 按 Enter 键确定变换的操作。在图层面板中双击“图层 1”,按如图4-42所示的设置图层的外发光效果。

零

起点电脑培训学校

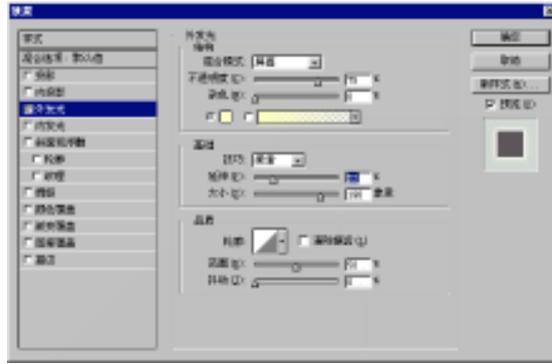


图 4-42 设置“图层 1”的外发光效果

(7) 按 Ctrl+E 键，或执行“图层|合并图层”命令，将“图层 1”和背景层合并。

(8) 使用椭圆选取工具，在老虎的前爪处圈选一个椭圆选区，执行“滤镜|扭曲|水波”命令，设置如图 4-43 所示。

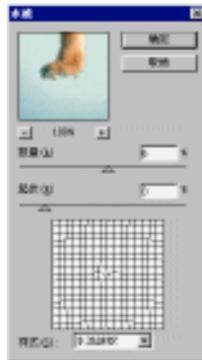


图 4-43 设置“水波”滤镜

(9) 类似在老虎的其他三只爪子处建立椭圆选区，进行“水波”滤镜处理，得到的效果如图 4-44 所示。



图 4-44 添加“水波”滤镜的效果

(10) 执行“图像|旋转画布|90度(顺时针)”命令，再选择“滤镜|风格化|风”命令，设置方法为“风”，方向为“从左”，单击“确定”按钮，效果如图 4-45 所示。

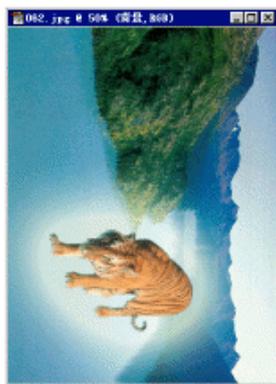


图 4-45 进行“风”滤镜操作

(11) 执行“图像|旋转画布|90度(逆时针)”命令。选择“滤镜|渲染|镜头光晕”命令，设置如图 4-46 所示。得到的最终效果如图 4-47 所示。

零

起点电脑培训学校



图 4-46 “镜头光晕”设置



图 4-47 最终效果

4.4.4 制作 3D 效果

虽然 Photoshop 是平面设计制作软件，但在其强大的滤镜组中也包含了简单的 3D 效果，下面就是一个应用 3D 滤镜的例子。

(1) 打开一幅背景图像如图 4-48 所示。



图 4-48 源图像



(2) 在图层面板中将“背景”层拖到上,得到“背景 复制”图层。

(3) 选择“滤镜|渲染|3D 变换”命令,弹出“3D 变换”对话框。选择立方体工具,在中间的图像中画出一个立方体,并使用直接选择工具改变其形状并移动位置,如图 4-49 所示。



图 4-49 绘制立方体

(4) 单击该对话框右侧的“选项”,设置如图 4-50 所示。单击“确定”,回到“3D 变换”对话框,再单击“确定”。



图 4-50 设置：“3D 变换”的选项

(5) 选中“背景|复制”图层,执行“图层|修边|移去黑色杂边”命令,删除多余的边缘。

(6) 在图层面板中单击“背景”图层前面的,将其隐藏。

(7) 选择矩形选取工具,在图像中框出一个矩形选区,使用“选择|变换选区”命令,将选区变为如图 4-51 所示的形状。



图 4-51 创建选区 (1)

(8) 选择“图像|调整|亮度/对比度”命令,将亮度调暗。

(9) 类似步骤(7)创建如图 4-52 所示的选区。

零

起点电脑培训学校



图 4-52 创建选区 (2)

(10) 选择“图像|调整|亮度/对比度”命令，将亮度调亮。按 Ctrl+D 键，取消选区，得到如图 4-53 所示的 3D 效果。

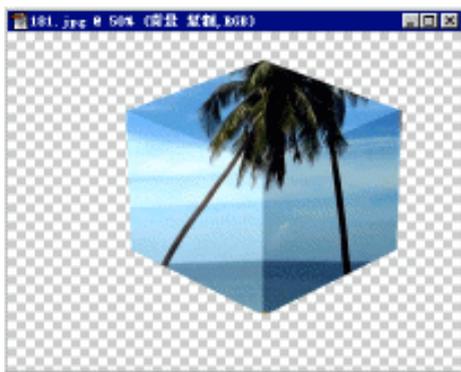


图 4-53 3D 效果

(11) 在图层面板中的“背景”图层前面再次单击，显示出  图标。

(12) 选中“背景复制”图层，按 Ctrl+T 键，改变立方体的大小，并移动到适当的位置，如图 4-54 所示。



图 4-54 调整立方体的大小和位置

零

起点电脑培训学校



(13) 打开另一幅图像，并使用套索工具创建如图 4-55 所示的选区。



图 4-55 创建人物选区 (1)

(14) 执行“选择羽化”命令，设置羽化半径为 5，按 Ctrl+C 键，复制人物。关闭该文件。

(15) 回到原图像，按 Ctrl+V 命令，粘贴人物。并进行自由变换，将人物调整到如图 4-56 所示的大小和位置。



图 4-56 粘贴人物并调整 (1)

(16) 打开另一幅图像，并使用套索工具创建如图 4-57 所示的选区。

(17) 执行“选择羽化”命令，设置羽化半径为 5，按 Ctrl+C 键，复制人物。关闭该文件。



图 4-57 创建人物选区 (2)

(18) 回到原图像，按 Ctrl+V 命令，粘贴人物。并进行自由变换，将人物调整到如图 4-58 所示的大小和位置。

(19) 在图层面板中双击“背景 复制”图层，添加“外发光”效果，设置适当的颜色、延伸及大小，得到最终的效果如图 4-59 所示。

零

起点电脑培训学校



零

起点电脑培训学校



图 4-58 粘贴人物并调整 (2)



图 4-59 最终的 3D 效果

4.4.5 制作镜框效果

在这个例子中，主要运用了“杂色”滤镜和“动感模糊”滤镜以及图层样式中的“斜面和浮雕”。在实际的应用中，这三种工具也是经常要使用的。

(1) 打开一幅图像，如图 4-60 所示。



图 4-60 源图像

(2) 首先制作内边缘的效果。按 Ctrl+A 键，将图像全部选中。打开通道面板，单击底部的 ，将选区保存到 Alpha 通道中。

(3) 将背景色设置为黑色。执行“图像画布大小”命令，增大画布的宽和高，注意不要增得太大，结果如图 4-61 所示。

(4) 按住 Ctrl 键，在通道面板中单击 Alpha 通道，载入保存的选区。按 Ctrl+Shift+I 键，将选区反转。



(6) 回到图层面板, 选择“滤镜|杂色|添加杂色”命令, 将“数量”设置为 400%; “分布”设置为“平衡分布”; 选中“单色”复选框, 单击“确定”。



图 4-61 增加画布尺寸

(7) 选择“滤镜|模糊|动感模糊”命令, 设置“角度”为-47°, “距离”设置为 15 左右, 单击“确定”, 效果如图 4-62 所示。



图 4-62 进行“添加杂色”和“动感模糊”处理

(8) 下面制作内边缘的立体效果。按 Ctrl+J 键, 将边缘选区复制为一个新层“图层 1”。在图层面板中双击“图层 1”, 在弹出的对话框中选中“斜面 and 浮雕”项, 设置适当的深度, 大小和柔和数值, 单击“确定”, 效果如图 4-63 所示。

(9) 接下来, 制作外框。按 Ctrl+E 键, 将“图层 1”和“背景”层合并。按 Ctrl+A 键, 选中全部图像, 在通道面板中单击底部的 , 将选区保存到 Alpha2 通道。

(10) 确认背景色仍然为黑色。类似步骤 (3), 再次进行扩边。注意这一次要扩得大些。



图 4-63 内边缘的立体效果

(11) 按住 Ctrl 键, 在通道面板中单击 Alpha2 通道, 载入选区, 按 Ctrl+Shift+I 键, 将选区反转。

(12) 将前景色设置为自己喜欢的相框的颜色, 按 Alt+Del 键, 填充选区, 效果如图 4-64 所示。

(13) 类似步骤 (6) 进行“添加杂色”处理, 这一次将“数量”设置为 40 左右, 其他不变。

(14) 类似步骤 (7) 进行“动感模糊”处理, 参数不变。



图 4-64 使用前景色填充外框

(15) 下面制作外框的立体效果。按 Ctrl+J 键，将选区复制为“图层 1”，类似步骤(8)，设置图层效果为“斜面和浮雕”，调整深度，大小以及柔和参数值，得到如图 4-65 所示的效果。

(16) 下面制作相框的边角，首先制作三角选区。按 Ctrl+E 键，合并图层。选择矩形选取工具 ，按住 Shift 键在左上角框选一正方形区域。选择多边形套索工具 ，在属性栏中设置相减模式 ，在选区的右上角单击，按住 Shift 键向左下方拖出 45 度的斜线，其长度要超过正方形选区的左下角。然后在此斜线的下方建立一选区，注意要包括正方形选区的右下部。闭合该选区，则形成三角形选区。

(17) 在图层面板中新建“图层 1”。将前景色设置为白色，按 Alt+Del 键，使用前景色填充三角选区，类似步骤(6)对选区进行“添加杂色”处理，将“数量”设置为 70 左右，其他不变。



图 4-65 外框的立体效果

(18) 类似步骤(7)对选区进行“动感模糊”处理，将“距离”设置为 40 左右，其他不变，得到的效果如图 4-66 所示。



图 4-66 对边角的“添加杂色”和“动感模糊”处理

(19) 下面为边角添加立体效果。在图层面板中双击“图层 1”，设置图层效果为“斜面和浮雕”，保持其缺省设置，单击“确定”。

(20) 在图层面板中，将“图层 1”拖到  上，复制出三个图层。对它们进行【编辑】|【变换】处理，依次为旋转 90 度（顺时针）、旋转 90 度（逆时针）和旋转 180 度。



(21) 选择移动工具, 分别将复制出的三个图层移动到相框的其他三个角, 形成最终的效果如图 4-67 所示。



图 4-67 最终的相框效果

零

综合练习

一、选择题

- (1) 通过增加相邻像素的对比度来聚焦模糊的图像, 增强图像的轮廓的滤镜组是 ()。
- A. 锐化滤镜组 B. 视频滤镜组 C. 模糊滤镜组 D. 艺术效果滤镜组
- (2) 杂色滤镜组中共包含()个滤镜。
- A.1 B.3 C.4 D.5
- (3) 晶格化效果是属于()滤镜中的操作命令。
- A. “风格化” B. “杂点”
- C. “像素化” D. “渲染”

二、填空题

- (1) 在 Photoshop 6.0 中, 根据其作用与效果的不同, 可以将滤镜分为两大类: 一类是 (), 一类是 ()。
- (2) Photoshop 6.0 的滤镜共有()组, 多达()多种。
- (3) 滤镜无法应用在()、()、()及 16-bit 灰阶等位图上。
- (4) 在 Photoshop 6.0 中, 大多数滤镜都是(), 这些滤镜执行的效果非常明显, 有时会使被处理的图像面目全非, 产生无法恢复的破坏。

三、思考题

- (1) 滤镜有哪些操作技巧?
- (2) “锐化”滤镜是指什么?
- (3) 破坏性滤镜包括哪些滤镜组?

四、上机题

- (1) 熟悉 Photoshop 6.0 的各个滤镜操作。
- (2) 利用滤镜效果, 制作出一个风化效果图。



第5章 文本的编辑处理

Photoshop 6.0 给在文字处理功能上有了很大的改进，对以前不合理的部分进行了改进，也增加了不少实用的功能。

学习要点：

- 在图像窗口创建文本
- 字符控制、段落控制面板的使用
- 图像中文本的编辑
- 文本图层
- 效果的应用

零

起点电脑培训学校

5.1 创建文本

Photoshop 6.0 的工具箱中只有一个文本工具。利用文本工具可以直接在图像窗口中输入文本，是主要的创建文本的工具。在工具箱中单击文本工具，属性栏就会出现设置字体的属性选项，如图 5-1 所示。



图 5-1 文本工具属性栏

前面四个按钮的含义：是输入文字，是文字遮罩，是横排文字输入，是竖排文字。后面是输入文字后的属性，建议先输入文字再设置属性，因为这样可以预览设置属性后的效果。图 5-2 中，各选项的含义如下所述。



图 5-2 文本工具的各属性

- (1) 设置输入文字的字体：可以从该下拉列表框中选择文本的字体。
- (2) 设置文字款式：包括标准体、粗体、斜体和粗斜体。
- (3) 设置文字尺寸：可以从该下拉列表中选择文字的尺寸，也可直接在文本框中输入尺寸。
- (4) 设置文字的边缘效果：其中包括无效果、易碎效果、加粗效果和光滑效果四个选项。
- (5) 设置文字的对齐方式为居左、居中、居右。
- (6) 设置文字颜色：单击之可以从弹出的拾色器中选择文字的颜色。
- (7) 文字变形：这是 Photoshop 6.0 的新增功能，可以定义文字的排列样式。
- (8) 打开文本控制面板：可以打开字符和段落控制面板，在该面板中可以设置文字其他属性。
- (9) 确定修改文字属性。
- (10) 放弃修改文字属性。



5.1.1 使用文字工具

下面通过一个实例介绍一下文字工具的使用方法。

(1) 在工具箱单击文本工具, 指针变为“ I ”形光标。单击图像中想要输入文字的地方, 此时将在图像的该位置上出现“ I ”形的闪烁提示光标, 此时可以在图像窗口中直接输入文本了。也可以通过拖动“ I ”形光标设置文本框, 如图 5-3 所示。



图 5-3 设置文本框

(2) 输入如图 5-4 所示的文字。如果要另起一行, 可以在图像窗口中按 Enter 键。如果在文本框内, 当文字输入到达文本框边界的时候, 可以实现自动换行。如图 5-3 所示。



图 5-4 直接在图像中输入文字

(3) 通过在文字上拖动鼠标选中要编辑的文字, 然后在文字工具的属性栏中设置文字属性, 直接在图像窗口中预览文字效果。当然, 如果已经确定属性的设置, 也可以在输入文本前设置文字属性。这里选择横排输入文字, 字体选择隶书, 字体样式选择标准体, 字体大小选择 10mm, 边缘效果选择光滑, 对齐方式选择居左。字体颜色设置为黑色。效果如图 5-5 所示。

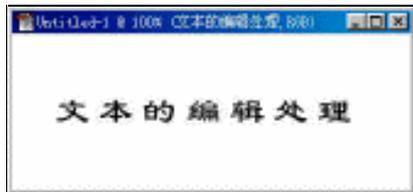


图 5-5 文字效果

(4) 如果想实现文字变形效果, 可以单击属性栏中的文字变形按钮, 文字变形只能变形轮廓文字, 而有些字体只是位图文字, 所以无法进行变形处理, 例如刚刚选择的隶书字体就无法进行变形处理。重新选中文字, 在属性栏中将字体设置为 Youyuan (幼圆)。然后单击变形按钮, 将弹出如图 5-6 所示的对话框。

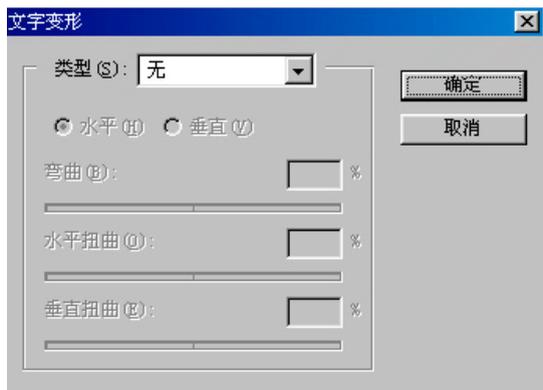


图 5-6 文字变形对话框

使用菜单栏中的“图层 | 文字 | 文字变形”命令也可以打开文字变形对话框。可以在该对话框中类型的下拉列表中选择变形的样式，而且可以设置该种样式的变形参数。其中各选项的含义如下：

- 文字水平扭曲。
- 文字垂直扭曲。
- 文字的弯曲数值。
- 文字水平扭曲的数值。
- 文字垂直扭曲的数值。

在此变形样式选择扇形样式，其他选项使用默认设置，如图 5-6 所示。单击确定，可以看到文本的变形效果如图 5-7 所示。如果对变形效果不满意，可以重复该步骤对变形样式和参数进行重新设置。

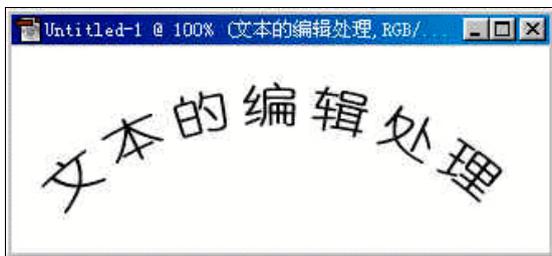


图 5-7 扇形变形效果



提示：

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，可以缩放大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。

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。

零

起点电脑培训学校

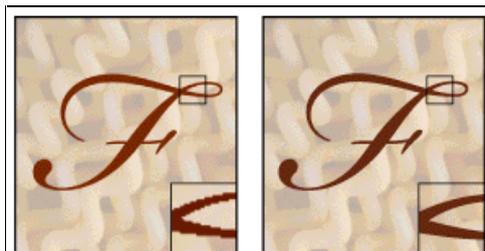


图 5-8 位图文字（左）和轮廓文字（右）

(5) 单击调板可调出字符和段落控制面板。通过设置字符控制面板可以设定字符的属性，而段落控制面板可以对整个文本段落进行编辑。相关内容请详见本章第二节和第三节。

(6) 属性设定结束后，单击属性栏末端的“”形确定按钮完成编辑。

Photoshop 创建的文本实际上是在一个新的图层上，在图层控制面板出现一个带有文字图标“T”的新图层。所以可以对文本进行图层编辑，使文本可以产生许多的图层效果。

零

起点电脑培训学校

5.1.2 使用文字遮罩

使用文字遮罩工具将产生一个文字轮廓的选区，并且不会产生新的图层，可以对该选区进行各种选区编辑。创建文字选区的步骤如下：

(1) 选择文字遮罩工具，然后选择竖排文字，创建文字选区。

(2) 在图像窗口单击确定文本输入位置，出现文本输入提示光标，此时图像背景将变为淡红色。

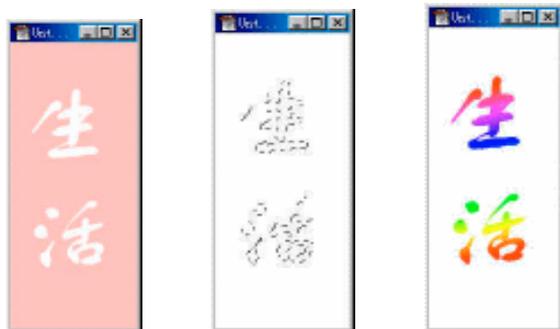


图 5-9 文本轮廓（左）变为选区（中）

(3) 置文本属性栏中的文本属性，此时的属性栏比使用文字工具时少了文本颜色属性。然后单击图像窗口并且直接输入文本。输入完毕后单击属性栏末端的确定按钮。此时文本轮廓将变为选区，如图 5-9 所示。

