

内 容 简 介

Photoshop 是由美国 Adobe 公司开发的图形图像处理软件。自 Photoshop3.0 中文版投放市场后，由于其丰富的内容和强大的图形图像处理功能而深受国内广大用户的欢迎。现在 Photoshop5.0 已投放市场了。为了帮助国内从事图形图像开发和应用的广大朋友尽快学习和掌握这一最新技术，我们对 Photoshop5.0 软件进行了仔细的分析、消化和运用，根据我们的实际经验编著了本书。

本书由十章和一个附录组成，内容包括 Photoshop5.0 新增功能；Photoshop5.0 初探；工具箱的介绍；控制面板的介绍；色彩理论；高级使用技巧层、通道、路径的应用；内置滤镜的应用；外置滤镜的应用（包含 Kpt3.0，Blackbox 以及其它的滤镜）；影像扫描作业。本书内容丰富、循序渐进，图文并茂，是一本实用性很强的专业用户。本书不但是从事图形图像应用和开发技术人员的颇好的自学读物，同时适合作为大专院校和各类培训班的教材使用。

前 言

Adobe Photoshop 诞生于 20 世纪 80 年代末期，由 Michigan 大学的一位研案生 Thomas Knoll 创建出最初的程序，后来在 Knoll 兄弟和 Adobe 公司程序员们的共同努力之下，Adobe Photoshop 有了很大的改变，一举成为苹果机和 PC 机上最优秀的图形图像编辑软件。它的诞生导致了一场图像出版业的革命！

今天 Adobe Photoshop 版本已经升级到 5.0 版，Adobe 公司从 Photoshop 最初的版本发展到今天的 5.0 版本，每一个版本的面世都有我们所意想不到的新增功能。越来越多的艺术家、广告设计者视它为自己的得力“助手”，使得前来挑战的诸多图形图像处理软件，败于它的脚下，捍卫了自己在图像编辑领域中“龙头老大”的地位。

Adobe Photoshop 5.0 的面世，将预示着 Adobe 公司在图形图像编辑领域更上一层楼。在 5.0 版的 Photoshop 中又增加了许多功能，例如：

★新增 History 面板，它可以使我们很轻松的进行多次恢复操作，

再也不必为多次操作而无法恢复所担忧了。

★增强的 Action 功能，使得我们成批的处理图像文件更加轻松自如。

★新增加的 13 种工具，使得我们在进行图像编辑时如虎添翼。

★

针对于不同层次用户的需求，我们雪威多媒体工作室的全体成员，在北京希望电脑公司的大力协助下，经过与多方专家的仔细讨论，并通过对不同层次的 Photoshop 用户考察，我们精心策划了这三本一套的教学图书，分为《跨越 Photoshop5.0——超级使用手册》、《跨越 Photoshop5.0——百种字体特效》与《跨越 Photoshop5.0——综合实例大演练》，每一本书均有一张相配套的光盘。另外，我们还邀请晴窗中文大侠的设计者加盟，为各位 Photoshop 读者制作了 Photoshop5.0 晴窗中文大侠简版软件，相信该套翻译软件的加盟一定会使你在学习中更加轻松自如，对 Photoshop 能够很快掌握。下面将把每一本书的内容详细的给大家介绍一下。

《跨越 Photoshop5.0——超级使用手册》

我们雪威多媒体工作室的全体成员，在对 Photoshop5.0 的全面掌握的基础上编写的该书。它内容充实、讲解细致、分析透彻，而且我们在编写的过程中尽可能的省去了枯燥难懂的专业术语，以平和易懂的语言带领大家逐步进入到 Photoshop5.0 的艺术天堂中。本书既有初级入门知识，又有难度较大的技巧知识，这样使得 Photoshop 不同层次的使用者都可以受益于本书。

全书由十章和一个附录组成：

第一章主要是 Photoshop5.0 的快速参考，在本章中我们主要针对于 Photoshop5.0 的一些重要工具做了一份简明实用的讲解，并且对新增的功能进行简单的介绍。在后面的章节中我们将对这些新增的功能详细的讲解。

第二章为入门指南，主要是针对于 Photoshop 初学者的，逐步带领你进入 Photoshop 的新天地，如果你已经是 Photoshop 的老用户了，那么你可以轻松跳过此章。

第三、四、五章中详细的讲解了 Photoshop5.0 的菜单、工具箱、控制面板等知识，并配合一些实用的实例对知识点进行讲解。

第六章中主要介绍 Photoshop5.0 所用到的色彩模式。另外还对色彩的矫正，印前处理等知识进行了详细的讲解。

第七章重点介绍了 Photoshop5.0 中 Layer 控制面板，Channel 控制面板和 Path 控制面板的使用，并配以实例讲述如何利用它们做出特殊效果。

第八、九章全面、详尽的剖析了 Photoshop5.0 中的内置与外置 Filter 滤镜，是任何 Photoshop 用户所不可多得的一章。

第十章针对于 Photoshop 在进行扫描作业时应注意的问题，在实用性方面进行了详细的讲解。

在最后的附录中我们针对于目前常用的图像处理软件以及外挂滤镜的如何安装，给用户做了详细的讲解。

本书是所有从事 Photoshop 5.0 应用、开发和教学的人员必不可少的使用指南，尤其适合于大专院校做教材使用，以及各类培训班做教材使用。

《跨越 Photoshop 5.0——百种字体特效》

《百种字体特效》是一本非常难得的字体效果宝典，全书共详解了

一百种字体效果的制作方法。如此多的字体特效，如此详细的讲解，这在市面上已有的字体特效方面的图书种绝对是绝无仅有的。想一想，花同样的价钱，您是购买一本只有 20 种字体特效的图书呢还是购买一本含有 100 种字体特效的图书呢？

《百种字体特效》一书，能够增加您对 Photoshop5.0 运用，提高您在图形图像方面的水平。使您在制作字体时，尤如囊中取物一般，非常轻松的就可以做出漂亮的字体效果来。

在这 100 种字体特效讲解中，每一种特效都有明确的步骤和详细的说明，使得大家学习和运用过程中能够轻松掌握。每一种字体所运用的命令和制作的效果都是不一样的。相信你通过对本书的掌握，稍加创意就可以创造出属于自己的精彩效果来。《百种字体特效》就像是一本字体效果大字典，快速帮助您查找到自己不知道的效果，帮助您把每一种效果恰如其分的应用到自己的创意中去，使您的开发事半功倍。该书绝对是 Photoshop 5.0 发烧友不可多得的字体特效制作宝典。

《跨越 Photoshop 5.0——综合实例大演练》

《综合实例大演练》一书中讲解了三十个经典实例，首次公开了作

者的创作思路。要知道看到一幅好的作品是不难的，但是得到作者的创意思路是非常难得，本书中我们公开了作者的创意思路。

本书重点介绍了 Photoshop 5.0 如何与 Freehand、Illustrator 和 Pagemaker 联合使用，以创作出绚丽多彩的作品。

三十个经典实例都是我们精心策划的，不但有欣赏性极佳的创意实例，如“美女与野兽”CD封面的制作；也有使用性非常突出的实例，如婚纱艺术照合成效果，老照片的修复；更有专业性的制作实例，如宣传手册封面的制作。

在专业方面尤其值得一提的是所讲解的实例多是一些专业制作方面的，包括如何使用 Freehand 排版；如何使用 Illustrator 制作矢量图形；以及如何使用 Pagemaker 进行排书。这些实例都是由专业人员制作的。在讲解的过程中，不但讲解了制作的过程，更详细的讲解了作者在实际工作中所积累的经验。

如果您是一位 Photoshop 的初级用户，该套丛书一定会带您更上一层楼！

如果您是一位 Photoshop 的普通用户，该套丛书一定会为您的作品

锦上添花！！

如果您是一位 Photoshop 的专业用户，该套丛书一定成为您最得力的助手！！！！

最后要特别感谢北京希望电脑公司希望图书创作室的全体朋友们，在他们的大力支持和帮助下，才使本书得以面世。在此要特别感谢北京希望电脑公司的秦总，在对本书的审订过程中，秦总不辞辛苦加班加点的对本书进行修改，如果不是秦总的大力支持与帮助这套丛书也不可能如此之快的面世了。由于时间的仓促，书中存在问题在所难免，希望大家谅解！并欢迎来函来电将你的意见提供给我们。我们的技术支持热线是：

Phone : 010—62531267, 010—62986635

Fax : 010—62986635

我们雪威多媒体工作室的全体工作人员会竭诚为您服务！

雪威多媒体工作室

1998 年 6 月

目 录

第一章	先睹为快——快速参考	32
1.1	工具箱群英大会	32
1.2	工具箱通用快捷键	35
1.3	控制面板快捷键	36
1.3.1	层控制面板	37
1.3.2	层菜单快捷键	40
1.3.3	其它的层快捷键	41
1.3.4	通道控制面板	41
1.3.5	其它的通道快捷键	43
1.3.6	Actions 控制面板	43
1.3.7	其它的批处理快捷键	46
1.3.8	历史控制面板	46

1.3.9	路径控制面板	...	48
1.3.10	画笔控制面板	...	50
1.3.11	样本控制面板	...	51
1.3.12	颜色控制面板	...	51
1.3.13	信息控制面板	...	52
1.4	选择、选取框和路径变形	...	52
1.4.1	选择和移动	...	55
1.4.2	路径编辑	...	56
1.4.3	绘画	...	57
1.4.4	渐层编辑	...	58
1.4.5	视图	...	58
1.4.6	文本工具对话框	...	58
1.4.7	混合模式	...	61
1.5	新增的工具	...	62
1.6	新增的控制面板	...	66
1.7	新增的层功能	...	73

1.8	新增的滤镜	83
1.9	新增的变形技术	91
1.9.1	设置变形的目标	92
1.9.2	变形的方 法	93
1.9.2.1	缩放、旋转、扭曲、透视	93
1.9.2.2	重复变形操作	94
1.10	新增的色彩管理模式	99
第二章	揭开 Photoshop5.0 的神秘面纱	106
2.1	Photoshop 5.0 的主界面	106
2.2	Photoshop 5.0 的文件操作	114
2.2.1	New 新建文件	114
2.2.2	Open 打开文件	116
2.2.3	Save As 存储文件	123
2.2.4	关闭窗口	127
2.3	满足不同需求的文件格式	128
2.3.1	自身格式 .PSD、.PDD 文件	129

2.3.2	跨平台格式	130
2.3.3	应用程序交换格式	136
第三章	兵马未动，粮草先行——认识菜单	139
3.1	File 文件菜单	139
3.2	Edit 编辑菜单	160
3.3	Image 图像菜单	180
3.4	Layer 层菜单	209
3.5	Select 选择菜单	238
3.6	Filter 滤镜菜单	248
3.7	View 视图菜单	248
3.8	Window 视窗菜单	253
3.9	Help 帮助菜单	256
第四章	强力武器——工具箱	259
4.1	工具箱初识	263
4.2	Online 工具	269
4.3	选择类工具	271

4.3.1	矩形选择工具	272
4.3.2	椭圆形选择工具	279
4.3.3	单行选择工具	286
4.3.4	单列选择工具	288
4.3.5	裁剪工具	290
4.4	移动工具	303
4.5	套索类工具	309
4.5.1	套索工具	309
4.5.2	多边形套索工具	313
4.5.3	磁性套索工具	318
4.6	魔术棒工具	330
4.7	喷枪工具	339
4.8	画笔工具	342
4.9	橡皮图章类工具	345
4.9.1	橡皮图章工具	346
4.9.2	图案橡皮图章工具	351

4.10	历史笔工具	...	356
4.11	橡皮擦工具	...	365
4.12	铅笔工具	...	367
4.13	线条工具	...	367
4.14	模糊工具	...	371
4.15	清晰工具	...	373
4.16	涂污工具	...	375
4.17	亮化工具	...	380
4.18	烧焦工具	...	380
4.19	海绵工具	...	384
4.20	路径类工具	...	385
4.21	文本类工具	...	386
4.21.1	横行文本工具	...	387
4.21.2	竖行文本工具	...	392
4.21.3	横行文本遮罩工具	...	394
4.21.4	竖行文本遮罩工具	...	394

4.22	测量工具	...	396
4.23	渐层类工具	...	400
4.24	漆桶工具	...	407
4.25	吸管类工具	...	409
4.25.1	吸管工具	...	409
4.25.2	色彩检验工具	...	411
4.26	徒手工具	...	415
4.27	缩放工具	...	416
4.28	色彩控制工具	...	417
4.29	模式工具	...	418
4.30	屏幕显示工具	...	431
第五章	少不了的帮手——控制面板	...	432
5.1	Navigator 控制面板	...	433
5.2	Info 控制面板	...	439
5.3	Options 控制面板	...	445
5.4	Color 控制面板	...	446

5.5	Swatches 控制面板	449
5.6	Brushes 控制面板	451
5.7	Layers 控制面板	457
5.8	Channels 控制面板	459
5.9	Path 控制面板	460
5.10	History 控制面板	462
5.11	Action 控制面板	477
第六章	乏味又不得不学的——色彩模式	498
6.1	RGB 色彩模式	499
6.2	CMYK 色彩模式	502
6.3	Lab 色彩模式	505
6.4	HSB 色彩模式	510
6.5	Indexed Color 索引彩色模式	511
6.6	Grayscale 灰度色彩模式	518
6.7	Bitmap 黑白位图模式	519
6.8	Multichannel 多通道色彩模式	524

6.9	Duotone 双色模式	524
6.10	色彩模式的其它知识	527
	6.10.1 彩色 Gamuts 值与 Gamuts Warning-Gamut 警告	528
	6.10.2 色彩深度 Color Depth	536
	6.10.3 8bits(256 色)屏幕的色彩显示选择	537
6.11	色彩校正系统参数的设定	540
	6.11.1 RGB 校正	540
	6.11.2 CMYK 校正	541
6.12	修整图像的色彩	546
	6.12.1 Photoshop 中内建的色彩校正工具	546
	6.12.2 图像资料分析—Histogram 亮度分布图	547
	6.12.3 用 Levels 功能重新设定图像的最暗处与最亮处	550
	6.12.4 使用 Curves 做色调修正 (Tonal Adjustment)	563

6.12.5	色彩平衡 (Color Balance)		569
6.12.6	Brightness/Contrast 调整明亮/对比度	...	571
6.12.7	使用 Hue/Saturation 设定色相和彩度	...	572
6.12.8	使用 Replace Color 命令转换图像中的部分色	...	573
6.12.9	使用 Selective Color 更改某一主色的 CMYK	...	579
6.12.10	特殊色调调整命令	...	581
6.12.11	Variation 命令	...	582
6.12.12	用 Unsharp Mask 加强图像的明亮度	...	583
6.12.13	在 RGB 或 CMYK 色彩模式下做色彩校正	...	586
第七章	飞翔的翅膀——层、通道、路径	...	589
7.1	Layers 控制面板	...	590
7.1.1	准备工作——了解层的含义	...	590
7.1.2	深入认识层控制面板	...	597
7.1.3	层的应用	...	620

7.2	Channels 控制面板	634
7.2.1	准备工作——了解通道的含义	635
7.2.2	深入认识通道控制面板	641
7.2.3	通道应用技术	653
7.2.3.1	阴影字的制作	653
7.3	Path 控制面板	681
7.3.1	准备工作——了解路径的含义	682
7.3.2	路径工具	686
7.3.2.1	钢笔工具	686
7.3.2.2	磁性钢笔工具	690
7.3.2.3	任意钢笔工具	700
7.3.2.4	添加点工具	702
7.3.2.5	删除点工具	702
7.3.2.6	箭头工具	703
7.3.2.7	角工具	704

7.3.2.8	小结	715
7.3.3	深入认识路径控制面板	719
第八章	创造辉煌的——内置滤镜	741
8.1	Artistic 艺术效果滤镜	750
8.1.1	Colored Pencil 彩色铅笔滤镜	752
8.1.2	Cutout 简化滤镜	754
8.1.3	Dry Brush 干笔刷滤镜	756
8.1.4	Film Grain 薄膜纹理	759
8.1.5	Fresco 壁画滤镜	762
8.1.6	Neon Glow 氖光效果	763
8.1.7	Paint Daubs 涂抹效果	765
8.1.8	Palette Knife 颜色分割	768
8.1.9	Plastic Wrap 塑包效果	770
8.1.10	Poster Edges 海报效果	772
8.1.11	Rough Pastels 纹理浮雕	775
8.1.12	Smudge Stick 条状涂抹效果	778

8.1.13	Sponge 海绵滤镜	781
8.1.14	Underpainting 纹理覆盖	783
8.1.15	Watercolor 水彩效果	786
8.2	Blur 晕开模糊滤镜	788
8.2.1	Blur 轻微模糊	789
8.2.2	Blur More 更模糊	789
8.2.3	Gaussian Blur 高斯模糊	789
8.2.4	Motion Blur 动态模糊	799
8.2.5	Radial Blur 辐射模糊	802
8.2.6	Smart Blur 精确模糊	804
8.3	Brush Strokes 笔触效果滤镜	807
8.3.1	Accented Edges 强化边界效果滤镜	807
8.3.2	Angled Strokes 笔划倾斜	810
8.3.3	Crosshatch 网线阴影	812
8.3.4	Dark Strokes 黑笔触	813
8.3.5	Ink Outlines 墨水轮廓	815

8.3.6	Spatter 溅射效果	818
8.3.7	Sprayed Strokes 飞溅笔触	820
8.3.8	Sumi-e 总量	822
8.4	Distort 扭曲变形滤镜	824
8.4.1	Diffuse Glow 光芒散漫	825
8.4.2	Displace 移置	828
8.4.3	Clasee 玻璃滤镜	833
8.4.4	Ocean Ripple 波纹效果	836
8.4.5	Pinch 挤压效果	838
8.4.6	Polar Coordinates 转换坐标	839
8.4.7	Ripple 涟漪效果	841
8.4.8	Shear 修改弯曲	843
8.4.9	Spherize 球化	846
8.4.10	Twirl 风轮效果	847
8.4.11	Wave 波动	849
8.4.12	ZigZag 曲折	852

8.5	Noise 随机色滤镜	853
8.5.1	Add Noise 增加噪声	854
8.5.2	despeckle 除斑	856
8.5.3	Dust&Scratches 粉尘和涂抹	857
8.5.4	Median 平均干扰	858
8.6	Pixelate 块化处理滤镜	859
8.6.1	Color Halftone 半色调	860
8.6.2	Crystallize 结晶滤镜	862
8.6.3	Facet 手绘效果	864
8.6.4	Fragment 不聚焦	865
8.6.5	Mezzotint 凹版画	865
8.6.6	Mosaic 马赛克	867
8.6.7	Pointillize 点画派	869
8.7	Render 照明效果滤镜	870
8.7.1	3D Transform 3D 变形	871
8.7.2	Clouds 云彩	877

8.7.3	Difference Clouds 差异云彩	877
8.7.4	Lens Flare 炫光	878
8.7.5	Lighting Effects 灯光效果	880
8.7.6	Texture 纹理填充	885
8.8	Sharpen 锐化滤镜	886
8.8.1	Sharpen 锐化滤镜	887
8.8.2	Sharpen Edges 锐化界线	887
8.8.3	Sharpen More 更多锐化	888
8.8.4	Unsharp 边缘锐化	888
8.9	Sketch 草图滤镜	891
8.9.1	Bas Relief 浮雕	892
8.9.2	Chalk&Charcoal 粉笔和炭精效果	894
8.9.3	Charcoal 炭精画	896
8.9.4	Chrome 铬印染	898
8.9.5	Conte Crayon 蜡笔画	900
8.9.6	Graphic Pen 绘图笔	903

8.9.7 Halftone Pattern 网板图案	905
8.9.8 Note Paper 记事本图样	906
8.9.9 Photocopy 图片拷贝	908
8.9.10 Plaster 石膏粘贴	910
8.9.11 Reticulation 网眼效果	913
8.9.12 Stamp 图章滤镜	914
8.9.13 Torn Edges 分裂边界	916
8.9.14 Water Paper 吸水纸	918
8.10 Stylize 风格化滤镜	920
8.10.1 Diffuse 扩散效果	921
8.10.2 Emboss 浮雕效果	923
8.10.3 三维背景 Extrude	925
8.10.4 Find Edges 描边滤镜	928
8.10.5 Glowing Edges 发光边界	928
8.10.6 Solarize 曝光效果	930
8.10.7 Tiles 磁砖效果	931

8.10.8	Trace Contour 描绘轮廓	933
8.10.9	Wind 风	935
8.11	Texture 材质滤镜	937
8.11.1	Craquelure 裂纹效果	938
8.11.2	Grain 颗粒纹理	941
8.11.3	Mosaic Tiles 马赛克	943
8.11.4	Patchwork 拼贴	945
8.11.5	Stained Glass 彩色玻璃	946
8.11.6	Texturizer 纹理构成	949
8.12	Video 视频效果滤镜	951
8.12.1	De-InterlaceDEA 数据加密算法	951
8.12.2	Ntsc ColorNtsc 色域	953
8.13	Other 其它滤镜	954
8.13.1	Custom 自定义滤镜	954
8.13.2	Hight Pass 高亮途径	957
8.13.3	Maximum 放大亮区	959

8.13.4	Minimum 放大暗区	961
8.13.5	Offset 偏移	962
第九章	再造辉煌的——外挂滤镜	966
9.1	Black Box 滤镜	967
9.1.1	雕刻效果滤镜 (Carve 2.0)	969
9.1.2	剪切效果滤镜 (Cutout 2.0)	971
9.1.3	阴影效果滤镜 (Drop Shadow 2.0)	974
9.1.4	玻璃效果滤镜 (Glass 2.0)	977
9.1.5	晕光效果滤镜 (Glow 2.0)	980
9.1.6	HSB 干扰滤镜 (HSB Noise 2.0)	982
9.1.7	内倒角滤镜 (Inner Bevel 2.0)	984
9.1.8	运动轨迹滤镜 (Motion Trail 2.0)	987
9.1.9	外框倒角滤镜 (Outer Bevel 2.0)	990
9.1.10	漩涡滤镜 (Swirl 2.0)	993
9.2	EyeCandy 3.0 滤镜	995
9.2.1	反物质滤镜 (Antimatter)	999

9.2.2	雕刻效果滤镜 (Carve)		1000
9.2.3	镀铬效果滤镜 (Chrome)		1000
9.2.4	剪切效果滤镜 (Cutout)		1003
9.2.5	阴影效果滤镜 (Drop Shadow)		1004
9.2.6	火焰效果滤镜 (Fire)		1004
9.2.7	绒毛效果滤镜 (Fur)		1008
9.2.8	玻璃效果滤镜 (Glass)		1010
9.2.9	光晕效果滤镜 (Glow)		1010
9.2.10	HSB 干扰滤镜 (HSB Noise)		1011
9.2.11	内倒角效果滤镜 (Inner Bevel)		1011
9.2.12	轻微抖动效果滤镜 (Jiggle)		1011
9.2.13	运动轨迹效果滤镜 (Motion Trail)		1014
9.2.14	外框倒角效果滤镜 (Outer Bevel)		1014
9.2.15	斜影效果滤镜 (Perspective Shadow)		1014
9.2.16	烟雾效果滤镜 (Smoke)		1017
9.2.17	聚焦模糊效果滤镜 (Squint)		1020

9.2.18	星光效果滤镜 (Star)	1021
9.2.19	漩涡效果滤镜 (Swirl)	1024
9.2.20	水珠效果滤镜 (Water Drops)	1024
9.2.21	纺织效果滤镜 (Weave)	1027
9.3	Kai's Power Tools 3.0 滤镜	1029
9.3.1	KPT 3.0 的界面	1030
9.3.2	KPT 3.0 的十种混合模式	1038
9.3.3	KPT Gradient Designer 3.0 渐层设计家	1042
9.3.4	KPT Interform 3.0 动态材质设计家	1054
9.3.5	KPT Spheroid Designer 3.0 球体设计家	1062
9.3.6	KPT Texture Explorer 材质探险家	1077
9.3.7	KPT 3.0 的第二类滤镜	1083
	9.3.7.1 KPT 3D Stereo Noise 3.0 杂质干扰滤	
镜	镜	1083
	9.3.7.2 KPT Glass Lens 3.0 玻璃透镜滤	
镜	镜	1087

	9.3.7.3	KPT Page Curl 3.0 卷页滤镜	 1090
	9.3.7.4	KPT Planar Tiling 3.0 空间透视滤	
镜	...	...	1092
	9.3.7.5	KPT Seamless Welder 3.0 无缝连接滤	
镜	...	...	1094
	9.3.7.6	KPT Twirl 3.0 旋转滤镜	 1096
	9.3.7.7	KPT Video FeedBack 3.0 滤镜	... 1097
	9.3.7.8	KPT Vortex Tiling 3.0 滤镜	 1099
9.3.8		第三类滤镜：F/X 类滤镜	 1101
	9.3.8.1	第三类滤镜的共同界面	 1102
	9.3.8.2	KPT Edge F/X 3.0 滤镜	 1105
	9.3.8.3	KPT Gaussian F/X 3.0 滤镜	 1106
	9.3.8.4	KPT Intensity f/x 3.0 滤镜	 1108
	9.3.8.5	KPT MetaToys f/x 3.0 滤镜	 1109
	9.3.8.6	KPT Noise f/x 3.0 滤镜	 1109
	9.3.8.7	KPT Pixel 3.0 f/x 滤镜	 1111

	9.3.8.8 KPT Smudge f/x 3.0 滤镜	1113
第十章	影像扫描作业	1116
10.1	扫描仪	1116
10.2	决定扫描解析度	1119
10.3	放大稿件的扫描解析度	1120
10.4	黑白线条稿的扫描解析度	1120
10.5	扫描	1121
附录：		1123
A	安装 Adobe Photoshop5.0	1123
B	安装 kpt3.0	1128
C	安装 BlackBox	1131
D	安装 Eye Candy3.0	1135
E	安装 FreeHand7	1139
F	安装 Illustrator7	1145
G	安装 PageMaker6	1150
H	安装字体	1155

第一章 先睹为快——Photoshop 5.0 快速参考

本章重点：本章将与快速浏览 Photoshop 5.0 的工具箱、控制面板、相配套的快捷键和有关 Photoshop 5.0 的新增项目，目的是让各位对 Photoshop5.0 的概貌有一个基本了解。

1.1 工具箱群英大会

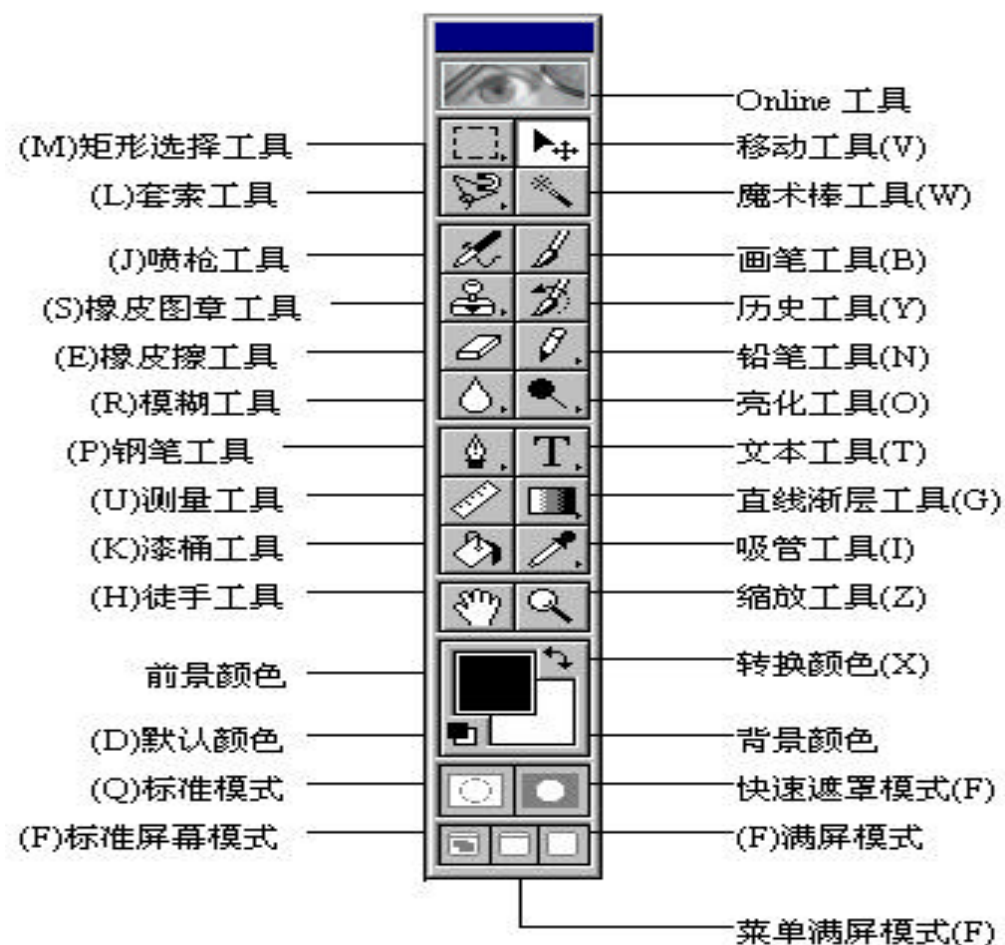


图 1.1 工具栏名称及快捷键示意图

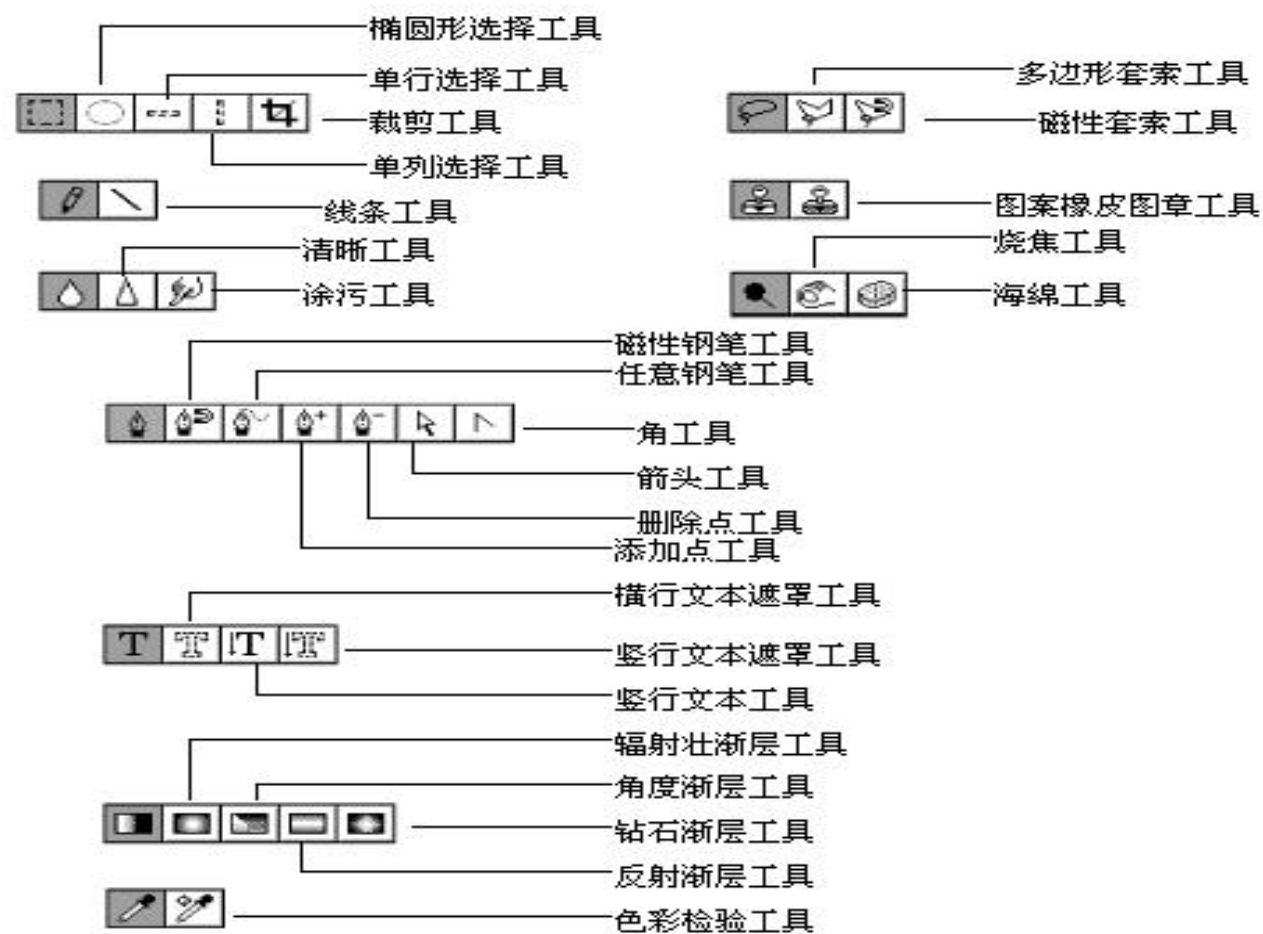


图 1.2 隐藏工具的名称

1.2 工具箱通用快捷键

1.2.1 利用快捷键选取相应工具

- 按上图 1.1 所示的快捷键（文字前边或后边括号中的字母）可以选取相应的工具。

- 按住 Alt 键再单击工具箱中含有隐藏工具的工具或按住 （Shift 键）再按快捷

键可以在含有隐藏工具的选项中相互切换，但      工具除外。

- 双击工具箱中的任意工具或选中工具箱中的任意工具后按回车键将在 Options 控制面板中显示相应的选项。

- 按住 （Shift 键）迫使拖动或绘画以直线或沿 45 度角的倍数进行。

- 按下 Caps Lock 键将使用十字交叉方式的光标。

- 按 Enter 键确认执行，按 Esc 键或 Ctrl+（句号键）取消操作。

1.3 控制面板快捷键

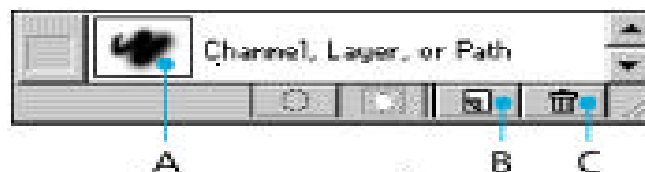


图 1.3

A 项

- 按住 Ctrl 键并单击图像略图将对整个图像进行选择。
- 按住  和 Ctrl 键再单击图像略图将把当前图像加入到已有的选择区域中。
- 按住 Alt 和 Ctrl 键再单击图像略图将把当前图像从已有的选择区域中删除。

B 项

- 单击该按钮可以创建新的层、通道、路径或快照。

- 按住 Alt 键再单击该按钮可以对预创建的新层进行设置。

C 项

- 单击该按钮可以删除选中的层、通道、路径以及当前状态。
- 按住 Alt 键单击该按钮，可以直接删除选中的层、通道、路径以

及当前状态。

其它：

- 按 Tab 键可以显示或隐藏所有的面板。
- 按住  和 Tab 键将显示或隐藏除工具箱外的所有的控制面板。

1.3.1 层控制面板

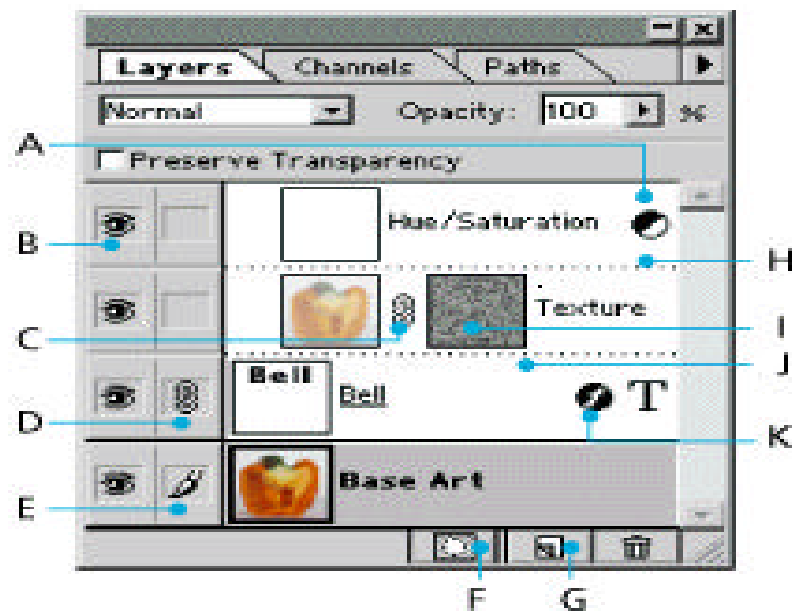


图 1.4 层控制面板

A 项

- 双击 A 项图标可以打开相应的调节对话框。

B 项

- 用于显示或隐藏该层。
- 按住 Alt 键单击该图标将只显示该层，再次单击将显示所有的

层。

C 项

- 在层和层遮罩之间单击将创建链接。

D 项

- 单击此项将创建链接层。

E 项

- 指示当前激活的绘画层。

F 项

- 单击此按钮可以创建新的层遮罩。
- 按住 Alt 键再单击此图标将创建反相层遮罩。

G 项

- 按住 Ctrl 键并单击此按钮将创建新的调节层。

H 项

- 按住 Alt 键再单击层之间的虚线来可以创建剪辑组。

I 项

- 双击该项可以改变层或层遮罩的选项。

- 按住  键再单击此项将打开或关闭层遮罩。
- 按住 Alt 键再单击此项将使图像在层遮罩显示与合成图像显示之间切换。

J 项

- 该图标代表该层为文本可编辑层。
- 双击该图标可以在文本输入框中编辑该层中的文本。

K 项

- 该图标代表该层上施加了效果处理。
- 双击该图标可以编辑施加的层效果。
- 按住 Alt 键并双击此图标可以清除所施加的层效果。

1.3.2 层菜单快捷键

- 按住 Alt 键选择 Merge Down 菜单命令将复制当前层到下面的层上。
- 按住 Alt 键选择 Merge Visible 菜单命令将合并所有可见层到激活层上。

- 按住 Alt 键选择 Merge Linked 菜单命令将合并已链接的层到激活层上。

1.3.3 其它的层快捷键

- 按 F7 键将显示或隐藏层控制面板。
- 按住 Alt+“ [” 或 Alt+“] ” 可以在层中上下切换。
- 按住 Alt+Ctrl+“ [” 或 Alt+Ctrl+“] ” 可以上下移动当前激活层。
- 按住 +Alt+“ [” 或 +Alt+“] ” 键可以激活最底层或最顶层。
- 当在 Layer Effects 对话框显示时，在图像中拖动效果可以修改对话框中的设定。

1.3.4 通道控制面板

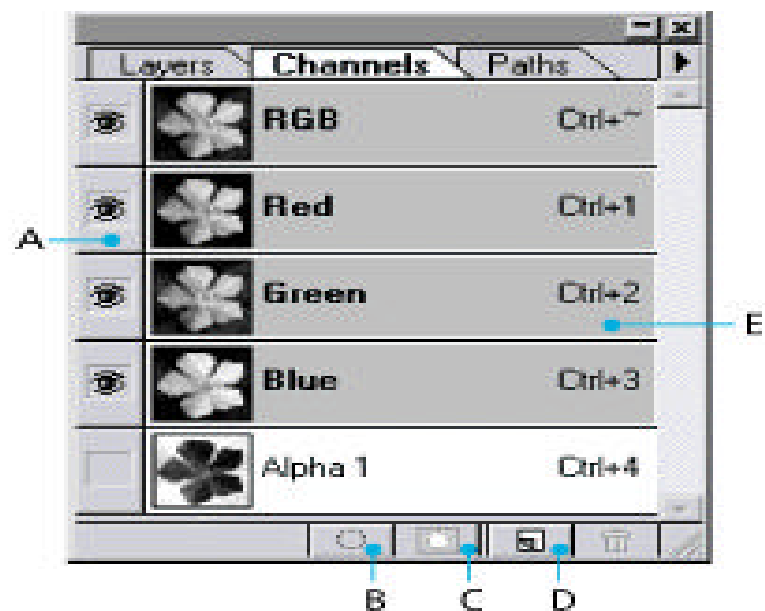


图 1.5 通道控制面板

A 项

- 用于显示或隐藏该通道。
- 单击顶部的图标将显示或隐藏合成的通道。

B 项

- 将通道中的图像调出并成为选择一个区域。

C 项

- 将当前选择区域中的图像存入一个新的通道中。
- 按住 Alt 键再单击此图标可以调出新通道设置对话框。

D 项

- 按住 Ctrl 键单击该图标将创建一个新的 Spot 通道。

E 项

- 按住  键再单击通道可以选择或取消多重颜色通道的选取。

1.3.5 其它的通道快捷键

- 按住  键单击 Alpha 通道，将在合成通道与 Alpha 通道之间切换。
- 双击 Alpha 通道可以调出 Channel Options 对话框。
- 按 ~ 键显示合成通道。

1.3.6 Actions 控制面板

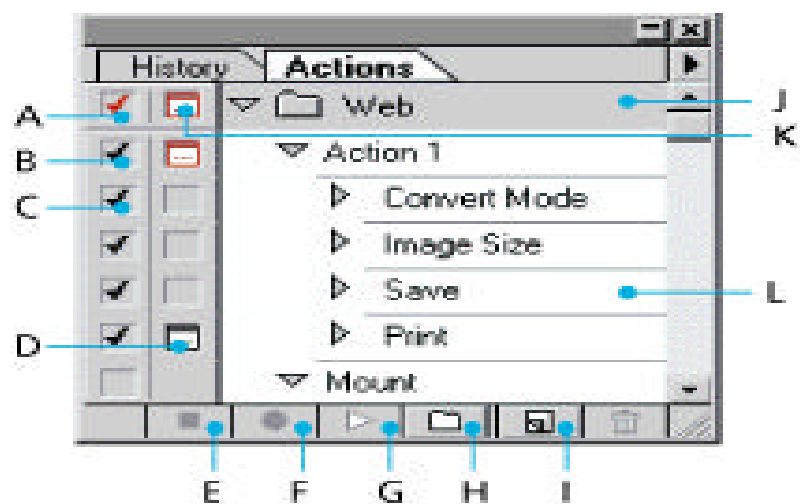


图 1.6 Actions 控制面板

A 项

- 打开或关闭 Action 组。

B 项

- 打开或关闭该批处理。

C 项

- 打开或关闭该步命令。

- 按住 Alt 键单击该项，将使当前命令打开而其它所有命令关闭。

D 项

- 设置断点或取消断点。
- 按住 Alt 键单击该项，将使当前断点打开而其它所有断点关闭。

E 项

- 停止批处理。

F 项

- 录制批处理。

G 项

- 运行批处理。
- 按住 Ctrl 键单击该图标将单步执行一条命令。

H 项

- 创建新的组。

I 项

- 创建新的批处理并开始录制。
- 按住 Alt 键单击在该图标，可以不需确认直接创建并录制新的行

动。

J 项 双击改变批处理选项；

- 按住 Ctrl 键双击将执行整个批处理。
- 按住 Alt 键单击将卷起或扩展此批处理。

K 项

- 打开一个批处理中的所有断点。

L 项

- 双击可再次录制命令。

1.3.7 其它的批处理快捷键

- 按 F9 键将显示或隐藏 Actions 控制面板。

1.3.8 历史控制面板

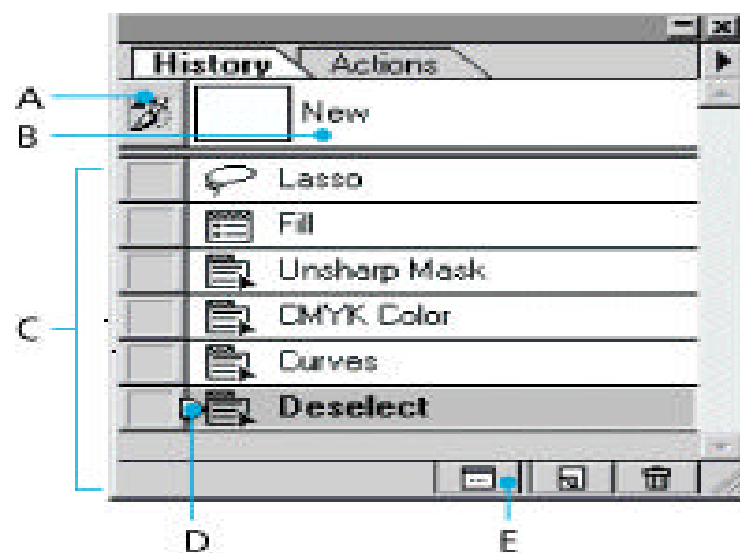


图 1.7 历史控制面板

A 项

- 设置历史笔使用的源图像。

B 项

- 快照。

C 项

- 编辑图像所执行的最近 20 条命令。

- 按  键、Ctrl 键和 Z 键将使当前状态向前移动。
- 按 Alt 键、Ctrl 键和 Z 键将使当前状态向后移动。
- 在快照上双击将调出 Rename Snapshot 对话框。
- 按住 Alt 键单击将复制除当前状态外的所有状态。

D 项

- 拖动滑块可在状态之间切换。

E 项

- 为当前状态或快照创建新的文件；
- 按 Alt 键再选择 Clear History 菜单命令将清除所有历史状态。

1.3.9 路径控制面板

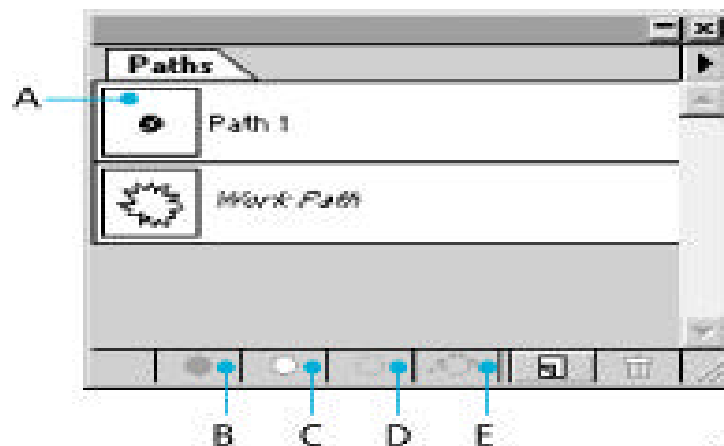


图 1.8 路径控制面板

A 项 路径名称

- 按住 +Ctrl 键再单击该项将使路径变为选择区域。
- 按住 +Alt+Ctrl 键再单击该项将保持路径的交叉方式。
- 按住 Alt+Ctrl 键再单击该项将从选择区域中删除路径。
- 按 键、Ctrl 键和 H 键将隐藏路径。

B 项

- 单击该图标将用当前景色来填充路径。
- 按住 Alt 键单击该图标将调出填充设置对话框。

C 项

- 单击该图标将用当前画笔工具来描绘路径。
- 按住 Alt 键单击该图标将调出描绘设置对话框。

D 项

- 单击该图标将使路径转换为选择区域。
- 按住 Alt 键单击将调出设置对话框。

E 项

- 单击该图标将使选择区域转换为路径。
- 按住 Alt 键单击该图标将调出设置对话框。

1.3.10 画笔控制面板

- 按 F5 键显示或隐藏画笔控制面板。
- 在控制面板的空白区域上单击可以创建新的画笔。
- 按住 Ctrl 键单击画笔将删除该画笔。

- 按 “ [” 或 “] ” 键在画笔中循环选择。
- 按  + “ [” 键选择第一个画笔。
- 按  + “] ” 键选择最后一个画笔。
- 双击画笔可编辑当前画笔。

1.3.11 样本控制面板

- 单击空的样本区域可以创建新的色彩样品。
- 按住  键和 Alt 键再单击可以插入新的色彩样品。
- 按住 Ctrl 键单击色彩样品可以删除该色彩样品。
- 按住 Alt 键单击色彩样品，可以将其设置为背景颜色。
- 按住  键单击可以使用前景色填充当前的色彩样品。

1.3.12 颜色控制面板

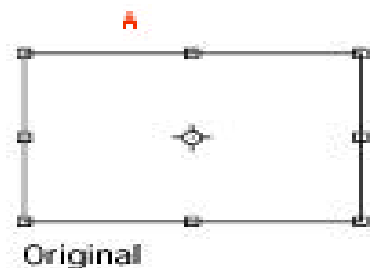
- 按 F6 键显示或隐藏颜色控制面板。
- 按住 Alt 键在颜色条中单击，可以设定背景颜色。
- 按住 Ctrl 键单击颜色条，将调出 Color Bar 对话框。

- 按住  键单击颜色条，可以切换色彩模式。

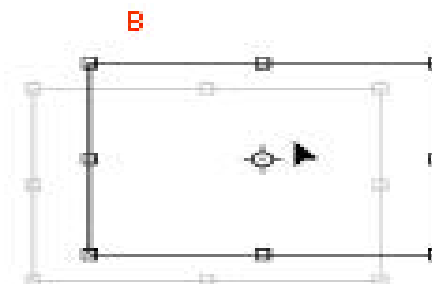
1.3.13 信息控制面板

- 按 F8 键显示或隐藏信息控制面板。
- 单击吸管图标改变颜色读取模式。
- 单击十字交叉图标可以改变测量单位。

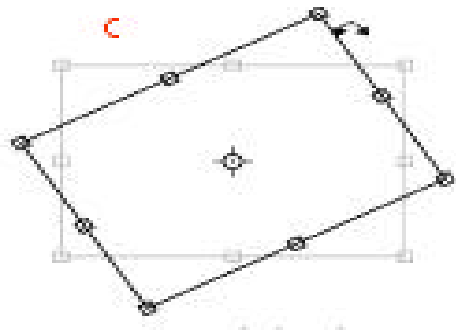
1.4 选择、选取框和路径变形



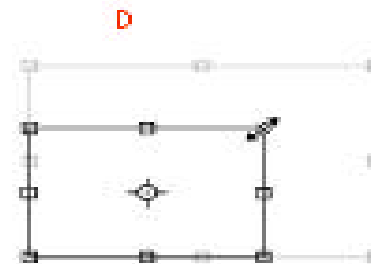
A 项 原始的选择框



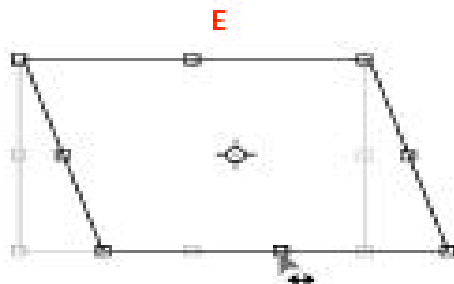
B 项 在选择框中拖动来移动它



C 项 在选择框外拖动来旋转它

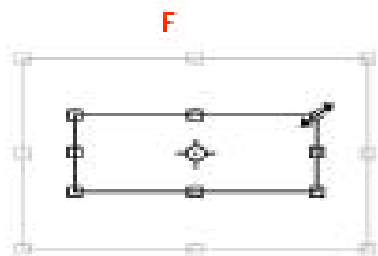


D 项 拖动手柄可以进行缩放

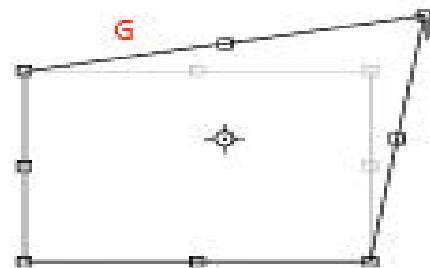


E 项 按住  键和 Ctrl 键再拖动进行倾斜

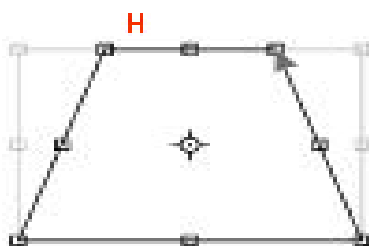
按住  键再拖动手柄可以成比例的缩放



**F 项 按住 Alt 键拖动手柄
可以进行扭曲变形**



**G 项 按住 Ctrl 键拖动手柄
可以随意的进行扭曲变形。**



**H 项 按住  键、Alt 键和 Ctrl 键
拖动可以进行透视变形。**

1.4.1 选择和移动

- 在选择时重新定位选取框——任何选取框工具+拖动。
- 增加选择区域/或减少选择区域——任何选择工具+键/或 Alt 键+拖动。
- 相交选择区域——任何选择工具+键+Alt 键+拖动。
- 强迫选择框为正方形或圆形——键+拖动。
- 从中心点开始选取——Alt 键+拖动。
- +——Ctrl 键（当 或任何笔工具被选中时除外）
- 从 切换到 ——Alt 键+拖动。
- 从 切换到 ——Alt 键+单击。
- 移动一个选择的拷贝——+ Alt 键+拖动选择区域。
- 使选择区域移动 1 个像素——任何选择工具或 +    光标键。
- 使层移动 1 像素——Ctrl+    光标键。
- 增加或减少发现边缘灵敏度—— + [或] 键。
- 确认裁剪或退出裁剪——+Enter 键或 Esc 键。

- 做量角器——+Alt 键+拖动结束点。
- 使辅助线与尺子刻度对齐——键+拖动辅助线。
- 改变辅助线的方向为水平或垂直——Alt 键+拖动辅助线。
- 按住键再使用光标键可以每次移动 10 像素。

1.4.2 路径编辑

- 选择多个关键点——+键+单击。
- 选择整个路径——+Alt 键+单击。
- 复制一个路径——+Alt 键+Ctrl 键+拖动。
- 从任何笔工具切换到——Ctrl 键。
- 从切换到——Alt 键。
- 在与之间切换——Alt 键。
- 鼠标指针在关键点上时，从切换到——Alt 键+Ctrl 键。
- 从切换到——Alt 键。
- 闭合路径——+双击。
- 闭合有直线段的路径——+Alt 键+双击。

- 删除最后的关键点 ——  + 空格键。
- 转换路径为选择区域 —— 任何笔工具 + Enter 键（在数字键盘上）。
- 从  切换到  —— Alt 键 + 拖动。
- 从  切换到  —— Alt 键 + 单击。

1.4.3 绘画

- 切换至  —— 任何绘画工具或编辑工具 + Alt 键。
- 切换至  ——  +  键。
- 删除  点 ——  + Alt 键 + 单击。
- 选择背景颜色 ——  + Alt 键 + 单击。
- 为绘画模式或激活层设置不透明度, 压力等 —— 任何绘画或编辑工具 + 数字键（例 0=100%, 1=10%, 快速连续按 4 与 5=45%）。
- 在绘画和层混合模式之间循环 ——  +  .
- 使用前景或背景颜色填充选择 / 层 —— Alt 键 + 回退键, 或 Ctrl 键 + 回退键。
- 从历史状态中填充 —— Alt 键 + Ctrl 键 + 回退键。

- 显示 Fill 对话框 ——  键 + 回退键。
- 使 Preserve Transparency 选项打开或关闭 —— / 键。
- 用一直线连接两点 —— 任何绘画工具 +  键 + 单击
- 按住  键可在 Preserve Transparency 选项打开时进行填充。

1.4.4 渐层编辑

- 创建新的渐层 —— Ctrl 键 + N 键 (*在 Gradient Editor 对话框中*)。
- 选择单独的渐层或邻近的渐层 —— Ctrl 键 + 单击或  键 + 单击。
(*在 Gradient Editor 对话框中*)
- 存储选择的渐层作为映射设置 —— Ctrl 键 + 单击 Save 按钮。
(*在 Gradient Editor 对话框中*)

1.4.5 视图

- 使图像在屏幕适当的位置显示 —— 双击  或 Ctrl 键 + 0 (零)。
- 放大到 100% —— 双击 ，或 Alt 键 + Ctrl 键 + 0 (零)。

- 放大或缩小 —— Ctrl 键 +  键或  键。
-  或  —— Ctrl 键 + 空格键，或 Alt 键 + 空格键。
- 使用百分比进行缩放并保持缩放百分比率 ——  键 + Enter 键。
(在 Navigator 控制面板中)

- 放大图像的指定区域 —— Ctrl 键 + 在 Navigator 面板上拖动。
- 在图像窗口中，用徒手工具移动图像 —— 空格键 + 拖动或在

Navigator 面板的视图区域中拖动。

- 向上或向下移动 —— Page Up 键或 Page Down 键。
- 向上或向下移动 10 个单位 ——  键 + Page Up 键或 Page Down 键。
- 移动视图到左上角或右下角 —— Home 键或 End 键。

1.4.6 文本工具对话框

- 在图像中移动文本 —— 当文本工具对话框显示时，在图像中拖动文本。
- 左对齐、中心对齐或右对齐排列文本 —— T +  键 + Ctrl 键 + L

键、C 键或 R 键。

- 顶对齐、中心对齐或底对齐排列文本 ——  +  键 + Ctrl 键 + L

键、C 键或 R 键。

- 选择 1 个字符到左边 / 右边或 1 行到顶部 / 底部 ——

 +    .

- 选择所有的字符 —— Ctrl 键 + A 键。

- 从插入点到鼠标单击处选择字符 ——  键 + 单击

- 移动 1 个字符到左边 / 右边，1 行上 / 下，或 1 个字到左边 / 右边

——   ,   , 或 Ctrl +  .

- 增加 / 减少选择文本 2 点 / 每像素 ——  键 + Ctrl 键 + < 键或 >

键。

- 增加 / 减少选择文本 10 点 / 每像素 ——  键 + Alt 键 + Ctrl 键 + < 键

或 > 键。

- 增加 / 减少开头文本 2 点 / 每像素 —— Alt 键 +  *。

- 增加 / 减少基线位移 2 点 / 每像素 ——  键 + Alt 键 +  *。

- 增加 / 减少字间距 20/1000ems —— Alt 键 +  .

- 增加 / 减少 字间距 100/1000ems — Alt 键 + Ctrl 键 +  .

1.4.7 混合模式

- Normal 模式
- Threshold 位图模式
- Dissolve 模式
- Behind 模式
- Clear 模式
- Multiply 模式
- Screen 模式
- Overlay 模式
- Soft Light 模式
- Hard Light 模式
- Color Dodge 模式
- Color Burn 模式
- Darken 模式

- —  键 + Alt 键 + N 键。
- —  键 + Alt 键 + L 键。
- —  键 + Alt 键 + I 键。
- —  键 + Alt 键 + Q 键。
- —  键 + Alt 键 + R 键。
- —  键 + Alt 键 + M 键。
- —  键 + Alt 键 + S 键。
- —  键 + Alt 键 + O 键。
- —  键 + Alt 键 + F 键。
- —  键 + Alt 键 + H 键。
- —  键 + Alt 键 + D 键。
- —  键 + Alt 键 + B 键。
- —  键 + Alt 键 + K 键。

- Lighten 模式
- Difference 模式
- Exclusion 模式
- Hue 模式
- Saturation 模式
- Color 模式
- Luminosity 模式
- Desaturate 模式
- Saturate 模式
- Shadows 模式
- Midtones 模式
- Highlights 模式

— —  键 + Alt 键 + G 键。

— —  键 + Alt 键 + E 键。

— —  键 + Alt 键 + X 键。

— —  键 + Alt 键 + U 键。

— —  键 + Alt 键 + T 键。

— —  键 + Alt 键 + C 键。

— —  键 + Alt 键 + Y 键。

— —  +  键 + Alt 键 + J 键。

— —  +  键 + Alt 键 + A 键。

— —   +  键 + Alt 键 + W 键。

— —   +  键 + Alt 键 + V 键。

— —   +  键 + Alt 键 + Z 键。

1.5 新增的工具

Photoshop 5.0 新增了 13 种工具，这 13 种工具的加盟可以说是大

大加强了 Photoshop 5.0 的功能，同时也使得 Photoshop 5.0 在使用起来更加方便了。由于我们在后面还要详细地讲解这些工具，所以在此只简单介绍一下这些工具的概貌，以便让大家有个初步的了解。

第一个出场的“演员”就是“她”——，“芳名”就叫磁性套索工具，隶属于套索工具“世家”。“她”的“磁性”是非常有魅力的，一定会把你搞得“神魂颠倒”，想进一步了解“她”吗？请参看第四章第五节有关磁性套索工具的讲解。

第二个新增工具就是——图案橡皮图章工具，它隶属于橡皮图章工具。该工具的功能“好象”要比橡皮图章工具略小一些，只能使用定义好的图案进行复制操作。有关该工具的进一步讲解请参看第四章第九节的讲解。

第三个新增工具就是——历史笔工具。它的功能可不小，选中它，再配合上新增的历史面板，就可以实现多次 Undo 操作了，而且这种 Undo 操作还不同于正常的 Undo 操作。正常的 Undo 操作将完全恢复，如果只想有选择地恢复一部分效果，那么只有使用这个超强的历史笔工具了。好！有关该工具的具体使用，请参看第四章的有关内容讲解。

第四个和第五个新增工具都出现在钢笔工具一栏中，它们就是—— 磁性钢笔工具和  任意钢笔工具。这两个工具主要是用来创建路径的，虽然它们诞生得比较晚，但大有“长江后浪推前浪，一浪更比一浪高”的趋势，如果能掌握了这两个工具的使用，那么在做一些复杂物体的选取时，也许钢笔工具就得“靠边站了”。这两个工具在第四章是看不到的，本书将它们“雪藏”在第七章第三节中，将它们与路径控制面板一起“奉献”给大家！

第六个和第七个新增工具出现在文本工具栏中，这两个工具与以前的文本工具在功能上没有太大的变化，只是由原来的横行输入文本改为竖行输入文本。虽然功能上略有改变，但是还是给大家带来了一些方便。“丑媳妇总要见公婆”，就请大家来认识一下它们吧！ 竖行文本工具、 竖行文本遮罩工具。这两个工具将在第四章中详细介绍。

第八个新增工具就是它——，这是个什么工具？中间是个小尺子，尺子就尺子吧，还非得斜着放！难道它是用来搞测量的？对了，这个工具就叫测量工具，可别小看这个尺子，精确地测量距离可离不开它，而且它还有一项想不到的功能，就是还可以用来测量角度，没有想

到吧？“正因为有这些突出的功能，它才敢斜着放尺子，有个性！”想掌握这个“够酷”的工具吗？我们也把它放在了第四章。

第九到第十二个新增工具“真不愿”介绍给大家，觉得它们不太够新增工具的份，尤其是第九个工具，原来就存在过，只不过现在新加了个面具单独出现了。这几个工具就是：



辐射状渐层工具



角度渐层工具



反射渐层工具



钻石渐层工具

这四个工具全都隶属于渐层工具。熟悉 Photoshop 以前版本的人大概都知道，在以前的渐层控制面板中有一个 Type 项用来确定渐层的方式，其中含有两个选项，其中辐射状渐层工具就是原来选项之一。现在 5.0 版本中 Type 项没有了，进而出现了这几个新增的工具，让人有些“滥竽充数”的感觉！让我们“拭目以待”吧！这些工具早晚还是要转换成一个渐层工具中的选项的，要知道“合久必分，分久必合”啊！

第十三个新增工具就是——色彩检验工具，用于在图像中定义

色彩检验点，以取得不同位置上的颜色信息。有关该工具的具体使用请参看第四章中有关内容。

介绍到此，想必各位对这几个工具已经“面熟”了。大家不用担心这些新增工具如何掌握，因为这些新增工具中许多的工具是由原来的工具演化而来，稍加变化而已！相信各位一定能掌握好它们。

一个小小的插曲：

外国人很忌讳 13 这个数字的，为什么 Adobe 公司不多不少地新增了 13 个工具？巧合？故意？向迷信宣战？不知道！！

1.6 新增的控制面板

History Palette 历史控制面板是 Photoshop 5.0 中新增的一个控制面板，如图 1.9 所示，这就是历史控制面板。



图 1.9 History Palette 历史控制面板

此时你可能会问，既然 Photoshop 5.0 中已经有了众多功能突出的控制面板了，那么这个所谓的历史控制面板又凭什么诞生出来且又独占一席呢？

问得好！各位请看上面的控制面板，在该控制面板中记录对一幅图

像进行操作的详细过程，包括对图像使用过的滤镜、选取的区域。这些记录的信息有什么用呢？

注意：这些记录的信息就是用来实现多级恢复的主要依据。

由此看来：历史控制面板就是通过跟踪与记录当前工作过程中对图像所做的修改来实现多级恢复功能，选择记录在历史控制面板中的任何信息项目都可以将图像恢复到当时的状态。

例如，如果对于一幅图像进行了选择、涂抹与旋转等操作，每次操作的动作都会记录在控制面板中。当在控制面板中选择了旋转项目，则图像将恢复到旋转时的状态，当再选择选择操作，则图像将恢复到选择时的状态。在控制面板中可以选择任何一个处理项目，图像均会恢复到当时的状态，然后可以接着从这种状态开始进行新的操作。

这样强大的恢复功能，你说历史控制面板该不该诞生？是否该占有一席之地？

其它不是针对于图像的处理操作，如控制面板的变化、颜色的设置、参数的设置等不会记录到历史控制面板中。

注意：历史控制面板中一般只记录最近的 20 步操作。为了得到更多的内存，20 步以前的操作将会被自动删除。为了使某种处理贯穿工作始终，建议各位最好在适当的时候把某种处理后的效果做成快照存储起来。制作出的快照一般会被放在控制面板的顶端，越早的快照位置越靠前。

注意：一旦关闭或重新打开图像文件，所有记录在历史控制面板中的操作和快照均会被清除。当在控制面板中选择某步操作时，将会使它后面的操作项目呈灰色状态。如果接着从这步操作开始工作，则它后面呈灰色状态的操作项目会自动被丢弃。

注意：一般删除某步操作会同时将它后面的操作一起删除，如果是误删除，可以立即使用 Edit>Undo 命令将其恢复过来。如果只想删除选定的操作步骤，而不连带删除其后面的操作，那么可以在历史控制面板的项目菜单中选中 Allow Non-Line History 选项，这样删除操作将只对选中的操作有效。有关操作步骤请看下面的介绍。

有关历史控制面板的详细内容，可以参看本书第五章有关的讲解。

基础知识：

(1) 如何显示历史控制面板

选择 Window>Show History 菜单命令即可显示出历史控制面板。

(2) 如何恢复到前面的状态，要想恢复到前面的修改状态，可以使用下列方法：

- **在控制面板中单击预恢复到的操作项目名称。**
- **拖动历史控制面板左边的滑块到预恢复的状态名称处。**
- **单击历史控制面板右上角的三角形按钮，在弹出的菜单中选择 Step Forward 或 Step Backward 菜单命令，可以切换到下一步或上一步的修改状态中。**
- **按 Shift+Ctrl+Z 键可以切换到下一步修改状态中。**
- **按 Alt+Ctrl+Z 键可以切换到上一步的修改状态中。**

(3) 如何删除某步操作以及其后面的所有操作

在控制面板中选择预删除的操作，然后在控制面板的弹出菜单中选择 Delete 命令，可以把选中的操作以及其后面的所有操作一起删除；拖动预删除的操作项目到控制面板右下角的垃圾按钮上也可实现这种

删除操作。

(4) 如何只删除一步操作且不连带其它的操作

在历史控制面板的弹出菜单中选择 History Options 菜单命令，将调出 History Options 对话框，在该对话框中选中 Allow Non-Linear History 项，就可以只删除选中的操作而不连带其它的操作。



图 1.10 History Options 对话框

(5) 如何删除所有的操作步骤

- 在弹出的菜单中选择 Clear History 命令，将删除控制面板中

所有记录的操作步骤，但会保留原始图像。

- 按住 Alt 键的同时，选择 Clear History 命令也会得到上面效果。但这种操作会同时从 Undo buffer（缓冲器）中删除数据，因此这种删除操作是无法用 Undo 命令恢复的。

- 选择 Edit>Purge>Histories 命令可以清除所有打开文件的历史控制面板中的所有操作步骤，而且不能用 Undo 命令恢复。

（6）如何创建快照

- 选中预创建快照的状态，单击 Creat New Snapshot 按钮（位于历史控制面板底部中间的按钮）即可创建快照。

- 选中预创建快照的状态，在弹出的菜单中选择 New Snapshot 命令即可。

（7）如何为历史控制面板中的处理状态或快照创建一个新文件

- 拖动某一处理状态或快照到 New Document 按钮（位于历史控制面板底部最左边的按钮）上，即可创建一个新的图像文件。

- 选择一处理状态或快照，再单击 New Document 按钮也可以创建一个新的图像文件。

- 选择一处理状态或快照，在弹出的菜单中选择 New Document 命令创建新的图像文件。

(8) 如何用其它的处理状态更新上面创建的图像文件
直接拖动操作步骤到图像文件中即可进行更新。

(9) 如何更改记录次数

在 History Options 对话框中，如图 1.10 所示。修改 Maximum History States 项中的数值即可更改记录次数的多少。

注意：记录次数应根据内存的大小、图像的大小以及处理图像的类型来设定，不能无限制地设定。

以上只是简单地介绍了历史控制面板，有关该控制面板的详细讲解及使用实例，请参看本书第五章有关内容。

1.7 新增层功能

在 Photoshop 以前的版本中，层的功能尽管已经非常的强大完善，但是 Photoshop 的开发人员依然不满足现有的功能，在 5.0 版本中为层更增添了两项新的功能。第一项就是层效果创建功能，第二项就是可编辑的文字层。这两项新功能的增加可以说把 Photoshop 的层功能又推上了一个新的台阶。

首先介绍第一项新增功能——层效果创建功能。

以前各位是使用层来创建阴影字、创建辉光效果的，要做出好的效果必须将层和滤镜联合起来使用才行。这样的制作方法不太容易被初学者所掌握，而且专业人员在制作起来也因为制作步骤麻烦而导致工作效率的降低。现在这个问题已经可以非常圆满地解决，什么阴影效果、辉光效果等，都可以通过层效果功能来轻松创建了。

请大家看图 1.11 所示。

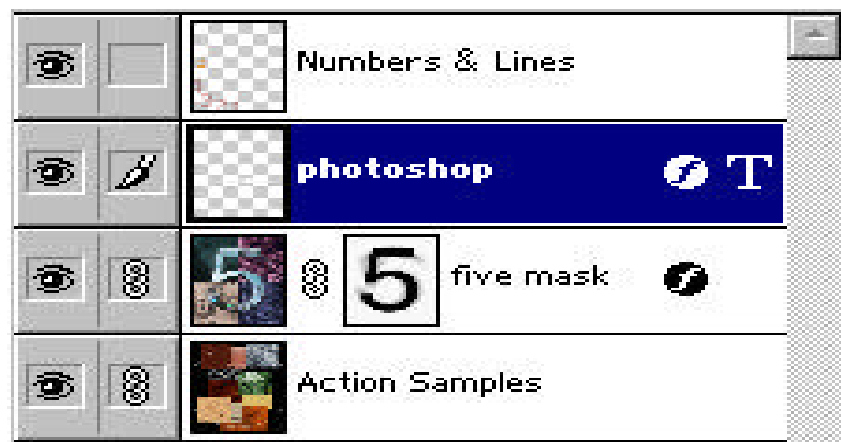


图 1.11 层效果标志示意图

在 Photoshop 层控制面板某些层上有这样的一个标志图标——“”，该图标的英文名称为 Layer effect icon，直译过来就是层效果图标，它表示该层在编辑时被应用过一些效果，这些效果并不是 Filter 菜单下的滤镜效果，而是 Layer>Effects 菜单中的效果。

接下来介绍这些直接应用在层上的效果到底有哪些？

选择 Layer>Effects 菜单项，在弹出菜单的最上面一栏中的选项就是我们可以直接应用在层上的效果。共有五种效果可以直接应用在层上

面，如图 1.12 所示。

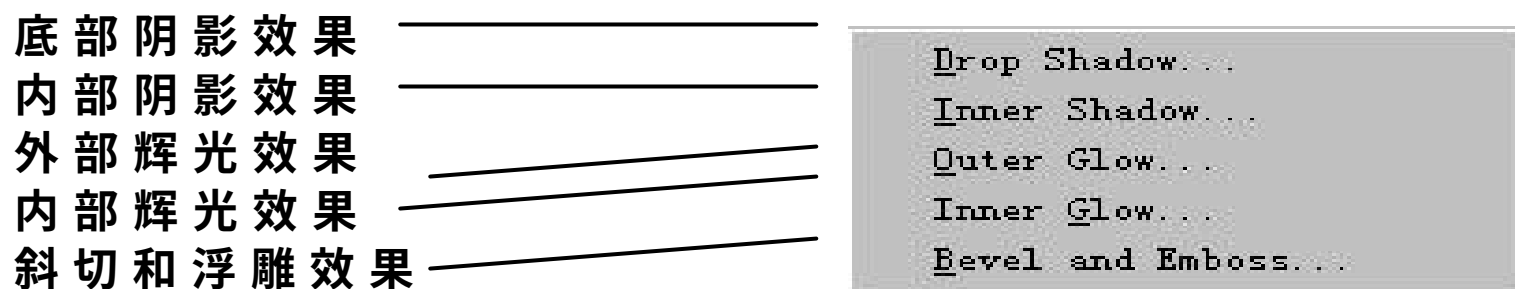


图 1.12 Effects 效果子菜单图

这五项的功能分别是：

⊙ Drop Shadow: 底部阴影效果，在图像的后面添加一层阴影，产生阴影效果。

⊙ Inner Shadow: 内部阴影效果，在图像的边缘的内圈添加一层阴影，以产生一种凹陷的效果。

⊙ Outer Glow: 外部辉光效果，在图像边缘的外圈产生一种辉光效果。

⊙ Inner Glow: 内部辉光效果，在图像边缘的内圈产生一种辉光效果。

⊙ Bevel and Emboss: 斜切和浮雕效果，在图像上做出不同的雕塑效果。

在了解了它们的功能后，下面先“牛刀小试”一次，看看做个阴影效果是不是简单些了。

实例 1

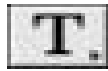
(1) 首先在 Photoshop 5.0 中创建一个 320x240 大小的 RGB 图像新文件，然后使用横行文本工具  输入“阴影”二字，字越大以后做的效果将越明显。在文字输入后，将在层控制面板中出现一个名称为“阴影”的文字层，如图 1.13 所示。



图 1.13 “阴影”文字层示意图

(2) 然后选择 Layer>Effects>Drop Shadow 菜单命令，或在该层上单击鼠标右键，从弹出的菜单中选择 Effects 菜单命令，调出 Effects

对话框，缺省的项目为 Drop Shadow 项，此时会发现在文字的后面已经出现阴影了，如果不愿修改任何参数，直接按 OK 按钮，一切就都 OK 了。或者可以参照图中的数值设定一下，这样效果更明显一些。

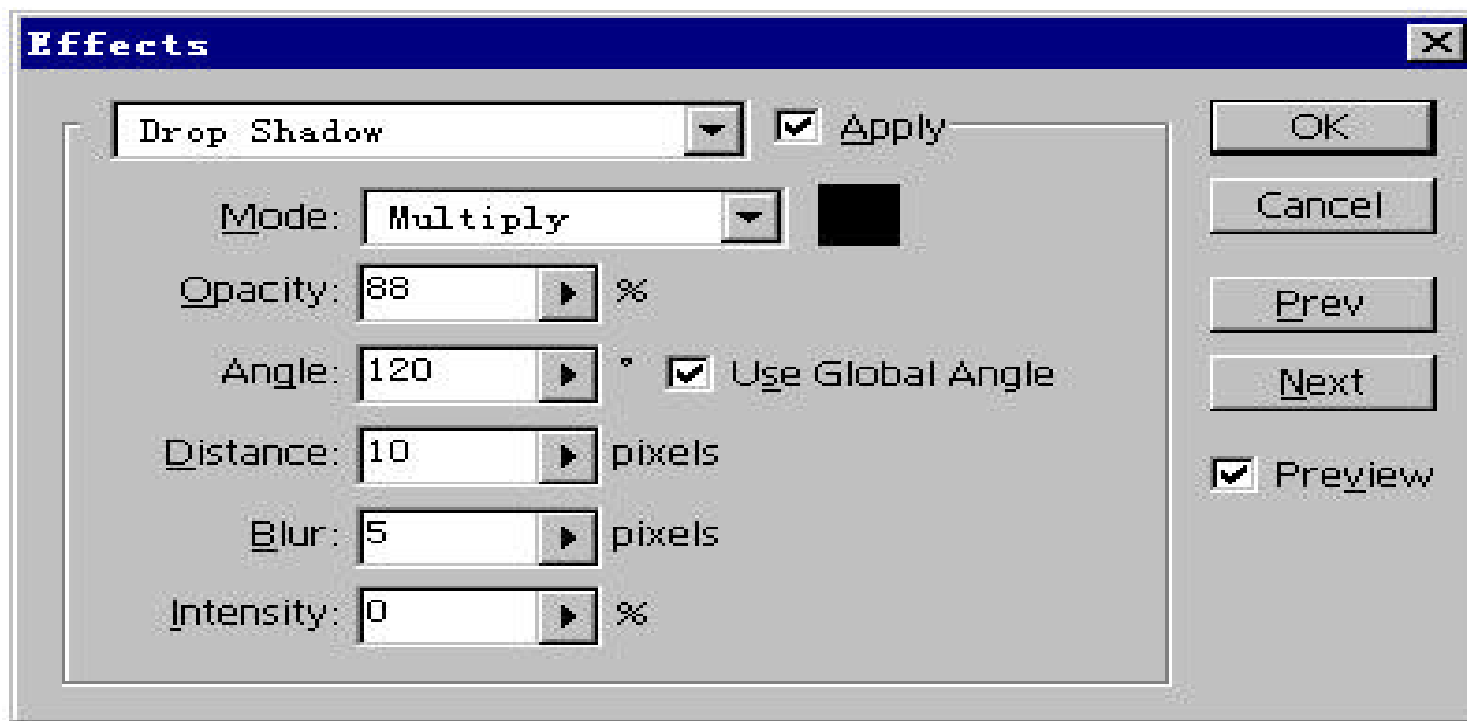


图 1.14 Effects 对话框设置图

(3) 在设置完毕后，单击 OK 按钮，则一幅带阴影效果的图像文件就轻松制作出来了，是不是简单了许多？如果再配合上 Action 功能，就可以成批地为图像添加阴影效果，大大提高工作效率。

以上只是简单阐述了层效果功能，有关层效果的其它具体功能，请参看第七章有关内容。

The image shows the Chinese characters '阴影' (Yīnyǐng, meaning 'Shadow') in a large, bold, black font. The characters have a soft, grey drop shadow effect applied to them, giving them a three-dimensional appearance as if they are floating slightly above the white background.

图 1.15 阴影效果图

下面介绍第二项层的新增功能。其实前面在输入文字的时候，各位已经使用过这项新增功能了，那就是文字层的使用。当你在 Photoshop 5.0 中输入文字时，它将形成一个单独的文字层，而不再是一个单独的图像层，如图 1.16 所示。

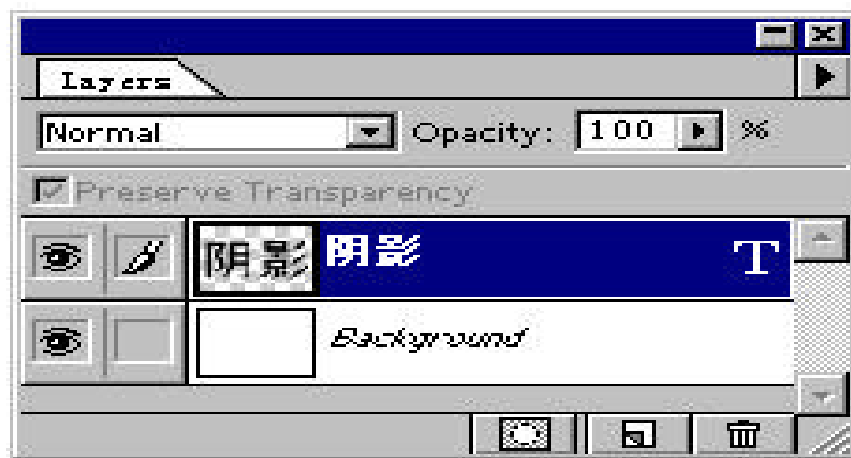


图 1.16 文字层

在上面的图示中，“阴影”层的后面有一个 T 字母，代表该层是一个文字层。那么这种文字层到底有什么作用呢？

以前的文字在输入后，就自动形成图像化的文字，不能再以文字的方式进行编辑，而文字层的出现，则解决了这个问题。当输入文字后，如果要改动其中的文字，那么只要使用鼠标双击这个文字层，该层中的文字将重新在文字输入对话框中打开，用户就可以重新进行编辑了。这就是文字层的作用。各位在后面的练习中就可以对文字层的功能有进一步的了解。

但是，文字层也有它的规则，当选择文字层后，如果想对它制作滤镜效果的话，将发现所有的滤镜对文字层都亮起了“红灯”。那么应该怎么办呢？只能是鱼和熊掌不能兼得了，要么不施加滤镜效果，要么将文字层转换成图像层，转换后就不能再编辑其中的文字了。

将文字层转换成图像层有两种方法：

(1) 选择 Layer>Type>Render Layer 命令，将文字层转换成单独的图像层。

(2) 执行 Layer>Merge Down 命令或 Flatten Image 命令，将文字层同其它的图像层合并成一个图像层。

在执行了转换后，就不能再将文字在 Type Tool 对话框中打开了，

如果想再进行修改，只能以修改图像的方式进行。因此在转换之前最好将文字的校对工作做好，如果在转换后操作步骤没有超过 20 步，那么还可以通过历史控制面板恢复到文字层，在编辑好后重新进行转换。

以上介绍了有关文字层的一些知识，具体使用方面的经验还要靠各位自己在实践过程中去积累。

1.8 新增的滤镜

在 Photoshop 5.0 中只新增了一个滤镜，它就是位于 Render 菜单下的 3D Transform 滤镜。该滤镜的界面如图 1.17 所示。



图 1.17 3D Transform 滤镜界面

从界面图中大家看出该滤镜的设置项目是比较多的，也从侧面说明了该滤镜的功能是强大的。那么该滤镜到底能产生什么样的神奇效果呢？

各位请看上面的图示，发现没有？在平面图像的中间有一个圆柱体鼓了出来，使得这幅平面的图像产生了三维的效果。

3-D Transform 直译过来就是 3D 变形的意思，该滤镜的主要功能就是将平面的图像以一定的方式映射到三维的物体或三维物体群上，如圆球、立方体以及圆柱体等，以制作出三维变形的效果。在制作三维变形效果时，可以重新定位图像、将其旋转以及缩小或放大效果，而且还可以改变观察效果的视觉角度。

在此只是利用该滤镜做一个简单的效果，以便有一个初步的了解。有关该滤镜的具体内容，请参看本书第八章有关的讲解。

实例 2

(1) 首先在 Photoshop 5.0 打开 Samples 文件夹下的 Bottles.tif 文件，然后选择 Filter>Render>3D Transform 滤镜，在该滤镜的对话框中选择圆柱体工具（位于工具箱的第三级左边的工具），然后如图

1.18 所示绘制一个圆柱体的线框图。

绘制方法：在左上角按下鼠标键，然后向右下角拖动即可。在绘制完后，如果需要细微的调节，可以选中白色箭头工具——直接选择工具，拖动图中的几个小方块进行修改，直至修改的效果如图 1.18 所示。

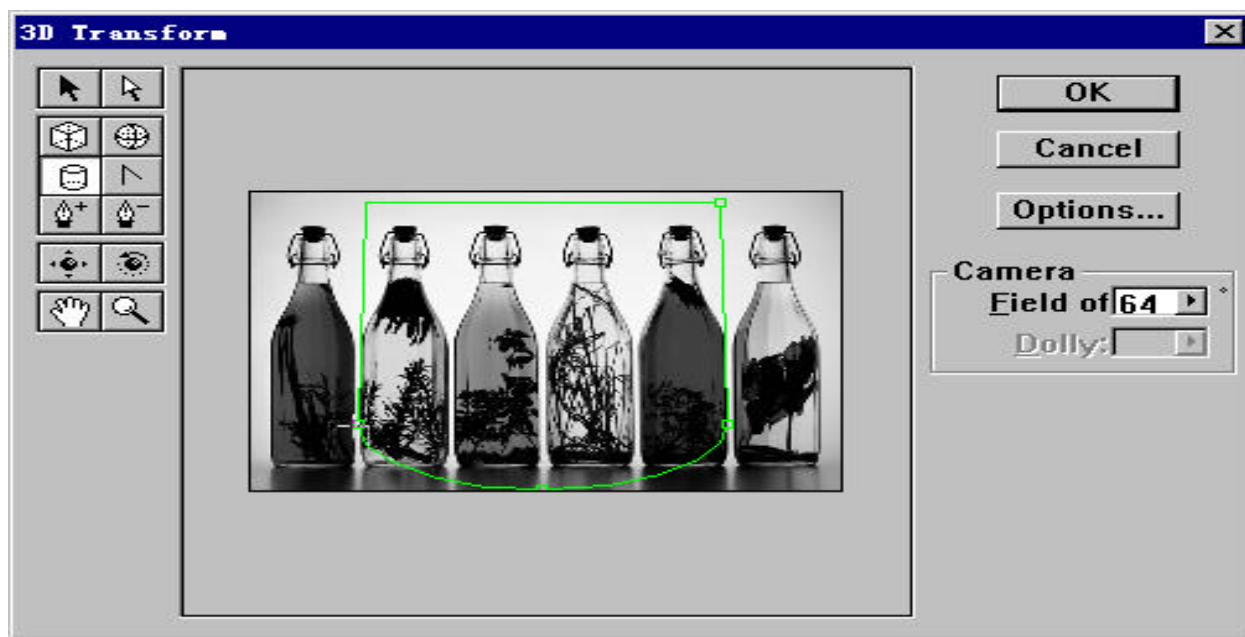


图 1.18 绘制圆柱体的线框图

(2) 按下工具箱中第五级左边的工具——摇移镜头工具，此时圆柱线框体将自动消失而形成如图 1.19 所示的效果。可以使用摇移工具拖动凸起的图像以取得最佳的效果。

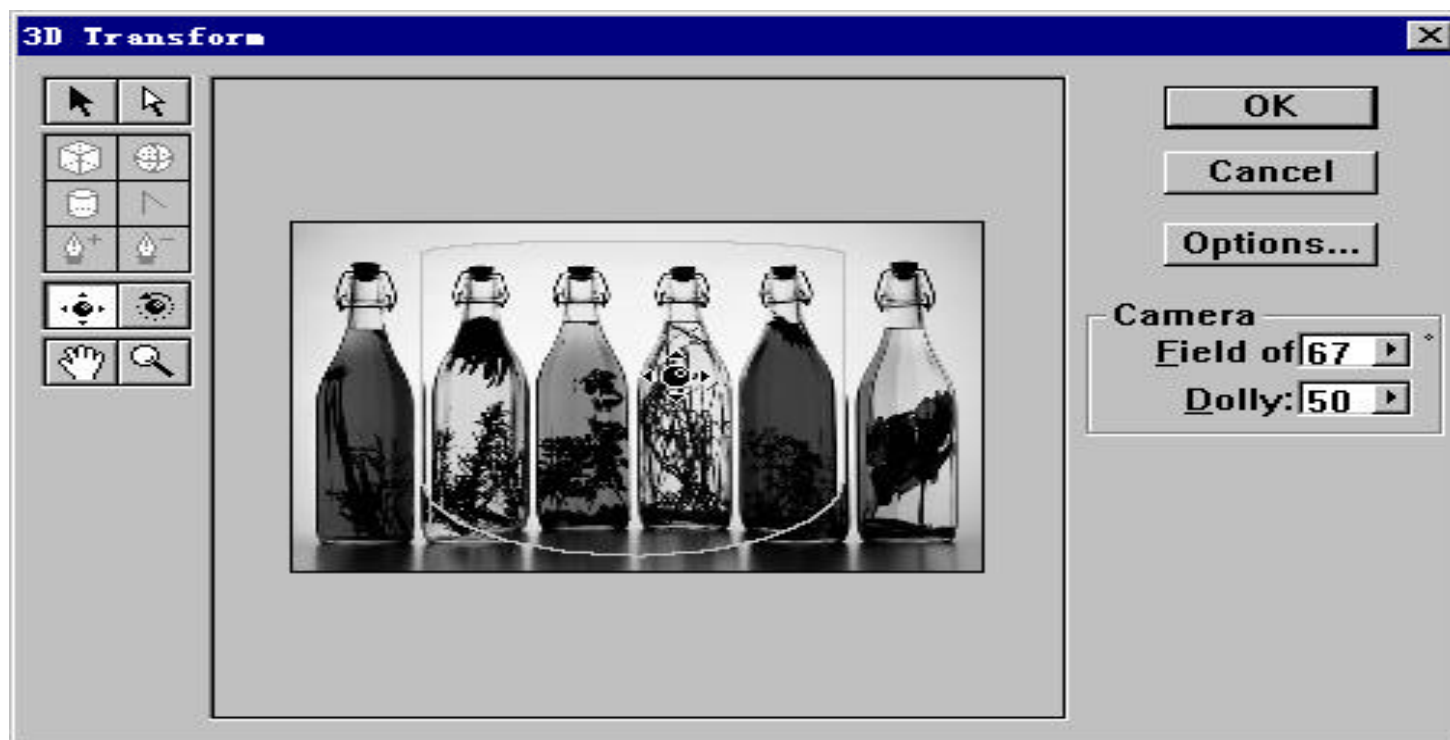


图 1.19 形成凸起效果

(3) 在选中摇移工具旁边的旋转工具，可以对凸起的图像进行旋转操作。在旋转过程中注意光标的变化，它将提示现在是如何旋转的。请看效果图 1.20。其实 3D 变形滤镜就是将平面图像以一定方式、角度粘贴在三维物体上形成三维变形的效果，就好象在 3D 制作中为物体贴上贴图一样。



图 1.20 三维变形效果示意图

(4) 最后将凸起的图像旋转成如图 1.21 所示的角度。单击 OK 按钮确认执行滤镜。

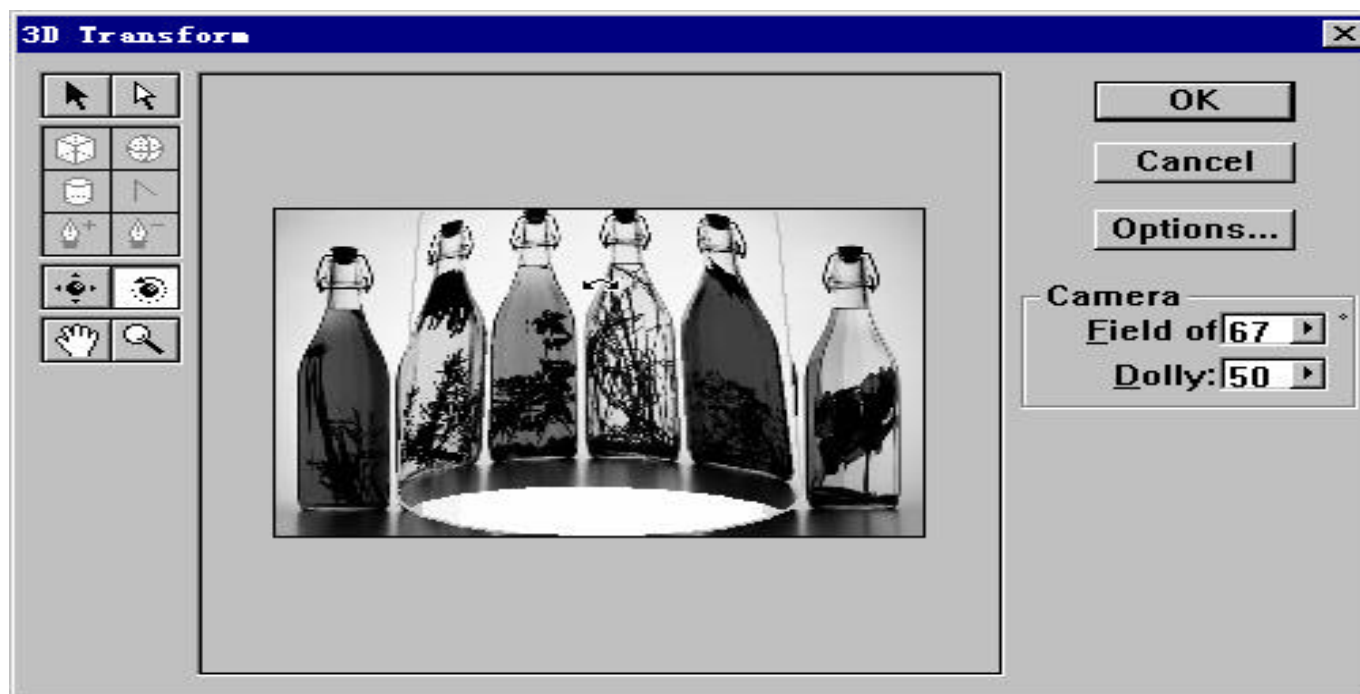


图 1.21 设定旋转角度效果图

(5) 最后效果如图 1.22 所示。在该效果图中还是可以明显地看出凸起效果的。



图 1.22 最终的效果图

以上简单介绍了 3D Transform 滤镜，有关滤镜中的各项工具、参数的详细讲解，请参看第八章有关滤镜的讲解。

1.9 新增的变形技术

在 Photoshop5.0 中，除了对图像施加正常的变形操作外，新增了对路径和选择框施加旋转、扭曲以及缩放等变形操作，另外还可以重新定义它们的大小和形状。

具体方法如下：

(1) 可以对图像中的选择区域、图像的层以及选择框等，进行缩放、旋转、倾斜、扭曲以及透视变形。

(2) 可以对连接在一起的层同时施加变形操作，变形操作会影响连接在一起的所有层。

(3) 可以在通道控制面板中选择 Alpha 通道，然后对其实施变形操作。

(4) 可以对遮罩层进行变形操作，首先要在层控制面板中选中预

变形的遮罩层。

(5) 对于层的有些变形操作不能完全实施在背景层或 16-bit-per-channel 图像上，但是可以在背景层中选择区域以完全实施这些变形操作。

在变形过程中，图像的像素一般是被添加或删除。为了计算出这些像素的颜色数值，Photoshop 在参数对话框中一般要选择插补方式，此选项将影响变形的速度与质量。系统缺省的设置为 Bicubic 插补，此中插补方式变形速度较慢，但产生的效果最好。

1.9.1 设置变形的目标

(1) 为变形层的某部分，首先要选择一个层，然后在层中选择某一部分进行变形。

(2) 为变形整个层，首先要激活此层，并确定该层中没有任何区域被选择。

(3) 为变形路径，首先选择一种路径工具或选择路径的部分或整个路径。若你选择的是路径上的一个或多个点，则只有这些点之间连接的线段被变形。

(4) 为变形选择框，首先要创建一个选择区域或以其它方法生成一个选择区域。

1.9.2 变形的方 法

变形子菜单中的命令对于选择的层、路径、选择框将产生独特的变形，另外可以对这些对象同时实施数个变形操作，以制作出好的变形效果。

1.9.2.1 缩放、旋转、扭曲、透视

(1) 变形层的某部分，首先进行选择，然后执行 Edit>Transform>Scale、Rotate 等命令。

(2) 变形路径的全部或某部分，选择 Edit>Transform Point 命令或 Edit>Transform Path>Scale、Rotate 等命令。

注意：Distort 与 Perspective 命令仅对全部路径进行变形时有效。

(3) 变形选择框，首先选择 Select>Transform Selection 命令，

然后再选择 **Edit>Transform>scale** 等变形命令。

注意：以上这些操作的基准点是操作对象的中心点，即变形时的位于中心的小圆点。可以将这个小圆点进行拖动，以修改基准点的位置，产生其它的变形效果。

1.9.2.2 重复变形操作

对于层对象选择 **Edit>Transform>Again** 菜单命令。

对于选择框选择 **Edit>Transform Point>Again** 菜单命令。

对于路径选择 **Edit>Transform Path>Again** 菜单命令。

实例 3

(1) 在本实例中，我们要对选择框进行变形，使其由矩形的选择框变形为其它形状的选择框。首先打开 **Samples** 文件夹中的 **Bottles.tif** 文件，然后使用矩形选取工具在图像中选择一个矩形的选择区域，如图 1.23 所示。

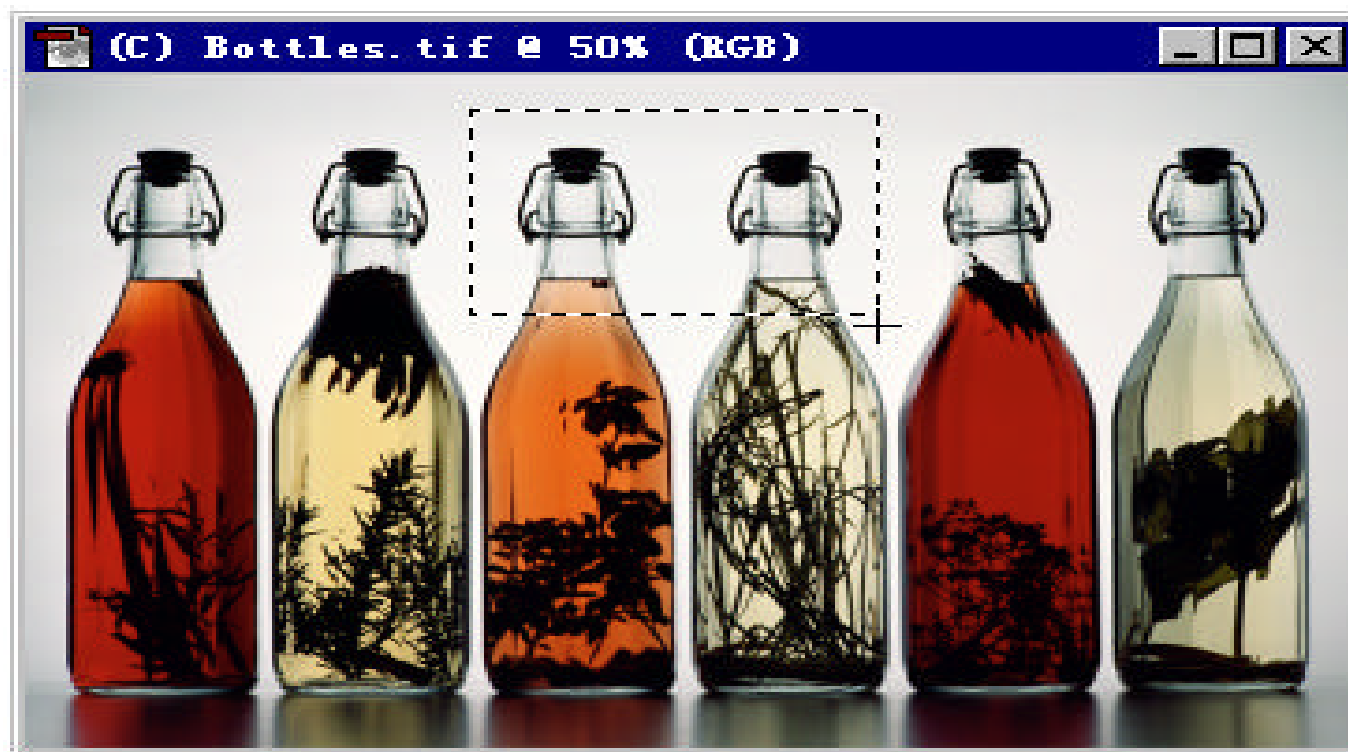


图 1.23 选择矩形区域示意图

(2) 选择 `Select>Transform Selection` 菜单命令，则矩形选择框

上将出现一个矩形调整框，在矩形的调整框上由八个调节手柄，位于中心的圆点就是上文中提到的基准点。

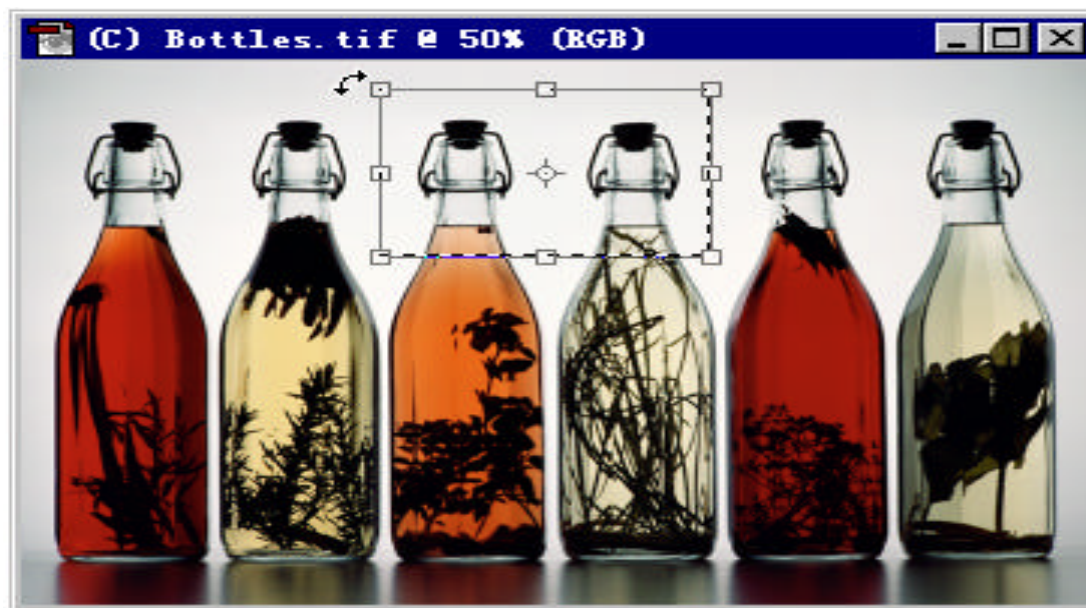
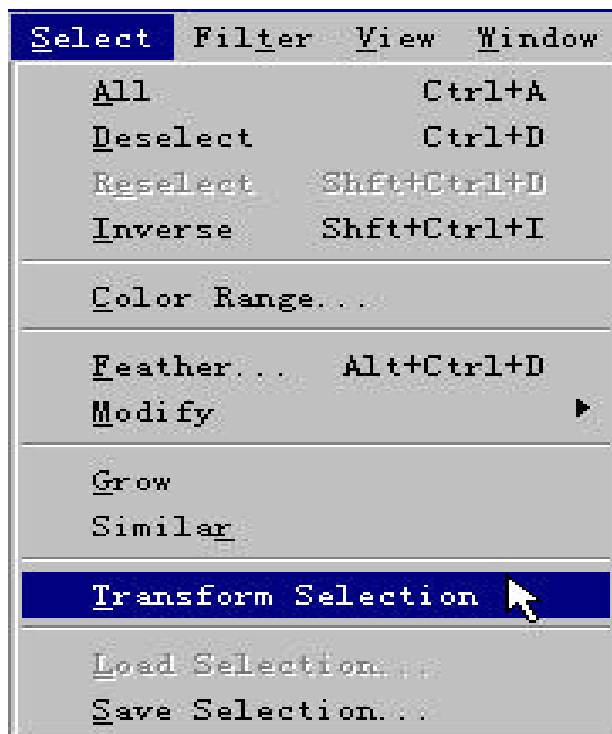