(4) 文字选区进行处理，这里选择工具箱中的渐变工具对选区进行填充，填充效果如图 5-9 右图所示。当然还可以进行其他选区编辑和滤镜编辑。

5.2 字符控制面板

除了文本工具外，Photoshop 6.0 还新增了两个文本控制面板：字符控制面板和段落控制面板。下面先介绍一下字符控制面板的功能和使用方法。



第一次启动 Photoshop 6.0 时并不显示 Character 控制面板，可以通过选择菜单栏中的窗口 | 显示字符打开该控制面板。如图 5-10 所示。



图 5-10 字符控制面板

下面介绍一下字符控制面板中各属性的含义以及利用面板重新调整图像窗口中的字符属性的步骤。

5.2.1 设定字符属性

在字符控制面板中，字体、款式、尺寸和文字颜色与文本工具的属性栏中的选项含义相同。使用方法也很简单，选中已经编辑好的字符，然后重新设定字符的这些属性即可。下面着重介绍字符控制面板特有的选项。

5.2.2 设定行距

行距是每行基线之间的距离，可以从字符控制面板中设定行距大小，行距列表框中设定行与行之间的距离，设定范围在 0 ~ 1763.88mm 之间。更改行距的步骤为：

- (1) 在图像窗口中拖动鼠标选择想要调整的文字行。
- (2) 在字符控制面板中设定行距的大小，可以从行距选项后的下拉菜单中选择行距大小，也可以直接在行距文本框中输入行距值。默认选项是自动，该选项允许系统根据字体大小自动设置行距大小。

不同行间距的比较如图 5-11 所示。



图 5-11 不同行距效果

5.2.3 设定微调间距和字间距

面板中微调间距选项是用来设定两个字符之间的距离。在该选项的下拉列表中，正数表示增加间距，负数表示减少间距。设定时应将文本光标置于两字符之间。

手动微调间距的步骤：

- (1) 在图像窗口中，在两个字符间单击设置插入点。



(2) 在微调间距后的下拉列表中选择字距大小，或者直接在文本框中输入字距值。其效果图如图 5-12 所示。

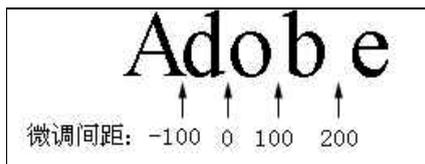


图 5-12 不同微调间距的比较

字间距选项用于调整选定的字符间距，此时必须选取图像窗口中的文字后才能进行调整。列表框中正值将增大字符间距，负值将缩小字符间距。指定字间距的步骤如下：

- (1) 在图像窗口中选择想要调整的字符。
- (2) 在字间距选项后的下拉列表中选择字距大小，或者直接在文本框中输入字距值。其效果图如图 5-

13 所示。



图 5-13 不同字间距的效果

零

起点
电脑
培训
学校

5.2.4 缩放字符尺寸

利用垂直缩放选项可以调整字符的垂直宽度，控制字符的垂直缩放。可输入 0% ~ 1000% 的值。利用水平缩放可以调整字符的水平宽度，控制字符的水平缩放。其输入范围也是 0% ~ 1000%。

缩放字符的步骤是：

- (1) 在图像窗口中选择想要缩放的字符。
- (2) 在字符控制面板的垂直缩放或者水平缩放后的文本框中输入缩放比例的大小即可。其效果如图 5-

14 所示。



图 5-14 缩放效果比较

5.2.5 设定基线移动

基线移动选项是用于设定文本于基线的距离。基线就如同下划线一样，当此项设定的数值为负值时，文本将向下移动，当此项设定的数值为正值时，文本向上移动。指定基线移动的步骤为：



- (1) 在图像窗口中选择想要调整的字符。
- (2) 在基线移动选项后输入基线移动的数值。其效果如图 5-15 所示，图中对 Photoshop 中的“to”设定不同的基线移动量。



图 5-15 不同基线移动量的比较

5.2.6 使用快捷菜单

单击字符控制面板右上角的黑色三角按钮，可以打开面板的快捷菜单，其中各命令如图 5-16 所示。使用快捷菜单的命令很简单：选中要编辑的文本，单击菜单中的命令，命令前面将出现一个“勾”形图标，表示该命令已经有效。再次单击该命令，取消“勾”形图标，将消除该命令产生的效果。



图 5-16 字符控制面板快捷菜单

粗体：因为有些字体没有粗体款式的选项，所以该命令可以将选中的文本强制转化为粗体。

斜体：和伪粗体的功能相同，可以将选中的文本强制转化为斜体。

旋转字符：当输入竖行文本时，该命令可以 90 度旋转字符，双字节字符是不能旋转的。其效果如图 5-17 所示。

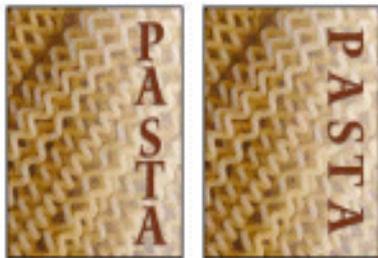


图 5-17 旋转效果

全部大写和小型大写：全部大写命令将所选文本全部转换为大写。小型大写命令将所选文本转换成小型大写。如图 5-18 中，photoshop 中的 shop 分别使用了全部大写和小型大写。

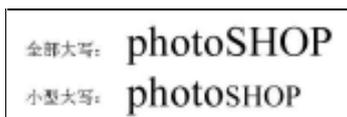


图 5-18 全部大写和小型大写的比较

上角文字和下角文字：单击该命令可以将所选文字转换成上角文字或者下角文字。上角文字命令会减少文字尺寸并且将所选文字移动到基线的上方。下角文字命令也会减小文字尺寸，但是所选文字将会移动到基线的下方。

下划线和删除线：下划线命令为所选文本添加上下划线，删除线命令将为所选文本添加删除线。其效果如图 5-19 所示。

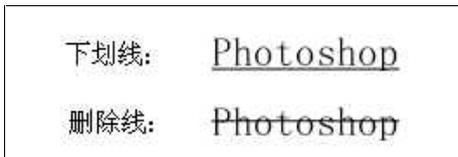


图 5-19 下划线和删除线效果

连字和古体数字：选择该命令将使所选文本产生连字和古体数字效果。当选择了开放式字体后，可以使用连字命令使特定的两个字母产生连字的效果。古体数字效果比普通数字短一些。

碎化宽度：缺省设置时，文本是以碎化字符宽度显示的。字符之间的宽度有些是部分像素，该命令可以字符之间的宽度达到最佳，使得文本的外观更加适合阅读。但是当字体尺寸小于 20，该命令将会导致字符拥挤，不适合阅读。此时可以取消使用该命令来消除碎化宽度效果。

置位面板：将字符控制面板重置为缺省设置。

字符控制面板快捷菜单的使用方法与面板类似：首先在图像窗口中选择想要编辑的字符，然后选择快捷菜单中的命令即可。

零

起点电脑培训学校

5.3 段落控制面板

可以选择菜单栏中“窗口 | 显示段落”命令打开段落控制面板，如果已经打开了字符控制面板，那么可以通过单击面板上面的段落标签打开它。如图 5-20 所示。



图 5-20 段落控制面板



下面介绍一下段落控制面板中各属性的含义以及利用面板重新调整图像窗口中的段落属性的步骤。

5.3.1 指定对齐方式

要将选定的文本应用不同的对齐方式，可以使用段落面板提供的7种段落对齐类型，如图5-21所示。

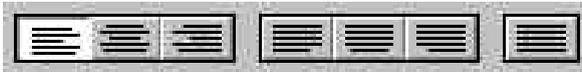


图 5-21 Photoshop 6.0 的段落对齐方式

下边是有关对齐按钮的简单介绍。

左对齐：这是最常用的对齐方式。它能够把选定的文本左边界完全对齐，而不管右边界是否对齐。

居中对齐：当应用这种对齐方式时，段落文本中的每一个行字符都与其中心对齐，或以插入点或者文本框中心的位置来进行居中对齐。

右对齐：这种类型的对齐能够使选定的文本的右边界完全对齐，而不管它们的左边界是否对齐。

两边对齐：中间的一组三个按钮为两边对齐按钮，这种对齐格式能够将选定文本的左右都对齐。当应用这种对齐格式时，Photoshop 6.0 会在段落文本中的各字符之间添加额外的间距。三个对齐方式的区别是最后一行的对齐方式，第一个对齐按钮将使最后一行文本显示为左对齐，第二个对齐按钮将使最后一行文本显示为居中对齐，第三个对齐按钮将使最后一行文本显示为右对齐。

强制对齐：最后一个对齐按钮同两边对齐类似，除每段的最后一行也会沿段落的边界对齐外，这种方式与两边对齐相同。

使用 Paragraph 控制面板调整段落的步骤为：

(1) 在图像窗口中选中想要调整的段落，可以拖动鼠标选取，如果要全选当前文本层中的文本，可以使用快捷键 Ctrl+A 选取。

(2) 在段落控制面板中选择所需对齐方式，单击该对齐方式按钮即可。

5.3.2 指定缩进方式

Photoshop 6.0 的段落缩进可以实现段落的细微调整，共有五种缩进方式，下面详细介绍面板中的缩进选项。

左缩进：在该数字框中输入需要的左缩进值。该数值是从文本块左边界开始算起。取值范围在 0mm 到 457mm 之间。

右缩进：在后面的文本框中输入数值以设置段落文本的右缩进量。该数值是从文本框的右边界算起来。

首行缩进：首行缩进选项框中的值是从左缩进标记的位置开始算起的，而不是从文本框的左边界算起。所以，如果首行缩进标记在左缩进标记右边，首行缩进选项框中的值就是正的；如果首行缩进标记在左缩进标记左边，首行缩进选项框中的值就是负的。

段前缩进：该选项可以在文本中的各个段落之间添加额外的间距。该选项与在段落第一行的某一字母增加行距所起的作用相同。

段后缩进：与段前缩进作用相似，只是在段落的后面添加额外的间距。使用这种方法的优点是能够应用于整个段落，包括段落文本的第一行在内。



使用缩进调整选项的步骤为：

- (1) 图像窗口中选择想要调整的段落，选择方法与前面介绍的相同。
- (2) 在段落控制面板中设定段落缩进量，方法是直接在缩进选项后的文本框中输入缩进量，其范围在 0~458.19mm。

5.3.3 连字符设置

连字符：单击控制面板底部的连字符选项，可以打开连字功能。该功能可以按照缺省设置自动完成连字符功能。连字功能能够在任何必要的地方加上连字符，以保持整个文本范围内行的长度统一不变和使间距更为合理。

5.3.4 使用快捷菜单

单击段落控制面板右上角的黑色三角按钮可以打开控制面板的快捷菜单，如图 5-22 所示。菜单命令的使用方法与字符控制面板快捷菜单命令使用方法相同。



图 5-22 段落控制面板的快捷菜单

其中各命令的含义如下：

悬空标点：该命令可以控制标点符号不超出文本框的范围，并且使标点处于合适的位置，避免一些标点符号由于换行而被断开或者处于一行的起始位置。

格式调整：选择格式调整命令会弹出如图 5-23 所示的对话框，可以在此对话框中设置词语间隙、字母间隙和字形间隙的最小，正常和最大比例。并且可以设定自动字距的比例。

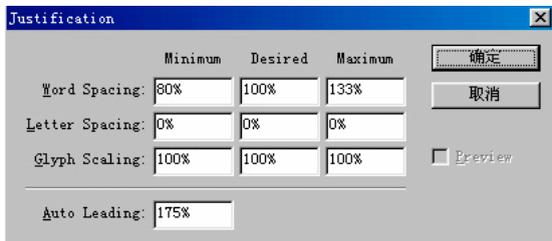


图 5-23 格式调整对话框

连字符：选择连字符命令打开如图 5-24 所示的对话框，在该对话框中可以设置连字符的一些参数，而

零

起点电脑培训学校



且只对英文有效。设置连字符有效时，可以设定使用连字符单词的最小长度，连字符前的字符长度和连字符后的字符长度，最多连字符的个数和连字符区域的大小等。

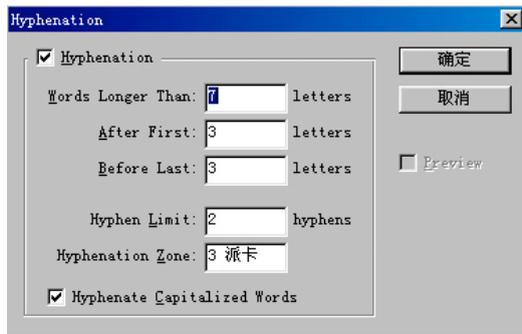


图 5-24 连字符对话框

单行优化和每行优化：Photoshop 6.0 提供了两种对段落的优化方式：单行优化和每行优化。通过优化段落可以消除一些较隐蔽的字符间断，减少整个段落的连字符个数。使整个段落的布局更加美观合理。“单行优化”可优化选种的某一行文本，“每行优化”可优化段落中的每一行，缺省设置时是“每行优化”。

置位面板：将段落控制面板重置为缺省设置。

零

起点电脑培训学校

5.4 编辑文本

5.4.1 选择文字

编辑图像中文字前，需要选择编辑的文字对象。方法是将光标放在图像窗口中的文本区内，执行以下的任意一项操作：

拖动鼠标以选择想要更改的文本。

单击鼠标以设定所选文本的起始位置，然后按住 Shift 键单击设定所选文本的结束位置。

将光标放在一个单词（字）上，然后双击鼠标左键以选择这个单词（字）。

按 Ctrl+A 以选择文本区内的所有字符。

5.4.2 创建文字的工作路径和形状路径

Photoshop 6.0 允许将轮廓文字的轮廓转换成工作路径，方法是选中想要转化的文字，然后选择菜单栏的“图层|文字|创建工作路径”命令。此时文字轮廓转化为工作路径，可以从路径控制面板中看到已经转化的工作路径缩略图，如图 5-25 所示。

Photoshop 6.0 不仅可以将文本转化为路径，而且还可以使用转换为形状将文本转化为文字的的形状路径，该命令也在文字的级联菜单中。选中想要转化的文字，选择该命令后，文字轮廓将转化为形状路径。然后可以使用菜单栏中的“编辑|定义形状”命令自定义形状，可供工具箱中的自定义形状工具使用。

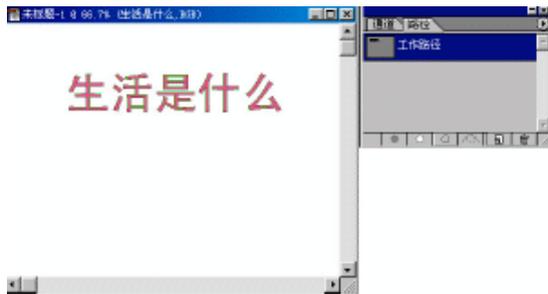


图 5-25 创建的文字路径

5.4.3 改变文字取向

在文字的级联菜单中还提供了改变文字取向的命令，它们是水平命令和垂直命令。选择想要编辑的文字，然后选择水平或者垂直命令即可改变文本的取向。

零

起点电脑培训学校

5.4.4 反锯齿化边缘效果

消除锯齿通过部分填充文字的边缘像素，产生边缘光滑的文字，如图 5-26 所示。选择图像中想要编辑的文字，然后选择文字级联菜单中的反锯齿化边缘命令，Photoshop 6.0 提供了四种反锯齿化命令：无反锯齿、消除碎化边缘锯齿、消除加粗边缘锯齿和消除光滑边缘锯齿。分别消除四种不同的边缘效果文字的锯齿。其使用方法与 Type 级联菜单中的其他命令使用方法相同，这里不再赘述。

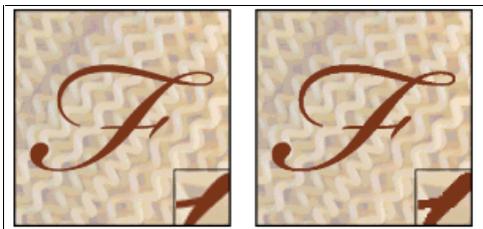


图 5-26 反锯齿化效果比较

5.4.5 点文本与段落文本之间的转化

Photoshop 6.0 有两种文本输入方法，一种是点文本的输入，另一种是段落文本的输入。两种文本区别在于输入方法的不同，输入点文本的方法是：使用文字工具单击窗口以确定文本输入的起点；而段落文本的输入方法是：使用文字工具，在图像窗口中按住鼠标左键拖出文本框，然后在文本框中输入文本。如图 5-27 所示。

在点文本模式下选中点文本后，可以直接使用鼠标拖动文本以改变文本位置。在段落文本模式下选中文本后，会出现一个带有调整手柄的文本框，可以利用调整手柄调整文本的旋转角度，区域大小以及旋转中心位置等。如图 5-27 所示。

Photoshop 6.0 提供了两种文本互相转化的命令：转换为段落文本或者转换为单行文字命令。其使用方



法也很简单，选中想要转换的文本图层，然后单击文字级联菜单中的转换为单行文字或者转换为段落文本命令即可完成文本转化。



图 5-27 点文本（左）和段落文本比较（右）

5.5 使用文字的图层效果

因为文字是在文字图层上的，所以可以对文字进行图层效果的编辑。利用图层效果可以产生多种特效文字，例如阴影字、发光字等。下面通过阴影字的制作步骤来介绍一下特效字的制作方法。

零

起点
电脑
培训
学校

- (1) 建立一个新的图像文件
- (2) 激活工具箱中的文字工具，选择横排文字，设置好其他选项。
- (3) 单击图像窗口，输入文字“阴影字”。
- (4) 利用字符控制面板和段落控制面板调整字符和文本段落。
- (5) 在图层控制面板中选中文本图层，使用面板快捷菜单中的混合选项命令打开如图 5-28 所示的效果对话框，也可以双击图层控制面板中的文本图层缩略图打开该对话框。

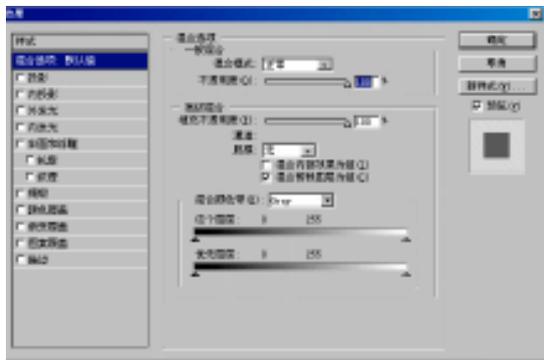


图 5-28 效果对话框

(6) 该对话框中，可以设置图层的样式、混合模式以及图层效果等。这里模式自定义和混合选项缺省使用缺省设置，然后选中左边效果栏中的投影选项，在右边的投影和质量选项区域中设置各个参数，可以从右方的预览方块中看到设置好的投影效果。

(7) 设置好各个参数后，单击确定，此时可以看到窗口中的文本出现阴影效果，如图 5-29 所示。



图 5-29 阴影字效果



使用效果对话框中左边的其他效果选项，还可以产生其他的文字效果，有关图层效果的内容请参见后面的章节。不仅可以使⽤图层效果产⽣特效字，还可利⽤滤镜产⽣更多的文字效果。

综合练习

一、选择题

(1) 除了文本工具外，Photoshop 6.0 还新增了两个文本控制面板。()

- A. 字符控制面板和段落控制面板
- B. 字符控制面板和 Character 控制面板
- C. 段落控制面板和 Character 控制面板

(2) 段落面板提供了()种段落对齐类型。

- A. 7
- B. 4
- C. 3
- D. 6

二、填空题

(1) 位图文字的字形效果取决于它的()和图像的()。

(2) 在文字的级联菜单中还提供了改变文字取向的命令，它们是()命令和()命令。

(3) Photoshop 6.0 有两种文本输入方法，一种是()，另一种是()。

三、思考题

(1) 在 Photoshop6.0 中的文字工具与 5.5 版比较有些什么变化？

(2) 文字工具的主要作用是什么？

四、上机题

(1) 输入一些文字，并对文字设置文字大小、颜色等。

(2) 设置文字的变形效果。

零

起点电脑培训学校



第6章 图像的描绘

Photoshop 主要是用来处理现成的图像文件，但是它也具有一定的图像描绘功能，可以创建一些简单的图像文件。而且随着 Photoshop 版本的提高，其图像描绘功能也越来越强大。特别是 Photoshop 6.0，提供了大量的现成的图像，可以简单快捷地描绘出许多较复杂的图像，大大提高了制作图片的效率。特别是使网页图片的创作变得更加得心应手。

学习要点：

Photoshop 各种绘图工具的作用及使用技巧

Photoshop 复杂图形工具及填充工具的使用方法

Photoshop 图像描绘的主要命令

零

起点电脑培训学校

6.1 绘图工具简介

为了便于对图像进行描绘处理，Photoshop 提供了多种绘图工具：喷枪、画笔、铅笔、直线、复杂图形绘制、油漆桶、渐变工具等。由于描绘工具使用前景色着色图像，因此可以利用拾取器先把工具箱的前景色设置为所需要的颜色，然后在进行描绘填充处理。

6.1.1 绘图工具一览

如图 6-1 所示，绘图工具主要有线条工具、复杂图形工具和填充工具，下面对它们做一下简单介绍。

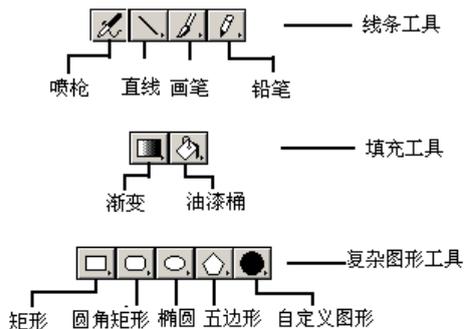


图 6-1 绘图工具一览

线条工具：包括铅笔、直线、喷枪、画笔工具，可以利用它们绘制出多种线条。

复杂图形工具：它们与直线工具用同一个工具栏图标，包括矩形、圆角矩形、椭圆形、正多边形和自定义图形，这是 Photoshop 6.0 新增的功能，使以前复杂图形的绘画变得非常简单。



填充工具：包括油漆桶工具和渐变工具，也是共用一个工具栏图标。可以利用它们那对选区进行填充操作。

6.1.2 置前景色和背景色

一般绘图工具的颜色都是由前景色决定的。要在 Photoshop 6.0 中选择一种颜色，可以使用三种方法：使用“拾色器”对话框，使用工具箱中的吸管工具以及使用颜色取样器。无论使用哪种方法，都可以将选定的颜色作为指定图像的背景色，也可以将之作为前景色，并且每种方法选定的颜色都能够显示在颜色调板中，如图 6-2 所示。

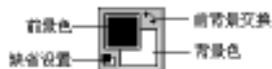


图 6-2 工具箱中的颜色调板

1. 使用“拾色器”对话框

在 Photoshop 6.0 中编辑图像时，任何时候单击工具箱中或“颜色”调板中的前景色或背景色图标，都会弹出“拾色器”对话框，如图 6-3 所示。它是 Photoshop 6.0 中选择颜色的标准环境，可以利用 HSB、RGB、Lab 和 CMYK 等四种常见的色彩模式来选择颜色。拾色器对话框包括以下选项。

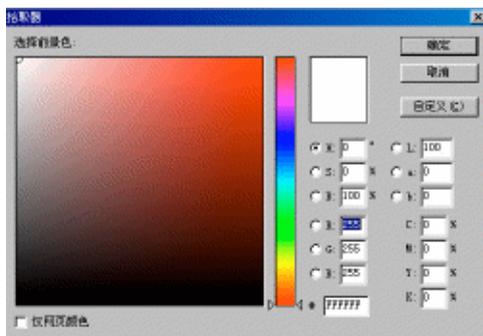


图 6-3 拾色器对话框

色域：对话框左边的方框中是色域，可以通过拖动环形的颜色选择标记来选择一种颜色。色域中颜色范围根据所选颜色的不同而不同。

色杆：色域框的右边是色杆，可以通过拖动色杆内的滑块来选择要使用的颜色。色杆内的颜色也是根据所选颜色的不同而不同。

当前色和以前色：色杆右边的小矩形框的上半部分是当前色，当前色选择的颜色会立即出现于其中。矩形框的下半部分是以前色，即进入“拾色器”对话框之前所选择的前景色或背景色。

色域警告：当所选颜色处于 CMYK 颜色的色域之外时，会显示一个色域警告三角形，三角形下边的方框中显示了最接近的 CMYK 等效色。

网页色警告：当所选颜色处于网页颜色的色域之外时，会显示一个警告的立方体图标，立方体下边的方框中显示了最接近的网页颜色。

数值输入框：除了用色域或者色杆选择颜色之外，还可以在“拾色器”对话框右下方以四种色彩模式在文本框中输入相应的值来选择颜色。各数值的衡量单位与“颜色”调板中相同。

仅显示网页颜色：在对话框的左下角有一“仅网页颜色”选项，当该选项有效时，色域和色杆中只显

零

起点电脑培训学校



示网页颜色，所以用户此时只能选择网页颜色。

如果在“拾色器”对话框中单击自定义按钮，可打开如图 6-4 所示的“自定义”颜色对话框，该对话框用来选择各种自定义的颜色。

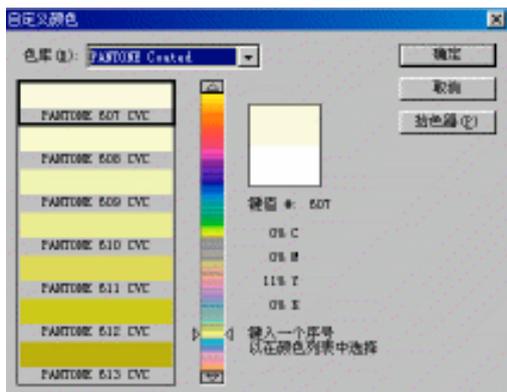


图 6-4 “自定义颜色”对话框

“自定义颜色”对话框的色库选项后提供了十三种颜色库。这些颜色库是全球范围内不同公司或组织制定的色样标准。色彩印刷人员可以根据按这些标准制作的色样本或色谱表来精确地选择和确定颜色，选择了一种颜色库后，可以通过滑杆来选择该色库中的某种颜色。这些颜色都带有自己的记号（Key）。如果用户已从色样本中查找到序号，可以直接通过键盘输入序号即可。

2. 使用吸管工具选择颜色

除了用标准的“拾色器”对话框选择颜色外，在实际工作中还常常使用吸管工具，尤其是在使用铅笔、笔刷、喷枪等描绘工具时，因此，它也是描绘工具之一，虽然它本身不能直接描绘图像。使用吸管工具可以选择前景色和背景色，并可以进行多像素采样。



图 6-5 吸管工具属性栏

单击工具箱中的吸管工具，将打开如图 6-5 所示的吸管工具属性栏。属性栏中只有一个取样大小列表框，其中包括以下三个选项：

取样点：该选项定义以一个像素点为采样的单位。

3×3 平均：该选项定义以 3×3 的像素区域为采样单位，采样时取其平均值。

5×5 平均：该选项定义以 5×5 的像素区域作为采样单位，采样时取其平均值。

在图像上某一点单击，即可选择该点的颜色作为前景色，工具箱中的前景色框将随之改变，“信息”控制面板中也将显示出颜色的 CMYK 和 RGB 值。如图 6-6 所示。





图 6-6 使用吸管工具选择颜色



技巧：

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。

3. 使用色彩检验工具

单击工具箱中的色彩检验工具，可以打开该工具的属性栏，属性栏中的 Sample Size 与吸管工具的含义相同。

色彩检验工具用于在图像中定义色彩检验点，以即时取得图像中不同位置上的色彩信息。最多可以在图像中定义四个色彩检验点，所有这些检验点的信息将信息控制面板中。如图 6-7 所示。



注意：

这些色彩检验点将始终存在于图像上，即使重新打开该图像。



图 6-7 使用色彩检验工具



技巧：

按住 Alt 键的同时单击颜色从采样点，删除采样点后，采样点将重新编号。

单击某个采样点时，在未释放鼠标键之前，光标变为移动工具，可以通过拖动采样点来调整它的位置。

单击“信息”控制面板右上角的黑色三角可以打开快捷菜单，选择其中的“隐藏颜色取样器”命令可以暂时隐藏采样点，再次选择“显示颜色取样器”命令可以重新显示采样点。



6.2 线条工具

6.2.1 喷枪工具

使用喷枪 () 工具可在图像的当前层或选择区域上模拟喷枪的效果进行着色。其属性栏如图 6-8 所示。



图 6-8 喷枪工具属性栏

下面介绍一下属性栏中各项的含义：

画笔：提供画笔的类型，Photoshop 提供了多种画笔类型，而且如果不满意当前类型，还可以对当前画笔进行编辑，甚至可以定义自己的画笔类型。

单击画笔后面的黑色三角会弹出画笔类型列表框，可以从中选择画笔类型，如图 6-9 所示。

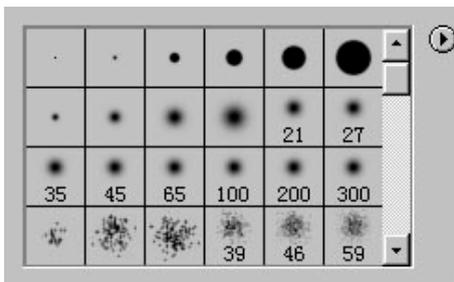


图 6-9 笔刷类型列表框

单击右上角的黑色三角会出现一个弹出菜单，选择其中的命令可以编辑笔刷类型列表框，如图 6-10 所示。

其中各命令的含义为：

第一栏中的新建笔刷命令可以定义新的笔刷类型。

第二栏中的分别是复位笔刷类型、载入新的笔刷类型、保存笔刷类型和替换笔刷类型。

第三栏中是笔刷重命名和删除笔刷命令。第四栏是列表框的显示方式，仅文字为用笔刷的名字显示笔刷类型，小图标是用小图标显示笔刷类型，大列表使用大字体的笔刷名字显示笔刷类型。

零

起点电脑培训学校



图 6-10 列表框菜单

最后一栏是 Photoshop 提供的笔刷类型文件，每一个文件都提供相当丰富的笔刷类型，不仅仅是线条类型，而且还提供了多种铅笔画效果的图形。点击笔刷类型文件后，会弹出一个询问是否替代当前笔刷文件的对话框，点击“确定”表示替换当前文件，“取消”表示取消操作，“载入”表示将所选笔刷文件中的笔刷类型加入到当前文件中，可以通过复位命令回到缺省状态下的笔刷类型。

如果单击属性栏中的画笔后面的笔刷类型图标，会弹出一个编辑笔刷类型的对话框，如图 6-11 所示。在该对话框中，可以编辑当前的笔刷类型，使其符合自己的要求。通过设定笔刷的半径、笔刷硬度、笔刷间距、角度和圆度等参数，可以得到更多的笔刷类型。



图 6-11 笔刷编辑对话框

菜单栏中的第二个选项是混合模式，有关这些模式的具体含义请参见本书第二章图层的有关内容。

压力项用以调整喷涂压力，可以在数字输入栏中直接输入数字或单击三角形按钮，拖动弹出的滑块进行调整。

属性栏中的最后一个选项是动态笔刷，单击该按钮可以弹出一个对话框，如图 6-12 所示。每个选项可以选择关和淡入淡出两个状态，当选择关时，喷枪的线条是均匀的。当选择“淡入淡出”时，喷枪的线条将随着线条的延长会产生相应的动态过渡变化，一般是由当前笔刷按照尺寸、压力或者颜色方式过渡到背景层，步数的含义是这种过渡在几步内完成。也就是说，步数越小，过渡越快越明显。



图 6-12 笔刷对话框

该对话框中有三个选项：尺寸、压力和颜色。可以分别选择三个选项是否有效和淡入淡出的作用范围步数越小，淡入淡出的过渡效果越明显，其效果如图 6-13 所示。

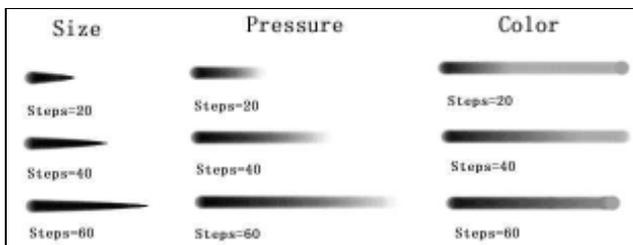


图 6-13 淡入淡出效果

属性栏中的最后一项是压力选项是用来设置喷枪的压力，用户可以直接在框内输入数字，或者用鼠标单击右三角按钮，拖动随后出现的滑块以确定喷涂的压力。其效果如图 6-14 所示。

喷枪工具的使用很简单，选择工具箱的喷枪工具，然后设定好笔刷的各选项设定。在图像窗口中按住鼠标左键拖动笔形光标即可。

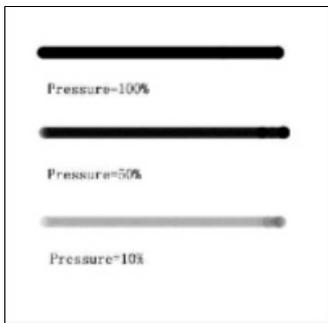


图 6-14 不同压力值的线条比较



技巧：

与喷枪工具相配和的功能键：

按住 Shift 键再拖动鼠标，将强迫喷枪喷涂成一条直线。

按住 Alt 键，则喷枪工具变为吸管工具。

按住 Ctrl 键，则暂时将喷枪工具切换成移动工具。

零

起点电脑培训学校



6.2.2 画笔工具

如果需要在图像上产生画笔绘制的效果，可以使用 Photoshop 6.0 工具箱的画笔工具。单击工具箱中的画笔工具 ()，属性栏中将列出画笔的各选项。如图 6-15 所示。



图 6-15 画笔工具属性栏

与喷枪的属性栏比较可以看出，多了不透明度和水印效果两个选项。其他选项的含义与喷枪工具中的含义相同，这里不再赘述。

不透明度用于设置绘制效果的透明度，用户可以在文本框内设置不透明度，也可以使用鼠标单击右三角按钮，拖动随后出现的滑块。其中 100% 表示完全不透明，而 0 则表示完全透明。

零

起点
电脑
培训
学校

6.2.3 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。单击工具箱中的铅笔工具 ()，可以看到铅笔工具的属性栏，如图 6-16 所示。



图 6-16 铅笔工具属性栏

其中各选项的含义与喷枪工具的含义相似。下面介绍比较特殊的一项——自动擦除项。在绘制之前，如果选择了自动擦除项，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。这就是自动擦除项的作用。需要注意的是，只有当铅笔工具在图像上移动时，自动擦除项复选框的功能才能生效。

铅笔的使用方法与上面两种线条工具的使用方法相同，这里就不再赘述了。



技巧：

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。

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。

6.2.4 直线工具

使用直线工具 () 可以在图像或者选区内绘画直线。在 Photoshop 6.0 中，直线是和矩形绘制工具共用一个工具栏图标的，单击工具箱中的直线工具。可以看到如图 6-17 所示的属性栏。



图 6-17 直线工具属性栏

第一栏中的三个图标按钮（)表示三种画直线的模式。第二栏中是复杂绘图工具的切换按钮，单击可以切换到其他图形绘制工具。后面的选项会随着直线模式的不同而不同。下面分别介绍三种模式下的属性栏。

当选择第一种模式时，其直线工具属性栏如图 6-17 所示，该模式下画直线实际上是建立一个新的形状图层，既然是图层，就可以对它进行图层操作。其中大小选项可以控制线条的粗细。图层样式可以使画出的直线产生各种特殊的效果。缺省状态为无效果。单击后面的黑色三角，可以打开图层样式列表框，如图 6-18 所示：

有关形状图层和样式列表框可参见本书第二章图层的相关内容。模式选项可以设置混合模式，不透明度选项用来定义直线的透明度。其效果如图 6-19 所示。图中的直线使用了图层样式。可以看到，图层控制面板中多了一个图层。



图 6-18 样式列表框

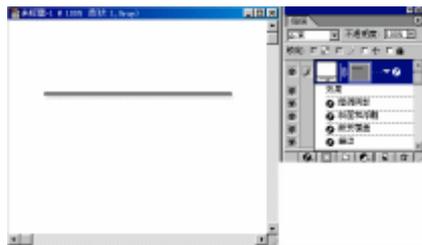


图 6-19 形状图层中的直线

当选择第二种直线模式时，其属性栏如图 6-20 所示。该模式下画直线实际上是创建工作路径，只有一个 Size 选项来设置线条的粗细，可以对该模式下画的进行路径编辑。有关路径的内容请参看本书第三章的相关内容。



图 6-20 第二种直线模式的属性栏

此模式的直线无前景色效果。仅仅是创建了一个封闭路径。其效果如图 6-21 所示，可以看到，路径控制面板中多了工作路径。

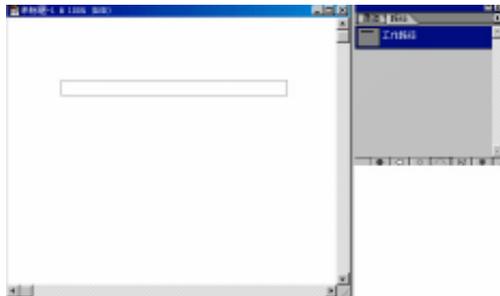


图 6-21 路径模式下的直线

当选择第三种直线模式时，其属性栏如图 6-22 所示。其中各选项的含义与第一种的含义相同。只是多了一个消除锯齿的选项。该种模式下的直线是在当前层以填充选区的方式创建出来的。



图 6-22 第三种直线模式的属性栏

所以，该模式下既没有新层，也没有新路径，仅仅是在当前图层中选区进行，其效果如图 6-23 所示。

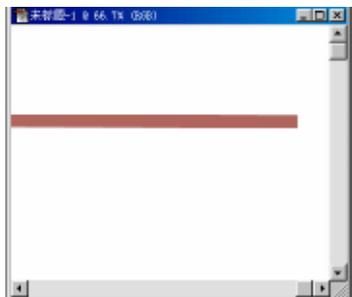


图 6-23 填充方式下的直线

选择好直线模式后，当在图像窗口中绘画直线的时候，工具箱的属性栏又会发生变化，如图 6-24 所示。其中多了四种重合模式，它的含义与选区工具中的含义是相同的，这里就不在赘述。单击工具栏中的“对勾”按钮可以返回到前面三种模式下的属性栏。



图 6-24 绘画直线时的属性栏

直线工具不仅可以画一般直线，而且还可以绘画带箭头的直线。当选择直线绘图工具时（如图 6-26），点击右方的黑色三角，会弹出一个如图 6-25 所示的对话框，通过对各选项的设置，可以画出带箭头的直线。



图 6-25 箭头对话框

“起点”选项表示直线的始端带箭头，“终点”表示直线的末端带箭头。“宽度”用来设置箭头宽度的百分比数值，范围为 10 至 1000 之间的整数。“长度”用于定义箭头长度的百分比，范围为 10 至 5000 之间的整数。“凹度”用于定义箭头相对的斜率，范围为 -50 至 +50 之间的整数。在形状图层（Shape Layer）模式下，Size 设置为 5，其他选项使用默认值。Concavity 分别取 -50%、0% 和 50%，绘画三个箭头，如图 6-26 所示。