图 1.24 矩形调整框示意图

(3) 拖动这八个调节手柄可以任意手动修改选择框的形状，选择 Edit> Transform 菜单下的 Scale 等命令，可以将矩形调整框进行扭曲、挤压等操作。

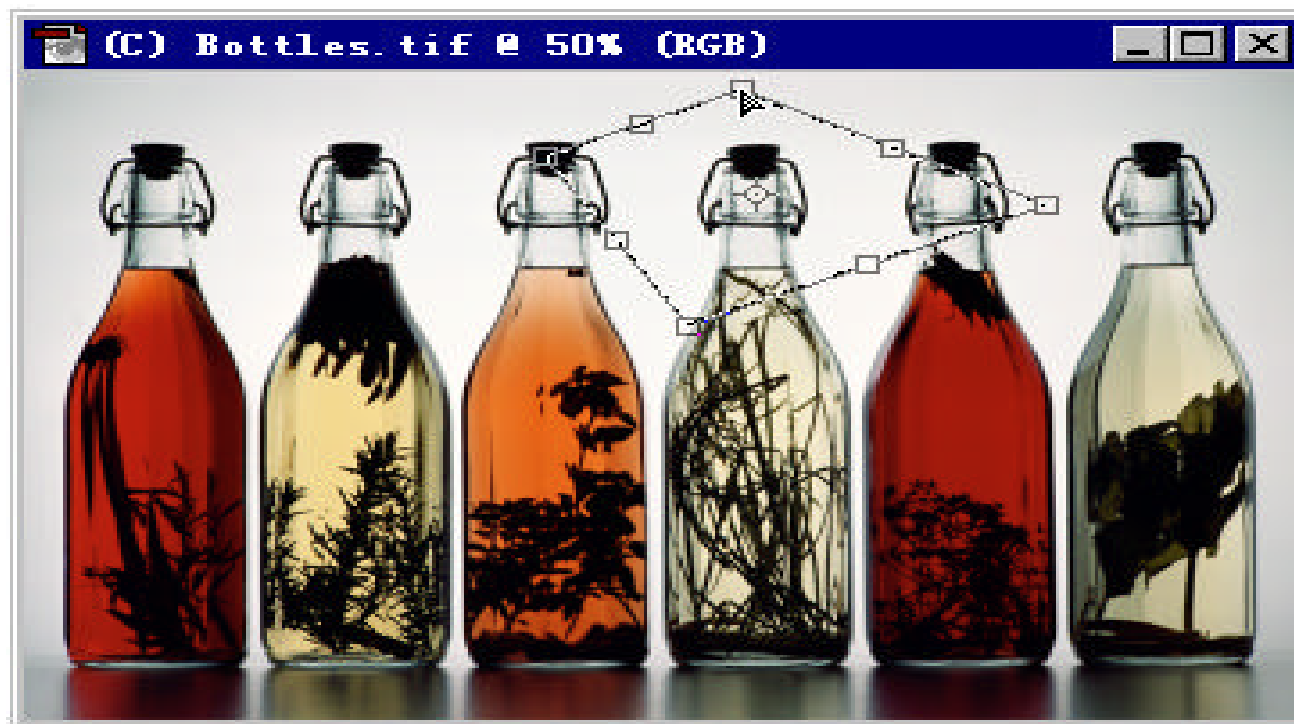


图 1.25 矩形调整框变形效果图

(4) 双击调整框可以确定变形操作，最后矩形选择框将变形成调整框的形状。请看效果图 1.26。

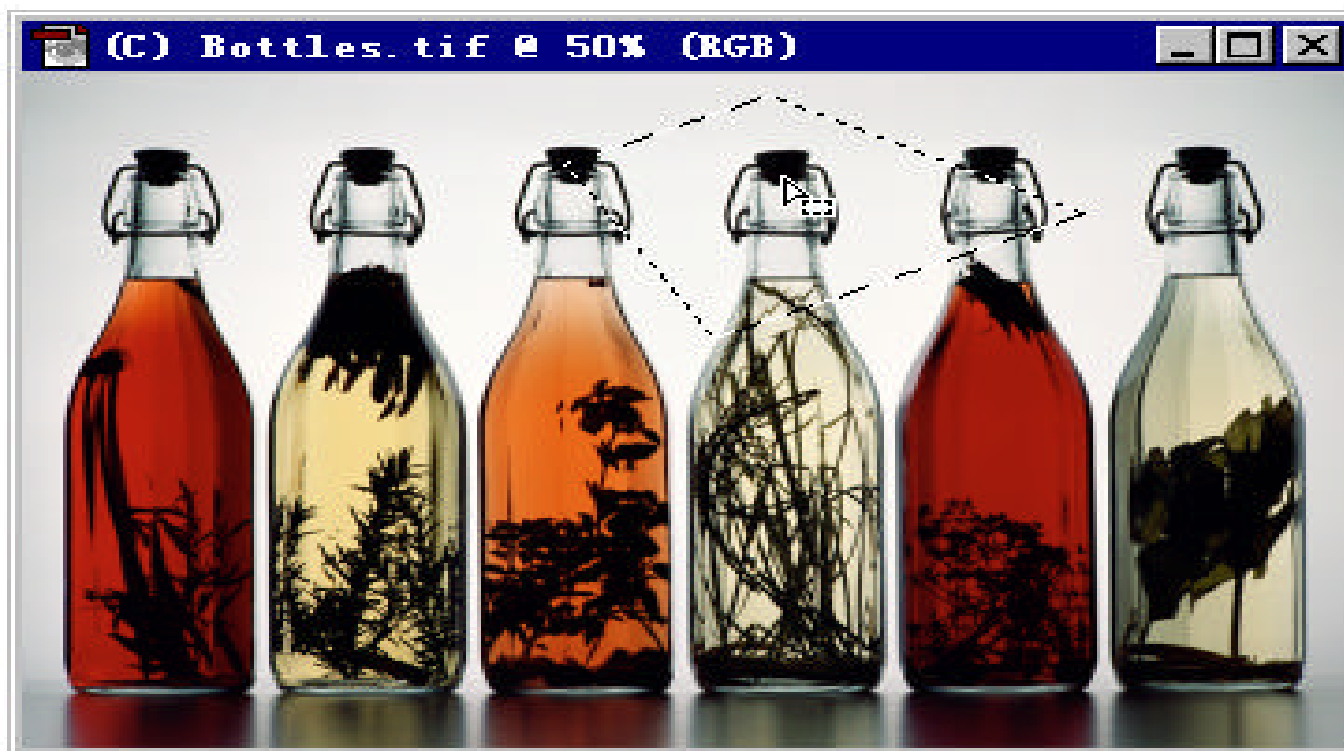


图 1.26 矩形框变形效果图

Photoshop 5.0 新增的这种变形功能大大提高了选择的灵活性，应用这种变形技术可以非常轻松地选择出菱形区域、梯形区域，以及其它的形状。有关路径的变形请各位参考上面的实例自己去练习一下，调整方法基本上是一样的。

1.10 新增的色彩管理器——ICC

每一个图像文件都建立在一定色彩模式上，因此在不同的机器或不同的软件中打开该文件时，系统都会根据自己的设定对图像进行 RGB、CMYK 以及 Grayscale 等色彩模式的校正，这样也就带来了色彩偏差的问题。

准备开始工作或要进行打印时，应该先校正你的显示器，以确保显示器上的颜色与输出颜色（如打印后产生的颜色，或图像文件输出到别的软件上产生的颜色等）是一致的。一旦你校准系统与定义色阶后，在打开图像文件时，Photoshop 会把文件的色阶与定义的色阶比较，如不匹配，文件将自动被转换为定义的色阶。

在以上过程中，起着举足轻重作用的是——ICC Profile，这也是 Photoshop 5.0 中新增的一种色彩管理器。下面就让我们看一下它的庐山真面目。

Profile 翻译过来就是色阶描述。ICC Profile 是某一特定色阶的描述，它是 Photoshop 高效管理颜色的方法之一。它的格式由 ICC（国际计算中心）定义，并被作为相关软件统一的执行标准。

Photoshop5.0 通过使用 ICC Profile 来自动管理颜色问题，使用 ICC Profile 来解释 RGB 或 CMYK 的色彩（你可以从已有的 ICC Profile 中选择）。虽然不是必须使用 ICC Profile，但它使颜色管理更简单，高效。它允许在不同的平台，设备或软件中正确地再现颜色。在 Photoshop 5.0 新增的 ICC Profile 的支持下，可轻松保持图像中颜色的逼真性，使图像更加活灵活现，有呼之欲出之感。

下面介绍 Photoshop 是怎样使用 ICC Profile 来管理颜色的。

为在系统与软件中高效管理颜色，需要在文件中插入 ICC Profile，它将把图像文件的色阶记录下来，当另一 ICC 标准的软件打开有 ICC Profile 的图像文件时，此软件会知道是否需要颜色转

换。也就是这样，才能在不同的平台、设备或软件中正确地再现颜色。

在 Profile Setup 对话框中，你可以在设置打开或存储文件时，了解 Photoshop 是否使用 ICC Profile。同时也决定了在不同的平台、软件或设备间交换文件时，使用什么样的色阶。

(1) 选择 File>Color Setting>Profile Setting 来打开 Profile Setup 对话框。

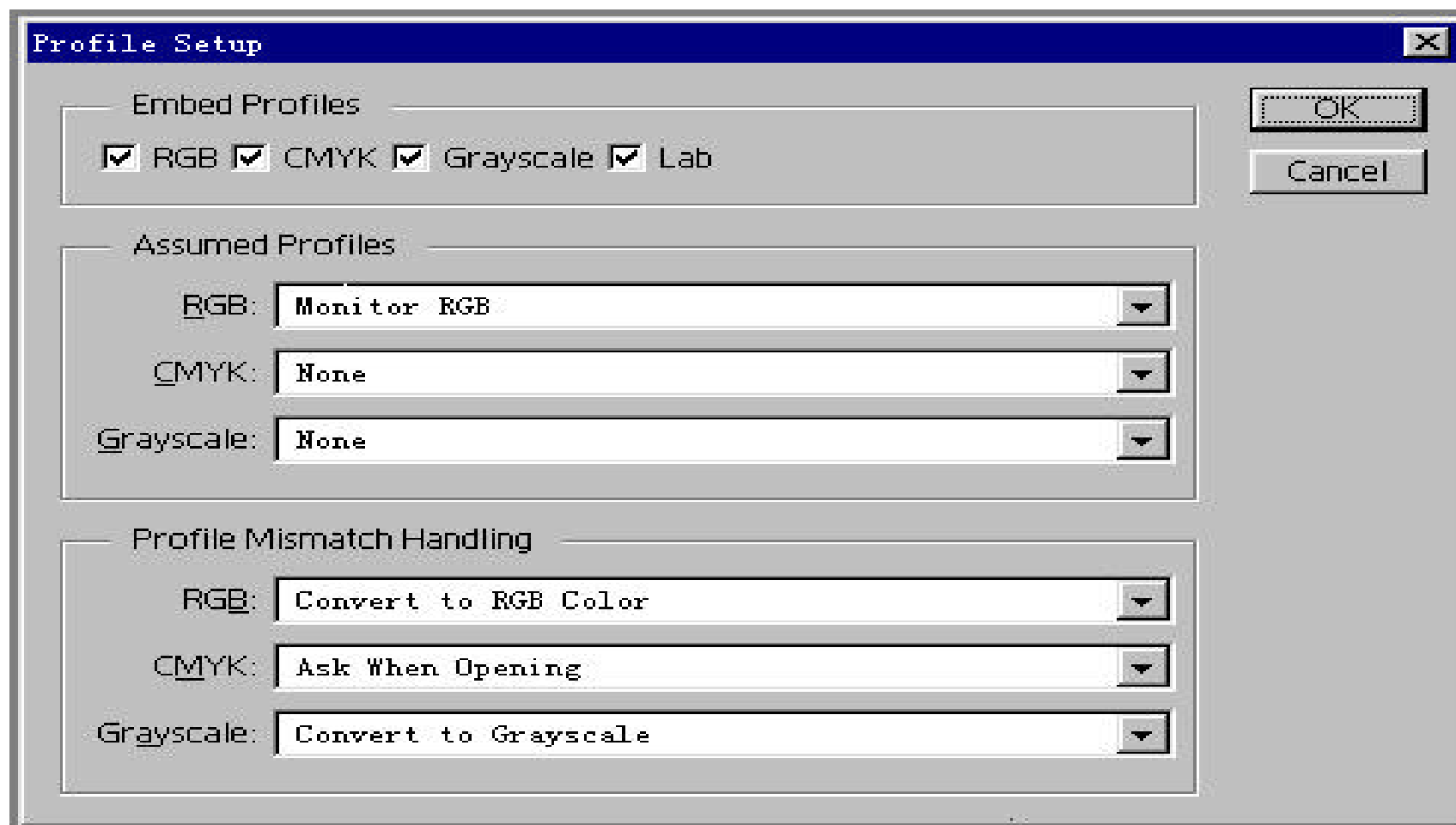


图 1.27 Profile Setup 对话框

(2) 在 Embed Profiles 设置区域中，选择要加入 ICC profiles 的文件类型：如 RGB、CMYK、Grayscale 以及 Lab 色彩模式。在设定后，当存储这些类型的文件时，ICC profiles 的信息会自动加入。

(3) 在 Assumed Profiles 设置区域，选择 ICC Profile 来定义 RGB、CMYK、Grayscale 模式的色阶。当一不包含 ICC Profile 的文件被打开时，会自动转换为以定义好的 RGB（或 CMYK，或 Grayscale）色阶上。

(4) 在 Profile Mismatch Handling 选项中，包含 ICC Profile 的图像文件在打开时，如果与定义的色阶不匹配时将要进行什么样的操作。一般我们采用系统缺省的设置就可以了。

接下来介绍如何使用 ICC Profile 来定义 CMYK 色阶。一般是在 CMYK Setup 对话框中，用所使用的打印机的 ICC Profile 进行 CMYK 色阶设置。

(1) 选择 File>Color Setting>CMYK Setup 菜单命令，调出 CMYK Setup 对话框。

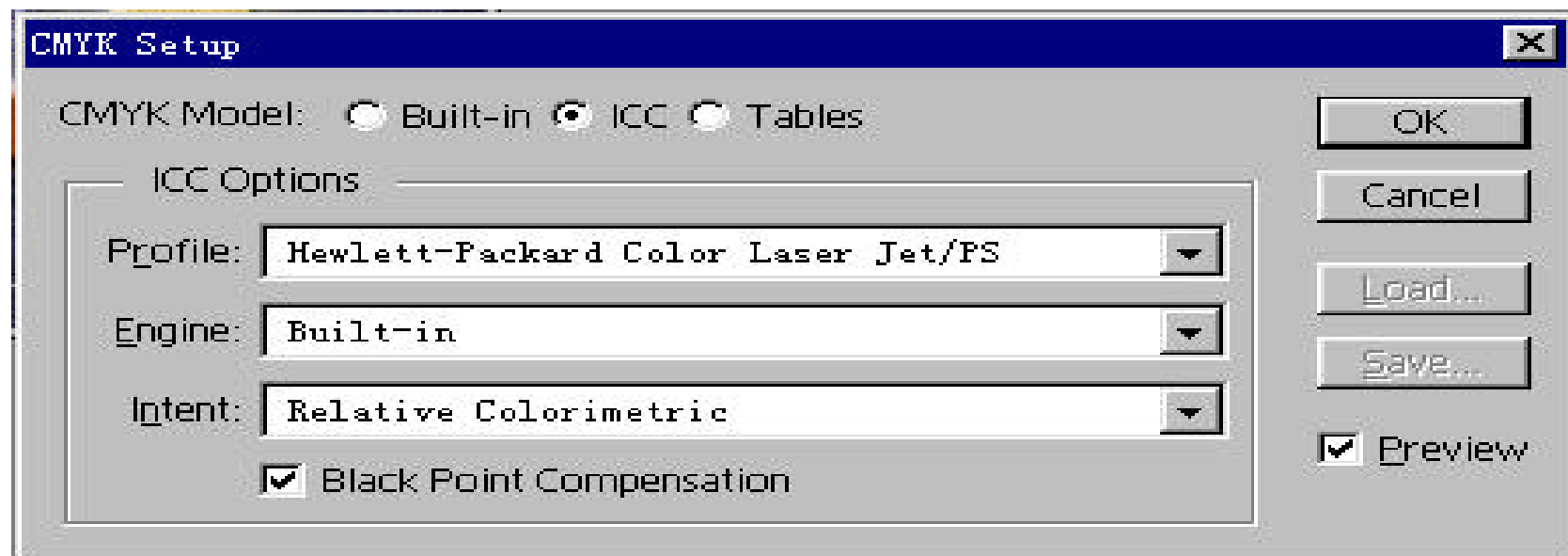


图 1.28 CMYK Setup 对话框

- (2) 在 CMYK Model 项中选择 ICC 项。
- (3) 选择 Preview 选项，可以预览到效果。
- (4) 在 Profile 选项中，选择使用的打印机的 ICC Profile，

即你的打印机类型。

(5) 在 Engine 选项中一般采用系统缺省的 Built-in 项即可，即使用 Photoshop 缺省的色彩管理器。

注意：此选项与 CMYK Model 中选择 Built-in 是不同的。

(6) 在 Intent 选项中选择一种从图像颜色转换为打印机色谱的方式。

(7) 如果必要，在转换颜色时，选择 Black Point Compensation 选项来映射源色阶中的最黑的颜色为定义色阶中最黑的颜色而不是纯黑。

(8) 在以上设定完后，单击 OK 按钮确认。

以上只是从理论的角度简单地阐述了关于 ICC 的含义和使用方法。在具体的应用中可能会出现这样或那样的问题，这就需要各位在不断的实践过程中积累经验，以设定出符合实际的 RGB 和 CMYK 参数。

小结：在本章中我们快速的认识了 Photoshop 5.0 有关知识点，这些知识点是比较烦琐的，但是在熟练掌握的基础上，这些知识点会在以后的工作中起到非常大的作用的，因此一定要熟记这些知识点。如果不能一次性记住这些知识点，那也没关系，反复多学习几遍就可以掌握了。

第二章 揭开 Photoshop5.0 的神秘面纱

本章重点：本章主要介绍了 Photoshop5.0 的窗口组成，在 Photoshop 中文件的基本操作，Photoshop 所应用的文件格式等知识。

2.1 Photoshop 5.0 的主界面

在你第一次打开 Photoshop5.0 时，屏幕显示如图 2.1 所示，同 Photoshop4.0 相比并没有什么太大的区别。它由七部分构成，第一部分是菜单栏，第二部分是 Photoshop 的工具箱，第三部分是状态栏，剩下的四部分为四个控制面板组，每个控制面板组中含有 2~3 个控制面板。Photoshop5.0 的控制面板与 Photoshop4.0 的控制面板没有什么太大的改变。它只是保留了 Photoshop4.0 中的所有面板，新增了 Histroy 控制面板。

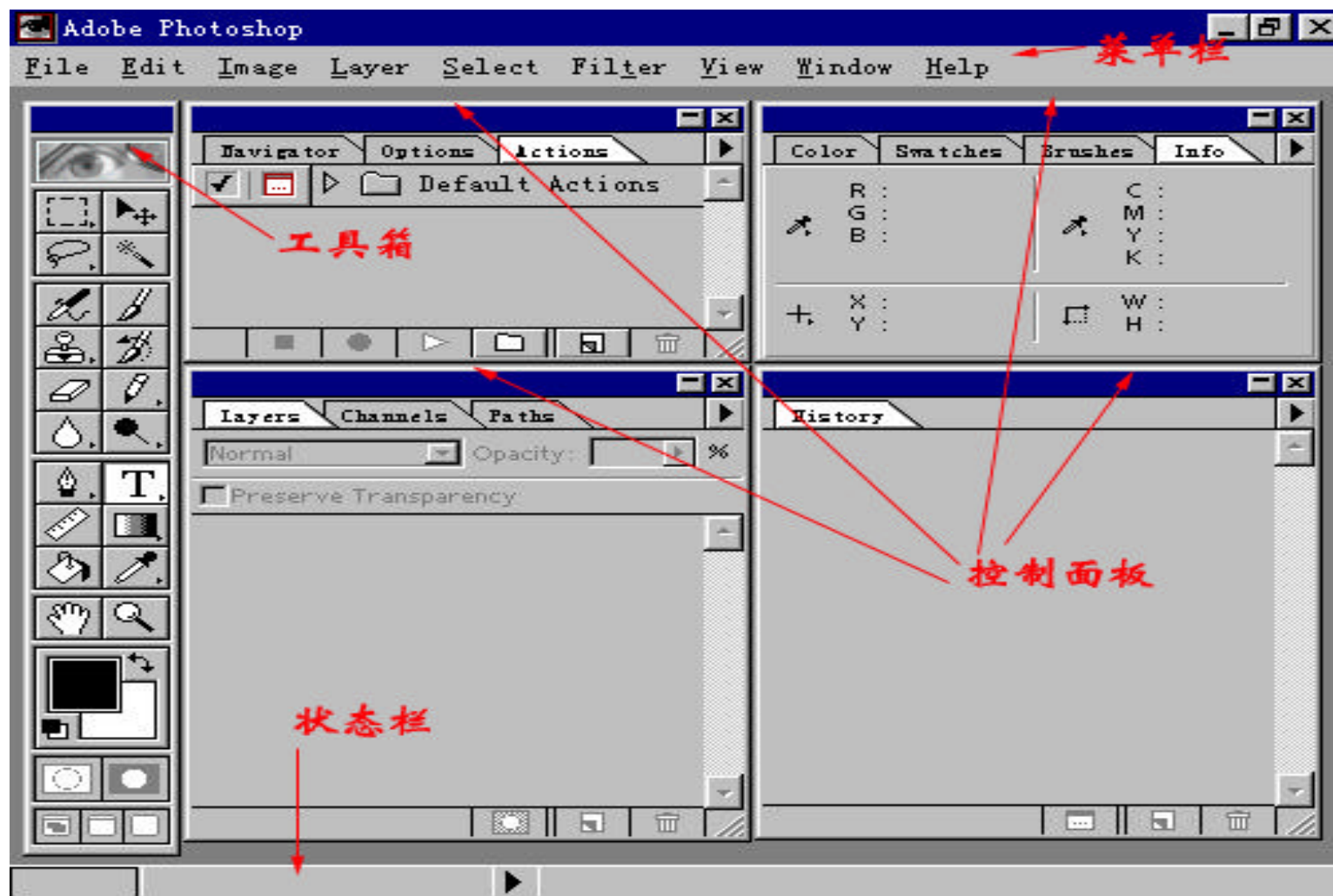


图 2.1 主界面

对于 Photoshop5.0 的初级用户来说，往往不敢改变 Photoshop 控制面板的设定，有时偶然误关掉某个控制面板组就非常紧张，生怕再也找不着控制面板组了。实际上，Photoshop 对于控制面板组的控制是非常灵活的。当我们不小心关掉了某个控制面板组时请不要着急，只要打开 Windows 菜单，在你不小心关掉的控制面板的子菜单上单击鼠标左键即可将其打开。当我们想要使用的控制面板处在同一个控制面板组时，这时就需要频繁地交换控制面板。我们可以将每一个控制面板从它的组中“剥离”出来。

在打开一幅图片后，每个控制面板都将显示出有关此图片的相应信息，如图 2.2 所示。



图 2.2 显示层信息

但由于同一控制面板组中每个控制面板是互相覆盖的，所以你可能看不到其它控制面板的内容。要想看到其它控制面板的内容，有下列两种方法：

（1）单击控制面板组中的标签，可以显示出要浏览的控制面板的内容。例如在 Actions 控制面板为当前面板时，要想浏览 Navigator 控制面板，只需用鼠标在 Navigator 标签上单击即可，此时，Actions 控制面板将被 Navigator 控制面板覆盖，如图 2.3 所示。

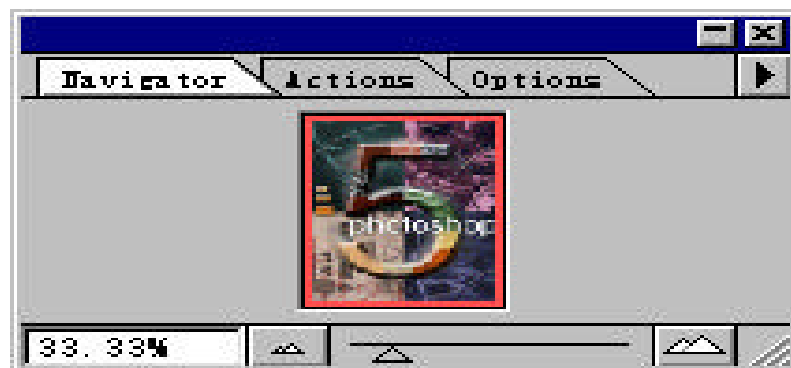


图 2.3 Navigator 控制面板

从 Windows 菜单中选取相应的菜单项。如在颜色控制面板组中，

Color 控制面板是当前正在使用的面板，若此时想改为 Brushes 控制面板，只需打开 Windows 菜单，用鼠标单击 Show Brushes 项即可。

在 Photoshop 菜单中，凡命令项前有 Hide 或 Show 字样的，皆为一个开关指令项，如果是 Hide，单击后将变为 Show。反之，Show 将变为 Hide。

如果你对这样的操作感到麻烦的话，可以将每个控制面板从它的控制面板组里“剥离”出来，使其成为一个单独的窗口。这样，众多控制面板就可能一同显示在屏幕上了。方法如下：

用鼠标拖动想“剥离”的控制面板的标签，将它移至控制面板组窗口之外即可。如图 2.4 所示。



图 2.4 actions 面板剥离图

如果此时你嫌屏幕太乱的话还可以将控制面板放回到原控制面板组中，方法如下：

拖动想复位的控制面板的标签，将其放入到相应的控制面板组中即可。

如果你对 Photoshop5.0 缺省安排的控制面板组也不满意的话，可以根据自己的喜好重新组合控制面板组，也可以将其放入到一个控制面板组中，但此时往往有些控制面板的标签被覆盖而找不到，

若要显示这些控制面板，就得调用 Windows 菜单中相应的菜单项了。

在 Photoshop5.0 中提供的众多控制面板中，主要是为了让用户处理起画面方便。但有时由于控制面板的阻碍，也影响了我们的工作，这时，你尽可以关掉某些控制面板组，以便空出更大的显示范围。关闭控制面板组的方法有下面两种：

（1）单击想要关闭控制面板组右上角的“×”号，即可关掉控制面板组窗口。

（2）也可以选择 Windows 菜单中相应的 Hide 指令项，这样也能关闭控制面板组。

例如：选择 Windows 菜单中 Hide Navigator，则 Navigator 控制面板组会关掉。

在 Windows 菜单中，选择“Hide Tools”或“Hide Status Bar”可以将工具箱窗口或状态栏关闭掉。再次选择即可恢复。

熟悉了以上的操作，你就可以随心所欲地调整 Photoshop5.0 的主界面了，下面将介绍 Photoshop5.0 中文件的操作。

2.2 Photoshop 5.0 文件的操作

2.2.1 New (新建文件)

选择 File 菜单下的 New 命令，将出现新建文件 (New) 窗口，如图 2.5 所示。在新建窗口中，你可以设定文件名、长宽尺寸及图形的分辨率，一般为每英寸 72 线，在制作封面时为每英寸 300 线，在制作招贴画时为每英寸 170 线左右，在模式 (Mode) 项中可以设定文件类型。

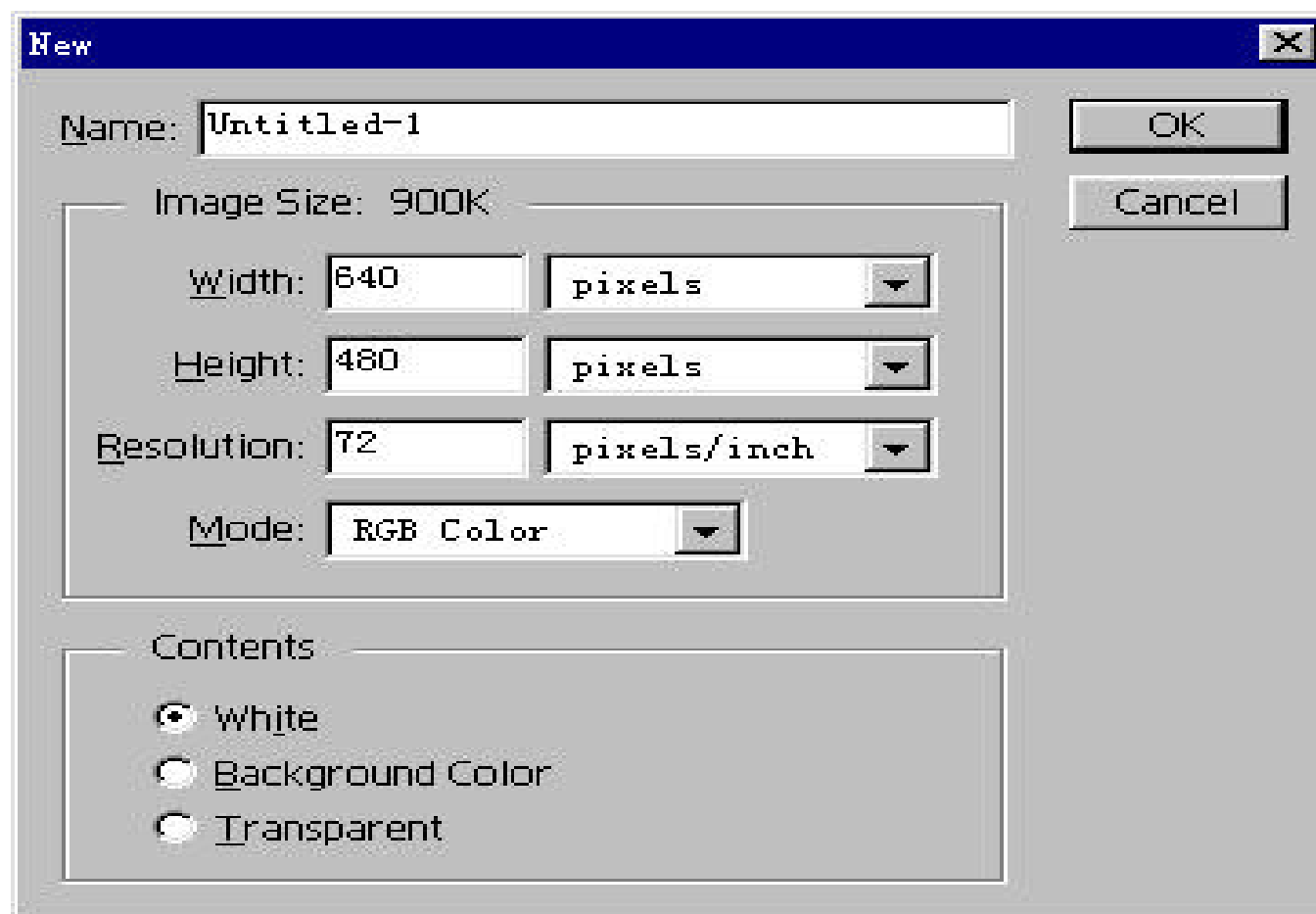


图 2.5 新建文件对话框

在 Contents 项中，你可以设定新建文件的背景颜色，依次为：
White（白色）：背景颜色为白色。

Background Color（背景色）：以色彩控制面板中的背景色作为背景的颜色。

Transparent（透明）：透明背景，即无背景色。

一般 Photoshop5.0 主要是处理图片，因此，它很少建立新文件，除非你想利用各种图片拼凑一幅新图片时用到。

注意：这里介绍一个小小技巧，当你在剪下或拷贝一块区域时，你可以选择 File 菜单中的 New 命令，Photoshop5.0 会根据剪贴板的内容自动设制文件尺寸大小、分辨率及格式。你要做的只是建立文件，将图形部分贴入即可，保证大小合适！

2.2.2 Open（打开文件）

（1）选择 File 菜单下的 Open 命令，将调出 Windows 标准的文件打开窗口，如图 2.6 所示。我们可以选择路径和文件，也可在文件名栏中输入正确的文件名。当图形文件很多时，可以在文件类

型下拉式列表框中选择预打开的文件类型，建立一种过滤，满足条件的文件显示出来。

上述方式只用于打开带有正确后缀名的图像文件，如 JPG、BMP 等为后缀的文件。

你也可以双击 Photoshop5.0 界面中空白部分，一样可以调出文件打开窗口。

在 Open(打开)窗口中，当你在文件选择栏中用鼠标拖曳出一个方框而同时选中多个文件时，单击“打开”按钮，这些被选中的文件将按先后顺序依次在 Photoshop5.0 中打开，这样不但可以快捷地打开多个文件，而且还不用多次调用 Open(打开)窗口。

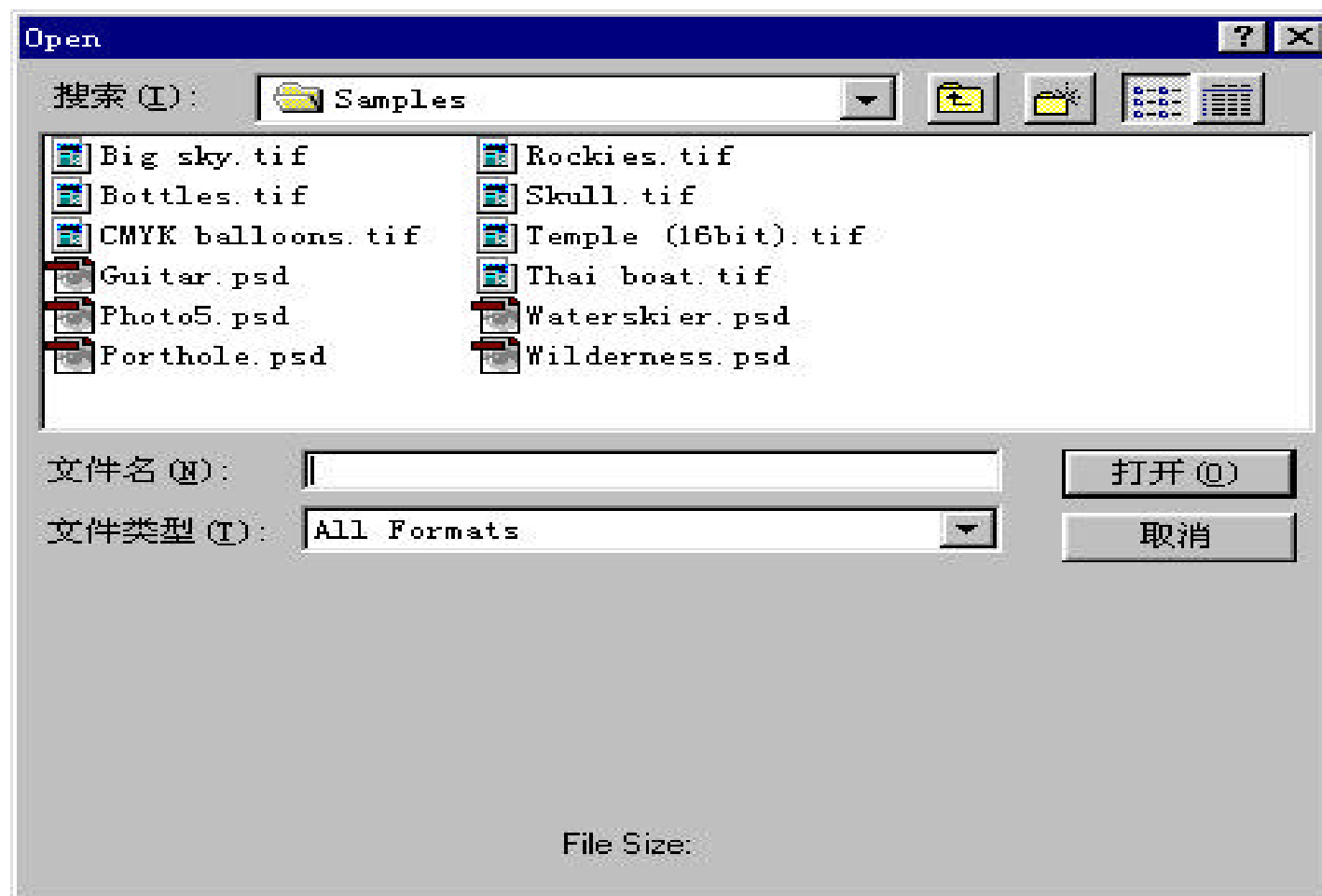


图 2.6 打开文件窗口

(2) 选择 File>Open As 命令，将调出 Open As 打开文件窗口，

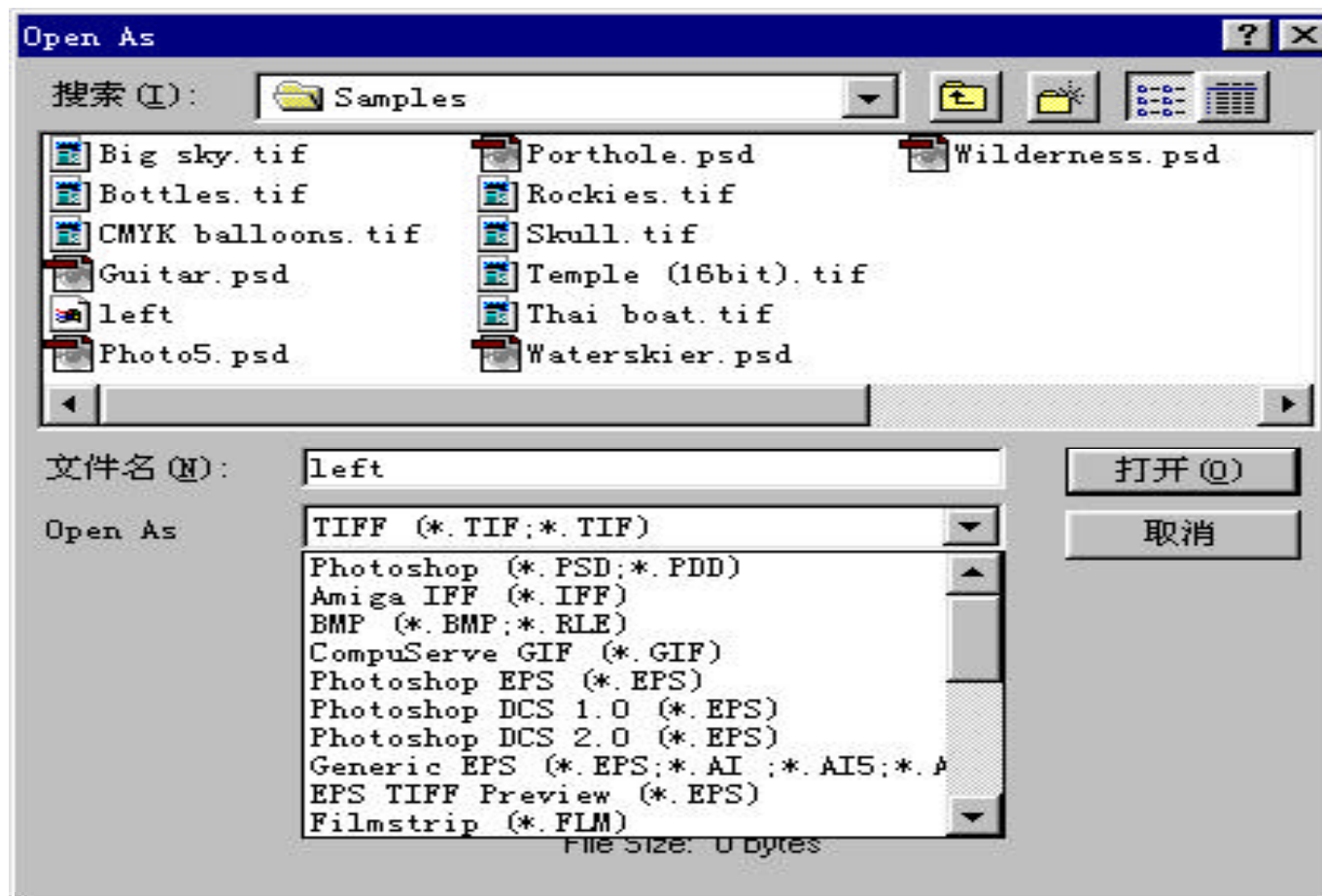


图 2.7 Open As 对话框

该方法主要用于打开没有后缀名的文件。在不确定它是何种格式的文件时，我们可以假定它是某种格式的文件而试着用该种格式打开它。可以由文件名栏中输入文件名，也可以在 Open As 下拉式列表框中选择文件型。如图 2.7 所示，Left 文件没有后缀名，我们试着以 .PSD 或 .PDD 的标准 Photoshop 格式打开它，如果此种类型不行，可以再换一种。

该方法有时会搞得你“火冒三丈”，因为有些文件可能根本就不是图形文件，在你试遍了各种类型后，却在一个小小的记事本中打开了它，此时，你的心情又会如何呢？



图 2.8 修改文件后 File 菜单的变化

Photoshop5.0 的打开文件窗口提供了预览选项，不但能像 Photoshop4.0 那样提供文件的大小信息，而且对有些存有略图的文件，会一同显示出略图来。

好吧！无论你以何种方式打开文件，反正已经在 Photoshop5.0 中打开了文件。随便改动一下，例如，用橡皮工具擦掉一块，如图 2.8 所示，再打开 File 菜单，此时位于第二个栏位中的 Close 项到 Revert 项都已经变成可选状态，现在我们就可以保存当前的修改或放弃修改恢复到打开文件时的状态。下面介绍 Save, Save As 和 Save a Copy 选项的功能。

2.2.3 Save As(存储文件)

(1) Save：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 Save 选项时要特别小心，尤其当你想保留原始文件时，千万不要使用该项。

(2) Save As：该项将调出 Windows 的标准存储文件窗口。在

该窗口中，你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，如图 2.9 所示。

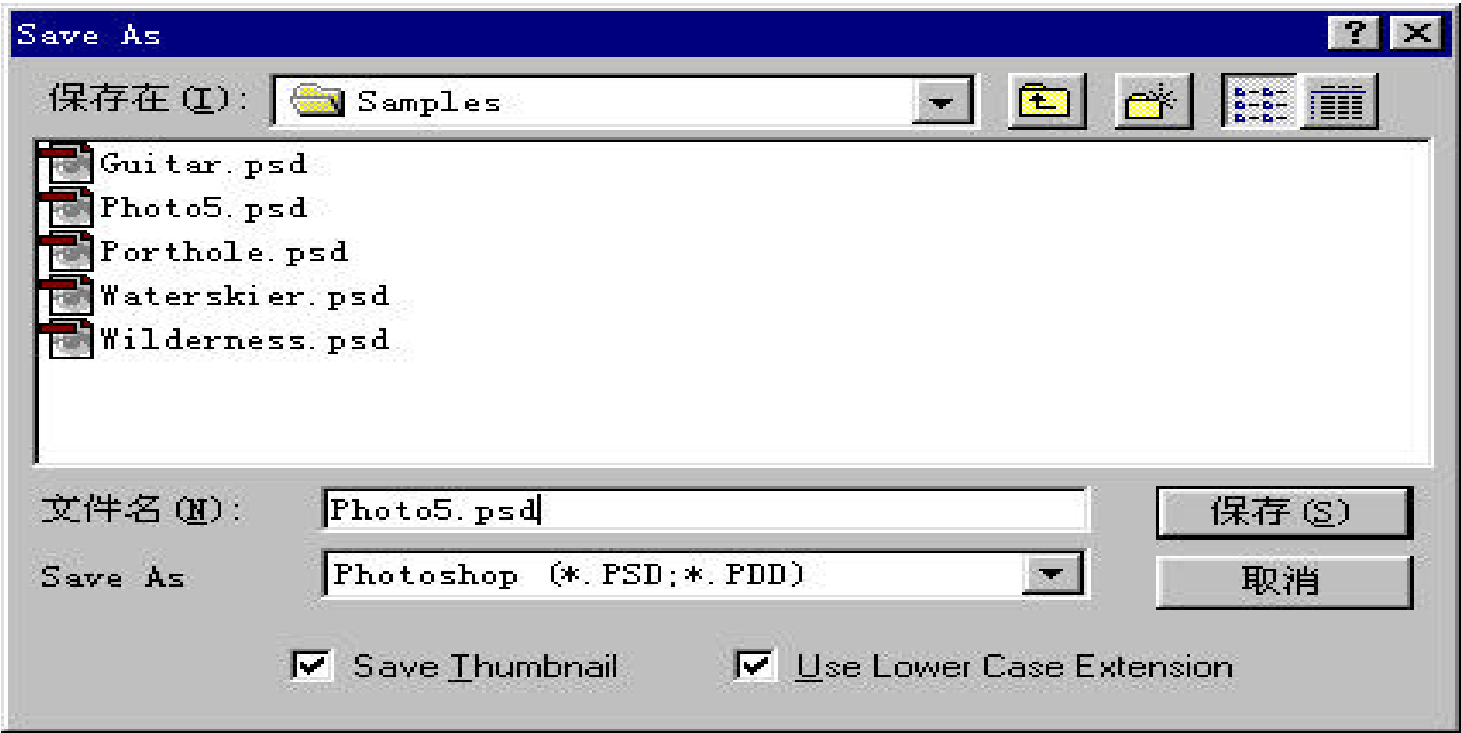


图 2.9 另存为文件窗口

Photoshop5.0 的存储窗口比 Photoshop4.0 多了个 Use Lower Case Extension 项。如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。

在 Save As 对话框中还有一非常实用的选项 Save Thumbnail,若该选项在可用状态时存储该文件的略图信息。这样,当你再次打开该文件时就可以预览一下该文件。

Save Thumbnail 只对有些文件格式适用,如 .PSD、.JPG 等文件格式。

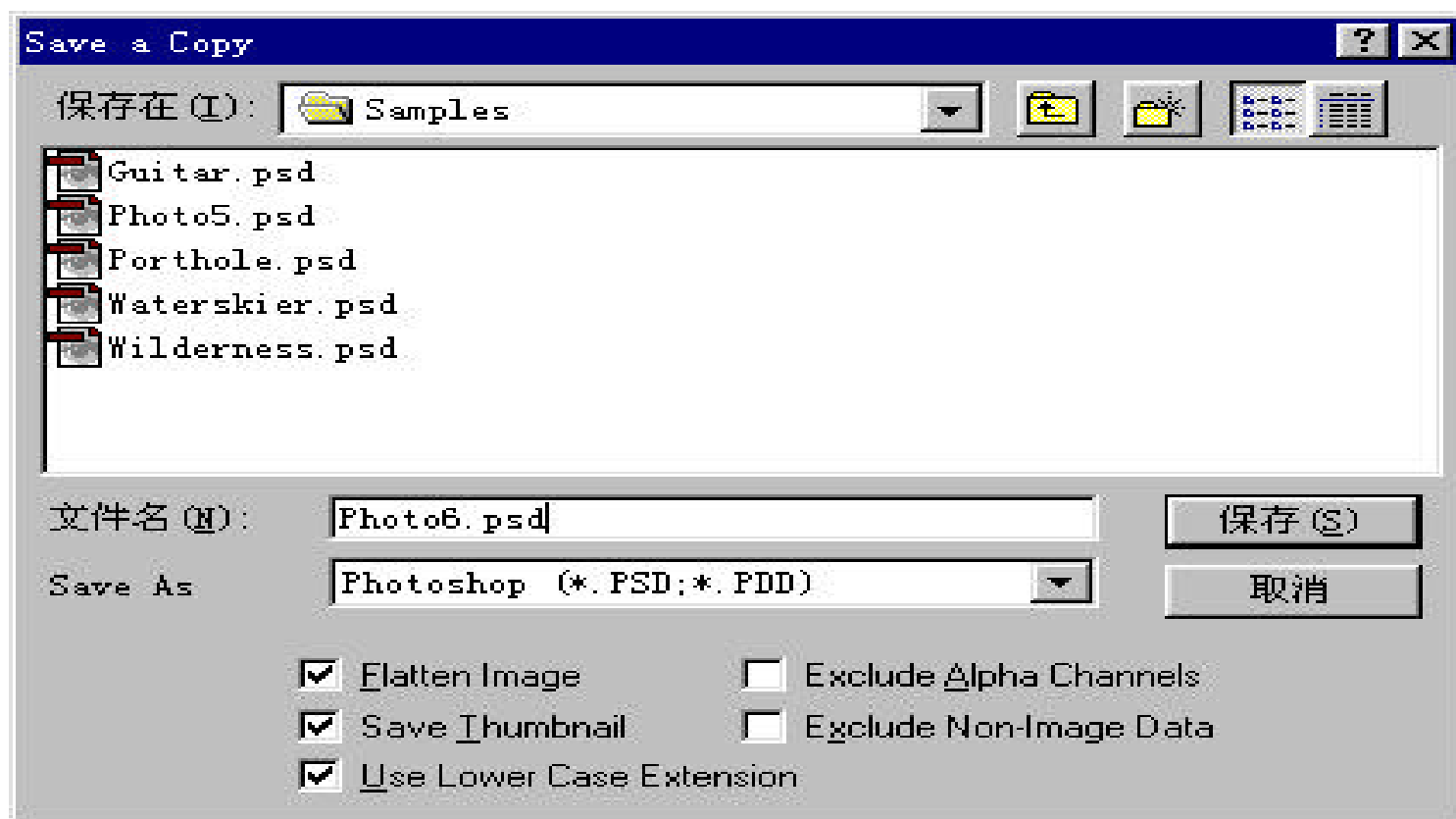


图 2.10 另存为其它格式窗口

(3) Save a Copy: 该项也将调出 Windows 的标准存储文件窗口, 在该窗口中, 你也可以对文件改名, 改换路径, 改换格式后再存盘, 这样就可以保存原始文件, 如图 2.10 所示。

Save As 与 Save a Copy 在许多方面是相同的。但 Save a Copy 允许你在存盘时确定是否合并层 (Flatten Image), 并且允许不存储 Alpha 通道 (Exclude Alpha Channels)。有关层 (Layers) 和通道 (Channels) 的详细讲解请参阅第七章的有关内容。

在熟悉了 Photoshop 5.0 的文件打开、存储功能后, 下面我们来介绍关闭功能。

2.2.4 关闭窗口

关闭一幅图有两种方式, 一是选择 File 菜单中的 Close 选项, 二是单击窗口右上角的“×”号按钮

如果此时的图片是你修改过但还未存盘的, 将出现一个警告框, 并询问你是否存盘, 如图 2.11 所示。你可以根据情况选择“ Yes”, “ No”, “ Cancel”。



图 2.11 存盘修改警告框

在学习了本章后，相信你已经可以随心所欲地操作 Photoshop5.0 了，至少不会因为屏幕上少了个控制面板组而大惊小怪，在学会了文件的操作后，你就可以初试“小手”了。

2.3 满足不同需求的文件格式

Photoshop5.0 中提供了 20 多种文件格式。在这些文件格式中，有

些是 Photoshop 专用格式，有些是跨平台格式的，有些是用于程序交换用的，还有一些是特殊格式不能通用的。下面，我们就这些文件格式进行介绍，以帮助各位在以后的使用中能正确选择所用的文件格式。

2.3.1 自身格式 .PSD、.PDD 文件

.PSD 文件和 .PDD 文件是 Photoshop 软件专用的文件格式。它们是 Adobe 公司优化格式后文件，能够保存图像数据的每一个细小部分，包括层、附加的蒙版通道以及其它少数内容。而这些内容在转存成其它格式时将会丢失。

另外，因为这两种格式是 Photoshop 支持的自身格式文件，所以 Photoshop 能比其它格式更快的打开和存储这两种格式的文件。

唯一的缺点是，使用这两种格式存储的图像文件特别大，尽管 Photoshop 在计算过程中已经应用了压缩技术。不过，因为这两种格式不会造成任何的数据流失，所以当你在编辑过程中时，最好还是选择这两种格式存盘，直到最后编辑完成后，再转换成其它占用磁盘空间较小、存储质量较好的文件格式。

注意：当你在存储成其它格式的文件时，有时会合并图像中的各层

以及附加的蒙版通道，当你再次编辑时会带来不少麻烦。因此你最好在存储一个 .PSD 或 .PDD 的文件备份后再进行转换。

2.3.2 跨平台格式

当你在自己的 PC 机上编辑完成后，可能要用 Mac 机再次处理或输送到图形工作站上再次进行处理或去出片，这时，存储的文件格式就应该是一种跨平台的格式。否则，即使你的图像精彩绝伦，前无古人，后无来者，只因格式不兼容，其它类型机器也会把它当作一堆“垃圾”不予理睬！

下面，我们将就常用的跨平台的格式进行介绍。

(1) BMP 格式

BMP-Windows Bitmap。它是微软公司 Paint 的自身格式，可以被多种 Windows 和 OS/2 应用程序所支持。Photoshop 中，最多可以使用 16 兆的色彩渲染 BMP 图像。因此，BMP 格式的图像可以具有极其丰富的色彩。

另外，在存储 BMP 格式的图像文件时，还可以使用 RLE 压缩方案

进行数据压缩。RLE 压缩方案是一种极其成熟的压缩方案，它的特点是 Lossless 即无损失压缩。它能使你节省磁盘空间而又不牺牲任何图像数据。但是，有利就有弊，当打开此种压缩方式压缩过的文件时，将会花去你很多的时间。而且，一些兼容性不太好的应用程序可能会打不开这类文件。

(2) GIF 格式

GIF-Graphics Interchange Format 图形交换格式。此类格式是一种压缩的 8 位图像文件。正因为它是经过压缩的，而且又是 8 位的，所以这种格式的文件大多用在网络传输上，速度要比传输其它格式的图像文件快得多。

此格式的文件最大缺点是最多只能处理 256 种色彩。它绝不能用于存储真彩的图像文件。

(3) PCX 格式

PCX 不代表任何意义，它只是一种扩展名而已。但正是这个“无名小辈”，架起了 Windows 绘画程序与 DOS 绘画程序之间的桥梁。因此，它也挤身于图像文件格式的第一集团军中。

在 Photoshop 中，可以支持多达 16 兆色彩的 PCX 图像。但在 DOS 下，由于 DOS 下绘图软件的功能所限，现在还只能支持 256 种颜色。另外，当你在 Photoshop 中调用 PCX 文件时，你必须解决好调色板问题，否则在你将 PCX 格式的图像文件转换成其它格式的图像文件时，会搞得一塌糊涂的。

(4) PXR 格式

这是一种 PC 机用户所不熟悉的图像格式，只有那些用 PIXAR 工作站的用户，才了解这种格式。PIXAR 格式支持灰度图像和 RGB 彩色图像。可以在 Photoshop 中打开一幅由 PIXAR 工作站创建的图像，也可以用 PXR 格式存储图像文件，以便输送到工作站上。

(5) TGA 格式

TGA—Targa，是由 True Vision 设计的图像格式。此种格式支持 32 位图像，其中包括 8 位 Alpha 通道用于显示实况电视。此种格式已经广泛地应用于 PC 机领域，而且该种格式的文件使 Windows 与 3DS 相互交换图像文件成为可能。你可以在 3DS 中生成色彩丰富的 TGA 文件，然后在 Windows 的应用程序中，Photoshop、Freeherd、Painter 等，都

可调出此种格式文件进行修改，渲染。

(6) JPEG 格式

JPEG — Joint Photographic Experts Group，直译为联合图片专家组。JPEG 是 Macintosh 机上常用的存储类型，但是，你也可以在 Photoshop 中开启此类格式的文件。

JPEG 格式是所有压缩格式中最卓越的。尽管它使用“LOSSY”——有损失的压缩方案。但在压缩前，你可以从对话框中选择所需图像的最终质量，这样，就有效地控制了 JPEG 在压缩时的损失数据量。一般我们都选择 Maximum（最高）项，以最大限度地保存图像。此种设置可能比其它质量要求所需的磁盘空间大，但对其它格式的文件而言，它却小多了。基本上一个 40 兆的 PSD 文件可以压缩到 2 兆左右。

用 JPEG 格式，可使 Windows 与 Macintosh 握手言和了。你可以将 Windows 的应用程序，如 Photoshop 所做的 RGB 等色彩模式的文件存成 JPEG 格式，再输入到 Macintosh 机上做进一步处理。或将 Macintosh 制作的文件以 JPEG 格式再现于 PC 机上。总之 JPEG 是一种极具价值的文件格式。

(7) TIFF 格式

TIFF—Tag Image File Format，直译为标签图像文件格式。由 Aldus 为 Macintosh 机开发的文件格式。目前，它是 Macintosh 和 PC 机上使用最广泛的位图格式。它使用了一种“Lossless”无损失的压缩方案——LZW（Lempel—Ziv—Welch）压缩方案。你只需了解它在压缩时决不涉及你的图像像素就行了。

在 Photoshop 中，TIFF 格式已支持到了 24 个通道，它是除 Photoshop 自身格式外唯一能存储多个四个通道的文件格式。

另外，在 3DS 中你也可以生成 TIFF 格式的文件，由于 TIFF 的诸多特性，尤其是它在压缩时绝不影响图像像素这一点上，TIFF 文件多被用于存储一些色彩绚丽、构思奇妙的贴图文件。它将 3DS、Macintosh、Photoshop 有机地结合到了一起。

(8) Photo CD 文件

Photo CD 由 Kodak 创立，是一种用于 CD—ROM 上的存储彩色扫描图像的格式，它使用 YCC 色彩模式定义图像中的色彩。YCC 色彩模式是 CIE 色彩模式的一个变种。CIE 彩色空间是定义所有人眼能观察到

的颜色的国际标准。YCC 和 CIE 色彩空间包含比显示器和打印设备的 RGB 色和 CMYK 色多得多的色彩。

Photo CD 图像大多具有非常高的质量，可与高档滚筒扫描仪产品竞争。将一卷胶卷扫描为 Photo CD 文件的成本并不高，但扫描的质量还要依赖于所用胶卷的种类和扫描仪操作者的操作水平。

(9) PNG 文件

现在有越来越多的程序设计人员建立以 PNG 格式替代 GIF 格式的趋势。象 GIF 一样，PNG 也使用无损压缩方式来减小文件的尺寸。越来越多的软件开始支持这一格式，有可能不久的将来它将会在整个 Web 上流行。

PNG 图像可以是灰阶的（位深可达 16bit）或彩色的（位深可达 48bit），为缩小文件尺寸，它还可以是 8-bit 的索引色。PNG 使用的新的快速的交替显示方案，可以迅速地显示，只要下载 1/64 的图像信息就可以显示出低分辨率的预览图像。与 GIF 不同，PNG 格式不支持动画。

(10) Scitex CT 文件

Photoshop 还能够打开并编辑在 Scitex 高档印前工作站上建立的文件，该工作站主要用于图像编辑和分色。Scitex CT 图像总是以 CMYK 模式打开，如果它们最终还要返回 Scitex 系统，请保持其 CMYK 模式。

(11) PICT 文件

现在 PICT 格式的文件虽然能在安装了 Quick Time 的 PC 机上使用，但它的主要使用范围还是在 Mac 机上。此种格式的文件不适用于打印（在 PostScript 打印机上打印 PICT 文件会造成 PostScript 错误），而经常用于多媒体项目。PICT 也是 Mac 应用软件用于图像显示的格式。

2.3.3 应用程序交换格式

以下主要介绍 PC 机上 Windows 应用程序可以共同使用的文件格式。其中是以 Adobe 公司的为主，主要是 Photoshop 与 Illustrator，Photoshop 与 Premiere 之间可供交换的文件格式。

(1) EPS 格式

EPS (Encapsulated PostScript) 格式是专门为存储矢量图形而设计

的，用于 PostScript 输出设备上打印。

Adobe 公司的 Illustrator 是绘图领域中一个极为优秀的程序。它既可用于创建流动曲线，简单图形，也可以用来创建专业级的精美图像。它的作品一般存储为 EPS 格式。Adobe 公司使 Photoshop 也可以读取该种格式文件，这样就可以与 Illustrator 相互交换 EPS 格式的文件了。

但是，EPS 格式除了在 PostScript 打印机上比较可靠外，它也有许多缺陷。首先，EPS 格式存储图像效率特别低；其次，EPS 格式的压缩方案也是比较差的，一般同样的图像经 TIFF 的 LZW 压缩后，要比 EPS 的小 3 到 4 倍。可怜的是早期的 Illustrator 仅支持 EPS，这就给 Photoshop 与 Illustrator 交流带来了许多麻烦。我想随着高版本的 Illustrator 推出，这个问题会逐步解决的。

（2）Filmstrip 格式

Filmstrip 即幻灯片。这是 Premiere 的一种输出格式。Premiere 将动画输出成一个长的竖条，竖条由独立方格组成。每一格即为一帧。每帧的下角为时间编码，以 Smp te 时间编码标准显示。右下角为帧的编号。

你可以在 Photoshop 将这类格式的文件调入，然后应用 Photoshop

特有的处理功能对其进行处理。但是，千万不可改变 Filmstrip 文件的尺寸大小，如果改变了，则这幅图片就不能再存回 Filmstrip 格式了，也就不能在返回 Premiere 了。

终于将这些常用的文件格式介绍完了。它们只是 Photoshop 中的一部分，还有一些比较偏的格式，在此就不再介绍了，请读者自己去查阅有关资料吧。

小结：本章首先给大家简单地讲解了 Photoshop5.0 的屏幕组成，使大家能够很快熟悉 Photoshop5.0。在学习任何软件时我们都会对文件进行操作，接下来给大家详细的介绍在 Photoshop5.0 中如何对文件的操作。在众多的图像图形处理软件中，Photoshop 所支持的文件格式是最多的，第三节中就常用的文件格式进行了逐一列举。

第三章 兵马未动，粮草先行——认识菜单

本章重点 :Photoshop5.0 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。这些菜单允许用户方便地管理整个主窗口的布局，配置 Photoshop 环境，获得在线帮助等等。

Photoshop5 菜单栏与其它 Windows 程序的菜单栏没有什么区别，相对于 Photoshop4.0 的菜单并没有什么很大的变化，只在相应的菜单下增加了一些新选项。

3.1 File(文件菜单)

新建	New...	Ctrl+N
打开	Open...	Ctrl+O
以...格式打开	Open As...	Alt+Ctrl+O
关闭	Close	Ctrl+W
存储	Save	Ctrl+S
另储存为	Save As...	Shift+Ctrl+S
复制后存盘	Save a Copy...	Alt+Ctrl+S
恢复	Revert	
置入	Place...	
引入	Import	▶
输出	Export	▶
自动操作	Automate	▶
文件信息	File Info...	
打印参数设置	Page Setup...	Shift+Ctrl+P
打印	Print...	Ctrl+P
参数设定	Preferences	▶
色彩设定	Color Settings	▶
在线连接	Adobe Online...	
退出	Exit	Ctrl+Q

图 3.1 File 文件菜单

3.1.1 New... (新建...)

用于建立 Photoshop5.0 的新文件，在对话框中可以设定文件名，宽高尺寸等信息，具体内容参看第二章第二节 Photoshop5.0 文件的操作。

3.1.2 Open(打开)

用于打开图形文件，在对话框中可以选择路径及文件格式。

3.1.3 Open As(以...格式打开)

用于打开未知格式的图形文件。

3.1.4 Close(关闭)

关闭当前的图形文件，若当前的图形已经修改，在关闭图形时将出现一对话框，询问是否保存当前的修改。若保存当前的修改单击“ Yes ”否则单击“ No ”。

3.1.5 Save(存储)

用于存储当前正在编辑的图形文件，若该图形文件在打开后没有修改过，则此命令在 File 菜单下以反相显示，处于不可用状态。

3.1.6 Save As(另储存为)

把当前正在编辑的图形文件，另存为一个图形文件，原来的图形文件不变。

3.1.7 Save a Copy(将当前文件复制后存盘)

此命令与 Save As (另储存为) 没有什么太大的不同，所不同的时，此命令可把当前的图形文件存为不同的文件格式。

以上三项具体内容请参看第二章第二节 Photoshop4.0 文件操作。

3.1.8 Revert(恢复)

将你编辑过但未存盘的图形文件恢复到未编辑时的状态。执行此命令后的状态如图 3.2 所示。单击 Revert 按钮即可。



图 3.2 Revert（恢复）对话框

3.1.9 Place(置入)

Adobe Photoshop 中可以引入其它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。执行此命令将显示如图 3.3 所示的对话框，选择要置入的文件，单击 Place 按钮即可把该矢量图形放置到当前图形中，在放置后，你可以改变矢量文件的尺寸大小，也可以对矢量图形文件进行各种角度的旋转等操作。

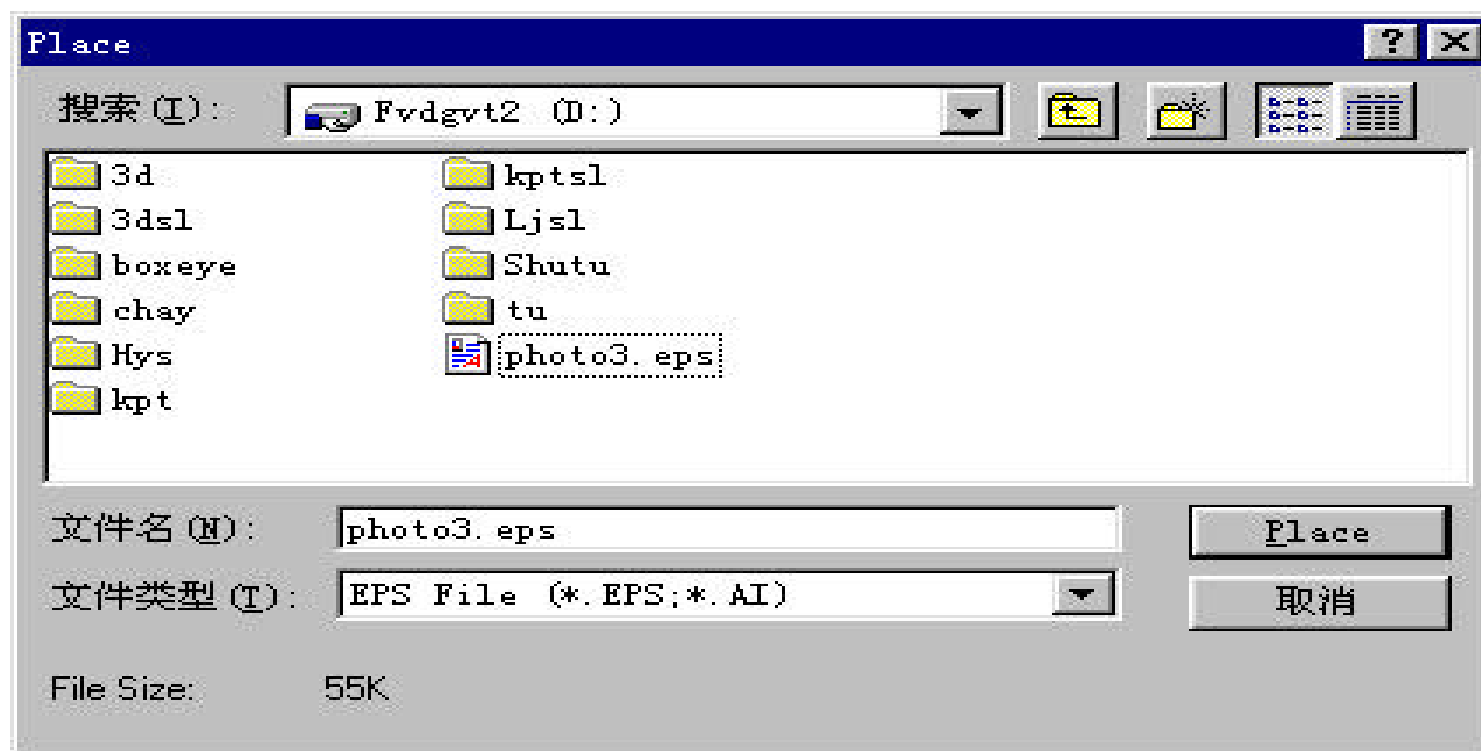


图 3.3 Place (置入) 对话框

3.1.10 Import(引入)

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，允许你将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。

3.1.11 Export(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。

3.1.12 Automate (自动操作)

Automate(自动操作)子菜单(如图 3.4 所示)是 Photoshop5.0 把 Photoshop4.0 中的 Action 面板分离出的一选项，并相应地增加了一些功能。在使用上更加方便自如了，此命令的使用同 Action 面板是相互联系的。你可以根据在 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。

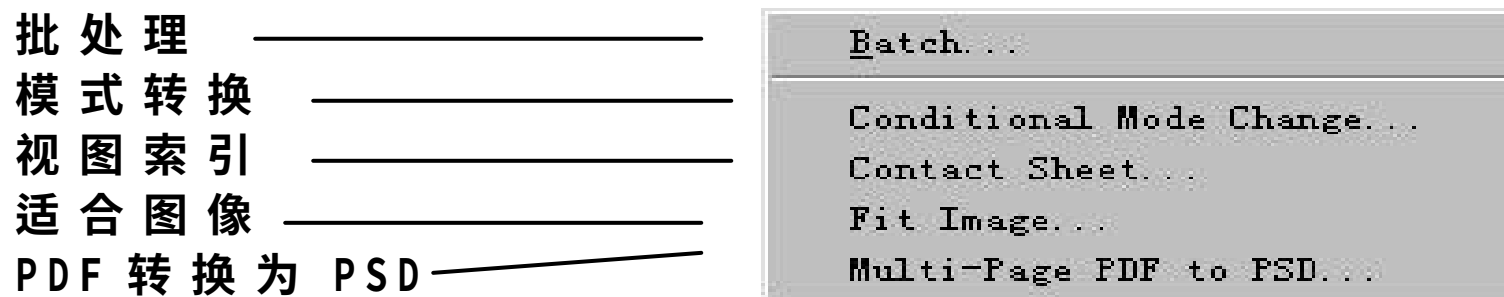


图 3.4 Automate 子菜单

⊙ **Batch**：命令是对当前打开的文件或指定目录的文件进同样的操作，操作后的效果由用户自己决定。Batch 对话框如图 3.5 所示。

Set：选项用于决定使用的 Action 命令，初始为 Default Action，用户可以根据在 Action 面板中所录制的命令进行选项。

Action：选项则是 Action 命令所录制的操作步聚。

Source：选项录用于选择图像的来源，若此项为 Folder 时，Choose 用于选择要进行批处理的目录。Override Action “Open” Comman 选项用于对当前所打开的文件进行处理。Include All Subdirectories 对当前目录下的所有子目录中的图像进行同样的处理。

Destination：选项用于处理图像后的输出目录。

Errors：选项用于把处理时的错误记录在指定的文件中，便于我们查找错误的所在处，使其能够容易地改正处理时的错误。

⊙ **Conditional Mode Change**：命令用于把当前打开的图形文件转换成指定格式的图形。

⊙ **Contact Sheet**：命令用于把同一目录下的图像文件连接到同一个图形下形成视图索引。

⊙ **Fit Image**：命令用于强制图形在指定的范围内。

⊙ **Convert Multi-Page Pdf to Psd**：命令用于把一般的 PDF 文件转换成 PSD 文件，执行此命令出现的对话框如图 3.6 所示。

Source PDF：该选项用于选择要转换的 PDF 文件。

Page Range：该选项为选择要转换的范围。All 为所有的，若想指定转换的页码请分别在 From、to 框中输入需要转换的起始页码。

Output Options：选项为输出选项，在此选项中你可以指定转换成 PSD 文件时的线数，以及所采用的颜色模式。

Destination：用户可在该项中指定输出的文件名，以及输出文件所存放的目录。

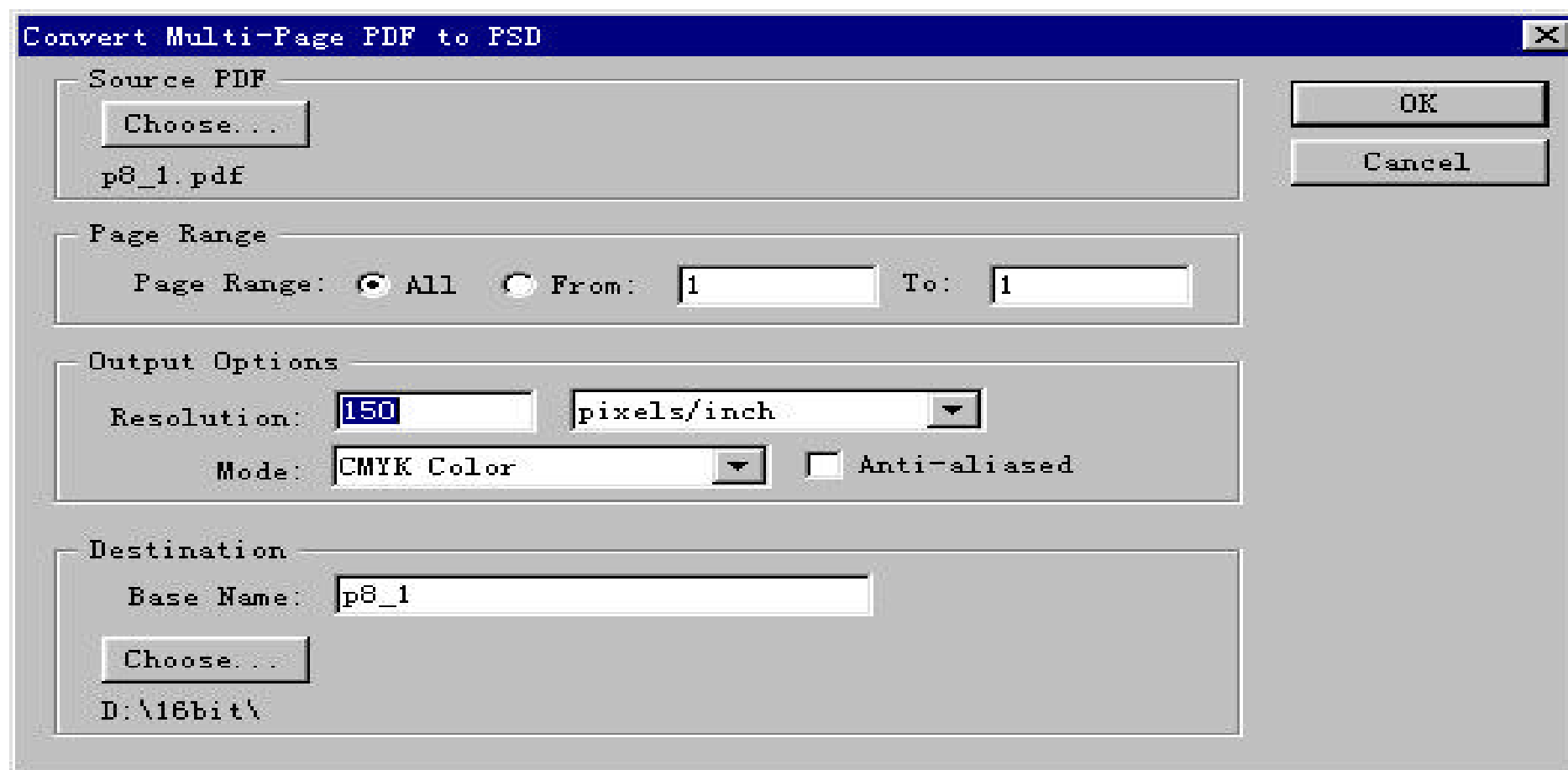


图 3.5 Batch 对话框

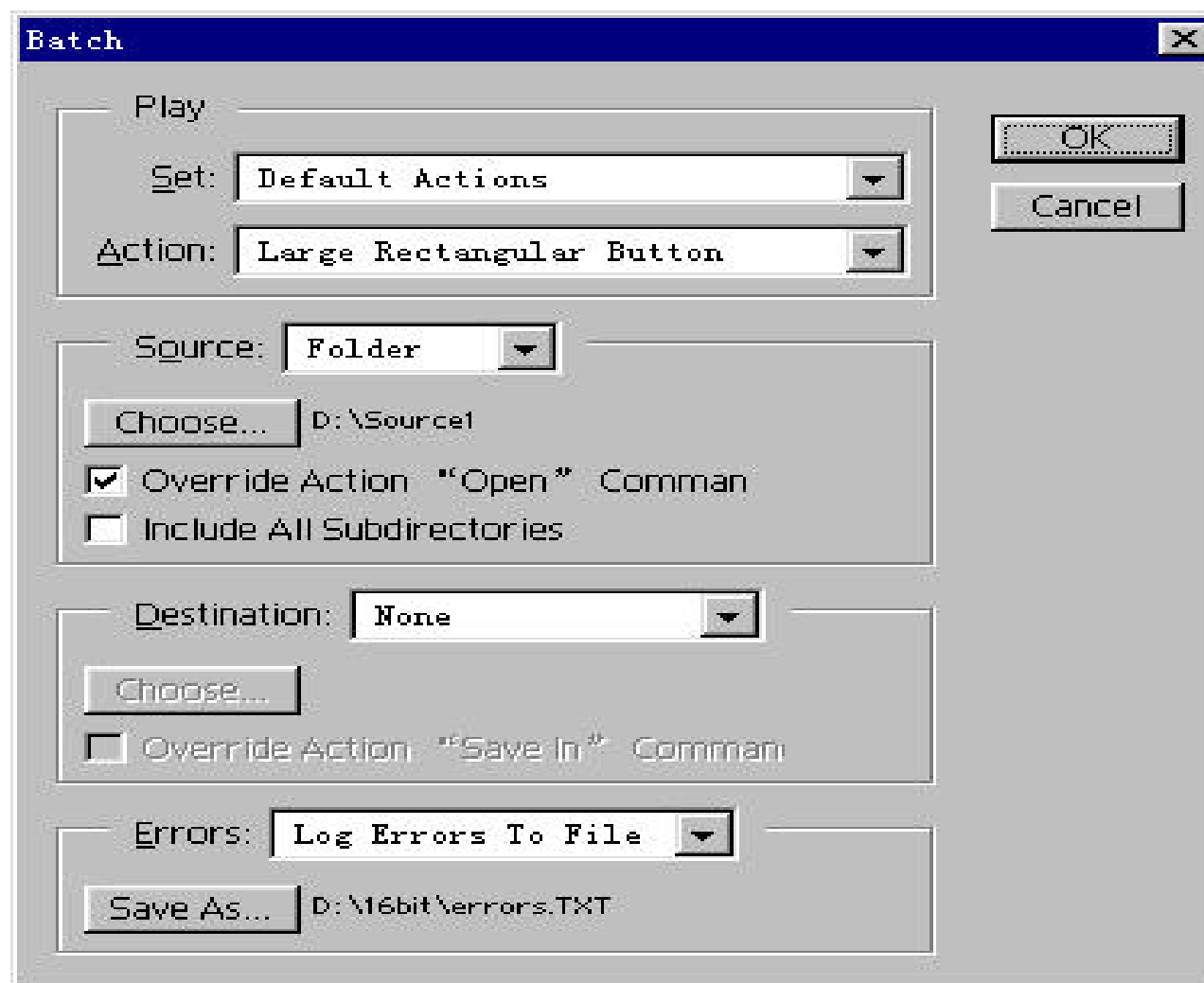


图 3.6 Multi - Page PDF to PSD 对话框

3.1.13 File Info (文件信息)

File Info 命令项将调出 File Info 对话框。在对话框中你可以为当前图形文件加入一定的文字注释内容。在 Section 下拉式列表框中，可以选择不同的选项，为图片加上不同方面的注释内容。在加入完毕后，单击 Save 按钮存盘，它将存成以 .FF0 为后缀的文件。当再次使用时，可以单击 Load 按钮，将所有文件信息再次调入进行编辑，如图 3.7 所示。

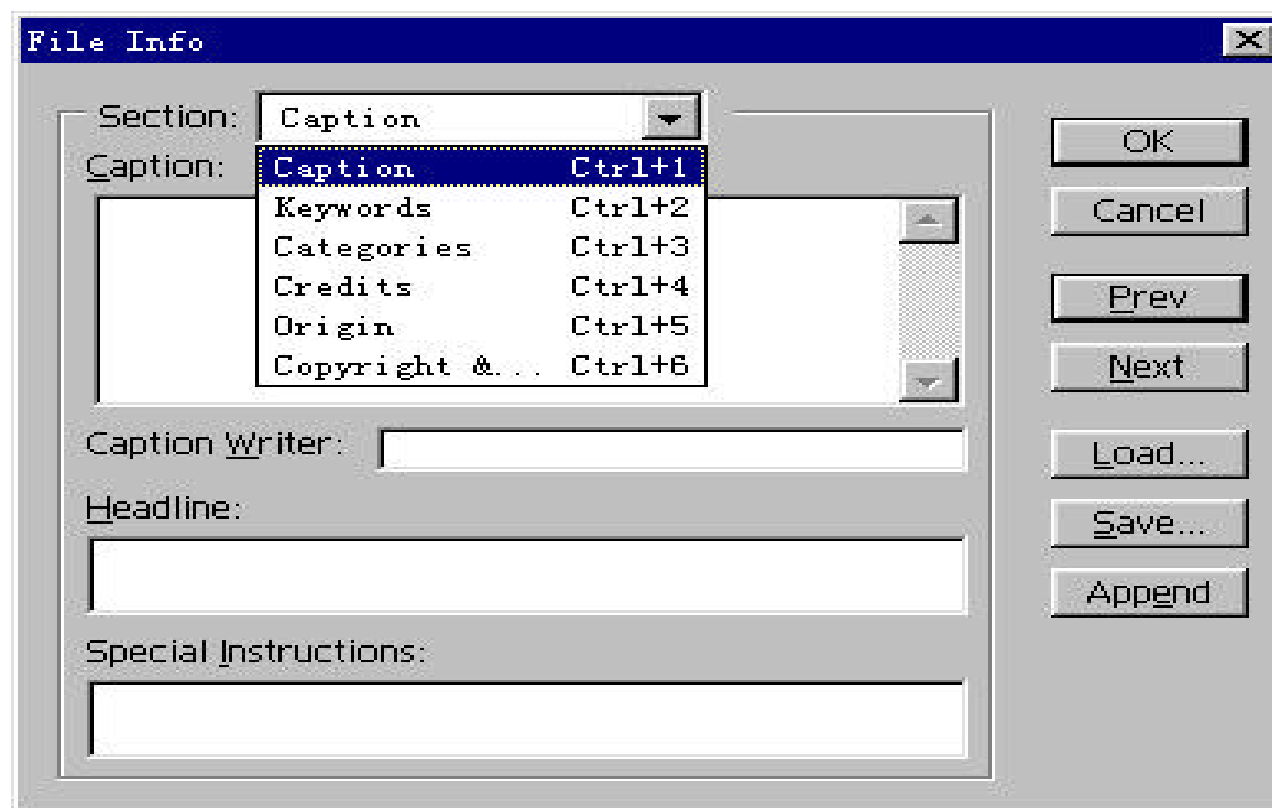


图 3.7 File Info 对话框

3.1.14 Page Setup(设定打印参数)



图 3.8 Page Setup 设置对话框

在 Page Setup 对话框中，你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。打印参数设置对话框如图 3.8 所示。

3.1.15 Print(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、

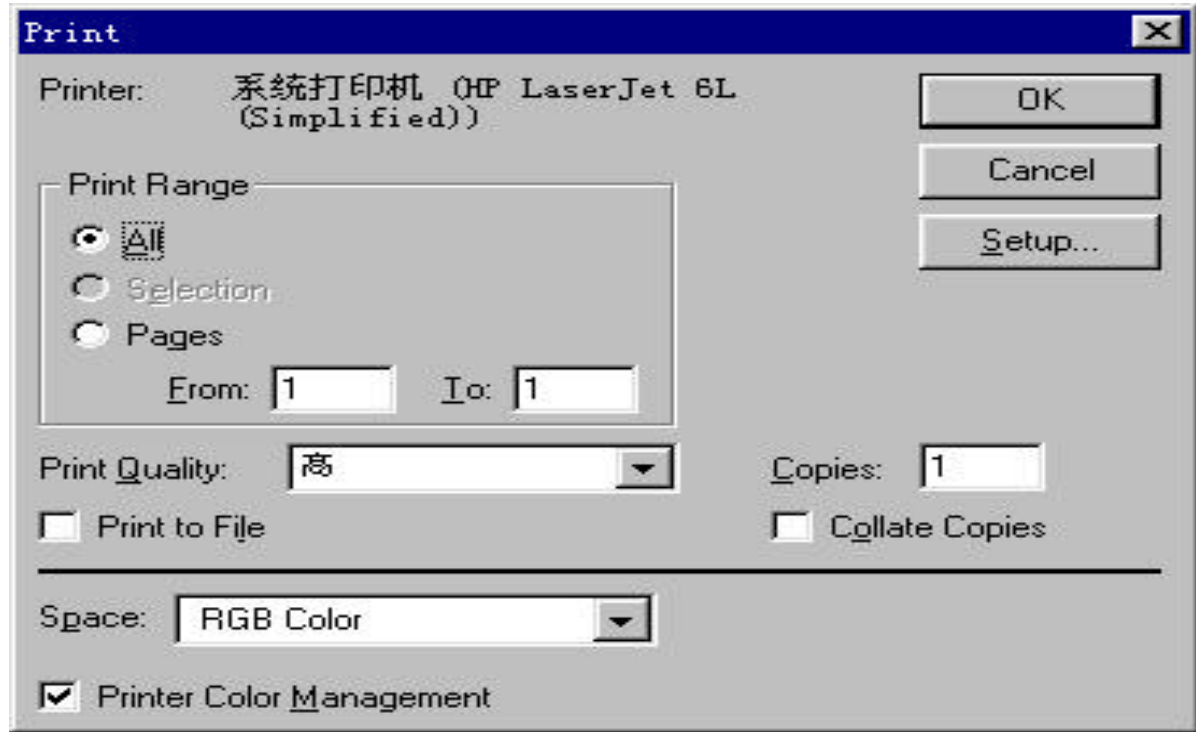


图 3.9 print 打印对话框

打印的页数和份数等参数。也可以把此图像打印到文件，这样你可以把此文件带到没有 Photoshop 软件的计算机上去打印输出，如图 3.9 所示。

3.1.16 Preferences (参数设定)

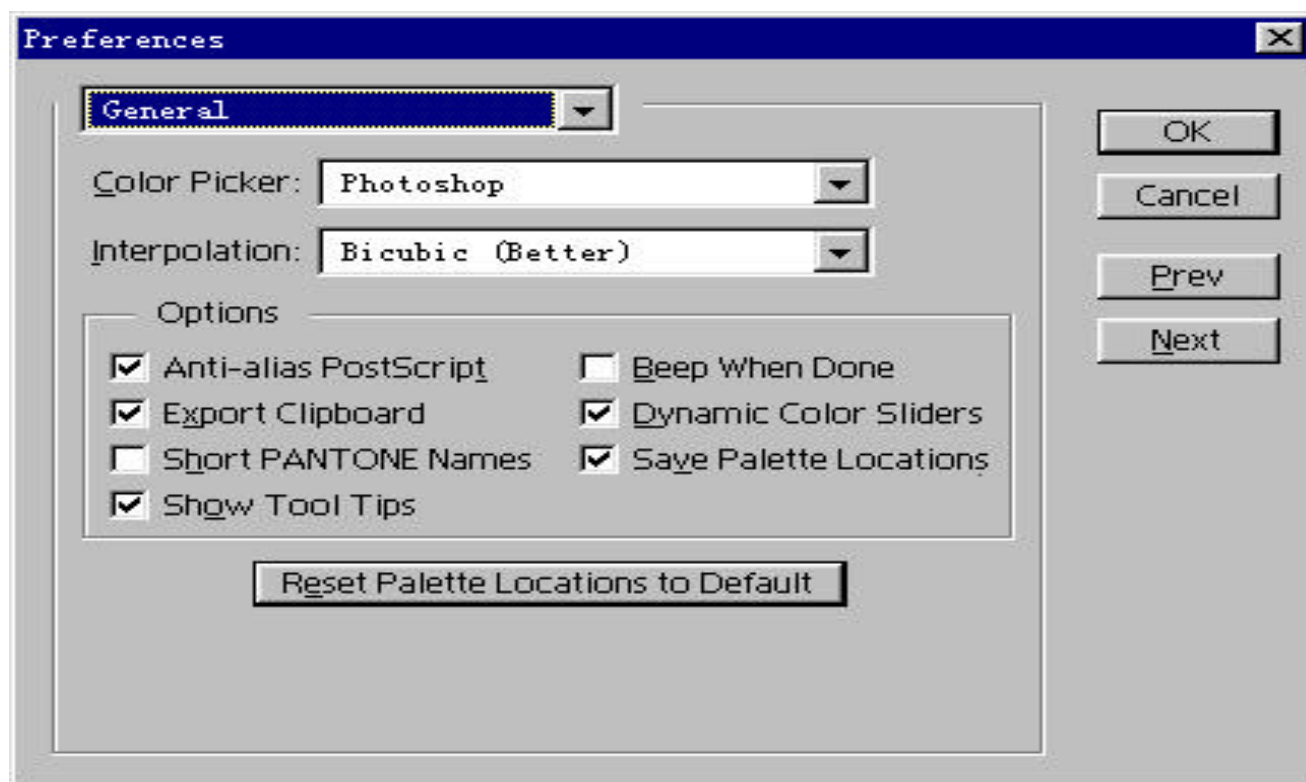


图 3.10 General 参数设置对话框

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。它包含有多种设置，你可以对控制面板的格式、锯齿边缘的处理、以及内存使用等方面进行处理。下面就其主要几个方面进行介绍。

⊙ General(一般选项设置)，如图 3.10 所示。

⊙ 在 Color Picker 项中可以设定颜色拾取器，颜色拾取器是用来选取前景色、背景色和蒙板色等。

⊙ 在 interpolation 项中提供了三种插值方法，分别为 Nearest Neighbor 就近取样法、Bilinear 纵横增值法和 Bicubic 环回增值法。

⊙ Options 选项设置

Anti-alias PostScript(消除锯齿)。选取此项时使得粘贴进来的图像边缘非常光滑，能够溶入背景中。不过此项能减慢粘贴操作的速度，因为在粘贴的过程中需要花一些时间去做复杂的运算。

Export Clipboard(输出剪切板)。该选项允许用户把 Photoshop 运行时存在于剪切板中的内容(在此一般指图像)可以在其他的应用程序中使用。

Short PANTONE Names(简化的 PANTONE 色名)。用户选取此项时，一般是将图形文件用于其他的应用程序。

Show Tool Tips (显示工具说明)。选取此项时，把鼠标放在任一工具上(约 2 秒钟)，屏幕上便显示出对这一工具的简短说明，并在说明之后还标出了该工具的快捷键。

Beep When Done(操作结束时提示)。选取此项时当一个耗时的操作结束时，计算机会发出一警告框提示用户，以便于用户在操作的同时可以兼顾其他事务，当计算机处理完后会及时通知用户当前的操作已经结束。

Dynamic Color Sliders (动态颜色滑块)。选取此项时，彩色棒的颜色会随滑块的移动而做相应的改变。这样，便于用户很直观地找到自己想要的颜色。

Save Palette Locations (存储面板位置)。若选取此项时，Photoshop 在每次退出时会记录下各个控制面板的位置及状态。

Reset Palatte Locations to Default(设成缺省状态)。你若对当前的控制面板的位置不满意的话，可以单击此选项使其控制面板的位置恢复到缺省时的状态。

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

⊙ **Plug-Ins& Scratch Disks(插入与磁盘设定)**，如图 3.11

所示。

该项允许你调定 Photoshop 中 Filter 存在的目录。Scratch Disks 项允许你设定暂存及交换数据用的磁盘。

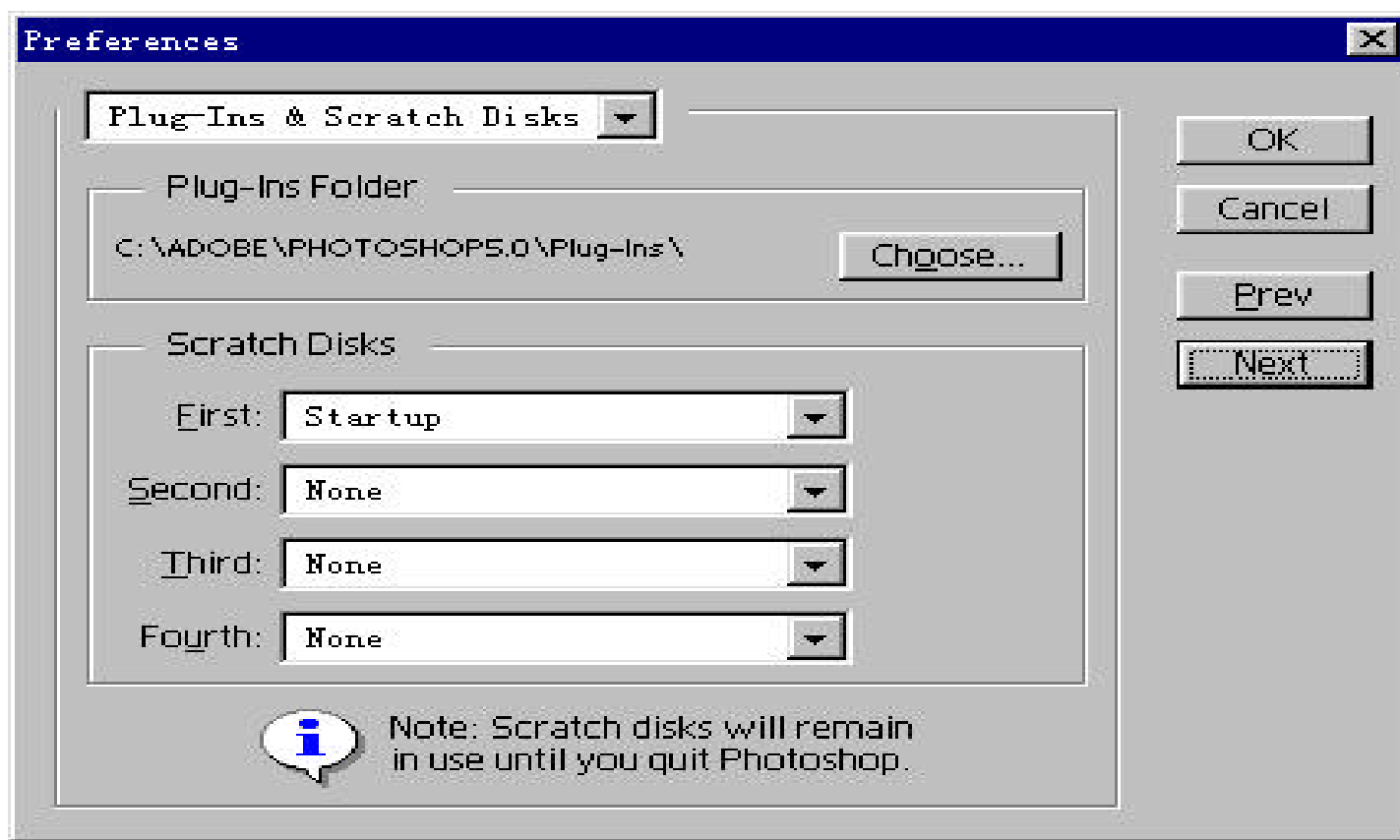


图 3.11 Plug-Ins& Scratch Disks 设置对话框

⊙ Memory & Image Cache(内存与图形高速缓存设定)

该项允许用户设置高速缓存 (Cache)。在 Physical Memory Usage 项中。可以设定 Photoshop5.0 使用实际内存的数目多少，内存越大越好，不过这要取决你的计算机的内存数目。

注意：此项一般使用系统缺省配置即可，因为这是系统自定的最优方案，如图 3.12 所示。

你在改变了 Photoshop 中的参数后，在下次启动 Photoshop 时这些改动才会起作用。

3.1.17 Color Setting(色彩设定)

该项主要是对于屏幕色彩、Gamma 线以及打印机的喷墨调配比例进行设置。一般该项设置系统缺省状态。除非你是 Photoshop 高手或专家，否则请不要擅自改动，以免引起错误，或色彩方面失真。

3.1.18 Adobe Online

此命令没有任何意义。不过你可以通过它快速的连接到 Adobe 公司的网点上，以便于获取更多的关于 Adobe 公司的产品，它是一个快速上网工具。

3.1.19 Exit(退出)

退出 Photoshop4.0 图像处理程序，返回到相应的操作系统。

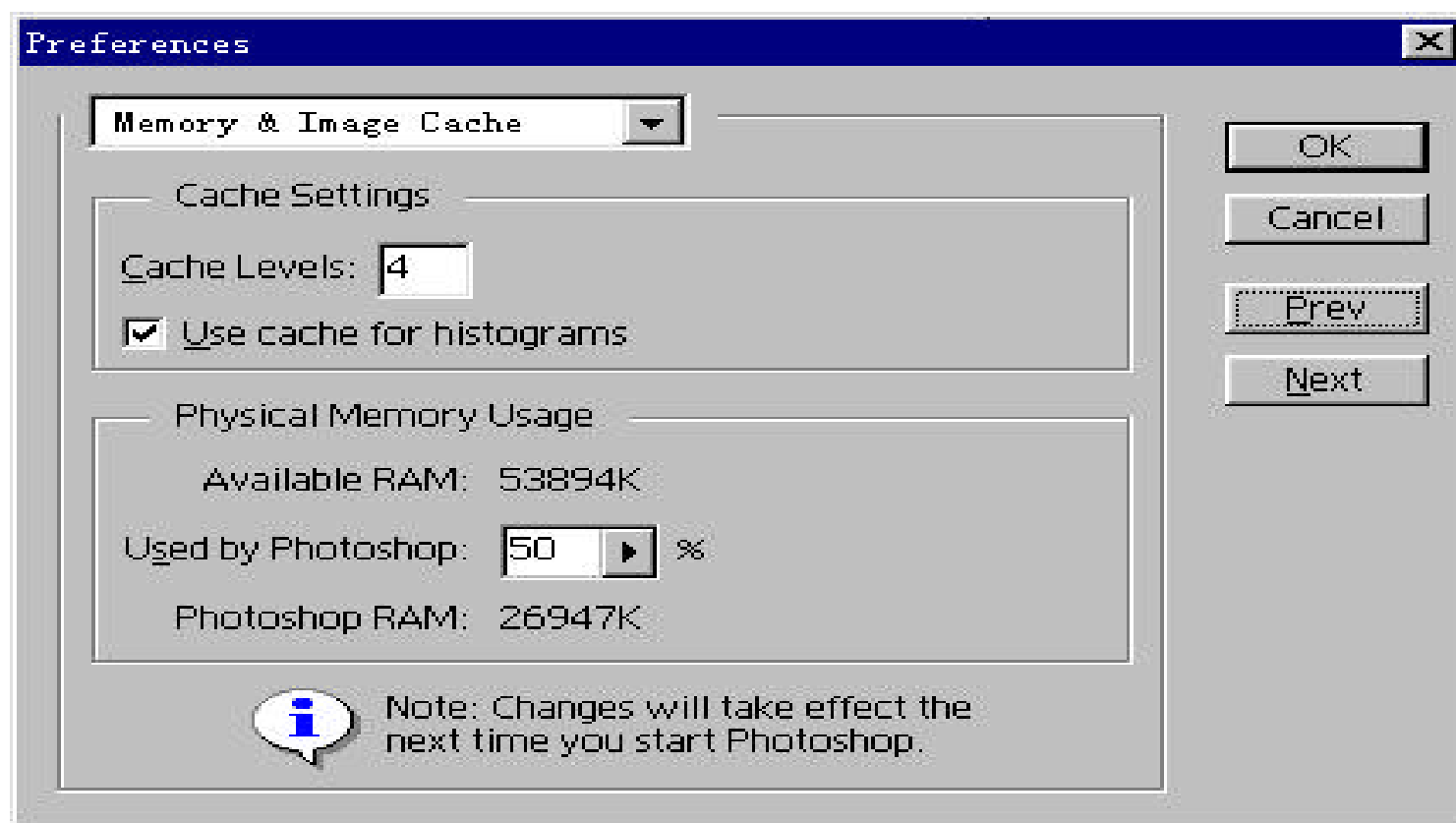


图 3.12 Memory & Image Cache 设置对话框

3.2 Edit (编辑菜单)

恢复 _____
剪切 _____
拷贝 _____
多层拷贝 _____
粘贴 _____
粘贴到...中 _____
清除 _____
填充 _____
描边 _____
自由变换 _____
变换 _____
设定样本 _____
清除 _____