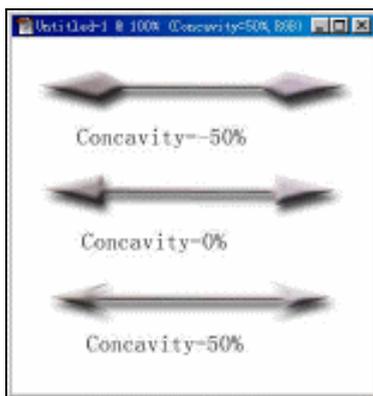


图 6-26 不同 Concavity 值的箭头

直线工具的使用与画笔工具类似。选好直线模式，然后在图像窗口中按住鼠标左键从直线始端一直拖到末端放开鼠标即可。



技巧：

与线条工具相配合的功能键：

按住 Shift 键再去画线，可以沿 45 度或 45 度的倍数画直线。

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。

零

起点电脑培训学校

6.3 复杂图形绘制工具

在以往的 Photoshop 版本中，即使绘画一个非常简单的图形操作也是很复杂的。而在 Photoshop 6.0 中，提供了复杂图形的绘制工具，并且提供了大量的现成图形，只需要用鼠标选择拖动即可。可以在工具箱中选择，也可以单击切换栏中的切换按钮直接选择图形绘制工具。下面分别介绍图形绘制工具。

6.3.1 矩形绘制工具

单击工具箱中的矩形绘制工具 ()，将会出现如图 6-27 所示的属性栏。

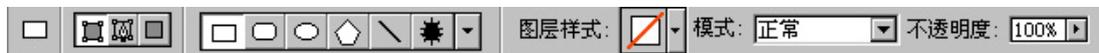


图 6-27 矩形绘图工具

其中各选项的与直线工具的含义相同，其用法也相同。利用该工具，可以轻松地画出各种各样的矩形图形。其效果如图 6-28 所示。



零

起点电脑培训学校

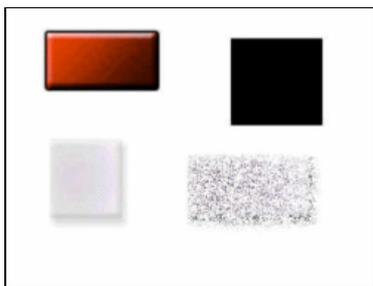


图 6-28 矩形图形

单击切换栏右侧的黑色三角可以打开矩形绘制工具的选项板，如图 6-29 所示。在此，可以设置矩形的绘制方式。各选项含义如下。

不受限制：不按照比例绘制，缺省时此项处于有效状态。

方形：绘制正方形，此项有效时，只能绘制正方形。

固定大小：按照指定的宽度和高度绘制矩形，可以在后面的 W 和 H 中设置宽度和高度。

比例：按比例绘制，此项有效时可以设置后面宽度（W）和（H）的比例。例如将 W 和 H 设置为 1 时，所画的为正方形。



图 6-29 矩形工具选项板

从中心：此项有效表示以拖动鼠标时的起点为中心绘制矩形。

对齐像素：此项有效表示矩形边缘自动锁定在像素点上。

6.3.2 圆角矩形绘制工具

有时需要绘制圆角矩形，可以选择圆角矩形绘制工具，单击圆角矩形按钮 ()，可以看到其属性栏中大部分选项与矩形绘制工具选项相同，含义也是相同的。这里着重介绍不同的选项——Radius(圆角半径)，该选项是用来设置圆角矩形的圆角半径的，该选项的值越大，矩形圆角越明显，如图 6-30 所示。

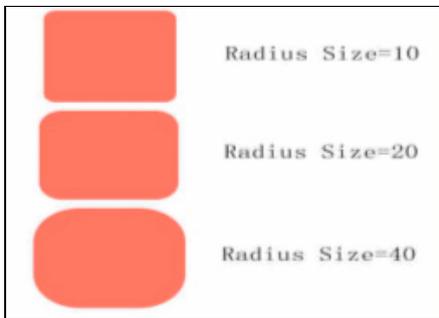




图 6-30 不同圆角的矩形

点击切换栏右边的黑色三角，同样可以打开圆角矩形的选项板，其中各选项的含义与矩形选项板的含义是相同的，这里就不再赘述。

6.3.3 椭圆形绘制工具

单击椭圆形绘画工具 () 可以切换到椭圆形工具属性栏，其中各选项含义与其他绘图工具的含义相同。可以设置混合模式、不透明度等等。其效果如图 6-31 所示。



图 6-31 椭圆图形的绘制

单击切换栏右边的黑色三角可以打开椭圆形绘制工具的选项板，如图 6-32 所示。

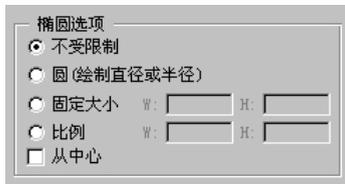


图 6-32 椭圆行绘制工具

其中各选项的含义为：

不受限制：不按照特定比例绘制椭圆，可以通过鼠标设置椭圆形的形状。

圆：该选项有效时，只能够绘画圆形。拖动鼠标可以控制其大小。

固定大小：该选项有效可以指定椭圆形的长轴（W）和短轴（H）。

比例：该选项有效时，可以通过设置 W 和 H 的值来设定长轴和短轴的比例。例如当 W 和 H 为 1 时，只能绘画圆形。

从中心：该选项有效表示以鼠标拖动的起点为中心绘画椭圆。



技巧：

当绘制以上图形时，可以配合使用快捷键。

按住 Shift 键可以绘制正方形（矩形工具）或者圆形（椭圆形工具）。

按住 Ctrl 键可以以起始点为中心绘制矩形或者椭圆形。



6.3.4 正多边形绘制工具

正多边形工具 () 可以绘制正多边形，其属性栏中多了一个边选项，该选项是用来设置所绘制的多边形的边数。如图 6-33 所示，其中边数分别是 3、5、6 和 8 绘制的正三角形、正方形、正五边形和正八边形。

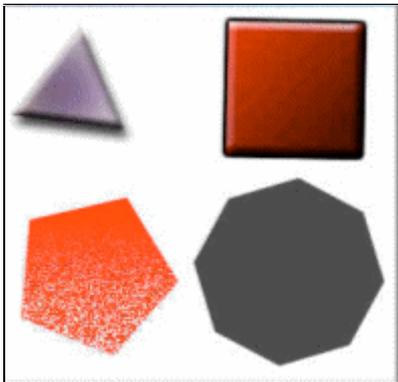


图 6-33 正多边形的绘制

单击切换栏右侧的黑色三角可以打开多边形绘制选项板，如图 6-34 所示。

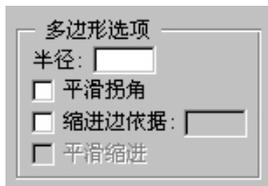


图 6-34 多边形绘制选项板

选项板中各选项的含义如下：

半径：此项可以设置多边形的半径值，来控制多边形的大小。

平滑顶角：此项有效时表示以圆角过渡多边形的顶角。如图 6-35 所示。

凹边设置：通过后面百分比的设置可以产生凹边效果，其设置范围是 1%~99%。如图 6-35 所示。

平滑凹入：该选项有效表示凹边效果是平滑的，如图 6-35 所示。

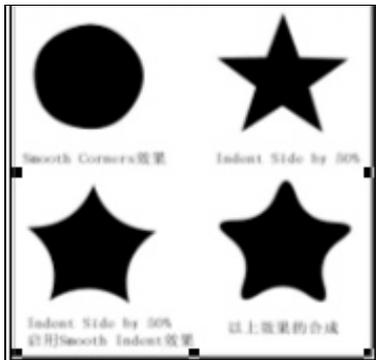


图 6-35 选项板选项效果比较



6.3.5 自定义图形绘制工具

最后一个绘制工具是自定义图形绘制工具 ()。单击自定义图形绘制工具可以打开自定义图形绘制工具的属性栏，可以看到其中大部分的选项与前面的绘图工具选项是相同的。这里着重介绍不同的选项：形状选项。单击后图标旁的黑色三角可以打开自定义图形绘制列表，如图 6-36 所示。可以单击列表中的图标，然后在图像窗口中拖动鼠标来控制图形的位置和大小，即可画出图标上的图形。

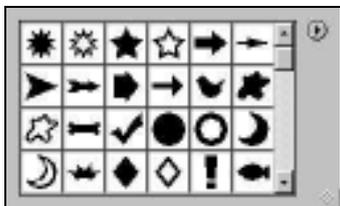


图 6-36 自定义图形列表

单击列表框中右上角的黑色三角，可以打开一个菜单，利用菜单中的命令，可以对列表框中的图形进行编辑。Photoshop 6.0 提供了大量的自定义图形，用户可以轻而易举地绘制出复杂图形。如图 6-37 所示。



图 6-37 丰富的自定义图形

同样自定义图形也有选项板，可以通过设置选项板中的选项来定制图像的大小比例。使得所画图像能够更加精确。单击图形绘制工具切换栏，可以打开图形选项板，如图 6-38 所示。

选项板中的各选项含义与矩形绘制工具选项板中的选项含义是相同的，这里就不再赘述了。

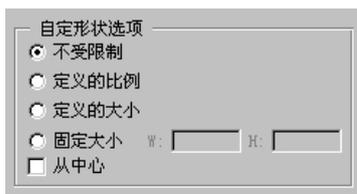


图 6-38 自定义图形选项板

零

起点电脑培训学校



6.4 填充工具

6.4.1 油漆桶工具

油漆桶工具 () 用于在图像或选择区域内, 对指定色差范围内的色彩区域进行色彩或图案填充。该工具属性栏如图 6-39 所示。其中各选项的含义如下。

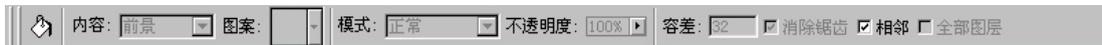


图 6-39 油漆桶工具属性栏

内容有两种模式, 一种是前景色填充模式, 另一种是样式填充模式。当用样式填充模式时, 样式列表中必须有样式此选项才能有效。调出样式列表可用编辑菜单下的预设管理器命令, 还可以定义自己的样式。

图案项后显示样式图标, 单击图标后的黑色三角可以打开样式列表框, 如图 6-40 所示。单击右上角的黑色三角可以调出编辑菜单。

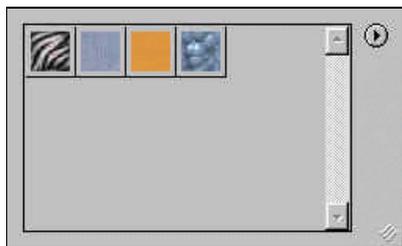


图 6-40 样式列表框

不透明度项在前面已经多次讲解过了, 这儿就不再重复讲解了。

容差项用以定义色彩容差范围, 可以输入 0 到 255 之间的数值, 容差范围越小, 填充区域越小; 项目内容项中可以设定填充方式。

消除锯齿项用于去除锯齿状边缘; 使用所有图层项设定填充对象为所有的可见层, 如果该项未被选中, 则可以当前层可被填充。

相邻有效时, 表示填充效果是作用在连续区域的。

所有图层表示填充效果作用于所有图层, 将影响到所有可见图层。



技巧：

与油漆桶工具相配合的功能键：

按住 Alt 键可以暂时将油漆桶工具切换成吸管工具。

按住 Ctrl 键可以暂时将油漆桶工具切换成移动工具。



注意：

零

起点电脑培训学校



油漆桶工具不能作用在 Bitmap 或 Indexed Color 模式的图像上。注意：如果在使用油漆桶时，不想使其填充图像中透明的区域，可以选择 Layer 控制面板中的 Preserve Transparency 项，将透明区域进行保护。

6.4.2 渐变工具

渐变工具能够在选区内填充一种连续色调，这种连续色调可以从一种颜色过渡到另一种颜色，从前景色过渡到背景色，从一种颜色过渡到透明色等，从而产生一种照明或阴影的特殊效果。



图 6-41 渐变工具属性栏

双击工具中的渐变工具 ()，将打开如图 6-41 所示的渐变工具属性栏。

第一栏中是当前的渐变方式，单击该渐变方式图标可以打开渐变方式编辑对话框，如图 6-43 所示。单击右方的黑色三角可以打开渐变方式列表框，如图 6-42 所示，与前几节介绍的列表框相似，该列表框提供了大量的渐变方式，单击右上角的黑色三角可以编辑该列表框。

属性栏的第二栏中列出了五中渐变效果，它们依次是：直线渐变效果、径向渐变效果、角度渐变效果、对称渐变效果和菱形渐变效果。

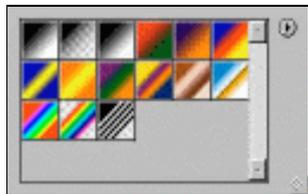


图 6-42 渐变方式列表框

混合模式：可以从该选项后的列表中选择混合模式。

不透明度：通过设置数值或拖动滑块来设置渐变层的不透明度。

反相：启用该选项产生反相的渐变效果。

仿色：启用该选项可以在渐变过程中产生色彩抖动，把两种色彩带之间的像素混合，使得色彩过渡显得平滑。

透明度：用来控制渐变的透明度。

下面介绍一下渐变方式编辑对话框中各选项的含义。

如图 6-43 所示。对话框上部是渐变方式列表框，可以从中选择要编辑的渐变方式。单击右上角的黑色三角可以打开编辑列表框菜单。也可以在渐变方式的图标上单击鼠标右键进行新建、重命名和删除渐变方式的编辑。

名称后显示出当前渐变方式的名字。

不仅可以编辑列表框中的渐变方式，还可以创建新的渐变方式。单击 Name 文本框后的 New 按钮，列表框中将增加一个新的渐变方式。

下面是对当前渐变方式进行渐变调节，其中各选项的含义如下。

零

起点电脑培训学校

渐变类型：可以选择 Solid 和 Noise 两种渐变类型。

光滑度：该项可以调节渐变的光滑度。

下面是渐变条，如图 6-43 所示渐变条上下各有两个色标，上方的色标用来调节渐变条的不透明度，下方的色标用来调节渐变条的颜色。可以用鼠标直接拖动色标进行调节，当调节上方的透明度色标时，可以通过 Stops 栏中的不透明度设置和色标位置设置准确编辑渐变条的透明度。同样的方法，调节下方的颜色色标时，也可以通过 Stops 栏中的颜色和颜色位置的设置来准确编辑渐变条的颜色。



图 6-43 渐变方式编辑对话框

编辑框的右上部是常用的编辑按钮，可以确定、取消、载入和保存当前编辑的渐变方式。

渐变工具的使用步骤如下：

- (1) 打开图像文件。
- (2) 在当前图层上用选框工具创建一个需要渐变效果的选区。
- (3) 单击工具箱中的渐变工具，打开渐变工具的属性栏，选择渐变方式，设置好属性栏中的各选项。
- (4) 在选区内沿着一定方向拖动鼠标，画出一条两端带“+”的渐变线，释放鼠标。根据渐变线的方向不同将产生不同的渐变效果。效果图如图 6-44 所示。

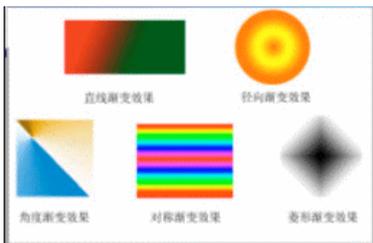


图 6-44 渐变效果比较



技巧：

与渐层工具相配合的功能键：

按住 Shift 键将强迫渐层工具以 45 度角的倍数进行着色。

按住 Alt 键可以将渐层工具暂时切换为吸管工具。

按住 Ctrl 键可以将渐层工具暂时切换为移动工具。



6.4.3 填充命令

除了使用工具箱中的填充工具外，还可以使用菜单栏中的“编辑|填充”命令对选区进行填充。该命令除了具有油漆桶工具的一切优点之外，还可以使用背景、白色、黑色和50%灰度进行填充。

下面介绍一下填充命令的操作步骤。

- (1) 使用选择工具在图像窗口内确定填充的区域。
- (2) 执行编辑菜单的填充命令，打开如图6-45所示的填充对话框。

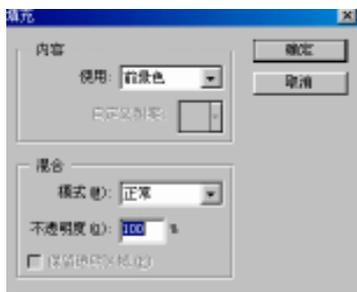


图 6-45 填充命令对话框

- (3) 在内容选项区域中，打开使用下拉列表框，确定填充选取的内容。如果选择了使用列表框中的图案，可以在自定义图案选项后的下拉列表框中选择填充样式。
- (4) 在不透明度文本框中确定选取填充的不透明度。
- (5) 打开模式下拉列表框，选择填充的笔刷合成模式。
- (6) 单击确定。

在使用下拉列表框内，选择前景色和背景色选项时，将以前景色或背景色填充选区；若希望恢复填充图像的原样，可以选择 History 选项进行填充；选择图案选项时，可以使用定义的图案进行图像填充；选择 Black、50% Gray、White 可以按照既定的颜色进行填充。启用保留透明区域复选框之后，选区内透明像素将处于保护状态，否则将被均匀地填充。如果背景层或图层控制面板的保留透明区域复选框处于选择状态时，Fill 对话框的该复选框处于无效状态。

6.5 橡皮擦工具

橡皮擦工具用于图像的擦除、修改。除了使用背景色擦除图像的普通擦除工具之外，Photoshop 6.0 还提供了背景擦除工具和魔术擦除工具。

6.5.1 普通橡皮擦工具

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。单击工具箱中的普通橡皮擦工具之后，可以打开如图6-46所示的属性栏。各选项的含义如下。



图 6-46 普通橡皮擦工具属性栏

画笔选项后为一个下拉式列表框，在该列表框中可以选择擦除时的笔类型。

模式选项后的列表框中可以选择擦除时的模式，共有四种模式：画笔、铅笔、喷枪和块，其效果如图 6-47 所示。

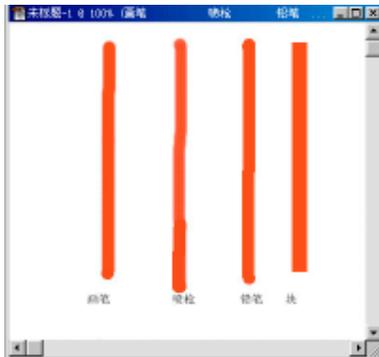


图 6-47 不同擦除模式的对比

不透明度项用于设定不透明度。

水印边界项将以水印的效果擦除图像。

擦除历史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。最后的笔刷按钮可以设定擦除渐进的步数。



技巧：

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。

6.5.2 背景橡皮擦工具

单击工具箱中的背景橡皮擦工具 ()，打开如图 6-48 所示的属性栏，其中各选项的含义如下：

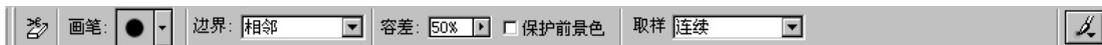


图 6-48 背景橡皮擦工具属性栏

边界选项用于确定擦除范围的大小。

容差选项用于确定擦除图像或选区颜色容差范围。

保护前景色复选框有效时，将在擦除的过程中保持前景色不被擦除。



取样下拉列表框中，可以选择擦除的对象

选择连续选项时，凡是选区里出现的颜色都将被擦除，随着鼠标的移动，在工具箱里的背景色将及时地作出反应。

选择目的选项时，鼠标在选区内单击处的颜色将被作为擦除的对象，而其他颜色将保持不变。

选择背景图案选项时，将擦除选区内的背景色。

最后的笔刷按钮的作用与普通橡皮擦中的作用相同。

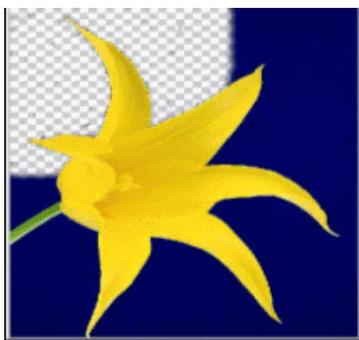


图 6-49 使用目的选项的效果

如图 6-49 所示，使用目的选项的背景橡皮擦工具单击选区内的红色，那么只有红色才会被擦除，露出画布的背景色，而其他颜色将被保留。启用 Protect Foreground Color 复选框时，将在擦除的过程中保持前景色不被擦除。选择背景擦除工具并确定擦除笔刷之后，如果单击空白区域，笔刷覆盖的部分将显示画布的外观，如果单击图像部分，只有笔刷覆盖的图像才显示画布的外观，而笔刷覆盖的空白区域仍然保持原样。