Undo	Clear	Ctrl+Z
Cut		Ctrl+X
Copy		Ctrl+C
Copy Merged		Shift+Ctrl+C
Paste		Ctrl+V
Paste Into		Shift+Ctrl+V
Clear		
Fill...		
Stroke...		
Free Transform		Ctrl+T
Transform		▶
Define Pattern		
Purge		▶

图 3.13 Edit 菜单

3.2.1 Undo(恢复)

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，还可使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。

3.2.2 Cut(剪切)

当你在图像中选择一块区域后，该命令变为可用状态，它允许你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。如图 3.14 所示。



图 3.14 执行 cut 的图形

3.2.3 Copy(复制)

当你在图像中选择一块区域后，该命令项变为可用状态，它允许你将所选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。

3.2.4 Copy Merged(多层同时拷贝)

当你的图片有多层时，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，如图 3.15 所示。



图 3.15 多层同时拷贝

注意：将剪贴板中的内容粘贴时，它将使各层合并成为一层贴入到新建文件中的同一层中。

3.2.5 Paste(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。

3.2.6 Paste Into(粘贴到...中)

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 Paste Into 项才能正确放置剪贴的内容于选择区域内。

在 Photoshop 中首先打开一个图形文件，用选取工具选取如图 3.16 所示的状态，执行 Edit>Copy 命令。



图 3.16 拷贝的区域

再次打开一个图形文件，用于粘贴图形文件，利用选取工具选取如 3.17 左图的状态，执行 Edit>Paste Info 命令即可把拷贝后内容粘贴到选择区域的框内，如 3.17 右图所示。

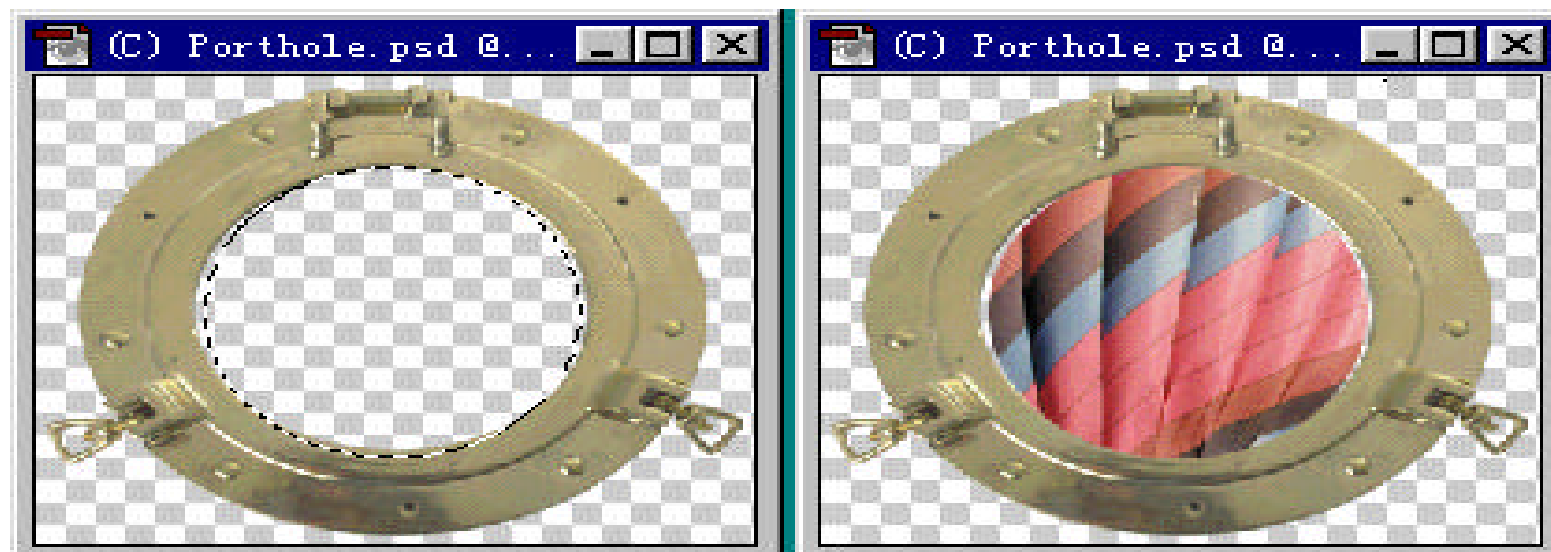


图 3.17 粘贴前后的状态

3.2.7 Clear(清除选择区域)

清除选定区域的图像，并用背景颜色将其区域填充。

3.2.8 Fill(填充)

该项允许你对选择区域填充着色。你可以从 Fill（填充）对话框中的 Contents（目录）中选择填充形式，包括使用前景色、背景色、指定颜色、指定图样以及使用灰度色进行填充。另外，在 Blending（混合）项中可以选择不透明度及填充模式，如图 3.18 所示。

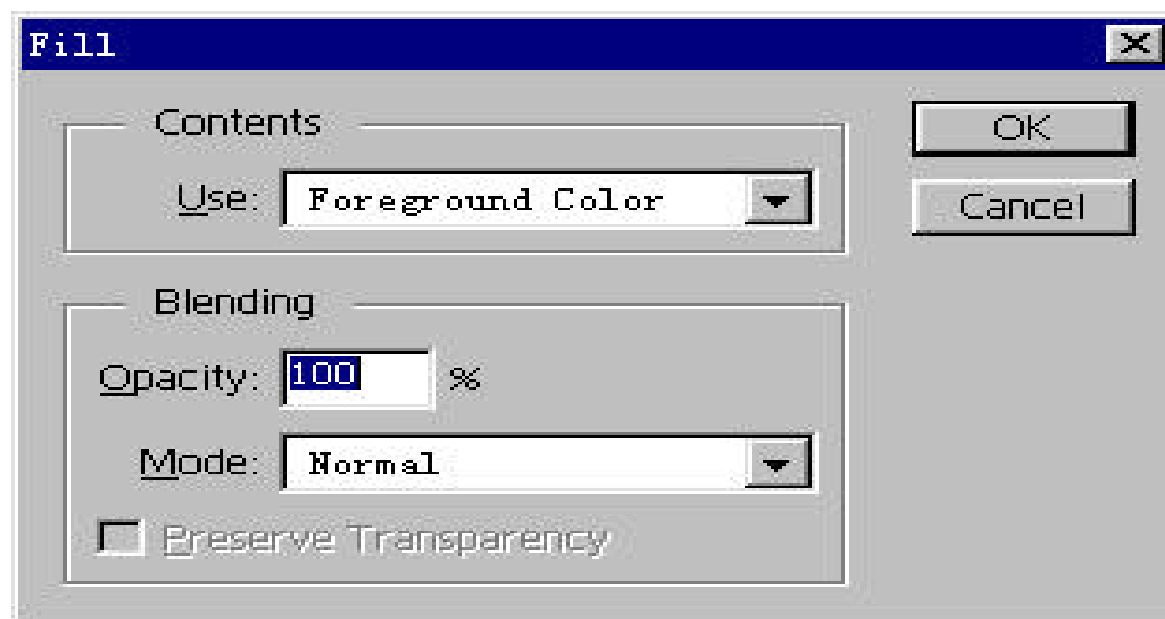


图 3.18 Fill 填充对话框

3.2.9 Stroke(笔划式描边)

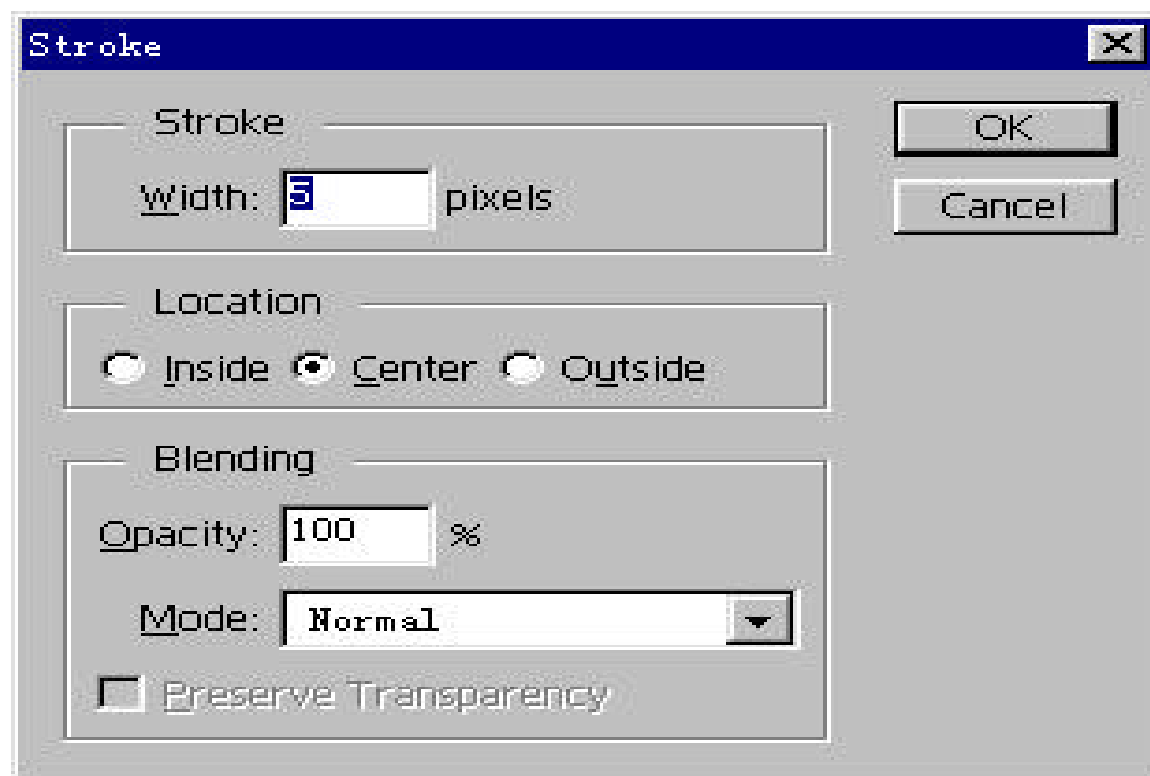


图 3.19 Stroke 对话框

在用户选定的区域边界线上，用前景色进行笔划式的描边，在

Stroke(笔划式描边)对话框中，你可以设定描边的宽度，以像素点为单位，在Location(位置)项中，可以选择描边的位置在边界线Inside(以内)、Center(居中)、或是Outside(以外)。在Blending(混合)项中可以设定不透明度及描边模式，如图3.19所示。实例4笔划式描边的使用方法如下：

◎ 首先打开一个图形文件，选取一定区域，如图3.20所示。



图 3.20 字体效果图

◎ 执行Edit>Stroke命令在弹出的对话框中，根据进行设定，在此我设定为5个像素的宽度，描边的位置在边界线的以外，其余依照缺省值。

⊙ 然后单击 OK 按钮，即可在选择区域的外边出现一前景色为填充颜色的边框，如图 3.21 所示。



图 3.21 执行效果

3.2.10 Free Transform(自由变换)



图 3.22 旋转式指针

该项在 Photoshop4.0 中时处于 Layer 菜单下。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。选用后，选择边框上出现八个小方块，当鼠标移入方块中，可以拖曳方块改变选定区域的尺寸大小，当鼠标在处理方块以外时，将变为旋转样式指针，如图 3.20 所示。拖动鼠标会带动选定区域在任意方向上旋转。

当鼠标在选定区域内时，将变成移动式指针，拖动鼠标会将选定区域拖到预定位置处，如图 3.23 所示。

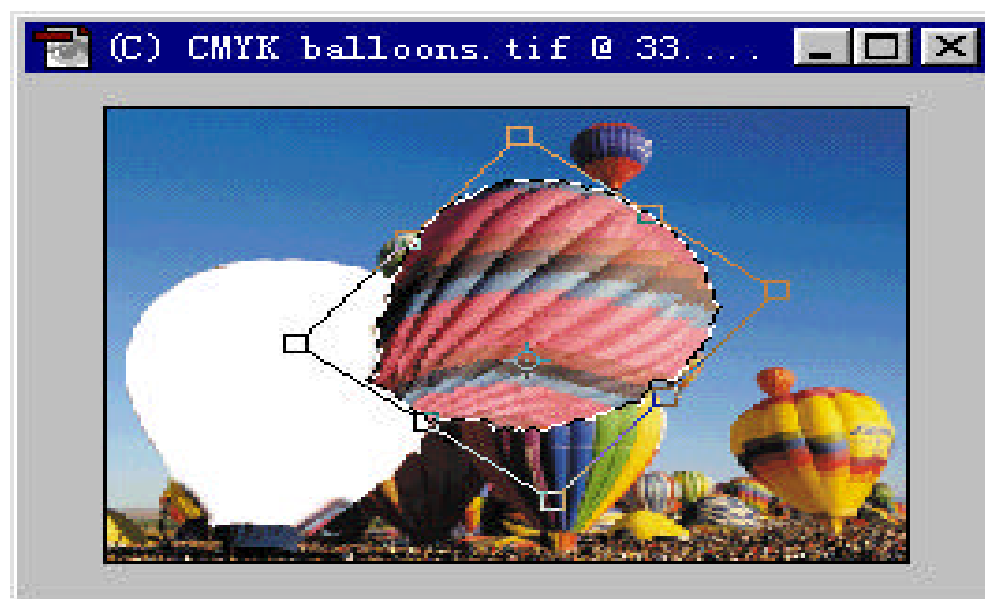


图 3.23 拖动选定区域至新位置

在操作完毕后，单击工具箱中任一工具，将出现一个提示框，单击 Apply(应用) 按钮，或在方框内双击鼠标将确定上述操作。

Don't Apply 则放弃上述改动。

3.2.11 Transform(变换)

该菜单下的几个命令，主要应用于层中的图像或是图像中的选择区域，可以供你完成挤压、扭曲、旋转等操作，请参看下面详细介绍。

⊙ Again 重复执行上一次操作，此命令可多次重复使用。

⊙ Scale(挤压)，如图 3.24 所示。

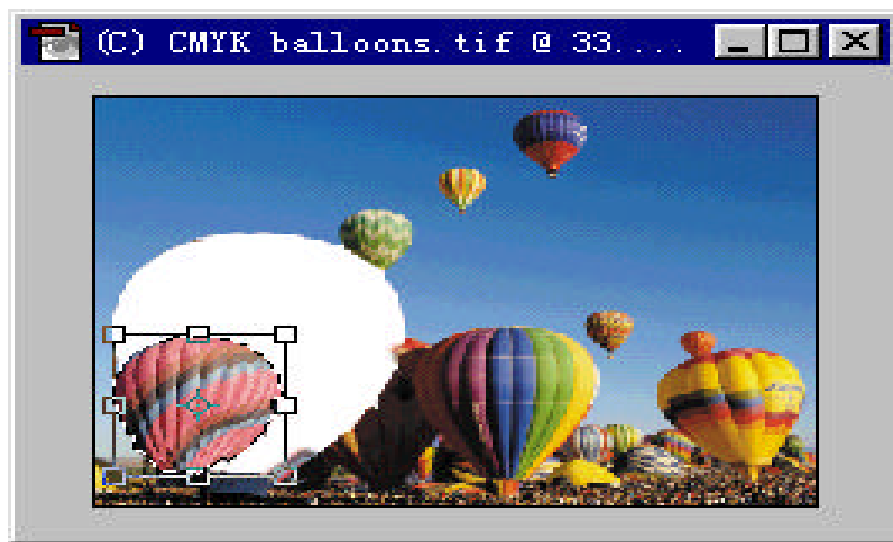


图 3.24 Scale 效果图

用于将图像或选择区域做挤压变形，可以在长、宽方向做任意变形。如果按住 Shift 键再拖动，则可以按照长、宽选择比例进行挤压变形。

⊙ Rotate(旋转)，如图 3.25 所示。



图 3.25 Rotate 旋转效果图

用鼠标拖动相应的八个处理点即可将图像或选择区域旋转。如

果按住 Shift 键，则可以以每格 15 度来旋转图像。

⊙ Skew(拉伸)，如图 3.26 所示。

用鼠标拖动相应的八个处理点即可将图像或选择区域做拉伸变形。

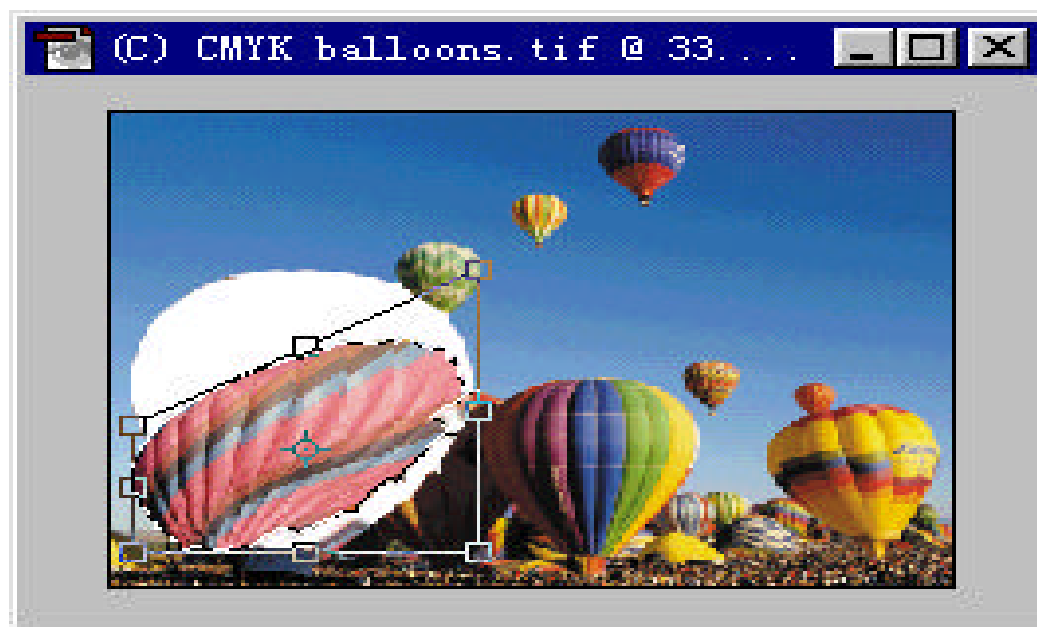


图 3.26 skew 拉伸效果图

⊙ Distort（扭曲），如图 3.27 所示。

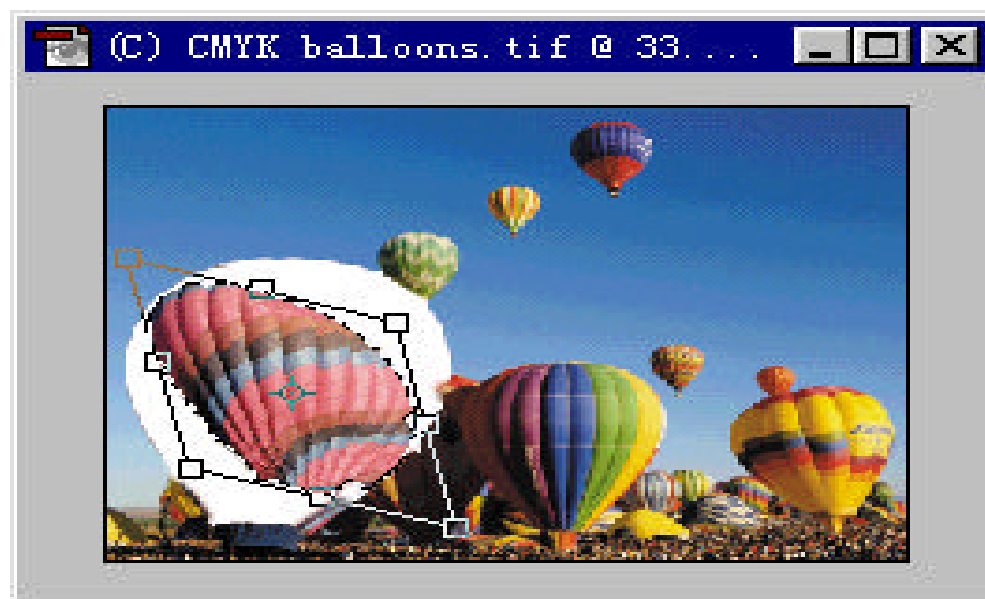


图 3.27 distort 扭曲效果图

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

⊙ Perspective（透视），如图 3.28 所示。

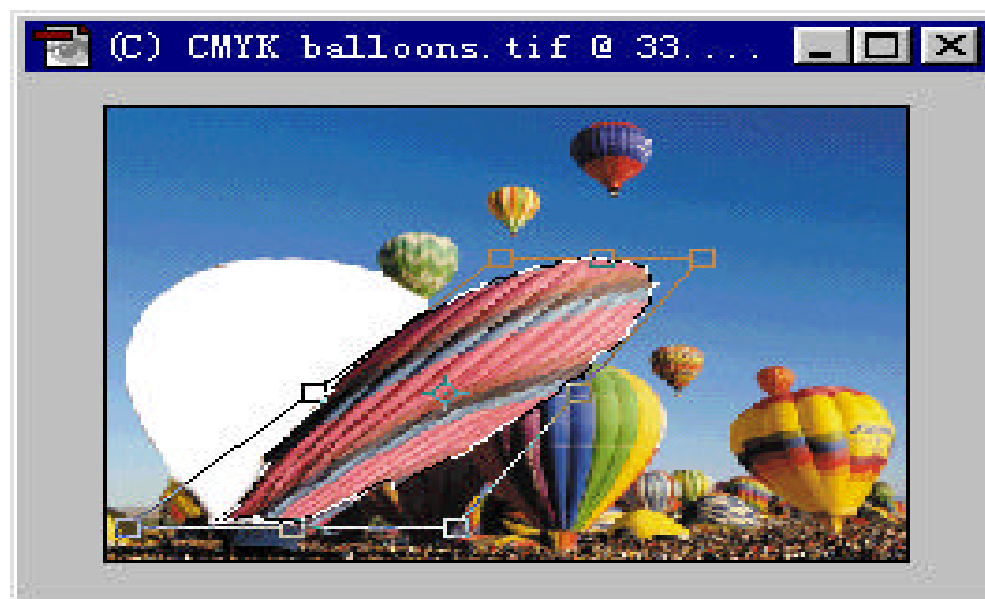


图 3.28 Perspective 透视效果图

用鼠标拖动相应的八个处理点，即可将图像或选择区域做一种透视变形。

⊙ Numeric（数值变换），如图 3.29 所示。

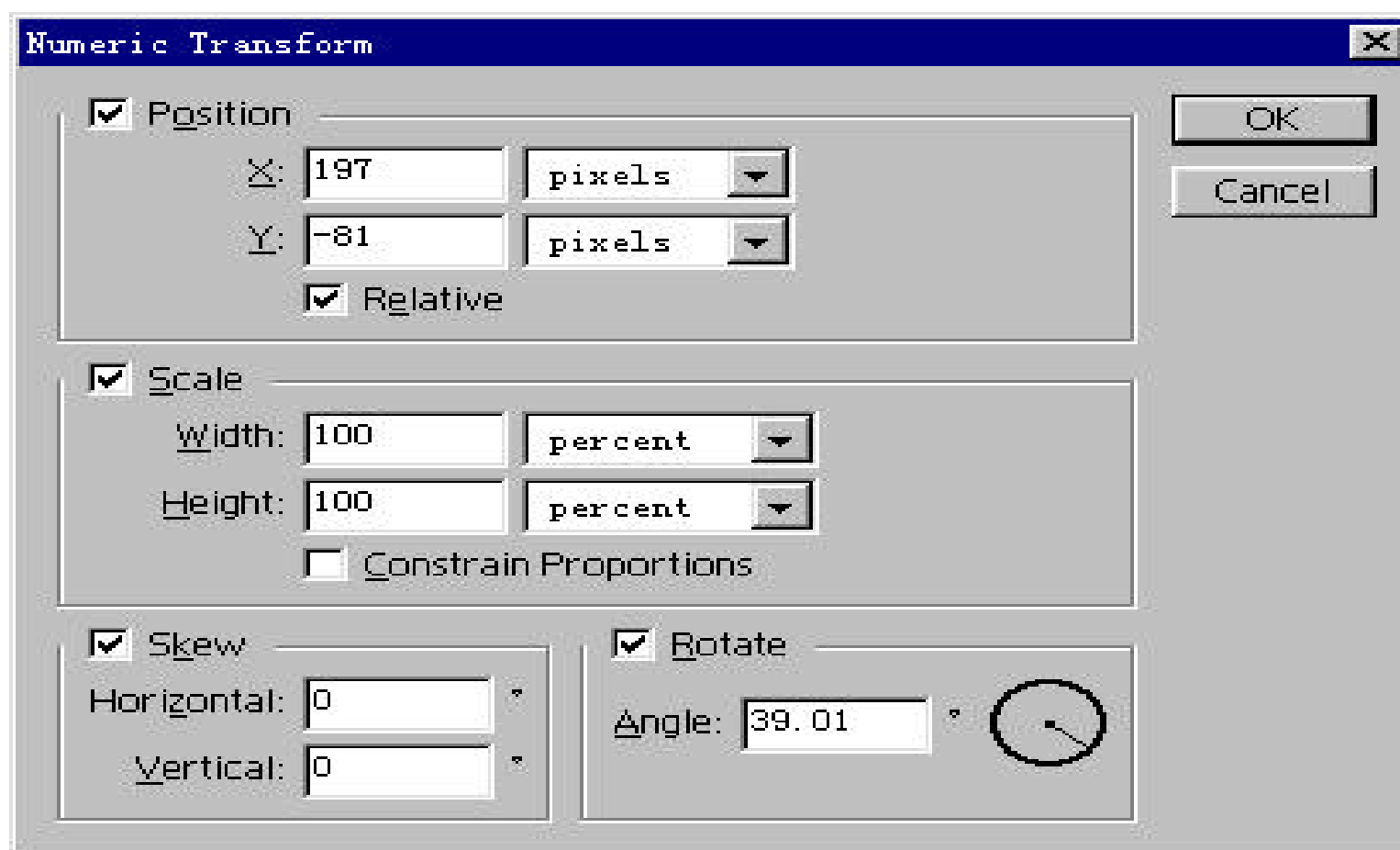


图 3.29 Numeric Transform 对话框

此命令可以对一个选区进行精确的数字变形，改变选区的位置、按比例缩放选区、使它旋转或倾斜，或者进行这四个选项的任意组合的变形方式等。

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

3.2.12 Define Pattern (设定样本)

将用户选定的区域设定为样本，以供填充和画笔绘画使用，图案可以多次重复填入选区。实例 5 定义样本的步骤如下：

- ⊙ 打开一幅图像
- ⊙ 选择部分作为样本的图案

注意：选取图案时必须用矩形选取工具，如选择区不是矩形，则此命令不可用。

◎ 执行 Edit>Define Pattern 命令即可定义图案样本。一次只能定义一个图案样本，一旦退出程序，Photoshop 将丢失图案。

3.2.13 Purge(清除)

该命令项主要用于清除内存数据，因为用户在做 Undo、Cut 或 Copy 操作，以及 History 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 Purge(清除) 菜单项下相应命令去清除无用的数据。如清除 cut 或 copy 所占内存的数据，就可以选择 Purge 菜单下 Clipboard 项。

3.3 Image (图像菜单)

Photoshop5.0 中的 Image 菜单基本上与 Photoshop4.0 中的 Image 菜单相同。相应命令项变化不太大。请看下面详细介绍。

图 像 模 式 _____
调 整 _____
复 制 _____
混 合 图 像 _____
计 算 命 令 _____
改 变 图 像 尺 寸 _____
改 变 画 面 尺 寸 _____
剪 裁 _____
旋 转 画 面 _____
柱 状 图 _____
限 制 颜 色 _____

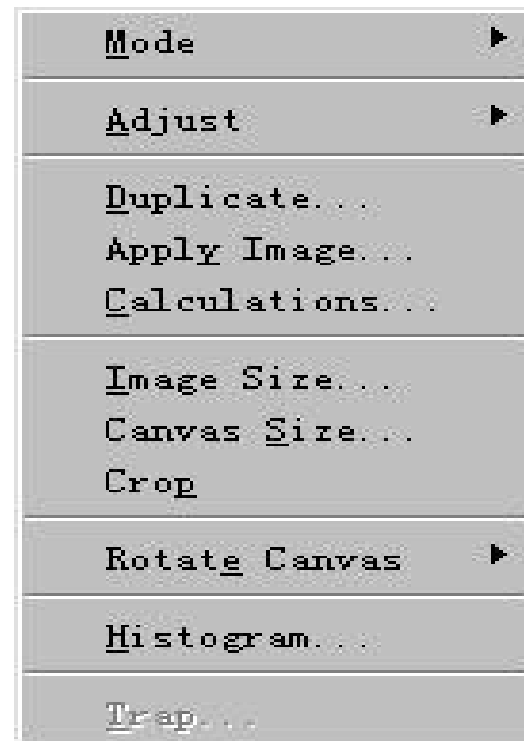


图 3.30 Image 菜单

3.3.1 Mode (图像模式菜单)

在 Photoshop5.0 中略有增改,新增加了 Profile to Profile... 项。具体内容请看第六章枯燥乏味又不得不学的色彩理论、文件格

式中介绍。

3.3.2 Adjust(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。

⊙ Levels(层次均匀分布)：

可以通过拖动 Levels 对话框中的滑块来压缩或扩张一幅图像中的亮度值范围，可调整图像的对比度、饱和度及明亮度等色彩值，如图 3.31 所示。

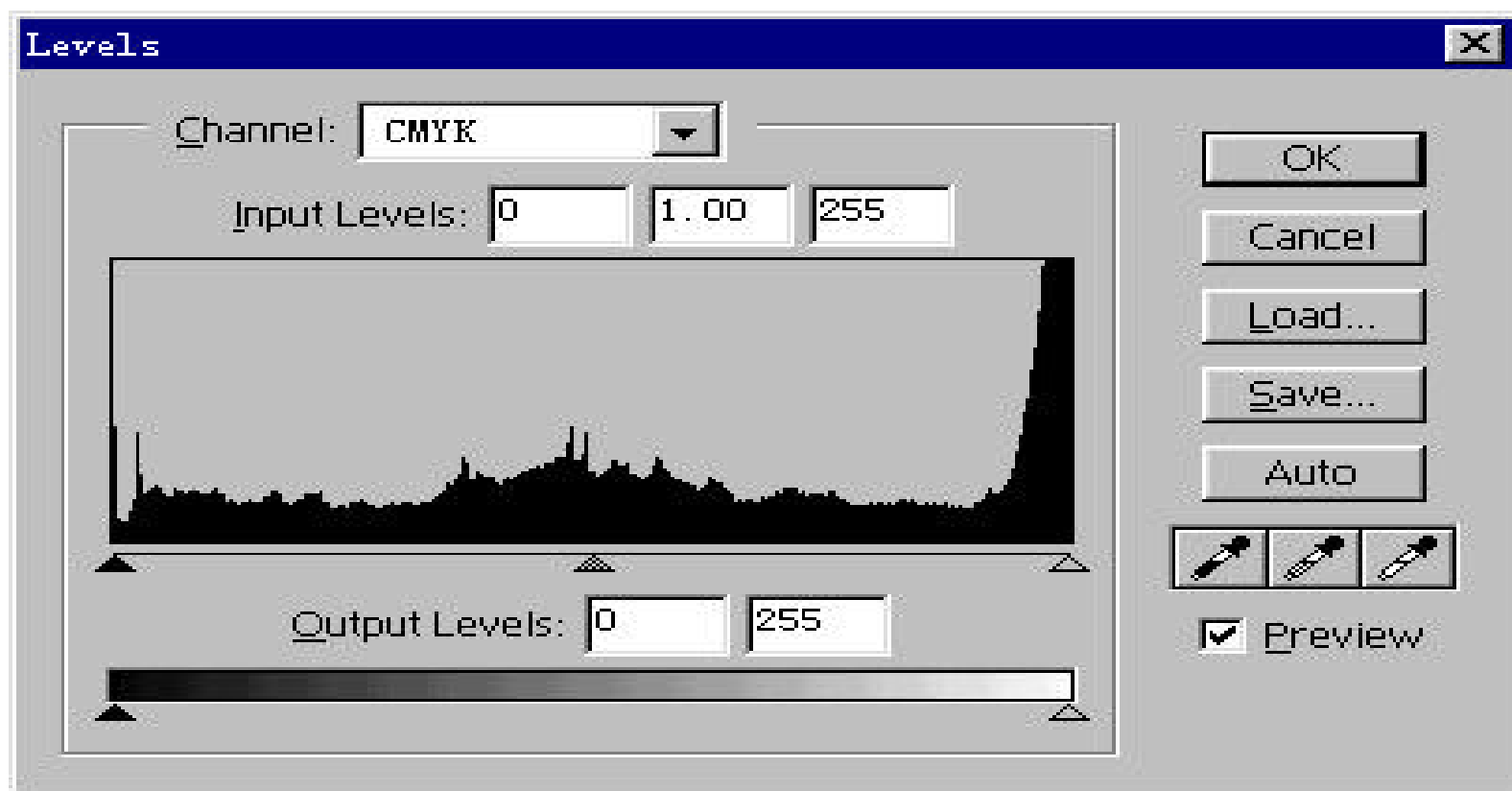


图 3.31 Levels 对话框

Preview（预览）：若此项被选定，则可以在图像的窗口中看到移动滑块所产生的效果，若此项不被选定，则在窗口中移动滑块

时图像是不会有任意的变化，此时你只有单击 OK 按钮确定，才可看到移动滑块后所产生的效果图。

Auto（自动调整）：此按钮可让 Photoshop 自动调整图像，并进行层次的设置。

Channel（通道）：你可以从 Channel（通道）的下拉菜单中选取一个通道来调节彩色图像，如果图像是灰度模式的，则没有此选项。

Input Levels（输入色阶）：该选项影响图像中选择区域的最暗和最亮色彩。如果图像没有足够的亮光和阴影，该项就很有用了。拖动黑色滑块，可能把某些像素变为黑色。例如：值为 36，则图像中亮度值为 36 以及低于 36 的色彩将全部变为黑色，中间滑块用于调整灰度，右边滑块用于调整白色。

右边三个汲取管作用与滑块相似，可以用黑色管汲取一个点，则等于或低于汲取点色彩值的像素都将变成黑色。

Output Levels：该项通过提亮最暗的像素和降低最亮的像素来缩减图像亮度色阶的范围。左栏位代表黑色范围，可以输入数字或拖动滑块确定数值，一旦确定，则图像中没有比这个亮度色阶更暗的像素了，右边代表白色范围。执行前的 input Levels 为 0，1，255，执行后的 input Levels 为 0，1，123。产生的效果如图 3.32

所示。

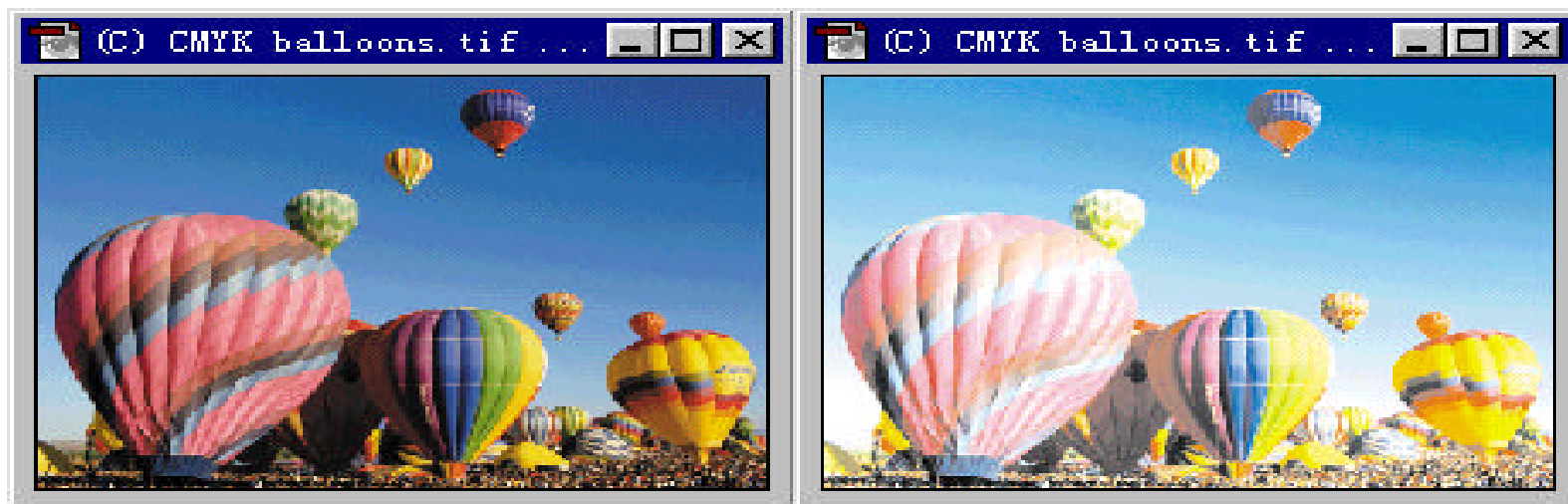


图 3.32 调整前后的效果图

实例 6 用层次均匀分布制出小印效果

层次均匀分布能够创造一种水印效果，可以用来做文字的背景图案。

(1) 首先打开一个图形文件。

(2) 执行 Image>Adujst>levels 命令，弹出层次均匀分布对话框。

(3) 在对话框中，将 Output Levels 选项中的黑色滑块向右移动 180 的位置。

(4) 单击 OK 按钮即可，结果如图 3.33 所示。



图 3.33 原图（左）与层次调节后水印效果图

⊙ Auto Levels(自动平衡色彩)

对图像的各项色彩参数自动进行调整。

⊙ Curves(利用曲线调整)，如图 3.34 所示。

该命令是调整色泽与颜色校正选项最丰富、最强劲的实用工具，允许用户调整图像色泽曲线上的任何一个像素点，以改变图像的色泽范围。X 轴代表色泽输入值，Y 轴代表色泽输出值，在 Curves 对话框中右下角的吸管工具与上面介绍的吸管作用相同。

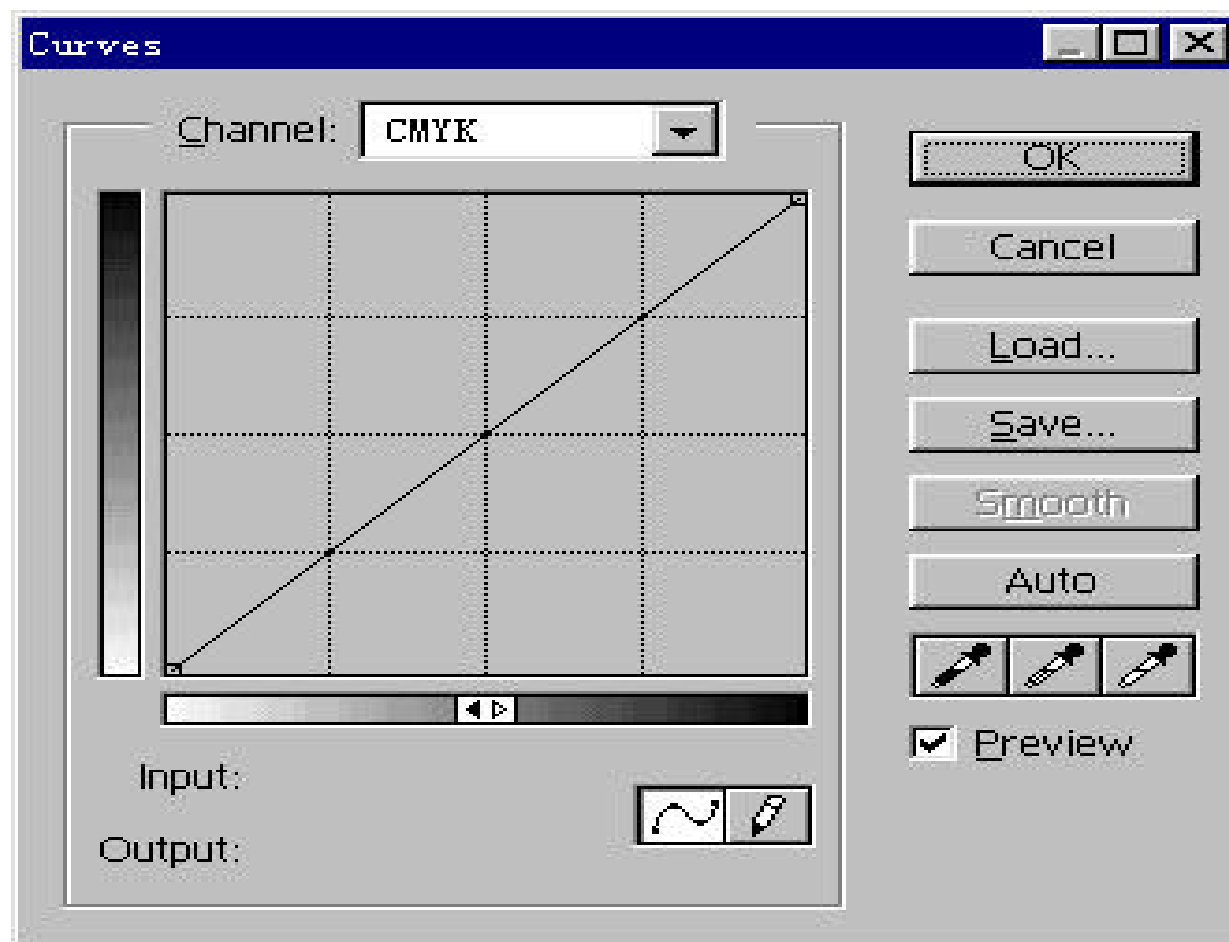


图 3.34 Curves 对话框

Preview (预览) : 若此项被选定, 则可以在图像的窗口中看到移动滑块所产生的效果, 若此项不被选定, 则在窗口中移动滑块时图像是不会有任意的变化, 此时你只有单击 OK 按钮确定, 才可看到移动滑块后所产生的效果图。

Channel(通道) : 你可以从 Channel (通道) 的下拉菜单中选取一个通道来调节彩色图像, 如果图像是灰度模式的, 则没有此选项。

调节部分层次曲线的方法是: 激活图像窗口, 按下鼠标左键, 在图像上用光标圈出一部分区域。在层次曲线上, 每一个调节点都表示成小黑点的状态。

对于不想改变的层次曲线上的点, 我们可以用鼠标单击来固定, 此时拖动层次曲线的任意一边, 层次曲线在变动而固定点不变。固定点的设定最多不可超过 15 个。

Auto (自动调整) : 单击 Auto 按钮, 可以让 Photoshop 自动调节亮度。不过这种变化遗憾的是, 在层次曲线图上不能反映出其变化状态。

◎ Color Balance(色彩平衡)

可以在图像中的高亮度区, 一般亮度区以及阴影区三者之一中添加新的过渡色彩, 并且混合各处色彩, 以增加色彩的均衡效果。

选择 Preserve Luminosity 可以保持原图像中的亮度。

⊙ Brightness/Contrast... (明亮度及对比度)

用鼠标拖动滑块可以调整图像的明亮度以及对比度。无论是对整个图像或层中的某一选定区域，都能用亮度和反差来调节。

⊙ Hue/Saturation (色调与饱和度)

用鼠标拖动相应的滑块可能改变图像的色调饱和度及亮度值。选择 Colorize 项，用于向一幅由灰度图像转化而成的 RGB 图像中填加颜色，或是制作一种 Monotone(单调的)效果。

⊙ Desaturate(去饱和)

此命令用于改变图像的色调饱和度。

⊙ Replace Color(替换颜色)

查找并替换色彩，用于在特定色彩区域上创建屏蔽，以便在屏蔽内进行色泽、饱和度以及亮度的调整。

⊙ Selective Color (选定颜色)

优化彩色校正效果，调整所用颜色由四色打印色彩组成的百分比，有相对和绝对两种方式。

⊙ Channel Mixer(通道混合) , 如图 3.35 所示

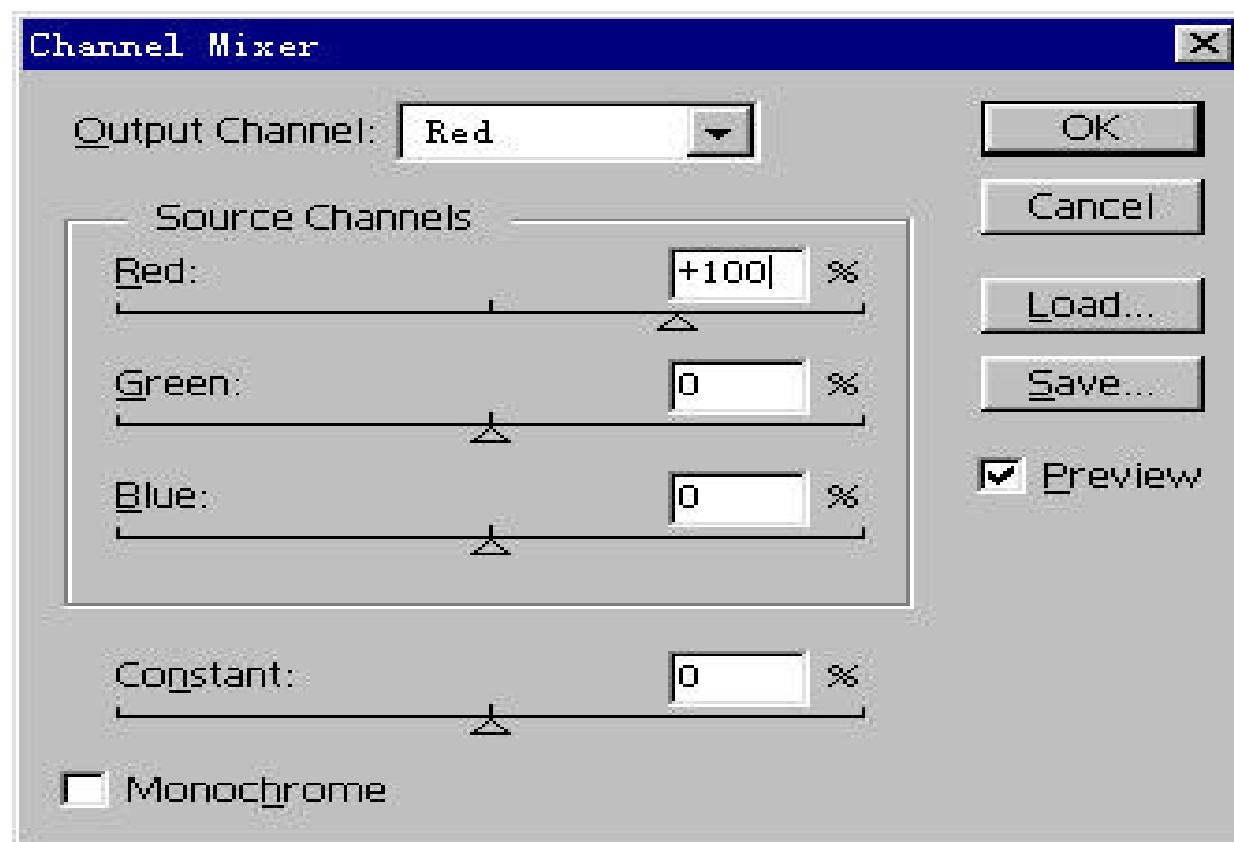


图 3.35 Channel Mixer 对话框

通道混合命令用以修改把当前层的多个颜色通道进行混合。做出创造性的颜色调节效果，在其他颜色调节工具使用困难时，通过从每个颜色通道选择颜色百分比数，可取得意想不到的高质量灰色比例影像。利用此命令也可调节出高质量的墨色或其他颜色的影像。此对话框将根据图像色彩模式的不同而有所改变。

如何在一影像中混合通道，步骤如下：

- (1) 首先打开一图像文件，选取一需要修改的通道。
- (2) 执行 Image>Adjust>Channel Mixer 命令。
- (3) 拖动任意通道的滑块到左边可减少此通道的色值。相反地拖动到右边时可增加此通道的色值。你也可以在各通道的对话框中输入相应的数值来决定增减的色值，其参数的取值范围为 -200% 到 +200%。
- (4) 如果需要话，你可以选取对话框底的 Monochrome 选项，即单色选项，来对所有输出通道实施相同设置，可创建仅有灰色模式的影像。

此选项在你打算把影像转换为灰色模式时很有用。如若你选择并接着取消此选择，你可单独修改每个通道的混合数，创建一手动调色的显

示。

⊙ Invert (反转)

使图像或选定区域的像素按色彩理论转换为其相对补色。呈现出一种底片的效果。

⊙ Equalize (使 ... 相等)

使用高亮度值和黑色平均分布，主要用来调整过于黑的扫描图像，能使图像明亮一些，显示更好的色彩平衡，如当前图像中有一选定区域，系统会询问你平衡的范围，即全图还是选择区域。

⊙ Threshold (阈值)

将一幅彩色或灰度图像根据指定的阈值转变成一幅具有高度反差的黑白图像，阈值可以由自己设定。

⊙ Posterize (栅栏)

此项用于减少图像中的灰度水平。由于图像中的灰色轮廓消失并被大片哑色、灰色区域替代，以致于能产生一些不寻常的特殊效果，可接受的范围值为 2~255 之间。

⊙ Variations (多样化命令) ，如图 3.36 所示。

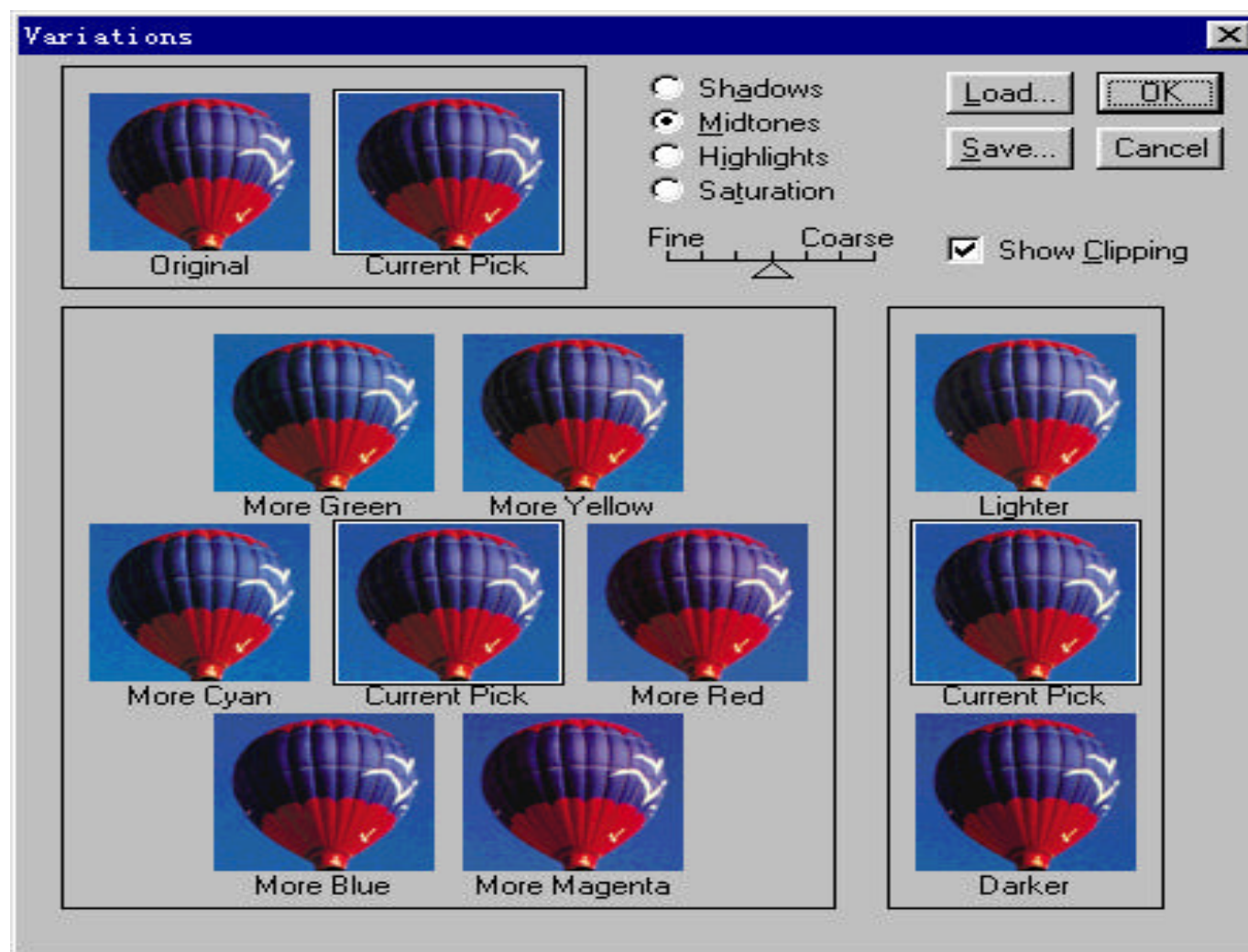


图 3.36 Variations 对话框

若将亮度 / 反差，颜色平衡和色相 / 饱和度结合起来，希望在预览中看到最终的画面，可不可以呢？多样化命令就具备了这样的功能。多样化命令设计得简单易行，它以单击的调整方式取代移动滑块或输入数值的操作。

Variations 是一条可以调整高亮度色泽以及阴影区等不同亮度范围的命令。允许调整整个图像或选择区域的亮度，饱和度等色彩值，并可设定变更级别。

多样化命令设计得简单易行，它以单击的调整方式取代移动滑块或输入数据的操作。

3.3.3 Duplicate (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 Duplicate Image 对话框中输入要复制的图像的文件名，系统将会复制该图像，即使该图像不是当前正修改的图像。

3.3.4 Apply Image (混合图像)

Apply Image 命令项是对通道内的图像进行计算处理。它要求参加运算的两通道内的像素必须是一一对应的。源通道可以是当前打开的文件，也可以是其他的文件，源文件和目标文件的大小必须

相同。该对话框中的 Blending 中列出了可选的处理方法。所有计算只对目标文件中的当前活动通道实施，即只有当前活动通道会发生变化。操作者在此必须选定参加计算的源文件，源层和源通道。Apply Image 命令对所有通道都可以起作用，包括彩色复合通道。如图 3.37 所示

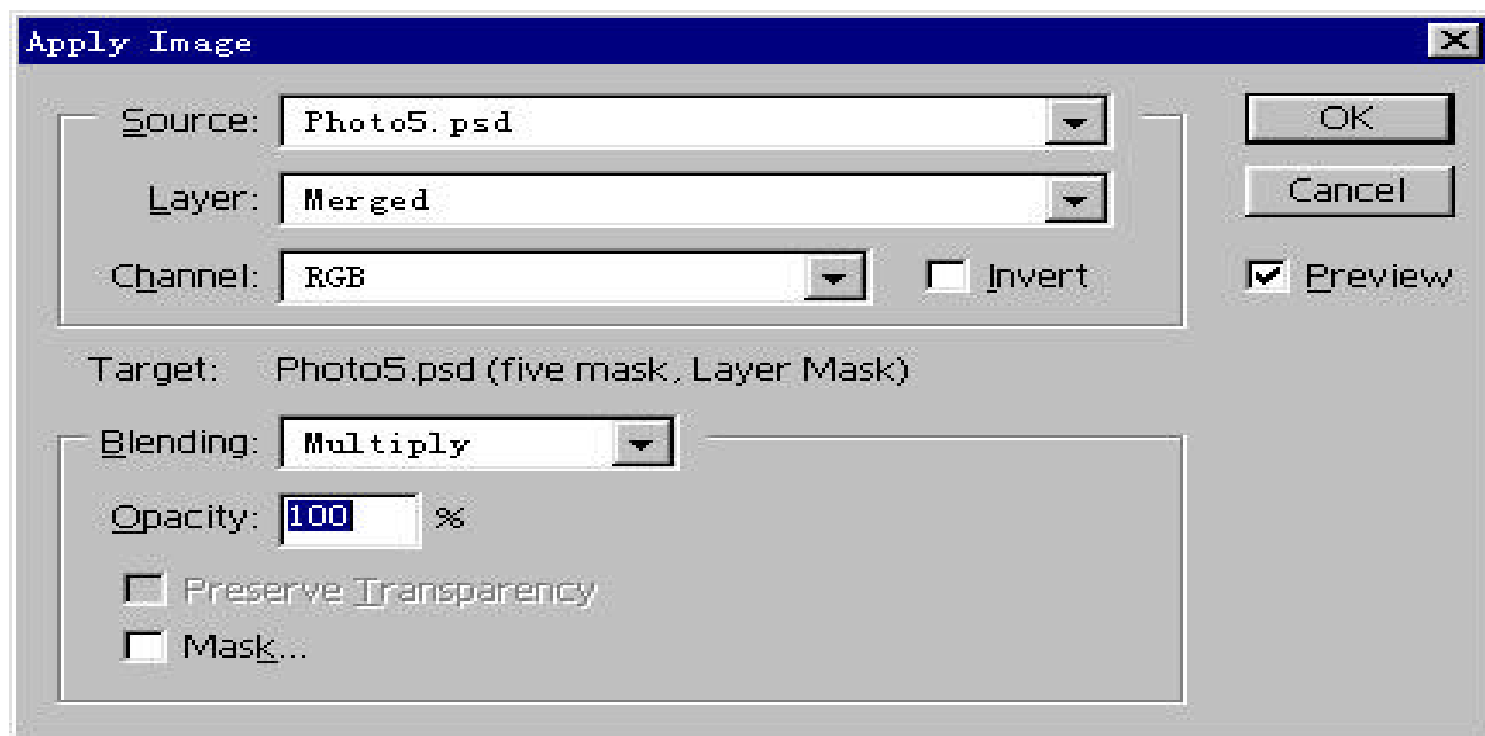


图 3.37 Apply 对话框

实例 7

下面我们举例说明其操作步聚。确定源文件和目标文件都已打开，并且目标文件以其中的层和通道处于激活状态。

⊙选择 Image>Apply Image 命令，在调出的对话框中，又选 Preview 项以便随时观察改变参数时产生的效果。

⊙从 Source 下拉菜单中选择源文件，源文件不一定是目标文件，但它必须和目标文件大小相同，也只有和目标文件相同的情况下才出现其下拉菜单。

⊙选定源文件的层，如果操作需要使用合并所有层的效果，则选取 Merged 项。

⊙从 Channel 中选择源通道。如果希望通道内的内容在处理前先反转，则选取 Invert。

⊙在 Apply Image 对话框的中部写着有关目标文件的信息，包括文件名，层和通道，色彩模式等。然后在 Blending 下拉菜单中列出混色模式，即对两通道的对应像素进行计算的方法。这里有很多种计算方法，只有我们多实践才能掌握其各自的特点。

⊙可以在 Opacity 项中键入一个百分数，以表示计算结果产生后的不透明度。

⊙在上述的对话框中我们还可以加入一个蒙板以限定选区，选

取 Mask，并在 Mask、layer 和 channel 的下拉菜单中选择要进蒙板的文件，层或通道。同样如果我们希望通道内的内容在处理前先反转的话，则选取 Invert 项。

⊙ 现在一切参数都设置好了，单击 OK 按钮即可进行计算。

3.3.5 Calculations (计算命令)

该命令也可产生很生动的效果，同 Apply Image 命令一样也是对两个通道的相应内容进计算处理。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。你可以将计算后的结果存成一彩色通道，这样将大大的改变复合的图像；也可以将运算后的结果存成 Alpha 通道，继而将该通道变成选区状态以配合其它工具的使用。

在功能上 Apply Image 和 Calculations 有很多不同之处。可根据不同情况加以选择。Apply Image 可以将复合通道的图像用作源图像或目标图像，而 Calculations 只能使用 Alpha 通道。这便意味着 Apply Image 可以对整个图像进行处理，而 Calculation 可以将运算后的结果存成新的文件，以供用户使用，保持源文件和目标文件不变。

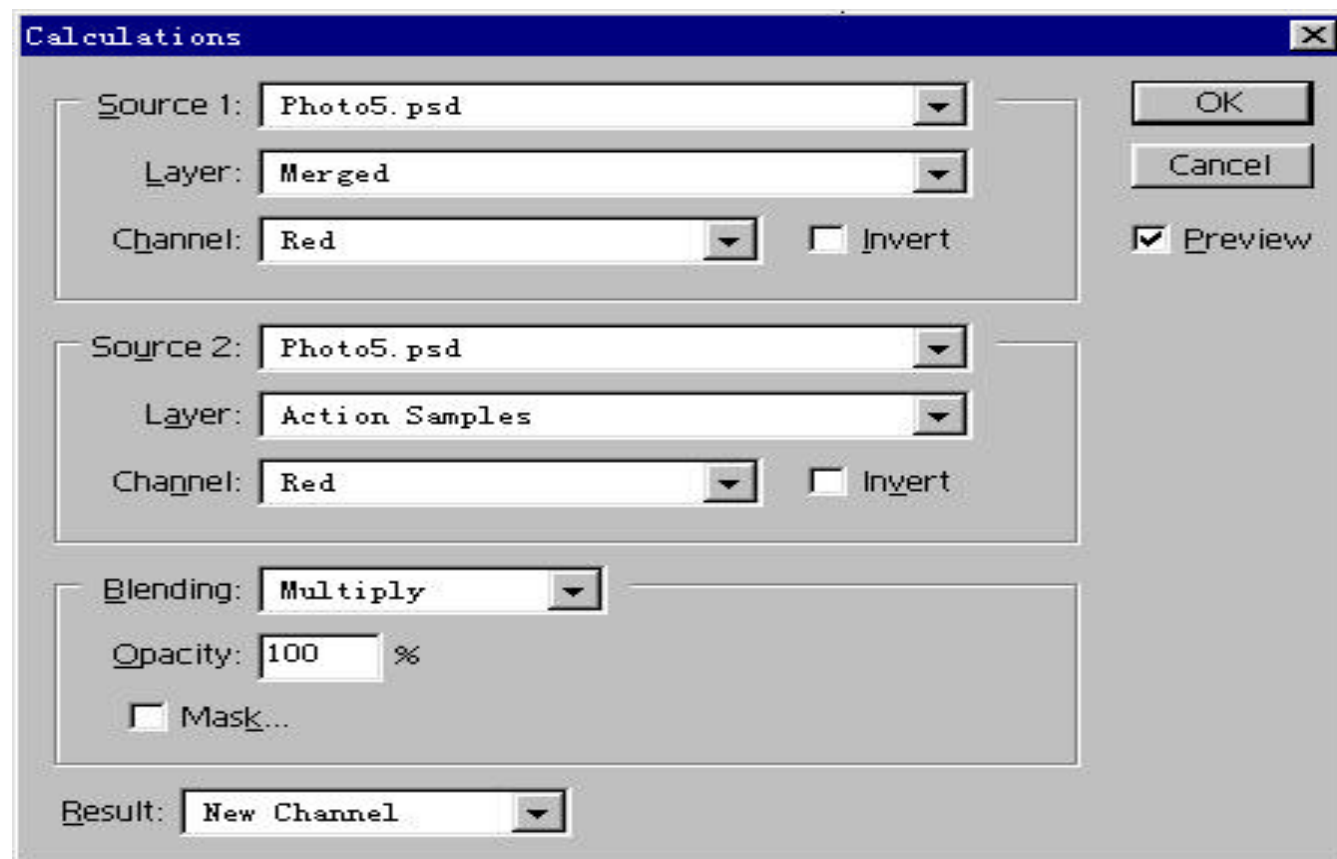


图 3.38 Calculations 对话框

实例 8 用户可以按如下步聚进行操作：

⊙ 首先打开大小相同两个文件，即源文件和目标文件。

⊙ 执行 Image>Calculations 命令，将调出一对话框如图 3.38 所示。为了我们随时观察其处理后的效果，应选取 Preview 选项。

⊙ 在 Source1 的下拉菜单中选择源文件 1。

⊙ 在 layer 项中可以选取源文件 1 中的一个层，在此项中若使用合并所有层后的效果，则选取 Merged 项。在 Channel 项中选取源文件 1 的中一个通道，如果希望该通道的内容在运算时反转，则选取 Invert 选项。

⊙ 在 Source2 的命令项中选取相应源文件 2 的所有信息。

⊙ 在 Blending 项可以选取一种混色模式。

⊙ 在 Calculations 对话框的底部指定处理结果的存放位置，可以选择现存文件或建立新文件等。

⊙ 至此用户便可单击 OK 按钮进行运算了。

3.3.6 Image Size(改变图像尺寸)

该命令用于重新设定图像的尺寸大小和分辨率。如果放弃 Constrain Proportions 项的选取，则可以任意修改对话框中每一项。如果此项处于选中状态时，则系统将图像的长宽比例锁定，当修改其中某一项时，系统会自动更改另一项。这样的做的结果是使

我们对一些要保持比例的图像进行处理时，可以使图像的比例保持不变。若该项不被选取时，可以任意修改图像的长宽而不去理采是否保持原来的状态了。Resample Image 选项的用途不是锁定长宽比例，而是锁定分辨率，当此项处于选中状态时在改变图像的分辨率的同时，图像的长宽也随着而作相应的改变，若仅仅是为了改变图像的分辨率，对图像的大小不感兴趣的话，可以取消此项的选取，这样无论怎么改变图像的分辨率也不会影响到图像大小的关系，这就是所谓的“井水不犯河水”，打开的对话框如图 3.39 所示。

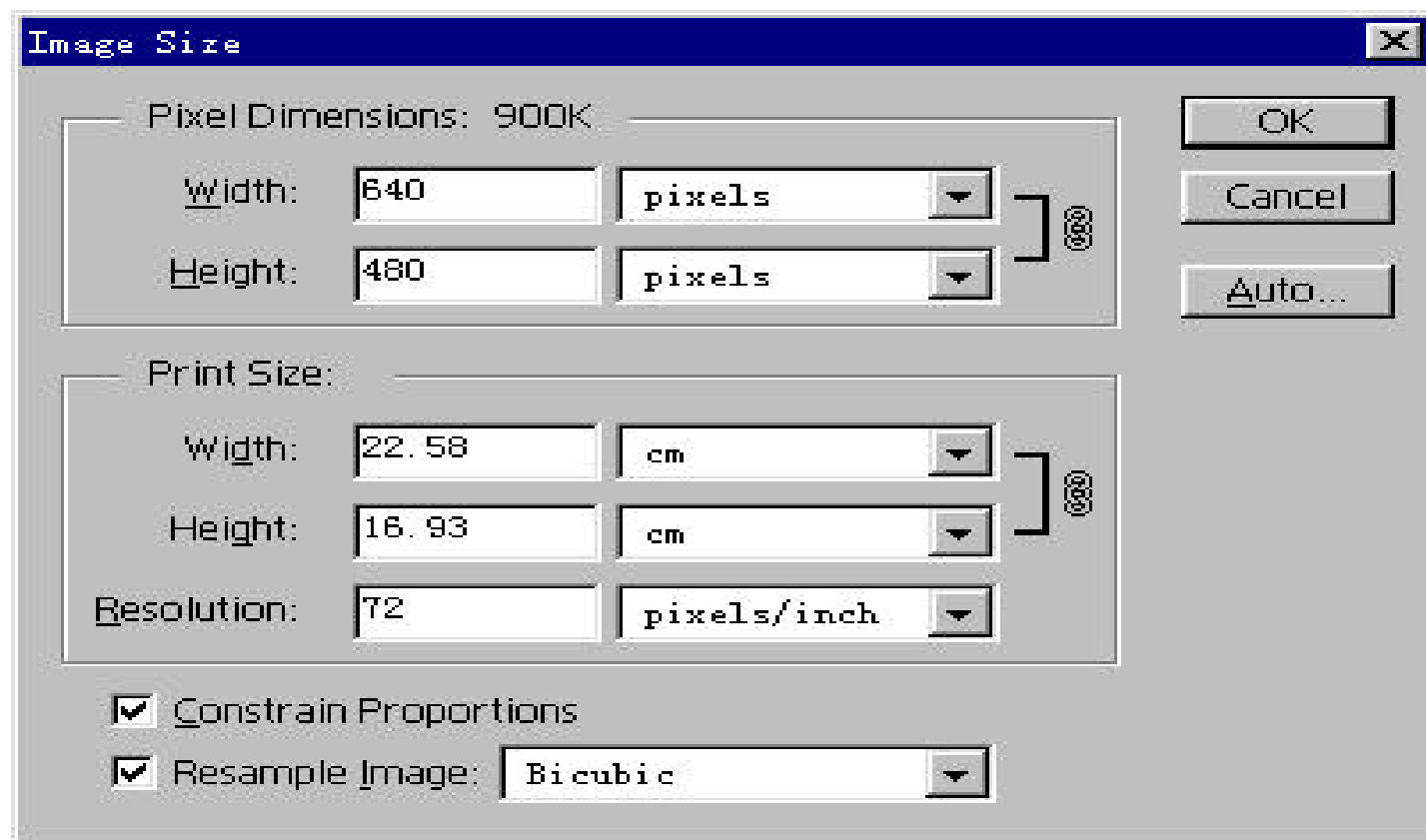


图 3.39 Image Size 对话框

3.3.7 Canvas Size(改变画面尺寸)

此命令的功能是用于重新设定图像画面尺寸的大小，设定后并

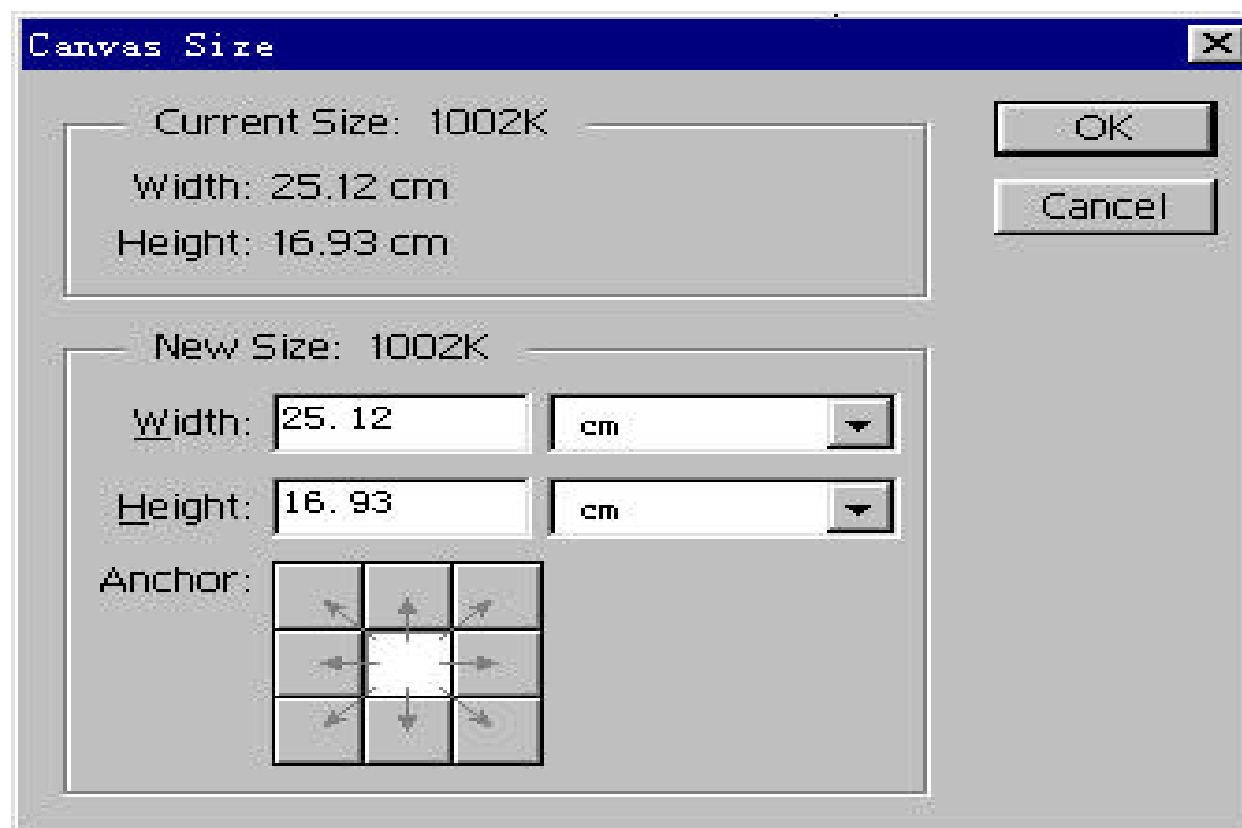


图 3.40 canvas 对话框

可以调整图像在当前页面中的位置，如果你改变的画面比原图像的画面大时，则原图尺寸在改变后的画面大小并不会改变。若此时你改变的画面小于当前图形页面时，则系统会弹出一个警告框，警告你这样做的结果将会剪切掉某些图像的画面。

实例 9 可以按下面的步聚进行操作

(1) 首先打开一个需要处理的源文件。

(2) 执行 Image>Canvas Size 命令，将弹出一对话框如图 3.40 所示。

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

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

(5) 在 Canvas Size 的对话框底部，可以选择改变图像页面后图像在当前页面上所处的位置。如图 3.41 所示。左图为改变图像页面后图像处在页面的中间，右图则为改变图像页面后图像处在页面的左上角。



图 3.41 图像所在页面的位置

3.3.8 Crop(剪裁)

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。你可以应用此命令修改图像尺寸的大小。

3.3.9 Rotate Canvas(旋转画面)

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

⊙ 旋转 180 度

此命令将图像做 180 度旋转,如图 3.42, 3.43 所示。



图 3.42 旋转前的效
⊙ 90CW (顺时针转动 90 度)

图 3.43 旋转后的效果

用于将图像以顺时针方向旋转 90 度,如图 3.44 所示。

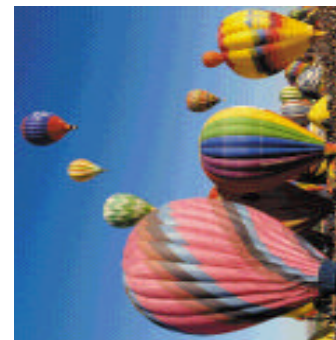


图 3.44 顺时针旋转 90 度的效果 图 3.45 逆时针旋转 90 度的效果

⊙ 90CCW (逆时针转动 90 度)

用于将图像以逆时针旋转 90 度，如图 3.45 所示。

⊙ Arbitrary (设定角度)

用于将图像以给定的方向和角度做旋转运动，在对话框中，可以输入角度值，并确定是顺时针方向还是逆时针方向。如图 3.46 是一个以 45 度角做顺时针旋转的效果图。

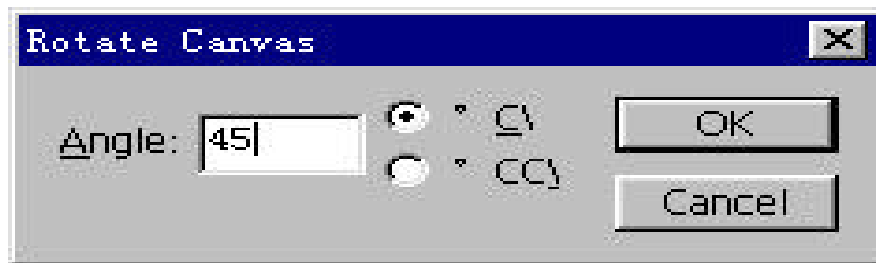


图 3.46 参数设置对话框及效果图

◎ Flip Horizontal(水平翻转)

用于在水平方向上将整幅图像翻转，此命令并不考虑当前是否有选区状态，它改变的范围是整幅图像，而不是只改变图像的选定区域，如图 3.47 所示。



图 3.47 水平翻转效果图



图 3.48 垂直翻转效果图

◎ Flip Vertical(垂直翻转)

用于在垂直方向上将整幅图像翻转，同 Flip Horizontal 命令一样也不考虑当前图像有没有选定区域，如图 3.48 所示

注意：在 Photoshop5.0 中的诸多旋转命令中，Image 菜单下的旋转命令的操作范围只对当前的整幅图像起作用，对当前的选定区

域不起任何作用。而 Edit 菜单中的 Transform 项中的诸多旋转命令只对选择区域或层有效，而对整幅背景图像无效（当前的选择范围不是整幅图像时）。

3.3.10 Histogram(柱状图)

Histogram 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。在 Channel(通道) 项中可以选择不同的通道。

Channel(通道) 中的信息与当前图像的格式相对应。

3.3.11 Trap(使颜色受限制)

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。

3.4 Layer(层菜单)

对于 Layer(层菜单) 我想大家对它并不会很陌生了吧，Layer 层菜单在 Photoshop5.0 的菜单中应该是增加的功能最多的一个菜单了。自从在 Photoshop4.0 中有了 Layer 层菜单后它便一发不可收拾，不段在增加着新的功能，使各位在处理图像的同时大大的提高了图像的处理速度，并且会获得意想不到的图像效果。下面请看详细介绍。

新建层	_____
复制层	_____
删除层	_____
图层选项	_____
调节选项	_____
效果	_____
类型	_____
增加层遮罩	_____
禁止层遮罩	_____
与上一层组合	_____
取消组合	_____
排列	_____
对齐连接	_____
分布连接	_____
向下合并层	_____
合并所有可见层	_____
合并所有层	_____
去糙点	_____



图 3.49 Layer 菜单

3.4.1 New (新的, 新建)

A. Layer(建立新层), 如图 3.50 所示。



图 3.50 New Layer 对话框

用于建立一个新层。在 New Layer 对话框中, 你可以输入新层的名称, Opacity 将决定建立新层的透明度, Mode 项用于决定新层的模式。

Group With Previous Layer: 设定新层与前面的层成为一组。

主要用于将新层当做遮罩来使用。

B. Adjustment Layer(调节层)。

调节层的功能是让用户尝试在图片的像素点之外，用颜色及其色调来调节图片的颜色和色调，调节层就像一层面纱，它的下面是图的层。



图 3.51 层控制面板

用户建立了调节层之后，如图 3.51 所示。调节它将影响所有在调节层覆盖下的其它层。这样多个层一起来调节要比分开来一层

一层地调节要好得多。为了控制调节层覆盖的其它层的效果，用户可创建一个剪切群，包含调节层和其它层。

新创键的调节层出现在层调色板最后一层的上面。一个调节层被选取并通过在其名称的右侧填充部分“圆”来指示。用户可以在任何情况下来编辑颜色和色调。调节层具有与其它层同样的模式和透明度。并可以将其在命令序列中删除、隐藏或复制。

调节层始终具有遮罩下面的层的效果。如果在创建调节层之前，选择了一个区域，那么调节就定义于选择区内。

○ 添加调节层

要使调节层对选择区域起作用，首先要选择一个选择区域

选择 Layer 菜单，点取 New 项

再点取 Adjustment Layer

在新层对话框加入层号

按要求选择层选项

单击 OK 按钮确认新调节层

C. Layer Via Copy (通过拷贝建立新层)。

此命令将当前层中的选择区域拷贝并粘贴到一个新建的层中去。若当前层的选择区域没有任何内容时，执行此命令将出现一错误信息，提示当前的选择区域是空的，不能执行此命令。此命令在

执行完后拷贝的内容不会粘贴到剪切板中。

D. Layer Via Cut (通过剪切建立新层)

执行此命令将当前层中的选择区域内容被剪切，剪切的内容将粘贴到一个新建的层中去。此命令在执行时若当前层的选择区域没有任何内容时，执行此命令同样的将出现一错误，警告你当前的选择区域不可剪切。此命令在执行完后剪切的内容也不会粘贴到剪切板中。

3.4.2 Duplicate Layer(复制层)

将图像的当前层进行复制。在 Duplicate Layer 对话框中，你可以为新层确定名称。

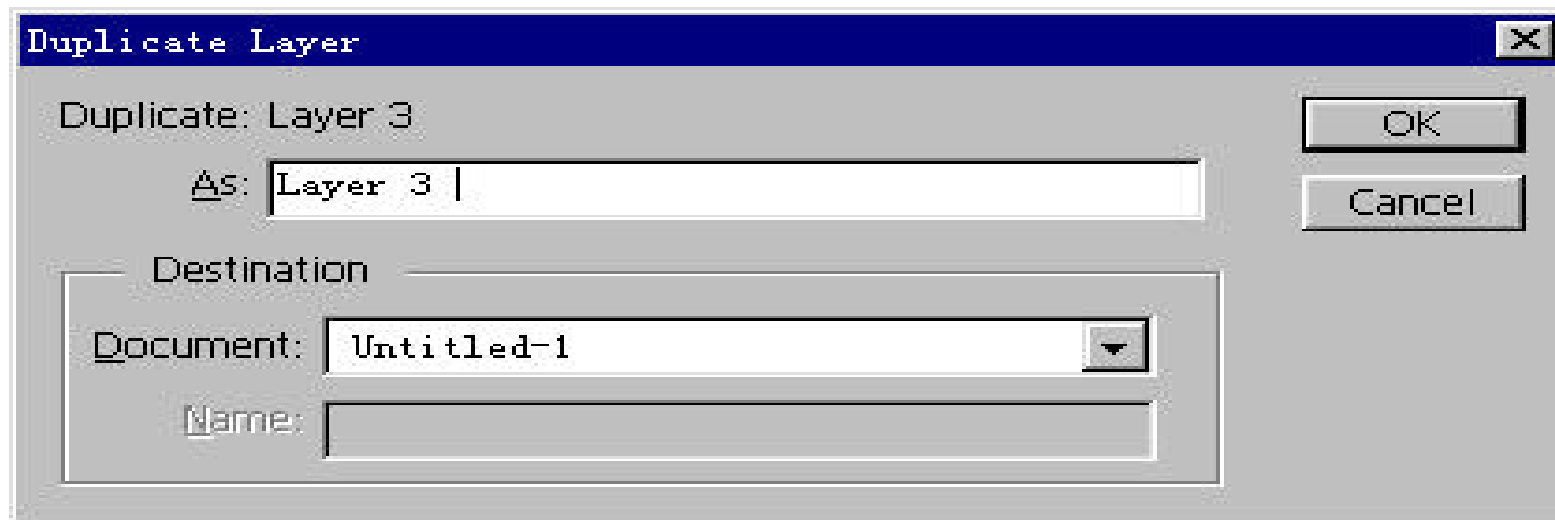


图 3.52 Duplicate Layer 对话框

并可在 Destination（目的文件）项中确定新建层是在当前文件中还是其他文件，可以把要复制的层复制到一个新的文件中。如图 3.52 所示。

3.4.3 Delete Layer（删除层）

执行此命令将把当前层的内容删除。

3.4.4 Layer Options(图层选项)

在 Layer Options 对话框中，可以修改当前层的名称、不透明度、以及模式。选择 Group With Previous Layer 项，将与前一层建立成层组。在 Blend (混合) 项中可以更改不同通道的混合参数，如图 3.53 所示。我们可以通过 Layer Options 对话框对当前的层进行相应的改变。

Name: 当前显示层选项的层名，你可以在这个选项中重新对当前的层进行重命名，命名的方法很简单，只要在该选项框中输入当前层的新名称即可。

Options: 该选项列出了当前层透明度的百分数，即当前所采用的蒙板模式等参数。直接对相应的参数进行修改能改变当前层的效果。

Blend if: 在此选项中我们可以在指定的颜色通道中进行调整，此选项将根据图像的色彩模式不同而有所不同。

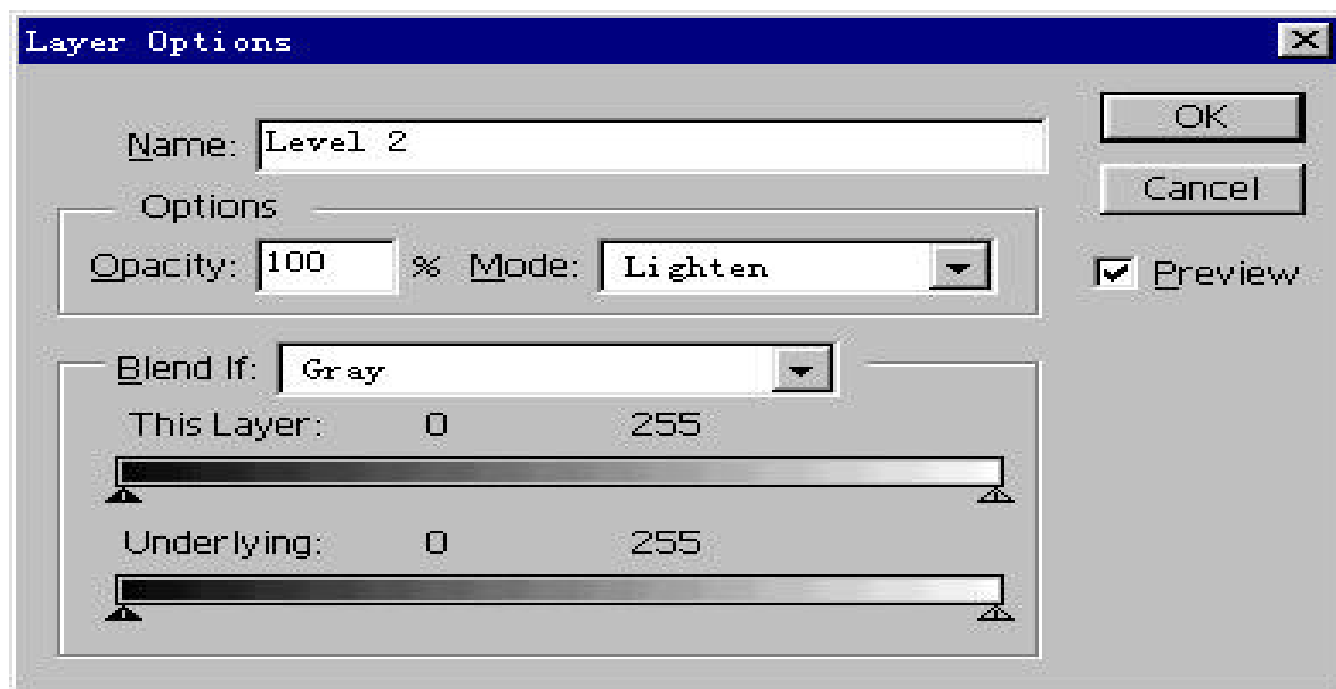
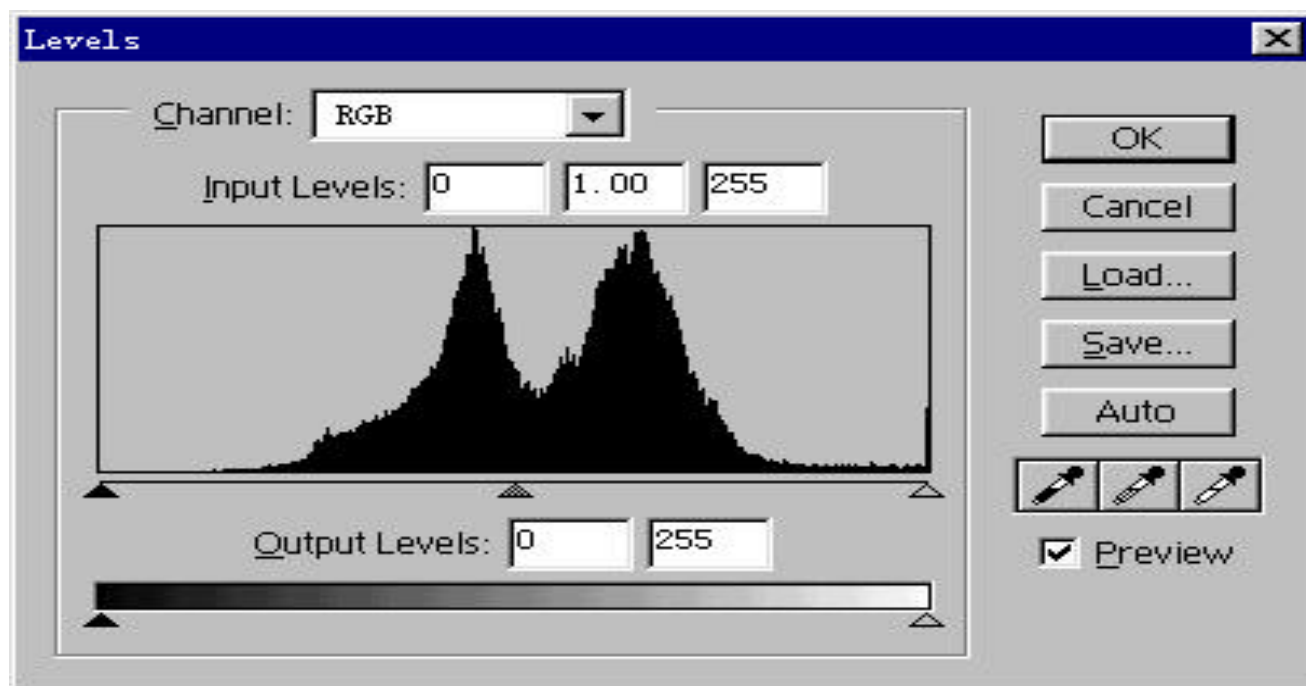


图 3.53 Layer Options 对话框

3.4.5 Adjustment Options(调节选项)

此选项将用于编辑调节层的设置，选取要调节的层，执行 Layer>Adjustment Options 命令或在调节层上双击鼠标也可打开调节层选项对话框，此选项对话框与执行 Image>Adjust>Levels 命令基本相同。在此对话框中你可以通过拖动滑块来压缩或扩张该调节选项层下的所有层的亮度值范围、对比度、饱和度及明亮度等色



彩

图 3.54 Levels 对话框

值。打开的对话框如图 3.54 所示，对话框中各选项的意义如下所述：

Preview (预视)：选取此项。移动滑块时可以在图像窗口中看到相应的变化，若此项不被选取，则在窗口中移动滑块时图像是不会有任意的变化，只有单击 OK 按钮确定后，才可看到移动滑块后所产生的效果图。

Auto (自动调整)：此按钮可让 Photoshop 自动调整图像，并进行设置。

Channel (通道)：你可以从 Channel (通道) 的下拉菜单中选取一个通道来进行调节，如果图像是灰度模式时，则没有此选项。

Input Levels (输入色阶)：该选项将影响图像中调节层下的所有层的最暗和最亮色彩。如果需要调节层没有足够的亮光和阴影，该项就很有用了。拖动黑色滑块，可能把某些像素变为黑色。例如：值为 32，则调节层中亮度值为 36 以及低于 36 的色彩将全部变为黑色，中间滑块用于调整灰度，右边滑块用于调整白色。

在对话框的右下角有三个汲取管，它们的作用与滑块相似，可以用黑色管汲取一个点，则等于或低于汲取点色彩值的像素都将变成黑色。

Output Levels:该选项将通过提亮最暗的像素和降低最亮的像素来缩减图像亮度色阶的范围。左栏位代表黑色范围，可以输入数字或拖动滑块确定数值，一旦确定，则图像中没有比这个亮度色阶更暗的像素了，右边代表白色范围。

3.4.6 Effects (效果)

Effects 是 Photoshop5.0 中所新增加一项功能强大的子菜单，通过 **Effects** 菜单可以很轻松地制做出你所意想不到的各种效果图，它可以很容易地实现滤镜中，在不合并层的条件下不能够实现的效果。而本菜单则可以很轻松的做到之一点。详细内容请看下面讲解。

⊙ **Drop Shadow (阴影效果)** 如图 3.55 所示

用于使当前层产生不同底部阴影效果，这是在当前层的下面添加一层与当前相同的内容，使其产生阴影效果。

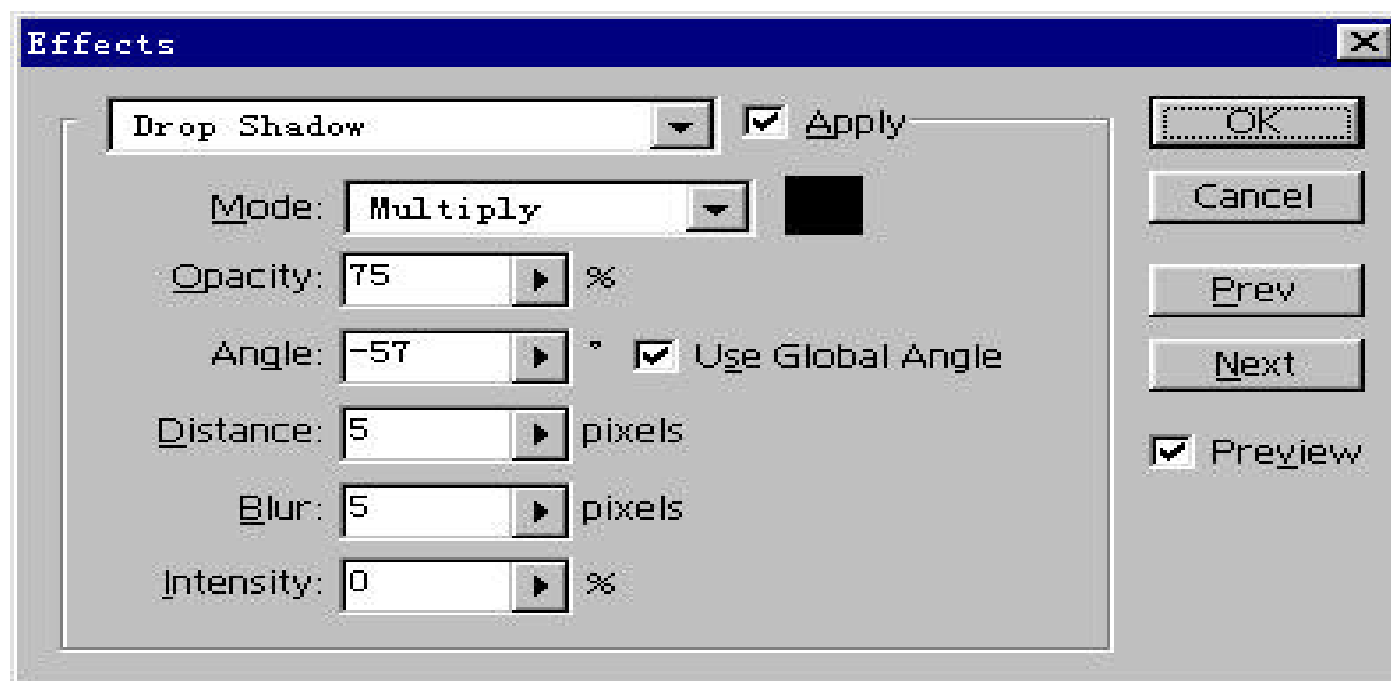


图 3.55 Drop Shadow 对话框

Preview（预览）：选取此项，改变窗口中的参数后可以在图像窗口中看到相应的变化，若此项不被选取，则在窗口中无论怎么修改任何参数你都不会看到图像有任何的变化，这时只有单击 OK 按钮确定后，才可看到最终的效果图。

Mode（模式）：在此选项中可以指定所加阴影的模式。颜色模式的不同会产生出不同效果。

Opacity（透明度）：此选项用于指定所加阴影效果的透明度，它的取值范围为 0～100%。

Angle（角度）：用于指定所加阴影相当于当前层的位置，你可以以任意的角度来指定阴影的位置，使其产生不同的效果。

Distance（距离）：与 Angle（角度）所不同的是 Distance 是用来决定阴影效果与当前层的相对位置，值越大而与当前内容的距离越远。

Blur（模糊效果）：它将产生与执行滤镜菜单中 Blur>Gaussian Blur 命令相同的效果即模糊效果（关于滤镜的介绍将在后面进行详细的讲解）。

Intensity（亮度）：该参数用于调整阴影的亮度百分比，它的取值范围为 0～100%。数值越大产生的亮度也越大，相反则越小。

⊙ Inner Shadow（内部阴影）

它将产生与底部阴影所不同的一种阴影效果，Drop Shadow（底部阴影）所产生的效果是在文字的底部，而 Inner Shadow 将在文字的內部产生一个阴影的效果，使其产生出一种立体感。其对话框

参数完全相同在此就不多讲了，请大家参看前面的 Drop Shadow 选项内容。

实例 10 Inner Shadow（内部阴影）效果的应用：

利用 Photoshop5.0 的 Layer 菜单中所新增加的 Effects>Inner Shadow 命令来制作一种阴影出现在文字内部的效果是很简单的，这一点正体现出 Photoshop5 功能更加强大，它使得在以前的版本中做好几步才能做出的效果图，而用 Photoshop5.0 确只用一、二步就可以完成同样的效果图，好了，我们就不要再罗嗦了，不谈 Photoshop5.0 的功能了，下面我们将来共同做一个有立体感的文字效果图。

（1）首先在 Photoshop5.0 中创建一个新文件。

（2）利用文字工具输入两个文字“立体”，用来作立体效果之用，在这里我们采用了红色的文字。输入完文字后，单击 OK 按钮退出其对话框。

（3）执行 Layer>Effects>Inner Shadow 命令调出对话框，如图 3.56 所示。

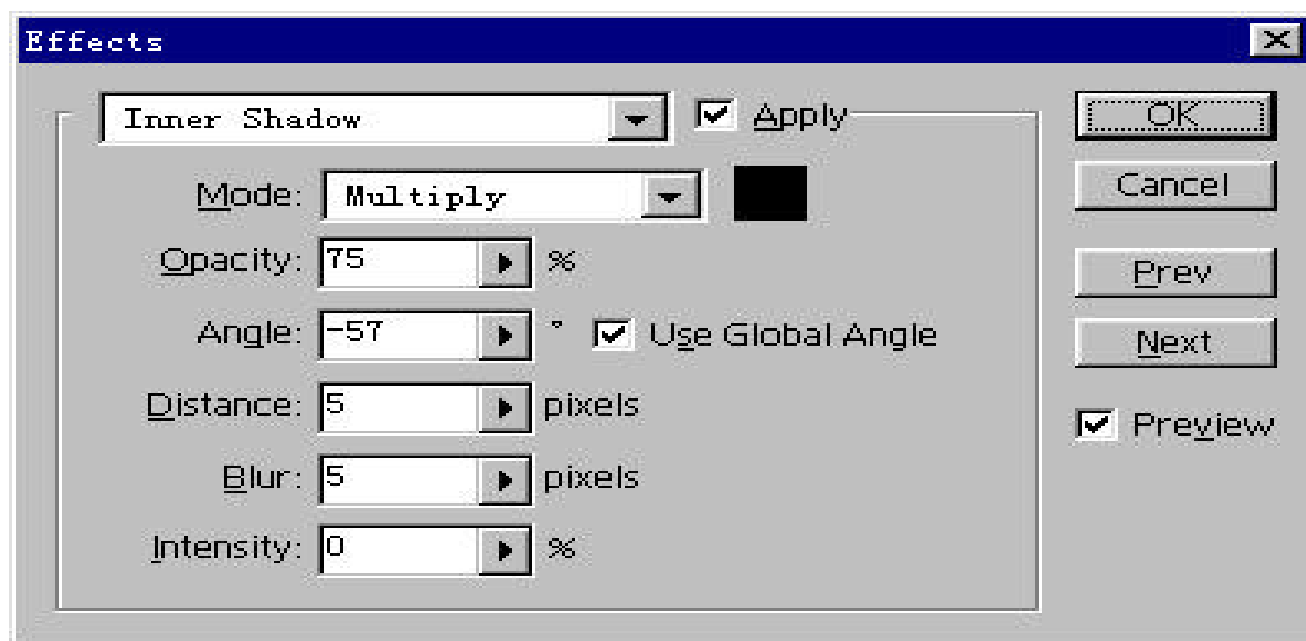


图 3.56 Inner Shadow 对话框

(4) 在对话框中我们设定 Mode 为 Multiply, Opacity 透明度为 75%, Angle 角度为 -57, 其余依照缺省值, 设定完后单击 OK 按钮退出其对话框。

(5) 原图即效果如图 3.57 所示。

效果 效果

图 3.57 原图与效果图

◎ Outer Glow（外部辉光）对话框如图 3.58 所示。

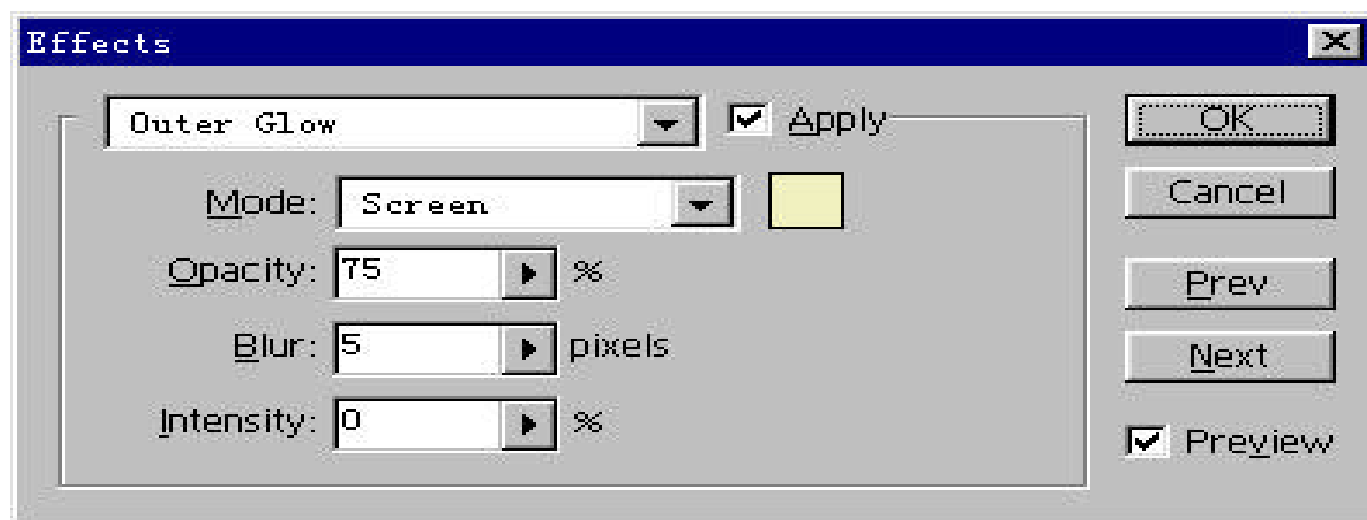


图 3.58 Outer Glow 对话框

利用它将在图像的边缘外圈产生一种辉光的效果。

Preview (预览)：若此选项被选取时，修改窗口中的各个参数时可以看到在图像窗口中的相应变化，若此项不被选取时，改变参数的同时是不会看图像有任何变化的。只有单击 OK 按钮后，才可看到最终的效果图。