零

起点电脑培训学校

6.5.3 魔术橡皮擦工具

使用魔术橡皮擦工具时，只需单击图像就可以擦除与该点颜色相近的区域。单击工具箱的魔术橡皮擦工具 () 将打开该工具的属性栏，如图 6-50 所示。其中各选项的含义如下。



图 6-50 魔术橡皮擦工具属性栏

容差选项用于确定擦除图像或选区的颜色容差范围，凡是在设置的颜色范围之内像素都将作为擦除的对象。

消除锯齿有效可消除锯齿。

相邻有效时，本次擦除只对连续的、符合颜色容差要求的像素有效。取消该复选框后，如果在图像窗口中存在不同的像素，尽管它们是不连续的，但只要符合颜色容差的要求，在擦除其中的某个像素时，其他像素也会被一起擦除。

例如图 6-51 中，擦除右下方的黑色矩形时，启用相邻复选框，擦除操作就只对右下方的黑色矩形有效，而不会影响左上角的黑色矩形。

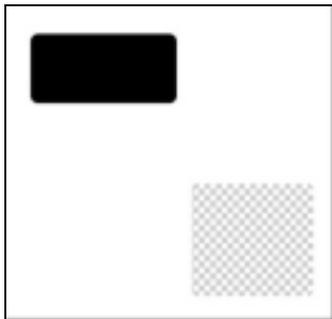


图 6-51 启用相邻选项的擦除效果

6.6 图像描绘命令

6.6.1 描边命令

利用描边命令可以描绘选区的边缘。下面通过一个实例来讲解描边命令的使用方法。其步骤如下：

(1) 新建一个图像文件，选择工具箱中的选区工具，在图像中选择一个矩形选区，如图 6-52 所示。



图 6-52 建立一个矩形选区

(2) 选择菜单栏中的“编辑|描边”命令，打开如图 6-53 所示的描边对话框，该对话框中的各选项含义如下：

描边选项组：该选项组中有宽度和颜色选项，用来设置描边的宽度和颜色。

位置选项组：该选项组可以设置描边的位置，有内部、中部和外部三个单选按钮，其含义是所描绘的边缘相对于选区蚂蚁线的位置。例如选择 Inside 单选按钮后，所描绘的边缘在蚂蚁线的内部。

混合模式选项组：在该选项组中可以设置描边的混合模式和不透明度。

该例子中的设置如图 6-53 所示。



图 6-53 描边对话框

(3) 设置好描边对话框中的各选项后, 单击确定, 图像中的选区边缘将出现描边效果, 如图 6-54 所示。

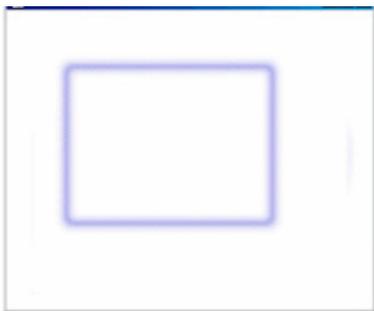


图 6-54 描边效果

零

起点电脑培训学校

6.6.2 自定义笔刷命令

前面已经讲过笔刷的使用, 有时需要产生一些特殊的笔刷效果。Photoshop 6.0 提供自定义笔刷命令来定义自己的笔刷。下面通过一个实例来介绍一下定义笔刷命令的使用方法。其步骤为:

(1) 新建一个图像文件, 利用文字工具创建一个文字, 然后使用选区工具选择定义成笔刷的选区。如图 6-55 所示。



图 6-55 选择定义区域

(2) 选择菜单栏中的“编辑|定义笔刷”命令, 将会弹出如图 6-56 的对话框, 左边是自定义笔刷的图标, 可在名称文本框中定义笔刷的名称。



零

起点电脑培训学校



图 6-56 画笔名称对话框

(3) 单击确定, 此时已经将选区图像定义成为笔刷。以后使用线条工具时可直接选择自定义笔刷。例如当选择画笔工具后, 打开属性栏中的笔刷列表, 可以看到自定义的笔刷出现在列表框中的末尾, 如图 6-57 所示。

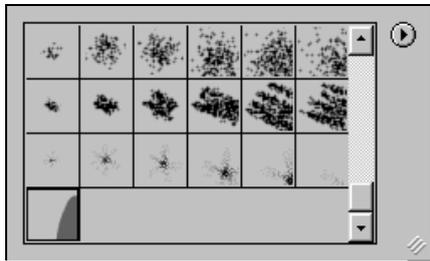


图 6-57 自定义笔刷出现在列表框末尾

(4) 可以直接在列表框中选择自定义笔刷, 然后在图像中即可通过拖曳鼠标绘画出该笔刷的效果。如图 6-58 所示。

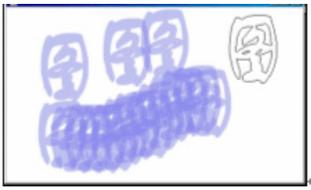


图 6-58 自定义笔刷的应用效果

6.6.3 自定义图案

前面介绍油漆桶工具和填充命令时, 可以选择图案, 与定义笔刷类似, Photoshop 6.0 也允许定义图案。

定义图案与定义笔刷命令位于同一个菜单中, 其使用方法也与自定义笔刷完全相同, 这里不再赘述。自定义完成后, 可以从油漆桶工具属性栏的图案下拉列表框中看到自定义的填充样式图标, 如图 6-59 所示。

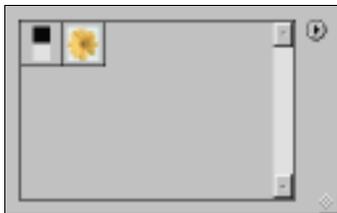


图 6-59 自定义填充样式图标



可以利用油漆桶工具或者填充命令直接在新建图像文件中使用自定义填充样式，其填充效果如图 6-60 所示。



图 6-60 使用自定义填充样式的填充效果

综合练习

零

起点
电脑
培训
学校

一、选择题

(1) 一般绘图工具的颜色都是由前景色决定的。要在 Photoshop 6.0 中选择一种颜色，可以使用 () 种方法。

- A.3 B.2 C.4 D.5

(2) 按住 () 键汲取颜色，可以将颜色汲取到背景色彩控制栏中。

- A.Alt B.Ctrl C.Shift D.Tab

二、填空题

(1) 绘图工具主要有 () 工具、 () 工具和 () 工具。

(2) 按住 () 键可以暂时将吸管工具切换成色彩检验工具。

(3) 油漆桶工具属性栏中的内容有两种模式，一种是 ()，另一种是 ()。

(4) 利用描边命令可以描绘 () 的边缘。

三、思考题

(1) Photoshop 对图像进行描绘处理，提供了多少种绘图工具？

(2) 与喷枪工具相配和的功能键有哪些？

四、上机题

(1) 绘制一个矩形和一个椭圆。

(2) 用填充工具给一幅图片进行填充，混合模式为“柔光”，透明度为 30%。



第7章 通道和蒙板

通道是 Photoshop 中的一个重要概念。通道的作用在 Photoshop 6.0 中也可以说是举足轻重，一点也不逊色于图层。

学习要点：

通道的概念、功能及其控制面板

通道的操作

蒙板的功能及基本应用

图像的合成

零

起点电脑培训学校

7.1 通道的基本功能

通道的最主要的功能是保存图像的颜色数据。例如一个 RGB 模式的图像，它的每一个像素的颜色数据是由 Red（红色）、Green（绿色）、Blue（蓝色）这三个通道来记录的，而这三个色彩通道组合定义后合成了一个 RGB 主通道，如图 7-1 所示，因此改变 R、G、B 各通道之一的颜色数据，都会马上反映到 RGB 主通道中。而在 CMYK 模式的图像中，颜色数据则分别为 C、M、Y、K 四个单独的通道组合成一个 CMYK 的主通道（如图 7-2 所示），而这四个通道也就相当于四色印刷中的四色胶片，即 CMYK 图像在彩色输出时可进行分色打印，将 CMYK 四原色的数据分别输出成为青色、洋红、黄色和黑色四张胶片，在印刷时这四张胶片叠合即可印刷出色彩缤纷的彩色图像。

通道除了能够保存颜色数据外，还可用来保存蒙板。即当用户一个选取范围保存后，就会成为一个蒙板保存在一个新增的通道中。在 Photoshop 6.0 中，我们称这些新增的通道为 Alpha 通道（或叫 a 通道）（如图 7-1 中的 Alpha1 通道）。通过这些新增的 Alpha 通道，我们可以作更多的图像控制（如进行蒙板的编辑和应用等）。



图 7-1 RGB 模式图像的通道控制面板



图 7-2 CMYK 模式图像的通道控制面板

在 Photoshop 6.0 中，除了上面介绍的图像原色通道和 Alpha 之外，还新增了一种 Spot Color（复合点彩色）通道，这种通道有一种特殊的用途，它可以使用一种特殊的混合油墨，替代或附加到图像颜色（如 CMYK）油墨中。

7.2 通道控制面板组成

执行“窗口|显示通道”命令，可以显示通道，如图 7-2 所示。通过该控制面板，用户可以完成所有的通道操作，如建立新通道，删除、复制、合并以及拆分通道等等，在此之前首先让我们熟悉一下该控制面板的组成，此处以图 7-3 中的 RGB 模式的图像为例来介绍通道控制面板的组成。



图 7-3 通道控制面板组成

通道名称：每一个通道都有一个不同的名称以便区分。在新建 Alpha 通道时，若用户不为新通道命名，则 Photoshop 会自动依序定名为 Alpha1、Alpha2...。如果新建的是 Spot Color 通道，则 Photoshop 自动依次定名为 Spot Color1、Spot Color2...。要注意的是，在任何图像色彩模式下（如 Red、Green、Blue）和主通道（如 RGB）均不能更改其名称。

通道缩略图：在通道名称的左侧有一个缩略图，其中显示的是该通道中的内容，它可以让您迅速辨识每一个通道，当对某通道中图像进行编辑修改时，该缩略图的内容也会随着改变。若对层中内容进行编辑和修改，则各原色通道的缩略图也会随着改变。

“眼睛”图标：用于显示或隐藏当前通道，切换时只需用鼠标单击该图标即可。要注意，由于主通道（RGB 通道）和各原色（R、G、B）通道的关系特殊，因此，当单击隐藏某原色通道时，则 RGB 主通道会自动隐藏；若显示 RGB 主通道，则各原色通道又会同时显示。



通道快捷键：通道名称右侧的 Ctrl+~、Ctrl+1 等字样为通道快捷键，按下这些快捷键可快速、准确选中用户所指定的通道。



提示：

若选中 RGB 主通道，则会同时选中各原色通道。当前通道可以设有多条，只要按下 Shift 键，同时单击通道名称即可。在编辑图像时，所有编辑操作将对当前选中的所有当前通道起作用（包括选中的 Alpha 通道）。

安装选取范围：单击此按钮可将当前通道的内容转换为选取范围。或将某一通道拖曳至该按钮上来安装选取范围。此功能与“选择载入选区”命令的功能相同。



技巧：

若按住 Ctrl 键单击通道，可以安装当前通道的选取范围；若按住 Ctrl+Shift 键再单击通道，则可以将当前通道的选取范围增加到原有的选取范围当中。

保存选取范围：单击此按钮可以将当前图像中的选取范围转变成一个蒙板（蒙板）保存到一个新增的 Alpha 通道中。该功能与“选择载入选区”命令的功能相同，只不过更加快捷而已。

新建通道：单击此按钮可以快速建立一个新通道。

删除通道：单击此按钮可以删除当前通道。或者用鼠标拖曳通道到该按钮上也可以删除。注意，主通道（如 RGB）不能删除。

快捷菜单按钮：单击该按钮可以打开面板快捷菜单，其中包含所有用于通道操作命令，如新建、复制和删除通道等。



提示：

若要使通道控制面板中的各原色预览缩图以真实的颜色显示（如 Red 通道显示为红颜色），可执行“编辑 | 预置 | 显示与光标”命令打开参数选择对话框，选定通道用原色显示复选框即可。但要注意，以彩色显示通道颜色会减慢程序运行速度。

零

起点电脑培训学校

7.3 通道的操作

在对通道进行操作时，我们可以对各原色通道进行明暗度、对比度的调整，甚至可以单独为单一原色通道执行滤镜功能，这样，可以合成许多特殊的效果。

若在通道控制面板中建立了 Alpha 通道，则可以在该通道中编辑出一个具有较多变化的蒙板（蒙板），然后再由蒙板转换为选取范围应用到图像中。这一节内容主要介绍通道控制面板的一些基本操作，如“新建”、“复制通道”等。



7.3.1 新建通道

在通道控制控制面板菜单中单击新建通道命令，可以打开新建通道对话框建立新通道，如图 7-4 所示。在名称文本框中，用户可以设定通道的文件名，若不输入则 Photoshop 自动依次命名为 Alpha1、Alpha2...

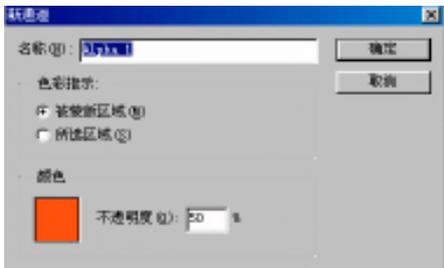


图 7-4 新建通道对话框

在颜色显示方式选项组中，可以选择新建通道的颜色显示方式：

蒙板范围：选择此项后，则新建的通道中有颜色的区域代表被蒙板的范围，而没有颜色的区域为选取范围。

选取范围：选择此项后，则新建的通道中没有颜色的区域代表被蒙板的范围，而有颜色的区域则为选取范围。



图 7-5 建立新通道后的通道控制面板

颜色选项用来定义蒙板颜色。单击颜色框可以打开颜色拾取器对话框，可以从中选择用于显示蒙板的颜色，默认情况下该颜色为半透明的红色。在颜色框右边有一个不透明度文本框，它可以用来设定蒙板颜色的不透明度。当一个新建通道建立后，在通道控制面板中将增加一条通道，并且该通道会自动设为当前通道，如图 7-5 所示。



技巧：

若按下 Alt 键单击“新建新通道”按钮，也可以打开如图 7-4 所示的对话框。



提示：

蒙板颜色只是用来方便于辨认遮盖区域（即选取范围）之间的区别，对图像色彩并无任何影响。而蒙板颜色的不透明度设定，则是用来方便于在图像中能够准确地选取范围。



懂得了蒙板颜色的作用后，那么对颜色显示选项组的困惑也会随之迎刃而解。即选择蒙板 ed Areas（蒙板范围）单选按钮时，透明区域是选取范围，而选择选择范围单选按钮时，则透明区域变为遮盖的范围，而蒙板颜色的区域反而变为选取范围的内容。

7.3.2 复制和删除通道

当保存了一个选取范围后，想对这个选取范围（即通道中的蒙板）进行编辑时，通常要先将该通道的内容复制后再编辑，以免编辑后不能还原。复制通道的操作是很简单的，首先，选中要复制的通道，然后执行“通道控制控制面板”菜单中的复制通道命令中进行复制，此时会打开复制通道对话框，如图 7-6 所示。

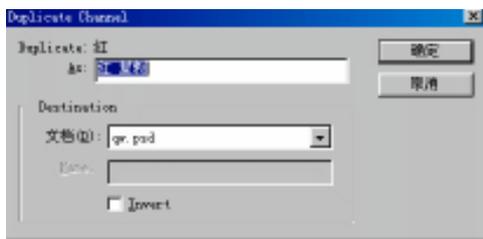


图 7-6 复制通道 1 对话框

在 As 文本框中，用户可以设定复制后的通道名称。在文档列表框中，选择要往其复制的目标图像文件，若选择 New 选择，则表示复制到一个新建的文件中，此时 Name 文本框会被置亮，从中可键入新文件的名称。若用户选择 Inver 复选框，那么就变黑。最后，单击确定按钮，即可完成复制通道的操作。



注意：

在文档列表框中，只能显示与当前文件相同分辨率和尺寸的文件。此外，主通道的内容不能复制。



技巧：

拖曳通道至“建立新通道”按钮上可以快速复制该通道。

为节省硬盘的存储空间，提高程序运行程度，用户可以将没有用的通道删除。其方法是拖曳要删除的通道到“删除通道”按钮上即可，或者在选中通道后，执行“通道控制面板”菜单中的“删除通道”命令。



注意：

如果用户在通道控制面板中删除其中一个原色通道，则图像的色彩模式马上就变为 Multichannel（多通道）的色彩模式。所以删除图像的原色通道时应慎重考虑。

零

起点电脑培训学校

7.3.3 分离与合并通道

使用通道控制面板菜单中的分离通道命令可以将一个图像中的各个通道分离出来，成为一个单独存在的文件。在执行分离通道命令之前，您需要先将所有层合并，否则，此命令不可以使用。

当执行分离通道命令后，每一个通道都会从原图像中分离出来，同时关闭原图像文件。分离后的图像都将以单独的窗口显示在屏幕上，这些图像都是灰度图，不含有任何彩色，并在其标题栏上显示其文件名，文件名是以原文件的名称再加上当前 Channel 的缩写，例如 Red 通道，即表示为“原文件名_R.扩展名”，如图 7-7 所示就是一个 RGB 图像分离后的三个通道文件窗口。



图 7-7 一个 RGB 图像分离后的三个通道



提示：

分离通道时，除原色通道之外通道（即 Alpha 通道与 Spot Color 通道）都将一块被分离出来。

分离通道后，用户可以很方便地在单一通道上编辑图像，以便制作出特殊效果的图像。

分离后的通道经过编辑和修改后，可以重新合并为一个图像，执行“通道控制面板”菜单中的“合并通道”就可以进行合并。执行该命令，会出现合并通道对话框，如图 7-8 所示。在模式列表框中用户可以指定合并图像的色彩模式，在通道文本框中键入合并通道的数目，如 RGB 图像设定为 3、CMYK 图像设定 4，所以，该数字需要与当前选定的模式相符合。



图 7-8 合并通道对话框

作上述设定后，单击确定按钮可打开如图 7-9 所示的对话框，在该对话框中可以分别为 Red、Green、Blue 三原色通道选定各自的源文件，注意在三者之间不能有相同的选择，并且，三原色选定的源文件的不同直接关系到合并后图像的效果；最后，单击确定按钮，此时可得到如图 7-10 所示的画面。

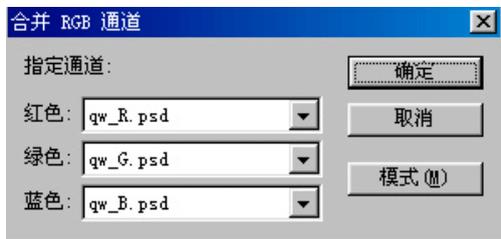


图 7-9 合并 RGB 通道对话框

零

起点电脑培训学校



在图 7-9 中，若单击 Mode 按钮，则可回到图 7-8 所示的对话框，重新设定图像色彩模式。

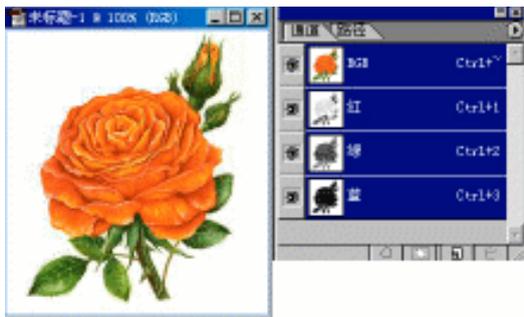


图 7-10 合并后的图像显示



注意：

合并通道时，各源文件的分辨率和尺寸必须相同，否则不能进行合并。

7.3.4 新建专色通道

新建专色通道是 Photoshop 6.0 的新增功能，它可以使用一种特殊的混合油墨，替代或附加到图像颜色（如 CMYK）油墨中。每一个新建专色通道都有一个属于自己的印板，也就是说，当一个包含有新建专色通道的图像进行打印输出时，这个新建专色通道会成为一张单独的页（即单独的胶片）被打印出来。