Mode (模式)：此选项将选取用于外部辉光效果的模式。所用模式的不同将决定辉光效果的变化。

Opacity (透明度)：利用它会取得不同透明度的外部辉光效果。此选项的取值范围为 0~100%。

Blur (模糊效果)：用于产生模糊效果的外部辉光，此选项取值越大则产生的模糊效果会越大，相反取值越小则产生的模糊会越小。取值范围为从 0~50。

Intensity (亮度值)：此参数的作用是用来调整外部辉光亮度的百分比，取值范围为从 0%~600%。参数取值越大产生的亮度值也越大，相反则越小，利用此命令后产生的效果如图 3.59 所示。

效果

图 3.59 Outer Glow 外部辉光效果图

此效果图参数设置为 Mode 为 Normal, Opacity 参数设置为 80%, Blur 参数设置为 10Pixels. Intensity 参数设置为 30%。

⊙ Inner Glow (内部辉光)

利用它将在图像的边缘内部产生一种辉光的效果。其对话框选项基本与 Outer Glow 基本相同，在此就不多细讲，请大家自己实践一下吧。

⊙ Bevel and Emboss (斜切和浮雕)，对话框如图 3.60 所示。此命令将使当前层产生一种不同的斜切和浮雕的效果。

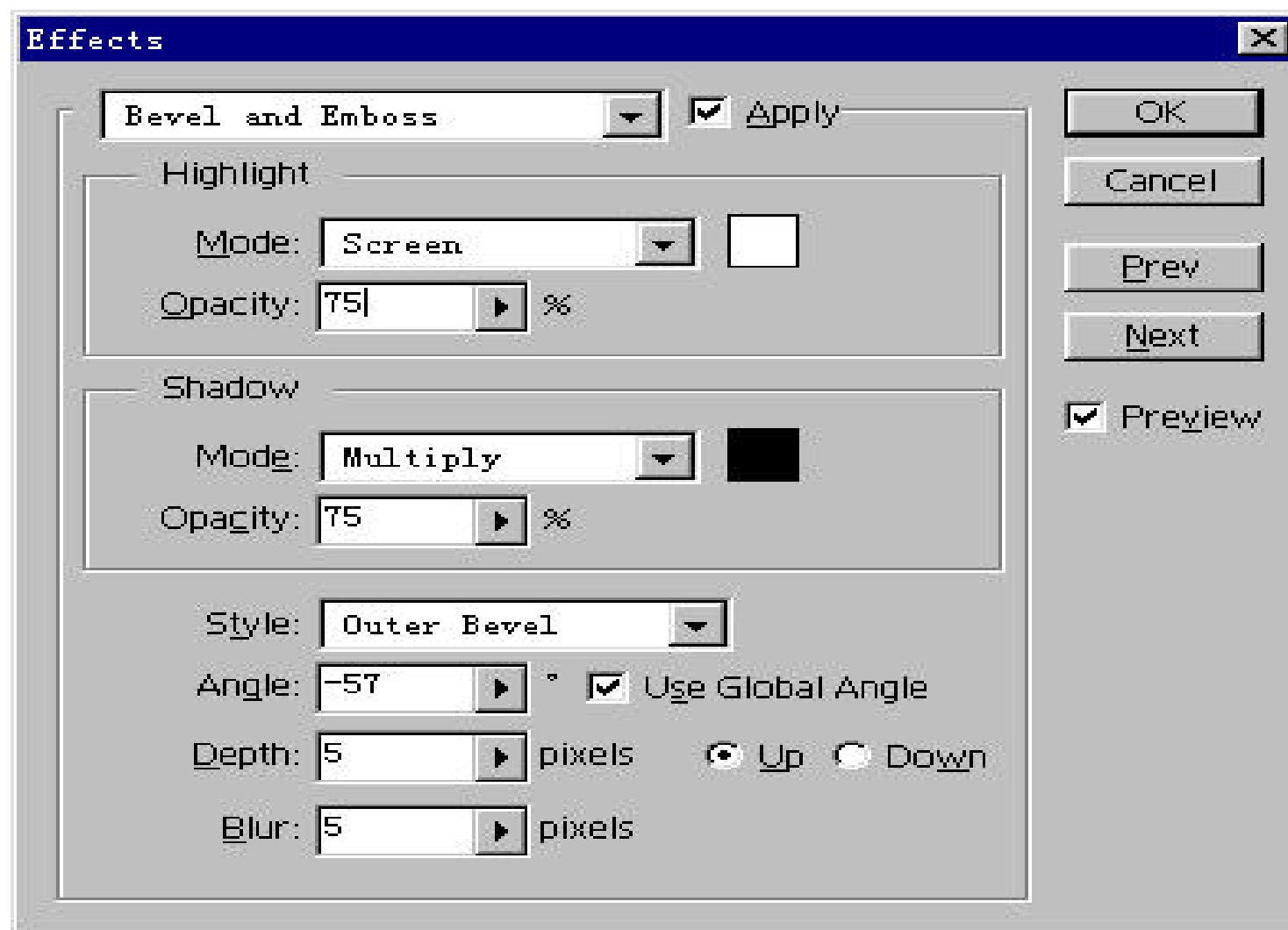


图 3.60 Bevel Emboss 对话框

Highlight/Mode (突出模式) : 选项 Highlight 用来决定突出部分的模式和透明度。Highlight/Mode 参数指定突出部分的模式。

Highlight/Opacity (透明度) : 决定当前突出部分的透明度, 取值范围为 0~100%。此参数的取值越大时则产生的效果会越明显。

Shadow/Mode (阴影模式) : 该参数将决定于阴影效果的模式。

Shadow/Opacity (阴影透明度) : 决定所作阴影的透明度, 此参数取值越大则颜色越明显, 相反则颜色会越不明显。

Style (样式) : 选取该项将弹出一拉式菜单, 在此菜单中有四种选项。分别为 Outer Bevel (外部斜切)、Inner Bevel (内部斜切)、Emboss (浮雕)、Fillet Emboss (顶部浮雕)。

Angle (角度) : 用于指定前所加阴影相当于当前层的位置, 你可以任意的角度来指定阴影的位置, 使其产生不同的效果。

Depth (深度) : 用来控制斜切与浮雕效果的深浅, 参数越大则越深。在该选项的右边还有两个选项分别用来决定深度的方向, Up 为向上, Down 为向下。

Blur (模糊效果) : 它将产生与执行滤镜菜单中 Blur>Gaussian Blur 命令相同的效果即模糊效果 (关于滤镜的内容请看后面的详

细介绍)。

⊙ Copy Effects (拷贝效果)

拷贝当前层使用 Effects 命令产生的效果到内存中,此命令只对使用 Effects 命令产生的效果起作用。

⊙ Paste Effects (粘贴效果)

把使用 Copy Effects 命令拷贝到内存中的效果粘贴到当前层中。

⊙ Paste Effects to Linked (粘贴效果相连接的层)

粘贴效果到当前层与其相连接的所有层中。

⊙ Clear Effects (清除效果)

执行此命令将把所有用 Effects 产生的效果清除。

⊙ Global Angle (全局角度), 对话框如图 3.61 所示

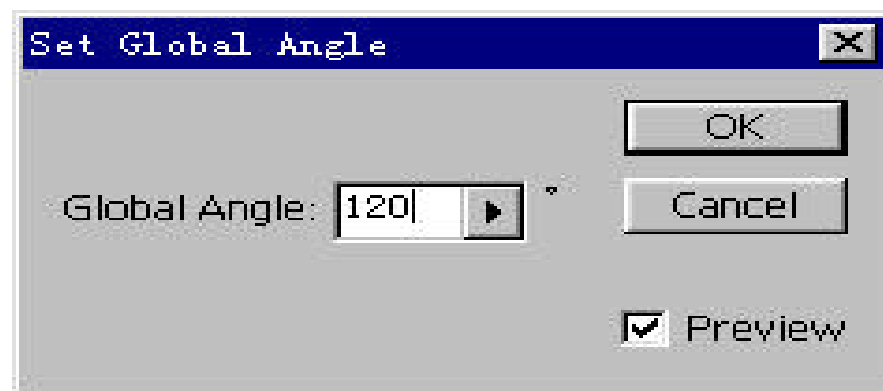


图 3.61 Global Angle 对话框

此命令用于设置和调整当前文件中所有 Effects（效果）的角度。

Global Angle：为要调整效果的角度。

⊙ Create Layer（创建层）

此命令将把利用 Effects 命令执行的效果创建新层。

⊙ Hide All Effects（隐含所有效果）

隐含所用的 Effects 效果层，此命令项是一个开关项，执行一次后便变为了 Show All Effects 命令。

3.4.7 Type（类型）

此命令主要用于改变当前层文字的格式，是竖排格式还是横排格式。

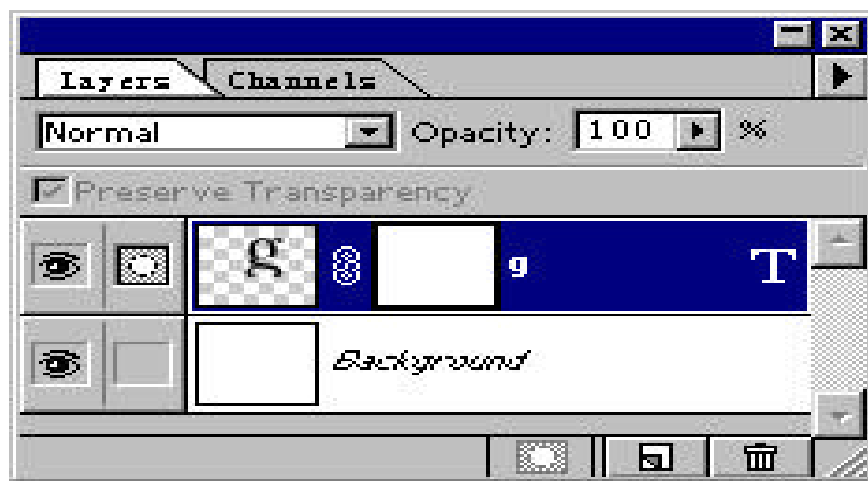
Render Layer：渲染当前层。在 Photoshop5 中文字类型的层是不可以被滤镜所处理，只有在改变为基本层时即使其不可以再改变其文字格式的层时，才可被滤镜所处理。

Horizontal：改变当前层文字为水平格式

Vertical：改变当前层文字为垂直格式

3.4.8 Add Layer Mask/Remove Layer Mask(增加 /去掉层的遮罩)

此命令主要用于增加或删除遮罩，从某种意义讲，任何选区都是一个遮罩，无论你是用快速遮罩、魔棒工具、选区工具还是任何其他工具建立选区。任何对图像的编辑、调整等命令，将只作用于激活选区的轮廓内部。遮罩也可用来删除选区像素，而且是永远地删除它们。执行此命令后会在当前层上增加一遮罩如图 3.62 所示。



示。

图 3.62 增加遮罩的层

3.4.9 Enable Layer Mask/Disable Layer Mask(使用或禁止层遮罩)

此命令将决定用户使用层遮罩或禁止使用层遮罩。如果当前层没有遮罩则此命令不可用。

3.4.10 Group With Previous(与前一层建立层组)

将当前层与它前面的一层相组合建立成层组。层组所起的作用是一幅图像中的多个层建立一个共用的遮罩。

3.4.11 Ungroup(取消层组)

将当前所定义的层组取消。

3.4.12 Arrange(排列)

该菜单主要应用于将层重新排列。此时，图像必须具备三个或三个以上的层才可应用，而且对于 Background 层不起作用，请看下面详细介绍。

到最前层	_____	Bring to <u>F</u> ront	Shft+Ctrl+]
向前一层	_____	Bring Forw <u>a</u> rd	Ctrl+]
向后一层	_____	Send Backw <u>a</u> rd	Ctrl+[
到最底层	_____	Send to <u>B</u> ack	Shft+Ctrl+[

图 3.63 Arrange 菜单

⊙ Bring to Front(到最前层)。

将当前层由现在所处的层数提到最上面的层。

⊙ Bring to Forward(向前一层)。

将当前层由现在所处的层数向前提一层。

⊙ Send Backward(向后一层)。

将当前层由现在所处的层数向后移一层。

⊙ Send to Back(到最底层)。

将当前层由现在所处的层数向后移到最底层。

3.4.13 Align Linked (对齐连接)

该菜单主要应用于将相互联接的层按照要求进行对齐。此时，图像必须具备两个或两个以上的层时才可用，而且此菜单将对 Background 层不起作用。

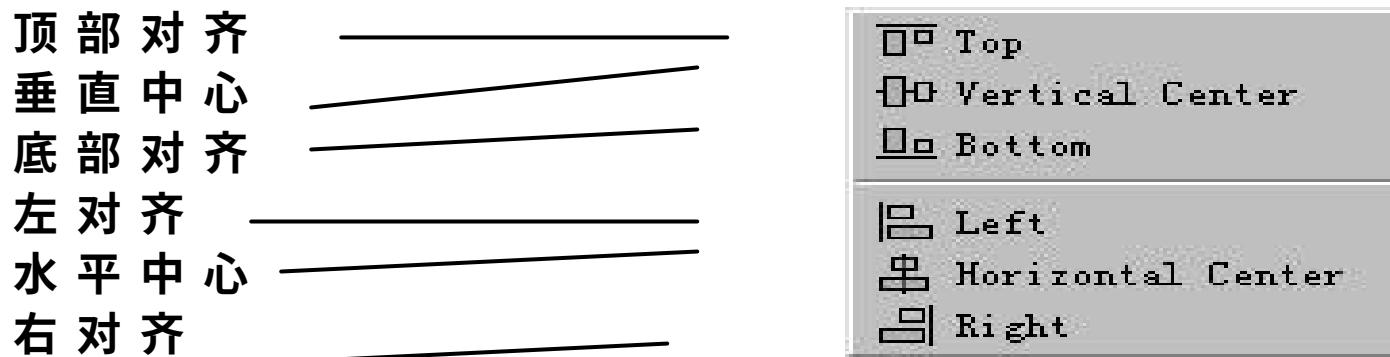


图 3.64 Align Linked 菜单

⊙ Top (顶部对齐)

将当前层与其相连接的所有层图像以当前层图像的顶部为基线对齐。

⊙ Vertical Center (垂直中心)

将当前层与其相连接的所有层图像以当前层图像的垂直中心为基线对齐。

⊙ Bottom (底部对齐)

将当前层与其相连接的所有层图像以当前层图像的底部为基线对齐。

⊙ Left (左对齐)

将当前层与其相连接的所有层图像以当前层图像的左边为基

线对齐。

⊙ Horizontal Center (水平中心)

将当前层与其相连接的所有层图像以当前层图像的水平中心为基线对齐。

⊙ Right (右对齐)

将当前层与其相连接的所有层图像以当前层图像的右边为基线对齐。

3.3.14 Distribute Linked (分布链接)

此菜单与 Align Linked 菜单基本相同，同样是为了将相互联接的层按照要求进行对齐。不过使用此菜单是图像必须具备三个或三个以上的相互连接层时才可用，而且此菜单将对 Background 层不起作用。菜单中的各项内容详解请参看前面的菜单命令介绍。

3.3.15 Merge Down(向下合并一层)

Merge Down 命令将当前层和它紧邻的下面一个层合并。使用该命令时，上下两层都必需是可见的。如果活动层与其他层已链接在一起，则不会有 Merge Down 选项，取而代之的是 Merge Linked 选项。

使用 Merge Linked 命令，可将所有链接在一起的层合并成一

个活动层，Merge Linked 比 Merge Visible 更节省时间。当用户想要合并一些层时，如果用 Merge Visible，需要开一些层的眼睛图标或关一些层的眼睛图标。用 Merge Linked 则只需将链接的层合并即可。

3.4.16 Merge Visible(合并所有可见层)

Merge Visible 命令将合并所有可见的层，层面板的左栏中所有显示眼睛图标的层均被合并到了一起，而关掉了眼睛图标被隐藏的层则不会被合并。

3.4.17 Flatten Image (合并所有的层)

将图像中所有的层全部合并，即使有不可见的层也一并合并，这是与 Merge Visible 所不同的。

3.4.18 Matting (去掉粗糙点、褪光)

Matting 命令用于消除图像的背景边缘，或当选区变为层时出现的边缘。当选取或粘贴部分图像时，图像边缘会环绕某些并不想要的颜色。

⊙ Defringe(褪光消除边缘效应)

从边缘像素中删除不想要的颜色，允许你指定将要褪色的边缘区域的宽度。

⊙ Remove Black Matte(除去黑色像素)

用来删除层中图像的边缘像素中多余黑色边缘像素。

⊙ Remove White Matte(除去白色像素)

用来删除层中图像的边缘像素中多余白色边缘像素。

3.5 Select(选择菜单)

Photoshop5.0 中的 Select 菜单功能与 Photoshop 4.0 中的 Select 菜单功能几乎一样。在 Photoshop5.0 中去掉了 None(取消选取)命令，并将此命令改变为了 Deselect(撤消选定)和 Reselect(重新选定)两个命令。同时又增加了 Transform Selection 选项等命令。请看下面的详细介绍。

选择全部	_____	All	Ctrl+A
撤消选定	_____	Deselect	Ctrl+D
重新选定	_____	Reselect	Shift+Ctrl+D
反转	_____	Inverse	Shift+Ctrl+I
色彩范围	_____	Color Range...	
羽状边缘	_____	Feather...	Alt+Ctrl+D
修改选择	_____	Modify	▶
延伸选择	_____	Grow	
选择相似	_____	Similar	
改变选区	_____	Transform Selection	
调出选择区域	_____	Load Selection...	
存储选择区域	_____	Save Selection...	

图 3.65 Select 菜单

3.5.1 All（选定全部）

将当前层中的全部图像设定为选择区域。

3.5.2 Deselect (撤消选定)

将所有的选择区域取消。

3.5.3 Reselect (重新选定)

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。

3.5.4 Inverse(反转)

将当前层中的选择区域和非选择区域进行互换。

3.5.5 Color Range(色彩范围)

在 Color Range 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，对话框如图 3.66 所示。

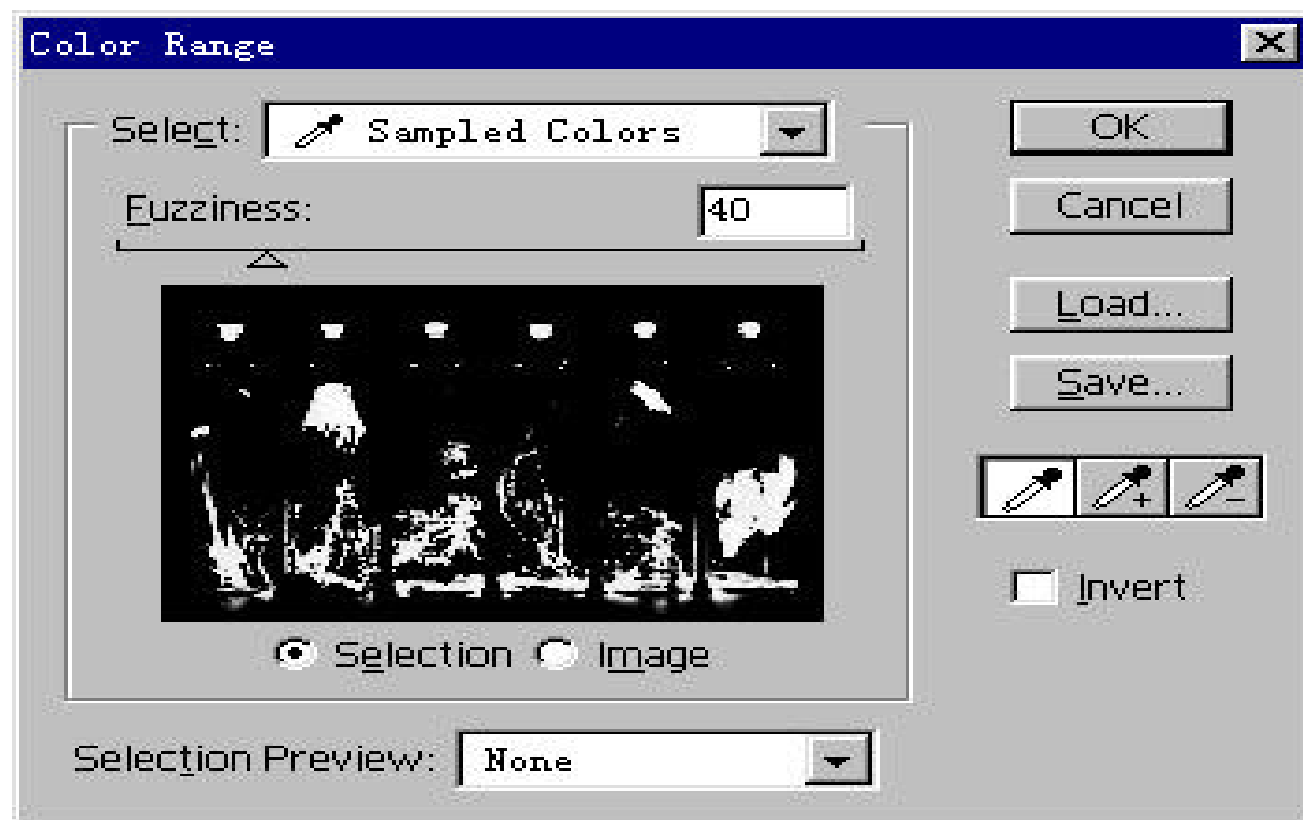


图 3.66 Color Range 对话框

3.5.6 Feather（羽状边缘，柔边）。



图 3.68 Feather 对话框

用于在选择区域的边缘产生模糊效果。你可以在 Feather Radius 参数设置框中输入边缘模糊效果的像素值，对话框如图 3.67 所示

3.5.7 Modify(修改)

主要用于修改选择区域的边缘设置。

⊙ Border(边框) 对话框如图 3.69 所示



图 3.69 Border 设置框

用一个包围选择区域的边框选定来代替原选择区域，这样的选择可以供你只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。

⊙ Smooth Selection(使边缘平滑) 对话框如图 3.70 所示。



图 3.70 Smooth Selection 设置框

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 参数设置栏中你可以设定粗糙程度的像素值。此参数的取值范围为 1~16。

⊙ Expand Selection(扩充)对话框如图 3.71 所示。

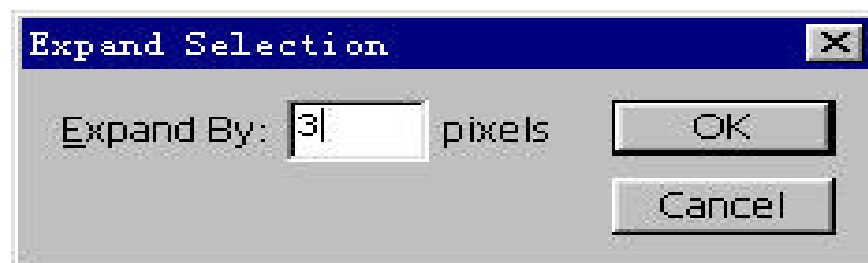


图 3.71 Expand Selection 设置框

允许你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。

⊙ Contract Selection (收缩) 对话框如图 3.72 所示



图 3.72 Contract Selection 对话框

此项与上一项的功能正好相反，该项允许你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。

3.5.8 Grow (生长)

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。请参看本书工具箱中的魔术棒工具介绍。

3.5.9 Similar(相似的)

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。

3.5.10 Transform Selection (改变选区)

该项在 Photoshop5.0 中是新增加的一个修改选择区域的命令。功能同 Edit 菜单下的 Free Transform 命令。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，把鼠标移入方块中，可以拖曳方块改变选区的尺寸大小，鼠标在选区以外时，将变为旋转样式指针，如图 3.73 所示。拖动鼠标会带动选定区域在任意方向上旋转。当鼠标在选定区域内时，将变成移动式指针，拖动鼠标会将选定区域拖到预定位置处，我们也可以将选区进行任意的大小改变。



图 3.73 改变选区示意图

3.5.11 Load Selection (调出选择)

执行此命令将调出用户通道上的选择区域。

3.5.12 Save Selection (存储选择)

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

3.6 Filter(滤镜菜单)

请参看“创造辉煌的——Photoshop5 内置滤镜”中的详细讲解。

3.7 View(视图)

在 Photoshop5.0 中,View 视图菜单与 Photoshop4.0 中的 View 菜单在功能上没有什么太大的变化,只不过把菜单的第二项进行一定的修改。在 Photoshop 4.0 中原先为一级菜单的 CMYK Preview 选项,在 Photoshop5.0 中降到了二级菜单中并增加了许多的同胞兄弟。请看下面的详细介绍。

新视图

预览

色彩警告

放大

缩小

适合屏幕

实际尺寸

打印大小

隐藏边界

隐藏路径

显示标尺

隐藏辅助线

锁定到辅助线上

锁定辅助线

清除辅助线

隐藏网格

锁定到网格

New View

Preview

Gamut Warning

Shft+Ctrl+Y

Zoom In

Ctrl++

Zoom Out

Ctrl+-

Fit on Screen

Ctrl+0

Actual Pixels

Alt+Ctrl+0

Print Size

Hide Edges

Ctrl+H

Hide Path

Shft+Ctrl+H

Show Rulers

Ctrl+R

Hide Guides

Ctrl+;



Snap To Guides

Shft+Ctrl+;

Lock Guides

Alt+Ctrl+;

Clear Guides

Hide Grid

Ctrl+`

Snap To Grid

Shft+Ctrl+`

图 3.74 View 菜单

3.7.1 New View(新视图)

为当前图像打开一个新的视图，你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。

3.7.2 Preview(预览)

从其他模式转换为 CMYK 等模式之前，预先查看改变后格式的效果。

3.7.3 Gamut Warning(色彩警告)

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。

3.7.4 Zoom In(放大)

执行此命令将当前图像的显示比例进行放大。最大能放大到 1600%。

3.7.5 Zoom Out(缩小)

执行此命令将当前图像的显示比例进行缩小。最小能缩小到0.126%。

3.7.6 Fit On Screen(适合屏幕)

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。

3.7.7 Actual Pixels (实际尺寸)

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。

3.7.8 Print Size (打印大小)

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。请参看Image菜单下的Image Size选项。

3.7.9 Hide Edges/Show Edges(隐藏/显示边界)

将选择区域边缘的“蚂蚁线”隐藏或显示，在隐藏时选择区域

依然存在。

3.7.10 Hide Paths/Show Paths(隐藏 / 显示路径)

将路径隐藏或显示，但 Pen 工具绘制的路径会依然存在。

3.7.11 Hide Ruides/Show Ruides(隐藏 / 显示标尺)

此命令将用于隐藏或显示图框标尺。

3.7.12 Hide Guides/Show Guides(隐藏 / 显示辅助线)

辅助线能够帮助用户准确地进行图像定位。

3.7.13 Snap To Guides(锁定到辅助线上)

选取此命令在移动图像时，所移动的图像会自动锁定在辅助线上。

3.7.14 Lock Guides(锁定辅助线)

锁定辅助线后将不能被移动或删除。

3.7.15 Clear Guides(清除辅助线)

清除所有辅助线，若我们不想清除所有辅助线的话也是很容易的，只要拖动要清除辅助线到图片区域以外，即可清除。

3.7.16 Hide Grid/Show Grid(隐藏/显示网格)

3.7.17 Snap To Grid(锁定到网格)

Snap To Grid 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、工具在辅助线或网络点附近 8 个像素点范围内时会自动捕捉到辅助线或网格点上。

3.8 Window(视窗菜单)

Window 视窗菜单的主要作用是用来对当前屏幕上所打开的窗口进行重新排列与组合，它还控制着当前屏幕上所有控制面板的显示与隐藏。在 Window 菜单中的大多数命令为开关键，开关键的意义是执行一次即可打开，再执行一次则为关闭。各项内容请看下面的详细介绍。

层 叠

平 铺

排 列 图 标

关 闭 所 有 窗 口

隐 藏 工 具 箱

显 示 Navigator 面 板

显 示 Info 面 板

隐 藏 Options 面 板

隐 藏 Color 面 板

显 示 Swatches 面 板

显 示 Brushes 面 板

显 示 Layers 面 板

隐 藏 Channels 面 板

显 示 Paths 面 板

隐 藏 History 面 板

显 示 Actions 面 板

隐 藏 状 态 栏

Cascade

Tile

Arrange Icons

Close All

Hide Tools

Show Navigator

Show Info

Hide Options

Hide Color

Show Swatches

Show Brushes

Show Layers

Hide Channels

Show Paths

Hide History

Show Actions

Hide Status Bar

✓ 1 eatch.jpg @ 100% (RGB)

图 3.75 Window 菜单

3.8.1 Cascade (层叠)

执行此命令后 Photoshop5 所打开的文件将以层叠的格式排列在窗口中。

3.8.2 Tile (平铺)

执行此命令后 Photoshop5 所打开的文件将以平铺的格式排列在窗口中。

3.8.3 Arrange Icons(排列图标)

重新排列窗口中的所有图标。

3.8.4 Close All(关闭所有视窗)

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，询问你是否保存当前的修改，单击 Yes 按钮将保存所做的修改，No 放弃存盘，Cancel 取消此次操作。

3.8.5 Show/Hide Tools(显示或隐藏工具面板)

- 3.8.6 Show /Hide Navigator(显示或隐藏 Navigator 控制面板)
- 3.8.7 Show/Hide Info(显示或隐藏 Info 控制面板)
- 3.8.8 Show/Hide Options(显示或隐藏 Color 控制面板)
- 3.8.9 Show/Hide Color(显示或隐藏 Color 控制面板板)
- 3.8.10 Show/Hide Swatches(显示或隐藏 Swatches 控制面板)
- 3.8.11 Show/Hide Brushes(显示或隐藏 Brushes 控制面板)
- 3.8.12 Show/Hide Layers(显示或隐藏 Layers 控制面板)
- 3.8.13 Show/Hide Channels(显示或隐藏 Channels 控制面板)
- 3.8.14 Show/Hide Paths(显示或隐藏 Paths 控制面板)
- 3.8.15 Show/Hide Histroy (显示或隐藏 Histroy 控制面板)
- 3.8.16 Show/Hide Actions(显示或隐藏 Actions 控制面板板)
- 3.8.17 Show/Hide Status Bar(显示或隐藏状态栏)

3.9 Help 帮助菜单

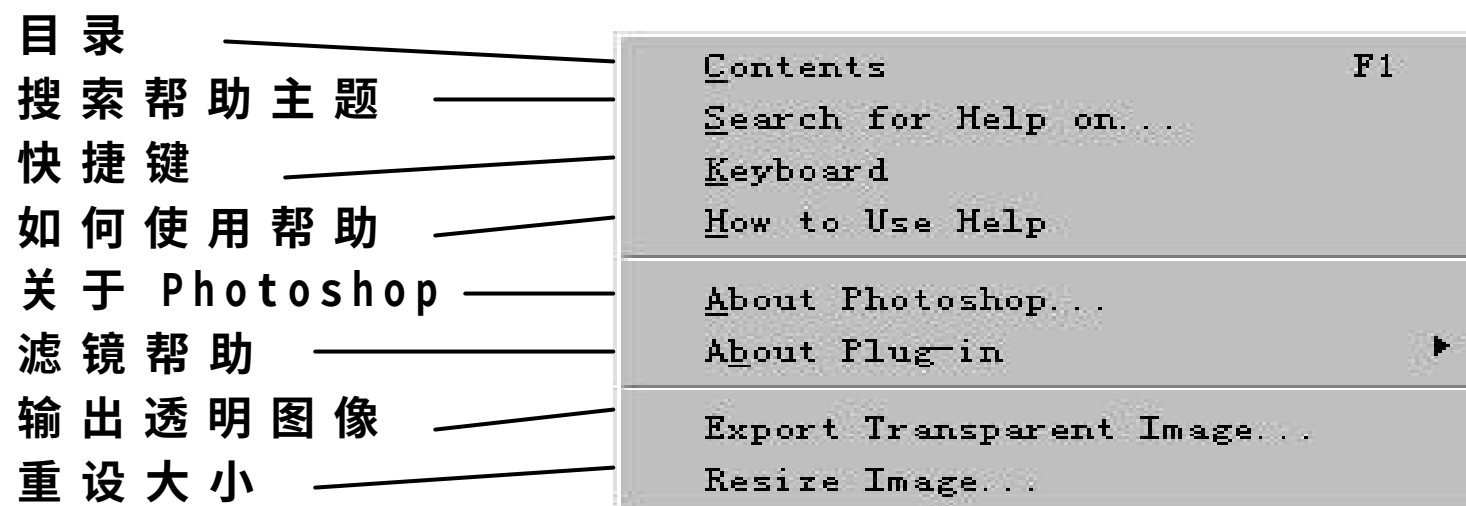


图 3.76 Help 菜单

3.9.1 Contents (目录)

执行此命令将显示所有的帮助主题。

3.9.2 Search for Help on (搜索帮助主题)

执行此命令将显示一窗口中，在索引栏我们可以输入要查找的主题，单击显示即可快速搜索到帮助主题。

3.9.3 Keyboard (快捷键)

显示所操作命令的快捷键以提高我们的应有速度。

3.9.4 How to Use Help(如何使用帮助)

3.9.5 About Photoshop (关于 Photoshope)

此命令用于显示关于 Photoshop 的信息，如注册人名、产品系列号、以及开发本软件的所有人员等的相关信息。

3.9.6 About Plug-in (滤镜帮助)

本命令在所有的菜单中是最庞大的一项，它将把所有的内部滤镜帮助都容在一起。

3.9.7 Export Transparent Image (输出透明图像)

把图像的白色区域转换成透明的格式，在打印输出时不会有白色的图像区域。

3.9.8 Resize Image (重设大小)

利用此向导你可以很容易地设置当前图像的打印输出的分辨率，设置过程中它将重新打开一窗口，此操作不会影响到用户原图像的质量问题。

第四章 强力武器——工具箱

在进入 Photoshop 5.0 工具箱介绍之前，我们先来看下面两幅对比图，上边的图像是 Photoshop 4.0 的工具箱，下边的是 Photoshop 5.0 的工具箱。大家从中可以看出在 Photoshop 5.0 中工具箱的变化实际上是不很大的，主要的工具都没有改变，只是稍微做了一些位置上的调整，另外又新增了 13 个工具。这新增的 13 个工具包括： 磁性套索工具、 图案橡皮图章、 历史笔工具、 测量工具、 磁性钢笔工具、 任意钢笔工具、 竖行文本工具、 竖行文本遮罩工具、 辐射状渐层工具、 角度渐层工具、 反射渐层工具、 钻石渐层工具和  色彩检验工具。这些新增加的工具大家都可以在下面的对照图像中找到。虽然 Photoshop 5.0 中新增了这么多工

具，不过你并不要被它们“吓倒”，它们在使用起来还是比较简单的，而且许多新的工具可令你起到事半功倍的效果。下面我们先来认识一下这些工具。

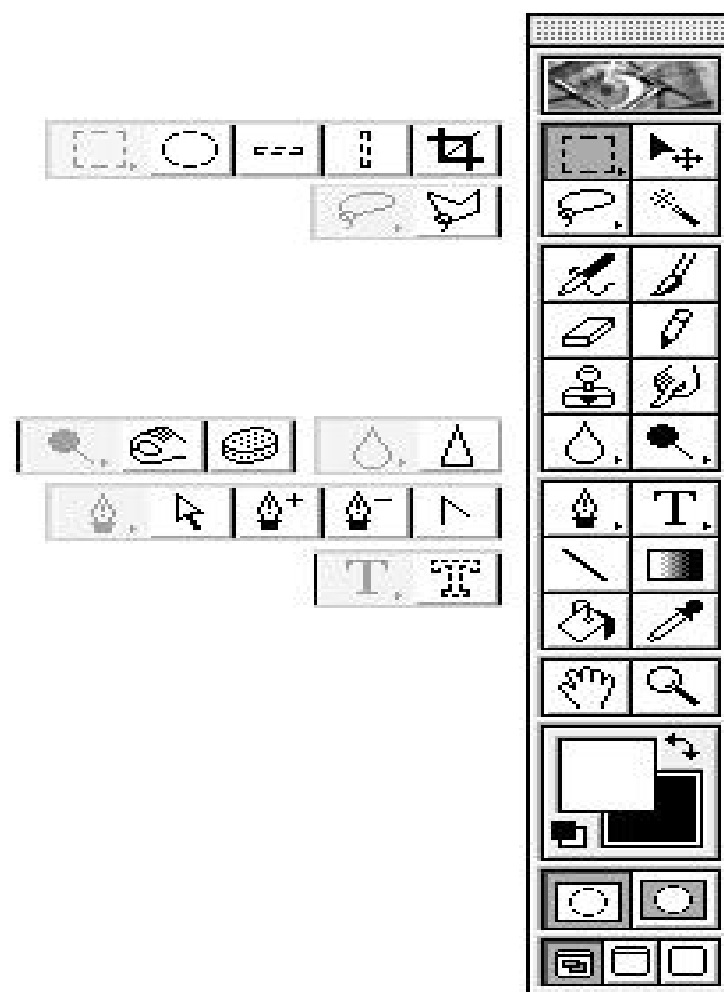


图 4.1 Photoshop 4.0 工具箱

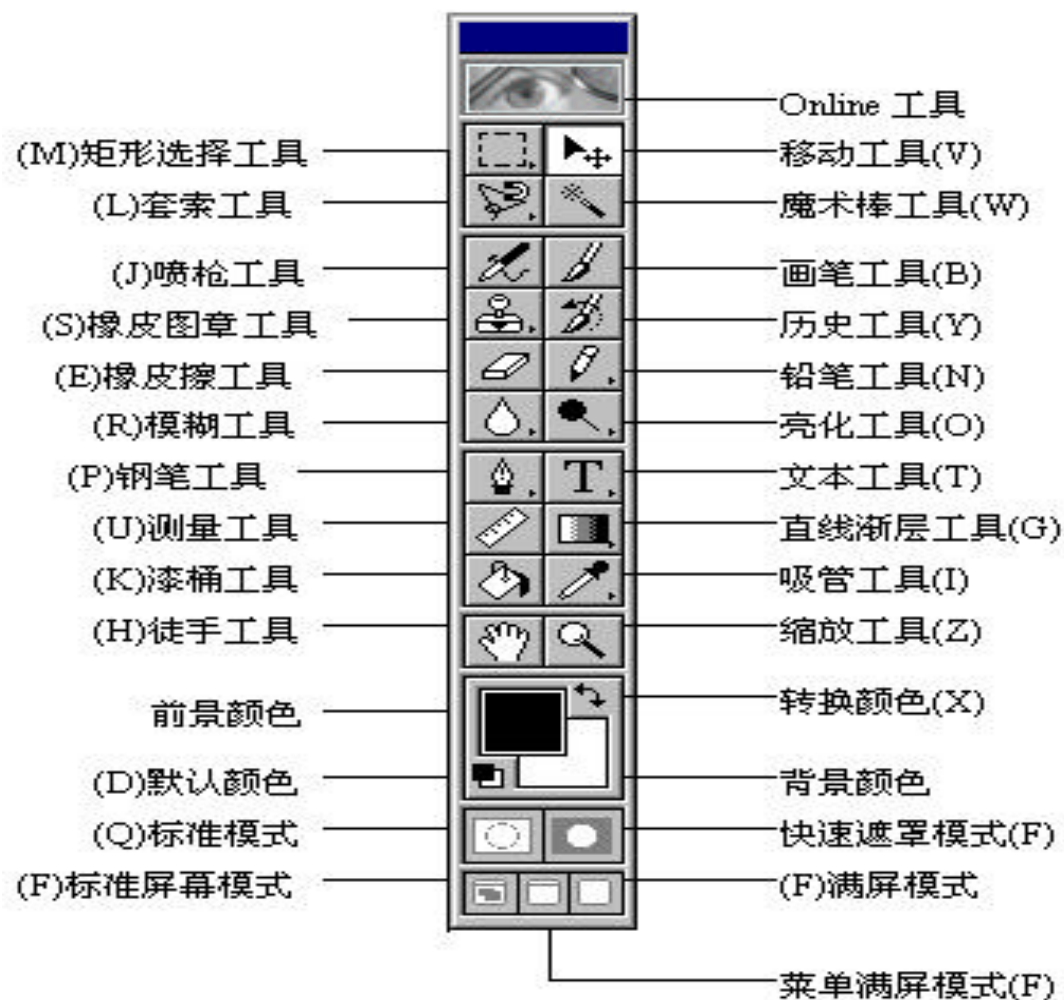
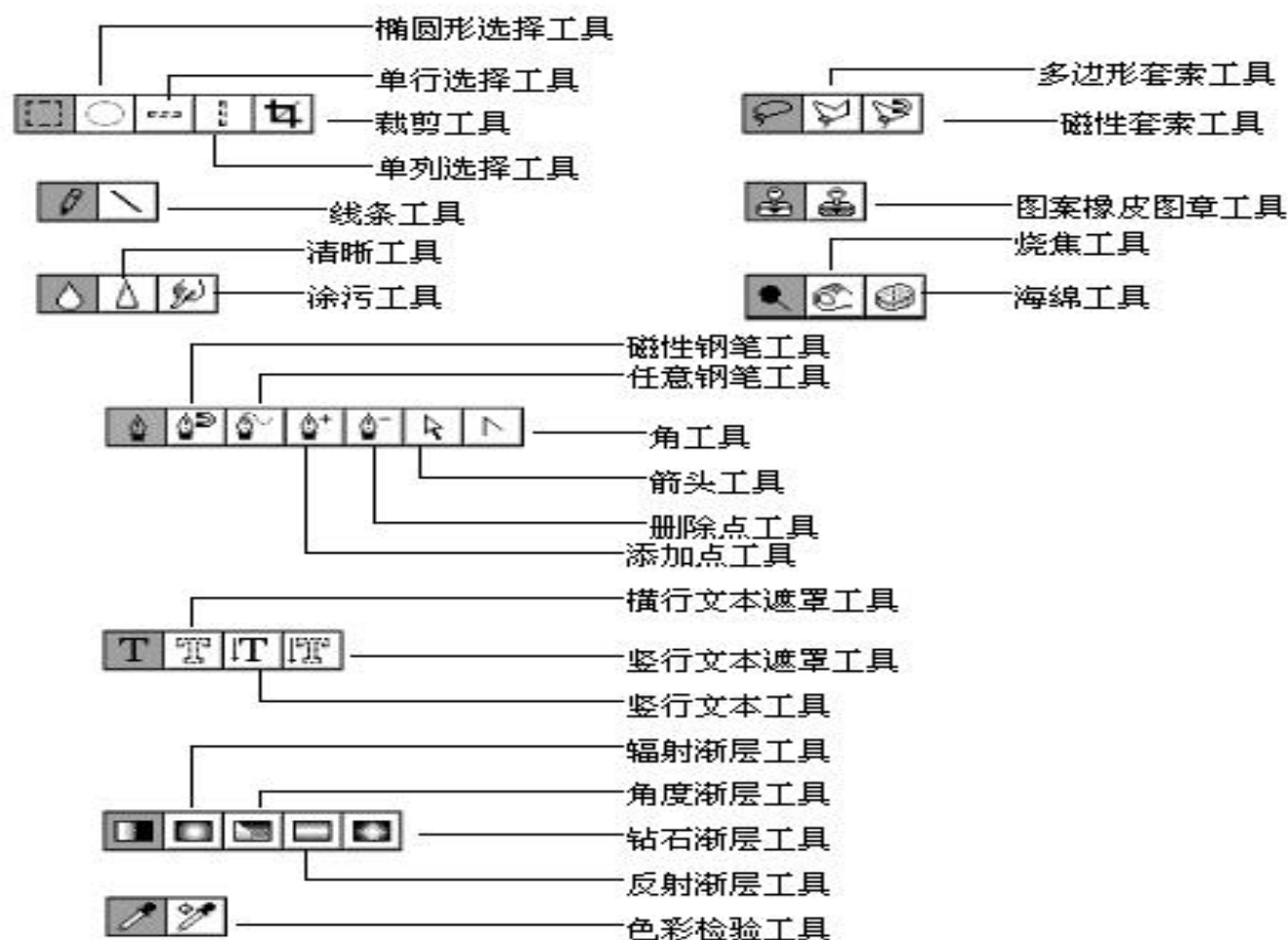


图 4.2 Photoshop 5.0 工具箱

4.1 工具箱初识



下面我们将对照 Photoshop 4.0 的工具箱，与大家一起了解一下 Photoshop 5.0 工具箱的变化，目的是使各位对 Photoshop 5.0 的工具箱有一个大体上的了解，哪些工具进行了“搬迁”，以及一些新增工具“长得像什么模样”。详细的讲解请看后面章节中的有关内容。和带领大家做的一些小小的实例。

首先我们来了解 Photoshop 5.0 中工具的“搬迁”情况，有些工具只是在位置上有所改变，其中有两个工具被“取消了独立权”，成为了其它工具的“附属国”。好，言归正传，下面我们就开始吧！



橡皮工具：这个工具的“命运”还是不错的，它并没有被“取消独立权”，而只是“官小了一级”而已，由原来的第五级降到了现在第六级。它的功能没有改变，而且里面也没有包含什么“附属国”。



铅笔工具：该工具也“官降一级”，由原来的第五级降到了现在第六级，不过它的内容却增多了，现在里面包含了线条工具。



橡皮图章工具：它是非常“幸运”的，它不但“官升一级”，由原来的第六级升至现在的第五级，而且有了自己的“附属国”——增加了图案橡皮图章工具。



涂污工具：该工具大概是“命运最不济”的一个，不但由原来的第六级降至现在的第七级，而且成了别的工具的“附属国”。现在只能在第七级的模糊工具中找到它了。



线条工具：虽然“升了官”，但却没有了自己的独立权。它由原来的第九级一跃到了现在的第六级，只不过它成了铅笔工具里面的一个“附属国”。

以上是一些工具的变迁情况，可以在你的 Photoshop 5.0 中熟悉一下。下面我们将认识一下新增的工具。Photoshop 5.0 共新增了 13 种工具，在这 13 种工具中，除了两个工具具有“独立权”外，其它的工具有都是别的工具的“附属国”，因此你只要稍微了解一下，再加上你以前使用工具的技术，我想不用一个小时，就能掌握和使用这些工具

了。

下面介绍 Photoshop 5.0 新增工具。

(1)  磁性套索工具，该工具隶属于套索工具，位于工具箱的第三级。

(2)  图案橡皮图章工具，它位于工具箱的第五级，隶属于橡皮图章工具。

(3)  历史笔工具，它也位于工具箱的第五级。这是一个非常不错的工具，真不知道 Adobe 公司是怎样想到它的？它在编辑图像时将十分的有用，希望大家在后面的学习中多注意它。

(4)  磁性钢笔工具和  任意钢笔工具，这两个工具都位于第八级，而且由于它们全都隶属钢笔工具，我想不用我介绍你就已经猜到了它们主要是用来编辑路径的。在这儿我可以先告诉你，这两个路径工具也是十分有用的，如果你掌握了它们，那么在做一些复杂物体的选取时会省去不少的麻烦。

(5)  竖行文本工具和  竖行文本遮罩工具，它们位于工具箱的第八级。我想你一定有这样的体会，在早期版本中的

Photoshop 中输入竖行的文字特别困难，因为它缺省都是以横行排列的，不过现在好了，有了这两个竖行文本工具，一切问题都迎刃而解了。

(6)  测量工具，它位于工具箱的第九级。顾名思义它是用来搞测量，它将可以测量绘图区域中两点之间的距离、位置和角度。有关该工具的详细使用，请参看后面的介绍。

(7) 渐层工具现在可以说是“人丁兴旺”，有原来的“独生子”一下子变成了“五胞胎”，。这新增的四个工具分别为： 辐射状渐层工具、 角度渐层工具、 反射渐层工具和  钻石渐层工具。虽然渐层工具增添了不少的工具项，但它们的使用基本上是一样的，只不过渐层形成的花样多了一些，相信各位一定可以掌握它们。

(8)  色彩检验工具，该工具位于工具箱的第十级，它并不是用来汲取颜色，而是用来定义颜色参照点的。它必须和信息控制面板联合起来使用。有关色彩检验工具的使用，请参看后面的讲解。

现在大家已经基本上了解了工具箱的变化，以及新增工具的一些情况。在 Photoshop 5.0 中延续了 4.0 的一些做法，比如将工具进行分

类存放，将一些类型基本相同的工具归为一组，在 5.0 中依然把工具箱划分成了七组。在 4.0 中出现的及时帮助条，在 5.0 中依然存在，这样可以及时得到有关帮助信息。另外，在 Photoshop 5.0 的复合工具上，依然存在一个小小的标志，它将提醒在工具的下面还存在有其它的工
具，对于这些隐藏工具的切换方法有两种：方法一：可以在工具上按住鼠标的左键 2-3 秒钟，系统将自动弹出隐藏的工具，然后拖动鼠标到预选定工具上，松开鼠标即可选中该工具。方法二：首先按住 Alt 键，然后使用鼠标单击工具，每单击一次即可切换一个工具，待预选定的工具出现后，松开 Alt 键即可选中。以上介绍的两种方法适用于所有的隐藏的工具。

下面就开始详细地介绍 Photoshop 5.0 所有的工具。介绍的顺序将按照工具在工具箱中的排列顺序进行。一般的讲解分为三个部分，首先讲解的是该工具的名称和作用，然后讲解的是该工具的配合的快捷键，在最后将带领大家做几个有典型意义的实例。一般我们在开始的工具中讲解得比较详细，对于后面有相同功能的就不再进行详细的讲解，而是要求你去参看前面有关内容，这样就省去了你在学习反复记忆的

麻烦。下面我们将正式开始讲解工具。

4.2 Online 工具

Online 工具是一个特别的工具，它没有任何的编辑图像的功能。不过你可以通过它快速地连接到 Adobe 公司的网点上，它是一个快速上网工具。单击 Online 将出现如图 4.3 所示的对话框。



图 4.3 Adobe Online 示意图

如果你已经连上了因特网，那么可以试一下这些按钮的作用。

4.3 选择类工具

在 Photoshop 5.0 中，这是一种类型的选择工具，它们选择出的区域一般是非常死板的，不能够选择出灵活的区域，这种工具共有四个，另外“附属的”还有一个裁剪工具。如图 4.4 所示：



图 4.4 选择工具和裁剪工具

这些工具在 Photoshop 4.0 中就已经存在了，如果你已经比较熟悉这些工具了，那么你可以完全跳过此节的学习。如果你只是一个才学 Photoshop 的新手，则你要熟练的掌握的这些选择工具的使用，我们在以后的实例中要绝对的用到选择工具，有时还需要非常好的选择技术，

如果你不能熟练的使用这些工具，我想你只能对一些好的效果“望洋兴叹”了。

4.3.1 矩形选择工具

 矩形选择工具用于在被编辑的图像中，或单独的层中选择各种矩形区域。双击该工具将调出 Marquee Options 控制面板，如图 4.5 所示。

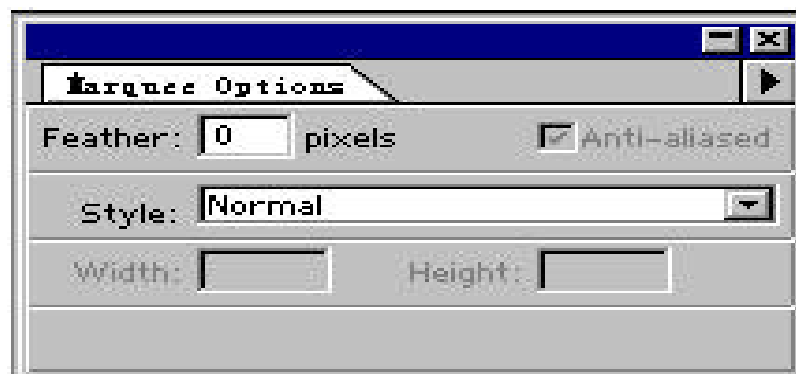


图 4.5 Marquee Options 控制面板

在 Marquee Options 控制面板中， Feather 项可以设定选择边界的羽化宽度，设定的数值越大，羽化的范围越大；Anti-aliased 项用于去除选择边界的锯齿状边缘；在 Style(类型)项中可以设定选择类型，其中：Normal 项为标准选择类型，即鼠标在图像上拖动产生的方框范围将成为选择区域；Constrained Aspect Ration 项为强制比例选择类型，它将按下面的 Width(宽度)和 Height(高度)比例来进行选择，当然你可以设定宽高比例；Fixed Size 项为固定尺寸选择类型，尺寸由下面的 Width 和 Height 确定。每次单击鼠标，它都将在图像中选择出一块固定大小的矩形区域。

注意：如果你在 Width(宽度)和 Height(高度)中设定的数值一样，则选择出来的区域将是正方形区域。

与矩形选择工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键在图像中拖动鼠标，将选择出一个正方形的选择区域，相当于使用了 Constrained Aspect Ration 项，并且将宽、高比例设置为 1:1。

- 按住 Alt 键在图像中拖动鼠标,将以拖动的开始点作为中心点选出一个选择区域。

- 按住 Shift 键和 Alt 键在图像中拖动鼠标,将以拖动的开始点作为中心点选出一个正方形的选择区域。

- 如果此时图像由于过大而不能在视窗中一次性显示出来,则按住空格键然后再拖动鼠标,这样将在有限的视窗中移动图像。此时应用的工具实际上是徒手工具 , 有关徒手工具的介绍请参看后面的介绍。

- 当图像中已经有了一块选择区域后,再按住 Shift 键拖动鼠标,将添加一块选择区域,如果两块选择区域存在叠加的部分,则自动地形成一块选择区域。应用这项技术,可以选择出较为复杂的选择区域。

- 当图像中已经有了一块选择区域,再按住 Alt 键拖动鼠标,如果新选定的区域和已经存在的选择区域之间存在叠加的区域,则叠加的区域将从原选择区域中删除,如果没有叠加的区域,则该次操作无效。这项技术一般用于选择较为复杂的选择区域。

- 如果图像中已经存在一块或多块选择区域了,再按住 Alt 键和 Shift 键拖动鼠标进行选择,新选定的区域如果和已存在的选择区域有

叠加之处，则将选出一个交集的区域。即新的选择区域与原有的选择区域相交区域成为最终的选择区域。

- 按住 Ctrl 键拖动已选定的区域，将把选择区域拖动至新位置。
- 按住 Ctrl 键和 Alt 键再拖动已选定的区域，将把选择区域拷贝后拖动至新位置。
- 使用光标键可以每次以 1 Pixel 为单位移动选择框。
- 按住 Shift 键再使用光标键，则每次以 10 Pixel 为单位移动选择框。

注意：上述两种方法，以及用鼠标直接拖动选择区域，移动的并不是实际选中的图像，而只是移动的选择框，此时的工具图标为虚线移动图标，而不是移动工具图标 。如果想实际移动选中图像，则要配合上 Ctrl 键的使用。

实例 11

(1) 在 Photoshop 中打开 Samples 文件夹下的 Guitar.psd 文件，

如图 4.6 所示。然后选择矩形选择工具。如果此时工具箱中显示的并不是矩形选择工具，可以使用前面介绍述的切换方法进行切换，直至矩形选择工具被选中。

（2）然后在图像中点下鼠标并拖动，将选择出一块矩形的选择区域，如图 4.7 所示。



图 4.6 打开的图像



图 4.7 矩形选择区域

(3) 按住 Shift 键再在图像中进行选择，使两块选择区域有重叠的区域，则选择的效果如图 4.8 所示。



图 4.8 配合 Shift 键选择的效果

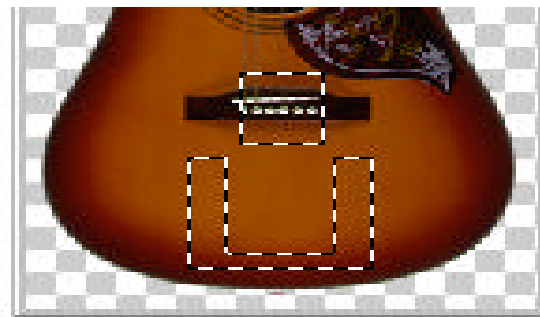


图 4.9 配合 Alt 键选择的效果

(4) 再按住 Alt 键在选中区域中拖动鼠标，则将在选中区域中删除新选中的区域，效果如图 4.9 所示。

上面的效果可能不明显，下面我们来将选择的区域移动一下，大家就可以看出效果了。

(5) 按住 Ctrl 键，然后将鼠标置于选择区域中，此时鼠标将变

为 ，点下鼠标并开始拖动，则被选中的图像将一起被移动，最后效果如图 4.10 所示。



图 4.10 移动效果图

以上是请各位做了几个简单的操作，你可以再配合上其它的功能键进行一下选择实验。矩形选择工具总起来说使用还是比较简单的，相信大家一定可以很好地掌握它。下面请你将选择工具由矩形选择工具切换到后面的椭圆形选择工具，接着将开始椭圆形选择工具的介绍。

4.3.2 椭圆形选择工具

 椭圆形选择工具用于在被编辑的图像中，或单独的层中选出各种圆形区域。双击椭圆形选择工具将调出控制面板，如图 4.11 所示。

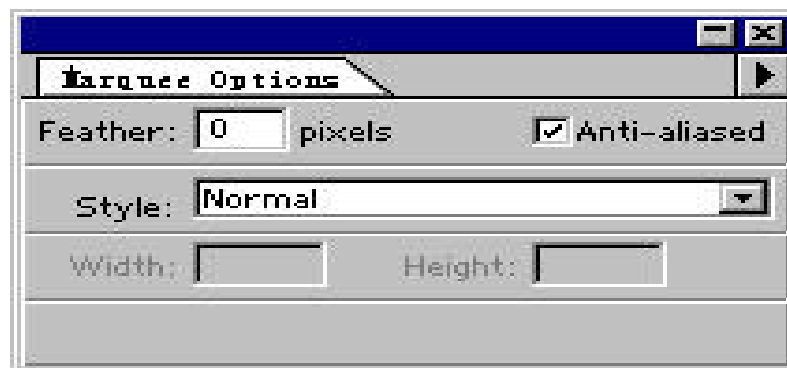


图 4.11 Marquee options 控制面板

有关 Marquee Options 控制面板的具体内容，请参看矩形选择工具中有关内容。

与椭圆形选择工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键在图像中拖动鼠标，将选择出一个正圆形的选择区域，相当于使用了 Constrained Aspect Ratio 项，并且将宽、高比例

设置为 1:1。

- 按住 Alt 键在图像中拖动鼠标，将以拖动的开始点作为中心点选择一个圆形区域。

- 按住 Shift 键和 Alt 键在图像中拖动鼠标，将以拖动的开始点作为中心点选出一个正圆形的选择区域。

- 如果此时图像由于过大而不能在视窗中一次性显示出来，则按住空格键然后再拖动鼠标，这样将在有限的视窗中移动图像。此时应用的工具实际上是徒手工具 ，有关徒手工具的内容请参看后面的介绍。

- 当图像中已经有了一块选择区域，再按住 Shift 键拖动鼠标，将添加一块选择区域，如果两块选择区域存在叠加的部分，则自动地形成一块选择区域。应用这项技术，可以选择出较为复杂的选择区域。

- 当图像中已经有了一块选择区域，再按住 Alt 键拖动鼠标，如果新选定的区域和已存在的选择区域之间存在叠加的区域，则叠加的区域将从原选择区域中删除，如果没有叠加的区域，则该次操作无效。

- 如果图像中已经存在一块或多块选择区域，再按住 Alt 键和 Shift 键拖动鼠标进行选择，新选定的区域如果和已存在的选择区域有

叠加之处，则将选择出一个交集的区域。即新的选择区域与原有的选择区域相交区域成为最终的选择区域。

- 按住 Ctrl 键拖动已选定的区域，将把选择区拖动至新位置。
- 按住 Ctrl 键和 Alt 键再拖动已选定的区域，将把选择区域拷贝后拖动至新位置。
- 使用光标键可以每次以 1 Pixel 为单位移动选择框。
- 按住 Shift 键再使用光标键，则每次以 10 Pixel 为单位移动选择框。

注意：上述两种方法，以及用鼠标直接拖动选择区域，移动的并不是实际选中的图像，而只是移动的选择框，此时的工具图标为虚线移动图标，而不是移动工具图标。如果想实际移动选中图像，则要配合上 Ctrl 键的使用。

实例 12

(1) 在 Photoshop 中打开 Samples 文件夹下的 Guitar.psd 文件，然后选择椭圆形选择工具。如果此时的工具箱中显示的并不是椭圆形选

择工具，则要进行切换，切换方法可以参看前面有关内容。

(2) 首先选择一个正圆形的区域，按住 Shift 键，然后在图像中进行拖动，结果如图 4.12 所示。

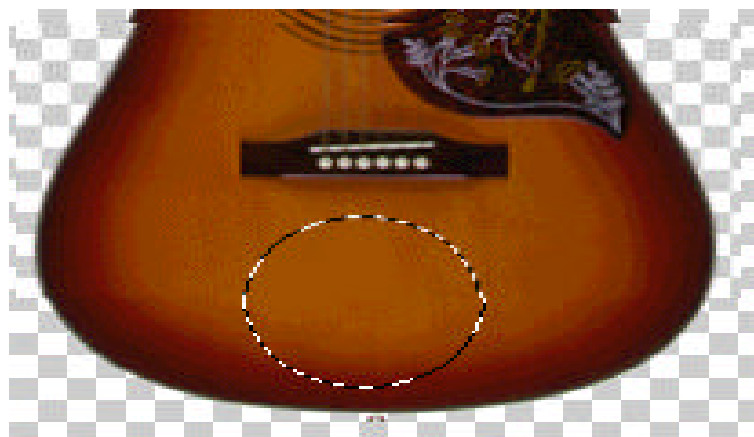


图 4.12 椭圆形选择区域

(3) 下面配合使用 Shift 键，为这个圆形选择区域添加两个小圆形选择区域。按住 Shift 键，然后在图像的合适位置处点下并拖动鼠标，将添加一块选择区域，然后再操作一遍，即可增加两块选择区域。

效果如图 4.13 所示。



图 4.13 添加选择区域

(4) 再按住 Alt 键在选中区域中拖动鼠标，将在选中区域中删除新选中的区域。这一步我们将在上面的选择区域上“抠出两个小眼睛”，按下 Alt 键，然后在合适位置上点下并拖动鼠标，形成新的选择区域，选择完后，系统将自动将该区域从选中区域中删除，连续操作两次，将形成如图 4.14 所示的效果图。



图 4.14 删除选择区域

现在已经可以看出我们选择出来的图形是一个非常粗糙的“熊猫头”。为了让大家看得更清楚一些，我们将它拷贝并粘贴到一个新文件中，这样大家就看得更明白了。效果如图 4.15 所示。



图 4.15 最终效果图

在 Photoshop5.0 中，如果你能非常灵活地运用上面介绍地这些选择方法，则你就可以非常轻松地选择出一些复杂的图形，这样就不用在 CorelDraw 等绘图软件中费事地一笔笔地去画了。在 Photoshop5.0 中矩形选择工具和椭圆形选择工具使用的频率还是比较高的，希望大家好好地掌握这两个选择工具。

4.3.3 单行选择工具

 单行选择工具用于在被编辑的图像中，或单独的层中选出 1 个

像素宽的横线区域。效果如图 4.16 所示。



图 4.16 单行选择区域

与单行选择工具相配合的功能键：

- 当图像中已经有了一条选择线，按住 Shift 键再在图像中单击，则可以添加一条选择线。
- 当图像中已经有了一条选择线，按住 Alt 键再在线上单击，则可

以删除该选择线。

- 使用光标键可每次以 1 Pixel 为单位的上下移动选择线。
- 按住 Shift 键再使用光标键，则每次以 10 Pixel 为单位上下移动选择线。

由于单行选择工具使用起来比较简单，这儿就不再练习了，你可以自己去试着练习一下。

4.3.4 单列选择工具

 单列选择工具用于在被编辑的图像中，或单独的层中选择 1 个像素宽的竖线区域。



图 4.17 单列选择区域

与单列选择工具相配合的功能键：

- 当图像中已经有了一条选择线，按住 Shift 键再在图像中单击，

则可以添加一条选择线。

- 当图像中已经有了一条选择线，按住 Alt 键再在线上单击，则可以删除该选择线。

- 使用光标键可每次以 1 Pixel 为单位左右移动选择线。

- 按住 Shift 键再使用光标键，则每次以 10 Pixel 为单位左右移动选择线。

4.3.5 裁剪工具

 裁剪工具用于切除选中区域以外的图像，以重新设置图像的大小。当你选定区域后，将有八个处理点出现，可以拖动这些处理点以改变选择区域的大小；当鼠标处于处理点以外时，鼠标将变为弧型指针，拖动鼠标可以旋转选择框。

要执行裁剪有三种方法：一是在选择区域内双击鼠标即可进行裁剪；二是在选择后直接按回车键即可进行裁剪；三是在工具箱中任意工具上点一下，系统将弹出一个对话框，提示你是否进行裁剪。对话框如图 4.18 所示。如果你确认进行裁剪，则选择 Crop 按钮；放弃裁剪则选

择 Don't Crop 项，系统将放弃这次裁剪操作，并将选择区域一起放弃；如果你选择了 Cancel 项，则系统只是放弃这次裁剪操作，选择区域仍将存在。

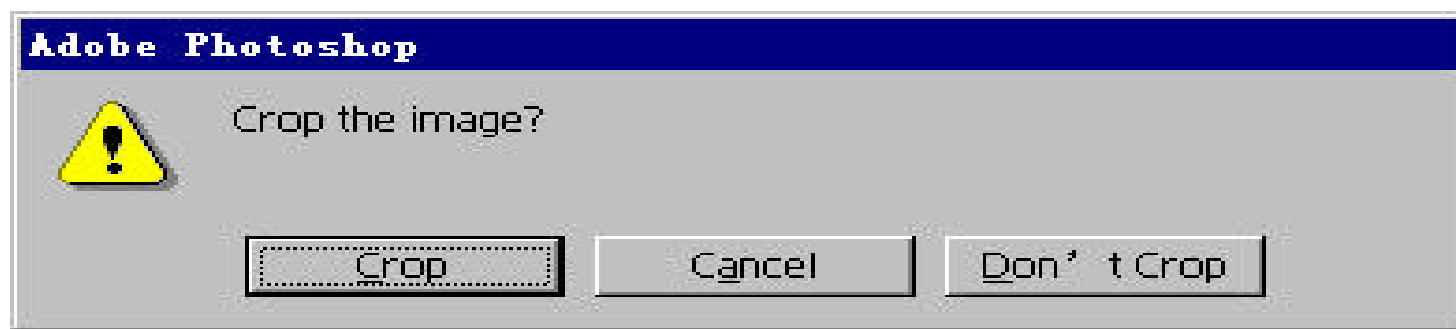


图 4.18 裁剪对话框

双击裁剪工具将调出 Crop Options 控制面板，如图 4.19 所示。

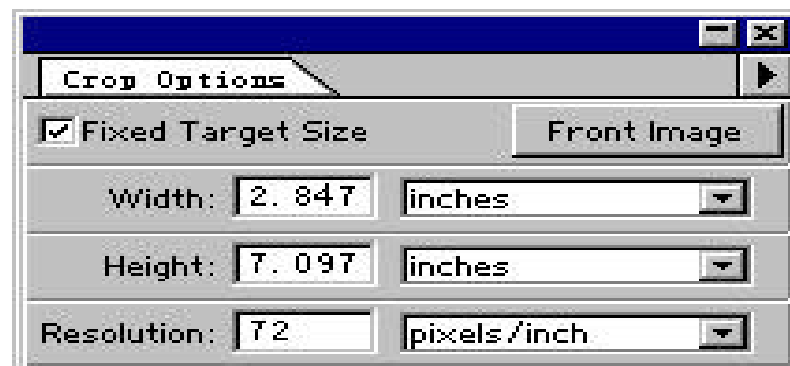


图 4.19 Crop Options 控制面板

在 Crop Options 控制面板中，可以选定 Fixed Target Size 项，即设定裁剪后生成的图像为固定大小的图像，图像的大小可以在 Width(宽度)、Height(高度) 项中设定，而且在此处设定的值还决定了选择裁剪区域时的宽高比率，当在此处设定好后，无论你在图像中如何选取，所选择的区域都将满足此处设定的宽高比。

如果不想改变图像的尺寸大小，则可以单击 Front Image 按钮，这样图像的宽高尺寸将自动地设定在 Width(宽度)、Height(高度) 项中。

在这个控制面板中还有一项需要注意的是 Resolution 项，即分辨率项。此项将确定裁剪生成的图像的分辨率。因为 Fixed Target Size 项要设定图像文件的大小，因此如果你只设定了文件大小，而没有设置分辨率的数值，则分辨率将自动调整以适合设定的图像大小；如果你设定了分辨率，而没有设置图像文件的大小，则图像文件的大小将自动调整，以适合设定的分辨率。

在 Crop Options 控制面板中每一个数值输入框后面还有一个下拉式列表框，在此列表框中可以设定数值的单位。

注意：当在控制面板中选定了 Fixed Target Size 项，则生成的选择区域只有四个处理点，而不再是八个处理点。

与裁剪工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键，再使用裁剪工具在图像中进行选择，则选择出一个正方形的选择区域，此时控制面板中的 Fixed Target Size 项应处于非选中状态。

- 按住 Alt 键，再使用裁剪工具在图像中进行选择，则以鼠标最初点下的点为中心点选择一个区域。此项不受控制面板中的 Fixed Target Size 项影响。

- 按住 Shift 键和 Alt 键，再使裁剪工具在图像中进行选择，则以鼠标最初点下的点为中心点选择一个正方形的区域，如果此时控制面板中的 Fixed Target Size 项应处于选中状态，则此项无法正常的进行。

- 在选中预裁剪的区域后，如果按住 Shift 键拖动选择区域，则选择框将沿 45 度角或倍数进行移动；如果拖动处理点，则选择区域将按宽高比例进行变化；如果在处理点的外面旋转选择框，则选择框将以 15 度为单位进行旋转。

- 再选中预裁剪的区域后，如果按住 Alt 键拖动处理点，则选择区域将以中心点为对称点进行对称变化，所谓的对称点，就是选择区域中的小圆点。你可以使用鼠标拖动这个小圆点以改变对称点，如图 4.20 所示。

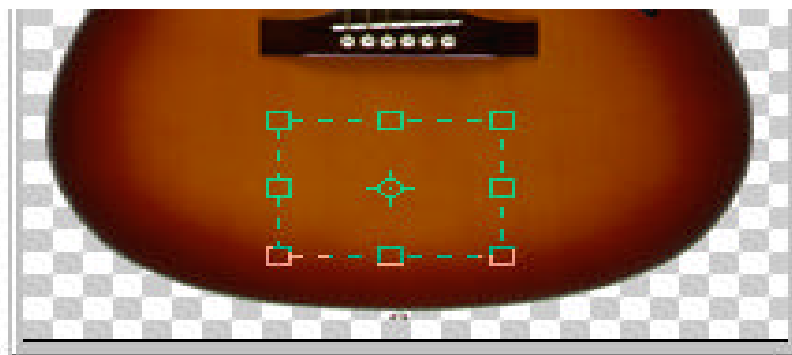


图 4.20 中心点

注意：当改变了中心点后，再旋转选择框时，它将以新设定的中心点为标准点进行旋转，而不是以选择框的实际中心点为标准点。

实例 13

(1) 在 Photoshop 中打开 Samples 文件夹下的 Guitar.psd 文件，然后选择裁剪工具。如果此时工具箱中显示的并不是裁剪工具，你可以使用前面介绍的切换方法进行切换，直至裁剪工具被选中。

(2) 然后在图像中点下鼠标并拖动，将选择出预裁剪的选择区域，如图 4.21 所示。

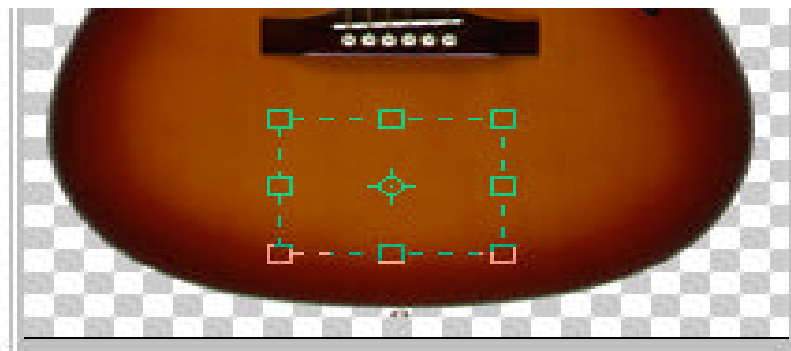


图 4.21 选择区域

(3) 按住 Shift 键并拖动其中的一个处理点，可以等比例的放大，效果如图 4.22 所示

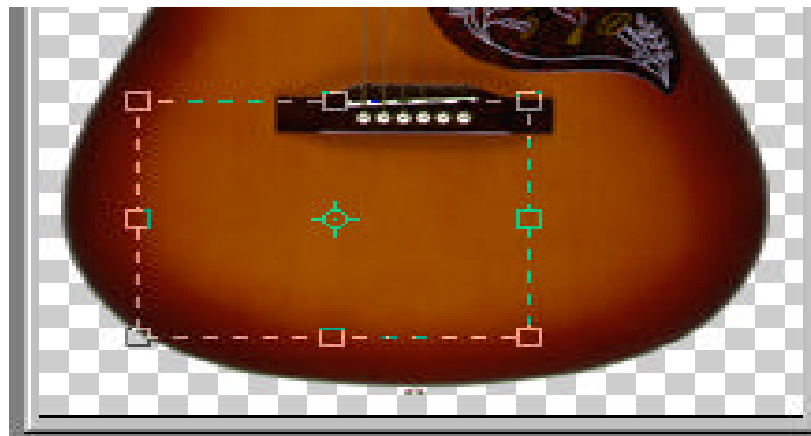


图 4.22 等比例放大

(4) 然后将鼠标置于处理点的外面，拖动鼠标进行旋转，旋转后使用鼠标在选择框中进行拖动，将选择框拖动到适当位置，最后效果如图 4.23 所示。

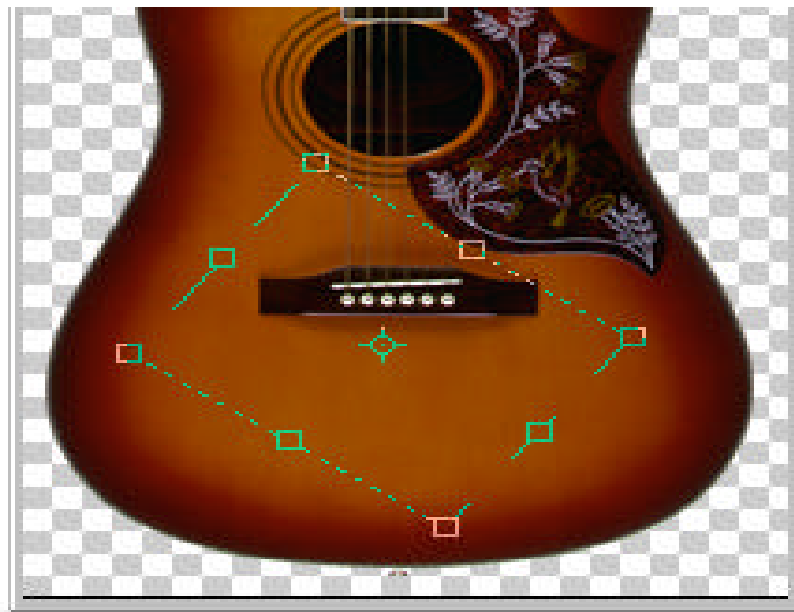


图 4.23 旋转并拖动后的效果图

(5) 在选择框中双击鼠标，最后裁剪下的图像如图 4.24 所示。



图 4.24 裁剪下的效果图

关闭上面打开的图像文件，但是不要存盘，我们下面还要使用它。

(6) 重新打开上面的图像文件，双击裁剪工具，在调出的 Crop Options 控制面板中选中 Fixed Target Size 项，并单击 Front Image 按钮，将设定数值如图 4.25 所示。

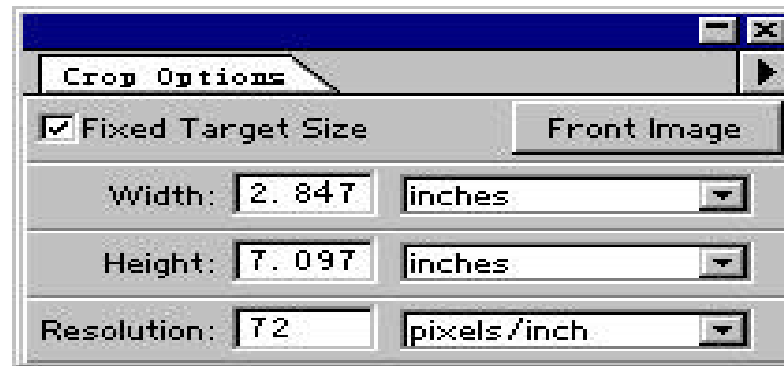


图 4.25 Crop Options 控制面板

(7) 然后在图像中选择一块区域，注意选择区域的宽高比率一定符合设定的宽高比率，选定区域的效果如图 4.26 所示。

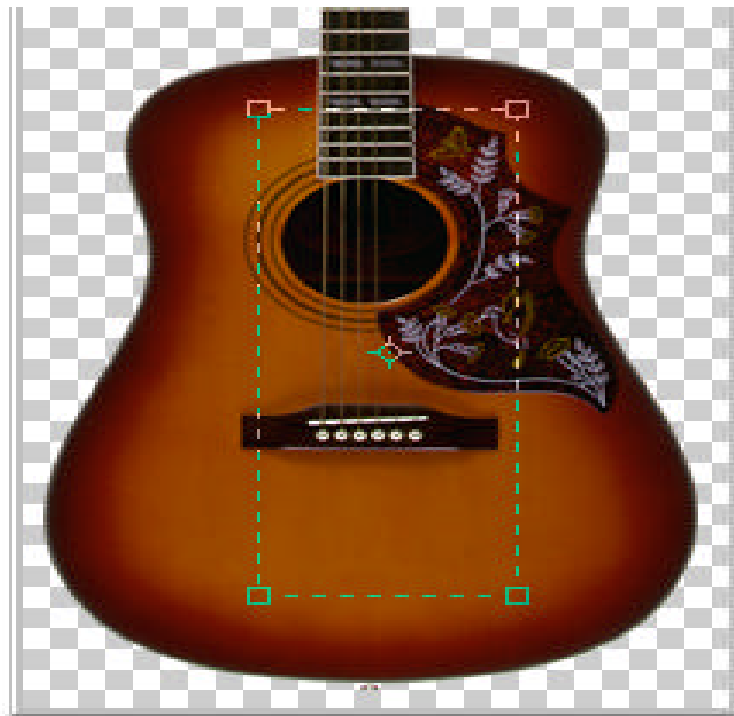


图 4.26 选定区域图

(8) 在选择框中双击鼠标左键确定裁剪，将裁剪的图像另存一份，然后将源文件打开进行比较，注意图中的分辨率的变化，如图 4.27 所示。



图 4.27 裁剪后的对比效果图

以上我们就介绍完了裁剪工具的使用，由于裁剪工具具有一定的

“危险性”，因此你在使用时一定要小心，一旦操作错误则马上使用 Edit>Undo 命令恢复，如果已经做了好几步了，则还可以编辑 History 控制面板中的命令进行恢复。不过在存盘后，再重新打开，则一切都会付之东流。所以建议各位在使用该工具时要倍加小心。

4.4 移动工具

 移动工具可将某一层中的全部图像或选择区域移动到指定位置，配合上信息控制面板的使用，可以精确地进行位移。

双击移动工具将调出 Move Options 控制面板，如图 4.28 所示：

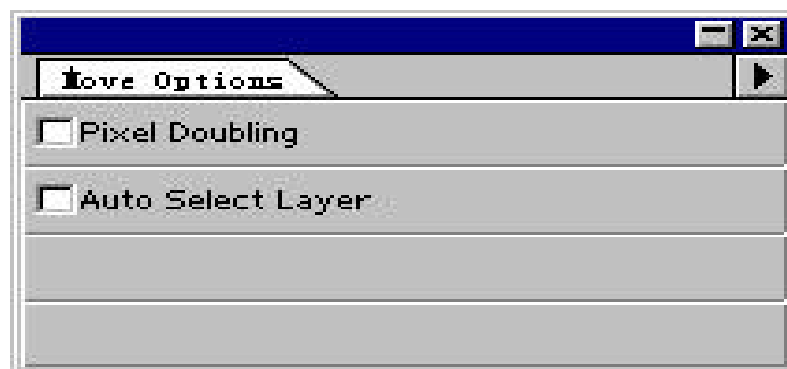


图 4.28 Move Options 控制面板

在 Move Options 控制面板中，如果选择 Pixel Doubling 项，则在移动时可有效地加快预览的速度，此时系统将把像素点放大一倍，同时将分辨率降低一半，不过这只是暂时的，并不影响最终的效果。Auto Select Layer 项是一个新增的功能项，它将设定移动工具操作的层为最近的且有像素的层，而不是当前选定的层。

与移动工具相配合的功能键：

- 在使用其它的工具时，如果按下 Ctrl 键，可以快速地切换到移动工具，当释放 Ctrl 键后，将自动切换到原工具上。这种临时切换对一些工具无效，如钢笔工具、徒手工具和放大工具等。

- 按住 Shift 键在图像中拖动选择区域，可以强制图像沿 45 度角或 45 度角的倍数被拖动。

- 按住 Alt 键在图像中拖动选择区域，系统将先把选择区域进行拷贝，然后将原选择区域放置原处，将复制出的选择区域移动到新的位置。

- 使用光标键可以每次以 1 Pixel 为单位移动选择区域。
- 按住 Shift 键再使用光标键，则每次以 10 Pixel 为单位移动选择区域。
- 按住 Ctrl 键和 Shift 键再拖动，可将选择区域拷贝后拖动至另一个视窗的新层中，并且放置于该层的中心位置处。

实例 14

- (1) 在 Photoshop 中打开 Samples 文件夹下的 Guitar.psd 文件，使用矩形选择工具在其中选择出一块选择区域，然后选择移动工具。
- (2) 将鼠标在选择区域中点下，并直接向上拖动选择区域，拖动的效果如图 4.29 所示。



图 4.29 移动选择区域示意图

(3) 使用 **Edit>Undo** 命令将上面的移动操作放弃，如果是分几次将选择区域拖动到该位置的，则可以在 **History** 控制面板中将这一系列的移动动作一起删除，将选择区域恢复到初始的位置上。

(4) 按住 **Shift** 键，然后把选择区域沿 45 度角向左上方拖动，效

果如图 4.30 所示。



图 4.30 沿 45 度角拖动

(5) 再次使用 `Edit>Undo` 命令将上面的移动操作恢复，如果不能完全恢复，你可以编辑 History 控制面板，将选择区域恢复到原来的位置上。

(6) 按住 Alt 键，然后把选择区域复制一份，拖动到原选择区域的上方，效果如图 4.31 所示。



图 4.31 复制移动

至此移动工具就讲解完了，大家可以看到，移动工具只不过是一个简单的工具，关键还是在于选择出适当的选择区域。在此要提醒各位：你可以在使用其它的工具时，按住 Ctrl 键以快速地切换到移动工具。

接下来介绍的是另一类型的选择工具，如果说前面介绍的选择工具

是“死板”选择工具的话，那么后面讲解的选择工具就是“灵活”选择工具了，这些工具主要是以手控的方式进行自由选择，因此可以非常灵活地选择出一些随机性很强的选择区域。下面让我们一起来认识和熟悉一下这些“灵活”选择工具。

4.5 套索工具

本节要讲解的工具共有三个，它们是  套索工具、 多边形套索工具和  磁性套索工具，这些工具处于同一个工具格中。

前面两个工具大家都非常熟悉了，第三个工具是 Photoshop 5.0 中新增的工具——磁性套索工具。可不要小看了这个磁性套索工具，它的选择功能对于其它的套索工具可以说是有过之而无不及，相信各位在以后的工作中会把它当作一个“得力助手”来使用。

4.5.1 套索工具



这个工具从实际的功能来说应称之为手控套索工具，不过我们此处还是延续以前的叫法，称之为套索工具。该工具用在图像，或某一个单独的层中，以自由手控的方式进行选择。它可以选择出极其不规则的形状，因此一般用于选取一些无规则、外形极其复杂的图形。

使用鼠标双击套索工具，将调出 Lasso Options 控制面板，如图 4.32 所示。

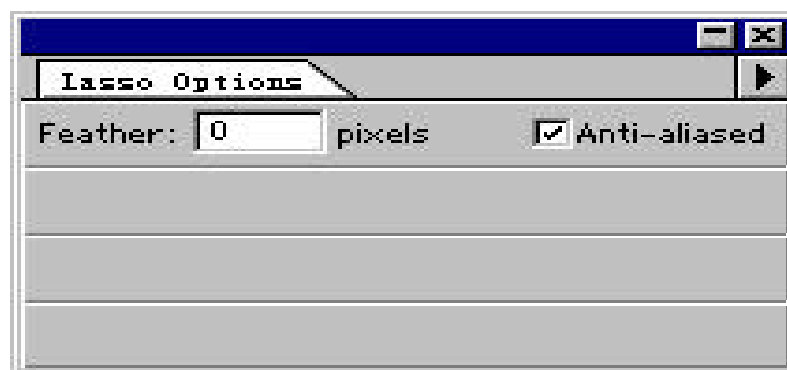


图 4.32 Lasso Options 控制面板

在该面板中，Feather 项可以设定选择边界的羽化宽度，设定的数

值越大，羽化的范围越大，此处的单位为 pixels 像素点。Anti-Aliased 项可以有效地去除选择区域的锯齿状边缘。

与套索工具相配合的功能键：

- 先按住 Alt 键，然后再在图像中拖动鼠标，则可以暂时切换为多边形套索工具进行选择。

- 当图像中已经有了一块选择区域后，再按住 Shift 键拖动鼠标，将添加一块选择区域，如果两块选择区域存在叠加的部分，则自动地形成一块选择区域。

- 当图像中已经有了一块选择区域，再按住 Alt 键拖动鼠标，如果新选定的区域和已经存在的选择区域之间存在叠加的区域，则叠加的区域将从原选择区域中删除，如果没有叠加的区域，则该次操作无效。

- 按住 Ctrl 键拖动已选定的区域，将把选择区域拖动至新位置。

- 按住 Ctrl 键和 Alt 键再拖动已选定的区域，将把选择区域拷贝后拖动至新位置。

- 使用光标键可以每次以 1 Pixel 为单位移动选择框

- 按住 Shift 键再使用光标键，则每次以 10 Pixel 为单位移动选

择框。

实例 15

(1) 在 Photoshop 中打开 Samples 文件夹下的 Guitar.psd 文件，然后选择套索工具。如果此时工具箱中显示的并不是套索工具，你可以使用前面讲述的切换方法进行切换，直至套索工具被选中。

(2) 在图中适当的位置点下鼠标键，然后在图像中拖动，任意选择出一块区域。效果如图 4.33 所示。



图 4.33 选择任意区域图

(3) 按住 Alt 键，多次选择，将多余的选择区域去掉，效果如图 4.34 所示。



图 4.34 缩小选择区域图

有关套索工具的其它使用，请读者自己去练习，这儿就不再多讲了。

4.5.2 多边形套索工具



多边形套索工具用以在图像中，或某一个单独的层中，以自由手控的方式进行多边形不规则选择。它可以选择出极其不规则的多边形形状，因此一般用于选取一些复杂的、但棱角分明、边缘呈直线的图形。

使用鼠标双击套索工具将调出 Polygonal Lasso Options 控制面板，如图 4.35 所示。在 Polygonal Lasso Options 控制面板中，可以设定边缘羽化效果，如果选择 Anti-alias 项，则可以有效地去除锯齿状边缘。

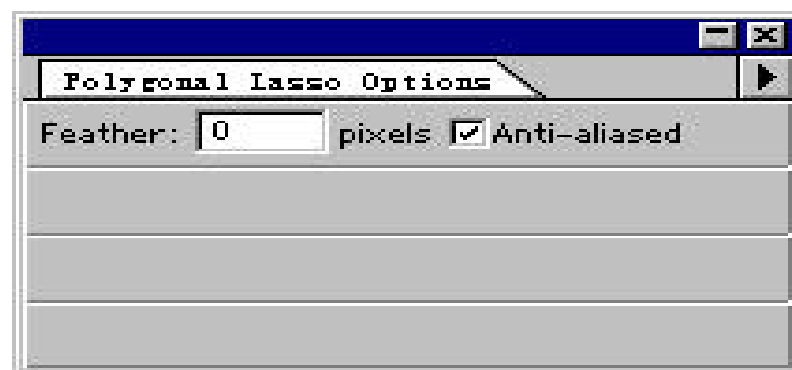


图 4.35 Polygonal Lasso Options 控制面板

与套索工具不同的是，在使用套索工具进行选取时，如果你释放了鼠标键，则系统将自动连结开始点和结束点，形成完整的选择区域；而使用多边形套索工具进行选取，释放鼠标键并不代表一次选择的结束，而是继续进行选择，用户必须做到以下两点，才可以完成选择：一是在预结束点上双击鼠标左键，这样系统将自动连结开始点和结束点，从而形成一块选择区域；二是移动鼠标至开始点，如果鼠标指针的旁边出现了一个圆形的符号，代表结束点已经和开始点重合了，则你可以点下鼠标，完成这次选择。

与多边形套索工具相配合的功能键

- 先按住 Alt 键，然后再在图像中拖动鼠标，则可以暂时切换为套索工具进行选择。
- 当图像中已经有了一块选择区域后，再按住 Shift 键拖动鼠标，将添加一块选择区域，如果两块选择区域存在叠加的部分，则自动地形成一块选择区域。
- 当图像中已经有了一块选择区域，再按住 Alt 键拖动鼠标，如果

新选定的区域和已经存在的选择区域之间存在叠加的区域,则叠加的区域将从原选择区域中删除,如果没有叠加的区域,则该次操作无效。

- 按住 Ctrl 键拖动已选定的区域,将把选择区域拖动至新位置。
- 按住 Ctrl 键和 Alt 键再拖动已选定的区域,将把选择区域拷贝后拖动至新位置。
- 使用光标键可以每次以 1 Pixel 为单位移动选择框。
- 按住 Shift 键再使用光标键,则每次以 10 Pixel 为单位移动选择框。

实例 16

(1) 在 Photoshop 中打开 Samples 文件夹下的 Guitar.psd 文件,然后选择多边形套索工具。如果此时工具箱中显示的并不是多边形套索工具,可以按住 Alt 键,然后单击工具格进行切换,直至多边形套索工具被选中。

(2) 在这个实例中我们要选取的是图像中吉它上的琴马,因为它边缘比较接近于直线,所以我们使用多边形套索工具进行选取。首先在

琴马的左上角点下鼠标，这样将定义开始点，然后释放鼠标键，沿琴马的左边向下拖动至拐角处，再次单击鼠标定义一个关键点，这样依次进行，直至选中所有的关键点，效果如图 4.36 所示。

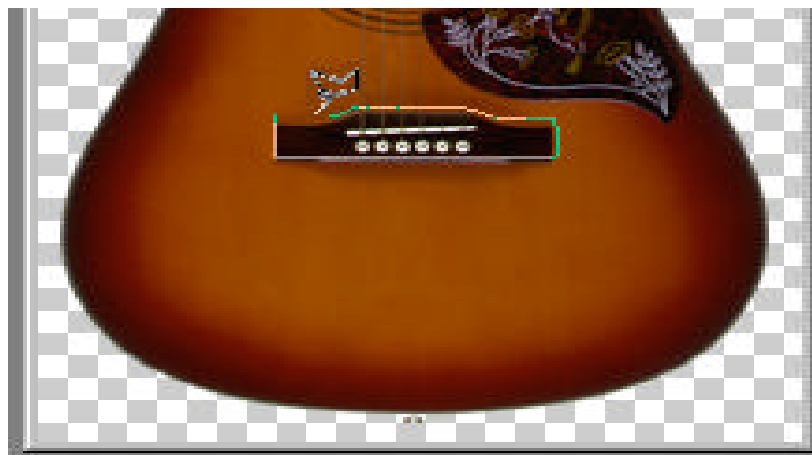


图 4.36 使用直线工具选取图

(3) 继续拖动鼠标至开始点处，此时鼠标指针的旁边将出现一个小圆圈，单击鼠标即可将选择范围封闭，这样就完成了一次选择。效果如图 4.37 所示。



图 4.37 最终选择的效果图

各位把这次选择的效果和用套索工具选择的效果进行对比一下,就不难看出多边形套索工具在选择多边形物体上的优势了,如果再配合上缩放工具,将可以选择的更精确一些。

4.5.3 磁性套索工具



磁性套索工具应用在图像或某一个单独的层中选择外形极不规则的图形，所选图形与背景的反差越大，选取的精确度越高。该工具既有套索工具的使用方便，又有路径选择的精确度，因此该工具在编辑图形时，绝对是你的好帮手。

双击磁性套索工具，将调出 Magnetic Lasso Options 控制面板，如图 4.38 所示。

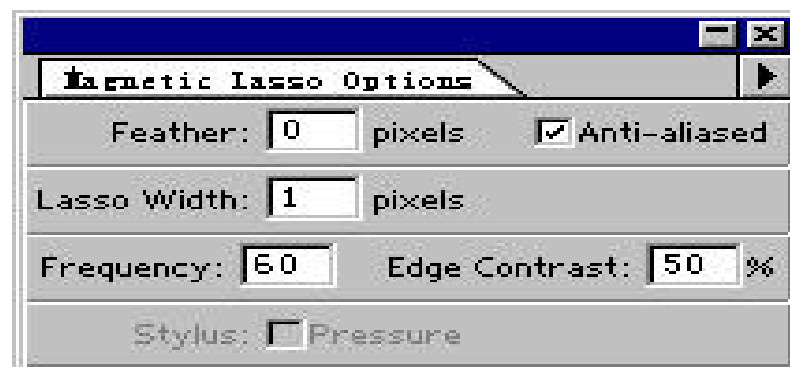


图 4.38 Magnetic Lasso Options 控制面板

在 Magnetic lasso Options 控制面板中：

- Feather：该项用于设置边缘的羽化程度，

- **Anti-aliased** : 该项用于有效的去除锯齿状边缘。
- **Lasso Width** : 该项用于设定检测的范围, 设定的范围为 1~40 个 pixels, 当你设定好这个范围后, 系统将以当前鼠标指针所在的点为标准, 在设定的这个范围内查找反差最大的边缘。
- **Frequency** : 该项设定的是关键点创建的速率, 设定范围在 0~100 之间, 设定的数值越高, 则标记关键点的速率越快, 标记的关键点越多。
- **Edge Contrast** : 该项用于设定发现边缘的灵敏度, 设定范围在 1%~100% 之间, 设定的数值越高, 则要求边缘与周围环境的反差越大。
- 如果你使用了数字图形板, 那么可以选择是否使用 **Stylus:Pressure** 项。如果选中了该项, 那么在进行选择时, 对于数字图形板的压力越大, 搜索范围就越小, 即数字图形板的压力越大, 导致 **Lasso Width** 的数值越小。

注意 : 对于一些有明显边缘的图像, 你可以将 **Lasso Width** 的值设大, **Frequency** 的值设小, **Edge Contrast** 的值设大, 在拖动鼠标时

误差可以大一些；对于边缘比较柔和、反差不大的图像，则将 Lasso Width 的值设小，Frequency 的值设大，Edge Contrast 的值设小，在拖动鼠标时尽量贴近图像边缘，这样选择的效果可以好一些。

注意：要选择出较精确的边缘，可以将 Lasso Width 的值设定小一些，Edge Contrast 的值设定大一些；如果要选择较粗糙的边缘，可以将 Lasso Width 的值设定大一些，Edge Contrast 的值设定小一些。

与磁性套索工具相配合的功能键：

- 先按住 Alt 键，然后再在图像中拖动鼠标，则可以暂时切换为套索工具进行选择。

- 先按住 Alt 键，然后再在图像中单击鼠标，在定义可开始点后释放鼠标，则可以暂时切换为多边形套索工具进行选择。

- 当图像中已经有了一块选择区域后，再按住 Shift 键拖动鼠标，将添加一块选择区域，如果两块选择区域存在叠加的部分，则自动地形成一块选择区域。

- 当图像中已经有了一块选择区域，再按住 Alt 键拖动鼠标，如果

新选定的区域和已经存在的选择区域之间存在叠加的区域,则叠加的区域将从原选择区域中删除,如果没有叠加的区域,则此次操作无效。

- 按住 Ctrl 键拖动已选定的区域,将把选择区域拖动至新位置。
- 按住 Ctrl 键和 Alt 键再拖动已选定的区域,将把选择区域拷贝后拖动至新位置。
- 使用光标键可以每次以 1 Pixel 为单位移动选择框。
- 按住 Shift 键再使用光标键,则每次以 10 Pixel 为单位移动选择框。
- 在进行选择时,可以随时按下 Del 键,以删除掉最近的关键点和线段。
- 在进行选择时,每按一次 [键, Lasso Width 的数值就减去 1 Pixel; 每按一次] 键, Lasso Width 的数值就增加 1 Pixel。上述操作不会超出正常的范围。

实例 17

(1) 在 Photoshop 中打开 Samples 文件夹下的 Guitar.psd 文件,

然后选择磁性套索工具。如果此时工具箱中显示的并不是磁性套索工具，可以按住 Alt 键，然后单击工具格进行切换，直至磁性套索工具被选中。

(2) 在这个实例中，我们要选取的吉它上面的花纹图案。我们先来分析一下，在这个图案的左边反差是比较大的，因此我们可以将 Lasso Width 的值设大，Frequency 的值设小，Edge Contrast 的值设大，然后进行选择；而对于图案的右边，这样的设定显然是不行的，因此在选择右边图案时，我们将把 Lasso Width 的值设小，Frequency 的值设大，Edge Contrast 的值设小，在选择时尽量地贴近图案的边缘，这样选择效果可以好一些。针对于上面的分析，我们把控制面板的这几项分别设定为：3、60、40，这样在选择时就比较方便了。这样的数值设定主要针对的还是右边的图案。

(3) 首先在图案的左上角上单击鼠标，设定开始点，释放鼠标，并向下拖动鼠标，效果如图 4.39 所示。



图 4.39 选择效果图

(4) 然后沿图案的边缘，尽可能靠近边缘拖动鼠标，这样系统将沿鼠标经过的路径标记下关键点。如果关键点设置的偏差较大，则可以使用 Del 键删除这个关键点。如图 4.40 所示，关键点现在建立到了图案的里面，这并不是我们想要建立的关键点，因此我们可以使用 Del 键删除该点。



图 4.40 关键点超出范围图

(5) 删除错误关键点后，使用手工沿正确的边缘定义关键点。如图 4.41 所示。



图 4.41 定义正确的关键点

(6) 继续沿图案的边缘进行选择，在图案的右边，由于边缘和背景的反差不是很大，因此在选择时可能出现一些错误的关键点。对于这些错误的关键点可以使用 Del 键删除掉，然后在使用手工去定位这些关键点。效果如图 4.42 所示。



图 4.42 选择右边的图案

(7) 继续沿右边的图案进行选择，在图案的右上方对比又比较明显了，因此可以按] 键使 Lasso Width 的数值增大，这样可以更加快捷地选择，如图 4.43 所示。



图 4.43 选择右上方的图案

(8) 继续选择，直到将结束点和开始点连结起来，形成完整的选择范围。效果如图 4.44 所示。



图 4.44 形成完整的选择范围

(9) 最后选择的效果如图 4.45 所示。

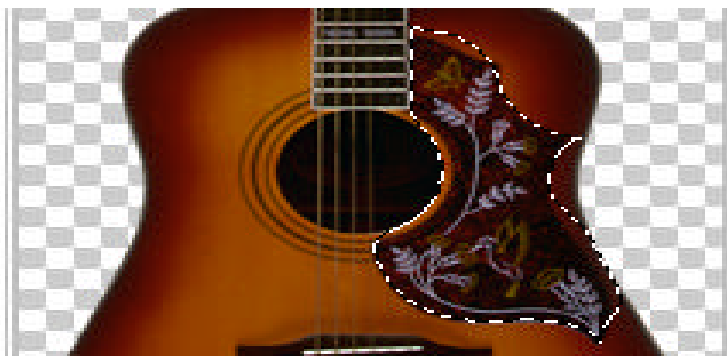


图 4.45 最后选择的效果图

以上就学习完了磁性选择工具，大家通过上面的实例也可以看出，磁性选择工具在选择一些复杂图像时优势是非常明显的，它的一些功能是矩形等选择工具绝对达不到的，而且这个工具是新添加的，所以用户一定要多加练习，该工具对你以后的工作会大有帮助。

学习到这儿，就可以告一断落了。上面主要讲述了一些选择工具的用途、相配合的快捷键和一些使用方法，希望各位在学习后反复练习，在充分掌握了这些选择工具后，再进入后面的学习。在 Photoshop 中选

择是非常重要的，要做出好的效果就必须掌握好的选择方法，如果你不能非常轻松自如地选择出想选择的区域，那么你的创意制作也只能是空中楼阁了。

4.6 魔术棒工具

 魔术棒工具是另一种类型的选择工具，它的选择范围极其广泛，是属于灵活性的选择工具。魔术棒工具是几个选择工具中最神奇的工具，正如其名称一样，“魔术棒”——魔术般的选择。

当在图像或某个单独的层上单击图像的某个点时，附近与它颜色相同或相近的点，都将自动溶入到选择区域中，这个功能与 Select 菜单下 Color Range 是类似的。

双击魔术棒工具将调出 Magic Wand Options 控制面板，如图 4.46 所示：



图 4.46 Magic Wand Options 控制面板

在 Magic Wand Options 控制面板中，Tolerance 项用于控制色彩的范围，设定的范围在 0~255 之间，输入的数值越大，则颜色容许的范围越宽，选择的精确度就越低；控制面板中的 Anti-alias 项可以有效去除锯齿状边缘。

在 Photoshop 4.0 版本中，Magic Wand Options 控制面板中含有一项 Sample Merged（样品合并）项，现在该项已经去掉了，而改为 Use All Layers 项，其实这二者的意义是差不多的。当选中了该项再使用魔术棒工具进行选取时，则所有可见层中的凡是在颜色容许范围内的区

域都将溶入选择区域中，此时选择区域为一个跨层的选择区域。

注意：魔术棒工具不能应用在 Bitmap 模式的图像上。

与魔术棒工具相配合的功能键

- 如果图像中已经存在一块选择区域了，则按住 Shift 键再用魔术棒工具去选择，将添加一块选择区域。如果两块选择区域有重叠的区域，则自动融合成为一块选择区域。

- 如果按住 Alt 键再用魔术棒工具在选择区域中进行选择，则将从选择区域中删除一部分选择区域；如果在选择区域外进行选择，则该项并不起作用。

- 按住 Ctrl 键拖动已选定的区域，将把选择区域拖动至新位置。

- 按住 Ctrl 键和 Alt 键再拖动已选定的区域，将把选择区域拷贝后拖动至新位置。

- 使用光标键可以每次以 1 Pixel 为单位移动选择框

- 按住 Shift 键再使用光标键，则每次以 10 Pixel 为单位移动选择框。

实例 18

(1) 在 Photoshop 中打开 Samples 文件夹下的 Guitar.psd 文件。然后选择魔术棒工具。

(2) 双击魔术棒工具，调出 Magic Wand Options 控制面板，在控制面板中将 Tolerance 项设为 32，然后选中 Anti-alias 项。

(3) 在吉它的一半部分单击鼠标，将选择出如图 4.47 所示的选择区域。



图 4.47 Tolerance 项设为 32 的选择图

(4) 然后在控制面板中将 Tolerance 项设为 60，然后再在吉它
的下半部分单击鼠标，将选择出如图 4.48 所示的选择区域。



图 4.48 Tolerance 项设为 60 的选择图

通过上面的实例就可以非常清楚的了解到 Tolerance 项的作用，当 Tolerance 项的设定数值越大时，选择的范围越大；设定的数值越小

时，选择的范围越小。但是我们也可以从下面的效果图中清楚的看到，某些选择的区域颜色反差已经很大了，设置超出了我们想要选取的范围。因此在选取时，应尽可能的在 Tolerance 中设定适当的值，有时是需要反复实验的。

(5) 在上面选择的基础上，我们来把琴马一同选择进来，在进行选择之前先来讨论一下使用什么的选择方法比较好？一是按住 Shift 键，再使用魔术棒工具进行选择。但是大家可以清楚的看到在琴马上颜色反差是比较大的，既有深褐色，又有白色，而且白色还不是纯白。因此使用魔术棒工具是不现实的。二是按住 Shift 键，再配合上矩形选择工具进行选择，但是从目前选择的区域来看，在选择区域中将无法选择出一个大小合适的矩形区域，因此这种方法也是行不通的。三是按住 Shift 键，再配合上多边形选择工具进行选择，由于多边形选择工具可以“灵活地”确定选择范围，不太受已有的选择范围影响，因此我们可以使用这种方法。

(6) 选择多边形选择工具，如果当前工具格中不是多边形选择工具，可以按住 Alt 键再单击工具格以进行切换。待选中多边形选择工具后，按住 Shift 键，开始在已有的选择区域中进行选取，由于二者是相互重叠的，因此在选择完后将是融合在一起的。请看效果图 4.50。



图 4.49 选取中的示意图



图 4.50 最终的选择效果图

在做完了这个实例后，要提醒大家的是：单凭一样工具是不能完成全部工作的，每一个工具都有它的独到之处，只有熟练地将这些工具综合起来使用，才能够达到事半功倍的效果。另外，再提醒一下：如果选择工具与 Select 菜单中 Grow 命令和 Similar 命令相结合使用的话，效果会不错的，有关这两条命令的讲解，可以参看前面菜单中的有关内容。

以上将选择工具系统地讲解完了，在这些选择工具中，除了“老字辈”的魔术棒工具比较重要外，新增的磁性套索工具也是比较重要的。因此建议各位在下面将这两个工具好好地加以练习。但是前面也提到了，单凭一个工具是不能够完成全部工作的，也要将其它的选择工具练习一下，只有将它们熟练地综合起来一起使用了，才能成为真正 Photoshop 操作高手，只是操作高手，还不是应用高手，要成为应用高手，还需要继续往下学。

接下来开始学习的是工具箱中的渲染类工具。Adobe 公司的设计人员真是非常的优秀，他们将渲染类工具制作十分的神奇，使得艺术家们可以尽情地发挥自己的想象。不过对于初学者而言，在掌握这些渲染

类工具时就有一定的困难了，有时会渲染得很出色，有时却会将已经不错的图像涂得乌七八糟，这些都是与个人的使用经验成正比的，因此在学习过程中要好好加以练习才行。在此，只能从基础知识方面进行讲述，“修行”还是要靠你自己的！多多实践，实践才能出真知！

4.7 喷枪工具

 喷枪工具用于在图像或选择区域内模拟喷枪的效果进行着色。

双击喷枪工具将调出 Airbrush Options 控制面板，如图 4.51 所示。



图 4.52 Airbrush Options 控制面板

在 Airbrush Options 控制面板中，在左上角的下拉式列表框中可以选择喷涂的模式，有关这些模式的具体内容可以参看第七章中层的讲解。Pressure 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。在 Fade(淡入淡出)项中可以设定淡入淡出的速度，设定的值可从 1 到 9999。在 Fade to(渐变到)项中可以设定渐变的效果，是渐变到透明？还是渐变到背景色？

如果你的计算机上装有数字化图形板，则 Stylus 项将呈可用状

态。其中 Pressure 项用于感应数字板的压力，压力越大则色彩越深；Color 项用于确定使用背景色进行喷涂，注意当想使用该项时，前景颜色一定要选择一个较浅的颜色。

与喷枪工具相配和功能键：

- 按住 Shift 键再拖动鼠标，将强迫喷枪喷涂成一条直线。
- 使用数字键可以快速设定压力百分比，0 代表 100%，1 代表 10%。
- 快速键入两个数字键，可以精确设定压力百分比。
- 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。

请看下面的效果对比图。

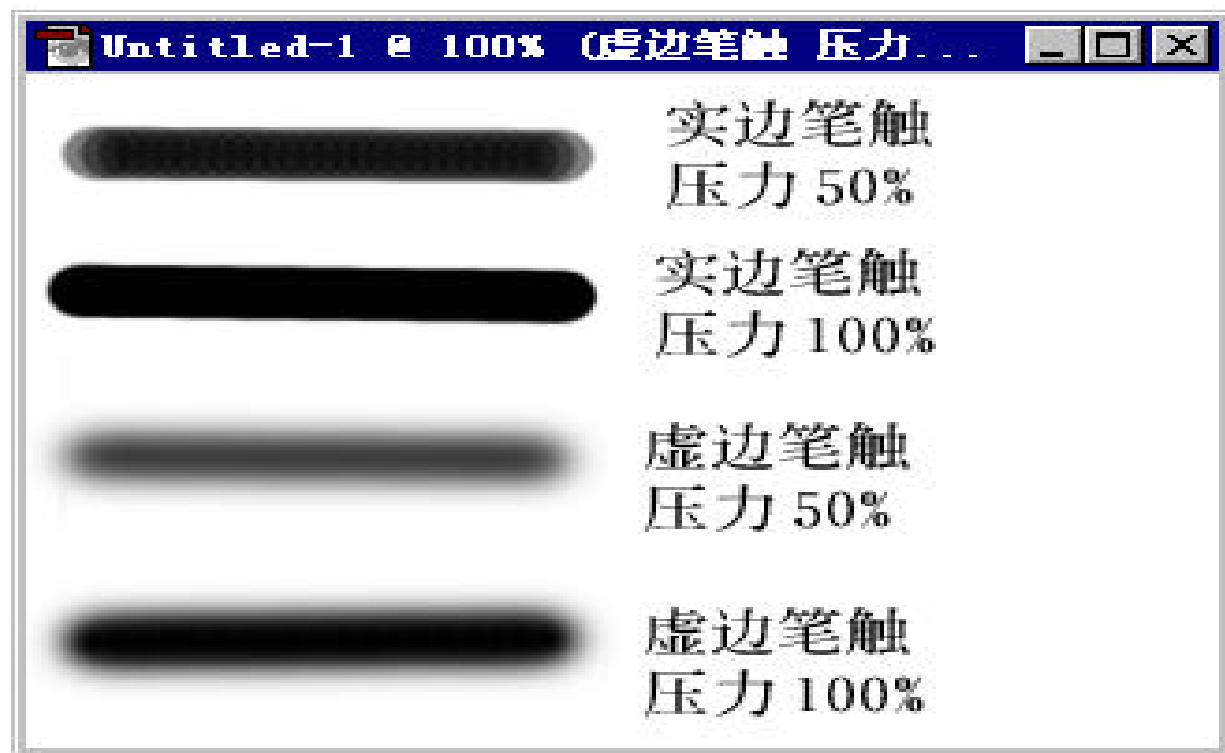


图 4.53 不同笔触不同压力效果对比图

4.8 画笔工具

 画笔工具将以毛笔的风格在图像或选择区域内绘制图像。双击该工具将调出 Paintbrush Options 控制面板，如图 4.54 所示：

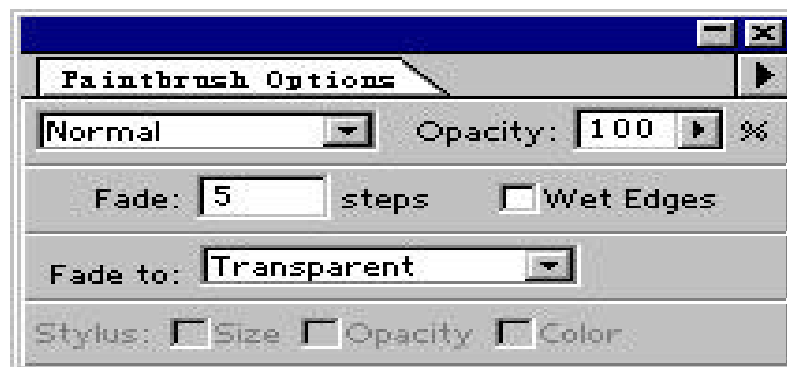


图 4.54 Paintbrush Options 控制面板

在该控制面板中，可以从左上角的下拉式列表框中选择绘制模式；Opacity 项用于控制绘制图形的不透明度，可以在数字输入栏中直接输入数字，也可以单击三角形按钮，然后拖动弹出的滑块进行调整；Fade 项以及 Fade to 项可以设定是否使用淡出的速度以及淡出的最终色彩效果；选择 Wet Edges 项，将产生一种用水打散线条的效果，效果

如同水彩画一般。

在控制面板下面的 Stylus 项是于数字化图形板相关的，其中 Size 项将确定使用压感笔的笔头进行绘制，不受 Brushes 控制面板中的笔触设定影响；Opacity 项用于控制不透明度，当对图形板施加的压力越大时，不透明度将越高；Color 项用于确定使用背景色进行绘制，但是前景色一定要选择较浅的颜色才有效。

与画笔工具相配合的功能键：

该工具相配合的功能键基本上与喷枪工具的相同，所不同的是数字键设定的是 Opacity 项，而不是 Pressure 项。其余的功能键可以参看喷枪工具中的有关内容。

请看效果对比图 4.55。

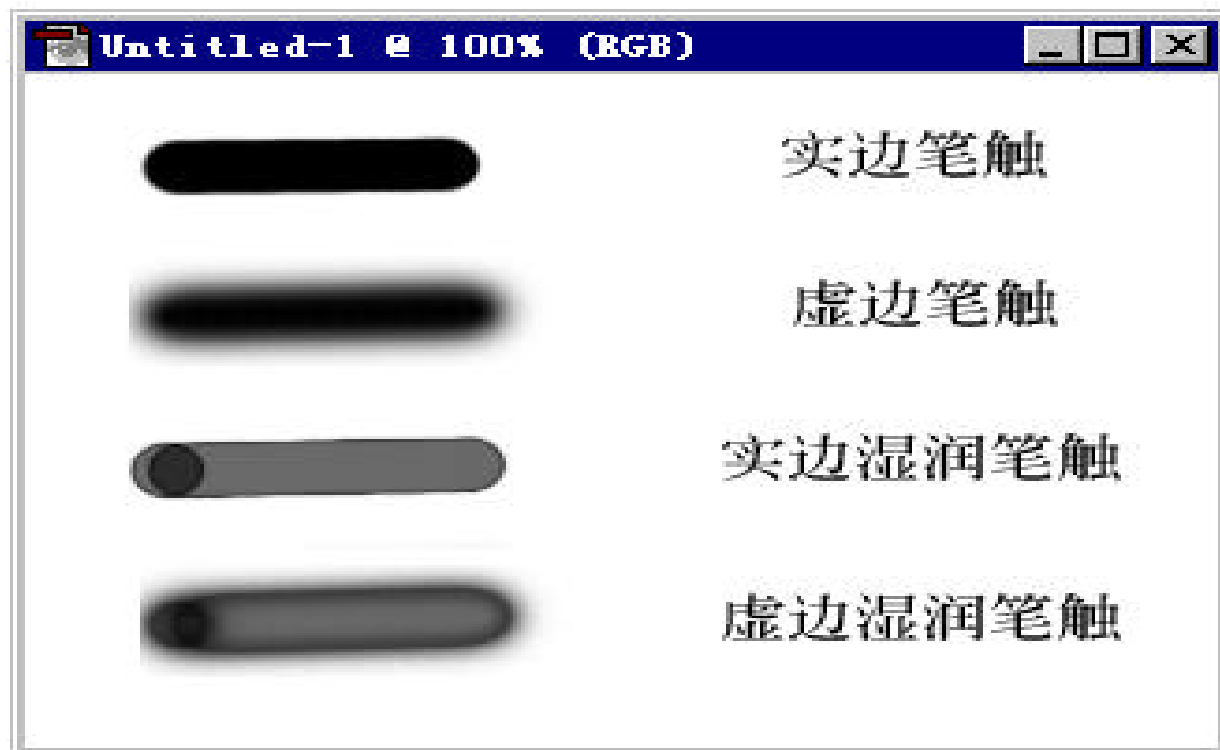


图 4.55 不同笔触效果对比图

4.9 橡皮图章类工具

4.9.1



橡皮图章工具



橡皮图章工具是一个很奇妙的工具，一般常用于合成特技效果。它的功能就是以指定的像素点为复制基准点，将该基准点周围的图像复制到任何地方。双击橡皮图章工具将调出 Rubber Stamp Options 控制面板，如图 4.56 所示。

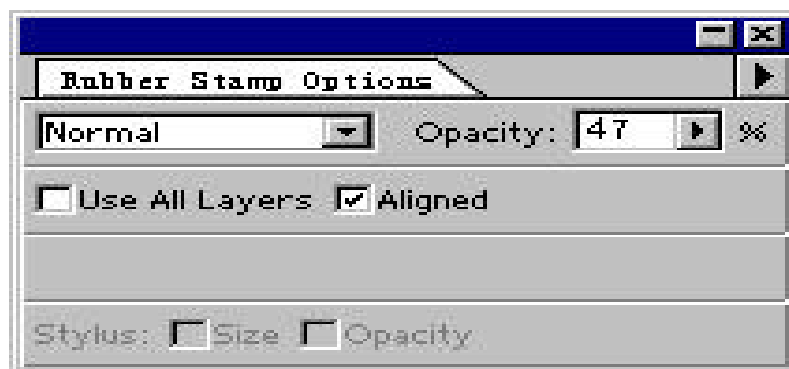


图 4.56 Rubber Stamp Options 控制面板

在 Rubber Stamp Options 控制面板中，除了上面介绍的设定不透

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

有关 Stylus 项的内容，可以参看前面画笔工具中的讲解，在此就不再重复了。

与橡皮图章相配合的功能键

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

实例 19

(1) 首先在 Photoshop 中打开 Samples 文件夹下的 Guitar.psd 文件，然后选中橡皮图章工具，如果此时显示的并不是橡皮图章工具，可以使用前面介绍过的方法进行切换，直至橡皮图章工具被选取。然后选中控制面板中的 Aligned 项。

(2) 下面我们将吉它在左上角进行复制。首先定义基准点，按住 Alt 键，然后在吉它的琴马处单击，这样就可以定义一个基准点了。

注意：在复制时基准点只有一个，新定义的基准点将替代前面的基准点。

(3) 然后在吉它左上角的空白区域中按下鼠标键，然后进行拖动。这样就可以复制图像了，效果如图 4.57 所示。



图 4.57 复制的效果图

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

在上面的复制过程中，我们使用了 Aligned 项，所以即使复制过程中断过，复制出的图像依然是一个整体。下面我们将放弃使用 Aligned 项，看看复制出怎么样的效果！

(5) 选择 Edit>undo 命令将复制的图像删除，如果无法一次性全部清除，则可以在历史控制面板中将上面的动作删除。这样就可以恢复图像了。

(6) 放弃控制面板中的 Aligned 项。

(7) 既然上面已经定义了基准点，在此就不需要重新定义了。然后在图像中几个不同位置分别进行复制，观察一下效果与上面有何不同？

(8) 请看效果示意图 4.58，“好恐怖”的吉它！



图 4.58 不设对齐点的复制效果图

4.9.2 图案橡皮图章工具

 图案橡皮图章工具虽是一个新增工具，但其实不是一个全新的工具。它不过是原橡皮图章工具的一个工具项，在 5.0 版本中独立出来了。该工具不是以定义的基准点为单位进行复制，而是以预先定义的图

案为复制对象进行复制。由于该工具的控制面板与橡皮图章的控制面板基本是一样的，在此就不重复讲解了。所要说明的只有一点，就是 Aligned 项。

图案橡皮图章工具的 Aligned 项处于选中状态时，在进行复制时，将以对齐的方式进行复制，这样即使复制的过程分几次进行，复制出的图像也将是完整的，且不会相互覆盖；如果该项未被选中，则在复制过程中如果中断了，则再次复制时，新的复制图像将不会与前面复制出的图像对齐，且将覆盖掉以前复制出的图像。

与图案橡皮图章相配合的功能键

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

实例 20

(1) 首先在 Photoshop 中打开 Samples 文件夹下的 Guitar.psd

文件，然后选中图案橡皮图章工具，如果此时显示的并不是图案橡皮图章工具，可以使用前面介绍过的方法进行切换，直至图案橡皮图章工具被选取。然后选中控制面板中的 Aligned 项。

(2) 下面要来定义标准的图案。先使用矩形选取工具将吉它中的琴马选取，然后选择 Edit>Define Pattern 菜单命令将该选择区域定义为标准图案。

注意：在定义标准图案时，选择区域只能够是矩形选择区域，其它的任何选择区域都不能定义为标准图案。

(3) 在吉它上任意位置按下鼠标并开始拖动进行复制，中间可以有意识地中断复制，然后再继续复制。这样复制的效果将如图 4.59 所示。大家可以看到在复制出的图像中没有覆盖的痕迹。

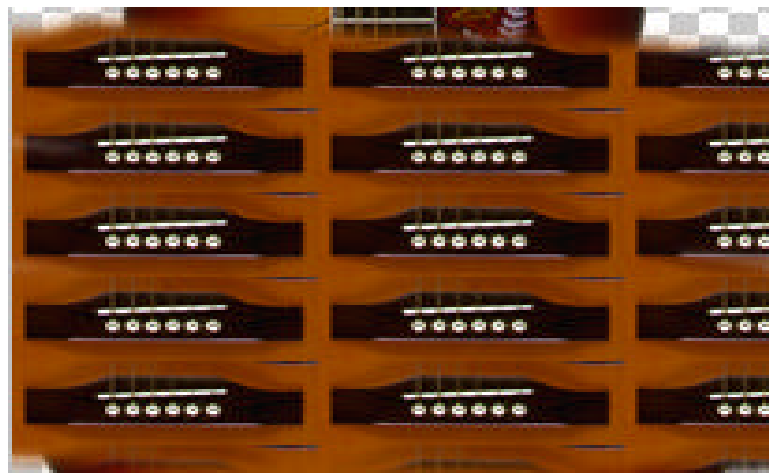


图 4.59 选中 Aligned 项的复制效果图

(4) 选择 Edit>undo 命令将复制的图像删除，如果无法一次性全部清除，则可以在历史控制面板中将上面的动作删除。这样就可以恢复图像了。

(5) 放弃控制面板中的 Aligned 项。

(6) 既然上面已经定义了标准图案，在这儿就不需要重新定义了。

然后在图像中几个不同位置分别进行复制,观察一下效果可以发现复制出的图像中有明显的覆盖痕迹。请看效果图 4.60。

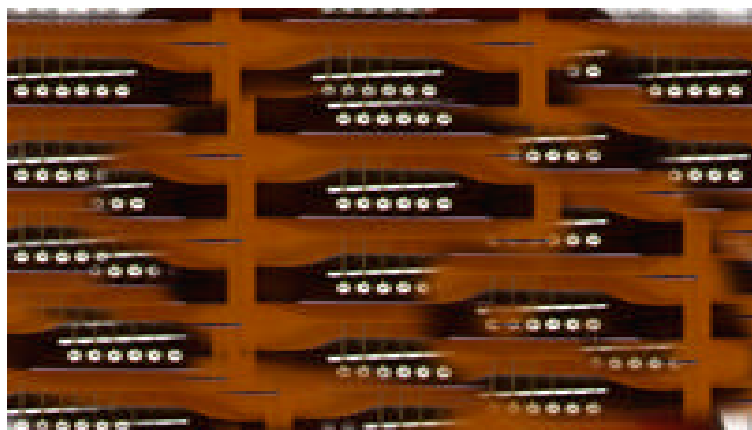


图 4.60 未选中 Aligned 项的复制效果图

经过上面的练习,我想大家已经基本上了解了橡皮图章和图案橡皮图章的功能了,而且也能基本上操作这两个工具了。这两种工具是很实用、很有价值的工具,只有多练习才能真正体会到它的价值所在。

4.10 历史笔工具

 历史笔工具必须配合历史控制面板一起使用，它的功能有些象橡皮图章工具，它可以把图像在编辑过程中的某一状态复制到当前层中。比如：当对一幅图像连续做了几个滤镜效果后，又想在某些区域恢复第一次做的滤镜效果，那么就可以在历史面板中用历史笔工具定位在该滤镜效果处，然后在图像中拖动即可再现滤镜效果了。

从这一点上也可以看出历史笔工具和橡皮图章工具的区别，橡皮图章工具只能在图像的当前状态下使用，而历史笔工具可以在图像的任何编辑状态下使用。稍后在做的实例中就可以清楚地看到这一点了。

双击该工具将调出 History Brush Options 控制面板，如图 4.61 所示。

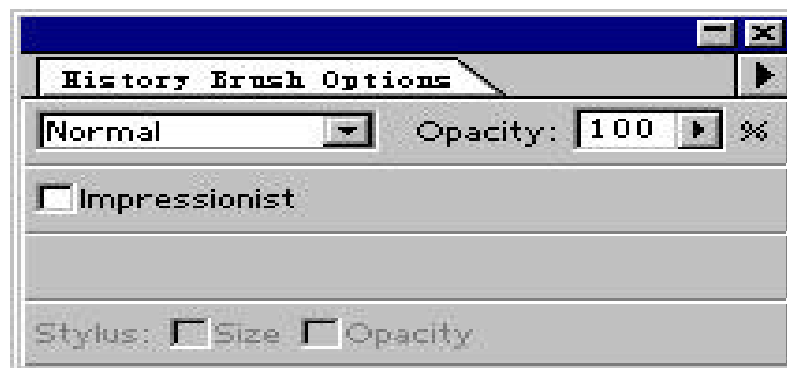


图 4.61 History Brush Options 控制面板

在该控制面板中，Normal 项的内容和 Opacity 项的内容在前面已经介绍过了，在此就不再重复了；Stylus 项在前面也讲解了，可以参看前面的有关内容；Impressionist 项，直译过来就是印象主义者，它用来确定复制的风格，复制出的图像将是印象派的风格，一种雾蒙蒙的感觉。

与历史笔工具项配合的功能键：

- 按住 Shift 键将强制历史笔工具以直线方式进行复制。

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

实例 21

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

(2) 对打开的图像做浮雕效果，选择 Filter>Stylize>Emboss 命令，在调出的对话框中使用缺省的参数值即可，单击 OK 按钮确认执行。

(3) 在图像做云彩效果，选择 Filter>Render>Clouds 命令，即可做出云彩效果。请看图示，现在云彩效果已经完全的替代了浮雕效果的图像。

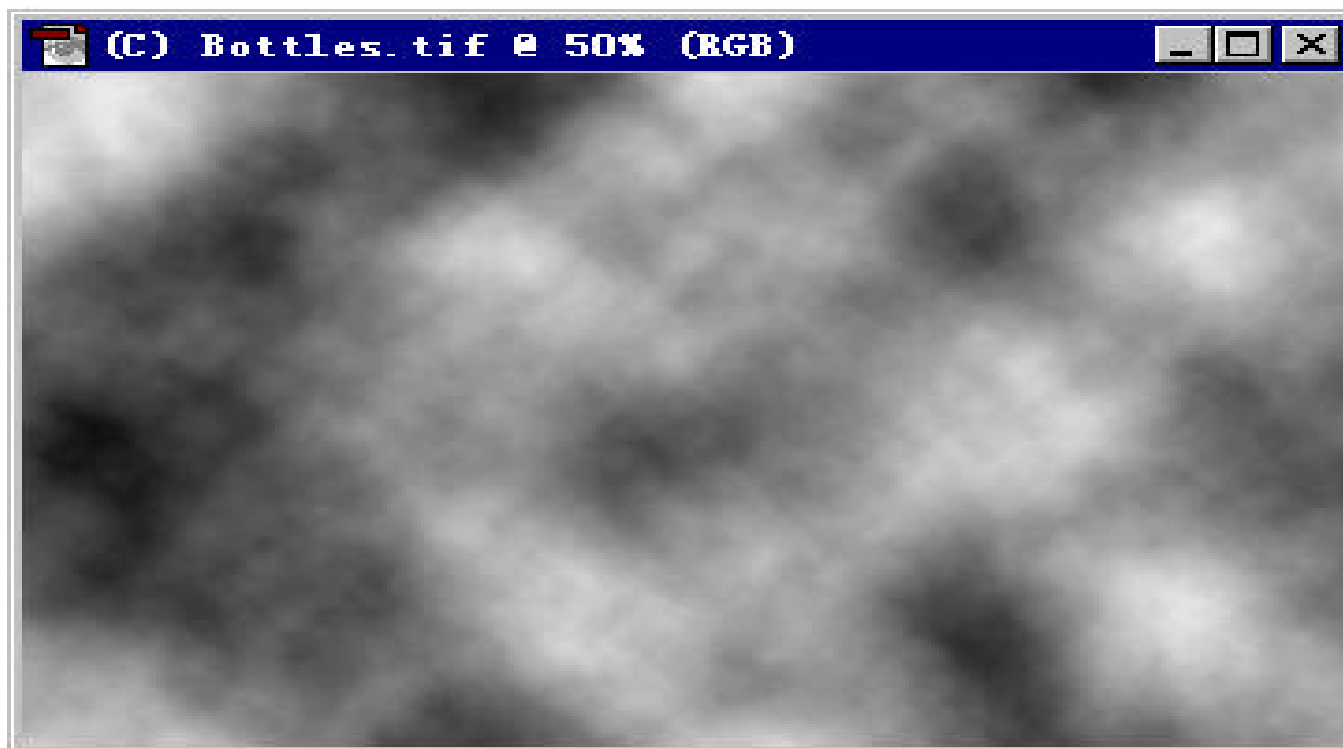


图 4.62 云彩效果图

(4) 现在历史控制面板中的状态如图 4.63 所示，历史笔工具的标志处于最初的状态上。



图 4.63 历史控制面板状态图

(5) 使用缺省的设置，然后使用历史笔工具在图像的左边拖动，看看将会发生什么效果，你做的图像是不是类似下面的效果。

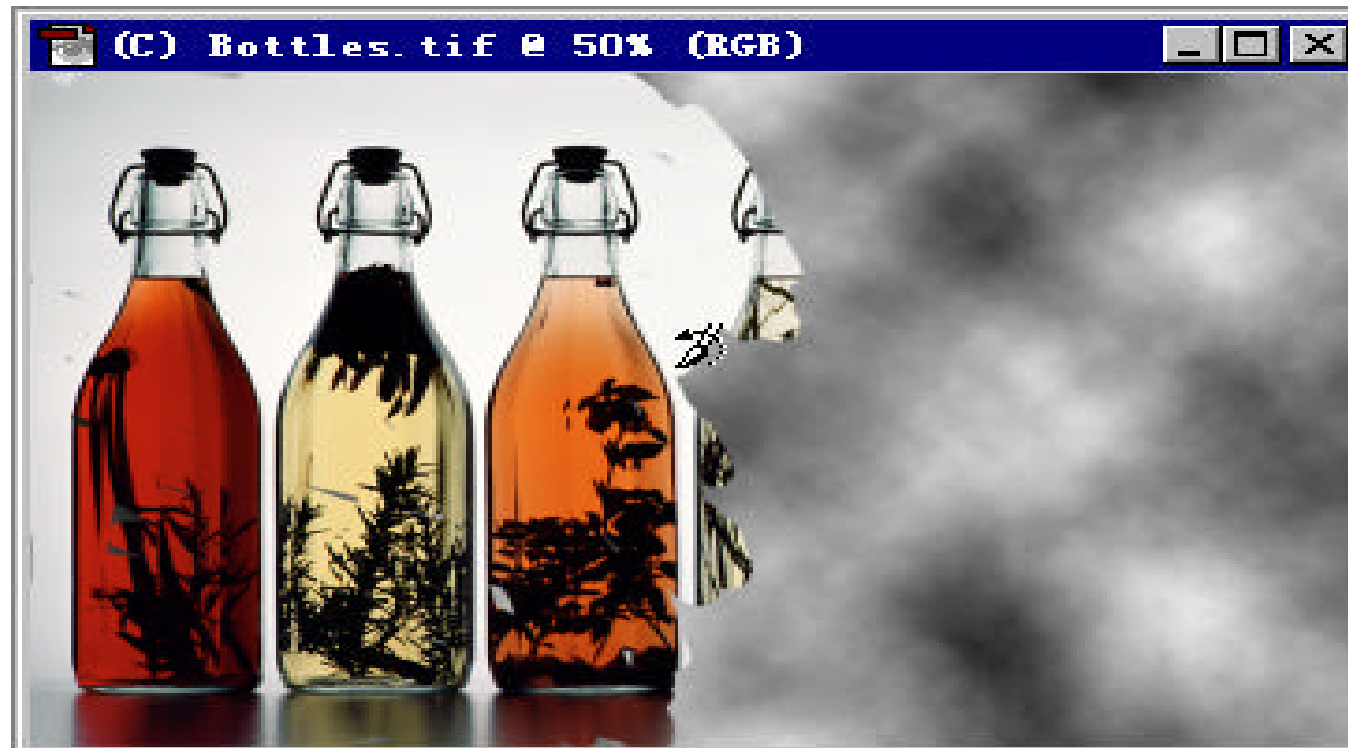


图 4.64 以原图为模板复制后的效果图

(6) 在历史控制面板中，在 Emboss 项目左边的方框中单击，将历史笔工具的标志确定在该处。下面我们将使用 Emboss 效果的图像作为

模板进行复制。



图 4.65 历史笔设置示意图

(7) 然后在图像的上半部分拖动鼠标进行复制。最后形成的效果如图 4.66 所示。

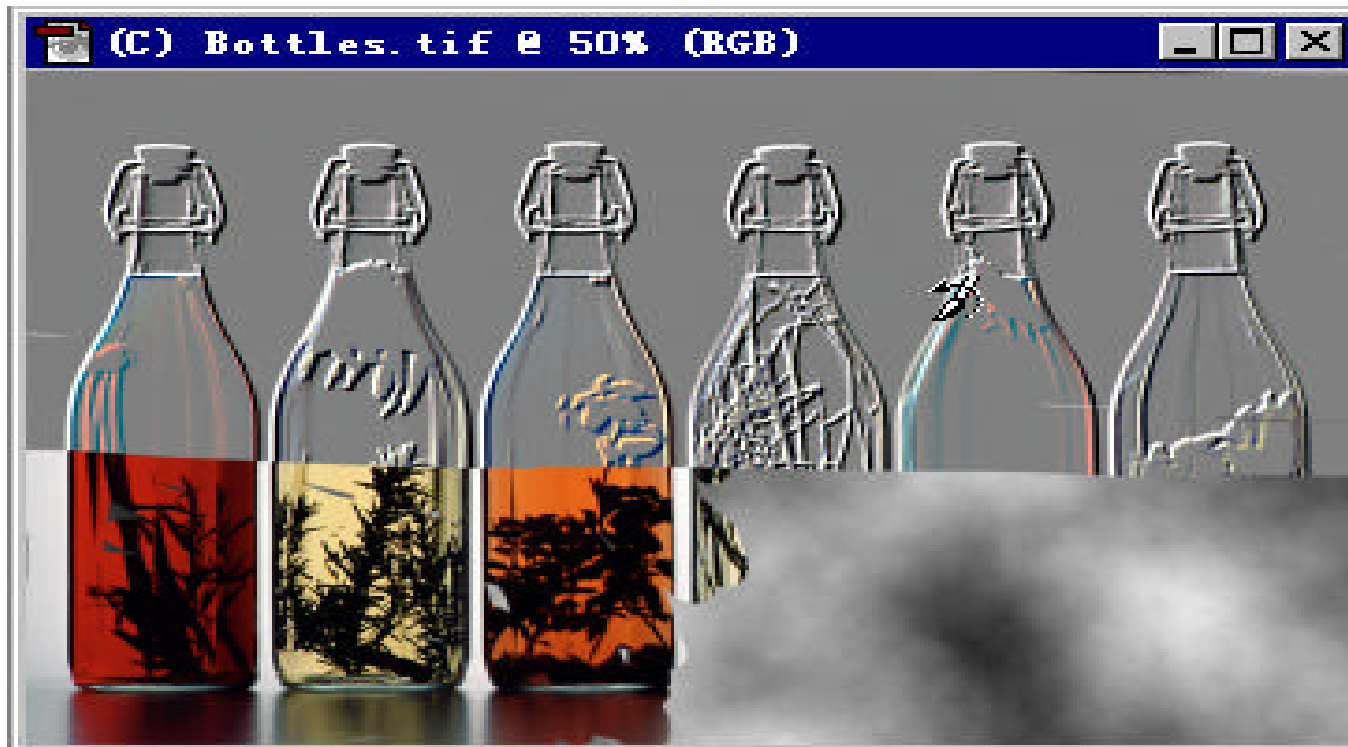


图 4.66 Emboss 复制后的效果图

大家从这幅图像上可以清楚地看出它由三部分组成，上边是 Emboss 图像，左下角是原图像，右下角是 Clouds 图像，而且这三种图

像是处于同一个层上的。现在你明白了历史笔的作用了吧？

4.11 橡皮擦工具

 橡皮擦工具将在背景图像或选择区域内用背景色擦除部分图像。如果是在某一层中，橡皮擦工具将以透明色擦除图像。双击该工具将调出 Eraser Option 控制面板。如图 4.67 所示。



图 4.67 Eraser Option 控制面板

在该控制面板中，Paintbrush 项处为一个下拉式列表框，在该列表框中可以选择擦除时的笔触方式，即是以画笔的方式还是以喷枪的方式；Opacity 项用于设定不透明度；Fade 项设定擦除渐进的步数；Wet Edges 项将以水彩的效果擦除图像；Stylus 项的功能与前面讲解的是一样的，在这儿就不再重复了。

Erase to History 项是一个比较有用的项目，你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，稍后请看实例。

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。

实例 22

我们接着使用上一幅图像进行演示。在历史控制面板中设定历史笔标志于原图像位置处，然后在橡皮擦控制面板中选中 Erase to History 项，再选定较大的笔触然后在图像的右上角进行拖动。最后形成的效果如图 4.68 所示。

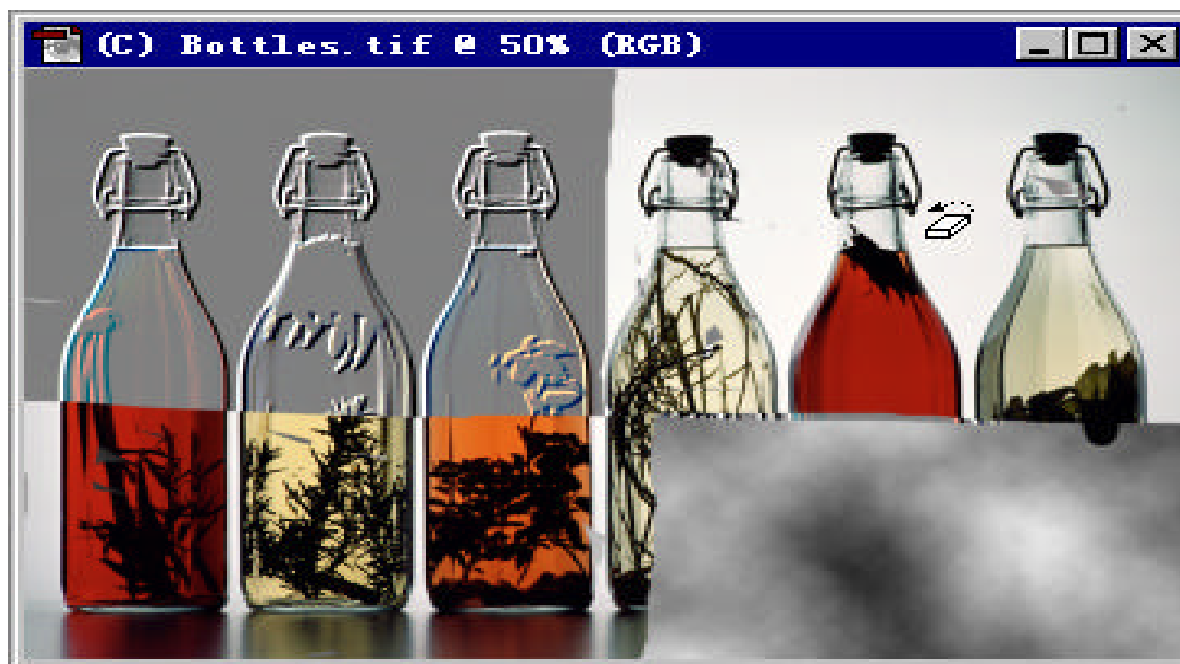


图 4.68 使用 Erase to History 项效果图

4.12 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。双击该工具将调出 Pencil Options 控制面板，如图 4.69 所示。

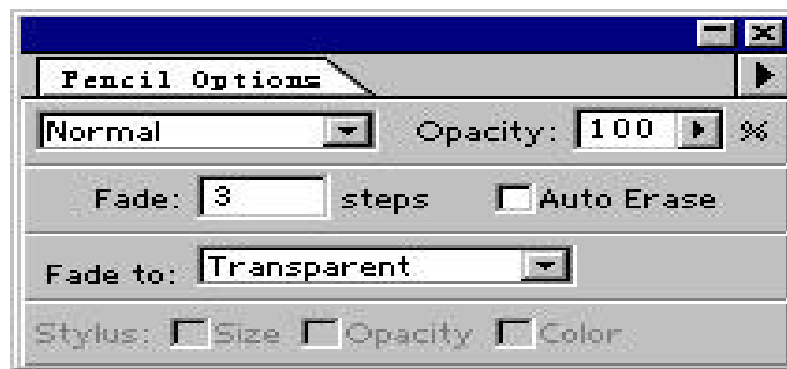


图 4.69 Pencil Options 控制面板

在 Pencil Options 控制面板中，大部分的选项大家已经熟悉了，

在此就不再多讲了。下面介绍比较特殊的一项——Auto Erase 项。

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

与铅笔工具相配合的功能键：

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

4.13 线条工具

 线条工具用于在图像或选择区域内画直线。双击该工具将调出 Line Tool Options 控制面板，如图 4.70 所示。

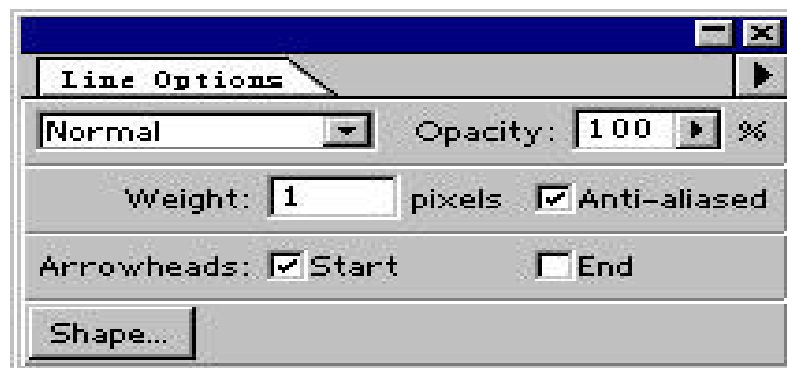


图 4.70 Line Tool Options 控制面板

在 Line Tool Options 控制面板中，Normal 项和 Opacity 项大家已经很熟悉了，在此就不重复讲解了；Weight 项用于控制线条的粗细，而不是在 Brushes 控制面板中选择；Anti-aliased 项可以有效地去除锯齿状边缘；Arrowhead 项用于在线条的两端添加箭头，其中 Start 项将在线条的起始端添加，End 项将在线条的结尾添加；当选中 Arrowhead

项后，Shape 按钮才变为可用状态，单击该按钮，在弹出的对话框中可以设定箭头的形状。

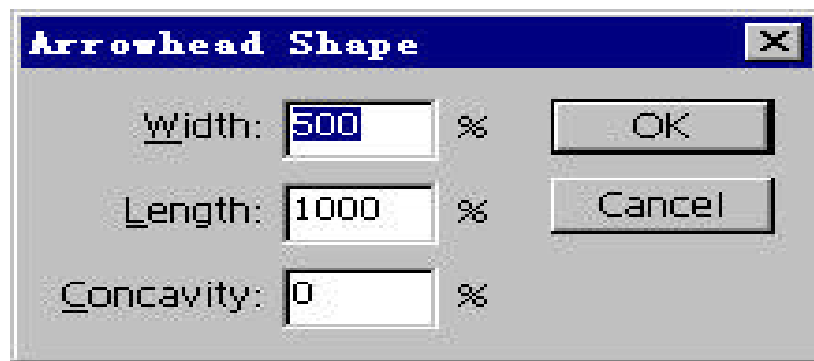


图 4.71 箭头形状设置对话框

在该对话框中，Width 项中可以输入 10 到 1000 的数值，用以定义箭头相对于线宽的百分比；Length 项中可以输入 10 到 5000 的数值，用以定义箭头相对于线长的百分比；Concavity 项中可以输入 -50 到 50 的数值，用以定义箭头相对于线的斜率。

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

4.14 模糊工具

 模糊工具通过将突出的色彩打散，使得僵硬的边界变柔和，颜色过渡变平缓，起到一种模糊图像的效果。双击该工具将调出 Blur Options 控制面板，如图 4.72 所示。



图 4.72 Blur Options 控制面板

在 Blur Options 控制面板中，在 Normal 项的下拉式列表框中可以设定合成模式，有关合成模式的具体讲解，可以参看第七章中第一节中的内容；Pressure 项用于设定压力的大小；Use All Layers 项用于确定对所有的可见层都起作用，如果该项没有被选中，则只有对当前的激活层起作用；Stylus 项是有关数字化图形板的控制项，具体参数项的含义可以参看前面的内容。

与模糊工具相配合的功能键：

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

4.15 清晰工具

 **清晰工具通过将色彩变强烈，使得色彩柔和的边界或区域变得清晰化，锐利化，起到一种清晰边线或图像的效果。双击该工具将调出 Sharpen Options 对话框，如图 4.73 所示。**



图 4.73 Sharpen Options 控制面板

有关该控制面板的详细内容，可以参看前面模糊工具控制面板的介绍，两者的参数项是一样的，相配合的功能键也是一样的，不过在按住 Alt 键时，将由清晰工具暂时转换为模糊工具，这是不同之处。

注意：模糊工具和清晰工具不能应用在 Bitmap 或 Index-Color 模式的图像上。

请看下面的对比效果图：

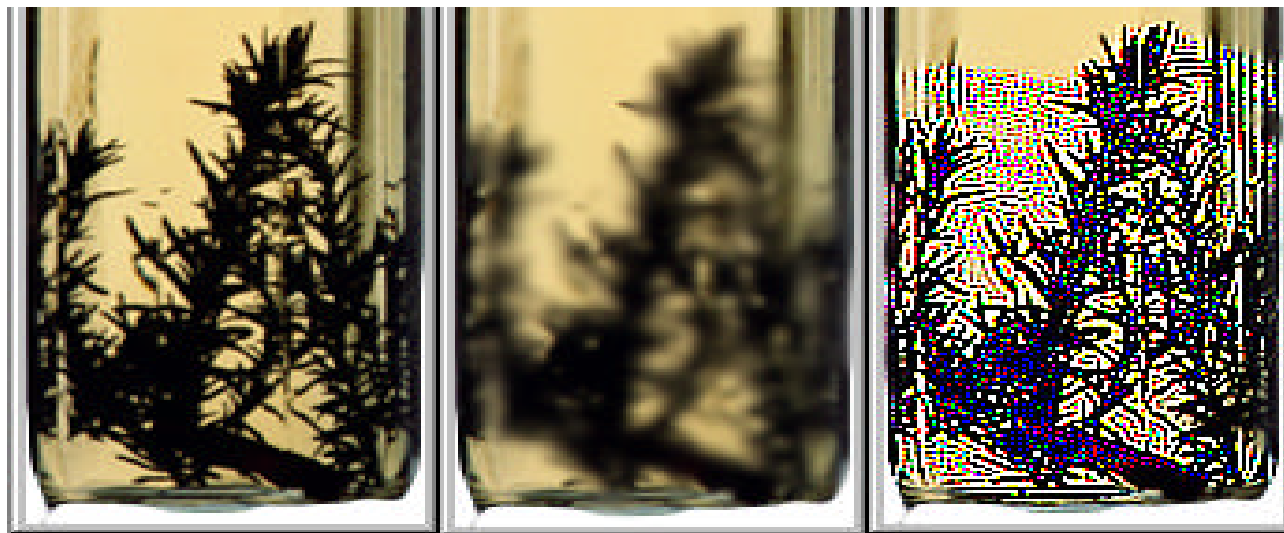


图 4.74 正常图像 模糊图像 清晰图像

4.16 涂污工具

 涂污工具可以制作出一种被水抹过的效果，就象水彩画一样。该工具的控制面板如图 4.75 所示。



图 4.75 Smudge Options 控制面板

在 Smudge Options 控制面板中，除了 Finger Painting 项大家不熟悉以外，其余的相信各位已经非常地熟悉了，这些在前面已经讲解过，在此就不再重复了。

Finger Painting 项用于设定使用涂污工具进行绘画，其实它就是以前景色进行涂污。

与涂污工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键拖动，将强迫涂污工具以直线方式进行涂污。

- 按住 Ctrl 键将暂时将涂污工具切换成移动工具。
- 使用数字键可以快速设定不透明度的百分比。0 代表 100%，1 代表 10%。
- 快速键入两个数字键，可以精确设定不透明度百分比。

实例 23

为了进一步加深对 Finger Painting 项的认识，我们来做两个小试验，一个是不选中 Finger Painting 项进行涂污，另一个是选中 Finger Painting 项进行涂污。

(1) 首先在 Photoshop 中打开 Samples 文件夹下的 Bottles.tif 文件，然后在工具箱中选择涂污工具，如果当前涂污工具处于非可见状态，可以按住 Alt 键进行切换，直至涂污工具被选中，并在其控制面板中使 Finger Painting 项处于非选中状态。

(2) 然后在图像中进行拖动，这样即可进行涂污，如果效果不是十分地明显，可以在 Brushes 控制面板中选择一个较大的笔触。涂污效果如图 4.76 所示。

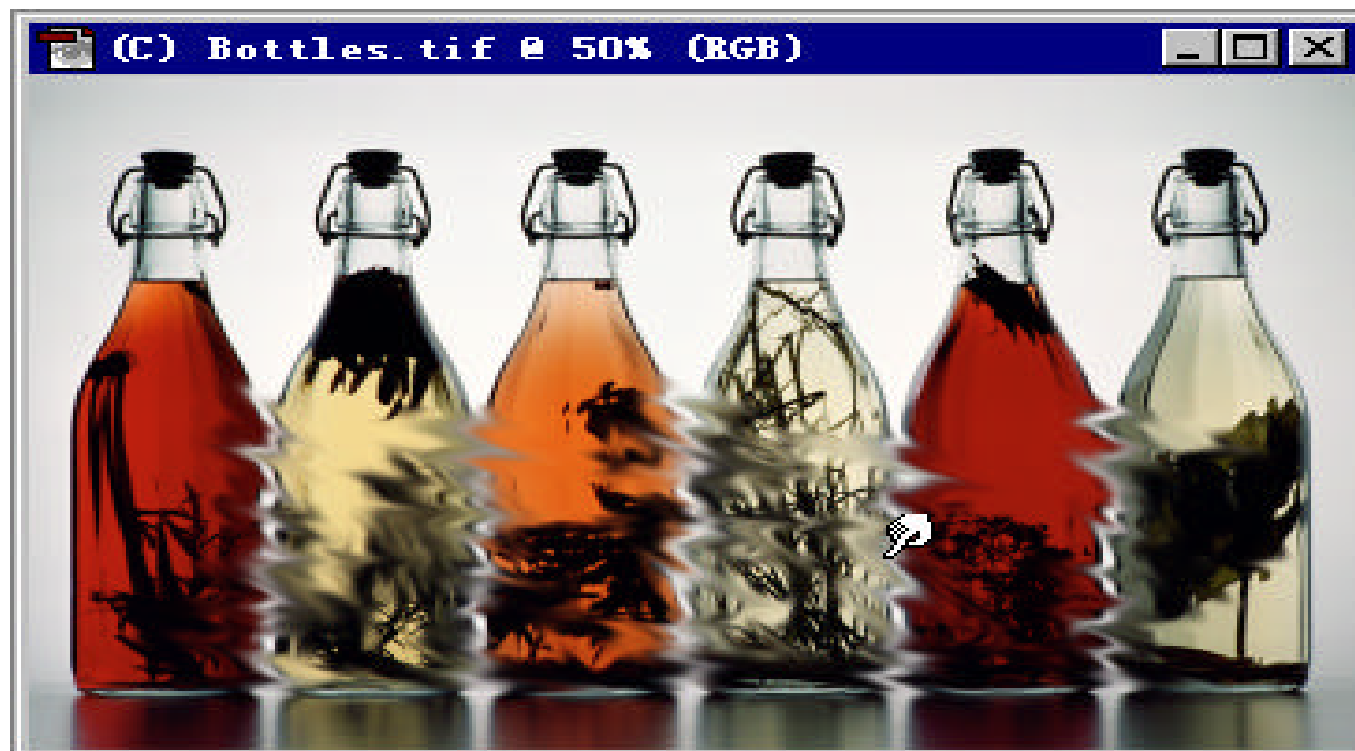


图 4.76 涂污效果示意图

从效果图中大家可以看到在 Finger Painting 项处于非选中状时，涂污工具将以鼠标单击处像素点的颜色为基准色进行涂污。

(3) 使用历史控制面板恢复出原图像。然后在涂污工具的控制面板中选中 Finger Painting 项，并将前景色设置为红色。

(4) 然后再在图像中进行涂污。此次涂污的效果如图 4.77 所示。



图 4.77 涂污效果示意图

从效果图中大家可以看到在 Finger Painting 项处于选中状时，涂污工具将以前景色为基准色开始进行涂污，然后逐渐过渡到图像中的颜色上。

4.17 亮化工具

 亮化工具是传统的暗室工具，通过将图像或选择区域的亮度提高来校正曝光。该工具的控制面板如图 4.78 所示。



图 4.78 Dodge Options 控制面板

在该控制面板中，左上角的下拉式列表框中有三个选项，其中 Midtones 项用来提高中等灰度区域的亮度；Shadows 项用来提高阴影区域的亮度；而 Highlights 项用来进一步提高高亮度区域的亮度；Exposure 曝光强度项用来设定曝光强度的百分比。

与亮化工具相配合的功能键：

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

4.18 烧焦工具

 烧焦工具也是传统的暗室工具，它的功能与亮化工具正好相反，主要用于使图像区域变暗，作出一种模糊的效果。该工具的控制面板如图 4.79 所示。



图 4.79 Burn Options 控制面板

该控制面板中的各项是与亮化控制面板中的各项相同的，不过作用的效果正好相反。具体内容可以参看前面的讲解。

与烧焦工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键将强迫烧焦工具以直线方式进行修改。
- 按住 Ctrl 键将暂时使烧焦工具切换成移动工具。
- 按住 Alt 键将暂时使烧焦工具切换成亮化工具。

- 使用数字键可以快速设定曝光强度的百分比。
 - 快速键入两个数字，可以精确设定曝光强度的百分比。
- 请看下面的对比效果图：



图 4.80 亮化效果图

正常效果图

烧焦效果图

4.19 海绵工具

 海绵工具用于饱和化或非饱和化图像中的色彩。其控制面板如图 4.81 所示。



图 4.81 Sponge Options 控制面板

在该控制面板中，左上角的下拉式列表框中有两项，其中 Saturate 项将对图像中的颜色进行饱和化处理，即增加色彩的饱和度值；Desaturate 项将对图像中的颜色进行非饱和化处理，即降低色彩

的饱和度值；Pressure 项用于设定压力的大小。

与海绵工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键将强迫海绵工具以直线方式进行修改。
- 按住 Ctrl 键将暂时使烧焦工具切换成移动工具。
- 使用数字键可以快速设定压力的百分比。
- 快速键入两个数字，可以精确设定压力的百分比。

注意：亮化工具、烧焦工具、海绵工具都不能应用在 Bitmap 或 Index-Color 模式的图像上。

至此，工具箱的第三栏工具就讲解完了。这一部分具有很强的实用性，必须经过长时间摸索、实验才能真正领会这些工具的用法及用途。好，休息一下，准备进入第四栏工具的学习吧！

4.20 路径类工具

路径类工具是在 4.0 版本中“加入”到工具箱中的一组工具，它最初位于 Path 控制面板中。现在该组工具中又新增了两个工具，磁性钢笔工具和任意钢笔工具。因为这一组工具与路径控制面板有着密切的联系，所以在此并不讲解该组工具，在第七章第三节中将对它进行详细的讲解。

4.21 文本类工具

在 Photoshop 5.0 中，文本类工具组中新增了两个工具，竖行文本工具和竖行遮罩文本工具。这两个工具的加盟更加完善了文本类工具的功能。

在 Photoshop 5.0 中文字层也有了本质上的改变。在 4.0 版本中，当利用文本工具输入文本后，它将自动创建一个新层，将输入的文本放置于新层中且不处于浮选状态，但是此时的文本将是一种图形化的文本，不能在进行了编辑。在 5.0 版本中，当你利用文本工具输入文本后，它也将自动创建一个新层，此时的新层不是一般的图像层，它是一个文

本层，输入的文本将放置于文本层中且不处于浮选状态，以后还可以再编辑文本层中的文字，这是本质上的区别。

在开始具体学习之前，先告诉大家一个“好消息”和一个“坏消息”。好消息是这四个文本工具没有对应的控制面板，所以可以少费点功夫，坏消息是文本工具具有一个项目齐全的输入对话框，所以要多费点功夫。好吧，不用管它了，我们还是开始学习吧！

4.21.1 横行文本工具

 横行文本工具用于向图像中添加横行格式的文本。按 OK 按钮确定输入后，系统将自动创建一个新的文本层，并将输入的文本放置于文本层中且不处于浮选状态。

当选中横行文本工具后，在图像中单击，将调出 Type Tool 对话框，下面将具体的学习该对话框，在后面的文本工具中就不再重复讲解了。请看图示。



图 4.82 Type Tool 对话框

在 Type Tool 对话框中，Font 项用于设定输入文本的字体；它后面的下拉式列表框用于设定输入字体的字型，即正规字体、粗体、斜体等；Size 项用于设定字体的大小，在后面的下拉式列表框中可以设定单位。

Leading 项用于设定行与行之间的距离，设定范围在 0.10~1296 之间。

Kerning 项和 Tracking 项都是用来控制字间距的，两者的不同之处在于：Kerning 项用在输入文本之前设定，如果已经输入文本了，再去调整 Kerning 项中的数值，则只影响前面两个字母之间的距离；Tracking 项用于在对话框输入文本后调整字间距，此时必须将对话框中的文字选取才能进行调整。两者的相同之处在于：正值将增大字间距，负值将缩小字间距。在对话框中还有一个 Auto Kern 项，该项用于自动确定字间距，该项处于选定状态时，Kerning 项将处于不可用状态。

Color 项用于设定输入的文本的颜色。

Baseling 项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。请看效果图 4.83。

Auto Kern 项用于自动调整字间距。

Anti-Aliased 项用于消除文本的锯齿状边缘。

Rotate 项只能用于竖行文本工具中，且对双字节的文本无效。该项将对输入的文本进行 90 度的顺时针旋转。

Fit in Window 项用于设定输入的文本不受 Size 项的影响，而自动适应图像文件的大小。

在 Cance 按钮的下面有三个控制对齐的按钮，自左向右依次为：文本左对齐、文本居中、文本右对齐。

Preview 项用于预览文本输入的效果，此时输入的文本将显示在图像上，可以根据预览的情况进行相应的调整。

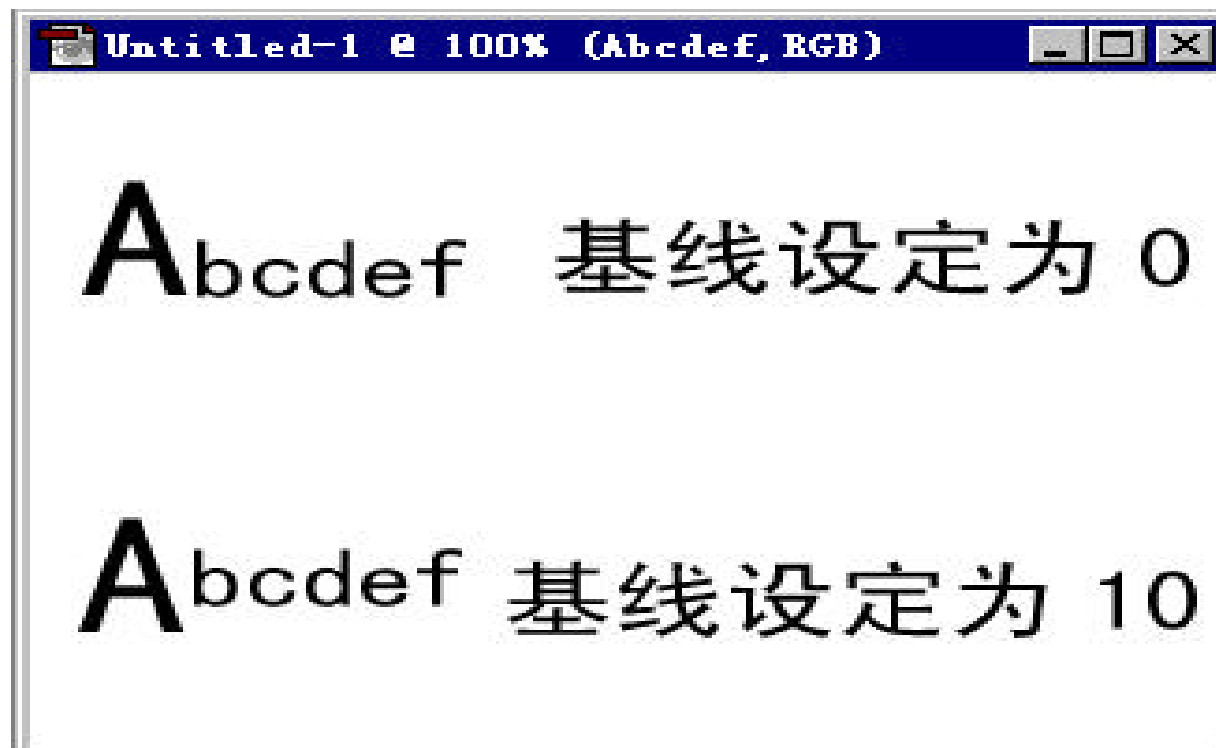


图 4.83 不同基线的设定对比效果图

文本输入对话框讲解完了，你记住了多少？

4.21.2 竖行文本工具

 竖行文本工具用于向图像中添加竖行格式的文本。按 OK 按钮确定输入后，系统将自动创建一个新的文本层，并将输入的文本放置于文本层中且不处于浮选状态。

在 Type Tool 对话框中，Rotate 项将处于可用状态，该项将对输入的文本进行 90 度的顺时针旋转。

注意：该控制项对于双字节的文本无效。

请看下面的效果图



图 4.84 输入文本效果图

通过效果图大家可以看出竖行文本是如何排列的，在使用了旋转90度后，只有英文的文本发生了变化，中文的文本是不变化的。

在试用了上面的两个工具后，各位一定会发现每输入一次文本，它都将出现在一个新文本层中。那么怎样才能在当前层输入文本，且使其处于浮选状态呢？那就要用到下面将要介绍的两个文本工具了——横行文本遮罩工具和竖行文本遮罩工具。

4.21.3 横行文本遮罩工具

 横行文本遮罩工具用于向任何层中添加横行文本，在添加时不会产生新层，且文本处于浮选状态，可以将其当作选择区域进行处理。

4.21.4 竖行文本遮罩工具

 竖行文本遮罩工具用于向任何层中添加竖行文本，在添加时不会产生新层，且文本处于浮选状态，可以将其当作选择区域进行处理。

在这两个文本遮罩工具的输入对话框中有以下两点变化：1 Color 项不存在了，因为这些文本在输入后只在图像上形成选择区域，所以不

用设定颜色。2 横行对齐按钮变成了竖行对齐按钮，自左向右依次为：文本向上对齐、文本居中对齐、文本向下对齐。

文本遮罩工具的使用方法与文本工具的使用方法基本相同，只是在最后显示的结果上不同，文本遮罩工具不产生真正的文本，而只是在层中产生一个处于浮选状态的、由选择线包围的虚文本。对于这种虚文本，可以作如下处理：

- (1) 使用移动工具将虚文本移至任意位置。
- (2) 使用漆桶等着色工具对虚文本进行填充着色，或填充图形。
- (3) 将虚文本存储到一个文字通道中，以便在将来随时调出使用。
- (4) 可填加一个新层，将虚文本贴入新层并填充颜色。

注意：在使用文本工具输入文字时，有两种字体供你使用。一是位图类型的字符，该种类型的字符在输入大字体时，将出现明显地锯齿状边缘。二是 True Type 类型的字符，该种类型的字符在输入大字体时，边缘部分会非常平滑，锯齿状的边缘很小。

请看对比图：

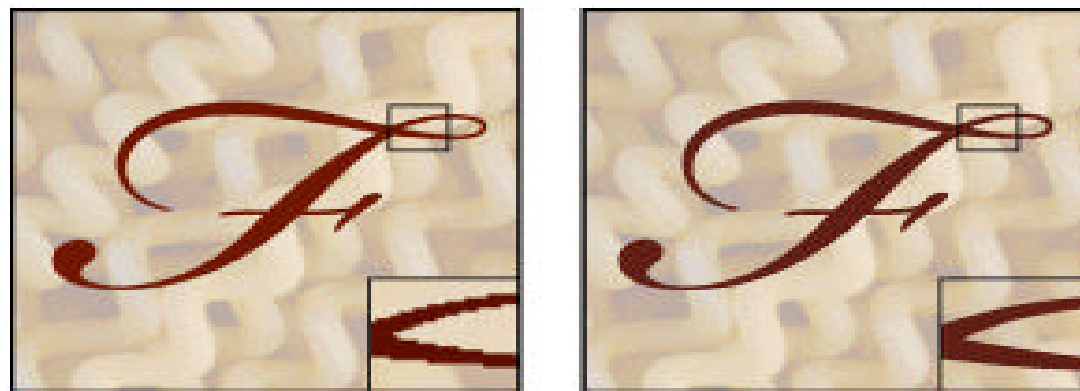


图 4.85 位图类型字符 True Type 类型字符

Adobe 公司有一个输入文本软件——Adobe Type Manager，可以配合 Photoshop 使用，该工具软件可以输入精美无锯齿的文字。

4.22 测量工具



测量工具是一个新增的工具，用于测量图像中任意两点的距离，测量的单位在 Units&Rulers 对话框中定义。也可以使用两条测量线来创建一个量角器，以测定角度。

注意：该工具没有对应的控制面板。

实例 24

(1) 测量两点距离

首先选中测量工具，在预测量的初始位置点下鼠标，然后向终点位置拖动。至终点位置后释放鼠标即可。此时所有的数据将显示在 Info 信息控制面板中。效果如图 4.86 所示。

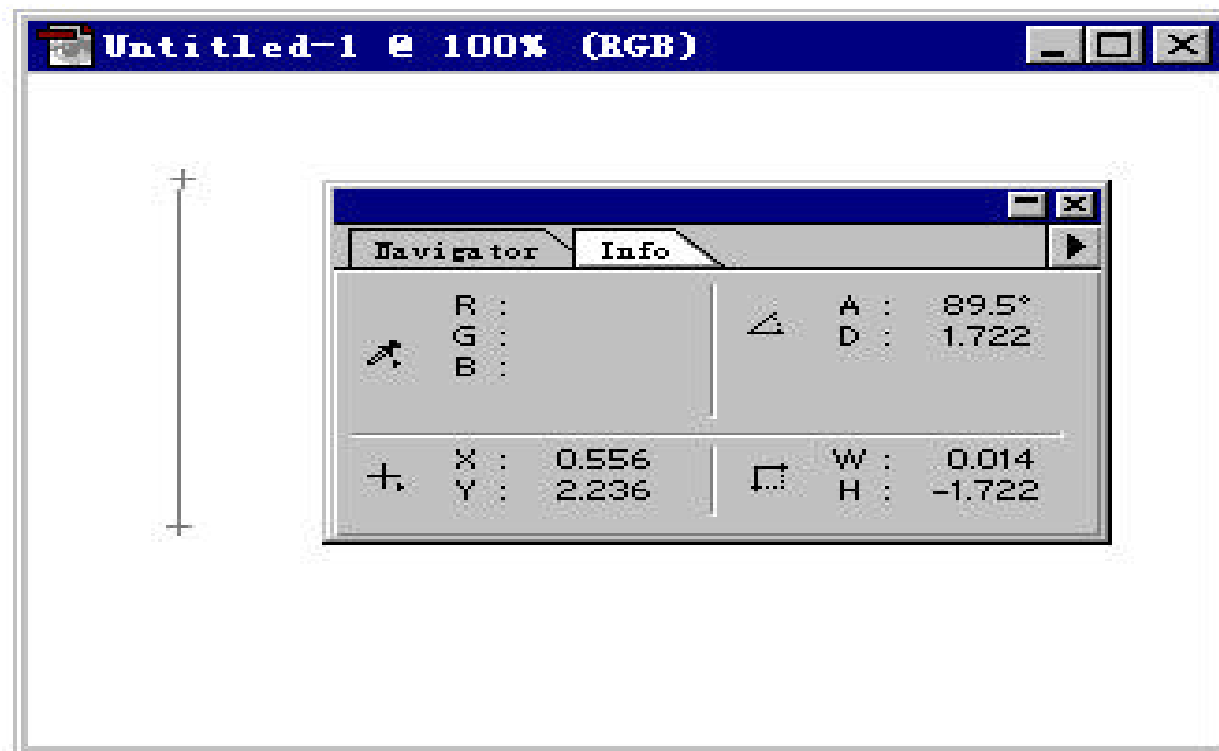


图 4.86 测量示意图

在 Info 控制面板中，X、Y 项为起始点的坐标；W 项为水平距离；H

项为垂直距离；A 项为角度；D 项为距离。

(2) 测量角度

首先象上面一样创建一条测量线，然后按下 Alt 键，在结束点上再次单击定义第二条测量线，然后进行拖动即可定义出一个量角器。如图 4.87 所示。

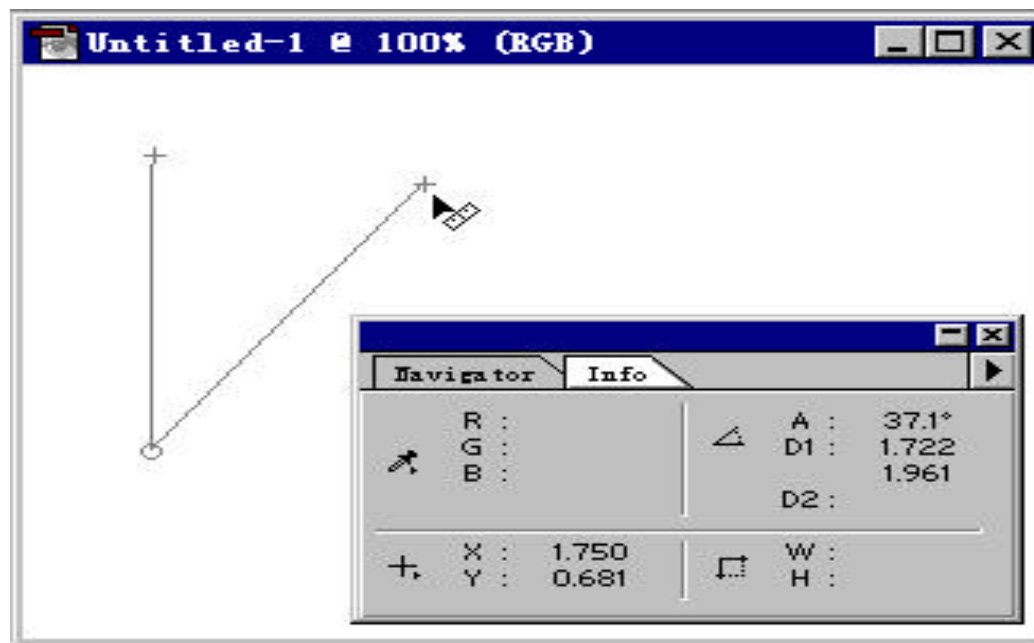


图 4.87 量角器示意图

注意：Info 控制面板中的 A 项为两条线之间的角度。

(3) 修改量角器

将测量工具移至量角器的附近时，测量工具就会变成如上图所示的光标。使用它可以拖动“十”字端点以修改角度；如果在量角器的线上按住鼠标拖动，则可以移动整个的量角器。

注意：测量工具主要的配合功能键就是 Shift 键，它将强迫以直线方式进行测量，如果旋转也只能以 45 度角的倍数进行旋转。

测量工具是一个非常有用的工具，在配合上标尺和网格的使用，有利于进行精确的绘图。

4.23 渐层工具

在 4.0 版本中，渐层工具只有一个，即  直线渐层工具。在 5.0 版本中渐层工具增加四个，除了已有的  直线渐层工具外，新增的四

个工具分别是： 辐射状渐层工具、 角度渐层工具、 反射渐层工具和 钻石渐层工具。在此要向大家“揭露”一个重大“欺骗问题”，其实辐射状渐层工具并不是一个绝对的新增工具，它在 4.0 中就已经存在了，只不过是作为渐层工具的一个参数项出现，而没有自己“独立的脸面”而已！

大家不要被这么多的渐层工具所“吓倒”，其实这些渐层工具只不过是“换汤不换药”，出现的形式不同而已，它们控制面板中参数项都是一样的。所以我相信各位在理解了一个渐层工具后，其它的渐层工具就“不攻自破”了。好！让我们一起开始“进攻”吧！

首先来认识渐层工具的功能，渐层工具主要用于在图像或选择区域内进行色阶着色，形成一种渐变的图像效果。

接下来介绍它们共同的控制面板，如图 4.88 所示。

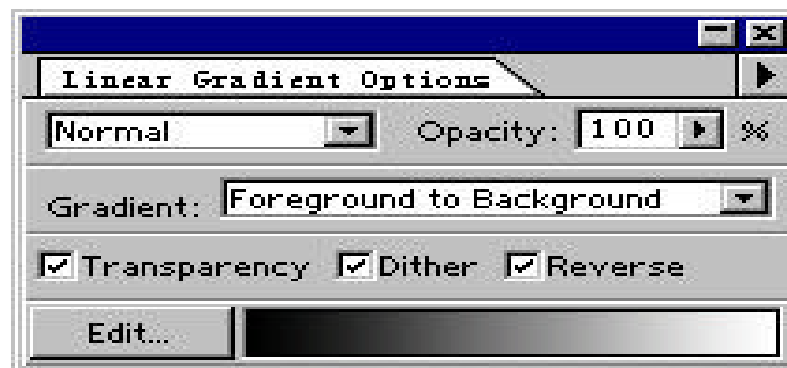


图 4.88 渐层工具控制面板

虽然在图中显示的是 Linear Gradient Options，实际上所有的渐层控制面板都是这样的，只不过标签的内容稍有不同而已。

在控制面板中，Normal 项和 Opacity 项大家已经很熟悉了，在此就不再多罗嗦了。Gradient 项用于设定颜色过渡的模式，如前景色到背景色，前景色到透明色等，共有 15 种颜色过渡模式。

Transparency 项用于控制渐层的透明度，如果该项未选中，则渐层中的透明处将以实色进行填充。

Dither 项将在渐层中产生色彩抖动，使得色彩过渡区域更柔和一些，这样形成的渐层效果可以更好一些。

Reverse 项将使反向产生渐层效果。

单击 Edit 按钮将调出 Gradient Editor 对话框，在该对话框中可以编辑渐层的形式、色彩，并可编辑的结果存成 .GRD 文件，以备以后使用。

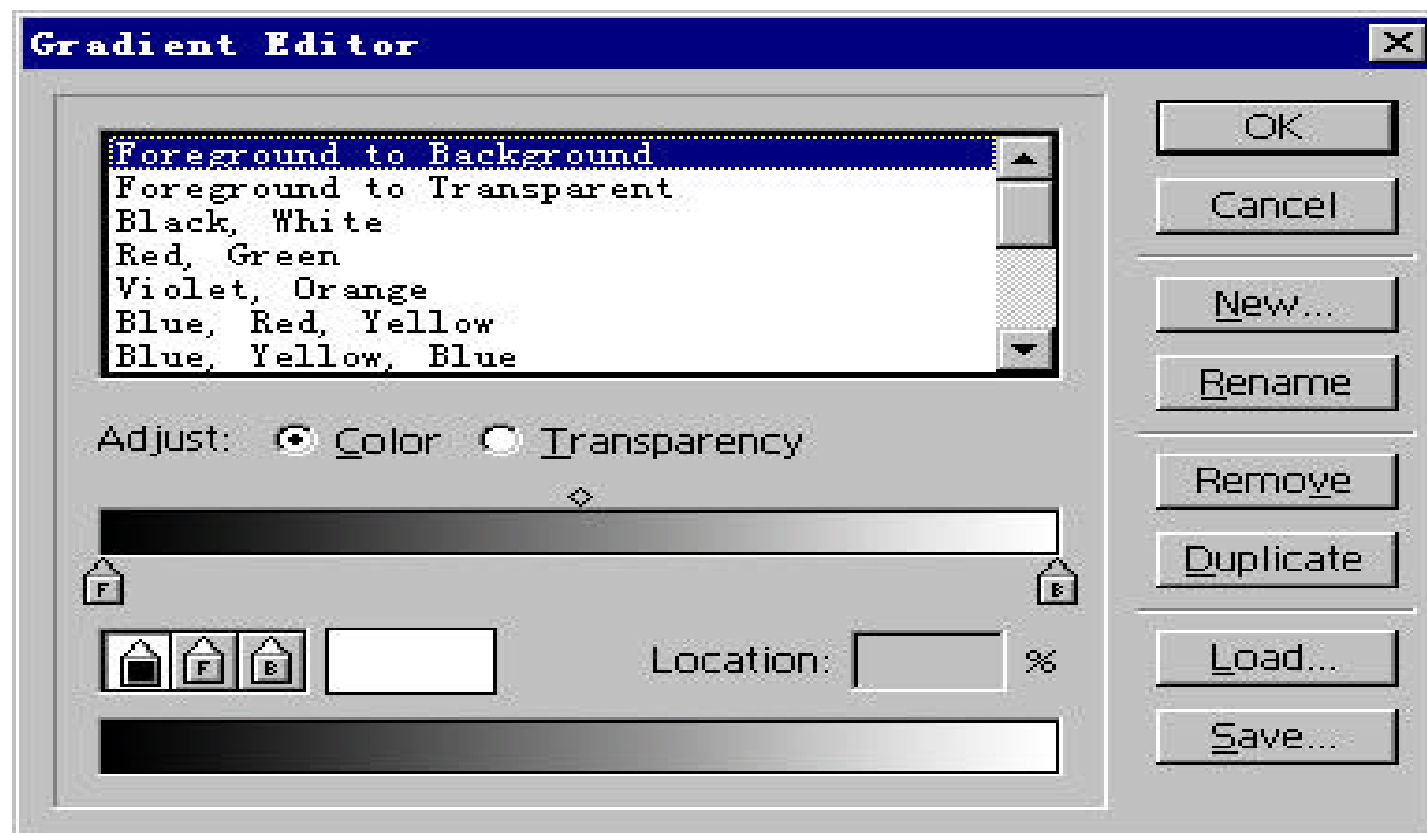


图 4.89 Gradient Editor 对话框

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。**

在介绍完渐层工具的主要项目后，请大家看效果图，以更好地了解这几个渐层工具。所有渐层工具的控制面板设定参数项都是一致的。

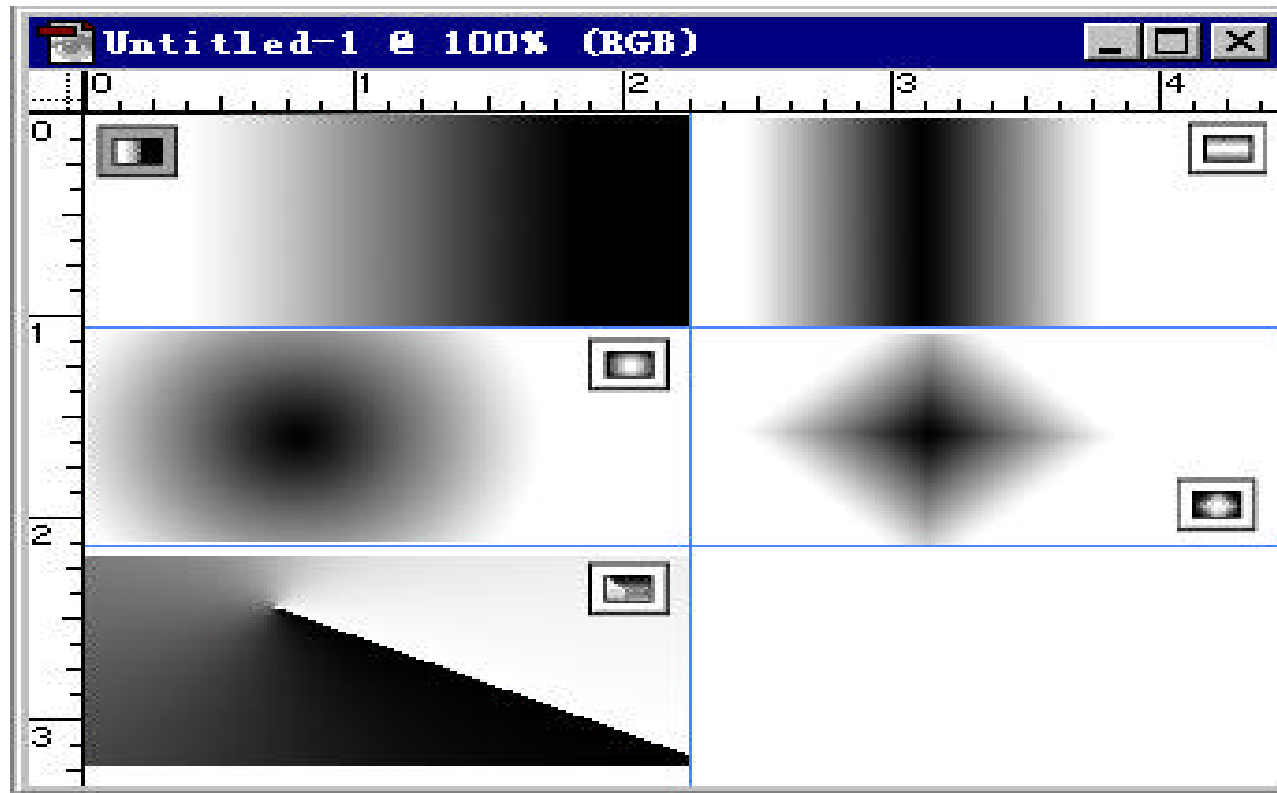


图 4.90 不同渐层效果对比图

4.24 漆桶工具

 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。该工具控制面板如图 4.91 所示。

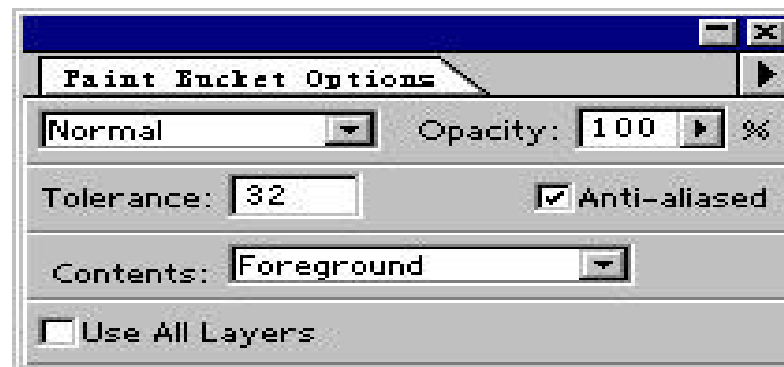


图 4.91 Paint Bucket Options 控制面板

在 Paint Bucket Options 控制面板中，Normal 项和 Opacity 项在前面已经多次讲解过了，这儿就不再重复讲解了；Tolerance 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；Contents 内容项中可以设定填充方式，其中 Foreground 项设定使用前景色填充，Pattern 项设定使用定义的图案进行填充（用矩形选择工具选择出一块区域，使用 Edit>Define Pattern 菜单命令进行定义后，即可在此处调用）；Anti-aliased 项用于去除锯齿状边缘；Use All Layers 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。

与漆桶工具相配合的功能键：

- 按住 Alt 键可以暂时将漆筒工具切换成吸管工具。
- 按住 Ctrl 键可以暂时将漆筒工具切换成移动工具。

注意：漆桶工具不能作用在 Bitmap 或 Indexed Color 模式的图像上。

注意：如果你在使用漆桶时，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。

4.25 吸管工具

在吸管工具组中新增添了一个工具—— 色彩检验工具，它主要是用来在图像中定义颜色参照点的。下面将介绍这两个工具。

4.25.1 吸管工具

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

该工具的控制面板如图 4.92 所示。

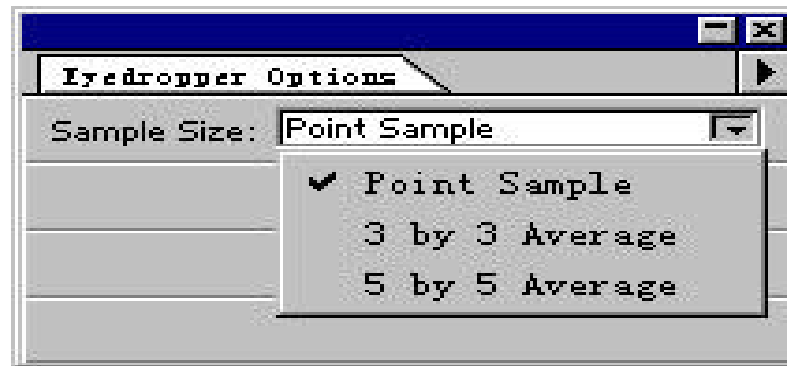


图 4.92 Eyedropper Options 控制面板

在 Eyedropper Options 控制面板中，Sample Size 样本大小项用于定义取样点的大小，其中 Point Sample 定义以一个像素点的为取样范围；3 by 3 Average 定义以 3X3 的像素区域为取样范围，取其色彩的平均值；5 by 5 Average 定义以 5X5 的像素区域为取样范围，取其色彩的平均值。

与吸管工具相配合的功能键：

- 按住 Alt 键汲取颜色，可以将颜色汲取到背景色彩控制栏中。
- 按住 Ctrl 键可以暂时将吸管工具切换成移动工具。
- 按住 Shift 键可以暂时将吸管工具切换成色彩检验工具。

4.25.2 色彩检验工具

 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显示在 Info 控制面板中。请看示意图 4.93。

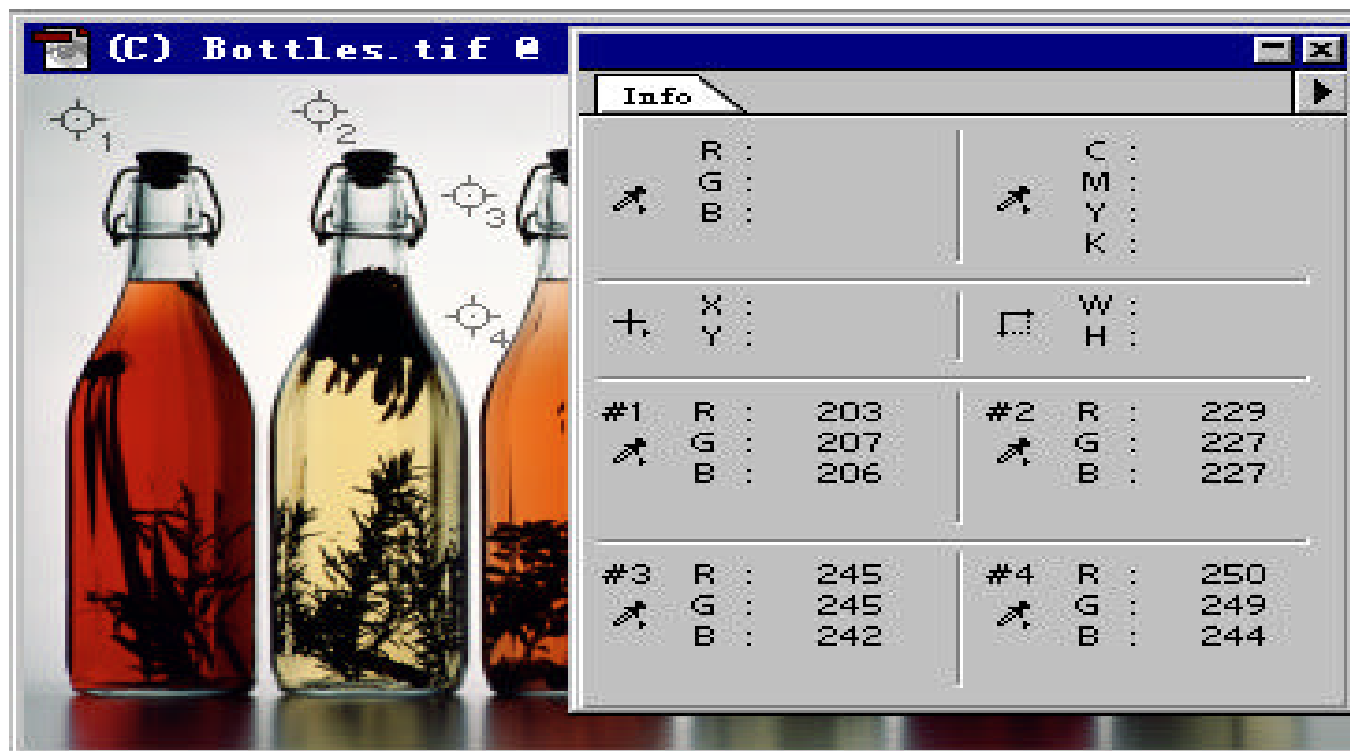


图 4.93 色彩检验示意图

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。

该工具的控制面板中的参数项与吸管工具的控制面板中的参数项是完全一样的，可以参看 4.25.1 中的有关内容。

与色彩检验工具相配合的功能键：

- 按住 Ctrl 键可以暂时将色彩检验工具切换成移动工具。
- 按住 Shift 键可以暂时将色彩检验工具切换成吸管工具。

实例 25

(1) 创建色彩检验点

首先选中色彩检验工具，然后在图像中预定的位置上单击鼠标左键即可创建一个色彩检验点。在其他的地方再次单击可以创建其它的色彩检验点。

注意：最多只能创建四个检验点。

(2) 删除色彩检验点

选中色彩检验工具，将鼠标拖动到预删除的色彩检验点上，鼠标将

变成一个移动工具，按住该色彩检验点然后将其拖动到图像以外即可将其删除。或者按住 Alt 键再单击色彩检验点，一样可以将色彩检验点删除。

(3) 移动色彩检验点

如果在创建是没有将位置放置正确，不需要重新创建色彩检验点。只需要再次选择色彩检验工具，然后拖动该色彩检验点即可将其改变位置。在拖动到正确位置处释放鼠标即可。

(4) 如何隐藏或显示色彩信息

如果感觉图像中有这些色彩检验点比较碍眼的话，而且又不想将其删除，那么可以将这些色彩检验点暂时隐藏。

单击 Info 控制面板右上角的三角形按钮，将调出一个菜单，从中选择 Hide Color Samplers 项即可将创建的色彩检验点暂时隐藏。

再次单击 Info 控制面板右上角的三角形按钮，此时弹出的菜单中 Hide Color Samplers 将更改为 Show Color Samplers，执行该命令将可以再次显示色彩检验点。

至此，Photoshop 5.0 工具箱中的第四栏工具就全部讲解完了。本栏的重点工具是 Pen 钢笔工具和 Gradient 渐层工具，一定要熟练掌握。其他工具也是不可缺少的，稍加练习，我相信各位一定能掌握好这些工具。下面将进入工具箱中的最后阶段进行学习，所讲的工具不再是编辑工具，主要是一些辅助性的工具。

4.26 徒手工具



徒手工具是用来移动图像的。

徒手工具不同于移动工具，移动工具将真正地改变图像的位置，而徒手工具只是改变图像在窗口中的显示位置。一般图像比较大而使图像窗口出现位置调节滑块时，徒手工具才可以使用。如果图像窗口上没有出现位置调节滑块，则徒手工具将不起作用。

与徒手工具相配合的功能键：

- 当其他工具被选择时，如果想暂时使用徒手工具，可以按住空格

键。

- 按住 Ctrl 键可以暂时将徒手工具切换成放大工具。
- 按住 Alt 键可以暂时将徒手工具切换成缩小工具。

注意：双击徒手工具，系统将自动调整图像的大小以适合屏幕显示范围。

4.27 缩放工具

 缩放工具用于对图像进行放大或缩小，以便于观察图像。单击左键为放大一倍，按住 Alt 键的同时单击左键为缩小一半。最大可以放大到 1600%，最小可以缩小到 0.15% 左右。

在 Zoom Options 控制面板中只有一项——Resize Window To Fit，它将确定在一定范围内使图像窗口与图像大小保持一致。

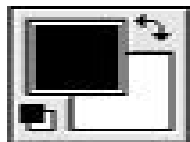
与缩放工具相配合的功能键：

- 按住 Ctrl 键可以暂时将缩放工具切换成移动工具。
- 按住 Alt 键，将把放大工具切换成缩小工具。
- 按住 Ctrl 键，再按“-”键将缩小图像，按“+”键将放大图像。

注意：双击缩放工具，可以以 100%显示图像，但这也并不一定是图像的真实尺寸，因为图像显示尺寸要受显示器分辨率和图像分辨率的双重影响。

注意：将缩放工具和 Navigator 控制面板联合使用，可以快速的观察图像中的每一个细节。

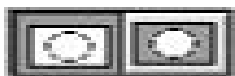
4.28 色彩控制工具



该工具用来设定前景色和背景色。单击色彩控制框即出现颜色选定对话框，可以从中汲取颜色。单击切换标志  或按 X 键可以使前景色和背景色互换。单击初始化标志  可以将

前景色和背景色恢复到黑与白的初始状态。

4.29 模式工具



模式工具由两个小工具组成，左边的为标准模式，使用户脱离快速遮罩模式。右边的为快速遮罩模式，允许轻松地创建，编辑出一个选择区域。

实例 26

在这个实例中我们要使用遮罩工具来选取一个骷髅头。

(1) 在 Photoshop 中打开 Samples 文件夹下的 Skull.tif 文件，这是一幅灰度模式的 Tif 格式图像。下面我们把图像中的骷髅头选取出来。

首先来分析一下，在该图像中骷髅头和后面的墙的色彩对比还是比较明显的，因此首先应该用魔术棒工具选择出一个大体的轮廓，然后再使用遮罩技术进一步选取。

(2) 选中魔术棒工具，在该工具的 Tolerance 项中设定色彩容差范围为 50，然后在骷髅头的上半部分单击，这样就可以选取上半部分了。然后按住 Shift 键单击骷髅头的下半部分。这样就形成了一个大致选择轮廓。效果如图 4.94 所示。



图 4.94 使用魔术棒选取的效果图

(3) 单击快速遮罩模式工具，进入快速遮罩模式。效果可能如图 4.95 所示。为什么说可能如图所示呢？这是因为与你的遮罩模式设定有关。其实我们不是需要这种模式的遮罩，我们是希望由前面的选择区域形成遮罩，而现在是反选择区域形成了遮罩。下面来修改一下。

遮罩区 —————

图 4.95 遮罩形成效果图



(4) 找到 Channels 控制面板，然后在控制面板右上角的三角形按钮上单击，系统将弹出一个菜单，从中选择 Quick Mask Options 命令，将调出下面的对话框。然后在对话框中选择 Selected Areas 项，这样就确定了由选择区域形成遮罩。单击 OK 按钮确认。

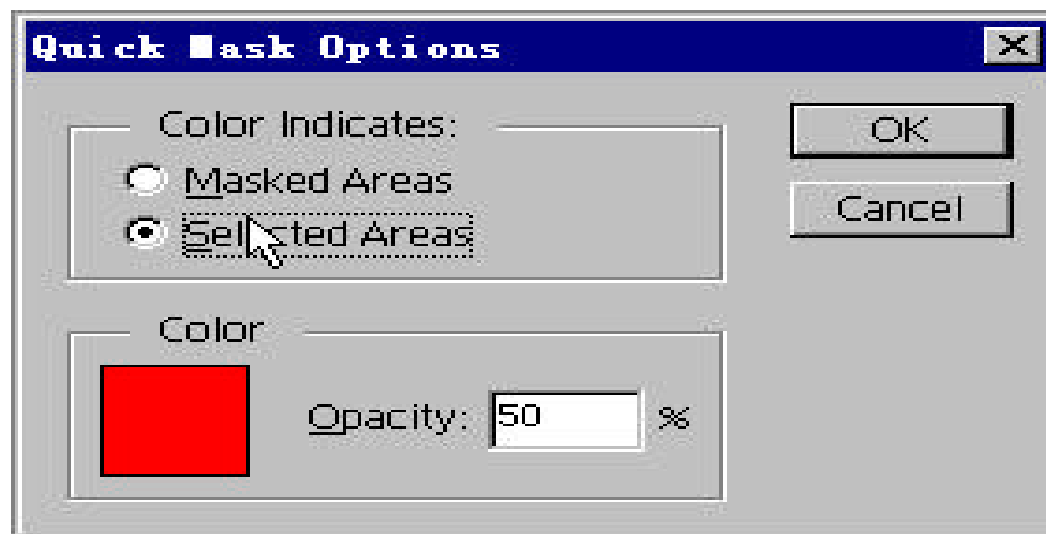


图 4.96 Quick Mask Options 对话框

(5) 现在图像中的遮罩就形成了这样的效果，请看图 4.97 所示。

有些朋友可能在 Quick Mask Options 对话框中选中的就是 Selected Areas 项，所以他们在切换成遮罩模式时将直接得到下面的效果。

遮罩区



图 4.97 由选择区域形成遮罩效果图

注意：一般遮罩的颜色都是红色的，这是在 Quick Mask Options 对话框中缺省的设定。如果要编辑的图像是红色的，那么可以在该对话框中将遮罩颜色改变一下。

注意：一般遮罩的不透明度设置为 50%，建议不要改动这个数值。如果将数值调小，则遮罩效果就不明显了，如果将数值调大，则遮罩就完全遮住图像了，修改起来就不方便了。

(6) 下面开始进行遮罩的修改，以使最终的效果更加精确。在工具箱中选择画笔工具，在 Brushes 控制面板中挑选一个较大的实边笔触，然后在图像中进行粗略的修改。如果想增加遮罩覆盖的区域，则将前景色设置为黑色进行绘制；如果想减小遮罩覆盖的区域，则将前景色设置为白色进行绘制。最后粗略的遮罩效果图如图 4.98 所示，只有一些边缘的细部没有被遮罩覆盖了。

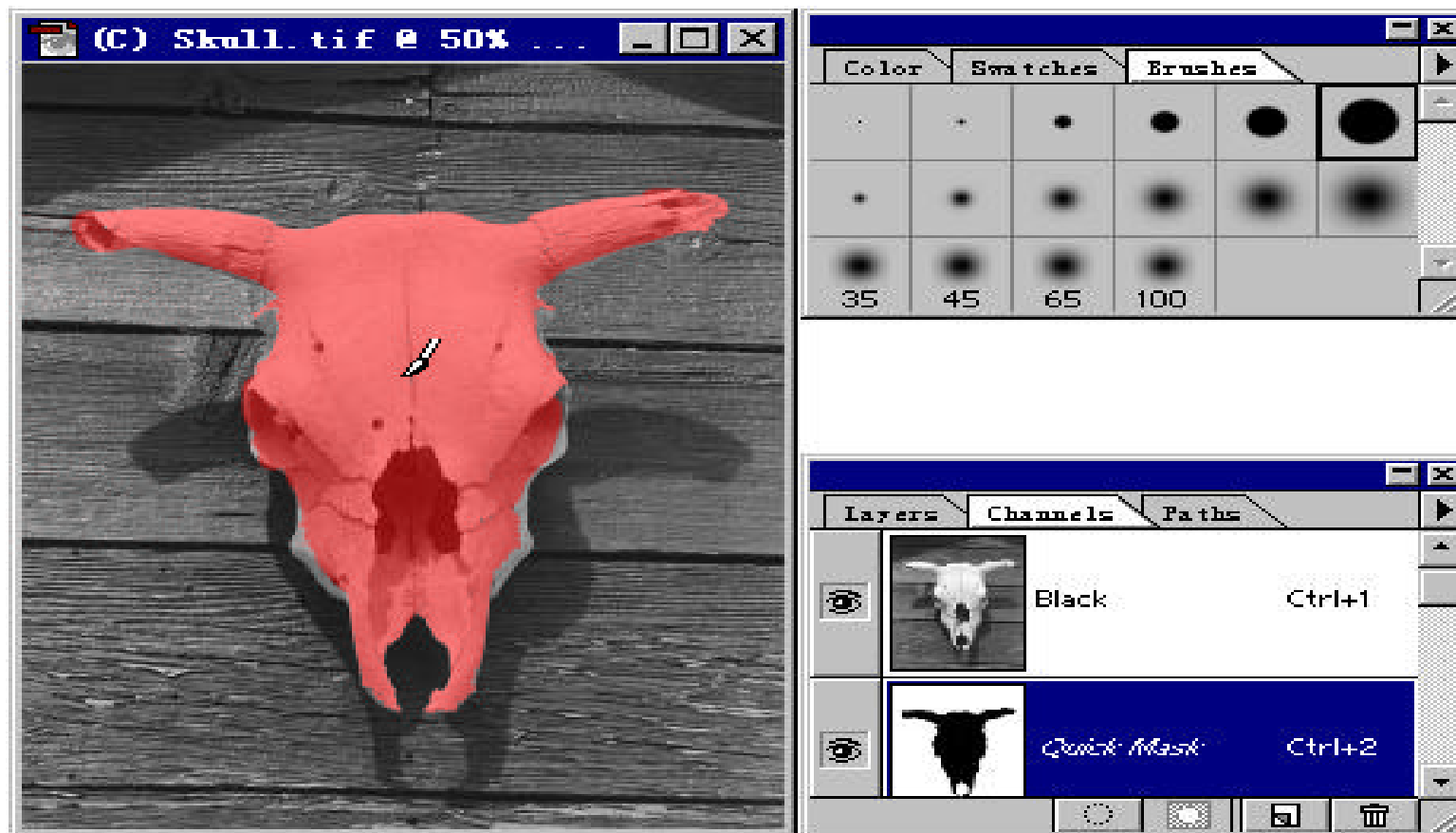


图 4.98 粗略编辑后的遮罩效果图

(7) 为了修改细部的遮罩，可以将图像放大，并且在 Brushes 控制面板中选择一个较小的实边笔触，然后沿图像的边缘进行修改。同样黑色可以添加遮罩，白色可以删除遮罩。请看修改示意图 4.99。