新建专色通道是喷墨打印机输出彩色画面时采用的方法。它把打印页面分解成几个独立的“层”，每遍打印一层颜色，一行上打印三遍或四遍，每个像素点都是由这样几层墨点复合而成的，只是由于控制了各种颜色墨水的用量，使之呈现不同的颜色。本质上讲，这种方式产生的仍是半色调图像，只是由于分辨率高而表现出基本连续的颜色，但效果仍不太理想。

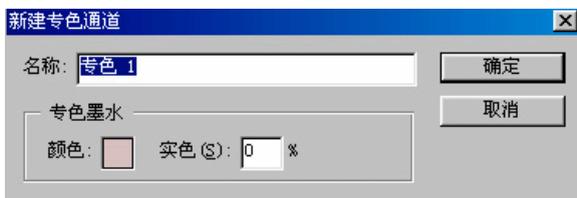


图 7-11 新建专色通道对话框

要建立使用新建专色通道，首先执行通道控制面板菜单中的“新建专色通道”命令或按下 Ctrl 键单击“建立新通道”按钮，此时打开新建专色通道 1 对话框，如图 7-11 所示。在名称文本框中，用户可以设定新 Spot Channel 的名称，缺省不输入，Photoshop 会自动依次命名为 Spot Color1、Spot Color2…。在专色墨

零

起点
电脑培训
学校

水选项组中，单击颜色框可以打开拾色器对话框选择油墨的颜色，该颜色在对印刷该图像时起作用，只不过这里的设定能够更容易地提供一种专门油墨颜色而已。在实色文本框中则可键入 0% ~ 90% 的数值为确定油墨的硬度。设定后，单击确定按钮即可完成创建，如图 7-12 所示。

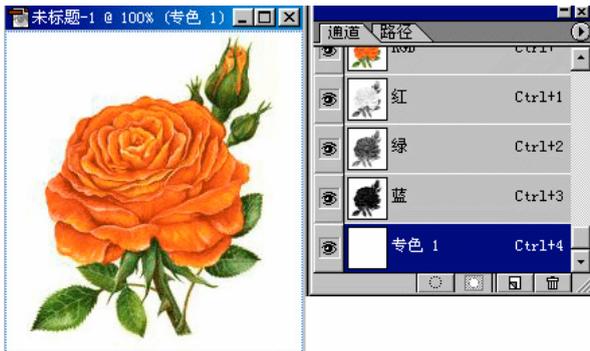


图 7-12 新建通道后的图像和面板



注意：

实色框的功能只是用来在屏幕上显示模拟打印后的效果，对实际打印输出并无影响。此功能类似于设定蒙板颜色的不透明度。



提示：

如果在新建专色通道之时，用户制作了选取范围，那么新建专色通道后，选取范围内将自动填入 Spot Color 的颜色，并取消选取范围虚线框显示。



图 7-13 合并专色通道

专色通道可以直接合并到各个原色通道中，如图 7-13 所示将专色通道填充了白色到红色的渐变效果，接着选中该通道。然后执行通道控制面板菜单中的合并专色通道命令，这样，合并专色通道中的颜色就被分成几个页，分别混合到每一个原色通道中，效果如图 7-14 所示。合并专色通道的功能有利于用户在桌面上直接显示其图像打印效果。

专色通道在通道控制面板中会按次序地排列在各原色通道下面，如果在新建专色通道时，已经含有 Alpha



通道, 则专色通道会将 Alpha 通道挤到其下面去。专色通道不能够移动到各原色通道的上方 (Alpha 通道也如此), 只有当这个图像模式转换成了 Multichannel (多通道) 的色彩模式时才可以拖曳专色通道 (或 Alpha 通道) 来调整其位置。

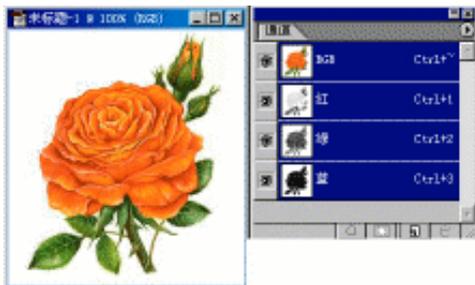


图 7-14 合并后的效果



注意：

若用户想要使用其他应用软件打印一张含有专色的图像, 则必须先将这个文件保存为 Photoshop DCS2.0 的格式, 因为 DCS2.0 的格式能够保存新建专色并且支持 Adobe PageMaker 和 Quark Xpress 等其他一些应用软件。

Photoshop 中的 Alpha 通道可以转换为一个专色通道, 其操作如下：

(1) 首先选中 Alpha 通道, 然后执行通道控制面板菜单中的“Channel Options”命令, 如图 7-15 所示。或者直接双击 Alpha 通道名称。



图 7-15 执行通道选项命令

(2) 此时打开通道选项对话框, 如图 7-16 所示。首先单击选中专色单击选按钮, 然后在名称文本框中设定转换后的通道名称, 并在颜色选项组中设定其颜色和密度。

(3) 设定完毕后, 单击确定即可完成。

零

起点电脑培训学校

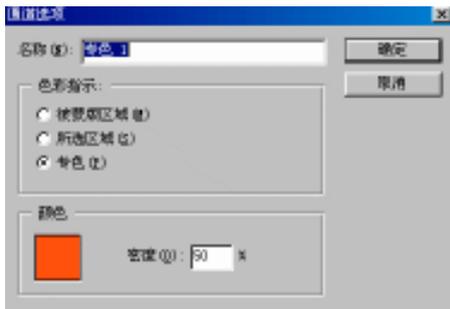


图 7-16 通道选项对话框

7.4 蒙板

7.4.1 蒙板的基本功能

蒙板是用来保护被蒙板的区域，让被蒙板的区域不受任何编辑操作的影响，而只对未被蒙板的区域产生作用。

蒙板与选取范围的功能是相同的，两者之间可以互相转换。但它们本质上有所区别，选取范围是一个透明无色的虚框，在图像中只能看出它的虚框形状，但不能看出经过羽化边缘后的选取范围的效果。而蒙板则是以一个实实在在的形状出现在通道控制面板中，我们可以对它进行修改和编辑（如执行滤镜功能、旋转和变形等），然后转换为选取范围应用到图像中。事实上蒙板是一个灰色图像，当用户在通道中将有色区域设为蒙板的区域时，则白色的区域即为透明的区域，也就是图像的选取范围，而灰色的区域设为蒙板的区域时，则白色的区域即为透明的区域，也就是图像的选取范围，而灰色的区域则是半透明区域。

7.4.2 蒙板的产生和编辑

在 Photoshop 中蒙板的应用非常广泛，产生一个蒙板的方法也很多，通常有以下几种方法。

可以通过菜单栏中选择菜单中的保存选区命令安装和保存选取范围的内容，通过使用保存选区的功能就可以产生一个蒙板，或者直接单击通道控制面板上的“保存选取范围”按钮也可以将选取范围保存转换为蒙板。

利用通道控制面板的功能先建立一个 Alpha 通道，然后用绘图工具或其他编辑工具在该通道上编辑也可以产生一个蒙板。

使用层蒙板功能，可在通道控制面板中产生一个蒙板。

使用工具箱中的快速蒙板功能产生一个快速蒙板，此内容介绍请参见下一小节。



7.4.3 快速蒙板

快捷屏蔽模式可以让你在不使用通道的情况下，将图像中的选择区域（选区）作为屏蔽图像来编辑，并且这种编辑是可视化的。将一个选区作为屏蔽图像编辑的好处是可以利用所有的 Photoshop 工具和滤镜来修改屏蔽，甚至可以使用选择工具，因为这时的屏蔽只是一个普通的灰度图像。例如，如果你用选取框工具选择一个区域，你可以立刻进入快速蒙板模式并使用画笔来对屏蔽区域进行放缩，或者使用滤镜来使选区编辑产生几何变形。

图像中有无选择区域都可以进入快捷屏蔽模式，这时系统会在通道上建立相应的快速蒙板通道。选择区域对应于未屏蔽区域，未选择区域对应于屏蔽区域，二者在显示中是用不同颜色表示的。当我们离开快速蒙板模式时，未被屏蔽区域又重新变成选择区域，屏蔽区域则变为未被选择区域。若图像中没有选择区域而直接进入快速蒙板模式，则整个区域为屏蔽区域。

下面我们用一个例子来说明快速蒙板模式的应用。

- (1) 打开图 7-18 所示 RGB 图像，用选择工具选择一个矩形区域，选取花朵。
- (2) 在系统工具箱内单击快速蒙板按钮，如图 7-17 右上角所示，按左上角按钮可切换至标准模式。



图 7-17 标准（左上）和快速蒙板（右上）按钮

(3) 这时通道创建了一个快速蒙板通道，并自动成为不前通道，增加了快速蒙板通道的图像效果为右图 7-18 右所示，红色区域表示屏蔽区域，白色区域为原来的选择区域，仍保留原色彩；在缺省设置下，Photoshop 用 50% 的半透明红色表示屏蔽区域；



图 7-18 选择一个选区并进入快速蒙板模式

(4) 在工具箱内选择画笔或其他编辑工具对快捷屏蔽进行编辑，或在菜单条使用滤镜、调整命令修正快捷屏蔽，如图 7-19 所示。

零

起点电脑培训学校



图 7-19 编辑快速蒙板通道

在缺省设置下，用黑色涂改屏蔽图像可以增大屏蔽区域，减少选择区域，用白色涂改屏蔽图像可以缩小屏蔽区域，增大选择区域；用灰色或其他颜色涂改快捷屏蔽则产生透明区域。

(1) 单击标准模式按钮，如图 7-17 所示。将图像转换到标准模式下，这时通道中的快速蒙板通道消失，刚才的未屏蔽区域转换成选择区域。如果屏蔽区使用了其他（除黑白二色外）灰度颜色，则只有灰度值小于 50% 的区域才能转换成选择区域。图 7-20 所示效果为返回标准模式后的图像。

(2) 在被选区域被图像进行调整，则调整后的效果仅限于选择区域。

(3) 如果想永久性保存上面的选择区域，可以选择保存选区菜单项将选择区域存入一个新的 Alpha 通道。



图 7-20 标准模式下未蒙板区变为选择区域

(4) 在图 7-21 所示的对话框中输入新通道的名称，单击确定。有关该对话框的详细内容会在下面详细介绍。

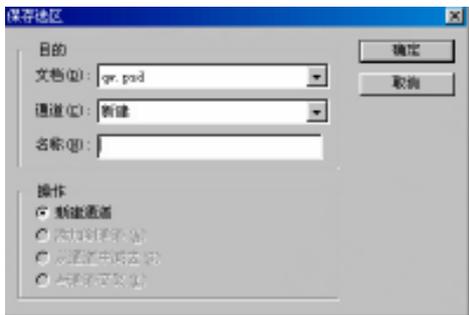


图 7-21 存储新通道

零

起点电脑培训学校



刚才使用了 Photoshop 缺省的设置进入快速蒙板模式，但用户可以对该模式重新进行设置。用鼠标在工具箱的快速蒙板模式按钮上双击，使系统弹出如图 7-22 所示对话框：

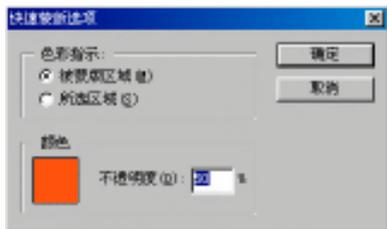


图 7-22 快速蒙板模式对话框

在上图中，色彩指示有两种选择。

选用“被蒙板区域”项（缺省项），则系统用不透明色遮盖被保护区域（未被选择区域），用透明色表示选择区域，用黑色画笔可以扩展屏蔽区域，用白色画笔可以扩展选择区域。

选择“选择区域”项则情况刚好相反，透明色用以表示屏蔽区域，不透明色用以表示选择区域，相应地，用白色画笔可以扩展屏蔽区域，黑色画笔可以扩展选择区域。在缺省状态下，系统用红色来指示图像中的不透明区域，或为蒙板区域，或为选择区。但系统允许对指示色进行修改，单击指示色方框可用拾色器更改指示颜色。用户还可以更改屏蔽本身的不透明度，缺省是用 50%。

7.4.4 编辑和使用蒙板

对通道面板中的蒙板进行编辑，与编辑快速蒙板的最终目的是一样的，都是为了转换为选取范围应用到图像中。下面以文字的制作来说明蒙板的编辑和使用。

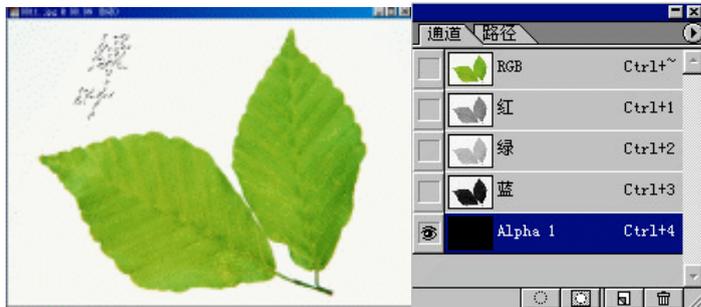


图 7-23 制作选择范围并保存到通道中

- (1) 打开或新建一幅图像，然后在图像中利用文本工具中的文本蒙板输入“紫韵”二字，如图 7-23 所示。
- (2) 在通道控制面板中单击“保存选区范围”按钮，将选择区域保存到通道中，如图 7-23 所示。

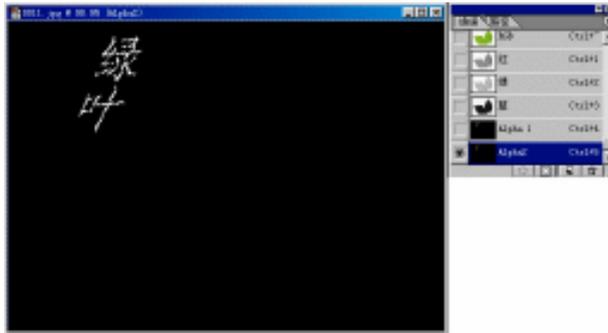


图 7-24 复制通道

(3) 按 Ctrl + D 快捷键取消区域选择, 并在通道控制面板中将 Alpha 1 通道拖至建立新通道按钮上, 创建 Alpha 2 通道, 如图 7-24 所示。

(4) 执行“滤镜>模糊>高斯模糊”滤镜将 Alpha 2 通道图像进行模糊处理, 执行“滤镜>风格化>浮雕”对图像进行浮雕效果处理。执行滤镜功能时的图像处理结果如图 7-25 所示。

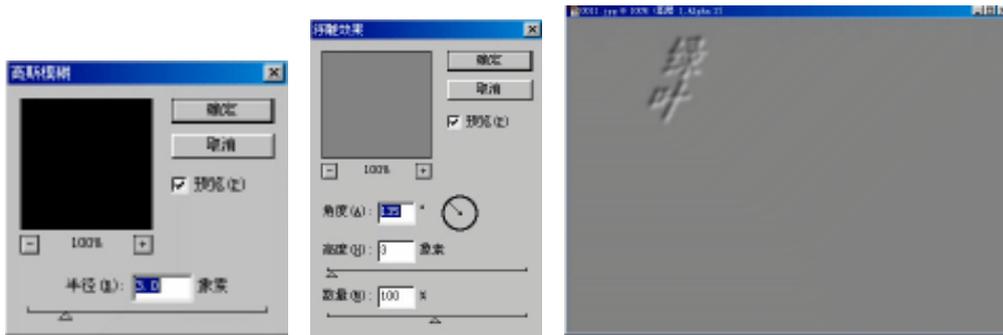


图 7-25 对 Alpha 2 通道进行高斯模糊和浮雕效果处理

(5) 按下 Ctrl 键单击 Alpha 1 安装其选择范围, 然后选择菜单栏中的“选择>反向”命令反转选区, 如图 7-26 所示。

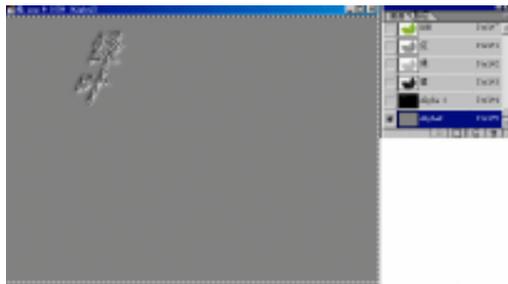


图 7-26 安装 Alpha 1 选择范围, 然后反转选区

(6) 按 Del 键删除选择范围内的图像, 此时画面将如图 7-27 左图所示。接下来在通道控制面板中单击 RGB 主通道, 显示图像如图 7-27 右图所示。



图 7-27 删除选择范围内区域并选择 RGB 主通道

(7) 按下 Ctrl 键单击 Alpha 2，安装 Alpha 2 通道的选择范围，按 Del 键删除选择范围内的图像，如图 7-28 所示。



图 7-28 安装 Alpha 2 通道选择范围并删除选区图像

(8) 按下 Ctrl 键单击 Alpha 1，安装 Alpha 1 通道的选择范围，如图 7-29 所示。



图 7-29 安装 Alpha 1 通道选择范围

(9) 选择菜单栏中的“图像|调整|色相/饱和度”命令打开色相/饱和度对话框，调整选区图像的色相和饱和度，如图 7-30 所示。

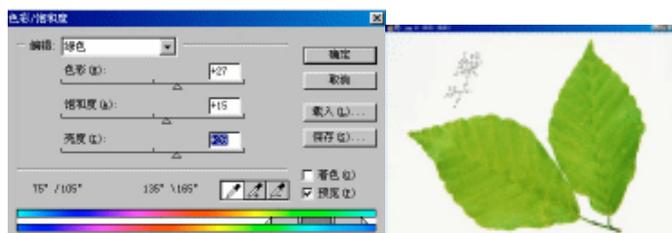


图 7-30 调整选区图像的色相和饱和度

(10) 按 Ctrl+D 取消区域选择，最终结果如图 7-31 所示。

零

起点电脑培训学校



图 7-31 利用蒙板方法创建的文字

7.5 图像合成

零

起点电脑培训学校

图像合成是一个非常广泛的概念，它可以泛指对图像进行的一切操作。这里介绍的图像合作主要指的是对一个或多个图像中的通道和层、通道和通道进行组合的操作，其目的是实现各种各样的特殊效果，以制作出完美的图像。

7.5.1 使用 Apply Image 命令

使用“Image|Apply Image”命令，可以让您快速地将一个或多个图像中的层与通道互相合并，从而产生许许多多的合成效果。下面用实例来说明。

(1) 打开一个图像文件，如图 7-32 所示，左边图像窗口显示的是该图像的整个画面，右边图像窗口显示的是该图像的 Alpha2 通道中的内容，此图中只有一个 Background 层。

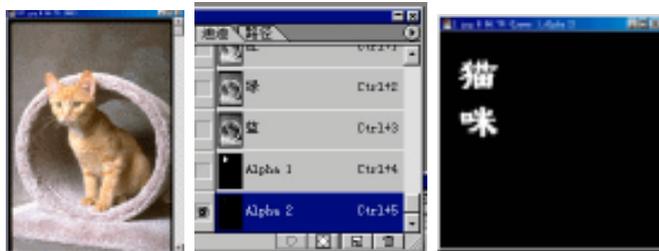
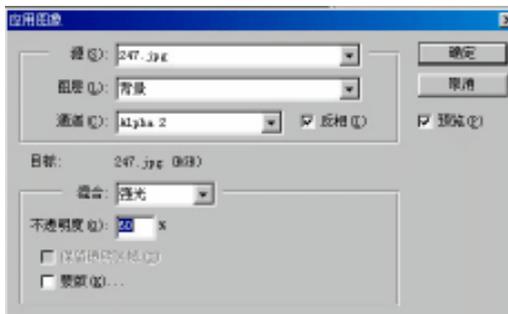