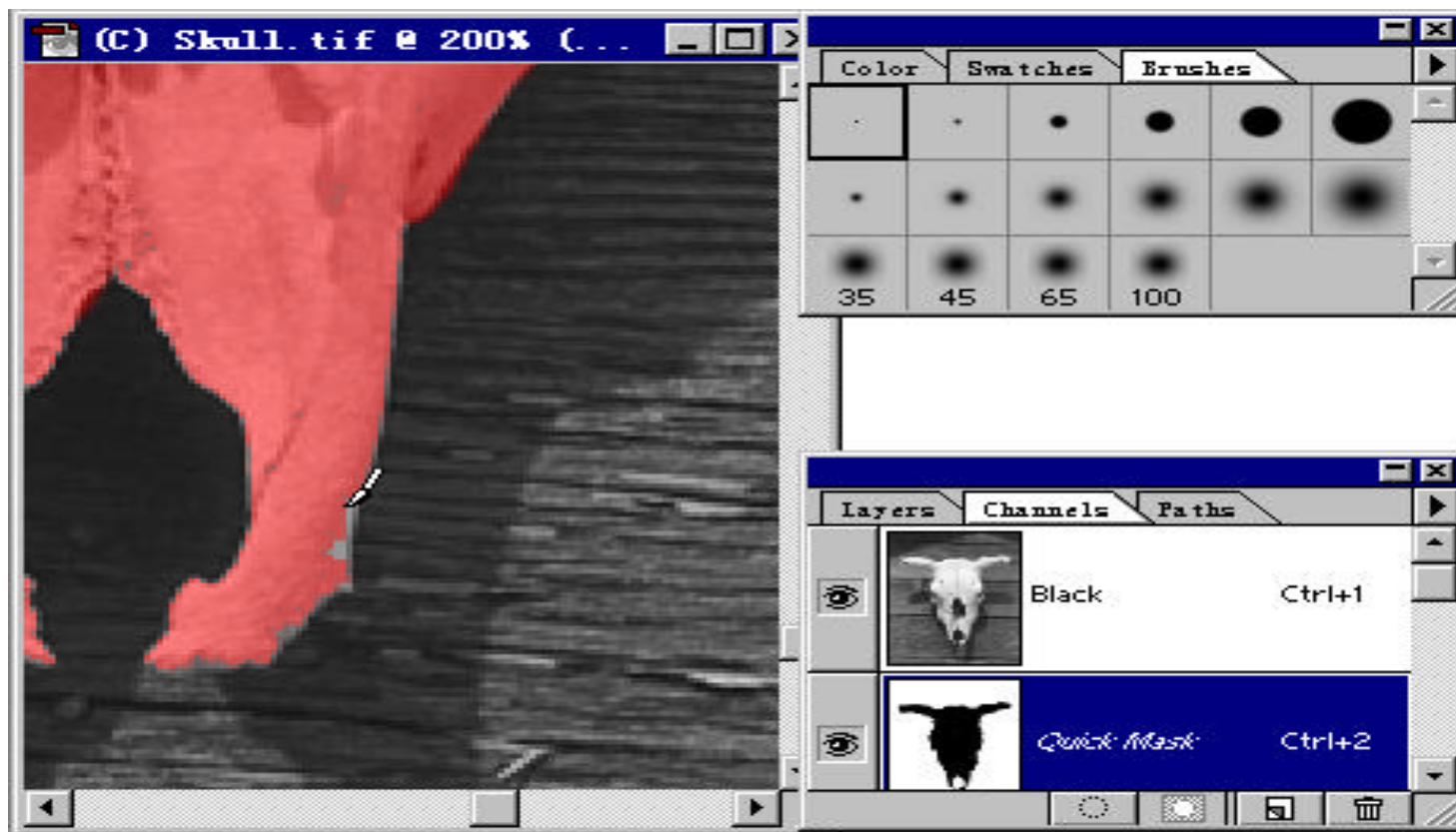


图 4.99 修改遮罩的细部示意图

(8) 最后修改的效果如图 4.100 所示。要想达到最佳的效果就一定要有耐心。

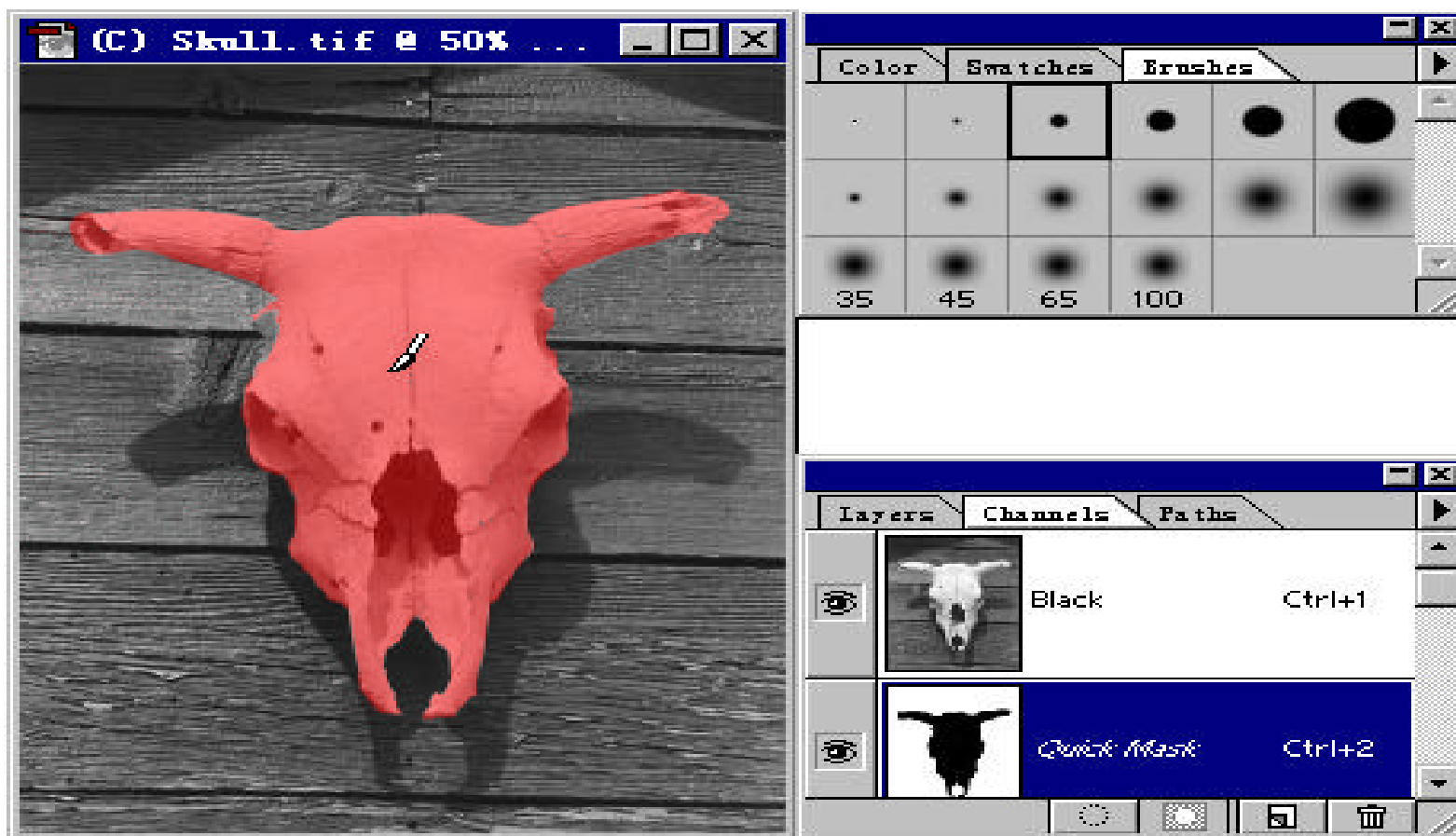


图 4.100 最后形成的遮罩效果图

(9) 单击工具箱中标准模式工具，将显示切换成正常的显示模式。系统将自动地将遮罩区域转换成选择区域。效果如图 4.101 所示。

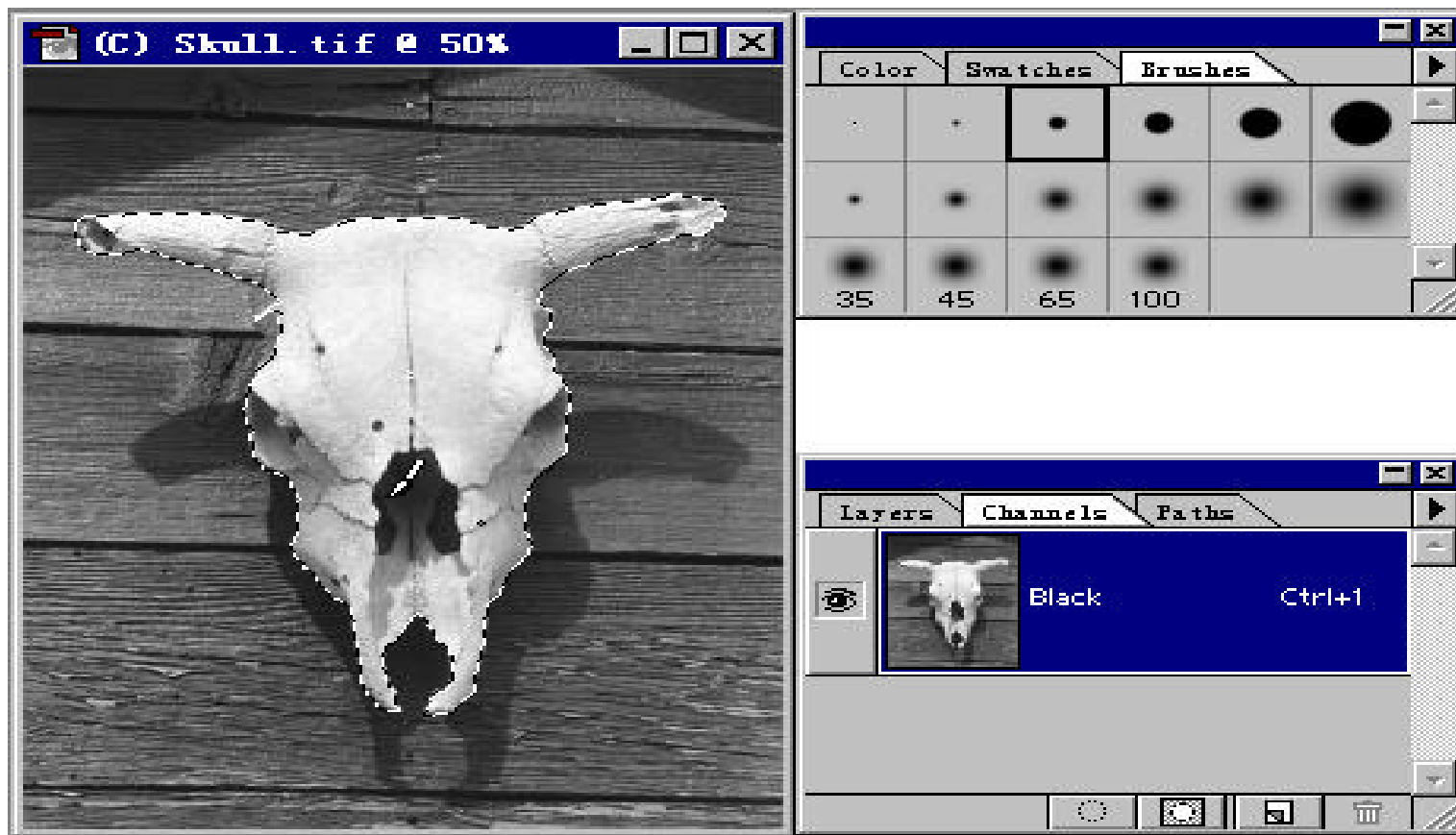


图 4.101 转换成选择区域效果图

(10) 执行 Edit>Copy 菜单命令将选择区域拷贝，然后粘贴到一个新文件中。在粘贴完毕后，如果发现有多余的图像，可以使用选择工具将其选择，然后按 Delete 键删除即可。

本例中由于左上角骷髅头外有些像素点的颜色也在容差范围之内，所以被魔术棒工具一起选择进来了。在执行粘贴后才发现左上角的这点“杂质”。因此我们使用矩形选取工具将其选择，然后将其删除掉了。请看效果图，这就是最终的选择出的图像。

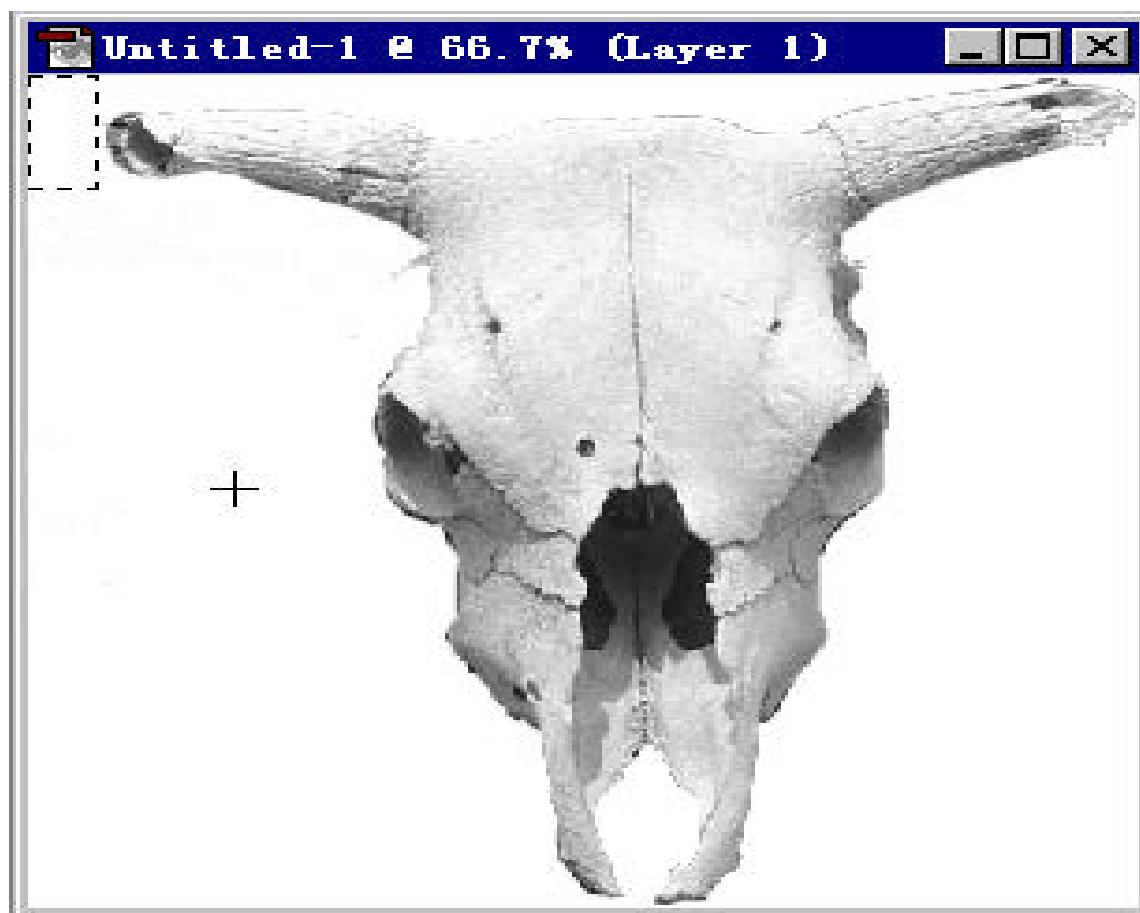


图 4.102 最终选择出的效果图

由上面的实例我们可以得出这样得结论：

（1）没有选择工具是万能的，在选取图像时，只有多种工具联合使用，才能起到事半功倍的效果。

（2）遮罩选择技术是一项非常强大的技术，它可以用于选择极不规则的图像。在选择过程中，可以非常自由地进行修改。

4.30 屏幕显示工具



屏幕显示工具由三个工具组成，选中左边工具将以标准模式进行显示，即正常的显示模式；选中中间工具将使图像窗口增大并且占据所有的可用屏幕范围；选中右边的工具将使图像窗口占满全屏，而且将菜单一起屏蔽。

至此，第二节 Photoshop 5.0 工具箱的介绍就完成了。这些介绍只是最基本的使用知识，只有再多加实践才能掌握这些工具。

第五章 少不了的帮手——控制面板

下面将对 Photoshop5.0 的控制面板进行详细的介绍。在 Photoshop5.0 中的 Layers 控制面板， Channels 控制面板和 Path 控制面板。这三个控制面板在 Photoshop 中起着决定性的作用。几乎在 Photoshop5.0 中所有精彩图像的处理都离不开这三个控制面板。而 Photoshop5 中所新增的 Histroy 历史控制面板是最具特色的控制面板，它可以记录下所有在 Photo-shop 中用户的所作所为，只要你的计算机内存足够大的话，就可以无数次地进行恢复操作。此面板的增加克服了在 Photoshop4.0 中只能恢复一次的缺点。

后面我们将会配以实例进行讲解，目的是让大家更好地熟悉和掌握每一个控制面板。首先要介绍的是 Navigator 控制面板，这时也许你还

没有找到 Navigator 面板在那儿吧？不用着急，请回过头去查看第二章的内容就会恍然大悟的。

5.1 Navigator 控制面板

Navigator 导航控制面板可以让你迅速地察看图片的任意区域，单击鼠标即可进行图像的缩放。若当前窗口没有图像被打开时 Navigator 控制面板是不起任何作用的，只有在 Photoshop 打开了图像时，此控制面板才有意义。我们应首先打开一图像文件。

执行 File>Open 命令将弹出如图 5.1 所示对话框。

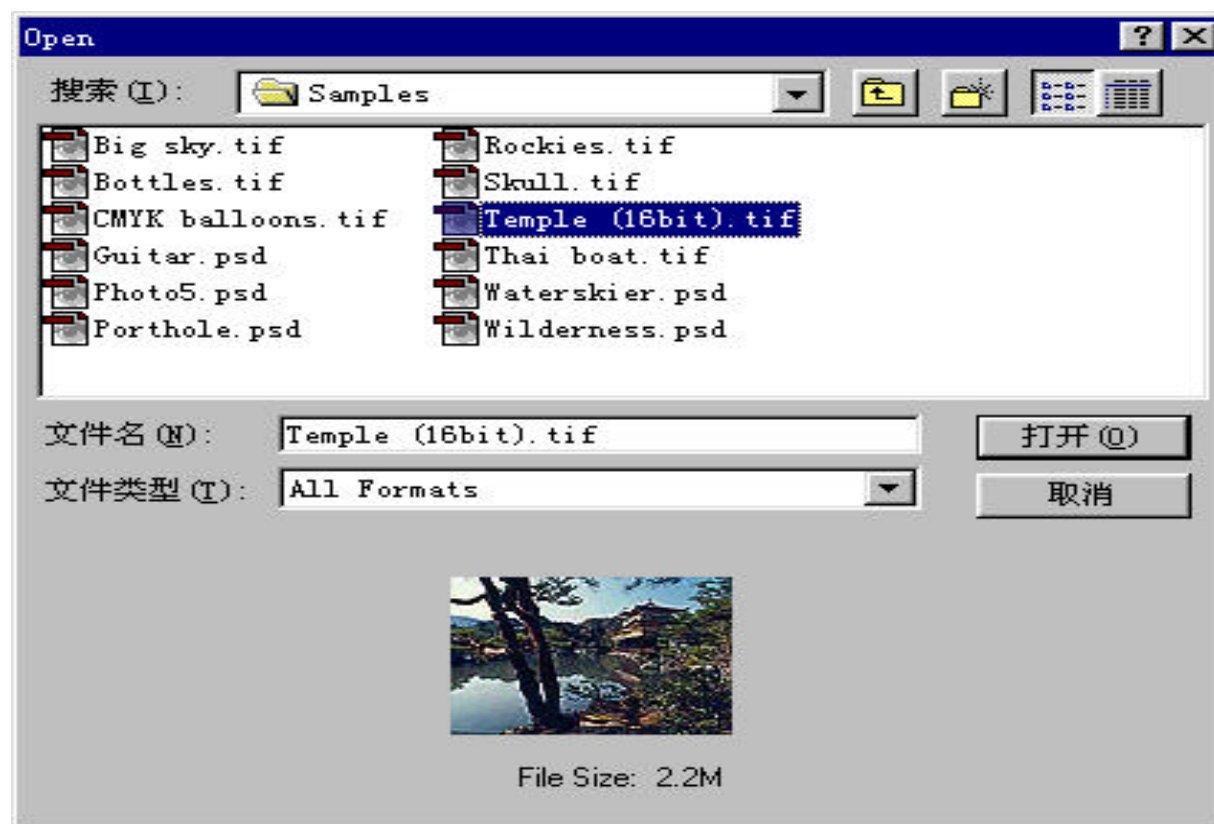


图 5.1 Open 对话框

在 Open 对话框中选择要打开的文件，在此我要打开的文件是 Photoshop5 本身自带一 TIF 格式的文件，它在 Photoshop 文件夹下的

Samples 文件夹中。

双击此文件名或单击 Open 对话框中的打开按钮，它将会在 Photoshop 中自动打开此文件。

文件打开后就会看到 Navigator 控制面板发生了变化，如图 5.2 所示。



图 5.2 Navigator 控制面板

在对话框中我们会看到一个打开图像的缩小的图片，此图片为导航视图，在导航视图中有一个红色的方框，代表当前打开的图像文件窗口中正在显示的部分，用户可以任意地拖动红色的方框以显示在当前窗口

中显示图像的部分，如图 5.3 所示。



图 5.3 所示 Navigator 面板与窗口

在对话框的中底部有一滑块，它可以调整图像的显示比率。向右拖动滑块可放大图像的显示比率，向左拖动滑块则可以缩小图像的显示比率。

滑块两边的按钮与滑块起同样的作用，单击右按钮放大显示比率，单击鼠标左按钮缩小比率。当前图像若是显示在 100% 时单击右按钮时将每次增加 100%，如图 5.4 所示。



图 5.4 Navigator 对话框

同时我们也可以在缩放比率设置栏中进行数值输入，以精确地进行比率的缩放。此参数的取值的范围为 0.15% ~ 1600%。

在 Navigator 控制面板的右上角有一个三角形，单击它将弹出一菜单项供用户选择，如图 5.5 所示。



图 5.5 Navigator 控制面板

此命令主要是用于设置在 Navigator 控制面板中边框的颜色，单击此选项将弹出如图 5.6 所示的对话框。

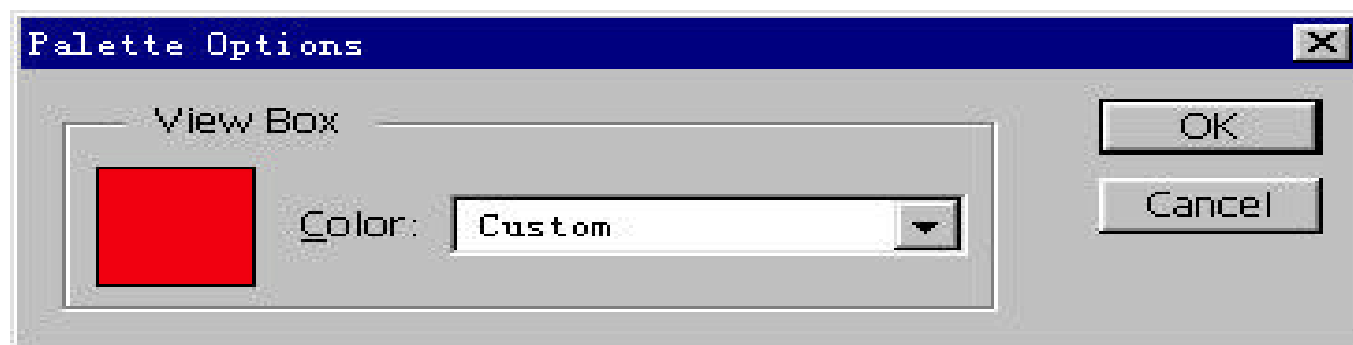


图 5.6 Palette Options 对话框

Color 选项用于设置在 Navigator 面板中显示方框的边框的颜色，单击 Color 设置栏右侧的小三角会弹出一下拉式菜单，在此菜单中列出了想要设置的所有颜色方案，若用户对系统自带的颜色方案不感兴趣的话，可以选择 Custom 选项进行自定义设置，在自定义设置对话框中我们可以任意进行颜色组合，选择自己想要的颜色方案。

到此用户该对 Navigator 控制面板比较清楚了，关于 Navigator 面板就不必多讲了，下面将要介绍的是 Info 控制面板。

5.2 Info 控制面板

Info 控制面板用于显示在当前图像中鼠标指针所在的信息以及图像中选区的大小，如图 5.7 所示。

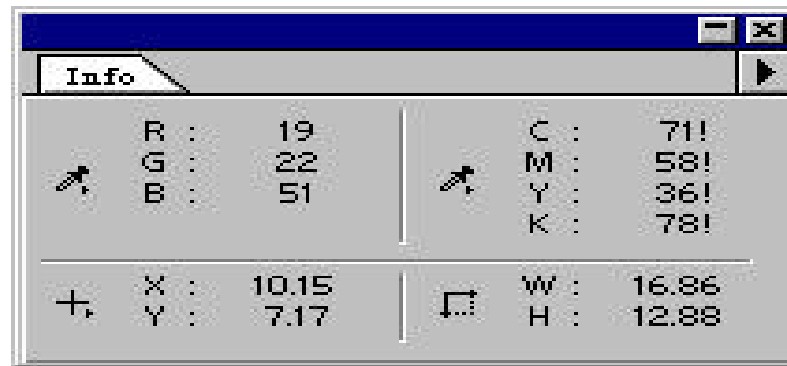


图 5.7 Info 控制面板

在 Info 控制面板中 RGB 指的是在图像中鼠标滑过色彩区域时，相应的 RGB 色彩数值，此数值随着鼠标的不断移动在其中的色彩值也不断地在变化。

CMYK 代表印刷上用的四种油墨色，C 代表青色，M 代表洋红色，Y 代表黄色，K 代表黑色。CMYK 模式是最佳的打印模式。关于 CMYK 模式的内容在第六章中将会予以详细地讲解。与 RGB 一样它也会显示相应的色彩数值，。

在对话框的底部有一 XY 栏，鼠标在图像上滑过时，它将显示图像中鼠标所在的位置即在 XY 中显示鼠标的座标值，此座标值显示的是在当前图像中相应的座标值，而不是相对于整个桌面的对应值。

WH 一栏为 Photoshop 中当前图像的选择区域的宽度与高度，此数值对选取操作时很有用，若想要在当前的图像中选择一个 320*240 的区域时，首先把鼠标定位到要开始选取的位置处，按下鼠标拖动到 W 值为 320，Y 值为 240 时放开鼠标，这时选择区域的大小便是 320*240 了。

在控制面板的右边三角形的下拉菜单中有两个选项，如图 5.8 所示。

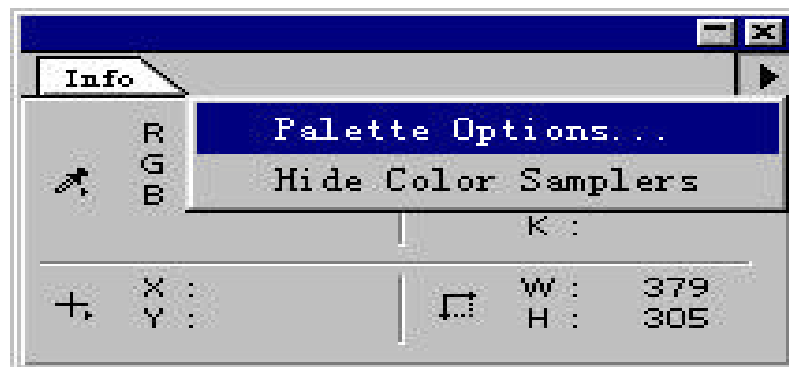


图 5.8 Info 控制面板菜单

Palette Options (调色板选项)：用来改变调色板中所显示的颜色，单击此菜单弹出如图 5.9 所示的对话框。

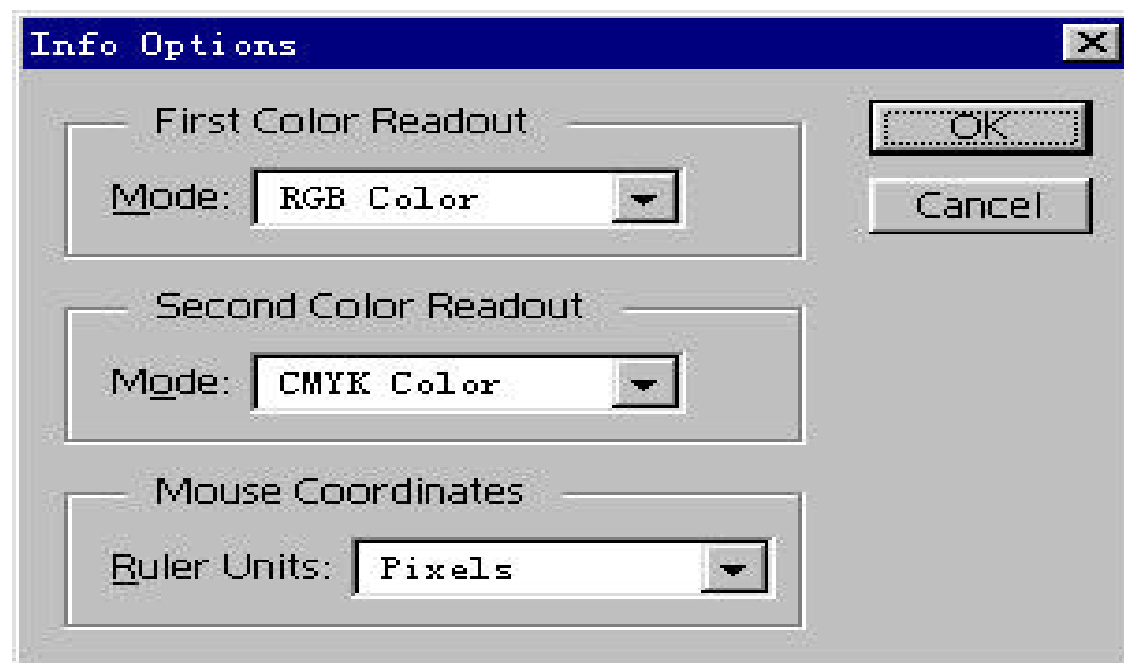


图 5.9 Info Options 对话框

⊙ First Color Readout：第一个颜色资料，在此选项中可以设置

所显示的颜色模式，可设置的颜色模式有 Actual Color 实际颜色、Grayscale 灰度模式、RGB 颜色模式、HSB Color HSB 颜色模式和 CMYK 颜色模式等。

⊙ Second Color Readout：第二个颜色，意义同上。

⊙ Mouse Coordinates（鼠标座标）

设置鼠标座标值在 Info 窗口中显示的座标值单位，可选用的单位有 Pixel 像素，Inches 英寸，Points 点等单位。

Show Color Samplers/Hide Color Samplers：显示或隐藏颜色样品。此选项是 Photo-shop5.0 新增加的一项功能，使用 Color Samplers Tool（颜色样品工具）可取得最多四种的颜色样品，这些颜色样品在存盘时会自动记录下，当关闭并重新打开图像时，它会保留在存盘时的状态。

为了观察颜色样品，应首先选取 Color Samplers Tool（颜色样品工具）和打开 Info 控制面板。

在打开的图像上使用颜色样品工具，单击你想要放置它的地方，这时你会看到在鼠标单击的地方出现一小圆圈，表示放置了颜色样品，如图 5.10 所示。并且在 Info 控制面板中显示了相应的颜色样品点的 RGB 色彩值。

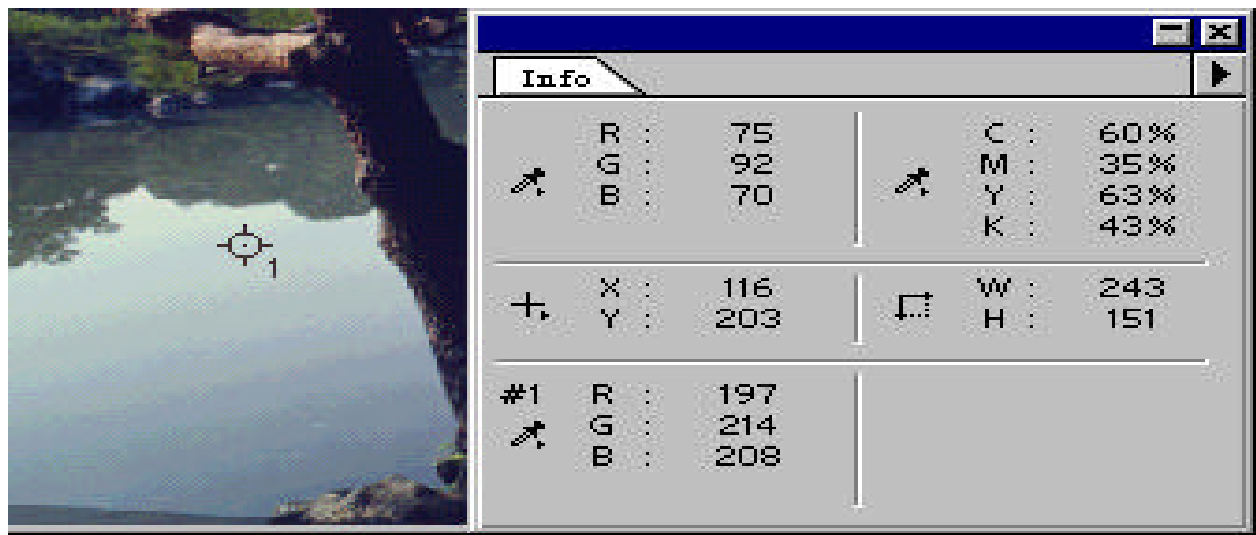


图 5.10 颜色样品点

如何移动和删除颜色样品点呢？

移动颜色样品点：

(1) 选择颜色样品工具

(2) 在要移动的颜色样品点上单击鼠标并拖动到新的位置放开鼠标即可。

删除颜色样品点：

(1) 选择颜色样品工具

(2) 按下 Alt 键不放，把鼠标指向要删除的颜色样品工具，这时会发现鼠标变成一把小剪刀，单击鼠标即可删除。也可以用拖动的方法删除颜色样品点，在要删除的点按下鼠标不放，拖动到窗口以外也能把颜色样品点删除。

5.3 Options 控制面板

下面介绍的是 Options 面板即选项控制面板，Options 选项面板是在 Photoshop 的所有控制面板中，内容最不稳定、最不固定的面板了，它的内容将根据当前所选择的工具而显示不同的内容。关于 Options 选项

控制面板的详细讲解请各位参看第四章“强力武器——工具箱”的介绍。

5.4 Color 控制面板

可以使用 Color 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 5.11 所示。

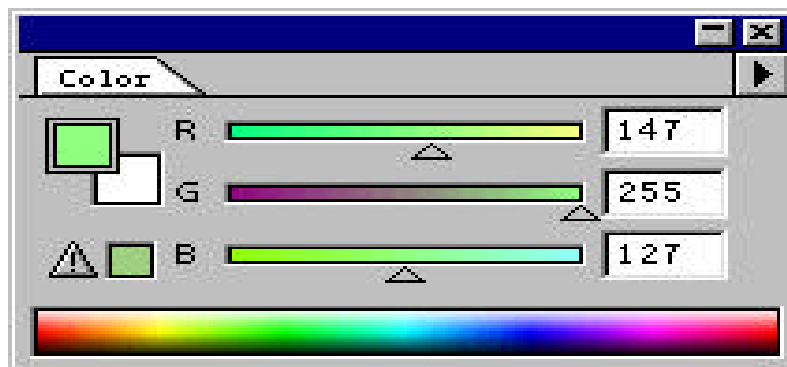


图 5.11 Color 控制面板

如何调整前景色与背景色呢？

调整前景色：

(1) 首先单击前景色按钮使其激活

(2) 在 Color 面板中有三种改变方法，移动面板中色棒底下的滑块可看到改变的前景色，在 Color 颜色面板底部有一颜色栏，可以在其颜色上单击来改变前景色的颜色，再就是在色棒的右边有三个参数设置栏（色棒的多少将根据所设置的色彩模式不同而有所不同），在此可以输入精确的数值以取得理想中的前景色。

调整背景色：

背景色的调整与前景色的调整是基本相同的，不同的是在此我们应单击背景色按钮。

单击 Color 控制面板的右边的三角形将列出所有 Photoshop 允许的色彩模式。如图 5.12 所示。

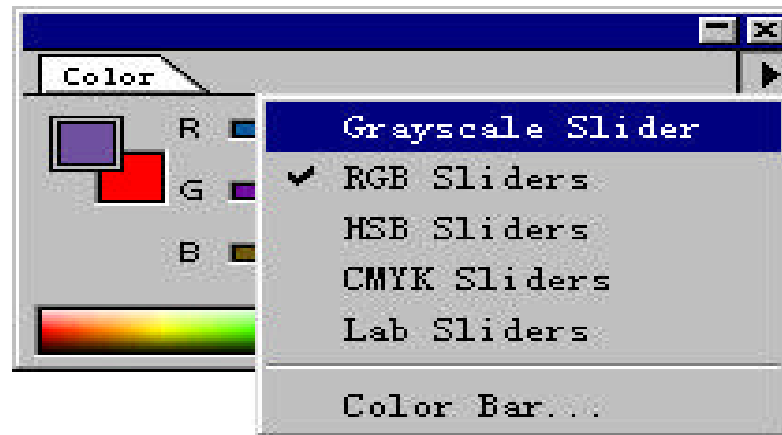


图 5.12 Color 控制面板

Grayscale Slider：为灰度模式设置。

RGB Sliders：为 RGB 颜色模式设置。

HSB Sliders：为 HSB 颜色模式设置。

CMYK Sliders：为 CMYK 颜色模式设置。

Lab Sliders：为 Lab 颜色模式设置。

5.5 Swatches 控制面板

在 Swatches 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，Swatches 面板如图 5.13 所示。

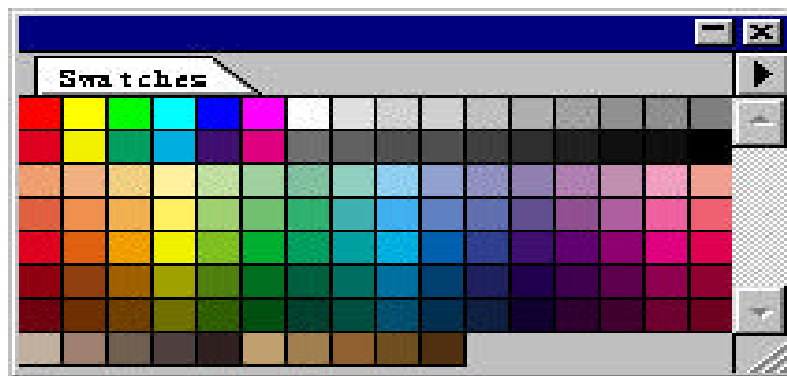


图 5.13 Swatches 控制面板

在 Swatches 控制面板中可以向调色板中添加颜色方案，将鼠标光

标滑至控制面板的空白处，此时鼠标光标将变为漆桶，单击鼠标左键，即可将此时的当前前景色存入控制面板中。

应用 Swatches 控制面板的弹出式菜单命令，如图 5.14 所示。可以将控制面板中的色采恢复到系统初始状态，也可以调入已有的色盘文件来增加到当前的控制面板中，或取代当前的色盘文件。当然，也可以将自制的色盘文件进行存盘加以保护。

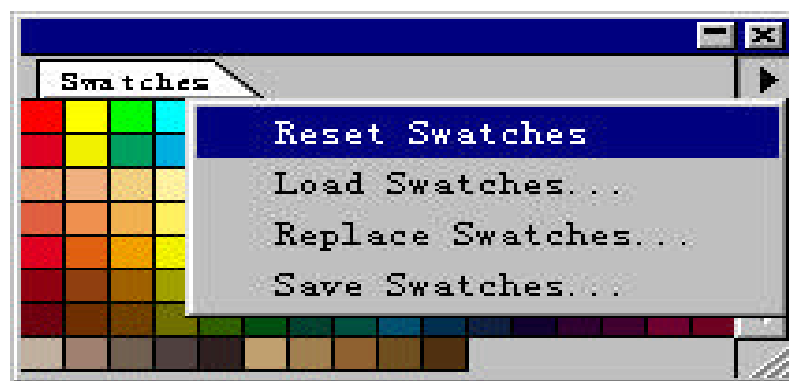


图 5.14 Swatches 控制面板

Reset Swatches：恢复系统初始状态的设置。

Load Swatches：向 Swatches 控制面板中增加色盘文件。

Replace Swatches：替换 Swatches 控制面板中现有的色盘文件。

Save Swatches：保存当前 Swatches 控制面板中色盘文件到硬盘中，以备后用。

5.6 Brushes 控制面板

Brushes 控制面板用来创建、加载、保存和删除画笔，并且可以选择画笔的大小，以及画笔的软、硬边类型。应用弹出式菜单中的命令，我们可以对面板重新定义。下面将详细介绍 Brushes 控制面板，首先看一下它的结构，如图 5.15 所示。

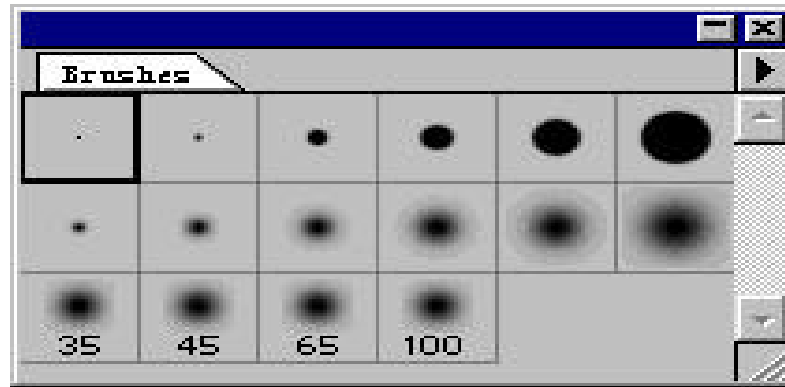


图 5.15 Brushes 控制面板

在 Brushes 面板中可以看到在其中的所有画笔类型。在上面说过 Brushes 面板可以创建、删除、加载、保存和自定义画笔，如何进行上述的操作呢？操作如下：

⊙ 创建新的画笔类型

1. 确保当前 Brushes 面板是可见，若当前窗口中没有 Brushes 面板，请执行 Window>

Show Brushes 命令以显示 Brushes 面板。

2. 在 Brushes 控制面板中空白地方单击鼠标或执行面板弹出式菜单中的 New Brush 命令将弹出如图 5.16 所示的对话框。如果没有空格，拖拉 Brushes 面板右下角的滑块，直到露出空格为止。在新建笔刷设置框中，可以指定笔刷的直径、硬度、间隔、角度和圆度。

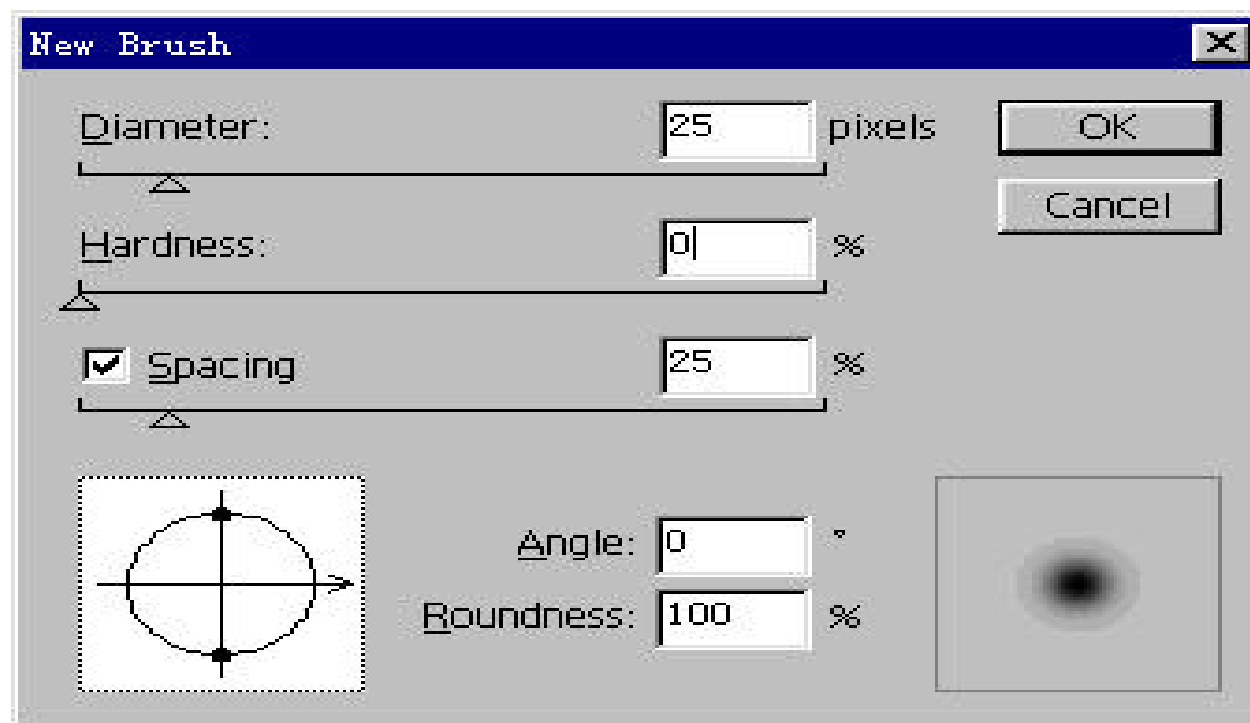


图 5.16 New Brush 设置框

(1) Diameter (直径) : 设置笔刷的直径, 笔刷的直径是以像素为基本单位的, 它的取值范围从 1~999。在新建笔刷设置框的右下角的预览框中, 可以看笔刷的实际大小。若笔刷的直径大于该对话框时, 在预览框的上方将会标明笔刷显示大小与实际大小之间的比例。

(2) Hardness (硬度) : 设置笔刷的硬度, 笔刷硬度用百分数来表示, 0%表示最软的边缘, 100%则表示最硬的笔刷边缘。

(3) Spacing (间隔) : 用于设置笔迹间的间隔, 用笔刷尺寸的百分比表示, 其取值范围为从 1%~999%。

(4) Angle (角度) 和 Roundness (圆度) : 设置笔刷的形状, 圆度将取决于圆的长轴和短轴间的比率。其取值为 0%~100%。在参数设置栏中我们可以键入从 0~100 的百分数值, 或在调整框中拖拉位于框中的坐标轴上的点进行相应的调整。对于角度的调整可以单击调整框中的箭头, 或输入角度的数值来设置笔刷的角度。

3. 单击 OK 按钮, 便可建立新的笔刷了。

⊙ 删除画笔

1. 按下 Ctrl 键, 将光标置于所选笔刷上, 鼠标便变成一把小剪刀

的形状状态。

2. 单击鼠标键，即可删除笔刷。还可以先选中欲删除的笔刷，再从 Brushes 面板菜单中选择 Delete Brush 命令即可删除该笔刷。

⊙ 加载画笔和保存画笔

可以将自定义的笔刷存成单独的文件以备后用，也可以用磁盘里的其他笔刷组替换当前笔刷组或加载到当前的笔刷组中。

1. 从 Brushes 面板菜单中选择 Replace Brushes（替换笔刷）命令，将用先前存入的笔刷组替换当前笔刷组。

2. 从 Brushes 面板菜单中选择 Save Brushes（存入笔刷）命令，将保存当前的笔刷组到硬盘上。

3. 从 Brushes 面板菜单中选择 Load Brushes（调入笔刷）命令，将把存入硬盘中的笔刷以加载的方式追加到当前笔刷组。

4. 从 Brushes 面板菜单中选择 Reset Brushes（重新设置笔刷）以调出 Photoshop 的缺省笔刷。

⊙ 自定义笔刷

可以根据图像的局部形状进行自定义笔刷。在进行自定义笔刷时，

应注意的一点是，如果使用彩色图像的局部定义笔刷时，得到的是相应的反差黑白笔刷。建立自定义笔刷的操作步骤是：

1. 首先用选取工具选取要进行自定义的区域。
2. 执行 Brushes 面板菜单中的 Define Brush（定义笔刷）命令，控制面板上将出现一个新的笔刷就是我们选取的区域。
3. 双击新定义的笔刷，将调出笔刷对话框。自定义笔刷选项对话框有两个参数，分别为 Spacing（间隔）和 Anti-Aliased（消除锯齿），如图 5.17 所示。



图 5.17 Brush Options 对话框

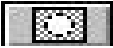
对于大的尺寸的笔刷来说是没有消除锯齿参数。如果你想让笔刷与

背景图融为一体，就选中 Anti-Aliased（消除锯齿）参数。当 Spacing（间隔）参数值为 100% 时，笔刷是靠在一起的；参数值为小于 100% 时，笔刷相互重叠；参数值为大于 100% 时，笔刷间将露出空白的间隔。

5.7 Layers 控制面板

Layers 层就像一块透明的醋酸纤维纸，能够覆盖在背景图像上面。在某一层中的对象能独立于另一层的对象而移动，这就为组合图像并预览效果提供了一种极为有效的方法。层控制面板如图 5.18 所示。

在层控制面板右下方的三个选项依次是：

1.  添加层遮罩；
2.  创建一个新层；
3.  垃圾筒（删除一个层）。

应用 Layers 面板的弹出式菜单中的命令，你可以创建新层、复制层、以及将层归组或合并等。

有关层的应用，请参阅第七章——“Photoshop5 的高级使用技巧”一章。

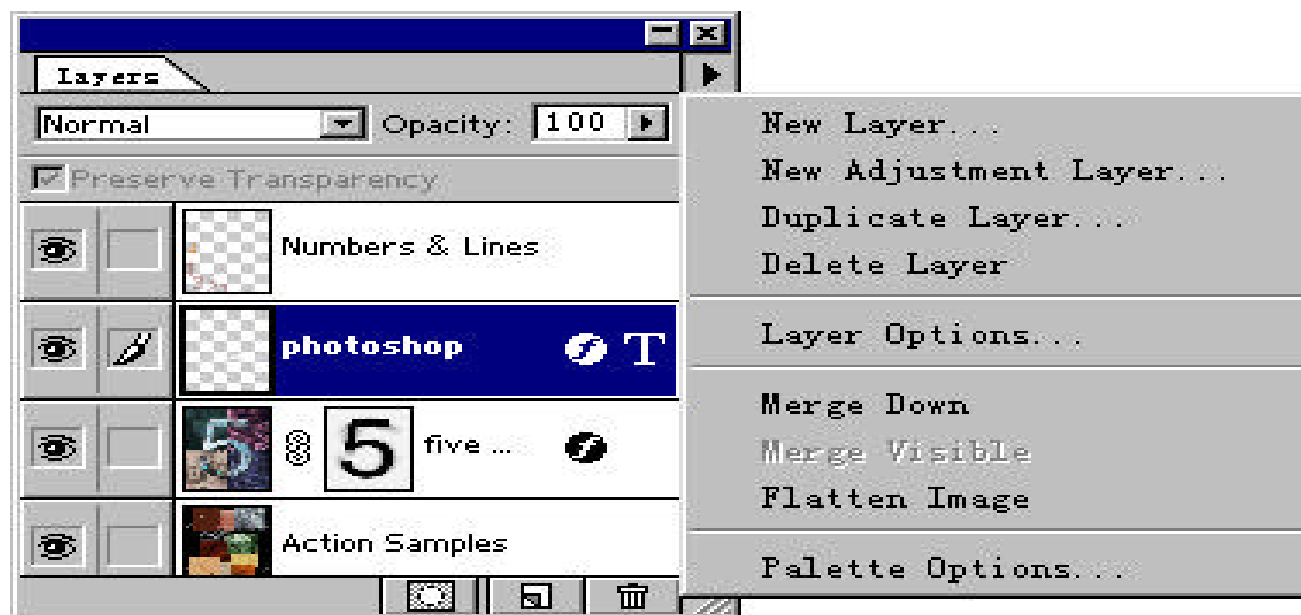


图 5.18 Layer 控制面板

5.8 Channels 控制面板

如同商业印刷中用的四色印版一样，通道调色板使你能非常容易地观看第一个色彩通道，或者在通道中编辑图像。通道调色板根据图像的色彩模式而显示不同的通道。Channels 通道控制面板如图 5.19 所示。

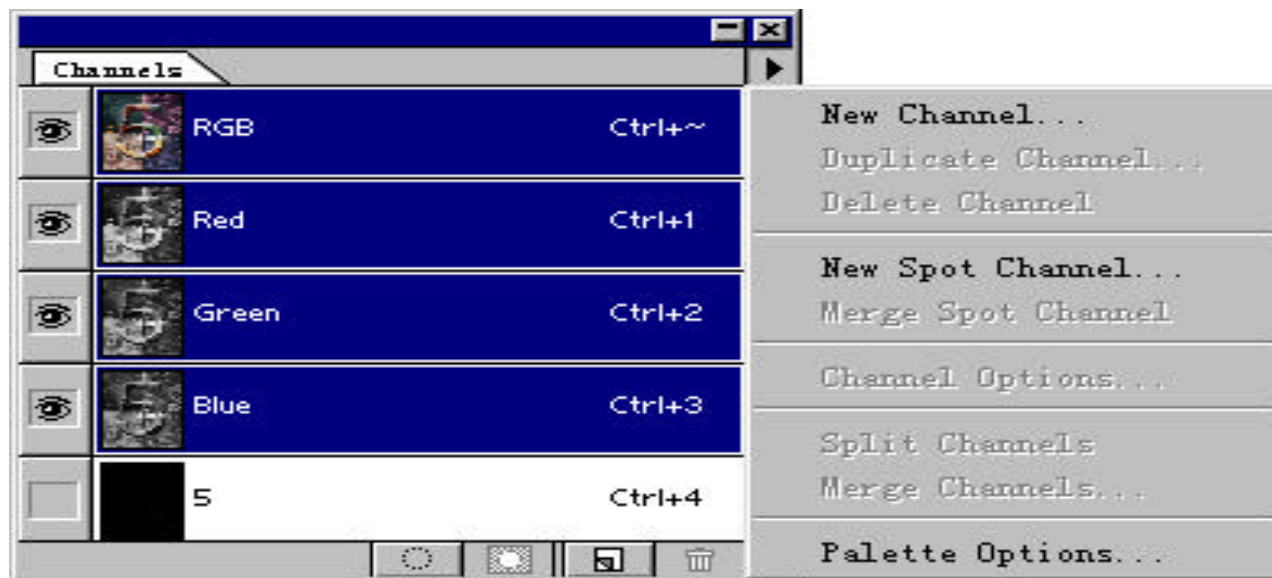
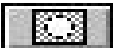


图 5.19 Channels 控制面板

调色板下方的选项自左向右依次为：

1.  从通道中取出选择区域；
2.  将选择区域存入通道中；
3.  新增通道；
4.  垃圾筒（删除通道）。

应用弹出式菜单中的命令，可创建、复制及删除通道。

具体请参阅第七章——“Photoshop5 的高级使用技巧”一章。

5.9 Path 控制面板

我想大家都会知道在选区外单击鼠示时，选区的边界将会消失，所以需要一种方法来储存我们的选区，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。Path 路径控制面板如图 5.20 所示。

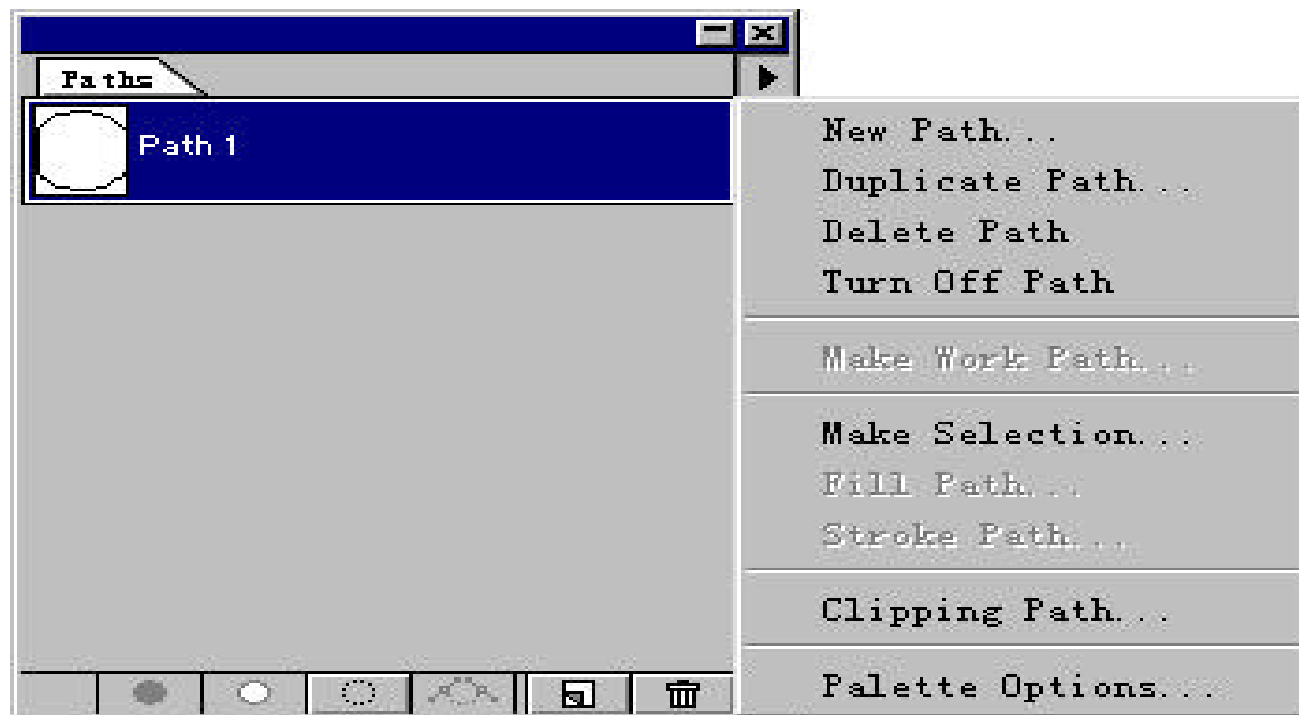


图 5.20 Path 路径控制面板

利用弹出式控制面板中的命令，你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。

详细应用请参阅第七章——“Photoshop5 的高级使用技巧”一章。

5.10 History 控制面板

History 控制面板是 Photoshop5.0 新增加的一项重要而且非常有用的功能。它所完成的主要功能就是历史记录功能。

在以前的 Photoshop 中当我们多次对图片进行操作与处理后，而想恢复到操作前图片的状态时，若这时在打开图片后在进行了上述的操作，并且在没有存盘下的情况下，只能用 File>Revert 命令恢复到打开图片时的状态。而在 Photoshop5.0 中 History 的功能是将用户多次进行处理的图片，在使用 Undo 命令无法恢复的情况下，可以使用 History 控制面板的功能，很轻松地进行多次操作的恢复命令，最多能够恢复到 20 次或 20 次以内的所有操作，这是系统的默认值，若你的内存足够大的话，还可把此值设的再大一些。

10.1. History 控制面板

首先了解 History 的控制面板。在初次打开 Photoshop5 时，也许不知道这个新增加的面板有什么用途，为了能够空出更多的窗口空间而把它关闭了。经过以上的学习后，我们才恍然大悟，原来在 Photoshop5 中还有这么一个功能的菜单，赶快把它找出来，这时我想大家不会不知道如何关闭已打开的窗口吧？现在打开 History 控制面板，让我们一起来认识一个 History 面板的结构及其使用方法。

⊙ History 面板结构，如图 5.21 所示。

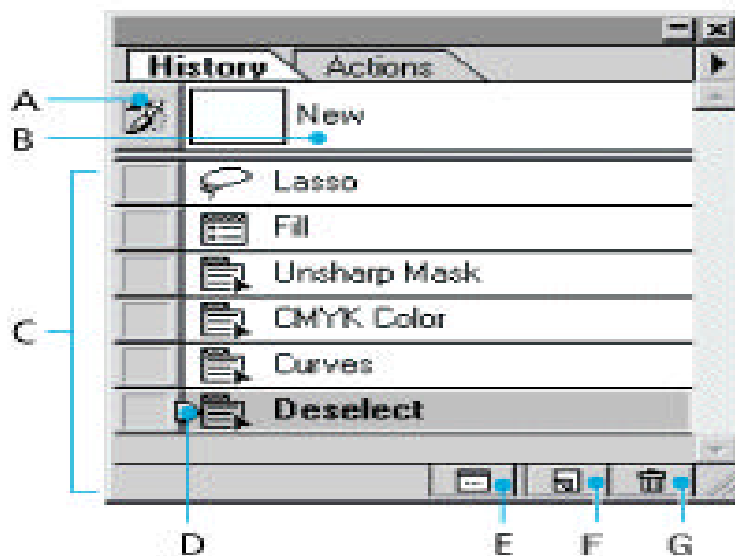


图 5.21 History 面板

A. 设置源历史笔刷

B. 历史快照

C. History 面板中的历史记录

D. 此滑块可以在历史记录间相互移动，滑块移动的地方为此操作时的状态

E. 由当前状态或者快照建立新的文件。

F. 由当前状态或者快照在当前 History 面板中建立新的快照

G. 删除 History 面板中所有记录的当前条

由此可见，History 面板可以用来记录操作，恢复多次操作前的状态，建立新的快照，删除操作记录等功能。

⊙ History 面板菜单

在 History 面板的右侧有一个黑色的三角形按钮，单击它弹出一下拉式菜单，如图 5.22 所示。

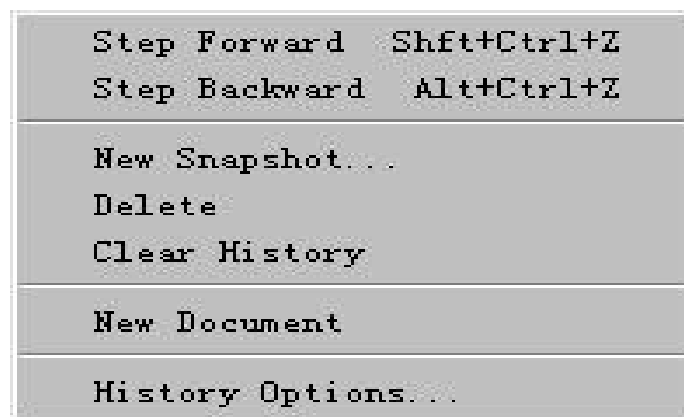


图 5.22 History 面板菜单

Step Forward（向前一步）：用于将滑块向前移动一步。

Step Backward（向后一步）：用于将滑块向后移动一步。

New Snapshot（新建快照）：将根据当前滑块所指向的操作建立新的快照。

Delete（删除记录）：用于删除当前 History 面板中滑块指向的操作。

作。

Clear History (清除历史记录) : 执行此命令将清除 History 面板中除最后一条记录以外的其余历史记录。

New Document (新建文件) : 此命令用于由当前状态或者快照建立新的文件。

History Options (历史选项) : 此命令用于对 History 面板进行设置，执行此命令后调出对话框如图 5.23 所示。**Maximum History States (最大历史记录)** 此项用于设置在 History 面板中所允许记录的最大值，系统模认为 20；**Automatically Create First Snapshot (首先自动地建立快照)** 此项用于在打开图片时首先自动建立快照，系统模认为是；**Allow Non-Linear History (允许非线性历史)** 若光前处于不允许非线性的历史记录时，当前滑块下的所有记录将以反向显示，否则以正常状态显示。



图 5.23 History Options 对话框

10.2. History 面板应用

在 Photoshop 中无论进行什么样的操作，一般都是针对于图像来进行处理的，为了应用 History 面板应首先打开一图像。

实例 27：

⊙ 执行 File>Open 命令，在弹出对话框中选择 Photoshop 所自带的 Photo5.psd 文件。

⊙ 单击打开按钮，将把图像打开，在 History 面板中我们会看到所记录的 Open 操作步骤，若当前 History Options 选项中的 Automatically Create First Snapshot（首先自动地建立快照）被选中，则会在 History 面板中自动建立快照，如图 5.24 所示。



图 5.24 History 面板与当前所打开的图像文件

- ⊙ 图像打开后便可以对它进行相应的操作了。
- ⊙ 首先对它进行一选取操作，选择移动工具，移动所选择的区域。
- ⊙ 选择选取工具并取消选择区域。这时再回到 History 面板，他又记录下了三条操作记录。并且当前图像有了相应的变化，如图 5.25 所示。



图 5.25 History 面板与修改后的图像文件

⊙ 进行上述的操作后，这时发现移动后效果并不是我们所想要的效果，使用 Undo 命令，这时我们只能恢复的状态是没有取消选取时的状态。而使用 History 面板可以很容易地恢复到打开文件后。所做操作的任何一步。

⊙ 若想恢复到打开文件时的选取状态，只要把滑块拖动到 Open 处即可恢复到当前操作前三步的状态，如图 5.26 所示。



图 5.26 History 面板与恢复后图像文件

⊙ 现在无论对打开图像进行任何的操作与修改，都不会害怕了，因为 Adobe 公司在他们的新产品 Photoshop5 中新增加一个 History 面板，它可以对多次进行操作与修改的图像进行任意的恢复，即所谓的多次恢复。

10.3. 建立快照

无可质疑在 Photoshop5 中由于 History 面板的出现，使得我们对图像恢复操作更加方便自如。建立快照的目地是使我们能够在清除历史记录的情况下，可以根据当时所建的快照进行恢复，即可以在 History 面板中进行清除历史记录后的恢复。

在 History 面板中可以建立两种快照，一种是根据当前所处理的情况建立一个快照文件，快照的文件将取决当前在 History 面板所执行的命令；另一种是在当前的 History 面板中建立新的快照。在进行图像处理的过程中我们可以把关键的操作建立快照，以便于在清除了所有的历史记录后快速进行恢复操作。

⊙ 如何建立快照

实例 28：

把以上例子中的第三步聚，即执行 Move 命令后的操作建立新的快照为例进行说明，操作步骤如下：

1. 在以上所做步骤的情况下，执行 History 面板菜单下的 New Document 命令或单击 history 面板中的 Creat New Document From Current Start（从当前状态建立快照文件）按钮即可建立新的快照文件，如图 5.27 所示。



图 5.27 History 面板与新建的快照文件

2. 以上的操作的是根据当前的状态建立一个快照文件，上面我们已经提到过快照有两种，在此将给大家讲解如何建立第二种快照。

以建立快照文件一样，在以上所做步骤的情况下，执行 History 面板菜单下的 New SnapShot（新快照）命令或单击 History 面板中的 Creat New SnapShot（创建快照）按钮，在当前的 History 面板将建立一个名为 SnapShot1 的快照，如图 5.28 所示。



图 5.28 History 面板与建立的快照 Snapshot 1

◎ 如何利用快照恢复文件

在进行一系列的的操作以后，也许会对当前所处理的图像，看上去已经比较满意了，这时便可以把 History 面板的所有历史记录清除，以便能空出更多的内存空间。在存盘的同时才发现，该效果看上去并不是

那么的好。而我们又把 History 面板中的历史记录清除给清除了，怎么办呢？不用着急，幸好上面的学习中，建立了一个快照文件，虽然不能够恢复到我们想要的每一个步聚，但是他正是我们想要的那一步。

1. 清除历史记录后的 History 面板如图 5.29 所示。



图 5.29 History 面板

2. 利用快照进行恢复是非常容易的，只要在需要进行恢复的快照上单击鼠标即可恢复到建立快照时的那一步聚，如图 5.30 所示。



图 5.30 History 面板与利用快照进行恢复的文件

通过上面的学习，我想大家已经能够对 History 面板熟练地掌握

了，接下来介绍 Action 面板，Action 面板自从在 Photoshop4 新增以来，使得在对一批相同的图像进行处理时方便自如了，赶快进入下一节的学习吧！

5.11 Action 控制面板

Actions 控制面板是 Photoshop5.0 一项重要而且非常有用的功能。它相当于 DOS 操作系统环境下的以 BAT 为扩展名的文件，可以进行多条命令的操作。在 Photoshop 中我们可以把他称为“批处理”命令。

Action 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。我们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。我们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 技术可以让我们方便地进行一些例行公事一样的作业处理。

11.1.1. Action 调色板

Action 控制面板在 Photoshop5 中是作为一个举足轻重面板出现的，首先让我们一起来认识一下 Action 面板的结构及其使用方法。

⊙ Action 控制面板结构如图 5.31 所示。

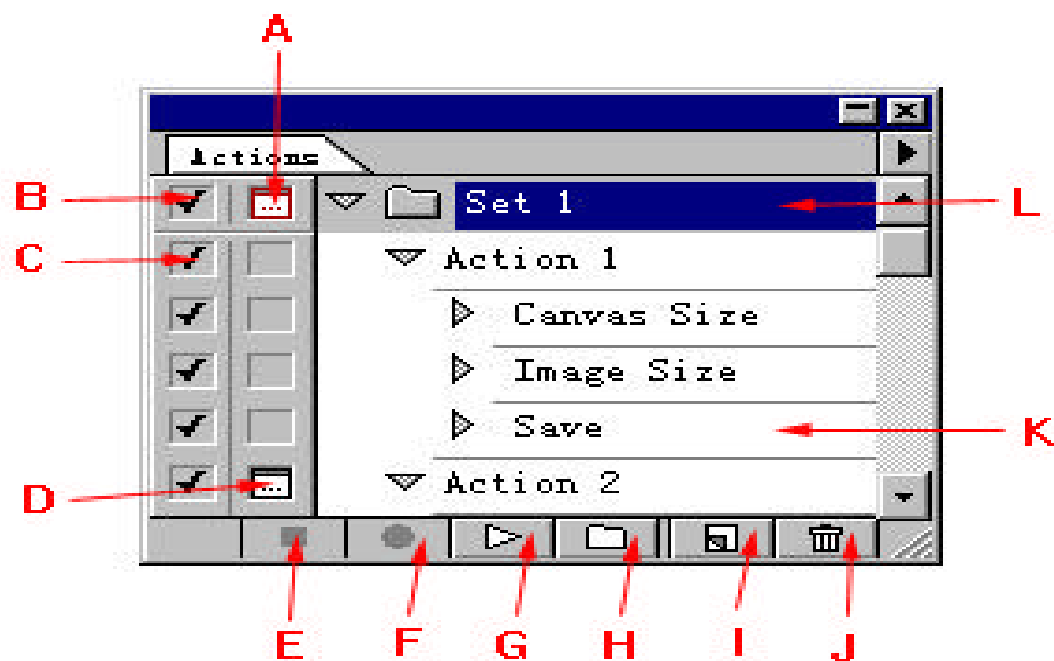


图 5.31 Action 面板

- A. 关 / 开当前 Set1 下的所有断点
- B. 关 / 开当前 Set1 下的所有命令
- C. 关 / 开当前 Action1 下的所有命令
- D. 关 / 开当前 Action2 下的所有断点
- E. 停止执行当前 Action 命令或停止当前正在录制的 Action 命令
- F. 录制 Action 命令
- G. 执行 Action 命令
- H. 创建一个新的 set 设置
- I. 在当前 Set 下创建一个新的 Action，并开始录制
- J. 删除 Action 面板中光标所在的那条记录
- K. 双击此处可重新开始记录设置
- L. 双击此处可改变当前 Set 选项的名称

由此可见，Action 控制面板可以完成开 / 关断点与命令、记录、执行、编辑和删除 Action 命令等一系列的操作，另外还可以存储、调入更新 Action 设置。

⊙ 显示 Action 控制面板

执行 Window>Show Action(显示 Action 面板)命令,将显示 Action 控制面板,如图 5.32。

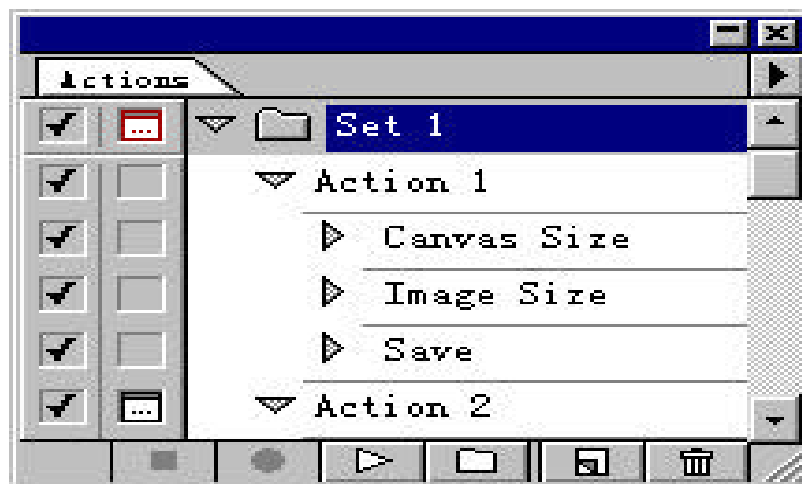


图 5.32 所示 Action 控制面板

⊙ Action 面板菜单

在 Action 面板中单击位于其面板右侧的黑色三角形按钮将弹出 Action 的下拉式菜单,如图 5.33 所示。



图 5.33 Action 菜单

1. **New Action(新建 Action 命令)** :同 Action 面板下的新建 Action 按钮，执行此命令并开始录制新的 Action 命令。
2. **New Set (新建 Set 设置)** : 同 Action 面板下创建新的 Set 设置按钮。
3. **Duplicate (复制)** : 复制 Action 面板中的当前命令，使其成为一个新的 Action 命令。
4. **Delete (删除)** : 删除 Action 面板中光标所在位置的 Action 命令。
5. **Play (执行)** : 执行 Action 面板中所记录的操作步骤。此命令同 Action 面板下的执行按钮。
6. **Start Recording (开始录制)** : 执行此命令将开始录制新的 Action 命令。
7. **Record Again (重新录制)** : 执行此命令将重新录制 Action 面板中的当前命令。
8. **Insert Menu Item (插入菜单项目)** : 在当前的 Action 面板插入一菜单项，在执行 Action 时此菜单项将被执行。

9. **Insert Stop (插入中断)** : 执行此命令将弹出一对话框,我们可以在 **Record Stop** 框中输入一此信息, **Allow Continue (允许继续)** 决定是否继续向下执行。在 **Action** 执行到此命令时,将弹出一 **Message** 对话框,此对话框显示了我们在 **Record Stop** 框中所输入的信息,单击 **Message** 对话框中的 **Continue** 按钮,将继续执行,单击 **Stop** 按钮将终止执行。

10. **Insert path (插入路径)** : 插入路径到 **Action** 面板中。

11. **Action Options (Action 选项)** : 用于设置当前 **Action** 的选项,执行此命令将出现一对话框,在对话框中可以对当前的 **Action** 进行改名,设置其执行的快捷键等。

12. **Playback Options (执行返回选项)** : 此选项用于设置 **Action** 执行的性能,执行此命令后显示的对话框如图 5.34 所示。

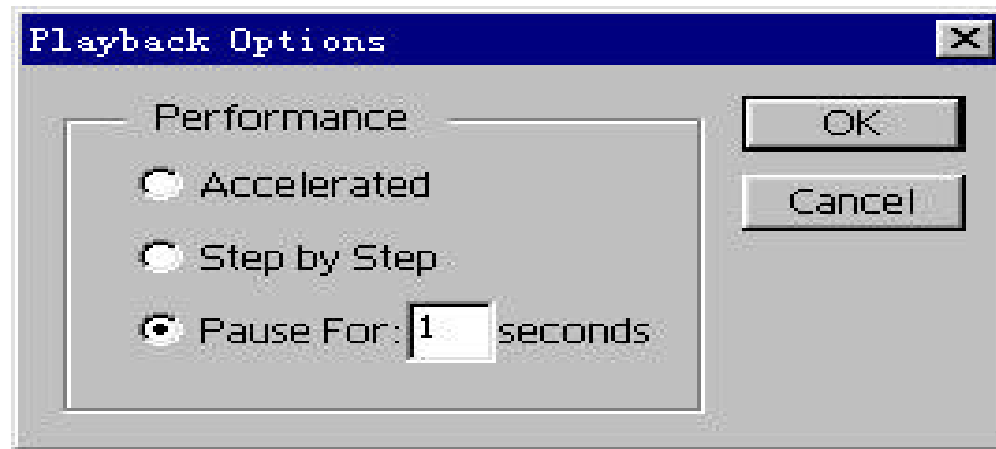


图 5.34 Playback Options 对话框

Accelerated (加速) 快速顺序的执行 Action 面板中的命令，Step by Step (逐步) 逐步地的执行 Action 面板中的命令，Pause For number seconds (暂停指定秒) 在 Action 面板中执行完一条命令后，将暂停指定秒数后，继续向下执行剩余的 Action 指令。

13. Clear Action (清除 Action 命令)：执行此命令将清除 Action 面板中的所有 Action 命令。

14. **Reset Action (重设 Action 命令)** : 重新设置当前 Action 面板使其恢复到系统的默认值。

15. **Load Action(装入 Action 命令)** : 装入硬盘中所存储的 Actions 文件。追加到当前的 Action 之后。

16. **Replace Action(替换 Action)** : 装入硬盘中所存储的 Actions 文件。并且替换掉当前的所有 Actions 命令。

17. **Save Action (保存 Action)** : 保存当前的 Action 命令到硬盘中。

18. **Button Mode (按钮形式)** : 如果选取此项将以按钮的形式显示 Action 命令, 否则以列表的形式显示 Action 面板中的所有命令。详细内容请看后面的介绍。

⊙ 转换 Action 清单的显示方式

选择 Action 控制面板菜单, 单击 Button Mode 可将 Action 命令以按钮形式显示。如图 5.35 所示。再次选择将恢复列表显示。

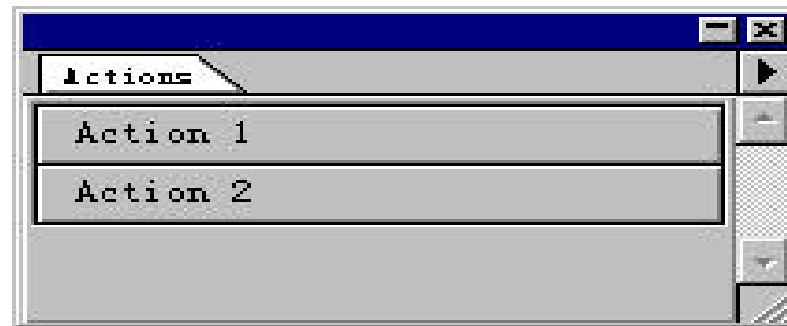


图 5.35 以按钮形式显示的 Action 面板

◎ 展开和折叠命令清单

单击在 Action 控制面板中位于命令清单左侧的小三角形，可以展开和折叠命令清单，若三角形的状态为向下的三角形，则表示命令清单是已经展开的，此时单击它可折叠 Action 命令清单；若三角形的状态为向右的三角形，则表示命令清单是折叠的状态，此时单击它可展开 Action 命令清单。



图 5.36 折叠状态与展开状态

11. 2. 运行 Action

在 Photoshop5.0 中执行 Action 的一系列的命令，并不限于从第一条命令开始执行，它允许用户从 Action 列表中的任意一条命令开始顺序执行。Photoshop 5.0 提供的 Action 批处理作业功能非常灵活，我们不但可以从 Action 命令列表中只运行单个命令，还可以从任何位置排除一条命令，从而在运行过程中不执行该命令。

⊙ 排除一条命令

单击 Action 面板中命令左侧的检测标志，可以排除一条命令或恢复一条命令（检测标志存在，则执行该命令，反之则越过该命令不执行），此设置为一个开关项。

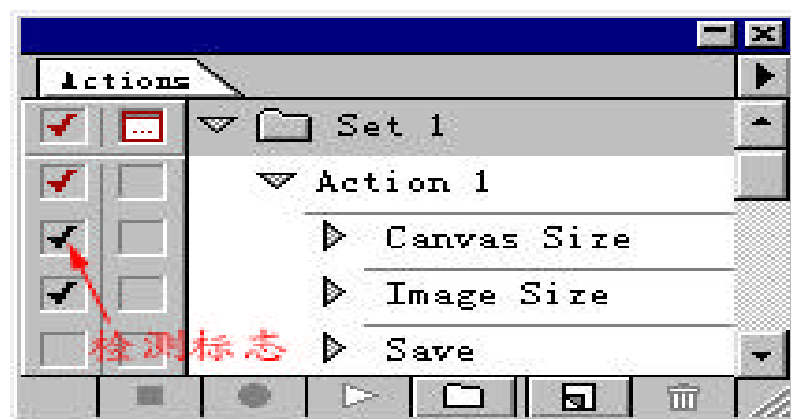


图 5.37 Action 面板中的检测标志

如果在 Action 的命令列表中，有的命令执行时有对话框出现并需要确认一些参数，则可以在对话框出现时设置中断，以接受对话框输入的参数，并在确认后可以返回到断点处，继续往下执行。如果没有对话

框或使用缺省参数，则无需设置断点，Action 会读取第一次在 Action 中记录的参数值。

○ 设置断点

单击 Action 命令列表中命令左侧的断点检测框，出现柱状标志为断点设定，否则为无断点。

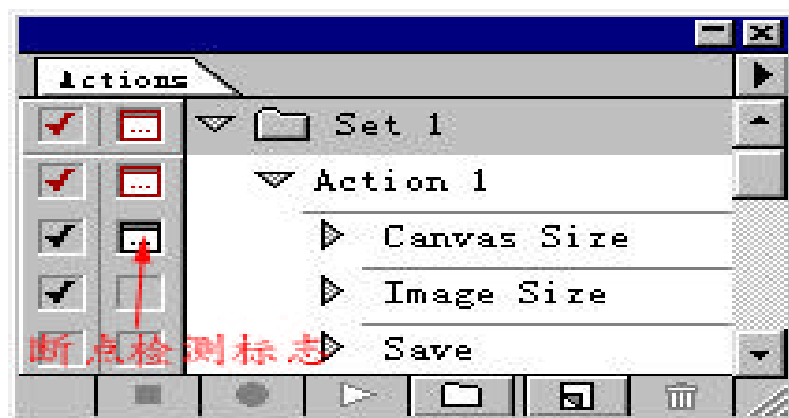


图 5.38 Action 面板中的断点标志

注意：无论是执行部分的 Action 命令清单，还是排除命令抑或设定断点，都必须是 Action 控制面板在列表状态下进行，如果 Action

清单是按钮状态，则只需要单击任一按钮，Action 清单就被整个地执行，因此不能进行设定断点等操作了（当然在清单中已被排除的命令是不被执行）。我们可以在执行 Action 的过程中设置断点和进行排除命令。

实例 29：

下面，我们来看一看如何对一个文件执行 Action 命令清单。

1. 首先执行 File>Open 命令。
2. 在弹出的对话框中选择要进行处理的文件，如图 5.39 所示。

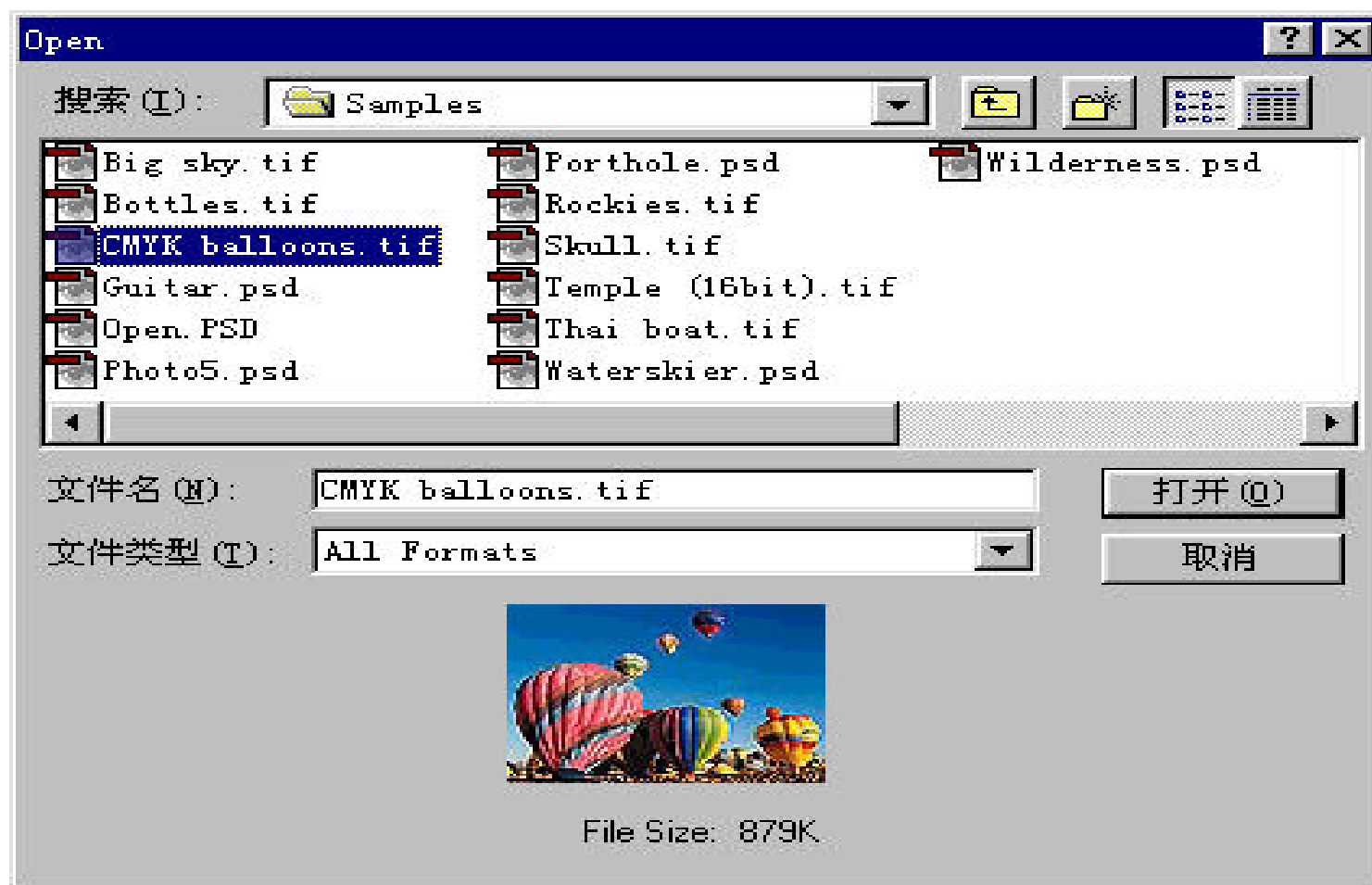


图 5.39 Open 对话框

3. 单击打开按钮以打开所选择的文件。

4. 如果我们要对此文件运行整个的 Action 处理，则选择相应的 Action 即可。若我们只想运行部分命令而不是整个 Action 中的所有命令，则在 Action 控制面板中选择开始处的命令即可，如图 5.40 所示。

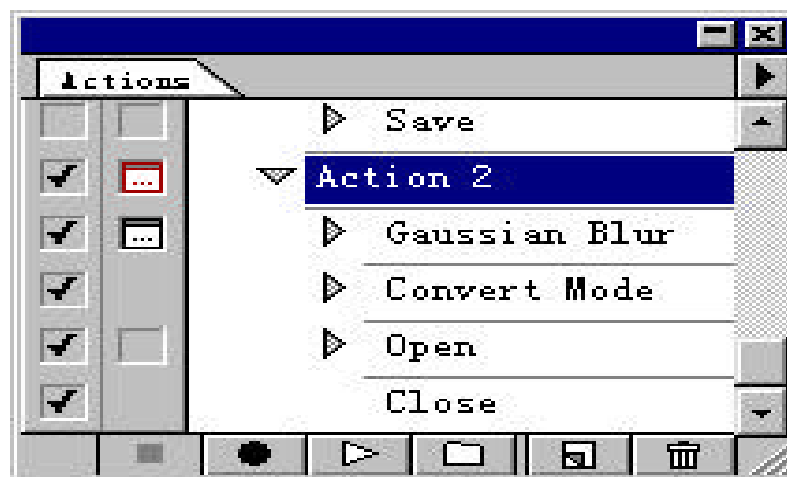


图 5.40 Action 控制面板

5. 单击 Play 按钮或执行 Action 面板下拉式菜单的 Play 命令即可开始执行。

快捷方式：按下 Ctrl 键并双击 Action 名称可运行整个 Action。

Action 是一系列的命令清单，因此在执行时要通过整个的 Action 命令，在整个执行程中，除了排除在外的命令和开始命令以前的命令不被执行外，Action 将一直要执行到 Action 命令清单的结束。

11. 3. 怎样建立自己的 Action

在众多的 Photoshop 用户中，很多图片的处理过程是完全一致的。因此，你完全可以建立自己的 Action，这样你不会因为每天早晨千篇一律的工作而忙碌和发脾气了。现在，你可以轻松一下，看看每天早上的新闻报纸，因为我们把一切的工作都交给了 Action 了。它会把我们每天早上所要处理的千篇一律的工作给搞定。

⊙ 建立自己的 Action

1. 首先打开 Action 控制面板。如果你的 Action 控制面板上已存在一个 Action 文件，那么现在的工作就是先清除或存储已存在的 Action 命令。

2. 选择 Clear Action 或 Save Action。

3. 在出现的对话框中单击 OK 按钮将清除所有的 Action 命令，或在弹出的对话框中输入 Action 名称保存当前的 Action 命令。

4. 选择 Action 菜单中的 New Action 命令或单击控制面板中的 New Action 按钮。

5. 在出现的对话框中输入相关参数，单击 OK 按钮确认。

现在，你可以完整地处理一幅图片了，它会将操作过程以及参数设置逐一记录在 Action 的命令清单中。图 5.41 的名称是 My Action 的命令清单，记录了执行打开、模糊和旋转动作的操作，并在模糊时有对话框出现。



图 5.41 Action 控制面板

◎ 存储 Action

选择 Action 面板菜单下的 Save Actions 命令，在出现的对话框中输入要存储的文件名，单击保存按钮将保存当前 Action 面板中的 Actions 命令。

也许我们希望在处理的过程中仅对图片的局部进行滤镜或其它特效处理，该如何在一个 Action 中选择要处理的区域呢？

Photoshop5.0 支持用户在运行 Action 的过程中临时中断从而执行不能被 Action 记录的操作，例如选择区域等（现在你应该知道了，局部区域选择是不能被 Action 的记录按钮加入命令清单的，当然还有放大，画笔等，各位可以自己想一下为什么它们不可被加入清单？）一旦我们选择了一个区域，就可以继续下面的命令了，若执行菜单下的 Play 命令，当然这需要按一下 Play 按钮。

Photoshop5.0 可以在每次临时中断时提供用以引起用户警告的提示，以告诫用户该 Action 是执行到了哪一个命令。应该从何处继续我们的 Action。Adobe 公司的程序设计人员，在用户警告的提示框中提供了继续功能，当用户不再执行临时中断时，单击一下 Continue（继续）

按钮就可以继续工作了。若想中断，则单击 Stop（中断）按钮就可以中断当前的 Action。

11. 4. 加入中断并输入 Action 信息

关于中断的作用在上面已经给大家进行详细的介绍，我们虽然已经了解了它的用途，但如何在 Action 面板中加入中断呢？下面我们会给大家进行详细的讲解。

1. 在 Action 的尾部加入中断点，或者在 Action 列表选择一个命令，在其命令后面加入。
2. 从 Action 控制面板菜单中选择 Insert Stop 命令。
3. 在弹出的对话框中输入要提示的信息。
4. 选择 Allow continue 则在提示框中出现 Continue 按钮。
5. 单击 OK 按钮确认。即可加入中断。

注意：最好的处理办法是在每个需要建立选择区域的命令前加入断点。

小结：在学习了本章后，我想各位已经可以比较自如地操作 Photoshop 中的各个面板了，至少不会因为屏幕上少了个调色板而大惊小怪了。在学会了本章中的所有面板操作后，相信各位就可以方便自如地对 Photoshop 进行操作了，劝告各位不要过多地留恋本章，因为后面还有更精彩的内容值得各位学习呢！

第六章 乏味又不得不学的——色彩模式

本章重点：本章将重点介绍 Photoshop 应用的色彩模式，以及有关系统色彩校正和图像色彩调整等问题。

现实世界是五光十色的，怎样才能把这五光十色的世界成功地搬上屏幕，成功地在纸上表现出来呢？作为每一位 Photoshop 的用户都不得不好好考虑这个问题。Adobe 公司执桌面图形制作的牛耳，也就更加重视这个问题了。

为了真实地反映出这个充满色彩的世界，Adobe 的技术人员为我们提供了多种色彩模式，较为主要的有 RGB 模式、GrayScale 模式、CMYK 模式以及 Lab 模式，另外还有几个次要的模式，如 Bitmap 模式，HSB 模式等等。每一种模式都有自己的优缺点，都有自己的适用范围，并且

各个模式之间都有可能进行转换。下面将就这些色彩模式进行讲解，并简单说明其适用范围。讲解的内容与 Image 菜单中的 Mode 项相关，你可以一边学习，一边结合 Mode 菜单进行实践。

6.1 RGB 色彩模式

RGB 是色光的彩色模式，R 代表红色，G 代表绿色，B 代表蓝色。三种色彩相叠加形成了其它的色彩。因为三种颜色每一种都有 256 个亮度水平级，所以三种色彩叠加就能形成 1670 万种颜色了（俗称“真彩”）。这已经足以再现这个绚丽的世界了。

RGB 模式因为是由红、绿、蓝相叠加形成其它颜色，因此该模式也叫加色模式（CMYK 是一种减色模式）。在该色彩模式下，每一种原色将单独形成一个色彩通道（Channel），在各通道上颜色的亮度分为 256 阶，由 0~255。再由三个单色通道组合成一个复合通道——RGB 通道，如图 6.1 所示。（有关通道的讲解可以参看第七章中有关内容）。图像各部位的色彩均由 RGB 三个色彩通道上的数值决定。当 RGB 色彩数值

均为 0 时，该部位为黑色；当 RGB 色彩数值均为 255 时，该部位为白色。



图 6.1 RGB 色彩通道

在我们日常的应用中，显示器、投影设备，以及扫描仪等许多电器设备都是依赖于这种加色模式来显示颜色的。

就编辑图像而言，RGB 色彩模式是首选的色彩模式，Photoshop 中所有图像编辑的命令都可在 RGB 模式下执行。因为它可提供 1670 万种颜色，即所谓的“真彩”，足以将图像显示得淋漓尽致。因此在 Photoshop 中将 RGB 模式作为预设的模式。

虽然编辑图像 RGB 色彩模式是首选的色彩模式，但是在印刷中 RGB 色彩模式就不是最佳的了。因为 RGB 模式所提供的有些色彩已经超出了打印色彩范围之外，因此在打印一幅真彩的图像时，就必然会损失一部分亮度，并且比较鲜明的色彩肯定会失真的。这主要是因为打印所用的是 CMYK 模式，而 CMYK 模式所定义的色彩要比 RGB 模式定义的色彩要少得多。在打印时系统会自动将 RGB 模式转换成 CMYK 模式，这样就不可避免地损失一部分颜色和减低一定的亮度了，因此打印后的失真现象将非常地严重。

如果要避免这种损失的方法就是用 CMYK 模式进行编辑和打印的话，那你还只是处于 Photoshop 的初级应用阶段。这种方法可行，但

不是最佳。请继续往下看，将有更好的方法推荐给各位。

6.2 CMYK 色彩模式

当阳光照射到一个物体上时，这个物体将吸收一部分光线，并将剩下的光线进行反射。反射的光就是你所看见的物体颜色。这是一种减色色彩模式，是与 RGB 色彩模式的根本不同之处。不但我们看物体的颜色时用到了这种减色模式，而且在纸上印刷时应用的也是这种减色模式。按照这种减色模式，演变出了适合于印刷的 CMYK 模式。

CMYK 即代表印刷上用的四种油墨色，C 代表青色，M 代表洋红色，Y 代表黄色。因为在实际应用中，以上三色很难形成成真正的黑色，最多不过是褐色，因此又引入了 K—黑色。黑色用于强化暗部的色彩。在 Photoshop 中这种色彩模式就形成了四个色彩通道，最后又由这四个通道组合形成了一个综合通道。请看通道示意图 6.2。



图 6.2 CMYK 色彩通道

既然 CMYK 模式是最佳的打印模式，那么我们是不是在编辑图像时就一直采用 CMYK 模式呢？答案是否定的。原因有二：

(1) 用 CMYK 模式工作虽能免除色彩方面的失真，但是运算速度将会慢很多。这主要是因为：即使在 CMYK 模式下工作，而 Photoshop 也会将 CMYK 模式暂时转变为 RGB 模式，因为显示器的显示方式是 RGB 色彩模式；对于同样的图像，RGB 模式下 Photoshop 只需处理 R、G、B 三个色彩通道即可，而对于 CMYK 模式就需要同时处理四个色彩通道了。

(2) 由于你的扫描仪和屏幕都是 RGB 设备，所以无论何时用 CMYK 方式工作，其间总有把 RGB 转为 CMYK 这一过程。

因此，是否应用 CMYK 模式进行编辑的问题就可以转变为何时进行 RGB 模式与 CMYK 模式转换的问题了？我们向你推荐的是：先用 RGB 模式编辑，再用 CMYK 模式打印，或是直接到印刷前再进行转换，然后加以必要的校色、锐化和修饰。这样虽然 Photoshop 在 CMYK 模式下慢了许多，但还是可以节省大部分的编辑时间的。选择 Image>Mode>CMYK

Color 菜单命令即可将 RGB 色彩模式转换为 CMYK 色彩模式，转换完后即变成一个复合通道 CMYK Channel 再加上四个单色通道，文件大小也增加了一些。

在转换的过程中，Photoshop 实际是先将图像由原先的 RGB 色彩模式转换成 Lab 色彩模式，再产生一个最终的 CMYK 色彩的模式，在这其中难免会增减光点而损失一些品质，因此最好在转换之前先将原稿备份。而在 RGB 与 CMYK 色彩模式之间来回多次转换也是不提倡的，它们之间的转换并不是完全可逆的。

怎样才能在不转变模式的情况下就看到 CMYK 模式的效果呢？可以使用 View 菜单下的 Preview 项中的 CMYK 子菜单项进行预览。这样就不改变图像模式的情况下观看到 CMYK 模式的效果了。

6.3 Lab 色彩模式

Lab 是 Photoshop 中内建的一种标准色彩模式，它是由 Commission International d'Éclairage 委员会 (CIE) 于 1931 年制定出的一套

国际色彩标准。

通过上文我们已经明白了，RGB 模式是一种发光的计算机屏幕加色模式，CMYK 模式是一种颜料反光的印刷用减色模式，那么 Lab 又是何种处理模式呢？

Lab 模式既不依赖于光线，又不依赖于颜料。它是 CIE 组织确定的一个理论上包括了人眼可见的所有色彩的色彩模式。Lab 模式弥补了 RGB 与 CMYK 两种彩色模式的不足。

说到这里，究竟什么是 Lab 模式呢？

Lab 模式由三个通道组成，但不是 R、G、B 通道。它的一个通道是照度，即 L，另外两个是色彩通道，用 a 和 b 来表示。a 通道包括的颜色是从深绿（低亮度值）到灰（中亮度值），再到亮粉红色（高亮度值）；b 通道则是从亮蓝色（低亮度值）到灰（中亮度值），再到焦黄色（高亮度值）。因此这种彩色模式再混合后将产生明亮的色彩。

此处色彩表达范围上有一个定性的说明：处于第一位的是 Lab 模式，第二位是 RGB 模式，第三位 CMYK 模式，如图 6.3 所示。

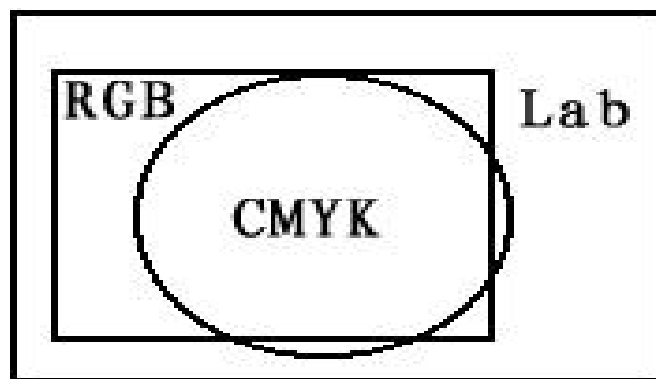


图 6.3 色彩表达范围示意图

综上所述，Lab 模式所定义的色彩最多，且与光线及设备无关。在处理速度于 RGB 模式同样快，比 CMYK 模式要快数倍。因此，可放心大胆地在图像编辑中使用 Lab 模式。另外 Lab 模式保证在转换成 CMYK 模式时色彩没有丢失或被替代。因此最佳避免色彩损失的方法是：应用

Lab 模式编辑图像，再转换为 CMYK 模式进行印刷。

事实上，将 RGB 模式转换为 CMYK 模式，Photoshop 将自动加入一个中间过程，即先转为 Lab 模式，然后再转为 CMYK 模式。

在制作 PhotoCD 时，Lab 是最常使用的色彩模式，该模式还适用于不同色彩系统之间的图像文件传输及用于在 PostScript Level2 打印设备打印。

另外如果只要修改图像的亮度而不想影响到其色彩时，也可选用 Lab 色彩模式，然后只去修改 L 通道即可。

在介绍完了色彩模式三巨头后，我们再来学习另一种色彩模式，这种色彩模式就是 HSB 色彩模式。

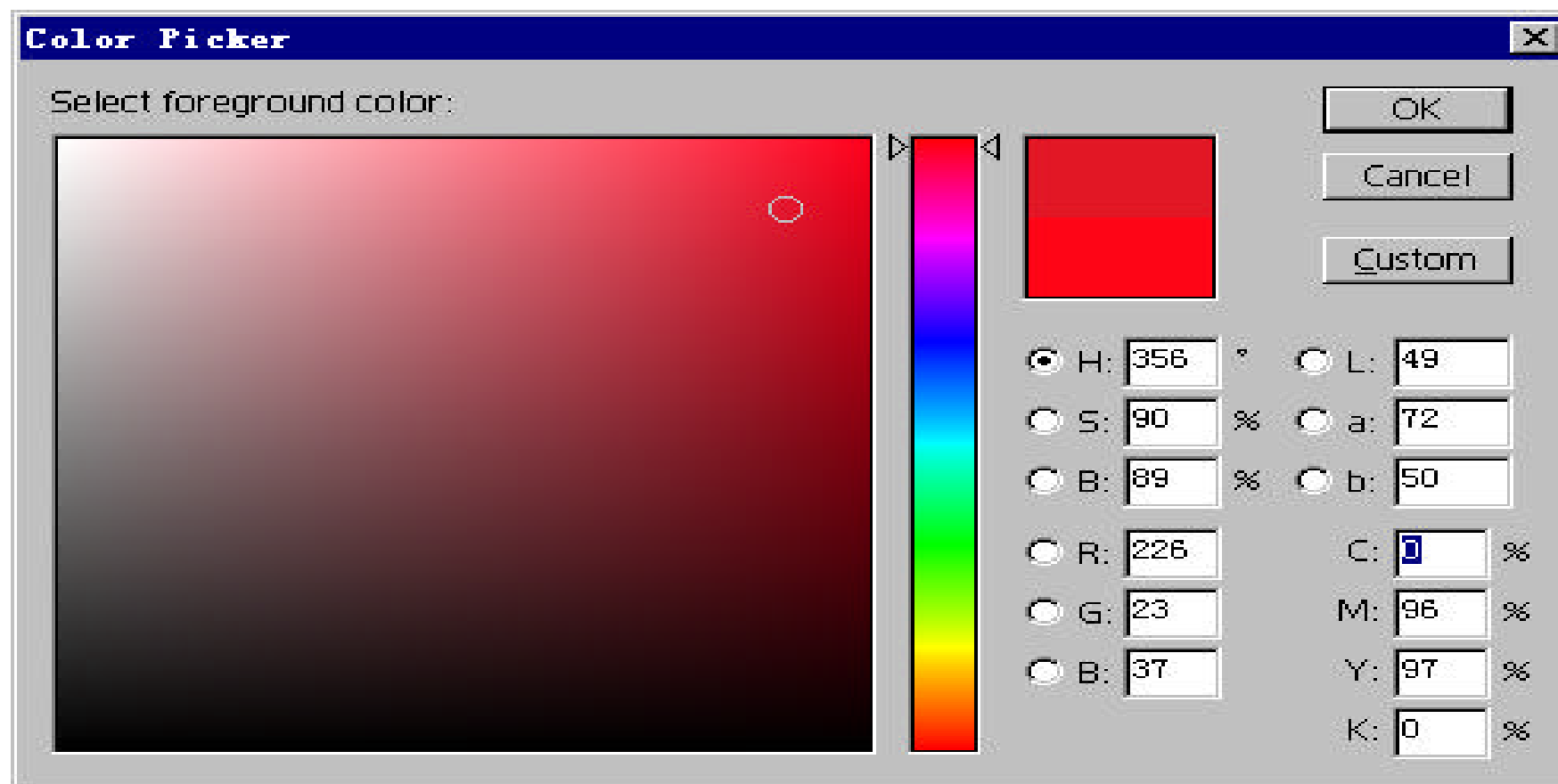


图 6.4 对话框中的 HSB 色彩模式

6.4 HSB 模式

这是根据人体视觉而开发的一套色彩模式，算是最接近人类大脑对色彩辨认思考的模式。许多用传统技术工作的画家或设计者习惯使用此种模式。

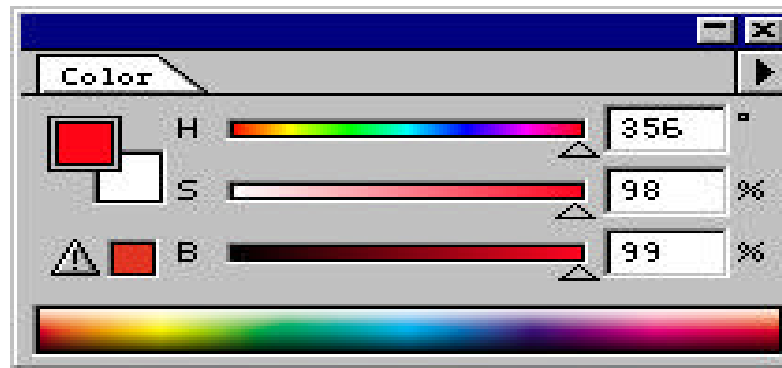


图 6.5 HSB 色彩图

在 HSB 色彩模式中，H 代表色相，S 代表饱和度，B 代表亮度。

色相就是纯色，即组成可见光谱的单色，红色在 0 度，绿色在 120 度，蓝色在 240 度。它基本上是 RGB 模式全色度的饼状图。

饱和度代表色彩的纯度，为零时即为灰色。白、黑和其它灰度色彩都没有饱和度。最大饱和度时是每一色相最纯的色光。

亮度是指色彩的明亮度。为零时即为黑色。最大亮度是色彩最鲜明的状态。

6.5 Indexed Color 索引彩色模式

Indexed Color 直译的意思就是索引颜色模式，也称映射颜色。在此种模式下，只能存储一个 8bit 色彩深度的文件，即图像中最多含有 256 种颜色，而且这些颜色都是预先定义好的。一幅图像的所有颜色都在它的图像索引文件里定义，即将所有色彩映射到一个色彩盘中，称之为彩色对照表。因此，当打开图像文件时，彩色对照表也将一同被读入 Photoshop 中，Photoshop 将从彩色对照表中找出最终的色彩值。

使用此种模式不但可以有效地缩减图像文件的大小而且可以适度保持图像文件的色彩品质，很适合制作放置于 Web 页面上的图像文件或丝网印刷中使用的图像文件。

使用 Image>Mode>Indexed Color 菜单命令进行转换，在转换后 Photoshop 将只留下一个色彩通道，如图 6.6 所示。

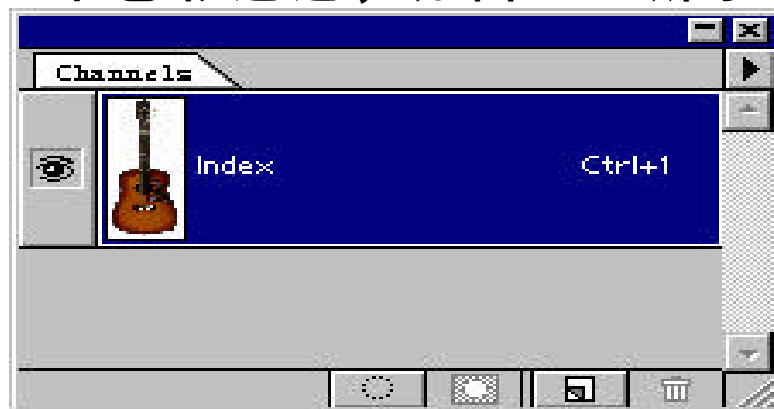


图 6.6 Index 通道

并且同时为该文件产生彩色对照表，在该彩色对照表中存储所有图

像文件中使用的颜色。彩色对照表如图 6.7 所示。

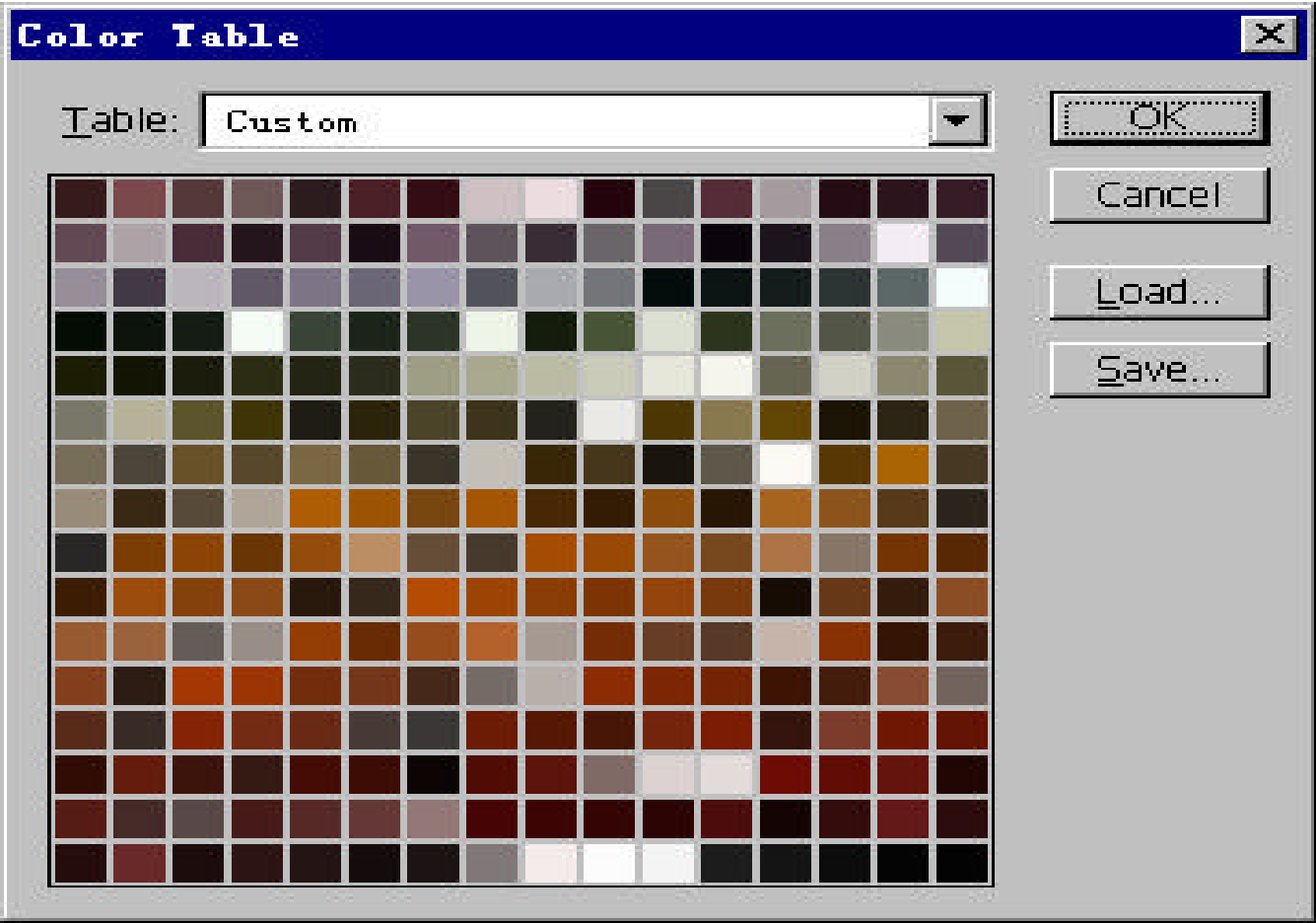


图 6.7 彩色对照表

注意：

在执行 Image>Mode>Indexed Color 菜单命令后，将出现 Index Color 对话框，如图 6.8 所示。

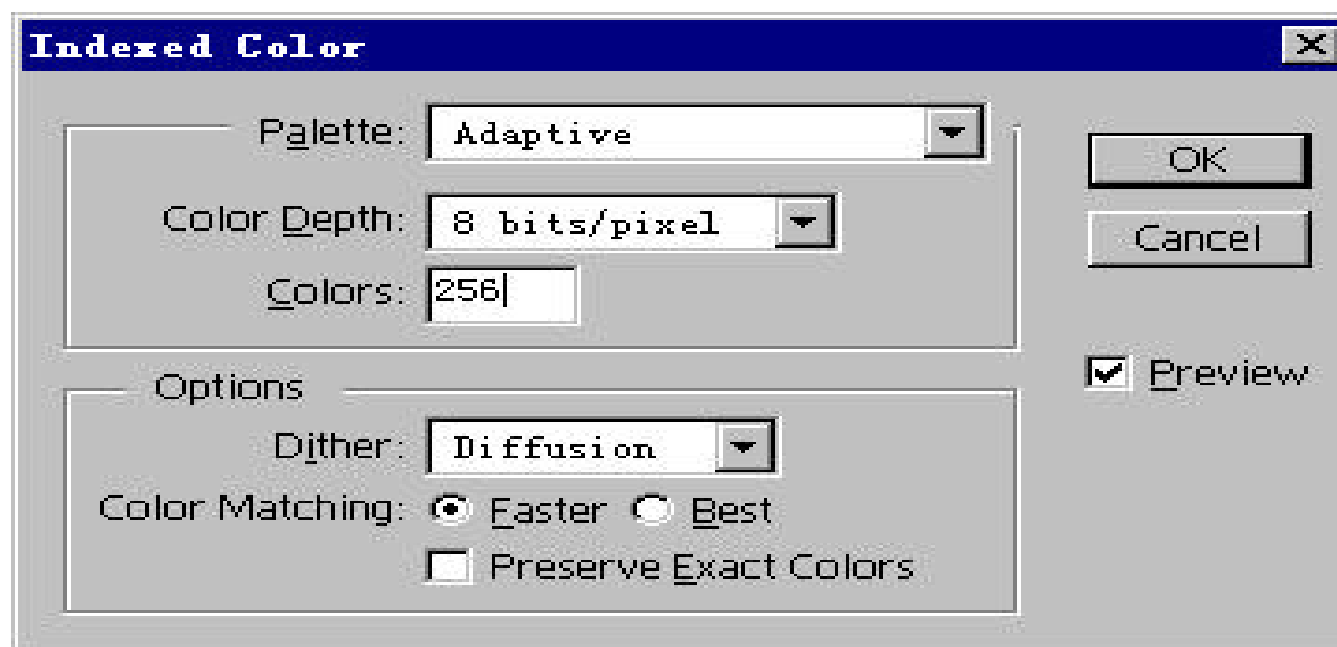


图 6.8 转换成 Indexed Color 对话框

- 在对话框中有个 Palette 的选项，可在此处选择索引色的组合方式：

A Exact：当原图像文件最多只有 256 色时方可选用此项，此时会得到与原图像文件完全相同的色彩表。

B System：采用 (Macintosh) 苹果机预设的色彩值。

C System：采用 Windows 系统预设的色彩值。

D Adaptive：采用图像中使用最频繁的颜色组色彩表。注意：假若要强调图像中某一色彩，可以将有该色彩的部位圈选起来，Photoshop 就会在彩色对照表中加强该色彩的成份。

E Web：采用 Web 浏览器中使用最频繁的颜色组色彩表。

F Uniform：采用均等取样的方式自色谱中取样而组成彩色表。

G Custom：选择此项时，会出现一个含 256 色的色彩表。选用 Table，可观察或改变索引色的 256 种色彩，依次分为 Black Body、Grayscale、Macintosh System、Spectrum、Windows System 以及

Custom。选中某一方式之后，按下 OK 按钮，即可得到一个新的彩色对照表。

注意：在彩色对照表中任何一小格中单击，即可调出 Color Picker 对话框，在该对话框中可以重新定义该小格的色彩。依上述的方法，可以逐步修正色彩表中所有要修正的色彩，从而产生一个新的彩色对照表，并可将该彩色对照表存储起来以备日后取用。

H Previous：当连续转换图像格式时，选此项功能可直接采用前次转换时产生的色彩对照表。

在 Color Depth 项中可指定由 3 bits/pixel 到 8 bits/pixel 的色彩深度。如果选中 8 bits/Pixel，则将产生一个有 256 中颜色的彩色对照表，即 $2^8=256$ ；如果选中 4 bits/Pixel，则产生的彩色对照表中将只有 16 种颜色，即 $2^4=16$ 。

在 Colors 项中可以手工设定彩色对照表中颜色的数目。

Options 项中的 Dither(色彩抖动) 选项有三个选择参数：

None 项是指不用色彩抖动，Photoshop 会用彩色对照表中最接近的颜色去取代图像中没有的颜色。

Pattern 项将用随机模式产生无数小点去模拟系统中没有的颜色。

Diffusion 项将用扩散转换图像前后的差异去模拟系统中没有的颜色。

Color Matching 项用于设定颜色生成的效果，有三种参数可选。

Best 项将为每一个像素计算出最好的颜色，所需时间比较长，但可以生成图像的最佳效果。只有 **None** 项或 **Diffusion** 项被选中时，**Best** 项才起作用。

Faster 项将以最快的方式为每一个像素计算出颜色，所需时间要比 **Best** 项少许多，这个选项也只能应用在 **None** 项或 **Diffusion** 项被选中时。

Preserve Exact Colors 项用于保护一些特定的颜色。只有 **Dither** 项中设定的是 **Diffusion** 时，该项才可以被使用。

6.6 Grayscale 灰度色彩模式

灰度模式中只存在灰度，最多可以达到 256 级灰度，当一个彩色文件被转换为 Grayscale 模式的文件时，Photoshop 会将图像中的色相 (Hue) 及饱和度 (Saturation) 等有关色彩的信息消除掉，只留下亮度 (Brightness)。尽管 Photoshop 允许将一个灰度文件转换为彩色模式文件，但已经不可能将原来的颜色恢复回去了。所以在转换前应该做一个备份。

灰度文件中，图像的色彩饱和度为零，亮度是唯一能够影响灰度图像的选项。亮度是光强的度量，0% 代表黑。100% 代表白。而在 Color 调色板中的 K 值是用于衡量黑色油墨量用的。

可以将图像从任何一种色彩模式转为灰度模式，也可以将灰度模式转为任何一种色彩模式。尤其是要从彩色模式转为 Duotone (双色模式) 或 bitmap (黑白模式)，必须先转换为灰度模式，然后再由灰度模式转换为 duotone 模式或 bitmap 模式。

你可以选择 Image>Mode>Grayscale 菜单命令进行转换，系统将出

现一个警告框，如图 6.9 所示。该警告框提醒你是否要丢弃有关色彩的信息？单击 OK 按钮确认执行，单击 Cancel 按钮将放弃执行。转换后将得到一个有 256 级灰阶的图像。



图 6.9 转换时的警告框

6.7 Bitmap 黑白位图模式

顾名思义，黑白位图模式就是只有黑色与白色两种像素组成的图像。有些人认为黑色既然是灰度色彩的一个子集，因此这种模式用处也就不太大了。这是一种完全错误的认为，正因为有了 Bitmap 模式，才能更完善地控制灰度图像的打印。事实上像激光打印机以及照排机这些输出设备都是靠细小的点来渲染灰度图像的，因此使用 Bitmap 模式就可以更好地设定网点的大小、形状以及相互的角度。

需要注意的是，只有灰度图像或多通道（Multichannel）图像才能转换化为 Bitmap 图像，其它的彩色模式的图像文件必须先转换成这两种模式，然后再转换成 Bitmap 模式。转换时将出现一个对话框，如图 6.10 所示。

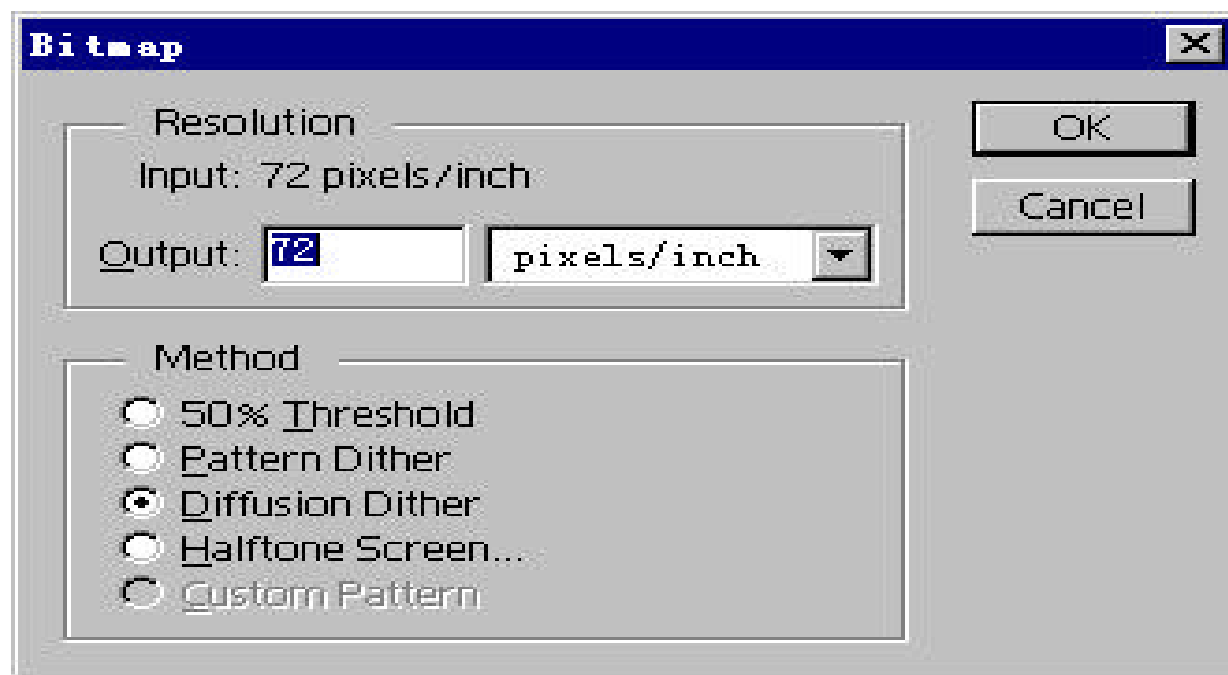


图 6.10 Bitmap 转换对话框

在该对话框中可以设置文件的输出分辨率和转换方式,具体如下:

Output(输出) : 指定黑白图像的分辨率。

Method(方式) : 1. 50%Threshold(临界值) ,大于 50%灰度的像素

将变为黑色，而小于等于 50%灰度的像素将变为白色。

Pattern Dither(图像抖动)：使用一些随机的黑、白像素点来抖动图像。用这种方式生成的图像很难看，而且像素之间几乎没有什么空隙。

Diffusion Dither(扩散抖动)：此项用以生面一种金属版效果。它将采用一种发散过程来把一个像素改变成单色，此结果是一种粒状的效果，当使用低分辨率的激光打印机输出时图像会变暗。

Halftone Screen (半调网屏)：产生一种半色调网版印刷的效果。可以设定网线数为 85~200lpi，报纸通常用 85lpi，彩色杂志通常用 133~175lpi，网角可设为 -180 度到 180 度，连续色调或半色调网版通常多使用 45 度。

Custom Pattern(自定义图案)：这种转换方法允许你把一个定制的图案，（用 Eeit 菜单中 Define Pattern 命令定义的图案）加到位图图像上。在这里我们选用 Custom Pattern,得到一个黑白纹路的效果。

注意：当你将图像转换到 Bitmap 模式后，有许多编辑方式你将无法执行。而且也不能将 Bitmap 图像再复原到灰度模式时的图像。因此

在转换之前最好做一个备份，否则悔之晚矣！

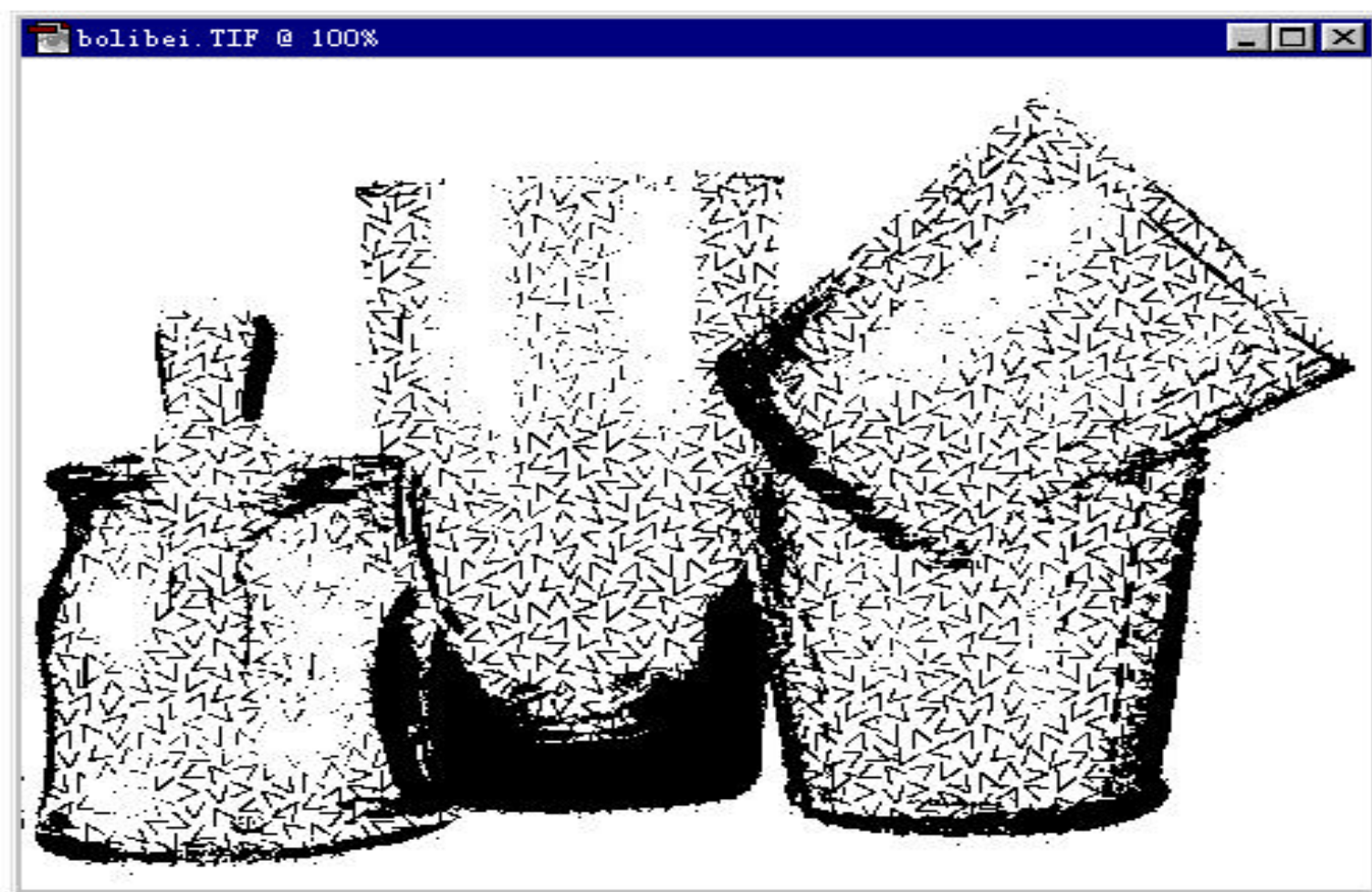


图 6.11 自定义图案形成黑白纹路效果

6.8 Multichannel 多通道色彩模式

Multichannel 顾名思义，这种模式包含了多种灰阶通道，每一通道均由 256 级灰阶组成。这种模式通常被用来处理特殊打印需求，例如将某一灰阶图像以特别色（SpotColor）打印或将 Duotone 模式的图像文件转换之后以 ScitexCT 格式打印。

当 RGB 或 CMYK 色彩模式的文件中任何一个通道（Channel）被删除时，即会变成多通道色彩模式。在 Duotone 模式中，原本是一个色彩通道，但可随时用 Image>Mode>Multichannel 菜单命令转为两个（或三、四个）通道以便观察。在转换后，可立即用菜单 Edit/Undo 命令恢复成 Duotone 色彩模式。

6.9 Duotone 双色模式

Duotone 即用一种灰色油墨或彩色油墨来渲染一个灰度图像，即双色套印或同色浓淡套印模式。在此模式中，最多可以向灰度图像中添加四种颜色，这样就可以打印出比单纯灰度要有趣得多的图像。

注意：1 在打印 Duotone（含 Tritone 及 Quadtone）图像之前，必须先设定网屏角度，输出分辨率及网线值（Lpi）。

2 若要将 Dutone 文件送到其它软件中如 Illustrator 中作排版后再输出，首先应该在 Photoshop 中将文件存储成 EPS 格式。若在该文件中使用了任何特别色彩如 Pantone 色，那么必须确定在相关软件中也有同样的 Pantone 颜色名称，才能正确输出该图像。因为 QuarkXpress 及 Illustrator 使用了缩简的 Pantone 名称（Short Pantone Name），最好事先将 General Preferences 对话框中的 Shprt Pantone Name 选取。

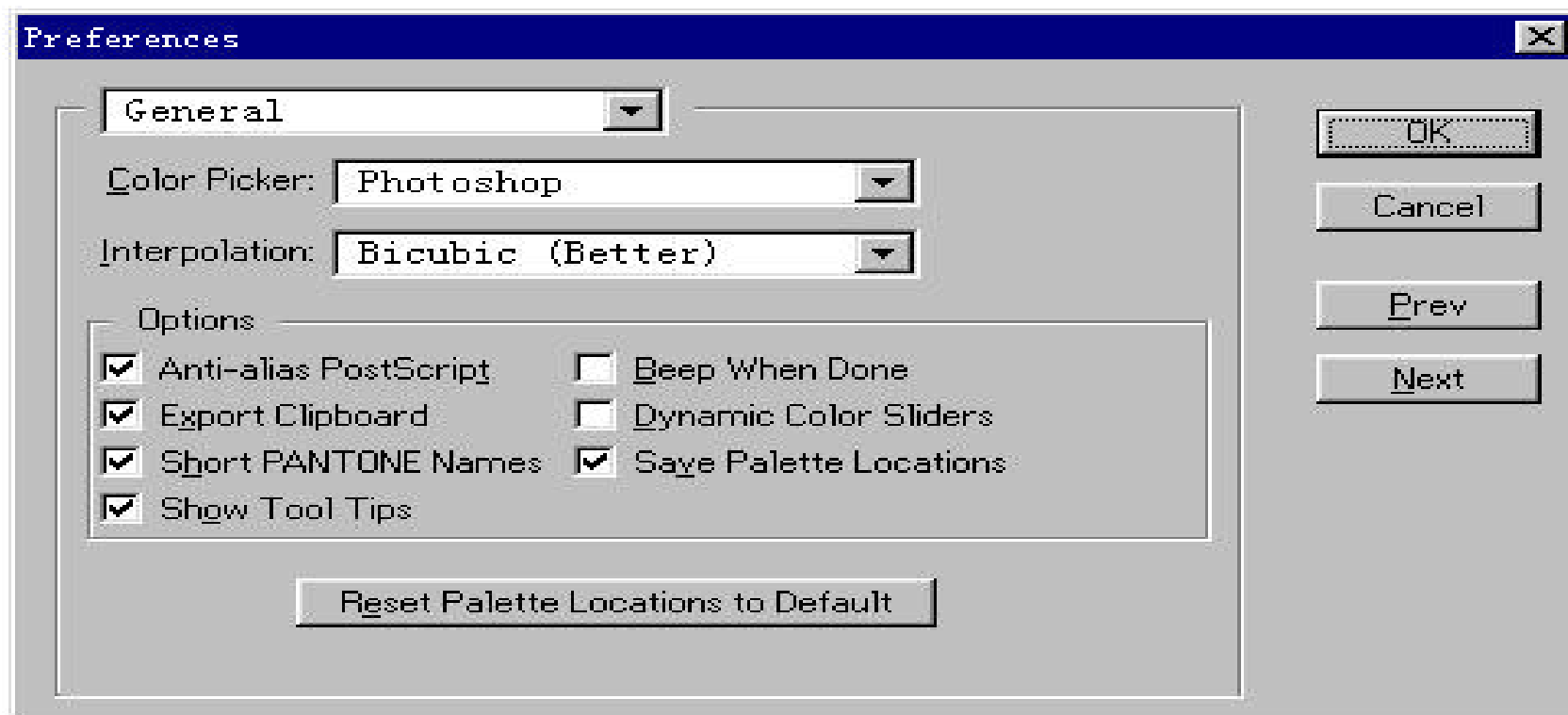


图 6.12 选择 Short PANTONE Names 项

至此，色彩模式的介绍我们就可以告一段落了。以上的介绍是本着

初级、实用角度出发的，如果要了解更详细、更专业方面的知识，可以参考一些 Photoshop 色彩理论专业方面的图书，或其它的 Photoshop 资料。当然 Photoshop 是一个很强的实践性系统，在多加实践后就会得出自己的一套心得体会，学到许多书上无法学到的知识。理论与实践相结合，才能真正随心所欲驾驭色彩，这是从古到今不变的真理！

在后面我们将要讲述一些关于色彩校正的问题。在这里介绍的知识多是一些理论方面的知识，大家应该在理解和掌握的基础上将它们应用到实践当中去，要知道在每个人在实践中遇到的问题都是不同的，需要在不断的实践中，总结出自己的一套实用经验。我想到那时候你已经足以称得上是 Photoshop 方面的色彩专家了。好，让我们开始吧！

首先讲解一些关于图像色彩校正的边缘问题，然后讲解一些硬件方面的色彩设置参数，最后讲解有关色彩校正的命令，如果你已经较熟悉色彩校正的边缘问题了，那么可以直接进入到后面内容的学习。

6.10 色彩模式的其它知识

6.10.1 彩色 Gamuts 值与 Gamuts Warning-Gamut 警告

Gamuts 值是指在某一彩色系统中能显示或打印的彩色色域宽度。

人类的眼睛所能观察到的彩色色域比 RGB 及 CMYK 的色彩模式都要宽广，RGB 色彩模式包含了电视及电脑屏幕显示系统（以 RGB 为主色）所使用的所有色彩宽度，而 CMYK 色彩模式的彩色色域虽然较窄，却也包含了所有在印刷过程中能打印出来的彩色。由于 RGB 的色域比 CMYK 的色域宽，有时在 RGB 模式中所使用的色彩可能无法正确地在印刷过程中完全显现出来。

下面来看一些实际的数据。

(1) 打开一幅红苹果的图像，如图 6.13 所示。



图 6.13 红苹果图像

(2) 选取 View>Gamut Warning 菜单命令，可以随时显示出影像中超出 CMYK Gamuts 值的范围，这些区域将以灰色显示。（在 File>Preferences>Transparency & Gamut 中可以设定警告的色彩和非透明度）。

(3) 选用菜单 Windows>Show Info 命令可以打开信息控制面板，当使用任何工具在图像上游动时，信息控制面板上将显示出鼠标所在位置的色彩成份。在图像中有超出 CMYK Gamut 值的部分，将在 CMYK 数值处显示出警告信息（数字后带有惊叹号）如图 6.14 所示。如有需要，可以单击 Info Palette 控制面板中右上角的三角形按钮，在弹出的菜单中选择 Palette Option 命令，将控制面板上的 First Color 或 Second Color 改为 RGB，CMYK，HSB 或 Lab 等规格。这样可以改变各个色彩模式在信息面板中的排列位置。

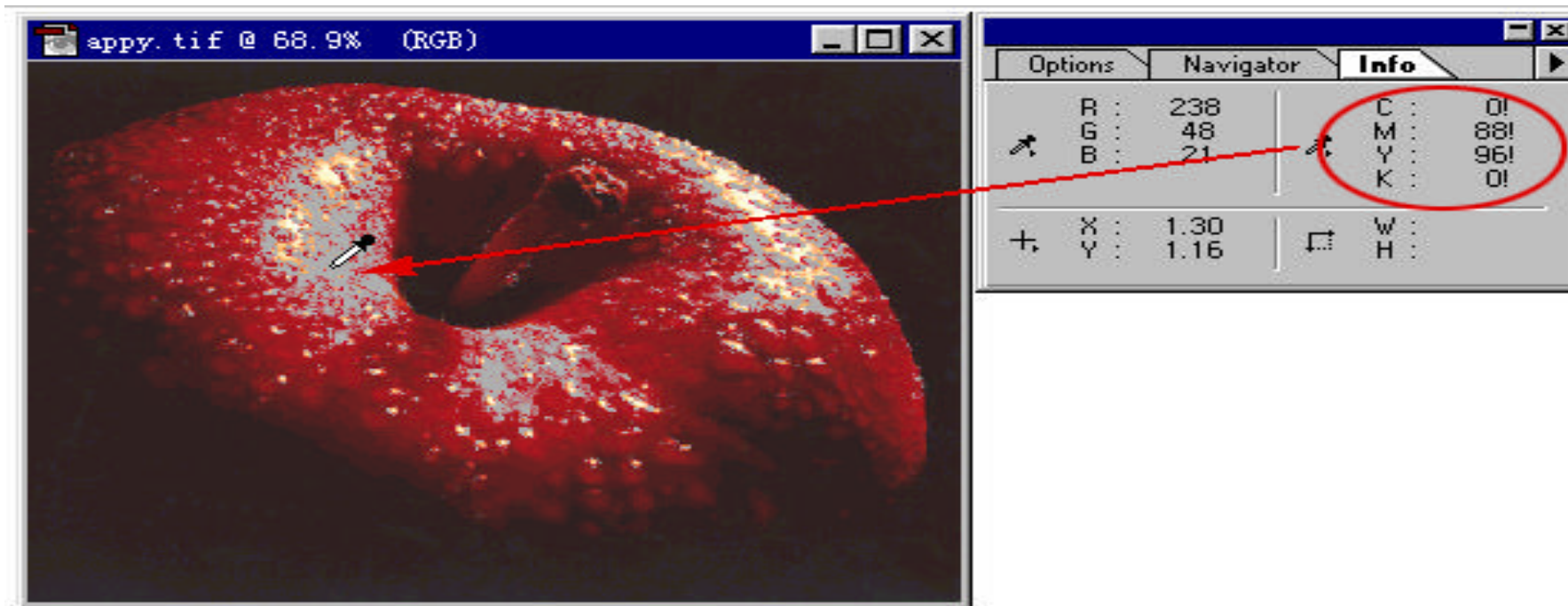
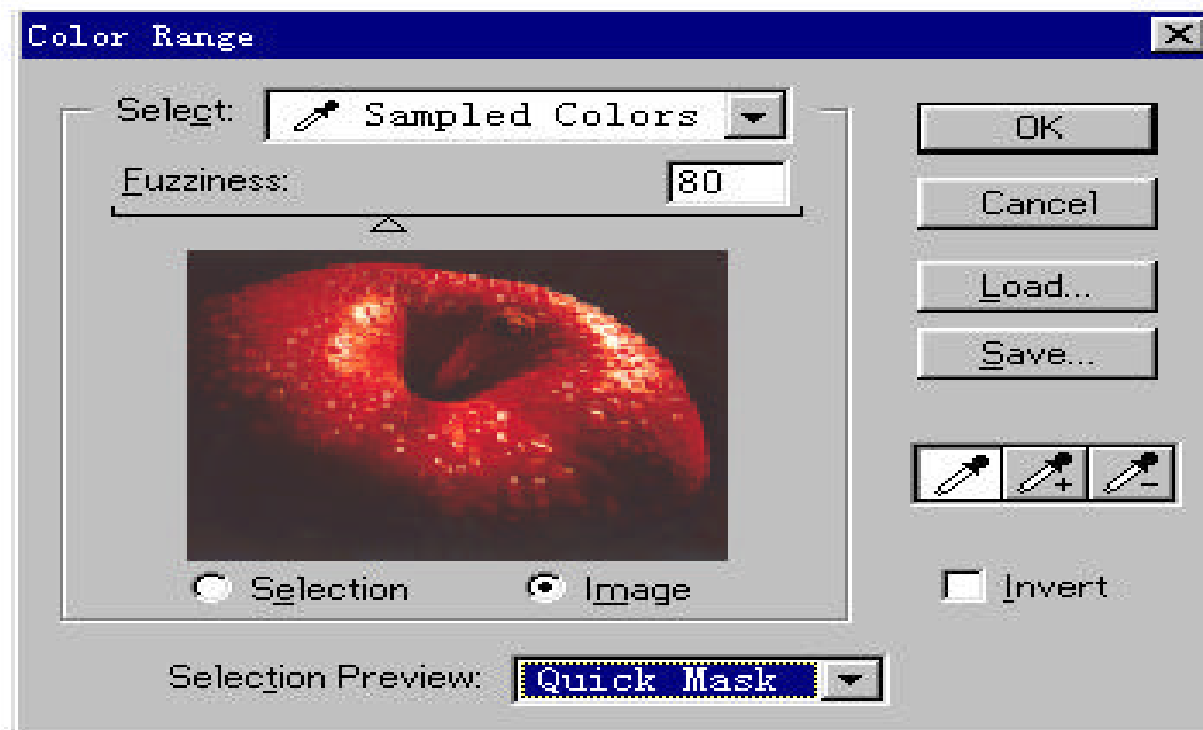


图 6.14 色彩警告图

(4) 再选择 **Select>color Range** 菜单命令，将出现 **Color Range** 对话框，如图 6.15 所示。**color Range** 命令是一个很好的选择工具，它可以依指定的色彩快速建立遮罩。

图 6.15 Color Range 对话框



在 Select 选项中，可选择一些预定的色彩（如 Red, Green, ...，或是 Sampled colors(在图像上指定色彩)，也可依曝光程序而选择阴影（Shadows），中间色带（Midtones）或是强光（highlights）。

selection Preview 项中有四个预览模式可以选择：

Grayscale：以灰阶模式作预览，较适合于以曝光程度

(Shadow, Midtones, Highlights)作选取范围的情况。

Black Matte：将选择范围以彩色显示，其余背景为黑色。较适合于将选择的区域置于暗色背景状况下的预览。

White Matte：将选取范围以彩色显示，其余部分为白色。较适合于将选取的区域置于明亮背景状况下的预览。

Quick Mask：以快速遮罩模式作预览。

(5) 在此例中设定 Select 以“Out of Gamut”的方式选取区域，再用海绵工具，以 Desaturate 的功能将其修正，如图 6.16 所示。

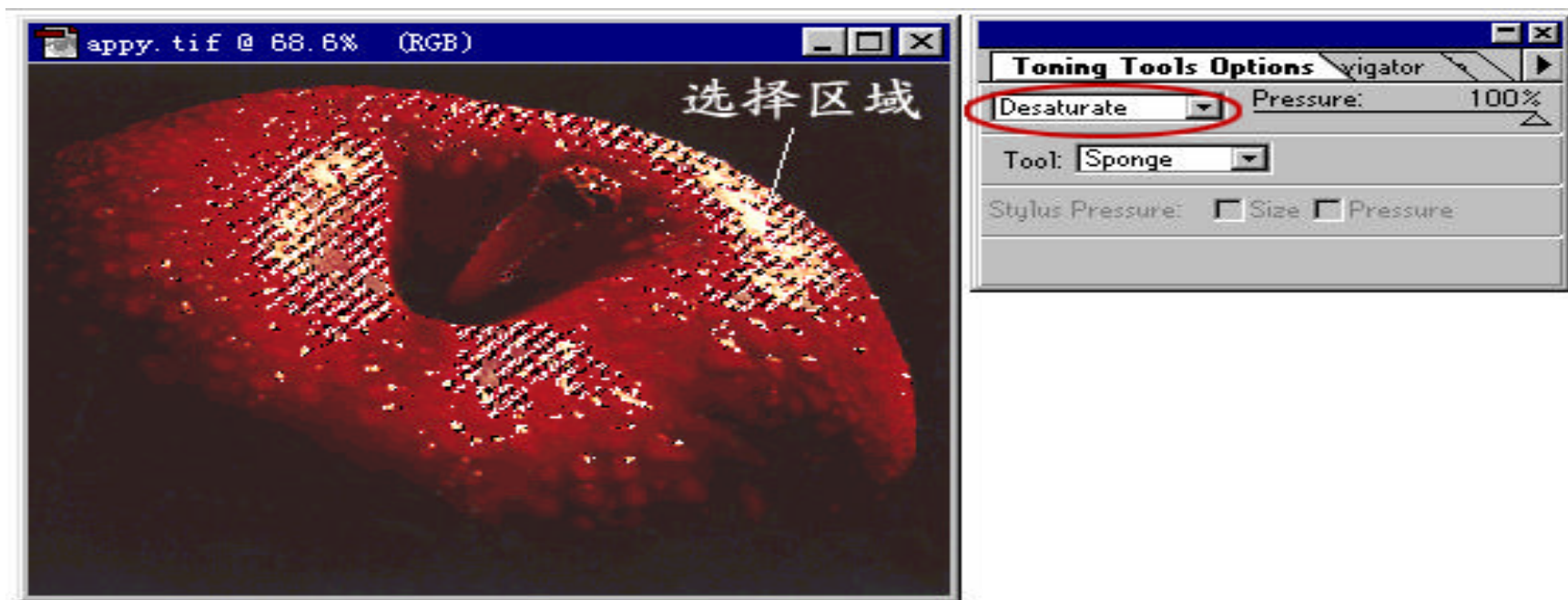


图 6.16 选择修正区域

(6) 在设定颜色参数的各项对话框中，可能会出现警告，表示该设定无法正确分色打印，单击警告符号，即可将色彩改为最接近的印刷

色。

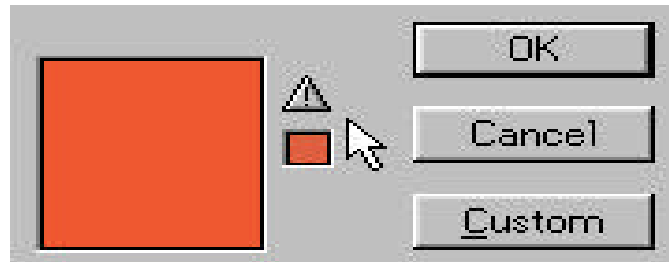


图 6.17 色彩警告标志

(7) 在 RGB 色彩模式还未转为 CMYK 色彩模式之前，随时可以选用菜单 View\CMYK Preview 以预览转换成 CMYK 色彩模式后的效果。

6.10.2 色彩深度 Color Depth

图像中每个像素点(pixel)中能够包含多少种颜色称为彩色深度，以 Bit 为单位。

a 黑白 Bitmap 图像中每一个像素点中只可能下面两种色彩之一，即黑或白（ $2=2^1$ ），是 1 个 Bit 的色彩深度。

b 灰阶图像中每一个像素点中可能有 256 度灰阶（ $2^8=256$ ），是 8 个 Bit 的色彩深度。

c Indexed color 图像中每一个像素点中可能有 256 种色彩（ $2^8=256$ ），是 8 个 Bit 的色彩深度。

d RGB 彩色图像中每一个像素点在三个色彩通道（RGB）中都可能 有 256 种色彩中的一种颜色，总共可以组成一千六百万种色彩（ $256 \times 256 \times 256 = 2^8 \times 2^8 \times 2^8 = 2^{24} = 16.7 \text{million}$ ），俗称“真彩”，具有 24 个 Bit 的色彩深度。

6.10.3 8bits(256 色)屏幕的色彩显示选择

目前一般全彩的屏幕都可以正常显示出 RGB 的所有色彩，若使用 8Bits 的屏幕（只能显示 256 色）时，Photoshop 会将第 256 种以后的色彩由现有的 256 种色彩中取近似值而模拟出来，这种作法称为 Dithering。Photoshop 中预设的 Dithering 是使用 Pattern 方式，这

种方式会在图像的明亮区、阴暗区产生较明显的区别，而另外一种 Diffusion 方式则会用相邻像素点的值以扩散的方式消除这种显示上的差异。

注意：这种显示上的差异是不会影响输出品质的。选取 `File>Peferences>Display&Cursors` 命令打开相关对话框，如图 6.18 所示，在 Display 的位置，选择 System Palette 会使图像的显示比较精确，若选择 Diffusion Dither 则可消减因 Dithering 而产生的纹路。

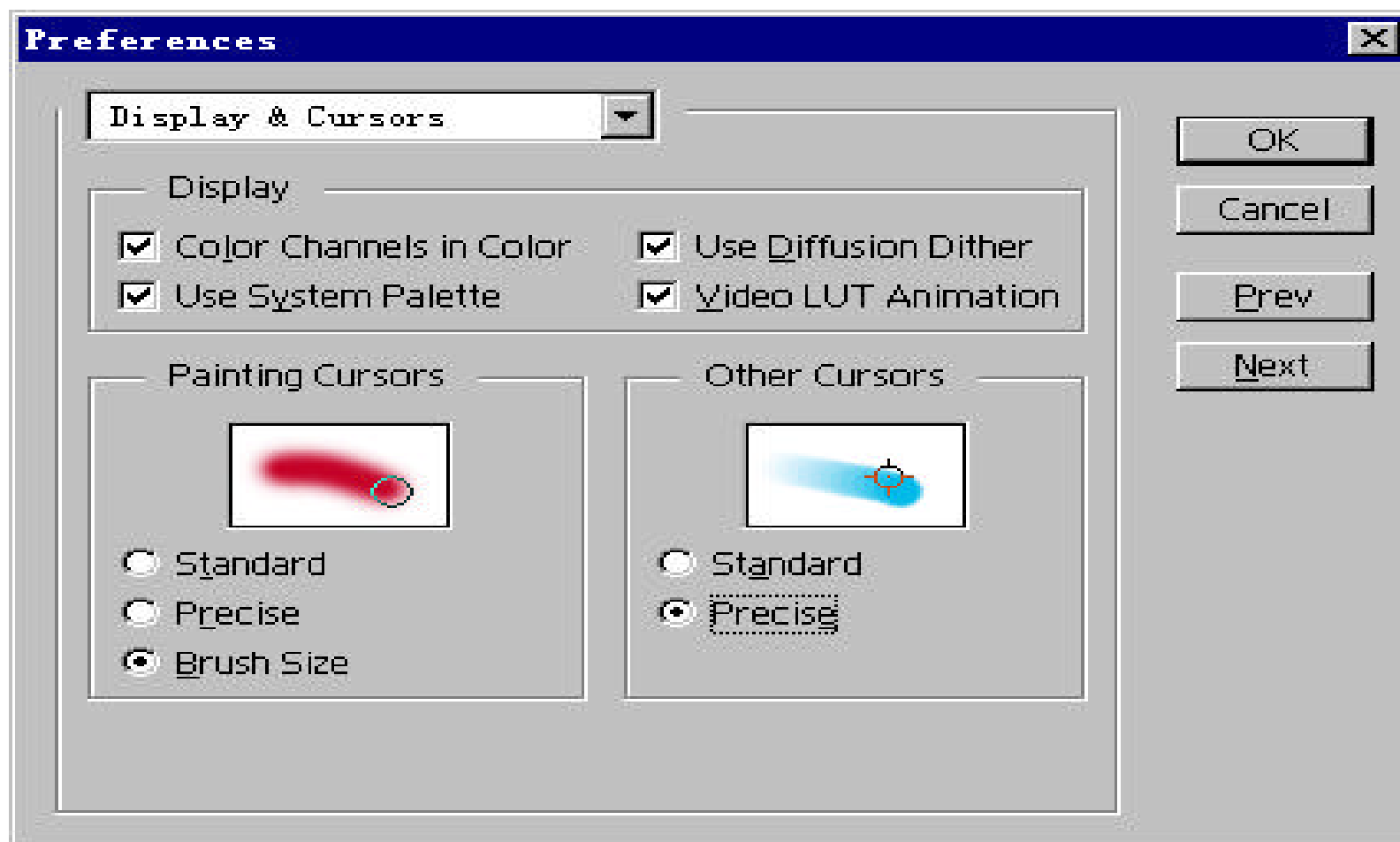


图 6.18 Display&Cursors 设置对话框

6.11 色彩校正系统参数的设定

对于从事印前工作的美工排版人员来说，最大的困扰往往是如何将精心设计的图像分毫不差地在印刷成品上呈现出来。实际在日常的工作流程上，同一个图像文件的色彩，往往随着电脑屏幕的设定，软件的不同，打印机的种类及印刷纸张油墨的优劣而产生很大的差异。因此往往在屏幕上所显示的色彩和印刷成品的色彩并不相同。

本节将讨论 RGB 色彩模式的基本校正，CMYK 色彩模式的校正以及油墨的设定，相信对朋友会很有帮助。

6.11.1 RGB 校正

- (1) 在做屏幕校正之先打开屏幕至少半小时，如此可以维持屏幕本身在稳定状态下，再执行校正步骤。
- (2) 维持室内灯光的稳定性，也可能要隔绝外间日光。
- (3) 调整屏幕本身的对比 Contrast 到最大值。

(4) 调整屏幕本身的明亮度 Brightness 到最大值，此时屏幕上会出现白色背景，将明亮度逐渐减弱，直到屏幕上的白色背景完全消失为止。

(5) 启动 Photoshop 5 程序。

(6) 选取菜单 File>Color Settings>RGB Setup 命令，然后进行屏幕校正。

(7) 首先应键入适当的 Gamma 参数值，一般应在 1.8~2.2 之间，在作印刷用稿件时，可使用 1.8 的 Gamma 值，若稿件送到胶片机 (Film Recorder) 或激光打印机作输出时，请使用较高的 Gamma 值，例如 2.2。若使用系统外的屏幕校正系统 (例如 Colortron)，在 Gamma 处直接输入由该屏幕校正系统中测量得到的 Gamma 值即可。

(8) 针对一般屏幕显示都会略带色偏的问题。可以取出一张通常打印用的白纸，贴附在屏幕上白色部份附近，然后选择适当的 White Point 数值。

6.11.2 CMYK 校正

除了 RGB 色彩校正之外，还需要在 Photoshop 下设定印刷时所使用的油墨和纸张。

(1) 选取菜单 File>Color Settings>CMYK Setup 命令，即出现一个对话框，如图 6.19 所示。

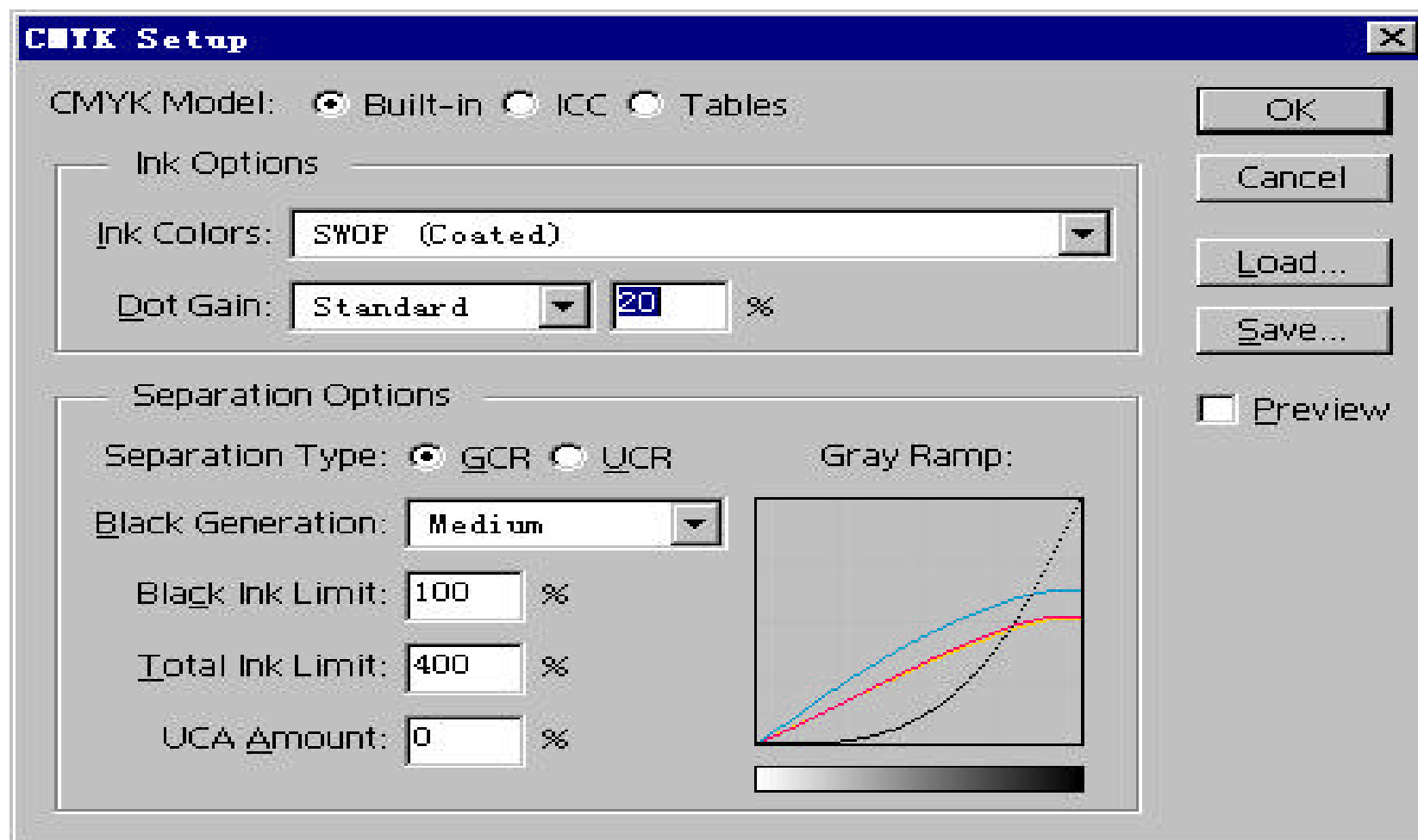


图 6.19 CMYK Setup 对话框

(2) 在 CMYK 项中可以设定 CMYK 色彩模式的标准，可以是系统自带的、符合 ICC 标准的或是其它分色表。

(3) 一般而言，如果用铜版纸印刷，则在 Ink Colors 项中选择 Swop (Coated) 项，这也是系统的预设值。也可视情况而选用 SWOP Newsprint,或是 QMS, Tektronix Print,Canon Laser Copiers。

(4) 在决定了 Ink Colors 之后，Dot Gain 会跟着相应改变。Dot Gain 指的是在印刷时，油墨在纸张上泼散出的点面积与网片或印刷色板上实际网点大小的差异。通常 Dot Gain 的数值取决于印刷的油墨和纸张的种类。将 Dot Gain 值加大可以使图像在印刷时显得较暗，反之，若将 Dot Gain 减小就会使得图像在印刷时显得较亮。

(5) 当使用有镀膜的纸张(铜版)印刷时，请在 Separation Options 处选 GCR。若使用没有镀膜的纸张印刷时，请选用 UCR。为了保证印刷的品质，在生成黑色色版的同时，CMY 三色会相对的减少。

GCR (Gray Component Replacement) 是将 CMY 三色由灰色和彩色区域有系统的删除而以增加的黑色取代。GCR 是 Photoshop 中的系统缺省模式。

UCR(Under Color Removal)则是将灰色和阴影部份的 CMY 三色删除而以黑色取代。

(6) Black Generation(黑色产生程序)处，一般用预设值 - Medium，都会有很好的结果。若改变 Black Generation 的设定，则其右边 Gray Ramp 的 CMY 三条曲线也跟着改变。

(7) 黑色油墨的上限 (Black Ink Limit) 预设值 100%，也就是说在 Photoshop 中黑色最高打印到 100% 的浓度。

(8) 所有油墨的上限 Total Ink Limit 的系统预设值 400%，也就是说当黑色为 100 时，其余 CMY 三色的总和为 $300\% - 100\% = 200\%$ 。

(9) UCA Amount (Under Color Addition) 是在图像中黑色成份最高的区域中再加入 CMY 三色，而并不减少黑色的成份，如此可增加黑色的浓度，也使得阴影处不致因纯黑而显得平板单调。系统中 UCA 的预设值为 0。

注意：在这个对话框中的设定，建议尽可能使用系统预设值。若有需要变更设定，请先咨询合作的印刷厂。

6.12 修整图像的色彩

Photoshop 最强的地方就是可以将欠缺完美的图像，用各种工具加以修改，以改善图像上的色彩，明亮度或曝光程度而尽可能达到接近完美的地步，这就是所谓的色彩校正（Color correction），亦称为图像修饰（Photo Retouching）。这种工作在以往都必须仰赖专业的印刷人员才能处理的，现在任何人熟悉了 Photoshop 之后，都可以自行进行处理，在某些方面甚至可以超越某些专业人员。

6.12.1 Photoshop 中内建的色彩校正工具

在 Photoshop 之中有一些工具，例如亮化工具 、烧焦工具  及海绵工具  等。这些工具都是以绘图的方式逐步调整图像中的局部色调的。在下面的讲解中我们将多次使用这几个工具，有关这几个工具的参数设置、相配合的功能键，可以参看前面第四章有关工具的内容。

6.12.2 图像资料分析—Histogram 亮度分布图

在做色彩校正之前，最好先了解图像本身的一些性质。先打开一幅图像，执行菜单 Image>Histogram 命令可以打开一个 Histogram 对话框，可以检查该图像的亮度分布曲线，如图 6.20 所示。

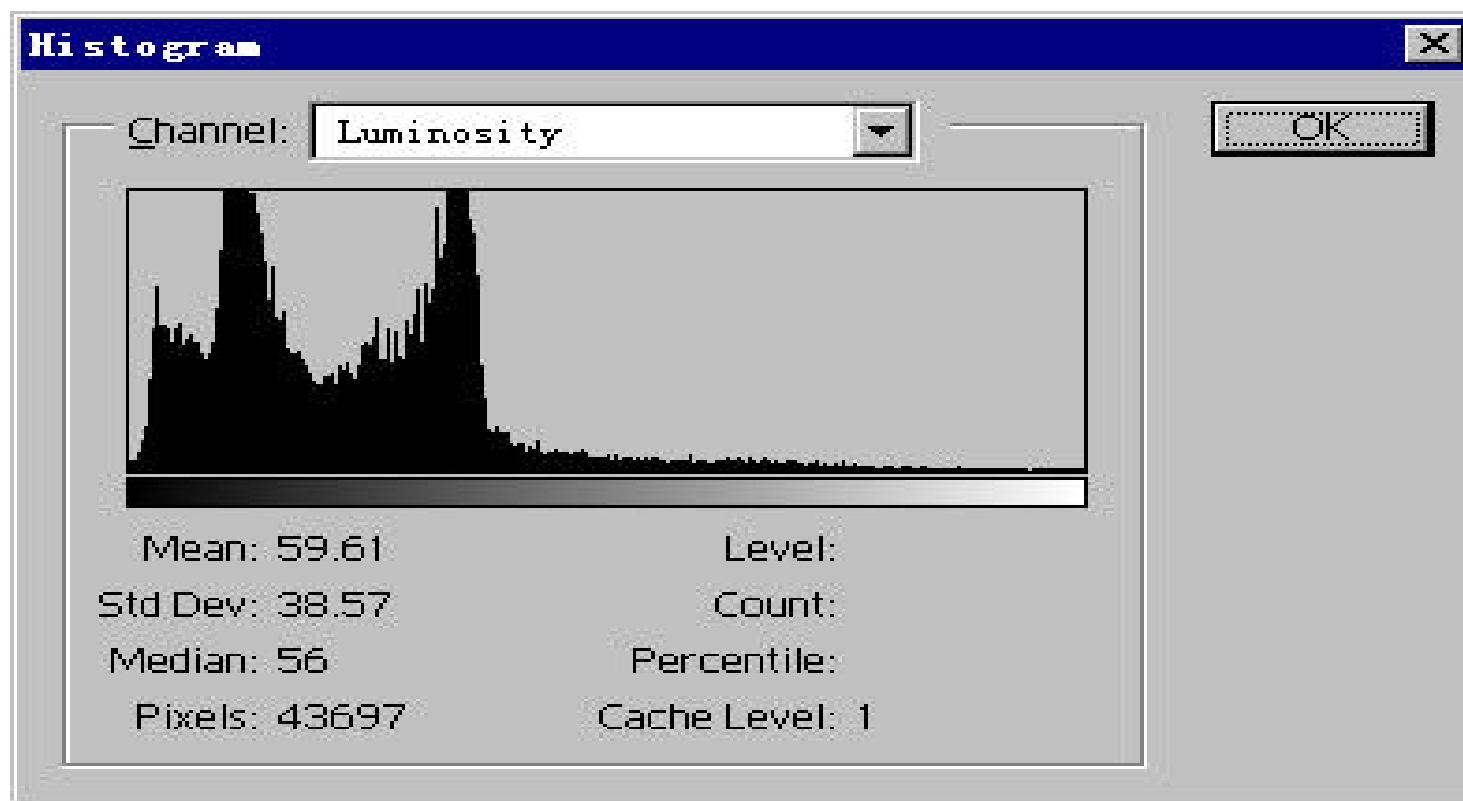


图 6.20 Histogram 对话框

Mean: 平均亮度

Std Dev: 标准高度差异

Median: 中间亮度

Pixels: 范围中的光点总数

(1) Histogram 图表的横轴代表亮度，由 0（黑 — Shadows）到 255（白 — Highlights），而纵轴则代表每一亮度的光点数。在图表的下方有一个由黑（0）至白（255）的带状光谱。

(2) 可用鼠标在 Histogram 表上移动，当鼠标停于某处时，图表上相应位置即出现一个十字符号，而其右下方即出现该点的亮度值，光点数，百分比。

(3) 可用鼠标在色调分布图上拉出一个黑块，以读取该范围内的资料。

(4) 由 Histogram 上可读出该图像在各个通道上的色调分布，当选择 Luminosity 时，显示的是所有通道总和的亮度分布状况。

在了解该图像的色调分布状况之后，就可以对症下药，选取最适当的工具做色彩校正了。

一般在检查任何一个自 Photo CD 上载入或由扫描仪扫描而得到的

图像文件时，首先应观察该图像的 Histogram 亮度分布图。以 RGB 色彩模式而言，若在最亮处（Highlights）能达到 240，而在最暗处（Shadows）能达到 10，就表示该图像有足够的品质，可以制作出高水准的成品，能够表现出各个细致的部位（Details）了。

在处理一般的图像时，当色调分布偏向左边时，表示该图像偏暗。当色调分布偏向右边时，表示该图像偏亮。当集中于中间时，表示该图像偏弱。针对与上面的各种情况，可以使用色彩校正命令（Levels, Curves）进行调整，在调整之后系统将自动调整图像的亮度分布而改善色调。

6.12.3 用 Levels 功能重新设定图像的最暗处与最亮处

Levels 命令可用来修改图像的最亮处，最暗处及中间色调，并可随时用吸管工具精确的读出各位置在变化前后的色调值。

有四种调整 Levels 的方式：

A 手动调整 Highlights 与 Shadows

(1) 首先将要调整的图像文件在 Photoshop 中打开。

(2) 然后选择 Image>Adjust>Levels 菜单命令，将出现 Levels 的对话框，如图 6.21 所示。

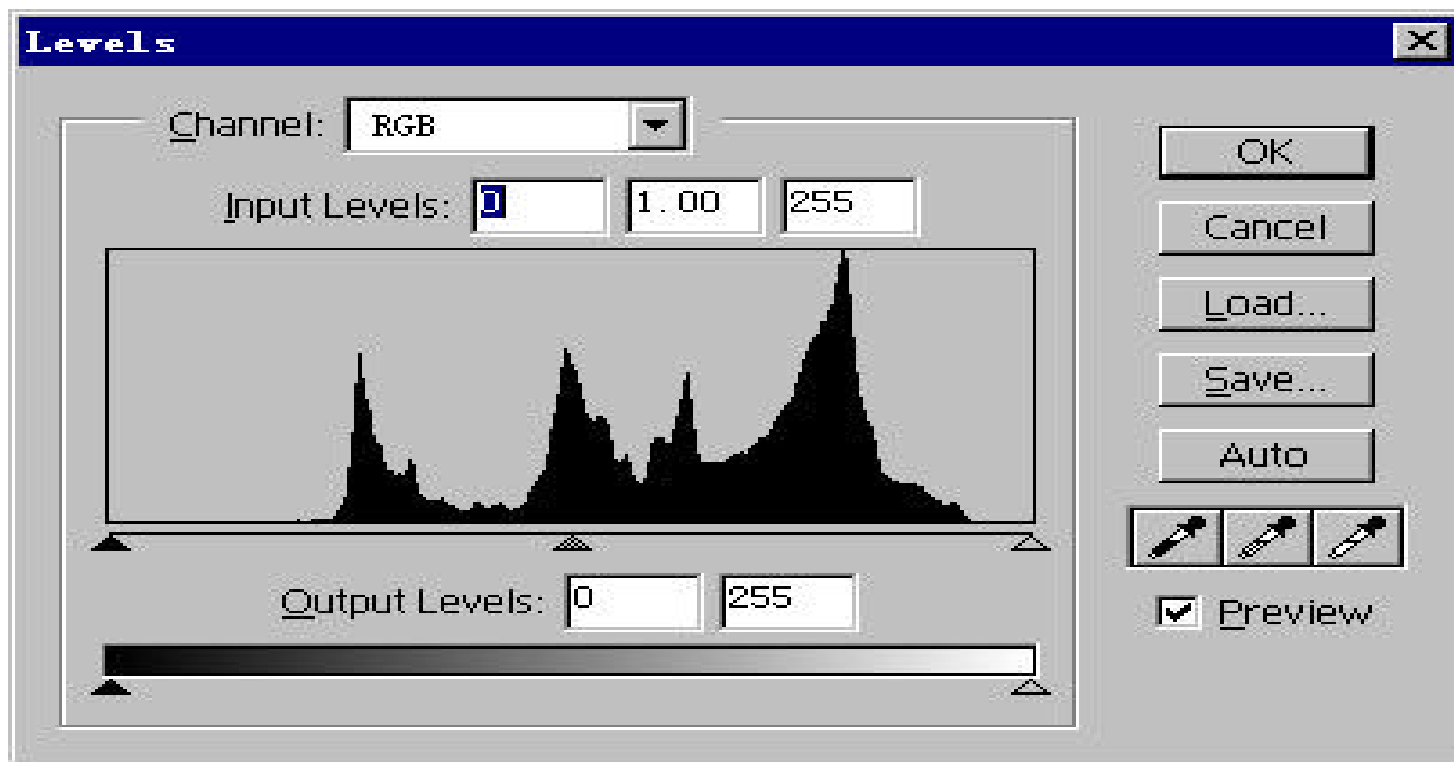


图 6.21 Levels 对话框

在对话框中有一个色调分布图，附有三个滑块。移动左边滑块可改变最暗处（Shadows）的值，移动右边滑块可改变最亮处（Highlights）的值。移动中间滑块可改变中间色调（Midtone/Gamma）的值。

（3）在 Input Levels 处有三个数值，即 Shadows, Midtones, Highlights 的值，会随着三个操控点的移动而调整，亦可直接键入数值。直接在 Levels 对话框中调整黑点（Shadows）与白点（Highlights）的位置，此种方式的好处是可以保留原先图像中的神韵（包含某种程度的色偏）。

（4）将白点由 255 移向 240 时，实际上是将原先亮度为 240 到 255 的所有光点均提升到 255，亮点增多了，也就是说使图像变亮了。反过来说，如将黑点由 0 移向 38，则 0 到 38 的所有光点均降为 0，黑点增多了，也就是图形变暗了。所以说在 Input Levels 处所作的调整是在增强明暗对比。

（5）若按下 Alt 键再点一下 Reset 按钮（原 Cancel 按钮）即可恢

复成预设状态。

(6) 完成设定之后，按下 OK，即可看到原先较平淡的图像，已变得较鲜丽而清楚了。

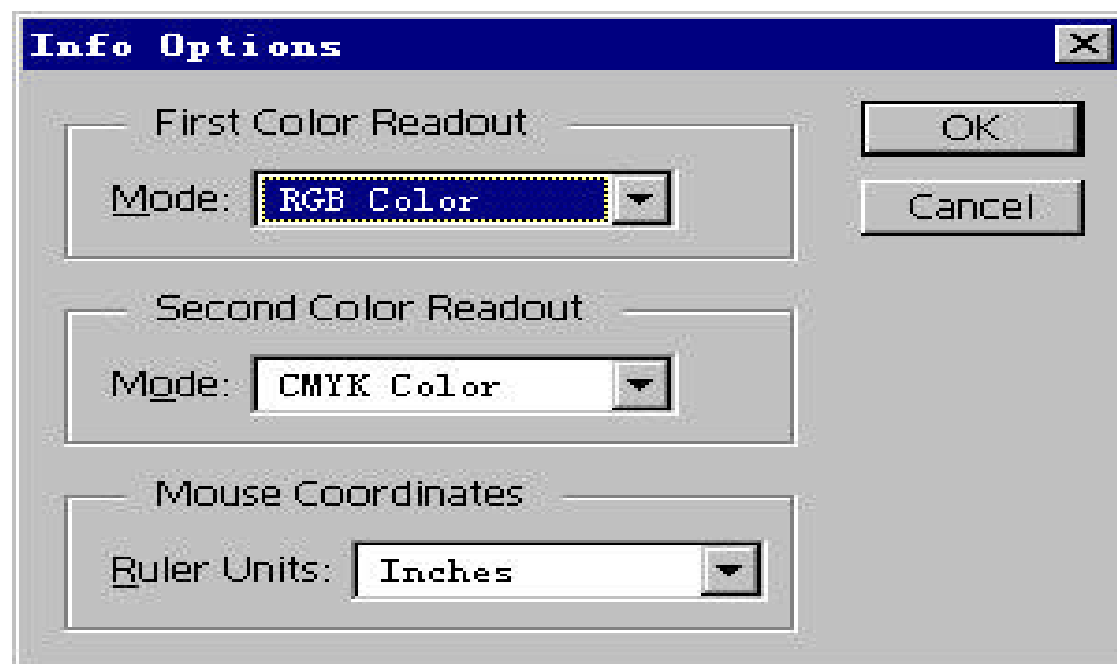
B Highlight 与 Shadows 设定成印刷目标值 (Target Values)

这是传统上分色人员所喜欢使用的方法，就是在图像上找出最具代表性的最暗点与最亮点，直接将此二处的光亮度转变成在实际印刷过程中最暗的颜色（黑色）与最亮的颜色（白色）（即所谓的 Target Values）。

这种方式最为精确，因为可将在印刷过程中所能产生的色彩亮度范围完全呈现在图像中，原先图像中如有轻微程度的色偏，也可一起消除。请看下面的调整步骤。

(1) 执行菜单 Window>Show Info 命令打开信息面板。

(2) 在信息面板右上角三角形处单击，选取 Palette Options



命令，在 Info Options 对话框中选择适当参数，如图 6.22 所示。

图 6.22 Info Options 对话框设置

(3) 在吸管工具上双击，在相应的控制面板上设定取样的大小 (Sample Size) 为 3 By 3Average。

(4) 打开要调整的图像文件。

(5) 先用吸管工具在图像上找出最亮的区域（RGB 值最高，而 CMYK 各值均低）和最暗的区域（RGB 值最低，而 CMYK 各值均偏高）。

(6) 选择 Image>Adjust>Levels 菜单命令，打开相关对话框，如图 6.23 所示。在 Levels 对话框的右下方有三个吸管工具，左边是黑色吸管，右边是白色吸管，中间是中间色调吸管。

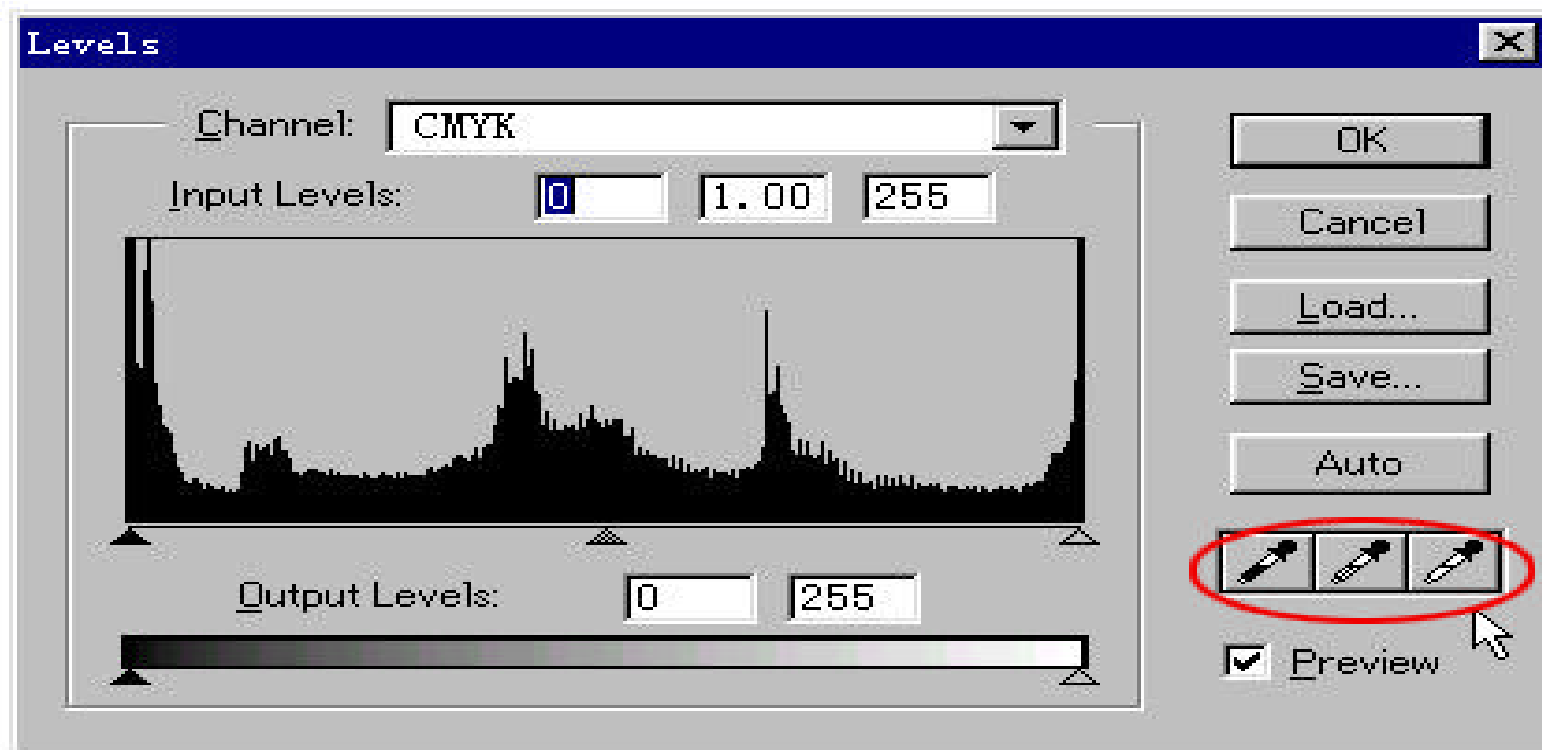


图 6.23 吸管工具

(7) 在白色吸管上双击，即可进入 Color Picker 对话框，在其中

设定 C=5,Y=3,M=3,K=0, 这是印刷过程中的白色 Target Value, 按下 OK。如此设定是为了避免使用纯白为最亮点, 有助于对比度的改善。

(8) 选取白色吸管, 在图像上原先测得的最亮处点一下。

(9) 在黑色吸管上面双击以进入 Color Picker 对话框, 设定最暗色为 C=65、m=53、y=51、k=95, 然后按下 OK 按钮。

(10) 选取黑色吸管, 在图像上原先测得的最暗处点一下。

(11) 在黑白点重新设定之后, 图像的对比应已有改善。但若仍未达到理想, 可按下 Alt 键, 点一下 Reset, 即可恢复原状。再重复步骤 7-10, 但要选择不同的点作为黑与白标准点。亦可改变 Color Picker 中 CMYK 的设定值。

注意：1 有关黑点与白点的最佳 CMYK 值, 与图像与印刷的油墨纸张都有连带关系。步骤 7-9 中所提的是平时常用的经验值。朋友也可自行更改以符合各种特殊状况。

2 当处理灰阶图像时, 可将白点定为 c=0、m=0、y=0、k=4, 黑点定为 C=0, m=0, y=0, k=96。

C 自动修正 Highlights 与 Shadows

(1) 当图像过于平板单调或缺乏对比时，可选用 Image>Auto Levels 菜单命令，Photoshop 就会自动设定黑白点而增强对比。

(2) 也可选择 Image>Adjust>Levels 菜单命令，在对话框中按 Auto 按钮亦可达到同样效果。

(3) 在修正过黑白色之后，可再用 Histogram 命令检视图像，可以发现阴影，中间色调及强光处已有改进。

(4) 为避免在 Auto Levels 过程中，因为某一块特别白（或黑）的区域，在采样的过程中造成色调不平衡，Photoshop 中预设有自动侦测范围功能（Auto Range）。按下 Alt 键，再点一下 Levels 对话框中的 Options 按钮（原 Auto 按钮）即可打开 Auto Range 的对话框，在其中可设定 Black Clip 和 White Clip 的值（可接受范围为 0% 到 9.99%）。当 Black(White)Clip 定为 5% 时，Photoshop 在做 Auto Levels 时会忽略最暗（亮）的 5% 光点，以避免因某处太黑（亮）而造成整体色调的不平衡。

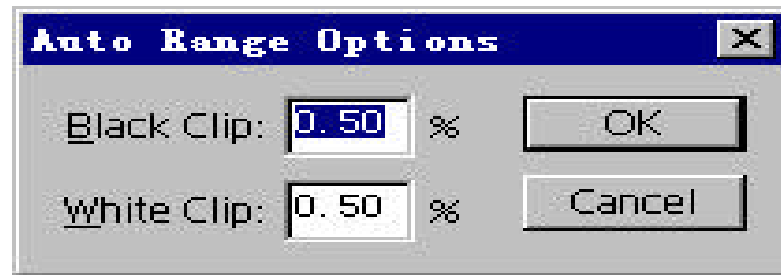


图 6.24 Auto Range Options 对话框

(5) Auto Levels 的好处是快速完成调整，但是缺点是有时无法确定系统是否正确的取样。比较精确的做法是手动取样，（前面二种方式）也就是由你自行决定何处应该设定为新的白（最亮）点或黑（最暗）点。有时人的眼睛还是要比电脑的程序好用一些的，不是吗？

D 调整中间色调（Midtone）及对比（Contrast）

做完黑白点设定之后，可依情况决定是否改变图像的明亮度以维持色调的平衡。

对一般的状况而言，重新设定黑白点就可以收到很好的效果。但若是遇到偏暗或是偏亮的图像时，下面的步骤还是有必要的。

(1) 若要修改中间色调，可以将 Levels 对话框中央 Input Levels 标尺中间的灰点向左移，则图像的 Midtones 区会增亮，向右移则变暗。

(2) 改变明亮对比以平衡色调

在 Levels 视窗中，将下方 Output Levels 标尺上的右方白点向左稍移可以将 Highlights 变暗些。将左方的黑点稍向右移可将 Shadows 变稍亮些。整个 Output Level 区域，是用来减少明暗对比的。当右边的白点由 255 移动 240 位置时，240 变成最亮值。左边的黑点由 0 移到 10 位置时，10 变成最暗值。也就是说，牺牲了 Highlights 和 Shadows 而使 Contrast 减弱。

(3) 定义中间灰度以消除色偏

在传统的图像处理过程中，时常会有色偏的问题。譬如说在户外摄影使用了室内用的高速成底片，结果会偏蓝。反过来说，在室内摄影时使用户外用的低速底片，结果会偏黄。在霓虹灯下拍摄，则往往泛紫。

a 在 Levels(Curves)对话框中的灰色吸管上面点一下，再在图像上最适宜用作中间灰度值的地方点一下即可。所有的色偏应可排除。

b 也可以在灰色吸管上双击，进入 Color Picker 中设定特定的中

间灰度值，再到图像中找到适宜作中间灰度值的点即可。

(4) 亦可移动 Curves 对话框中间曲线的中心点以调整中间色调 (Midtone)，如图 6.25 所示。

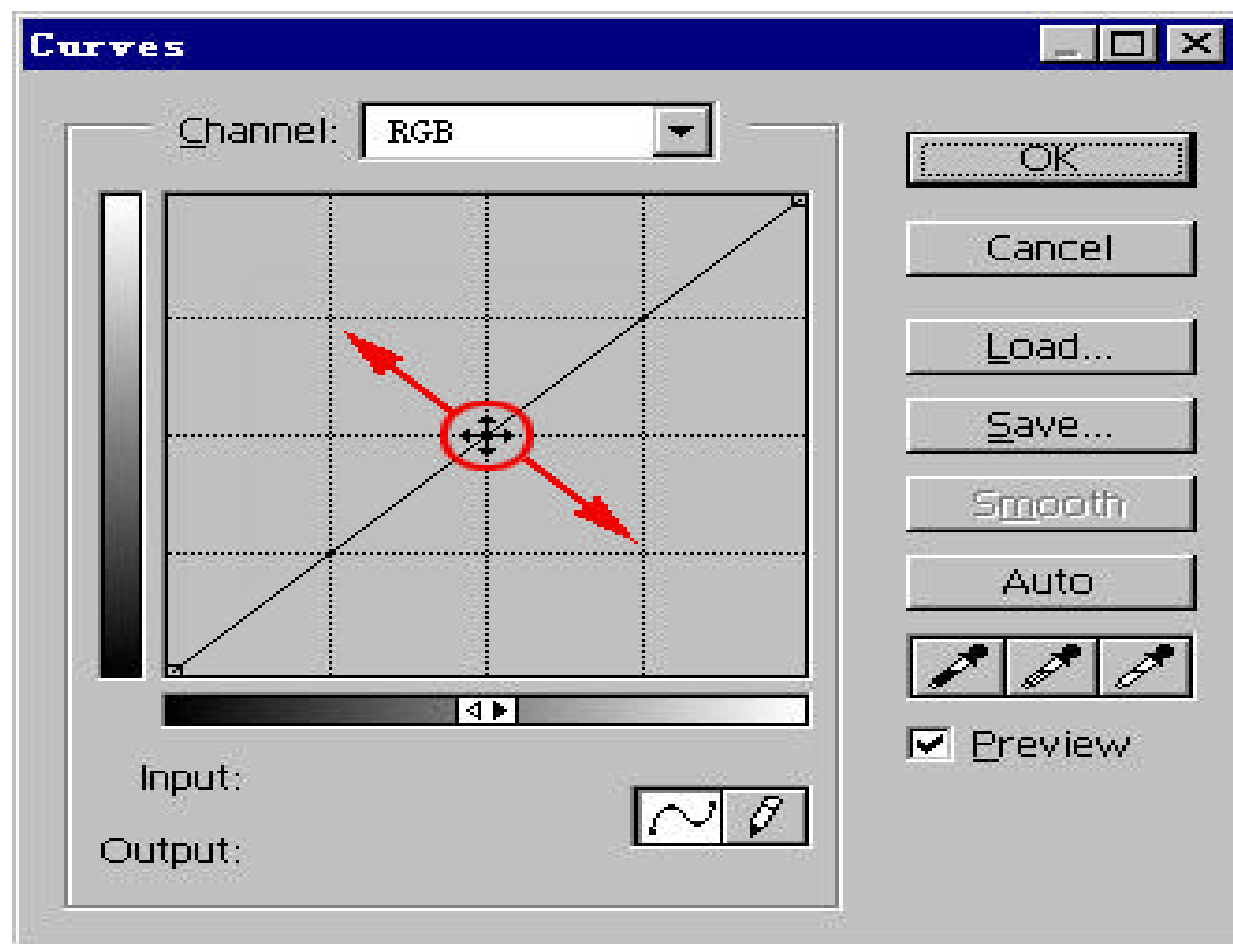


图 6.25 调整 Curves 曲线

(5) 一般在用 Levels 或 Curves 功能调整时要针对所有通道 (RGB 或 CMYK) 或是某一个通道 (R.G.B.C.M.Y.K) 做调整。若是要同时调整二、三个特殊通道, 请先在 Channel Palette 中将欲调整的那些通道 (例如 Black 和 Yellow Channels) 选取, 然后就可以在 Levels 或 Curves 对话框中同时调整选中的通道了。

6.12.4 使用 Curves 做色调修正 (Tonal Adjustment)

Curves 是许多专业彩色分色员最喜欢使用的色调修正工具。它不像 Levels 只使用了三个操控点 (Shadow, Midtone, Highlight) 来控整个色调范围。Curves 将整体的色调范围分为 16 个小方块, 用户可以更精确的控制每一个亮度层次光点的变化, 不仅可以更有效的调整图像的色调, 更可以制作出许多奇特的色彩效果。

(1) 打开一幅欲调整色调的图像文件。

(2) 选取 Image>Adjust>Curves 菜单命令, 调出 Curves 对话框, 如图 6.26 所示。

(3) 对话框中有个色调曲线图，水平轴是图像原来的高度值（Input），垂直轴是处理过之后的亮度值（Output）。图表下方有一个由白至黑的光谱条，在上面点一下即可切换其方向（由白/黑变成黑/白）。

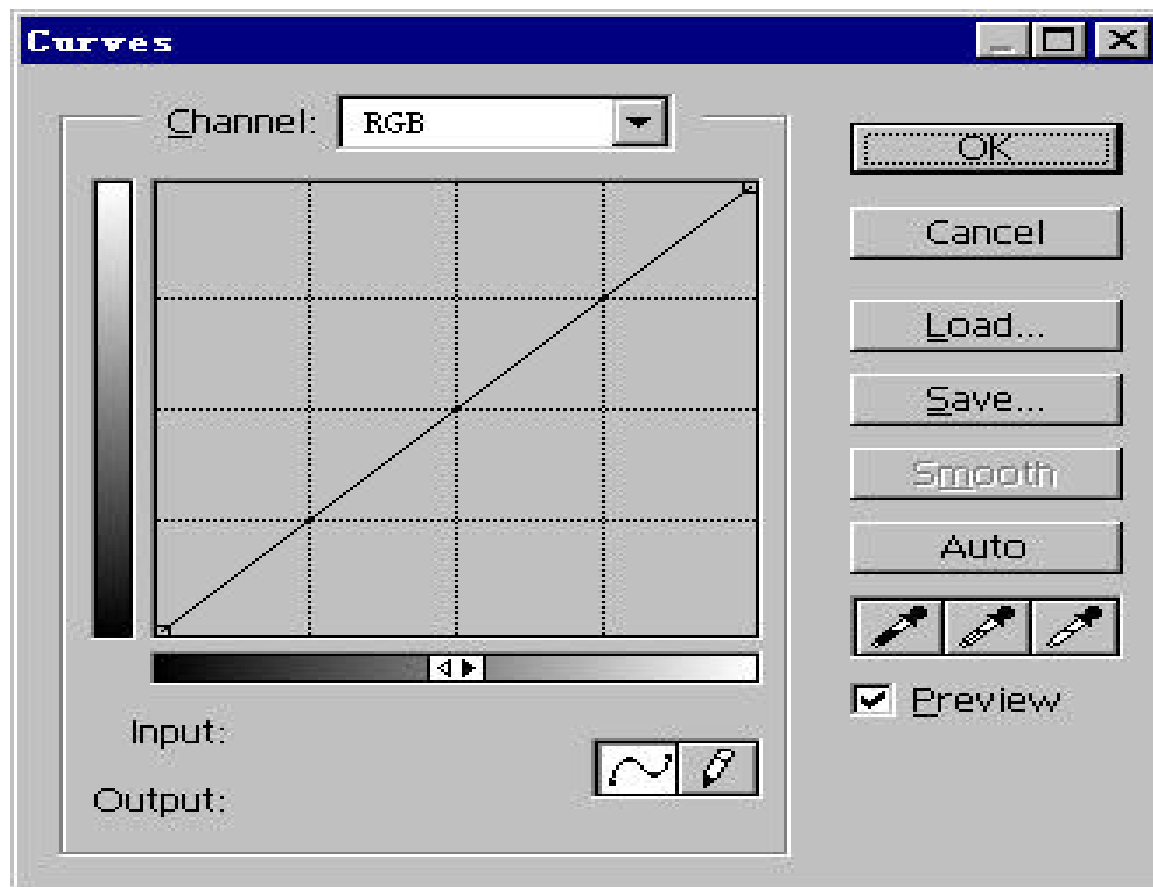


图 6.26 Curves 对话框

(4) 将鼠标移入图表中移动，鼠标即变成一个十字，而图表下方也会显示出相对应的 Input 和 Output 值。

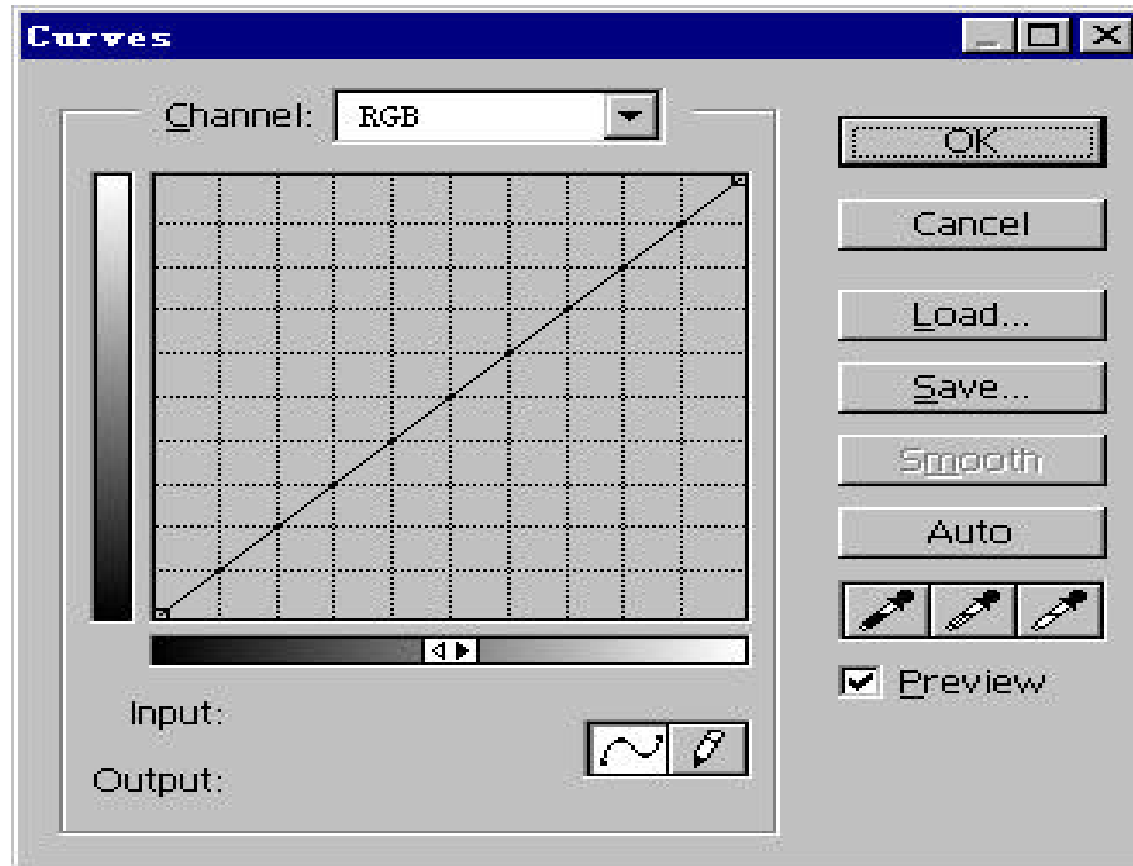


图 6.27 Curves 精密设置对话框

(5) 左下方有二个工具：第一个是曲线工具，是用来在图表中各处制造节点而产生色调曲线的；第二个是铅笔工具，可用来随意在图表

上画出需要的色调曲线。

(6) 可试试改变色调曲线并观察效果。随时可按下 Alt 键再点一下 Reset/Cancel 按钮以恢复到缺省状态。

(7) 按下 Alt 键，再点一下 Curves 曲线图上的格线，可以让格子变得更密，以便作精密的操控，如图 6.27 所示。重复此动作，则可恢复到原先的格子密度。

(8) 在 RGB 色彩模式下，用鼠标在要修饰的图像部位上单击时，在 Curves 曲线图的相关位置上就会出现一个小圆圈，以便观察。

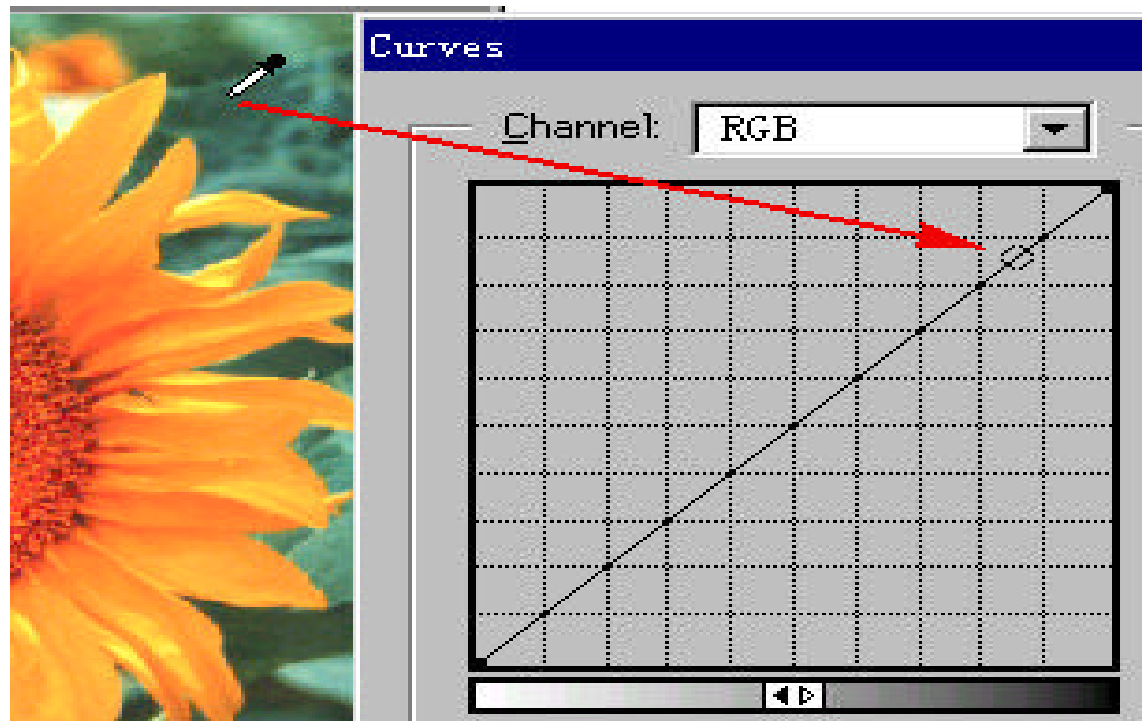


图 6.28 Curves 对话框中的圆圈

(9) 若要保持 Curves 曲线上某一点的位置不变，在该位置上单击即可锁住该点。

(10) 按下 Shift 键再使用铅笔工具，可以在 Curves 曲线图上绘出直线段。

(11) 用铅笔工具修改完 Curves 曲线之后，可以启动 Smooth 功能，使曲线变得较平滑。

以下是几个常用的 Curves 曲线：

A 修饰扫描图像的 S 曲线。

大多数的扫描仪在将图像扫描成 CMYK 图像之后，会比较死板，用此曲线可以使影像变得生动。先将中间色调锁定，再将 1/4 色调处降低，3/4 色调处提高以加强 highlight 和 Shadow。

B 修饰较亮图像的“上扬曲线”

锁定 1/4 色调处，将半色调及 3/4 色调提高。

C 修饰较暗图像的“下坠曲线”