图 7-32 打开一个图像文件

(2) 执行“图像|应用图像”命令，打开图像对话框，如图 7-33 所示，在对话框中设置参数，假设如图 7-33 所示进行设置，然后单击确定按钮。





(3) 执行步骤 2 中的操作后, 即可得到合成后的图像, 如图 7-36 所示。



图 7-36 合成后的图像效果

用户也可选择另一图像与当前图像进行合成, 假设我们又打开了如图 7-32 所示的图像, 然后与图 7-36 所示的图像进行混合。注意图像的分辨率和尺寸大小与图像是一样的, 并且该图像不包含任何额外的层和通道。接着在应用图像对话框进行设置, 单击确定按钮后即可得到如图 7-37 所示的合成效果。

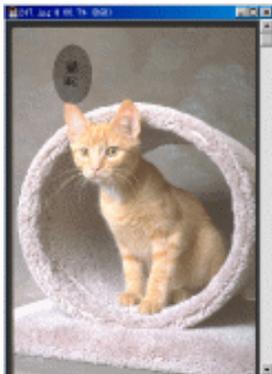


图 7-37 合成后的效果图

零

起点电脑培训学校



注意：

图中的 Alpha 通道是一个经过羽化边缘的椭圆形蒙板。

7.5.2 使用计算命令

使用“图像|计算”命令可以将同一图像或不同图像中的两个通道进行合成, 并将合成后的结果保存到一个新图像中, 或者是当前活动图像的新通道中, 或者直接将合成后的结果转换成选取范围计算的功能与应用图像的功能基本相同, 只不过它能对两个通道进行合成。

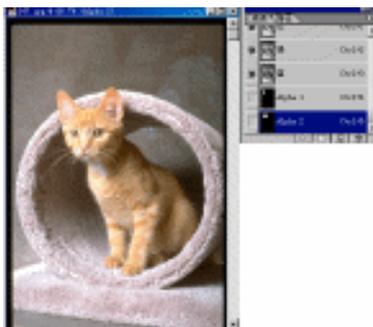


图 7-38 打开图像文件



注意：

对多个图像中的通道进行合并时，这些图像的尺寸与分辨率都必须相同。

假设在图 7-38 中创建两个通道，下面要将它们进行合并，首先执行图像|计算命令，打开计算对话框，如图 7-39 所示。

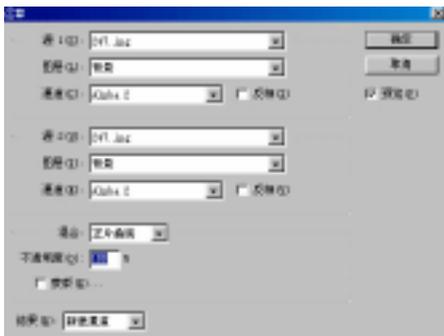


图 7-39 计算对话框

在对话框中的 Source1 和 Source2 选项组分别可以选择两个源文件中的通道，它们的使用方法与应用图像对话框中的 Source 选项相同。其中在通道列表框内有一个灰度选项，选择该选项时，Photoshop 就分别读取源文件的灰度值，再将它们合成。

色彩混合模式和蒙板选项的用法也与应用图像完全一样，若单击蒙板复选框，则对话框如图 7-40 所示。



注意：

在合成图像时，Source1 和 Source2 选项组中的顺序安排，将对最终合成的图像效果会有影响，因为 Photoshop 总是用 (Source2-source1)，再进行其他的运算。

计算对话框中的结果选项组，可以让用户确定合成的结果是否保存在一个新文件中，还是保存当前活动图像的新通道中，或者将合成的效果直接转换成选取范围。

当设定好各选项参数后，单击确定按钮即可完成合并。图 7-41 为按 9-39 所示进行设置且合并后的效果。

零

起点电脑培训学校



图 7-40 选择蒙版选项时对话框显示

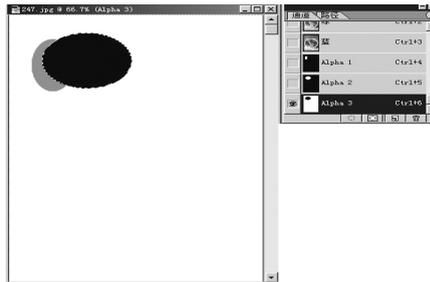


图 7-41 合成的效果

使用计算对话框的功能合成图像是很灵活的，只有巧妙地运用才能做到恰到好处。上述内容介绍的只是使用计算命令的一般操作方法，要更好、更灵活地使用它，则需多多实践，才能收到较好的效果。

零

综合练习

一、选择题

- (1) 若按住()键再单击通道，则可以将当前通道的选取范围增加到原有的选取范围当中。
 A.Ctrl B.Shift C.Ctrl+Alt D.Ctrl+Shift
- (2) 若用户想要使用其他应用软件打印一张含有专色的图像，则必须先将这个文件保存为()的格式。
 A.Photoshop DCS2.0 B.TIFF C.JPG D.CHF

二、填空题

- (1) 通道除了能够保存颜色数据外，还可用来保存()。
- (2) 在 Photoshop 6.0 中，除了介绍图像原色通道和 Alpha 之外，还新增了一种()通道。
- (3) 新建专色通道是()打印机输出彩色画面时采用的方法。

三、思考题

- (1) 在 Photoshop 中蒙板的应用非常广泛，产生一个蒙板的方法也很多，通常有哪几种方法？

四、上机题

- (1) 熟悉通道的基本操作功能及新建一个通道。
- (2) 利用通道来制作玻璃字体。



第8章 网站制作实例

网页制作是 Photoshop 的强大功能应用之一，本章侧重介绍运用 Photoshop 进行普通网站和专业网站的制作。

学习要点：

网站的制作过程及技巧

普通网站与专业网站制作的区别

8.1 普通网站制作

制作过程如下：

(1) 新建一个文件，复制如图 8-1 所示的图标和按钮到新的图层。

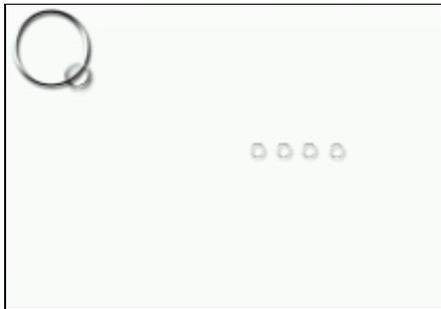


图 8-1

(2) 新建一个图层，打开一张图片，粘贴图片到该层，如图 8-2 所示。



图 8-2

(3) 执行“滤镜”菜单中的“扭曲|极坐标”命令，图片变形如图 8-3、8-4 所示。



图 8-3



图 8-4

(4) 执行“滤镜”菜单中的“模糊|高斯模糊”命令，如图 8-5 所示。



图 8-5

(5) 对图层施加如下效果，用渐变颜色覆盖，如图 8-6、8-7 所示。



图 8-6



图 8-7

(6) 新建图层 3，用矩形工具画一个矩形，图层混合模式为“颜色加深”，如图 8-8、8-9、8-10 所示。



图 8-8

零

起点电脑培训学校



图 8-9



图 8-10

零

起点电脑培训学校

(7) 复制图层 3，旋转、移动该复制层，如图 8-11 所示。



图 8-11

(8) 在圆环中输入文字，对其做一定的变形处理，如图 8-12、8-13 所示。



图 8-12



图 8-13



(9) 对文字增加投影、斜面浮雕、渐变覆盖等效果，如图 8-14、8-15 所示。



图 8-14



图 8-15

(10) 抽线图是网络上很流行的一种制图法。首先新建一个文件，高为 2 像素、宽为 1 像素，背景设为透明，如图 8-16 所示。

零

起点电脑培训学校



图 8-16

放大文件为 1600%，用黑色填充图层的 1/2 部分，如图 8-17、8-18、8-19 所示。

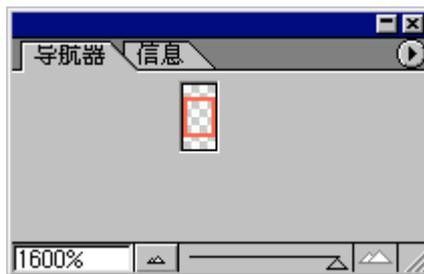


图 8-17



图 8-18



图 8-19



(11) 定义图案，执行“编辑|定义图案”命令。

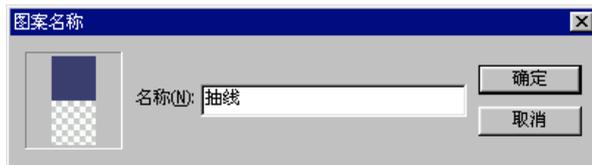


图 8-20

(12) 用矩形选框工具框选一个矩形区域，用刚刚定义好的图案填充，如图 8-21 所示。



图 8-21



图 8-22

零

起点电脑培训学校



图 8-23

(13) 在图像中添加直线、按钮，如图 8-24 所示。



图 8-24

(14) 输入网页中必要的文字，本例制作完成。



8.2 专业网站制作

制作过程如下：

- (1) 新建一个背景为白色的文件。
- (2) 打开一张图片，按 Ctrl+A 全选，按 Ctrl+C 复制，按 Ctrl+V 粘贴到新的图层，如图 8-25 所示。



图 8-25

- (3) 制作一个红色的飘带，首先选择画笔工具，按住 Shift 键画一条直线。然后执行“滤镜”菜单中的“扭曲/波浪”命令，扭曲线条，如图 8-26、8-27、8-28 所示。



图 8-26



图 8-27

零

起点电脑培训学校



零

起点电脑培训学校



图 8-28

(4) 执行“滤镜”菜单中的“锐化|USM 锐化”命令，如图 8-29、8-30 所示。



图 8-29



图 8-30

(5) 复制图层 2，分别调整两层的不透明度，将复制层移动到如下位置。最后合并两个图层，如图 8-31、8-32、8-33 所示。



图 8-31



图 8-32



图 8-33

(6) 新增一个图层，填充为浅蓝色，用加深、减淡工具涂抹图层。

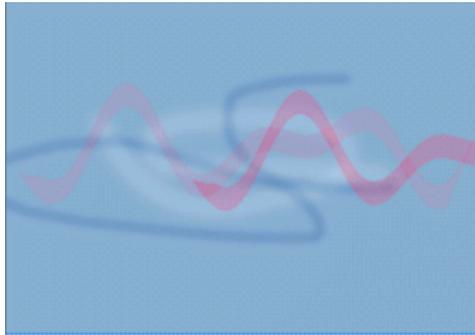


图 8-34

(7) 执行“滤镜”菜单中的“扭曲水波”命令，如图 8-35、8-36 所示。

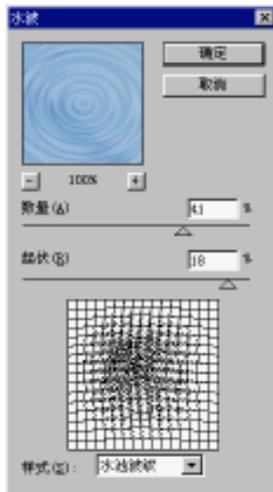


图 8-35

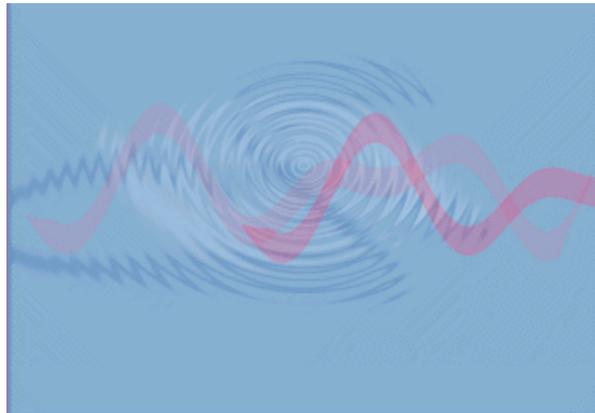


图 8-36

(8) 用椭圆选框工具框选图层，删除其余部分，调整其大小和方向，如图 8-37、8-38 所示。

零

起点电脑培训学校

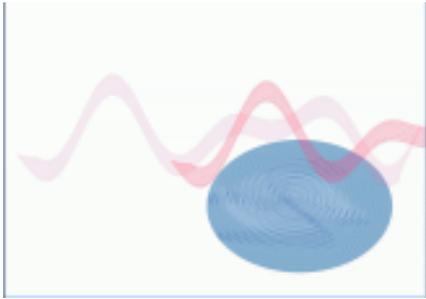


图 8-37

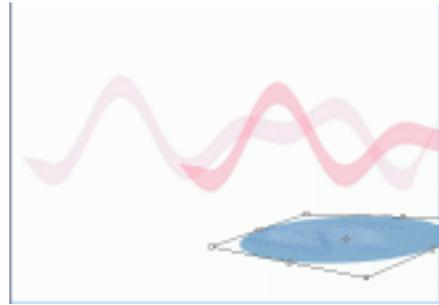


图 8-38

(9) 执行“选择”菜单中的“色彩范围”命令，选择水波的蓝色部分，删除其余部分，仅留下水波的涟漪，如图 8-39、8-40、8-41 所示。



图 8-39



图 8-40



图 8-41

(10) 调整各个图层的大小如图 8-42 所示。



图 8-42



(11) 复制芭蕾舞演员图层为“图层1复制”，执行“滤镜”中的“扭曲极坐标”命令两次。如图8-43所示。



图 8-43



图 8-44



图 8-45



图 8-46

(12) 执行“滤镜”中的“风格化风”命令两三次，如图8-47、8-48所示。



图 8-47



图 8-48

(13) 执行“滤镜”中的“扭曲极坐标”命令，将图层旋转回原样，如图8-49所示。

零

起点电脑培训学校



图 8-49

(14) 执行“滤镜”中的“模糊|高斯模糊”命令，如图 8-50 所示。



图 8-50

(15) 对“图层 1 复制”执行“图像”中的“调整|色彩平衡”命令，将图像调整至红色。调整图像的透明度，如图 8-51、8-52、8-53。

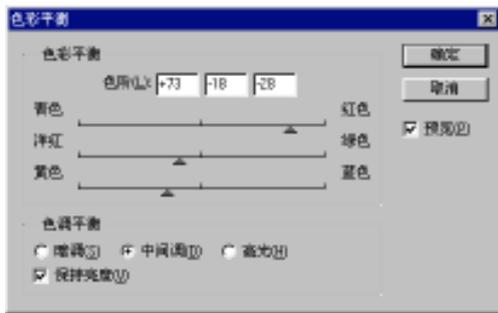


图 8-51



图 8-52



图 8-53

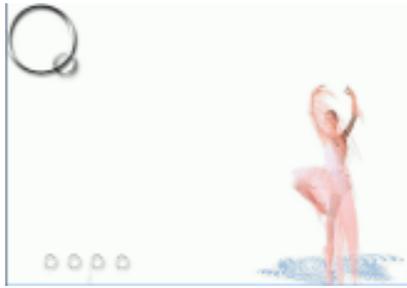


图 8-59

(19) 显示飘带图层，用选框工具选中飘带，对其进行变形，如图 8-60 所示。



图 8-60

(20) 合并除了背景外的所有图层。下面制作另外一个图层以进行合并。复制背景，将其填充为深蓝色，如图 8-61 所示。



图 8-61

(21) 添加新图层，在图层上画线，如图 8-62 所示。

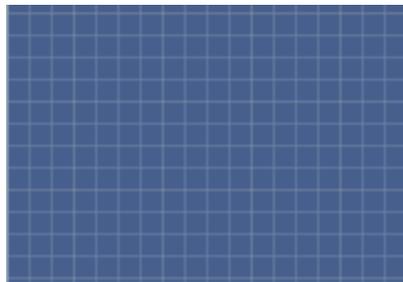


图 8-62



调整其不透明度如图 8-63、8-64 所示。



图 8-63

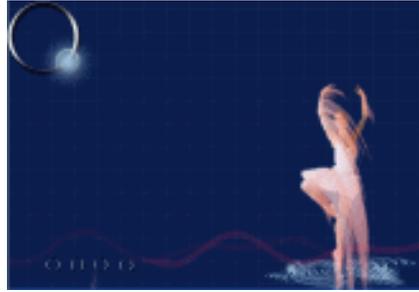


图 8-64

(22) 对图层 6 添加蒙版, 用画笔在蒙版中用黑色涂抹, 如图 8-65、8-66 所示。



图 8-65

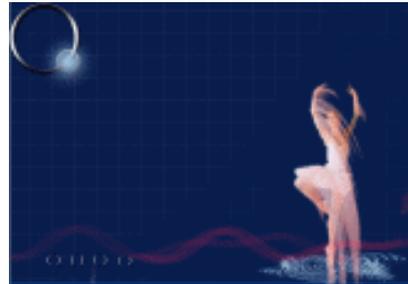


图 8-66

(23) 输入文字, 对文字添加浮雕以及渐变颜色覆盖效果, 如图 8-67 所示。

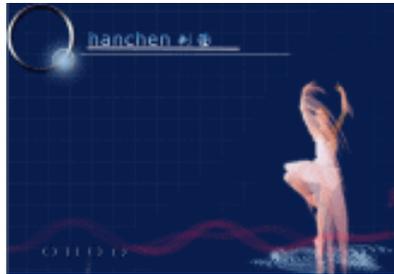


图 8-67

(24) 再次添加红色飘带, 作为渲染。

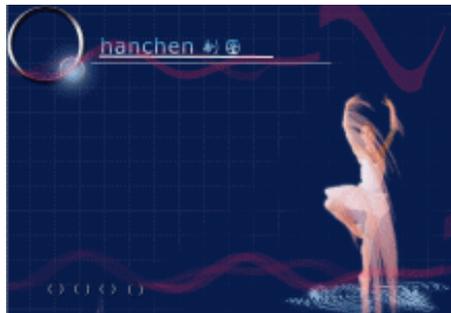


图 8-68

零

起点电脑培训学校



综合练习

一、填空题

- (1) 打开一张图片，按()全选，按()复制，按()粘贴到新的图层。
- (2) ()是网络上很流行的一种制图法。

二、思考题

- (1) 制作普通网站需要哪些步骤？
- (2) 制作普通网站与制作专业网站有什么不同的地方？

三、上机题

- (1) 设计一个网页菜单。

零

起点电脑培训学校



Open Recent(打开最近)子菜单



File(文件)菜单的 Open Recent(打开最近)子菜单中英文对照

Import(引入)子菜单



File(文件)菜单的 Import(引入)子菜单中英文对照

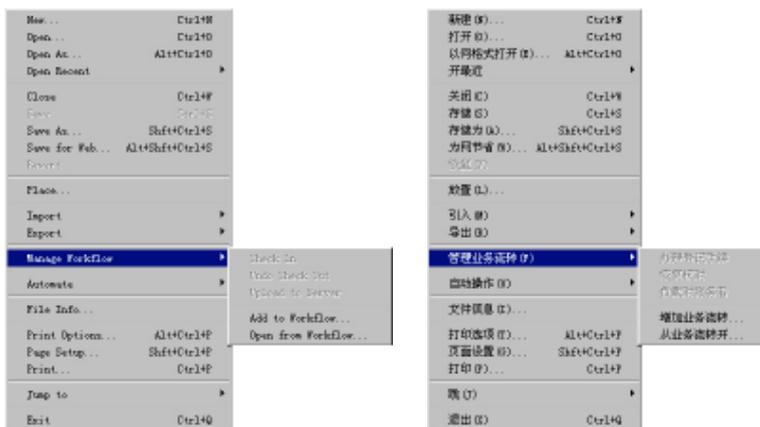
Export(导出)子菜单



File(文件)菜单的 Export(导出)子菜单中英文对照



Manage Workflow(管理业务流转)子菜单



File(文件)菜单的 Manage Workflow(管理业务流转)子菜单中英文对照

Automate(自动操作)子菜单



File(文件)菜单的 Automate(自动操作)子菜单中英文对照

Jump to(跳)子菜单



File(文件)菜单的 Jump to(跳)子菜单中英文对照

零

起点电脑培训学校

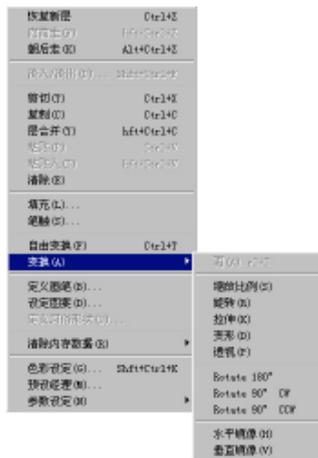


二、Edit(编辑)菜单



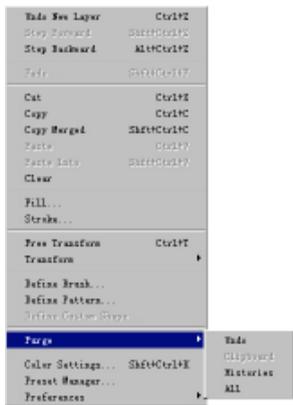
Edit(编辑)菜单中英文对照

Transform(变换)子菜单



Edit(编辑)菜单的 Transform(变换)子菜单中英文对照

Purge(清除内存数据)子菜单



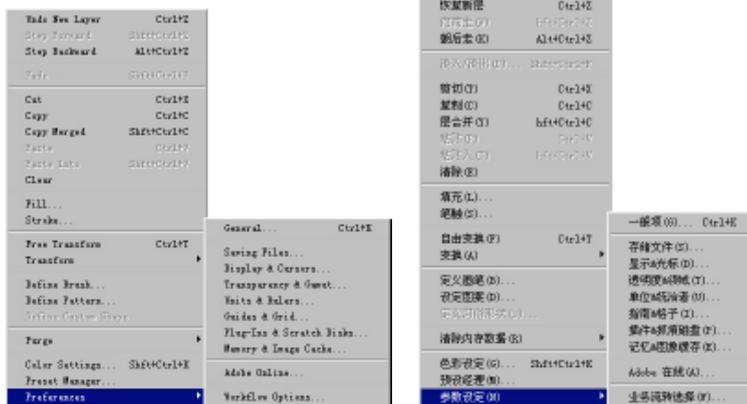
Edit(编辑)菜单的 Purge(清除内存数据)子菜单中英文对照

零

起点电脑培训学校

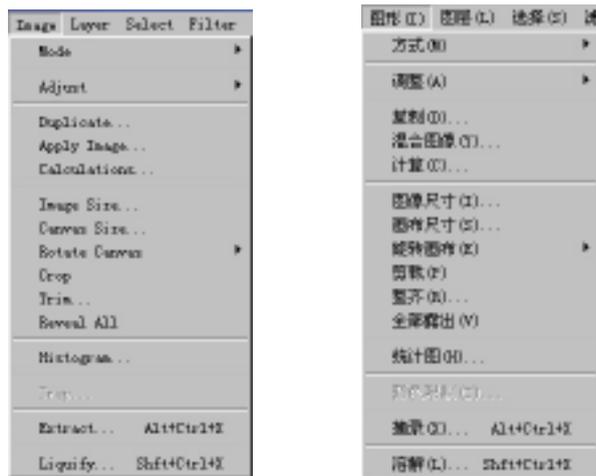


Preferences(参数设定)子菜单



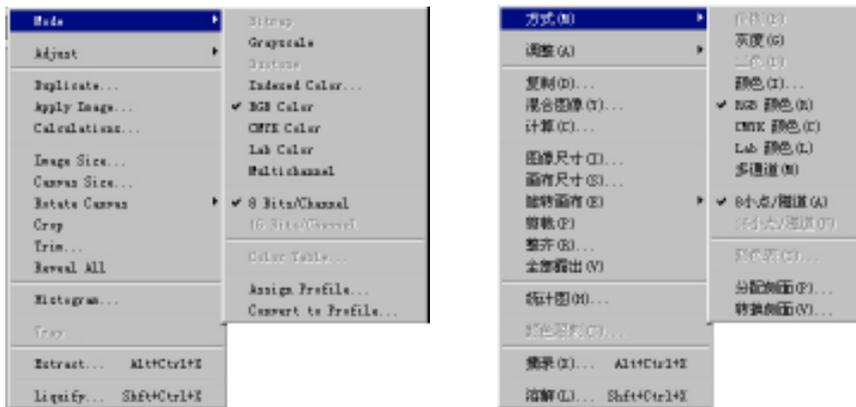
Edit(编辑)菜单的 Preferences(参数设定)子菜单中英文对照

三、Image(图形)菜单



Image(图形)菜单中英文对照

Mode(方式)子菜单



Image(图形)菜单的 Mode(方式)子菜单中英文对照

零

起点电脑培训学校



Adjust(调整)子菜单



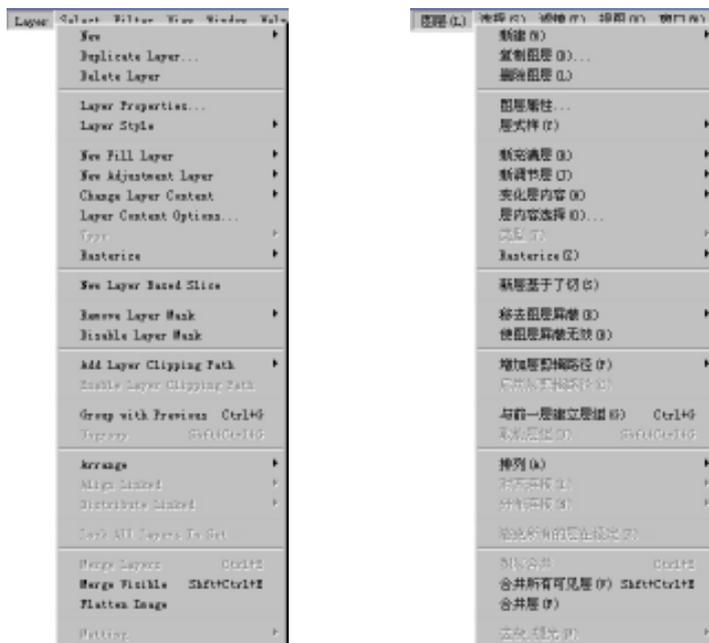
Image(图形)菜单的 Adjust(调整)子菜单中英文对照

Rotate Canvas(旋转画布)子菜单



Image(图形)菜单的 Rotate Canvas(旋转画布)子菜单中英文对照

四、Layer(图层)菜单



Layer(图层)菜单中英文对照

零

起点电脑培训学校

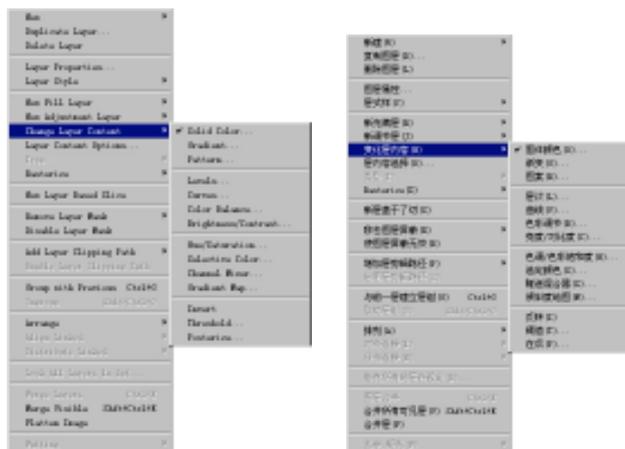


New Adjustment Layer(新调节层)子菜单



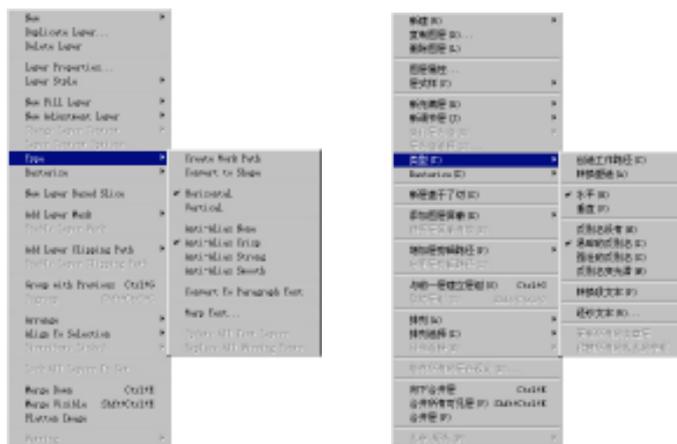
Layer(图层)菜单的 New Adjustment Layer(新调节层)子菜单中英文对照

Change Layer Content(变化层内容)子菜单



Layer(图层)菜单的 Change Layer Content(变化层内容)子菜单中英文对照

Type(类型)子菜单



Layer(图层)菜单的 Type(类型)子菜单中英文对照



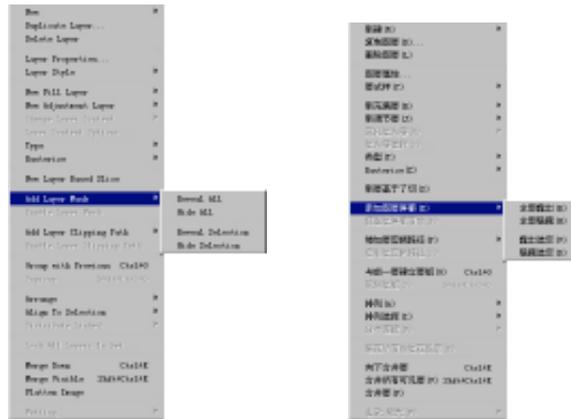


Raterize 子菜单



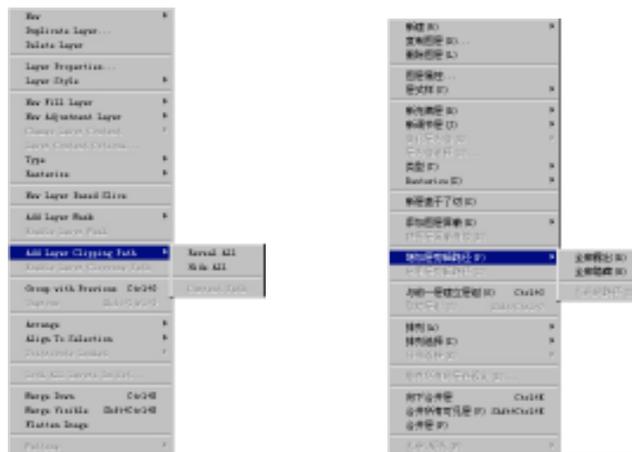
Layer(图层)菜单的 Raterize 子菜单中英文对照

Add Layer Mask(添加图层屏蔽)子菜单



Layer(图层)菜单的 Add Layer Mask(添加图层屏蔽)子菜单中英文对照

Add Layer Clipping Path(增加层剪辑路径)子菜单



Layer(图层)菜单的 Add Layer Clipping Path(增加层剪辑路径)子菜单中英文对照

零
起点电脑培训学校



Arrange(排列)子菜单



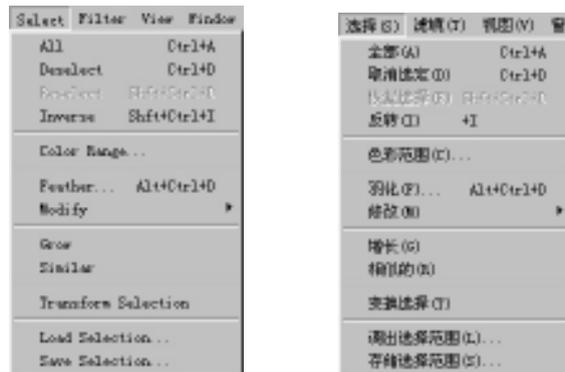
Layer(图层)菜单的 Arrange(排列)子菜单中英文对照

Align To Selection(排列选择)子菜单



Layer(图层)菜单的 Align To Selection(排列选择)子菜单中英文对照

五、Select(选择)子菜单



Select(选择)子菜单中英文对照



Modify(修改)子菜单



Select(选择)子菜单的 Modify(修改)子菜单中英文对照

六、Filter(滤镜)菜单



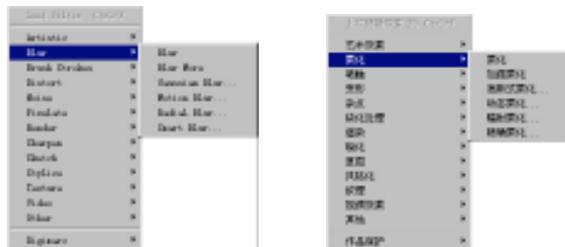
Filter(滤镜)菜单中英文对照

Artistic(艺术效果)子菜单



Filter(滤镜)菜单的 Artistic(艺术效果)子菜单中英文对照

Blur(柔化)子菜单



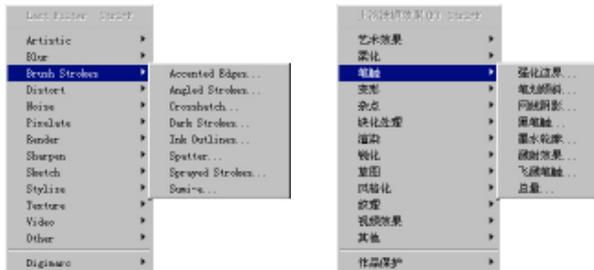
Filter(滤镜)菜单的 Blur(柔化)子菜单中英文对照

零

起点电脑培训学校



Brush Strokes(笔触)子菜单



Filter(滤镜)菜单的 Brush Strokes(笔触)子菜单中英文对照

Distort(变形)子菜单



Filter(滤镜)菜单的 Distort(变形)子菜单中英文对照

Noise(杂点)子菜单



Filter(滤镜)菜单的 Noise(杂点)子菜单中英文对照

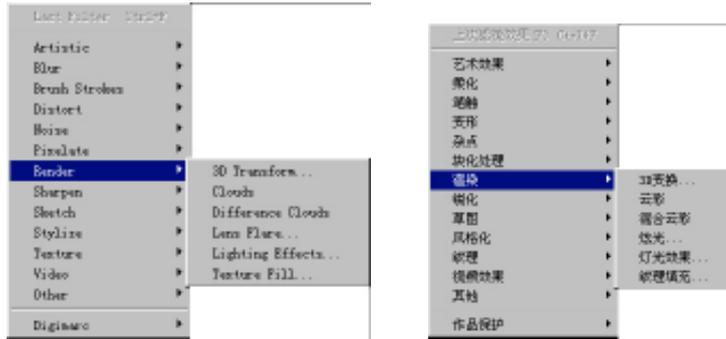
Pixelate(块化处理)子菜单



Filter(滤镜)菜单的 Pixelate(块化处理)子菜单中英文对照



Render(渲染)子菜单



Filter(滤镜)菜单的 Render(渲染)子菜单中英文对照

Sharpen(锐化)子菜单



Filter(滤镜)菜单的 Sharpen(锐化)子菜单中英文对照

Sketch(草图)子菜单



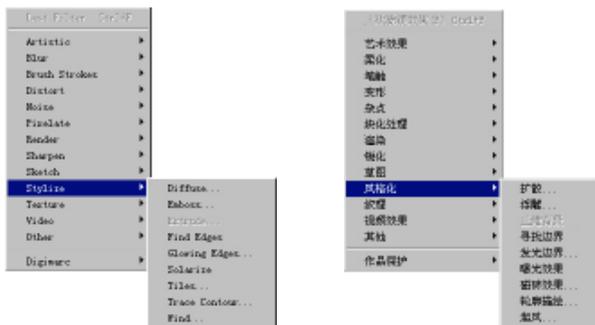
Filter(滤镜)菜单的 Sketch(草图)子菜单中英文对照

零

起点电脑培训学校



Stylize(风格化)子菜单



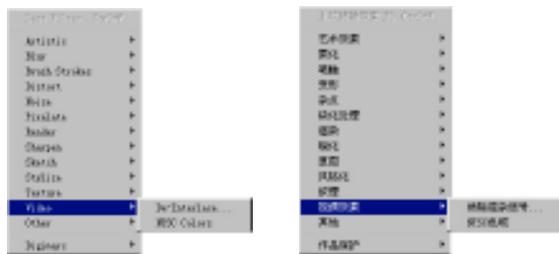
Filter(滤镜)菜单的 Stylize(风格化)子菜单中英文对照

Texture(纹理)子菜单



Filter(滤镜)菜单的 Texture(纹理)子菜单中英文对照

Video(视频效果)子菜单



Filter(滤镜)菜单的 Video(视频效果)子菜单中英文对照

Other(其他)子菜单



Filter(滤镜)菜单的 Other(其他)子菜单中英文对照

零

起点电脑培训学校

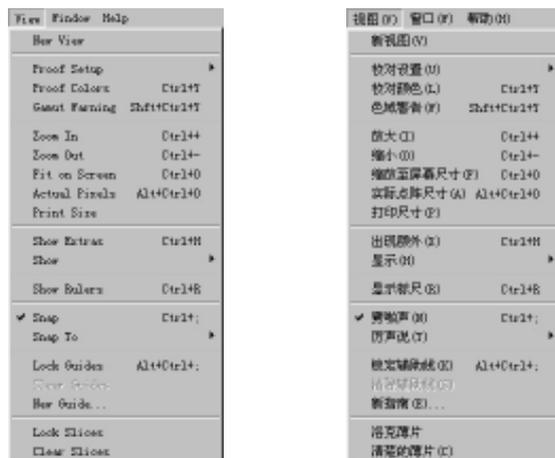


Digimarc(作品保护)子菜单



Filter(滤镜)菜单的 Digimarc(作品保护)子菜单中英文对照

七、View(视图)菜单



View(视图)菜单中英文对照

Proof Setup(校对设置)子菜单

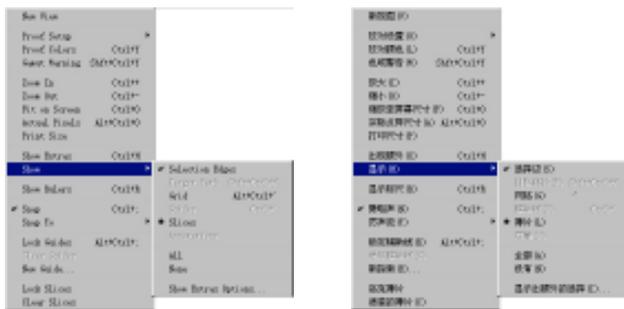


View(视图)菜单的 Proof Setup(校对设置)子菜单中英文对照

Show(显示)子菜单

零

起点电脑培训学校



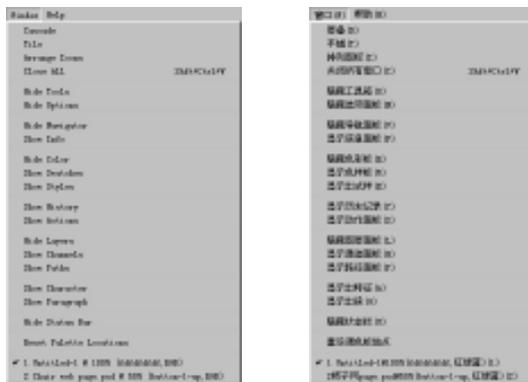
View(视图)菜单的 Show(显示)子菜单中英文对照

Snap To(对齐到)子菜单



View(视图)菜单的 Snap To(对齐到)子菜单中英文对照

八、Window(窗口)菜单



Window(窗口)菜单中英文对照

九、Help(帮助)菜单



Help(帮助)菜单中英文对照

零

起点电脑培训学校