将整个曲线往下坠，使图像变亮并强化中间色调。

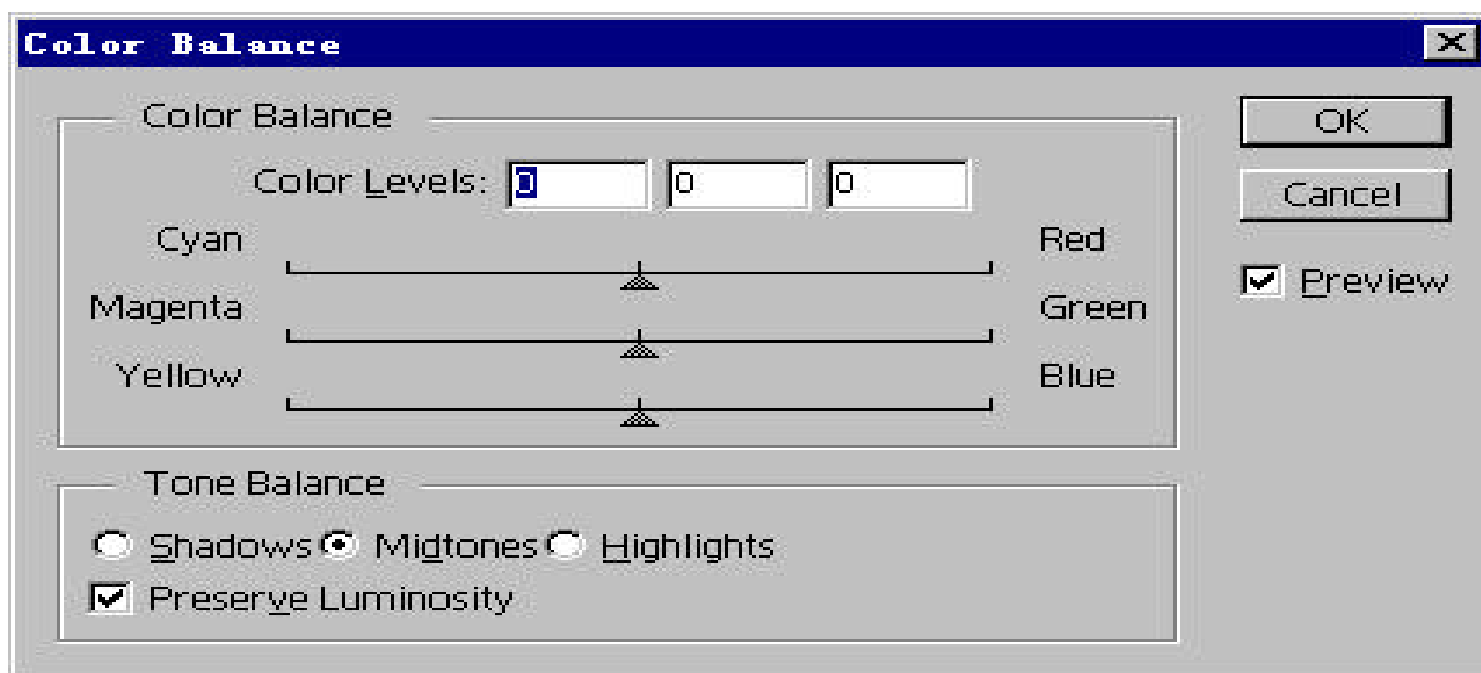
6.12.5 色彩平衡 (Color Balance)

在解决了亮度分布的问题之后，接下来就是色彩平衡的问题了。

图像的色彩是牵一发而动全身的，若是图像偏红，可以直接降低红色，或是增加红色的互补色（青色 Cyan），也可增加青色两边的颜色（Green 和 Blue）而达到降低红色的目的。

在 RGB 模式下，若要降低 Magenta 的成份可以增加 Green（Magenta 的互补色），或是降低 Red 和 Blue 颜色（Magenta 二侧的颜色）。

选择 Image>Adjust>Color Balance 菜单命令打开相关对话框，如图 6.29 所示。上面有三个标尺可以控制各主要色彩的增减，下方有三个选项，可以选择调整暗部、中间色调或亮部，最下方有一个 Preserve Luminosity 的功能选项，可以让用户在不改变图像原先亮度的情况下



修改图像的色彩。

图 6.29 Color Balance 设置对话框

注意：Color Balance 只适合做快速而简单的色彩调整，若要精确控制各色彩的成份，还是要使用 Curves 和 Levels 等工具。

6.12.6 Brightness/Contrast 调整明亮 /对比度

执行 Image>Adjust>brightness/Contrast 菜单命令，调出 Brightness/Contrast 对话框，如图 6.30 所示。在该对话框中，拖动对话框中的 Brightness 的滑块可以调整图像的明亮度；拖动 Contrast 滑块可以调整图像的对比度。

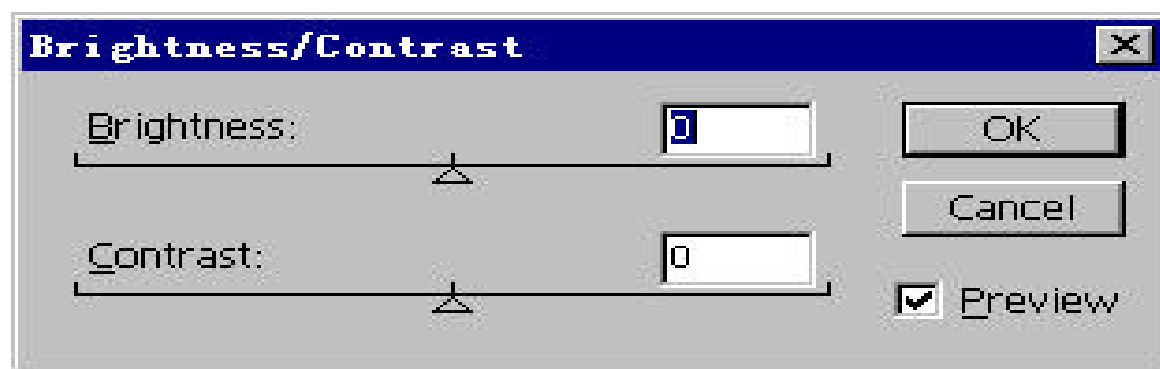
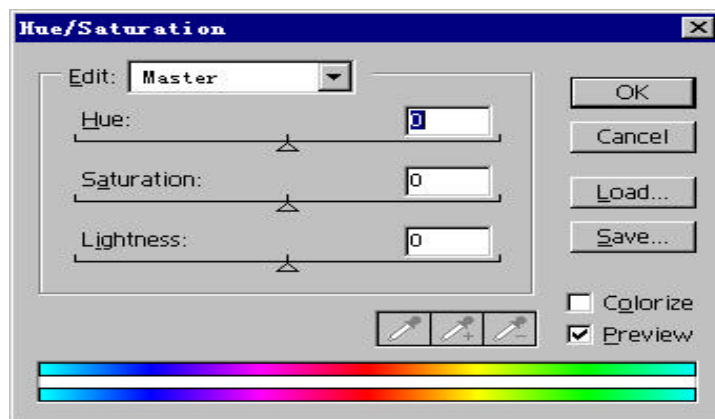


图 6.30 Brightness/Contrast 对话框

6.12.7 使用 Hue/Saturation 设定色相和彩度

用此工具可以改变图像中某一颜色的色相（Hue）和彩度（Saturation）。

选择 Image>Adjust>Hue/Saturation 菜单命令，调出 Hue/Saturation 对话框，如图 6.31 所示。可以看到对话框上有三个标尺（Hue, Saturation 和 Lightness）和 Master 以及 6 个色彩通道（R, G, B, C, M, Y），下方取样色块（sample）中的颜色就是上一步骤中



所指定要修改的颜色。

图 6.31 Hue/saturation 对话框

其中 Hue 用于调整图像的色相、Saturation 用于调整图像的彩度、Lightness 用于调整图像的亮度。

使用 Hue/Saturation 中的 Colorize 项可以将灰阶（或全彩）图像转换成单一色调（Monotone）。

6.12.8 使用 Replace Color 命令转换图像中的部分色彩

（1）打开一幅欲调整的图像，如图 6.32 所示。

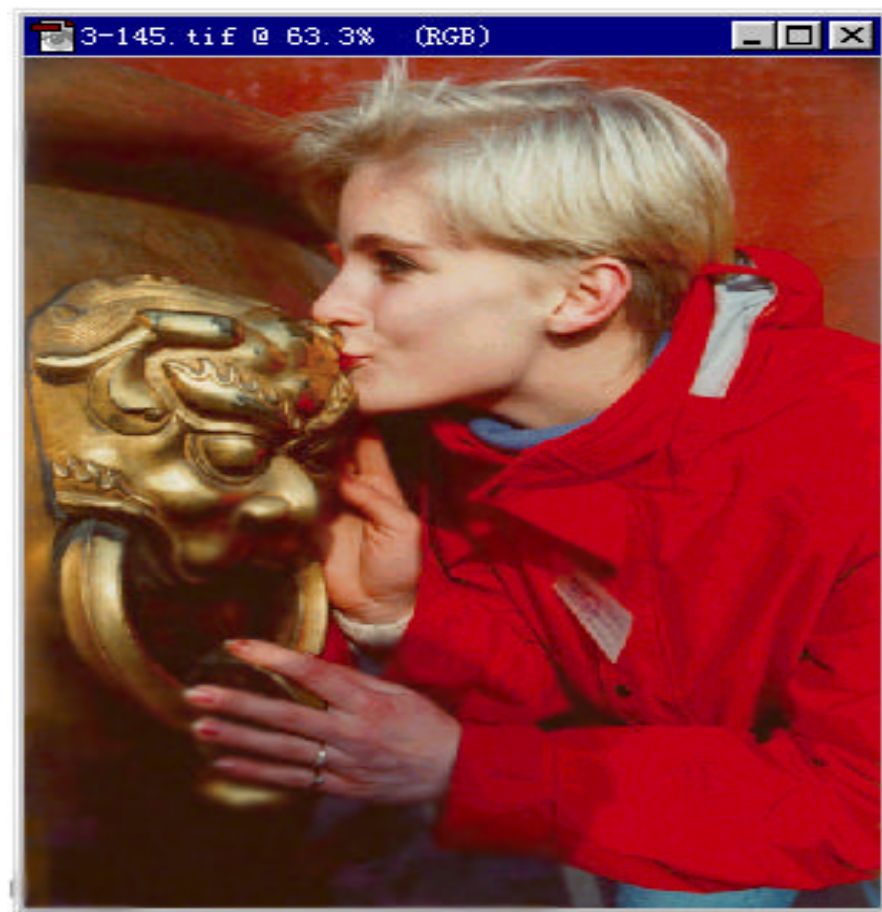


图 6.32 预修改的图像

(2) 在本例中我们要将主体人物的红色衣服换成其它颜色。因为除了衣服之外，主角脸上的口红和腮红的色彩和衣服十分接近，为了避免选取上的干扰，先用多边形选取工具选出主角的衣服。

(3) 选用 Image>Adjust>Replace Color 命令，在对话框将预览区定为 Selection，用左边的吸管工具在红衣服上点一下，设定 Fuzziness 为 80。如图 6.33 所示。

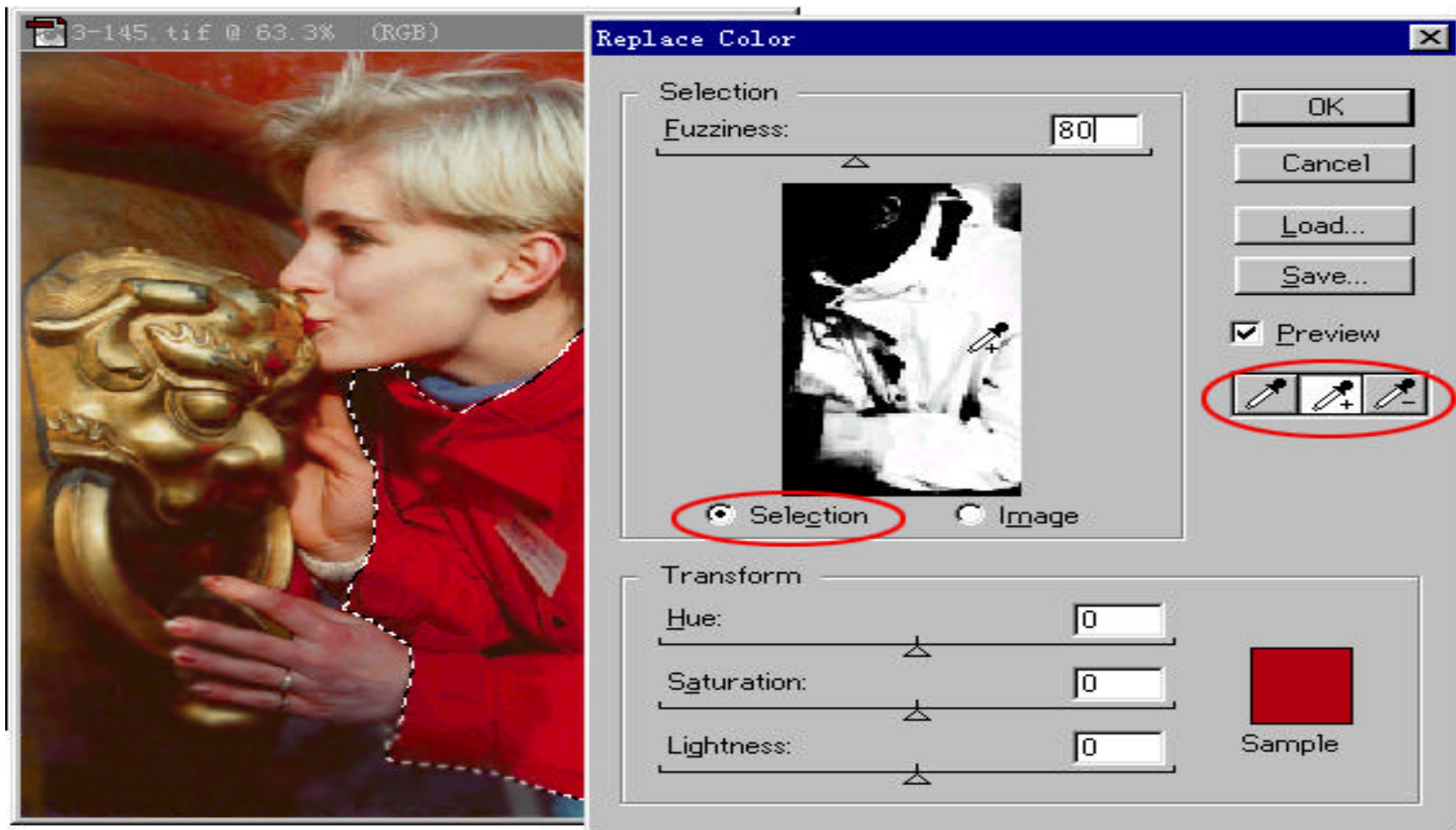


图 6.33 Replace Color 对话框设置示意图

(4) 用中间的吸管工具继续将没被选取的红衣部份区域加入选取范围。此时在预览窗中显示部分背景也被选取，但因该部位不在真实的选取范围之中，所以不同去理会它。

(5) 调整 Hue 及 Saturation 标尺上的三角块直到选到适当颜色为止。

(6) 结果得到一个还不错的效果，如图 6.34 所示。我想这位女士应该感谢我们替她省下一笔新衣服的费用了。

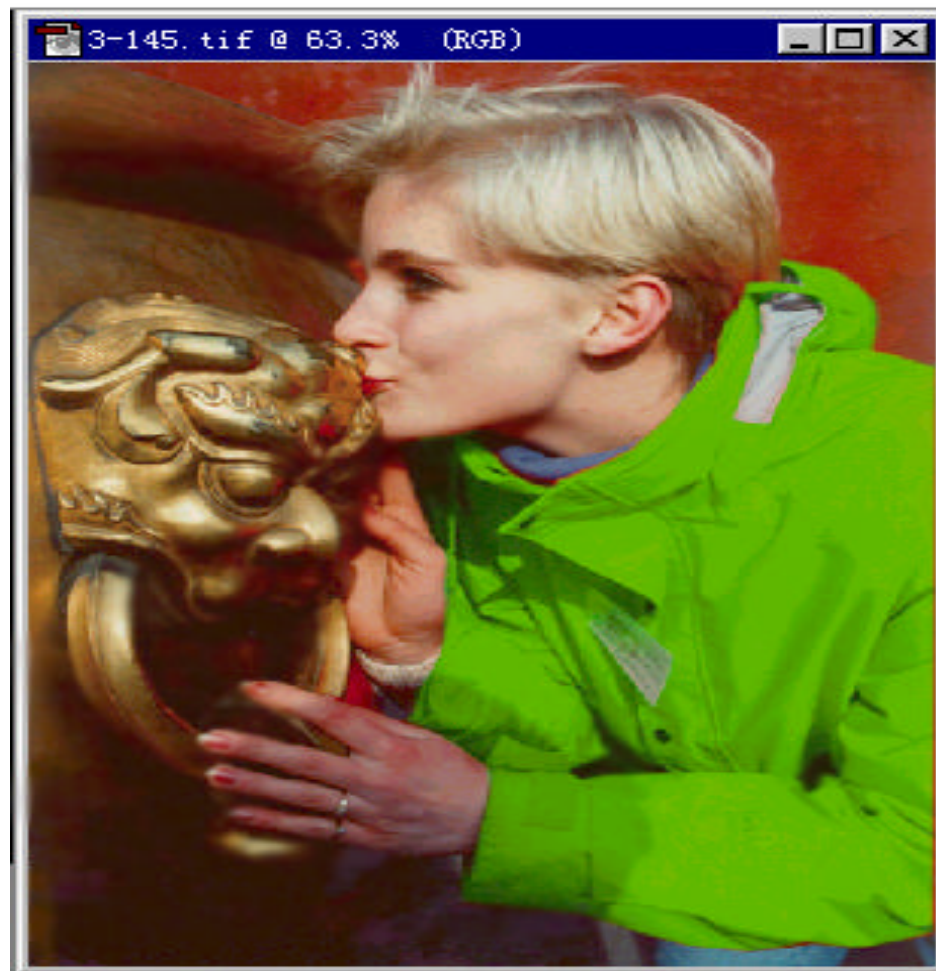


图 6.34 修改后的图像

6.12.9 使用 Selective Color 更改某一主色的 CMYK 成份

这也是一种改变色调技巧，就是利用改变各个主色中内含四个印刷基本色彩的成分，而达到改变图像色调的目的。它的奥妙之处在于可以选择性的只改变某一主色（例如红色）中某一印刷色（例如青色）的成分，而不影响该印刷色在其它主色中的表现。

选择 Image>Adjust>Selective Color 菜单命令，调出 Selective Color 对话框，如图 6.35 所示。

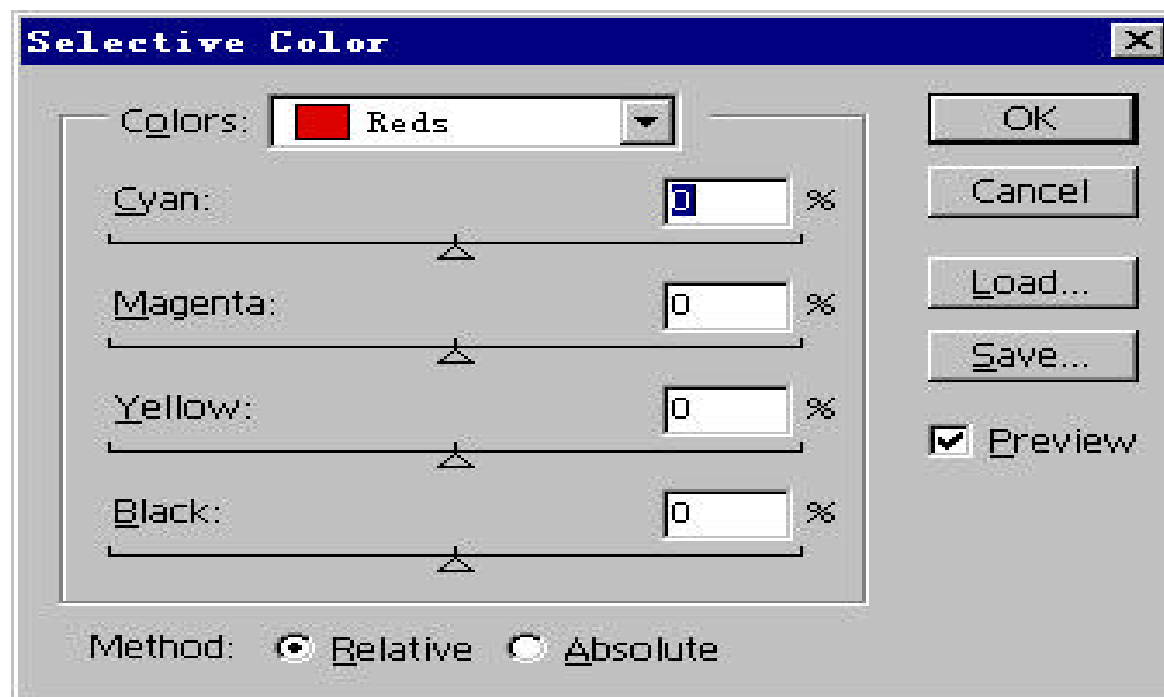


图 6.35 Selective Color 对话框

在该对话框中，Colors 项用于设置所要更改的主色，再调整 CMYK 各标尺上的三角块，就可以改变各印刷色在该主色中的成份。

注意：对话框的下面有二种增减模式：

Relative 是增加比率乘以该色彩中原有四色比例的百分比。

Absolute 是增加比率加上该色彩中原有四色的百分比。

注意：通常由于各印刷厂使用的油墨良莠不同，有时会有黑色或某种颜色不够浓或饱和。这种状况可用 Selective Color 功能，在黑色（或相关色彩）中加入适量成份的各相关色彩即可。

注意：最好先了解配合的印刷厂所使用油墨的状况，再经过数次的实验即可定出适合该印刷厂油墨的色彩参数。必要时可将该参数存储起来。专门针对某印刷厂的油墨参数，可能不适合其它印刷厂，切记！

6.12.10 特殊色调调整命令

这里介绍几个特殊工具，通常是用来重新分布图像的亮度，也常常被用来制作特殊效果。

A 反相命令：Invert

选择 Image>Adjust>Invert 菜单命令可得到一个反相的效果的图像。

B 均化命令：Equalize

这个命令会将图像的明亮重新分配。

C 临界分布：Threshold

以用户自定的临界值，将图像变成黑白二个单色。

D 海报效果：Posterize

以用户指定的层数，将图像的亮度分为若干层。

6.12.11 Variation 命令

Variation 是一个很好用的色调控制命令，可以在先有预览效果的情况下逐步的调整色彩平衡，明亮对比和彩度。它的缺点就是无法精确的控制色调值。

选择 Image>Adjust>Variations 菜单命令，将出现 Variations 对话框。若选取 Saturation 饱和模式时，对话框内容将有所改变。

在对话框中，有各种预先设定好的亮度范围（Shadows, Midtones, Highlights），可以针对各亮度范围而逐步调整，并立即预览效果。

在对话框上方有个 Fine/Coarse 的标尺，是用来设定变动差异的程度，向 Coarse 方向每进一格差异就增大一倍，向 Fine 方向每进一格就减少一半。

当启动上方的 Show Clipping 功能时，在某些状况有可能会因调整过度而失去色调平衡时，会出现当常白底或黑底的警告。若关闭 Show Clipping 则警告不再出现。

在操作过程中，可随时按下 Alt 键再点 Original 的图框或是按下 Alt 键，再按下 Reset 按钮，（原 Cancel 按钮），即可立即回恢到基本设定状态。

6.12.12 用 Unsharp Mask 加强图像的明亮度

一般而言，图像在经过扫描或色彩校正之后都会产生轻微的模糊（Blurring）现象，有时图像原稿本身就模糊，在经过调整后可能就更加模糊了。使用 Unsharp Mask 命令可以消除这种模糊的现象。

Unsharp Mask 的原则是它会侦测任何二个有相当亮度差异的光点，然后依用户之意，适量提高那些光点的明亮对比，以加强其锐利度，

同时用户还可指定有多少相邻光点会受到 Unsharp Mask 的影响。

选择 Filter> Sharpen>Unsharp Mask 菜单命令，将出现 Unsharp Mask 对话框，如图 6.36 所示。



图 6.36 Unsharp Mask 对话框

在对话框中有下列三个参数：

- a Amount:加强锐利度的量，对高分辨率的打印，一般用 150%-200%。
- b Radius：影响光度的半径范围。对高分辨率的图像一般用 1 到 2。
- c Threshold：临界值，在加强锐利度时，任何在临界值范围内的区域，都将会产生锐利效果。当图像中有无色或一些区域中不希望增加介质时，可用 2-20 的临界值。

注意：Unsharp Mask 在屏幕所呈现出来的效果，远超过实际打印出来的效果，因此最好能先试验打印一些不同参数所作的 Unsharp Mask 图像，再选取较合适的设定做正式设计时的依据。

另外在处理人像时，若使用系统预设的值（Threshold=0）时，往往会在无色的区域上增加许多纹路，使用较高的 Threshold 值，可以加强边线的锐利度而且并不影响无色区域。

6.12.13 在 RGB 或 CMYK 色彩模式下做色彩校正

这是在工作中时常要面临的问题，以下只是一些建议，实际的应用还要靠你多加实践，以取得自己的一些设定经验。

（1） 若完稿不必送印刷，请在 RGB 色彩模式下做色彩校正。

（2） 需要送印刷的图稿请在 CMYK 色彩模式下做色彩校正。

（3） 在 RGB 色彩模式下所做的色彩校正与周边设备（屏幕、输出设备或印刷油墨）没有关系，若任何周边设备有了变动，只需先更改 Color Settins 中的相关设定（Monitor Setup, Printing Inks Setup 等），再将图像由 RGB 转换成 CMYK 色彩模式即可。

（4） 若在分色设定（Sepration Setup）中选用 Maximum Black Generation 时，在这种条件下分色的 CMYK 图像较不容易正确的做色彩

校正，最好先在 RGB 色彩模式下做好色彩校正再行分色。或是在分色设定中使用较浅的 Black Generation 选项，重新分色后再做色彩校正。

(5) 一般说来，桌面型的平台式扫描仪由于硬件上先天的限制，无法像传统电分机或大型滚筒扫描仪一般复制出色彩范围宽广的图像，往往会失 Highlights 和 Shadow 的部分，补求的方法是重新设定白点 (Highlights) 和黑点 (Shadows)，以增强明亮对比。

(6) 处理白色或黑色服装图像时，往往很难将所有细部灰阶表现出来。不要将图像过分锐利化以免失真。如有可能，可取得衣服或布料样品屏幕上的图像作对比。

(7) 处理人物图像时，头发尽可能愈清晰愈好。牙齿避免呈现暗黄色，但也不能用全白，否则反而失真。至于肤色则因老幼男女人种不同而异，可请教熟练的技术员或可自行实验而定出一些参考值。

(8) 处理食物图像时，需注意色调及饱和度的控制，以营造出新鲜可口的视觉效果。

(9) 处理户外风景图像时，可用 Magenta 和 Cyan 二色来控制天空的色彩。用海绵工具来加深绿色、红色和蓝色。

(10) 处理雪景图像时，避免使用纯白色以免失去细部色彩。

(11) 当图像最后要制作幻灯片或录像带时，请事先用 RGB 色彩模式做色彩校正。若是准备用印刷的方式制作，则最好先将图像转成 CMYK 模式，再作色彩校正。

(12) 当高分辨率解析度的 CMYK 文件过大时，可先存成低分辨率的彩色文件，再各种校色工具 Level, Curve, Hue/Saturation 及 Variations 做校色工作，将结果存储起来，再载入 (Load) 相关的高分辨率图像文件。

至此图像的色彩校正我们就学习完了，以上所介绍的各种知识只是停留在理论上，各位在熟悉和掌握上述的讲解后，应尽可能的多加练习，多向一些专业人员请教，这样才可以做出不错的效果来。

第七章 飞翔的翅膀——层、通道、路径

本章重点：本章将重点介绍 Photoshop 5.0 中的 Layers 控制面板、Channels 控制面板和 Path 控制面板。

Layers 控制面板、Channels 控制面板和 Path 控制面板这三种控制面板在 Photoshop 中起到了决定性的作用，不论你做什么效果，离开了这三个控制面板是很难办到的。可以这么说：要成为平面设计的高手，一定得精通这三个控制面板。在后面的学习中，将配以典型的实例进行讲解，希望各位能的掌握好它们，如果你想学习更多的实例，那么可以参考本系列书的后两本书的内容，其中有大量的实例供你参考学习。

首先要介绍的就是层控制面板，即 Layers 控制面板。打开你的 Photoshop 5.0，然后在视窗中寻找一下这个控制面板，如果没有发现这个控制面板，不用着急，它并没有失踪，而是和你玩了个小小的“迷藏”。让我们来找到它：移动你的鼠标到 Photoshop 5.0 的 Window 菜单上，单击这个菜单，在弹出的菜单中向下寻找，有没有发现这一项——

— Show Layers，如果找到了，就用鼠标点它一下。现在就可以看到这个层控制面板了。如果你看到的是 Hide Layers 命令，则现在层控制面板一定是在某个控制面板的后面隐藏着，耐心点，一定会找它的。在找到后，单击上面的 Layers 标签就可以将它调到前面来了。

下面要进一步地将它进行“曝光”，用鼠标抓住它的“小辫子”，就是上面的标签，然后向外拖动，将它拖成一个单独的控制面板组。

好，不论你用什么方法，只要你将层控制面板找出来，我们就可以进入正题了。

7.1 Layers 控制面板

7.1.1 准备工作——了解层的含义

在进入正式操作以前，先进行下面的练习。

(1) 选择 File>Open 命令，打开 Open 对话框。如图 7.1 所示。

(2) 在 Open 对话框中，将文件夹调整为 Photoshop 5.0 所在的文件夹下面的 Samples 文件夹中。

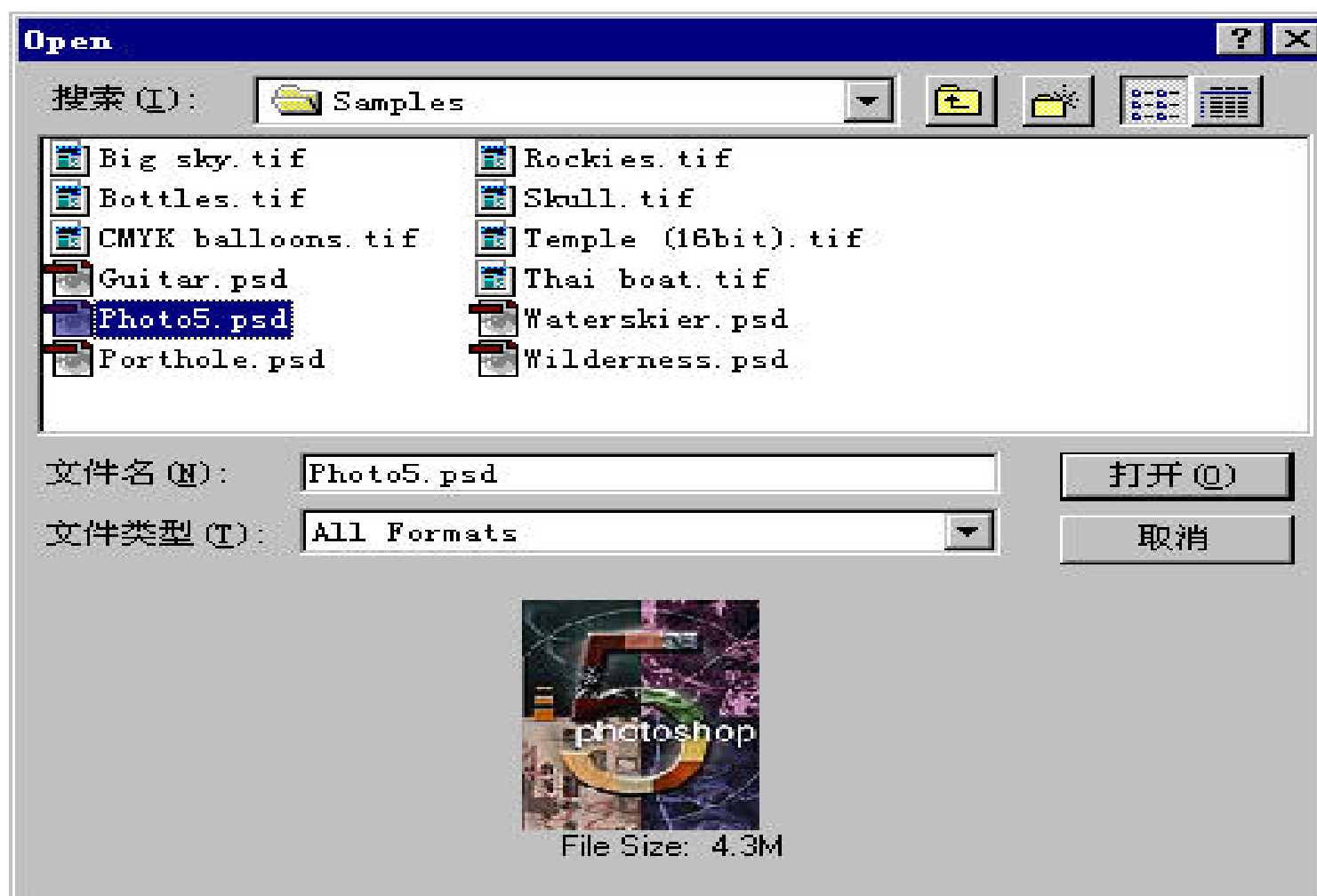


图 7.1 Open 对话框

(3) 找到 Photo5.psd 文件，选中它，然后单击打开按钮，将它 在 Photoshop 5.0 中打开。你也可以在对话框中直接双击这个文件，它 将自动在 Photoshop 5.0 中打开。



图 7.2 打开的文件图像

在成功地打开文件后，再看一下层控制面板发生了什么变化。将层控制面板拖动到一个显著的位置，下面我们来好好地研究一下它。

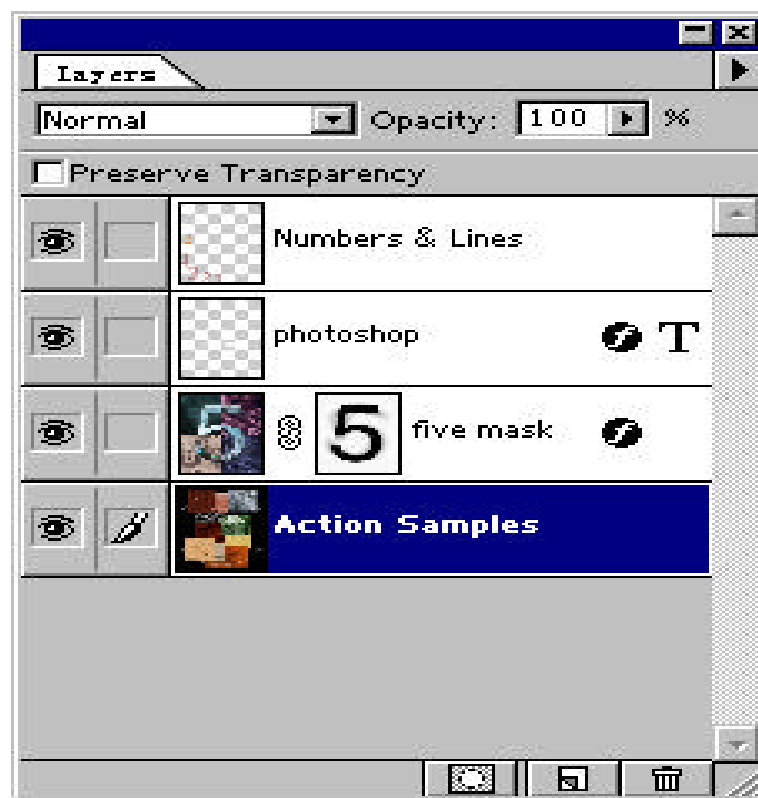


图 7.3 Layers 层控制面板

细心的诸位一定会发现现在层控制面板中已经不是空空的了，它里面填充了不少的“东西”。一共有四个小眼睛在向你“眨眼”，也就是说这个文件中包含有四个层，自上而下分别是：Numbers&Lines 层、Photoshop 层、Five mask 层和 Action Samples 层。在每个层上都有一个小小的缩略图像。想分别看一下各个层上的图像吗？这很容易，拖动鼠标然后在每个眼睛图标上点一下，让它们全部消失，这样屏幕上就出现一片空白了。如果你想看一下 Five mask 层，就在刚才的眼睛图标处再次地单

图 7.4 显示 Five mask 层



击，让这个小眼睛图标再次地出现，此时在图像视窗中就单独的显示出 Five mask 层的全部图像，如图 7.4 所示。现在是不是明白了眼睛图标的作用了，它就是控制每一个层是否显示在图像视窗中的开关，当它存在时，该层显示在图像视窗中，当它消失时，该层不再显示在图像视窗中。

应用上面的方法，可以分别去观看每一个层中的图像。当进行浏览时，会发现在层控制面板中，上面的层中的图像将以一定的方式覆盖在下面层中的图像上面，将这些层一起显示在图像视窗中，就形成了一幅完整的图像了。

说到这儿，诸位可能基本上了解到 Photoshop 中层的作用了。让我们再来给你打个比方：动画片大家可能都看过吧？在动画片的拍摄中，动画片的制作者们将把每个人物放置于不同的赛璐珞片上，然后将这些赛璐珞片按照正确的顺序放置好，最下面的是背景图片，中间是多个透明的层，摄像机自顶向下拍摄，这样就形成了一个静态的画面。然后取走要变化的赛璐珞片，换上其它的赛璐珞片，这种改动并不影响其它的赛璐珞片，然后再拍摄一幅画面，这样依次拍摄下去，就形成了连续的

动画了。每一个动作的形成都是因为更换赛璐珞片。请看图 7.5。

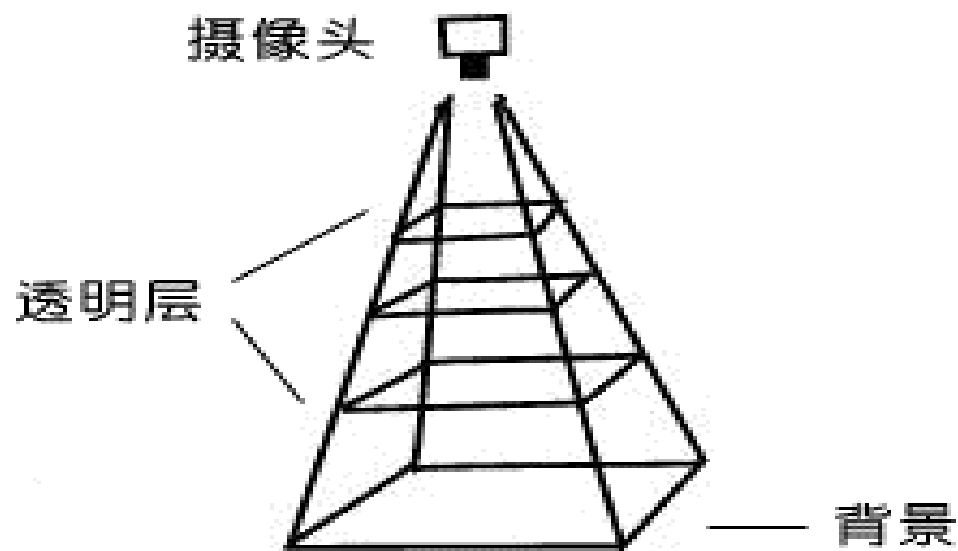


图 7.5 赛璐珞动画示意图

Photoshop 5.0 中的层与上面的示意图是极为相似的，在最底部是背景层，往上依次是透明层，在每一层中可以放置不同的图像，上面的

层将影响下面的层，修改其中的某一层将不会改动其它的层，将所有的层叠加起来就形成了一幅变化莫测的图像。

在各位熟悉了 Photoshop 中层含义后，下面就来学习层控制面板的一些基础知识。

7.1.2 深入认识层控制面板

首先让我们来大体认识一下层控制面板，你先将层控制面板从控制面板组中拖出，将其放置在明显的地方，以便对其详细地进行分析。一般层的控制面板如图 7.6 所示，在这个层控制面板中有许多项是和前面介绍的控制面板相同，如左上角的系统控制按钮，不同的选项我们将在后面介绍。



图 7.6 层控制面板

7.1.2.1 在层控制面板的上方有两个系统按钮，分别是最小化按

钮和关闭按钮。单击最小化按钮可以将层控制面板缩小到最小化，单击关闭按钮可以将层控制面板关闭。

7.1.2.2 在层控制面板的左边是该面板的名称标签，拖动该标签可以将该控制面板拖出或拖入控制面板组。

7.1.2.3 在标签的下面有一个下拉式列表框，该列表框中的选项决定了当前层与其它层的合成模式，共有 17 种合成模式，你可以在其中选择不同的合成模式以做出神奇的效果。下面我们就来认识一下这 17 种合成模式。这儿只是从功能上进行介绍，在实际的应用中还需要各位不断积累经验，这样才能做出好的效果。

普通合成模式
 溶入合成模式
 相乘合成模式
 屏幕合成模式
 重叠合成模式
 柔光合成模式
 强光合成模式
 闪烁合成模式
 烧焦合成模式
 加暗合成模式
 加亮合成模式
 差异合成模式
 排斥合成模式
 色相合成模式
 饱和度合成模式
 色彩合成模式
 亮度合成模式

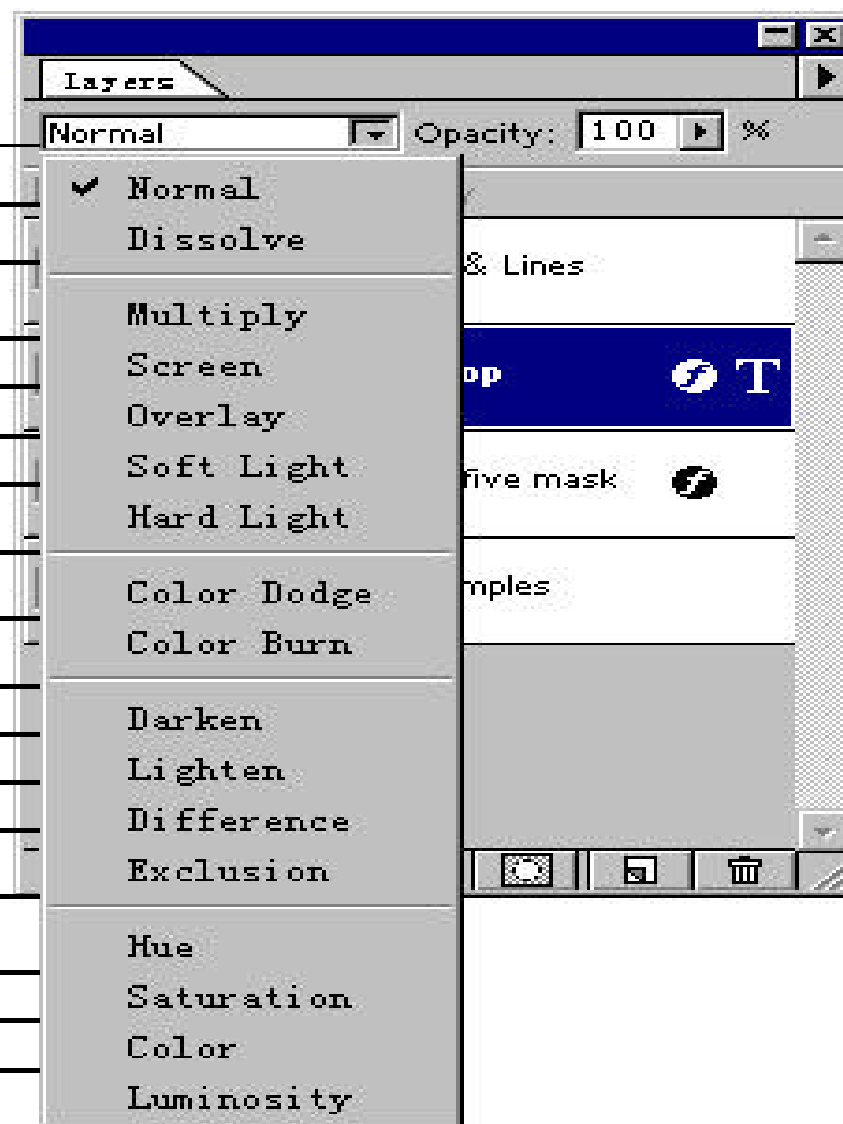


图 7.7 合成模式

⊙ Normal 普通合成模式

当 Opacity 设定为 100%，该合成模式将正常显示当前层，且该层的显示不受其它层的影响。当 Opacity 设定值小于 100% 时，当前层的每个像素点的颜色将受到其它层的影响，根据当前的不透明度值和其它层的色彩来确定显示的颜色。

⊙ Dissolve 溶入合成模式

从字面上去理解的话，该项将控制层与层之间的融合显示，因此该项对于有羽化边缘的层将起到重大的影响，如果当前层没有这种羽化边缘，或是该层被设定为完全不透明，则该项几乎是不起作用的。总之该项的最终效果将受到当前层的羽化程度和不透明度的影响。

⊙ Multiply 相乘合成模式

该合成模式将形成一种光线透过两张叠加在一起的幻灯片的效果，结果呈现出一种较暗的效果。

⊙ Screen 屏幕合成模式

该合成模式与 Multiply 相乘合成模式相反，它将呈现出一种较亮的效果。

⊙ Overlay 重叠合成模式

该合成模式将根据底层的颜色，将当前层的像素进行相乘或覆盖。使用该模式可能导致当前层变亮或变暗。该模式对于中间色调影响较明显，对于高亮度区域和暗调区域影响不大。

⊙ Soft Light 柔光合成模式

该模式创作一种柔和光线照射的效果，高亮度的区域将更亮，暗调区域将变的更暗。最终的结果使反差更加增大了。

⊙ Hard Light 强光合成模式

该模式制作一种强烈光线照射的效果，高亮度的区域将更亮，暗调区域将变的更暗。最终的结果使反差更加增大。

⊙ Color Dodge 闪曝合成模式

该模式将使当前层中有关的像素值变亮。

⊙ Color Burn 烧焦合成模式

该模式将使当前层中有关的像素值变暗。

⊙ Darken 加暗合成模式

此项只对当前层的某些像素起作用，这些像素比其下面层中的对应的像素一般要暗。在 Photoshop 中，此项将把图像中所有通道中的颜色进行比较，然后将暗的调整得比原色调更暗。

⊙ Lighter 加亮合成模式

此项只对当前层中那些比底层图像对应像素亮的像素点起作用。与上面的方式相同，先比较通道中颜色的数值，然后再将亮的调整比原色调更亮。

⊙ Difference 差异合成模式

该模式形成的效果取决于当前层和底层像素值的大小，它将单纯地反转图像。当不透明度的设定为 100% 时，当前层中的白色地方将全部反转，而黑色的地方将保持不变，介于黑白二者之间的部分将做相应的阶调反转。

⊙ Exclusion 排斥合成模式

由亮度值决定了是从当前层中减去底层色还是从底层色中减去目标色。其效果比差异合成模式要柔和一些。

⊙ Hue 色相合成模式

色相合成模式是利用 HSL 色彩模式来进行合成的，它将把当前层的色相与下面层的亮度和饱和度混合起来形成特殊的效果。

⊙ Saturation 饱和度合成模式

该项将把当前层中的饱和度与下面层中的色相亮度结合起来形成特殊的效果。

⊙ Color 色彩合成模式

该项产生的效果基本上与 Hue 色相合成模式产生的效果一样，它将保留当前层的色相和饱和度，只用下面层的亮度值进行混合。

⊙ Luminosity 亮度合成模式

该模式与色彩合成模式相反，它将保留当前层的亮度值，而用下面层的色相和饱和度进行合成。该项是除了 Normal 项之外的唯一能够完全消除纹理背景干扰的模式，这是因为亮度合成模式保留的是亮度值，而纹理背景是由不连续的亮度组成的，被保留的亮度将完全地覆盖纹理背景上，这样就不被干扰了。

7.1.2.4 在合成模式下拉式列表框的右边是不透明度设置框。以

百分比进行调整，百分比越小，透明度越好，100%时将完全不透明，1%时将完全透明。可以在数字输入框中直接设定数值；也可以单击数字输入框旁边的三角形按钮，这样将弹出一个滑块，可以拖动滑块来调整当前层的不透明度值，

7.1.2.5 Preserve Transparency 项，保护透明区域项。该项用于保护层中的透明区域不被着色。

当其被选中时，当前层中只有不透明的地方才可以进行着色，透明的地方将不可能被着色。

7.1.2.6 层放置区，用于存放当前在图像中使用到的所有的层。其中蓝条为当前工作层；左边的眼睛图标控制该层是否可见；中间的控制图标用于控制编辑和层的连接，如果其中出现的是一个毛笔状图标，则代表该层当前正在被编辑，如果其中出现的是一个三环相扣的图标，则代表该层与当前编辑层是链接在一起的，即该层为链接层。

· 链接层的建立：先选择某层作为当前要编辑的层，然后在预建立的链接层的该位置上单击鼠标即可创建链接层。你可以在一个文件中建立多个链接层。

· 链接层的取消：只需要使用鼠标在链接层图标上单击即可取消该链接层。如果你建立一个新的层，则所有的链接都将消失。此时只是暂时的消失，因为当前层已经变为了新建的层，所以所有的链接都没有了。当你再次回到刚才的层时，所有的链接将重新链接起来。

· 链接层的作用：当建立了一套链接关系了，如果拖动其中的一个层，则其它的层将跟随着一起移动，而且各个层之间的距离保持不变。

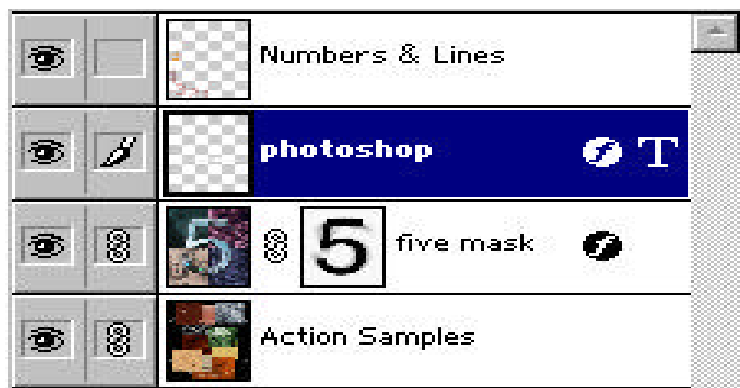


图 7.8 层放置区示意图

注意：在层中有一个 T 字母标志，该标志代表这个层为可编辑的文

字层。

这是 Photoshop 5.0 的新增功能项。在以前的版本中，当我们输入文字后，尽管它在一个单独的层中，但此时的文字并不是可编辑的文字了，而是一种图像化了的文字，这样在后期的修改中就给我们带来诸多不便。现在 Photoshop 5.0 中改变了这一点，文字输入后不再转换成图像化的文字，仍是可编辑的文字。因此当你双击这个 T 字母标志或是双击该层时，该层中的文字将重新在 Type Tool 对话框中打开，这样你就可以再次进行编辑了。

在 photoshop 层中还存在一个这样的图标 ，该图标的英文名称为 Layer effect icon，直译过来就是层效果图标，它表示该层在编辑时被应用过一些效果，这些效果并不是 Filter 菜单下的滤镜效果，而是 Layer>Effects 菜单中的效果。该效果共有五种，它们分别为：

⊙ Drop Shadow：底部阴影效果，在图像的后面添加一层阴影，产生阴影效果。

⊙ Inner Shadow：内部阴影效果，在图像的边缘的内圈添加一层阴影，以产生一种凹陷的效果。

⊙ Outer Glow : 外部辉光效果，在图像边缘的外圈产生一种辉光效果。

⊙ Inner Glow : 内部辉光效果，在图像边缘的内圈产生一种辉光效果。

⊙ Bevel and Emboss : 斜切和浮雕效果，在图像上做出不同的雕塑效果。

当将这几种效果作用在层的图像上时，将在层控制面板的该层中出现上面的标志，双击该标志可以调出相应的对话框，在调出的对话框中可以再次修改这些效果。有关这些效果对话框的具体含义，可以参看前面菜单中的有关内容。

实例 30 :

(1) 如何在层上添加效果

首先在层控制面板中选中预添加效果的层，然后在 Layer>Effects 菜单下选择要添加的效果，在命令执行后，将调出一个 Effect 效果的对话框，可以在对话框中设定一些参数，在设定完后，单击 OK 按钮确

认使用该效果。

或者在层控制面板中选中预添加效果的层，然后单击鼠标的右键，在弹出的菜单中选择 Effects 命令，也将调出一个 Effect 效果的对话框，可以在对话框中选择添加的效果以及设定一些参数，在设定完后，单击 OK 按钮确认使用该效果。

(2) 如何在层上添加多重效果

首先在层控制面板中选中预添加效果的层，然后在 Layer>Effects 菜单下选择要添加的效果，此时已经存在的效果前面将有一个对号标记。在命令执行后，将调出一个 Effect 效果的对话框，可以在对话框中设定一些参数，在设定完后，单击 OK 按钮以确认该效果一起作用在当前选中的层上。

或者在层控制面板中选中预添加效果的层，然后单击鼠标的右键，在弹出的菜单选择 Effects 命令，也将调出一个 Effect 效果的对话框，点击 Prev 或 Next 按钮，可以在下拉式列表框中看到效果在切换，如果此时的效果已经应用在层上了，则 Apply 项前面将出现一个对号标记。可以在对话框中选择那些未使用的效果，然后设定它的参数，在设定完

后，单击 OK 按钮以确认该效果一起作用在当前选中的层上。

(3) 如何编辑已经存在的效果

双击层效果图标，将调出 Effect 效果对话框，在对话框中可以将该效果的参数进行修改。

如果要改变使用的效果，可以在 Effect 效果对话框顶部的下拉式列表框中选择其它的效果，或是单击效果对话框中的 Prev 和 Next 按钮，以在五种效果中进行循环，直到找到预修改的效果。

(4) 如何将层的效果拷贝到其它层上

首先在层控制面板中选择效果所在的层，然后选择 Layer > Effects > Copy Effects 菜单命令将效果进行拷贝。

如果要粘贴到一个层中，则选择要粘贴的层，然后选择 Layer > Effects > Paste Effects 菜单命令，即可将效果作用到该层上。

如果要同时粘贴到多个层，则先将预粘贴的所有层链接在一起，然后选择 Layer > Effects > Paste to Linked 菜单命令，这样效果就可以同时作用在多个层上了。

同样可以使用鼠标的右键来进行上面的粘贴动作。在预粘贴层上单

击鼠标的右键，然后在弹出的菜单中选择相应的命令即可。

注意：最新被粘贴的效果将替代层中已存在的效果。

(5) 如何将层中单一效果删除

首先在层控制面板中选择效果所在的层，接下来有两种方法可做：

1 首先按住 Alt 键，Mac 机上要按住 Option 键，然后在 Layer > Effects 菜单中选择带对号标记的菜单命令，该命令就是作用在当前层上的效果。在执行选择后，对号标记将消失，效果也就被删除了。如果在选择前没有按下功能键，则在选择命令后将调出 Effect 对话框。

2 如上面所说，如果现在调出了 Effect 对话框，那我们怎样才能删除效果呢？这很简单，在 Effect 对话框的上面有一个 Apply 项，如果用户正在使用效果，则 Apply 项前面将有一个对号选中标记，我们用鼠标再单击一下对号标记，将取消对号标记，这样当前效果就不再作用在层上了。单击 OK 按钮确认，效果就被删除了。

(6) 如何删除一个层上的所有效果

可以使用上面删除单一效果的方法逐个地去掉当前层上的效果，但是这样是比较麻烦的。可以使用下面的方法来一次性地删除所有的效果。首先在层控制面板中选择要删除效果的层，然后选择 Layer > Effects > Clear Effects 菜单命令，这样就可以一次性地将该层上的所有效果删除。

7.1.2.7 在层控制面板的最下面有三个工具图标，它们从左至右依次是：层遮罩创建工具、创建新层工具和删除层工具。下面我们来分别的认识一下。



图 7.9 工具图标

首先要介绍的就是层遮罩创建工具，它将在当前层上创建一个遮罩，每一个层上只能创建一个遮罩，在层遮罩中，黑色的代表隐藏图像，白色的代表显示图像，灰色的显示半透明的颜色。用户可以使用毛笔等绘图工具将遮罩进行修改，而且可以将遮罩转换成选择区域。由此可以

得出层遮罩的作用：用于删除某些形状复杂的图像；帮助用户选择外形复杂的图像；创建一个遮罩渐层，形成图像渐变的效果。

在创建遮罩后，如果要移走遮罩，可以选择 Layer>Remove Layer Mask 命令，在执行命令后，将有一个对话框出现在屏幕上，询问用户在删除遮罩之前是否要使用一次遮罩，有三种选择：从左至右依次为：应用、删除、放弃。你可以根据实际情况去选择。

另一种删除遮罩的方式是：应用鼠标的右键在遮罩上单击，在弹出的菜单中选择 Remove Layer Mask 命令，即可将该层的遮罩删除。

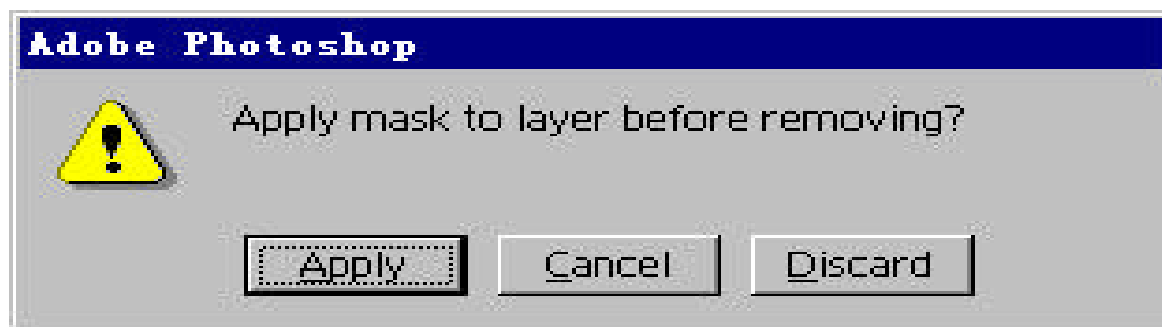


图 7.10 删除遮罩时的对话框

接下来要介绍的是创建新层工具，该工具将在当前层的上面创建一个新层。当使用鼠标单击该工具时，系统将创建一个新层，如果双击这个层，系统将弹出一个对话框，在这个对话框中你可以为这个新层命名、设定新层的合成模式和不透明度值等。有关该对话框的具体内容将在下面进一步讲解。

在这一行的最后一个工具是删除层工具，即垃圾桶。可以将编辑错误的或不想要的层拖动至此处删除掉。在删除时系统不会对你进行警告，因此如果你删除错了，则可马上用 Edit>Undo 命令恢复过来。在 Photoshop5.0 中，可以有多次的恢复机会，因此你可以放心地做编辑工作，一旦发生错误，可以在 History 控制面板中将错误的编辑步骤删除，这样就可以返回到最后一次正确的步骤上。有关 History 控制面板的使用请参看第五章中的内容。

7.1.2.8 接下来讲述的一项就是位于层控制面板的右上角的黑色三角形，当使用鼠标单击该三角形时，将弹出一个菜单，如图 7.11 所示。

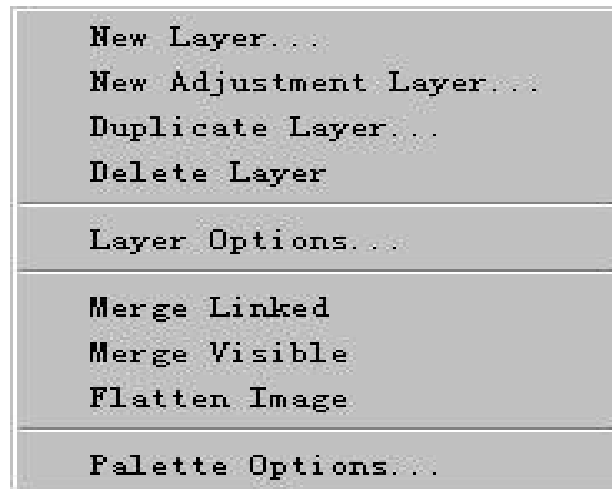


图 7.11 弹出菜单

在这个弹出式菜单中共有九个选项，依次为：

- ⊙ New layer：用于创建一个新层，功能同创建新层工具。
- ⊙ New Adjustment Layer：用于创建一个新的调解层，用以调整当前层的亮度、饱和度等参数。
- ⊙ Duplicate Layer：用于将当前层进行复制，以创建出一个新的层。

⊙ Delete Layer：用于将当前层删除，功能等同删除层工具。

⊙ Layer Options：用于设置当前层的一些参数项，当选中该命令项后，系统将弹出一个 Layer Options 对话框。如果你在某一层上双击也可以调出该对话框，如图 7.12 所示。

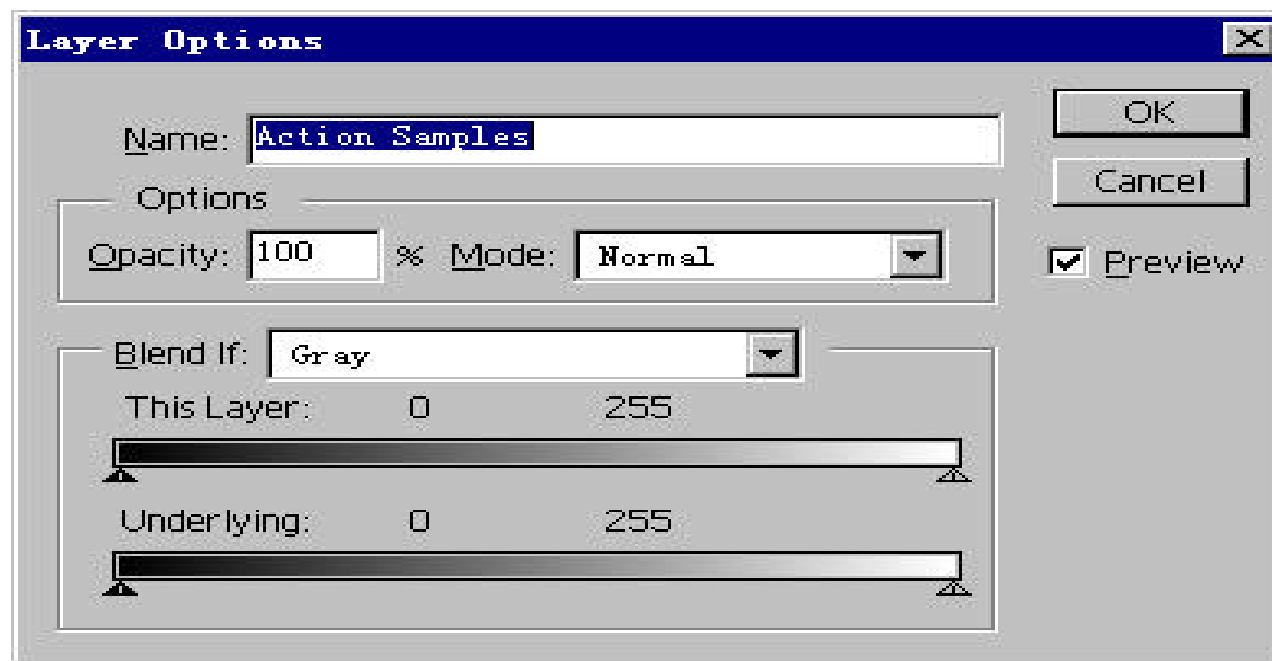


图 7.12 Layer Options 对话框

在该对话框的 Name 项中，可以设定当前层的名称；在 Options 项中，Opacity 项用于设定当前层的不透明度值，以百份比为标准，Mode 项用于设定当前层的合成模式，合成模式的具体含义可以参看前面的有关内容，在 Blend If 项中，可以通过加入或去掉一定的灰度值来控制两个层的混合效果。在 This Layer 和 Underlying 项中，拖动滑块可以确定被影响的像素范围，滑块范围之外的像素将被删除，上层该区域将成为透明区域，下层该区域将透过上层显示出来。另外在该对话框中还有一个 Preview 项，用于控制能否预览。

⊙ Merge Down 用于将当前层与下面的层进行合并，如果下面的层处于非可见状态，则该项无法使用。

⊙ Merge Visible 用于将当前所有的可见层进行合并，如果有处于非可见状态的层，则将其放置在合并层的上面，而不是将其删除。

⊙ Flatten Image 用于将当前所有的可见层进行合并，如果有处于非可见状态的层，则将其删除掉。这是于上面明显不同的一处。因此建议你在使用是一定要小心。不过在删除前系统将弹出一个警告框，此时可以选择放弃命令以放弃这次操作。

◎ **Palette Options** 用于控制层控制面板中略图的大小，可以在弹出的 **Layers Palette Options** 对话框中进行选择，如图 7.13 所示。

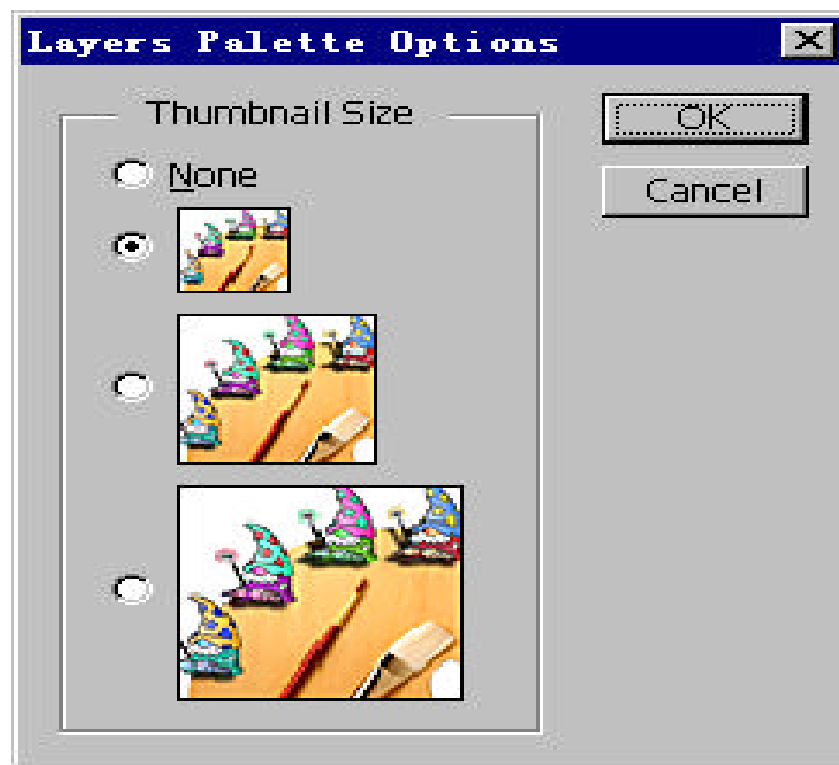


图 7.13 Layers Palette Options 对话框

7.1.2.9 最后介绍的一项就是层的弹出菜单。当使用鼠标在层控制面板的层上单击时，系统将弹出一个菜单，如图 7.14 所示。

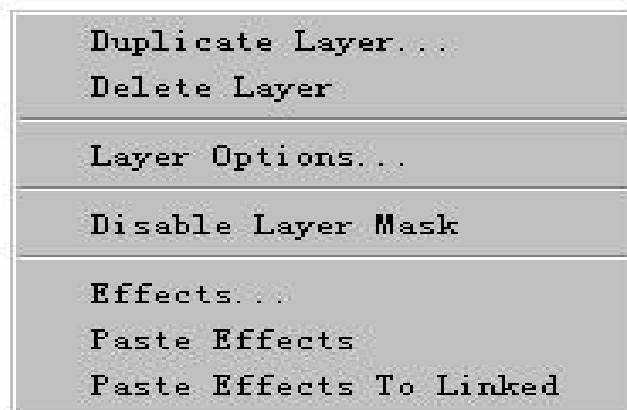


图 7.14 层的弹出菜单

在这个弹出式菜单中共有七个选项，依次为：

⊙ Duplicate Layer：将以当前层为模板，复制创建出一个新层。

⊙ Delete Layer：用于将当前选中的层删除。

⊙ Layer Options：将调出 Layer Options 对话框，可以在对话框中就有关的层参数进行设置。具体请你参看前面的有关内容。

⊙ Disable Layer Mask：将禁止当前层的遮罩起作用。它的相对命令为 Enable layer Mask。

⊙ Effects：用于向当前层上添加效果，它将调出 Effects 对话框。具体内容请你参看前面的讲解。

⊙ Paste Effects：用于将拷贝的效果粘贴到当前层上。

⊙ Paste Effects to Linked：用于将拷贝的效果粘贴到当前所有链接的层上。

以上就介绍完了有关层和层控制面板的知识，在这些知识中，有些内容是以前版本中就有的，有些是新增的。对于这些知识各位应该尽量地熟悉并掌握它，在熟练掌握的基础上才能把它们应用在实践中去。

光纸上谈兵是不行的。接下来将利用 Photoshop 5.0 层的技术来设计一个小小的作品——利用层来做阴影字。

7.1.3 层的应用

首先要利用层的叠加关系来制作阴影字，这个例子虽然简单，但是它的实际作用是很大的。在掌握层的叠加技术后，就可以做出很多的阴

影效果，而不只是局限于做一个阴影字。下面就开始吧。

(1) 在 Photoshop 5.0 中创建一个新文件，设置如图 7.15 所示。

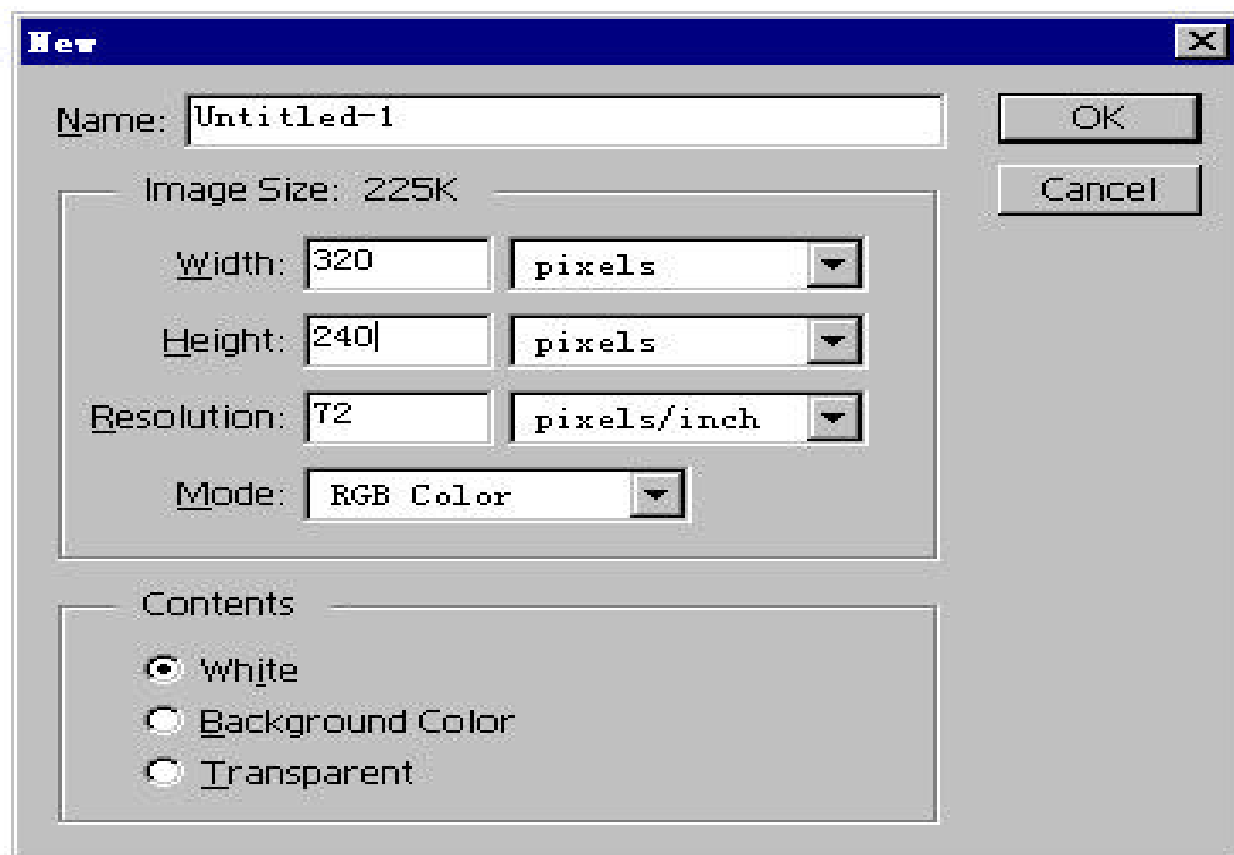


图 7.15 创建新文件

(2) 使用工具箱中的文本工具输入“阴影”两个字。在这儿我们设定阴影的效果为蓝色，你可以在使用文本工具前将工具箱中的前景颜色框设置为蓝色，或者在 Type Tool 对话框中的 Color 项中将颜色设置为蓝色。设定后，单击 OK 按钮完成输入，如图 7.16 所示。



图 7.16 设定颜色并输入文字

(3) 在输入文字后，我们要对文字进行高斯模糊处理，但是大家可以看到当前的文字处于一个单独的层中，如图 7.17 所示，是不能对它应用高斯模糊滤镜的。所以执行 Layer>Merge Down 菜单命令，将层进行合并。



图 7.17 层控制面板

(4) 在合并完层以后对其使用高斯模糊滤镜，选择 Filter>Blur>Gaussian Blur 滤镜，在弹出的对话框中设置 Radius 项为 1.5，大家可以马上在预览框中看到效果。当然这个数值不是绝对不可变的，你可以拖动下面的滑块进行调整，以达到最佳的效果值。在设定好后，单击 OK 按钮确定执行，如图 7.18 所示。



图 7.18
Gaussian Blur
对话框

(5) 在执行高斯模糊后，作为背影的文字就算制作完成了。下面来制作前台的文字。再次使用文本工具，在调出的 Type Tool 对话框中重新输入“阴影”二字，注意，不要将字体设置参数改变，然后修改 Color 项中的颜色，将其设置为明亮的绿色。单击 OK 按钮确认执行，如图 7.19 所示。

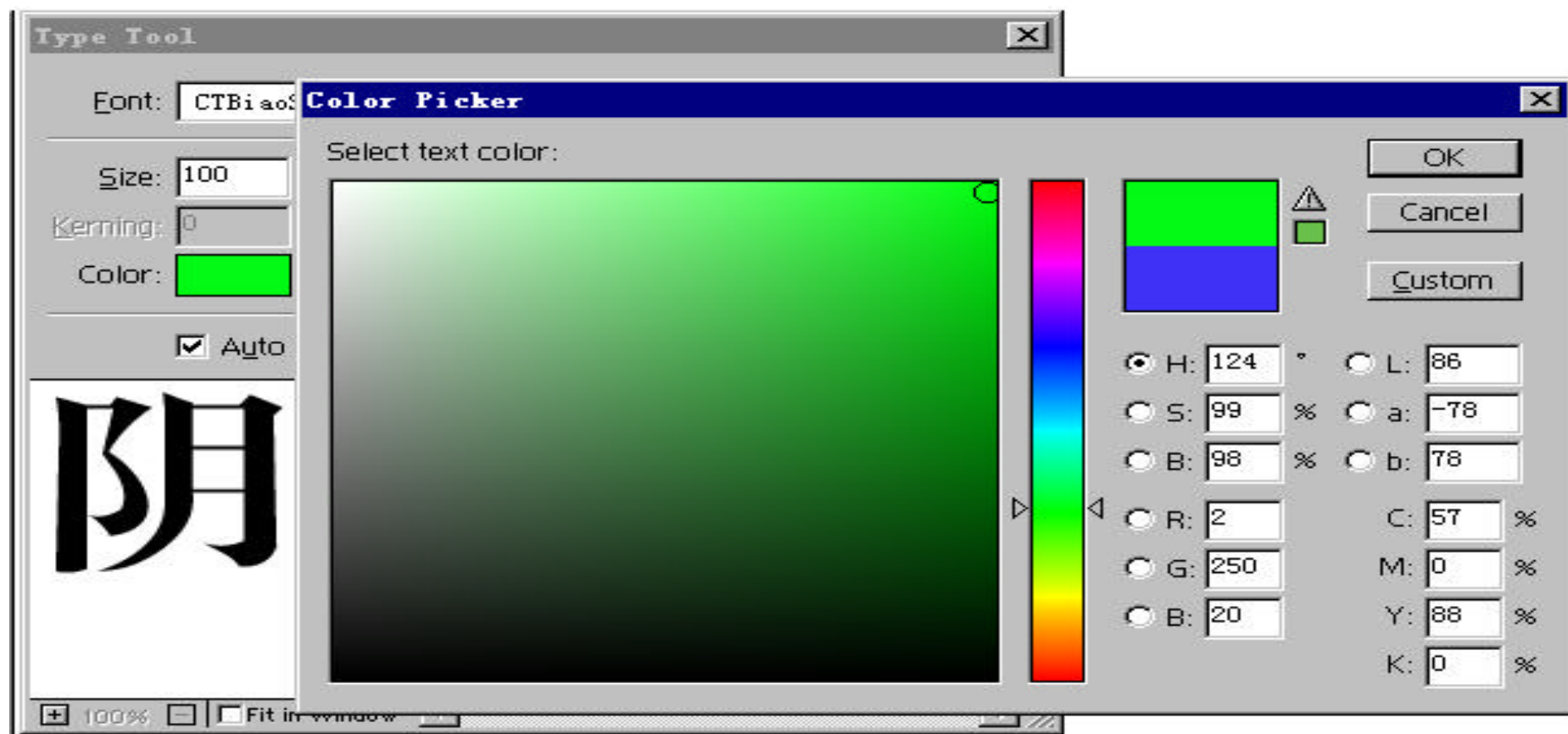


图 7.19 设定绿色并输入文字

(6) 在确定输入后，文字将出现在视窗中，但是没有自动对齐，下面将使用移动工具来手工对齐文字，如图 7.20 所示。



图 7.20 前台文字

(7) 使用移动工具调整前台文字至合适的位置，形成最终的阴影效果。如图 7.21 所示。



图 7.21 阴影效果图

以上做阴影字使用的是比较“笨”的一个方法，下面介绍一个更简单的方法，就是利用 5.0 中 Layer 菜单中新增的 Effect 命令进行制作，有关 Effect 的讲解，可以参看前面的 7.1.2.6 中的有关内容。

(1) 制作的前两步和前面实例中的一样，首先建立一个新文件，并输入“阴影”二字。颜色由你自己去定。

(2) 在输入完文字后，将在层控制面板中出现一个“阴影”层。在该层上单击鼠标的右键，将弹出一个菜单，在里面选择 Effects 项。或者你可以选中该层，然后执行 Layer>Effects>Drop Shadow 命令，如图 7.22 所示。

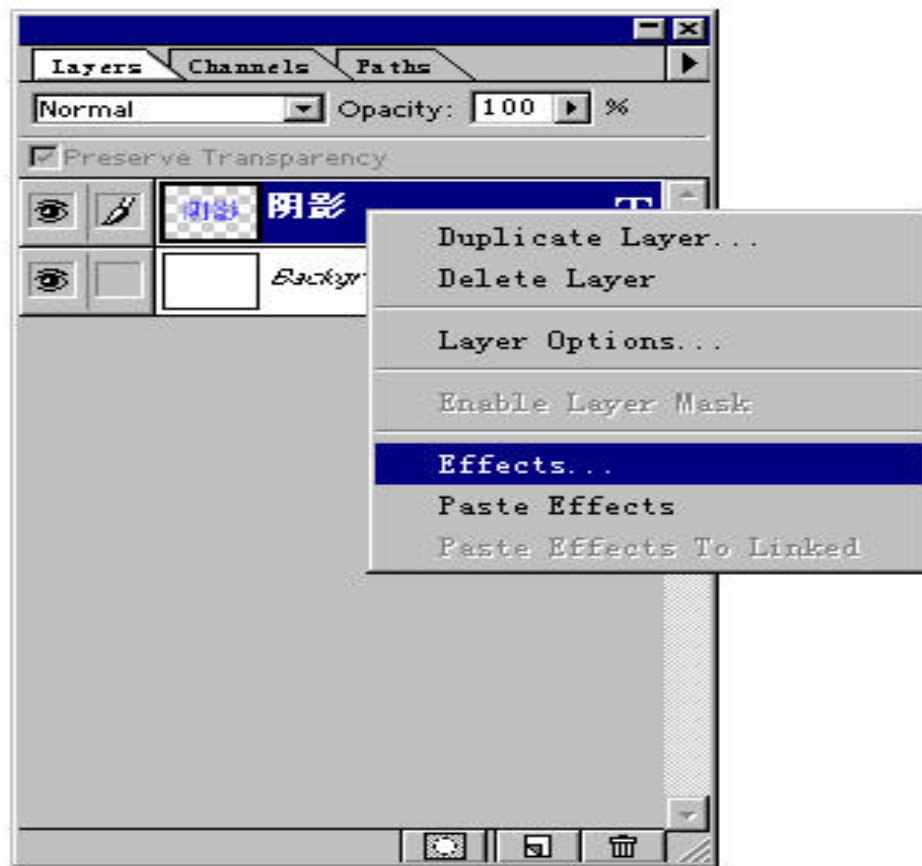


图 7.22 选择 Effects 命令

(3) 在弹出的 Effects 对话框中，选择 Drop Shadow 项，如图 7.23 所示

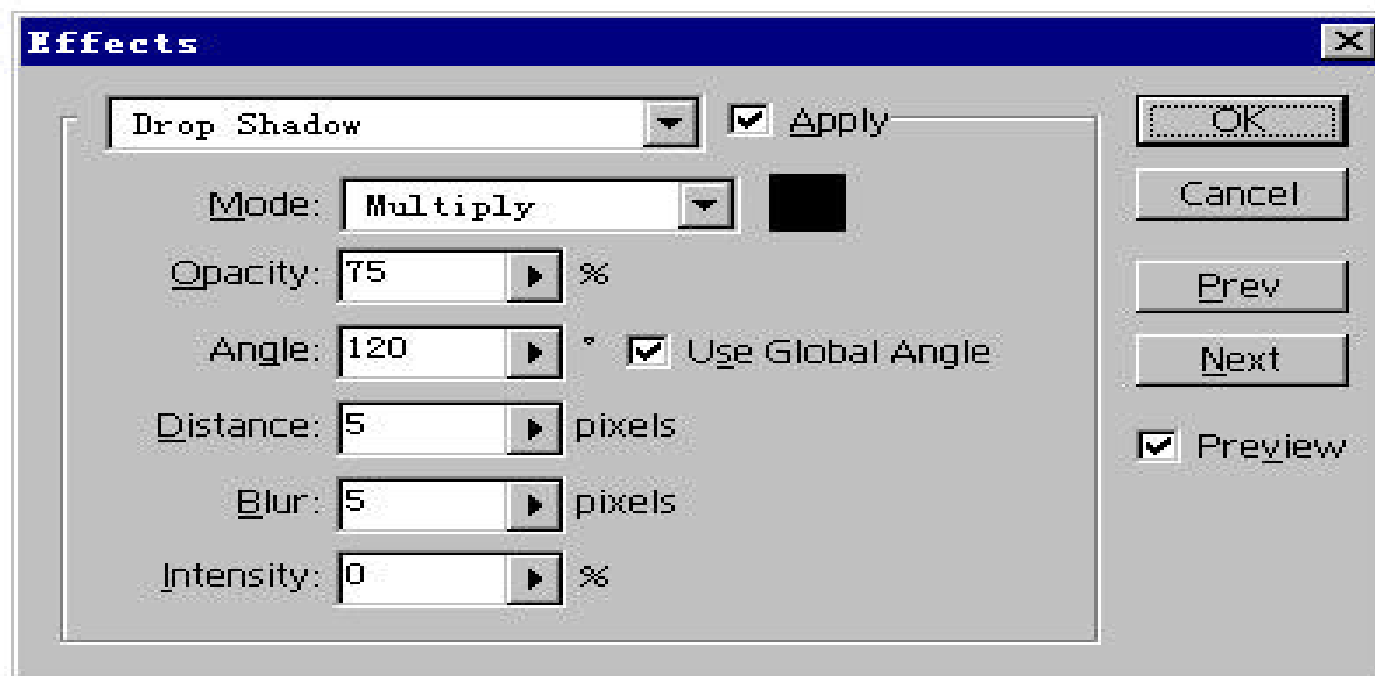


图 7.23 选择 Drop Shadow 项

(4) 当选择了 Drop Shadow 项后，在图像视窗中就已经自动出现了阴影，如图 7.24 所示。此时的阴影颜色是缺省的黑色，角度、模糊度都是使用的缺省项。



图 7.24 缺省数值下生成的效果图

(5) 可以自己修改一下 Effects 对话框中的参数值，以达到不同的效果。在这里将颜色设置为浅红色，将 Blur 模糊项调整为 7，Opacity 不透明项设置为 50%，这样就形成了如图 7.25 所示的效果图。



图 7.25 参数值调整后的效果图

在做完这两个实例后，层的介绍就全部结束了。利用层做阴影效果只是层功能的极小部分，它还有其它的一些功能，有兴趣研究的读者可以参看一下本套图书的第三本——综合实例大演练，该书中将有大量的综合实例供你参考。

大家不要忘了，实践才能出真知。对于层也是这样的，你只有多加以练习才能更好地掌握它，才能做出奇妙的效果来。

7.2 Channels 控制面板

下面介绍的是 Channels 控制面板，即通道控制面板。通道的作用在 Photoshop5.0 中也可以说是举足轻重，一点也不逊色于层。后面将具体介绍通道的含义，以及通道控制面板，最后将再次做一个小小的实例以加深理解。至于通道的实际应用技术，可以参看本套书籍的第二、三两本，在那两本书中你将了解如何使用通道做字体效果，如何使用通道做图像平面设计。如果你已经比较熟悉通道了，那么尽可以跳过本节去学习它的实际应用技术。

还记得是如何将层控制面板从面板组抽取出来吗？这里仍旧把通道控制面板拖动出来，以便更好的了解它，以免受到其它控制面板的影响。如果你忘记了，可返回到前面复习一下。

7.2.1 准备工作——了解通道的含义

通道是什么？是走人的？运货的？这些都不是。Photoshop5.0 中通道是用来“走颜色”的，即通道（Channel）是独立的原色平面，如 RGB 格式中，就包含三种通道，即红色通道、绿色通道和蓝色通道；CMYK 格式中将包含四种通道，即青色通道、洋红色通道、黄色通道和黑色通道。如果看见供印刷机用的 CMYK 四色胶片，一切就会明白了。这些胶片就是由单一色彩通道生成的。C——青色通道，构成了一幅由青色描绘的画面。M——洋红色通道，构成了一幅由洋红色描绘的画面。当然黄色通道、黑色通道也各自构成自己相应的画面。单张看是看不出什么好结果，图像色彩很淡，而且细节也不清。可是就是这些单张效果并不好的胶片，在印刷时套印出来，就会呈现出一张层次丰富的全彩图像了。

除了上面介绍的颜色通道外，在 Photoshop5.0 中还有一种特殊的通道——Alpha 通道。在进行图像编辑时，单独创建的新通道都称之为 Alpha 通道。在 Alpha 通道中，存储的并不是图像的色彩，而是用于存储和修改选定区域。利用 Alpha 通道，可以做出许多独特的效果，你可在本套书地第二、三本的实例中经常看到 Alpha 通道的身影。

下面调出 Photoshop5.0 自带的 Guitar.psd 图像文件，并将 Channels 控制面板从控制面板组中拖出来，如图 7.26 所示。

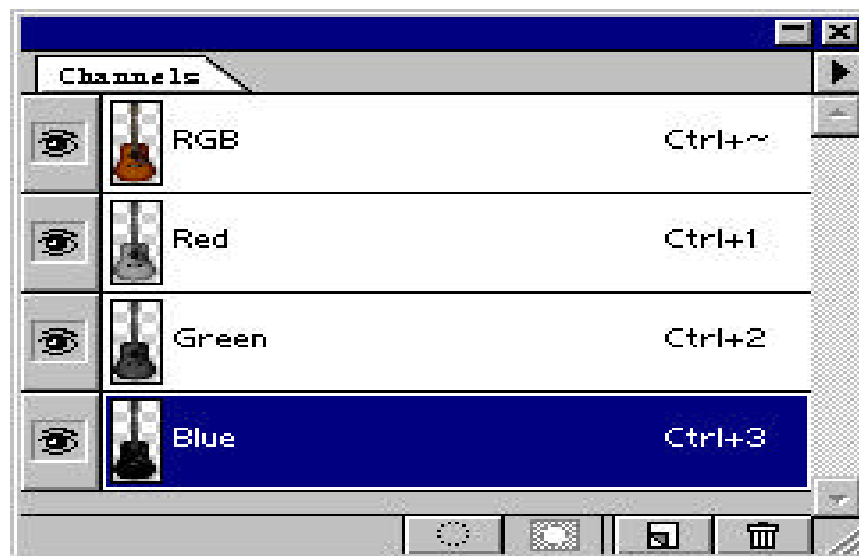


图 7.26 通道控制面板

此时图像的色彩模式为 RGB 模式，因此在 Channels 控制面板中就显示出了四个通道，严格地说还是三个通道，即 R—红色通道，G—绿色通道，B—蓝色通道，而最上面的 RGB 通道只是起综合作用，并不是一个单独的通道。如果图像的色彩模式是 CMYK 模式的，则 Channels 控制面板中就会显示出相应的 CMYK 通道。

想看一下单色通道中显示的图像是什么样的么？请看后面介绍。

单击 Red 通道旁边的眼睛，则并闭 Red 通道，并关闭连带的 RGB 通道，再单击 Green 通道旁边的眼睛，则关闭 Green 通道。此时这幅图像就只能通过 Blue 通道显示出来了，效果如图 7.27 所示。

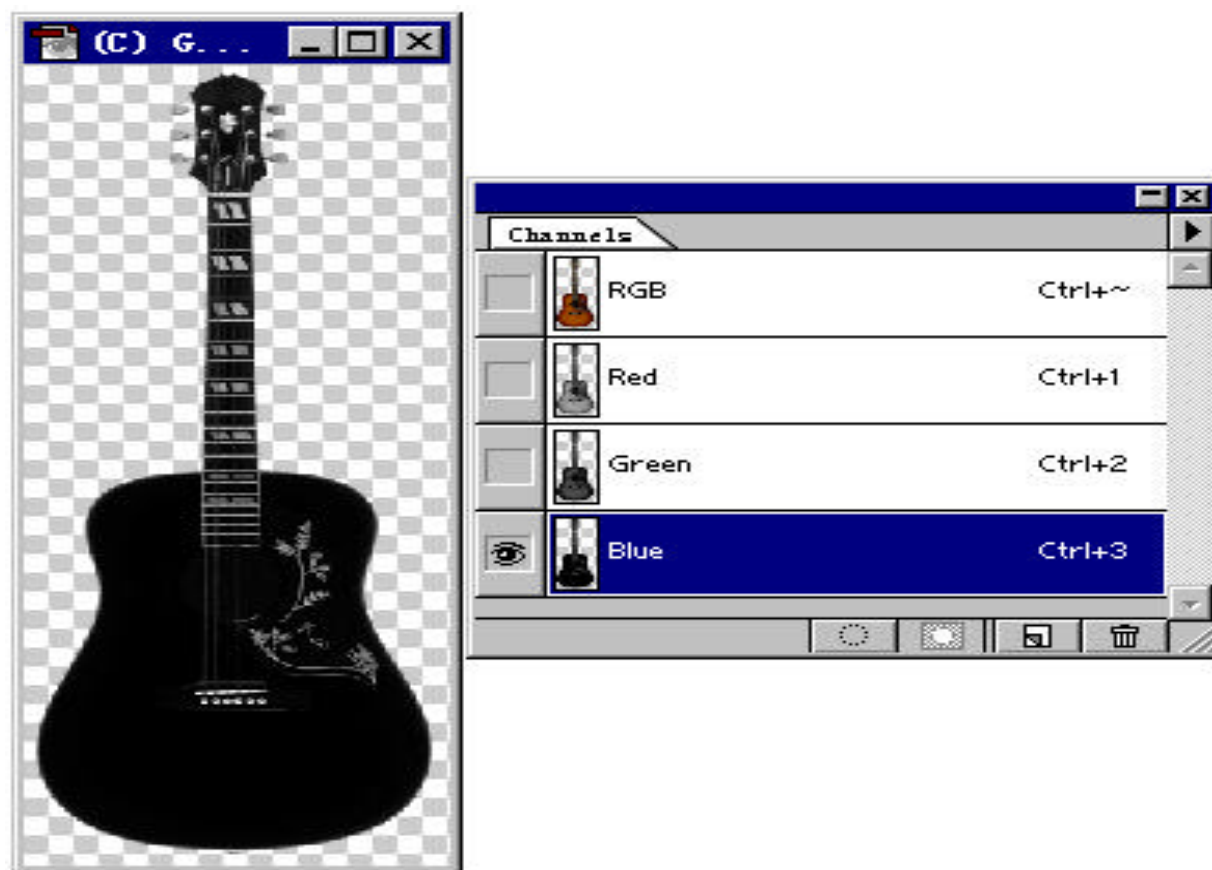


图 7.27 蓝色通道显示图像图

很难看吧？而且并不是蓝色的，而是一种 256 级的灰度图片。如果想看彩色的，则要选择 File>Preferences>General 命令，在出现的 Preferences 对话框，单击 Next 按钮，再单击 Next 按钮，将出现 Display&Cursors 项，如图 7.28 所示。

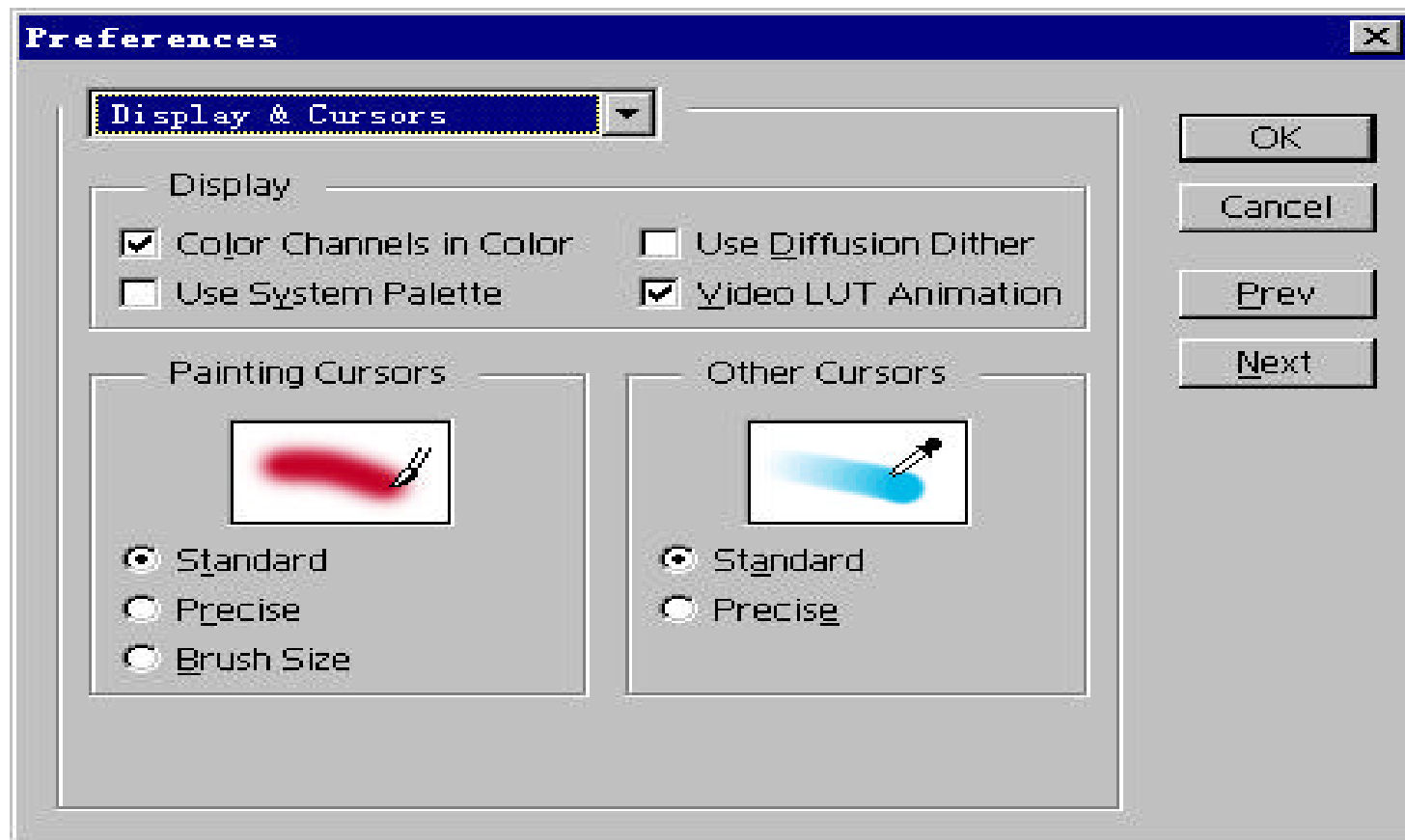


图 7.28 Display&Currsors 对话框

选择其中的 Color Channels in Color 项，则图像将显示成与之相对应的通道颜色。尽管此时图像以通道颜色显示，使得你可以马上认识到当前使用的通道。但这对于你来说，并不意味着是件好事。由于在单色通道中图像会显示的比较模糊，因此很容易漏掉图像上细微的错误之处，而且不能准确判断滤镜的影响和色调的损失。另处，面对刺激的红色，你与它对视上半个小时，保证你会“痛哭流涕”的，强烈的刺激颜色会严重地刺伤你的双眼。因此关闭 Color Channels in Color 选项，将有助于缓解屏幕色彩对眼睛的刺激，而且还有益于你编辑图像。

除了可以让各位看一看“有趣”的图像外，通道到底对你有什么用？关系有多大呢？好，且听下面分解。

首先，可以应用通道来修复扫描失真严重的图像。

当扫描一幅图像后，发现扫描的效果并不是很理想，如果此时你对整幅的图像进行修改，往往是越改越糟得。而对于 Photoshop 的精通者，他们一般会先去观察每一个通道，仔细分析每一个通道的优缺点。然后

再针对缺点，对某个单独的通道进行修改，例如对其执行 Blur 模糊滤镜，再加一点色彩饱和处理，另外还可利用其它通道中的扫描效果比较好的地方来修补一下其他通道中有缺陷的地方。当这样修改完后，会发现一幅还说得过去的图像诞生了。当然这对于初学者来说还是困难很大的，建议各位多加练习，否则你将远停留在初级玩者阶段。

其次，可以利用通道来制作特殊效果。

利用通道可以创作出一些神奇的效果，此处的通道就不再局限于系统的原色通道了，主要是应用 Alpha 通道来制作一些特殊的效果。可以利用 Alpha 通道来产生渐隐的效果，也可以用于创建有阴影的文字，并且可以创建出有三维效果的图像来。这些使用的详细例子，请参看本套书的第二、三本。

现在大家已经基本上了解什么是通道，以及通道的作用了。下面就开始了解通道控制面板。

7.2.2 深入认识通道控制面板

可以象对待层控制面板一样，将通道控制面板从控制面板中拖出

来。一般的通道面板如图 7.29 所示。下面作具体的介绍。



图 7.29 通道控制面板

7.2.2.1 系统按钮 在通道控制面板的上方有两个系统按钮，分别是最小化按钮和关闭按钮。单击最小化按钮可以将通道控制面板缩小到最小化，单击关闭按钮可以将通道控制面板关闭。

7.2.2.2 标签 在通道控制面板的左边是该面板的名称标签，拖动该标签可以将控制面板拖出控制面板组或拖入其它的控制面板组。

7.2.2.3 放置区 在通道面板标签的下面是通道放置区，用于存放当前的图像中存在的所有的通道。在通道放置区中，如果选中的是 RGB 通道或 CMYK 通道，则通道放置区中的所有通道都将处于选中状态；如果选中的只是其中的一个通道，则只有此通道处于选中状态，此时该通道上将出现一个蓝条，单击其它的通道可以进行切换；如果此时已经选定了一个通道，则可以按住 Shift 键再单击其它的通道，这样你可以同时选中多个通道了。不过这些选中的通道不一定全部可见，但至少有一个通道可见。这些选中的通道都将随着的操作而改变。在每一个通道的左边都有一个眼睛图标，它的功能等同层控制面板中的眼睛图标，用于控制通道在图像编辑时是否可见。单击眼睛图标可以进行切换。

7.2.2.4 在通道控制面板的底部有四个工具图标，依次为：

- ⊙ 调出选择工具：用于将通道中的选择区域调出。
- ⊙ 存储选择工具：用于将选择区域存入通道中，以供后面调出来

制作一些特殊效果。

有关上面两个工具的使用实例可以参看本套书的第二、三本中的实例。

⊙ 创建工具：用于创建或复制一个新的通道，此时建立的通道即为 Alpha 通道。使用方法：单击该工具图标即可创建一个新的 Alpha 通道；如果要复制图像中已经存在的通道，则可以使用鼠标将预复制的通道拖动到此图标的上，即可复制出一个新的通道。注意：创建工具和删除工具相邻得较近，你可不要拖错了位置。

⊙ 删除工具：即垃圾桶，用于删除一个图像中的通道。

使用方法：可以使用鼠标将通道直接拖动到垃圾桶图标处即可删除。如果当前选中的是多个通道，则位于最上层的通道将被删除，其它的通道将保留。

注意：当在通道控制面板中删除一个原色通道后，系统将自动将 Mode（模式）切换为 Multi Channel 模式，即多通道模式。该模式通常是彩色模式之间转换时的中间模式。

7.2.2.5 在通道控制面板的右上角同样有一个黑色的三角形，当用鼠标单击时，将会出现一个如图 7.30 所示的弹出式菜单。下面就来介绍这个菜单。

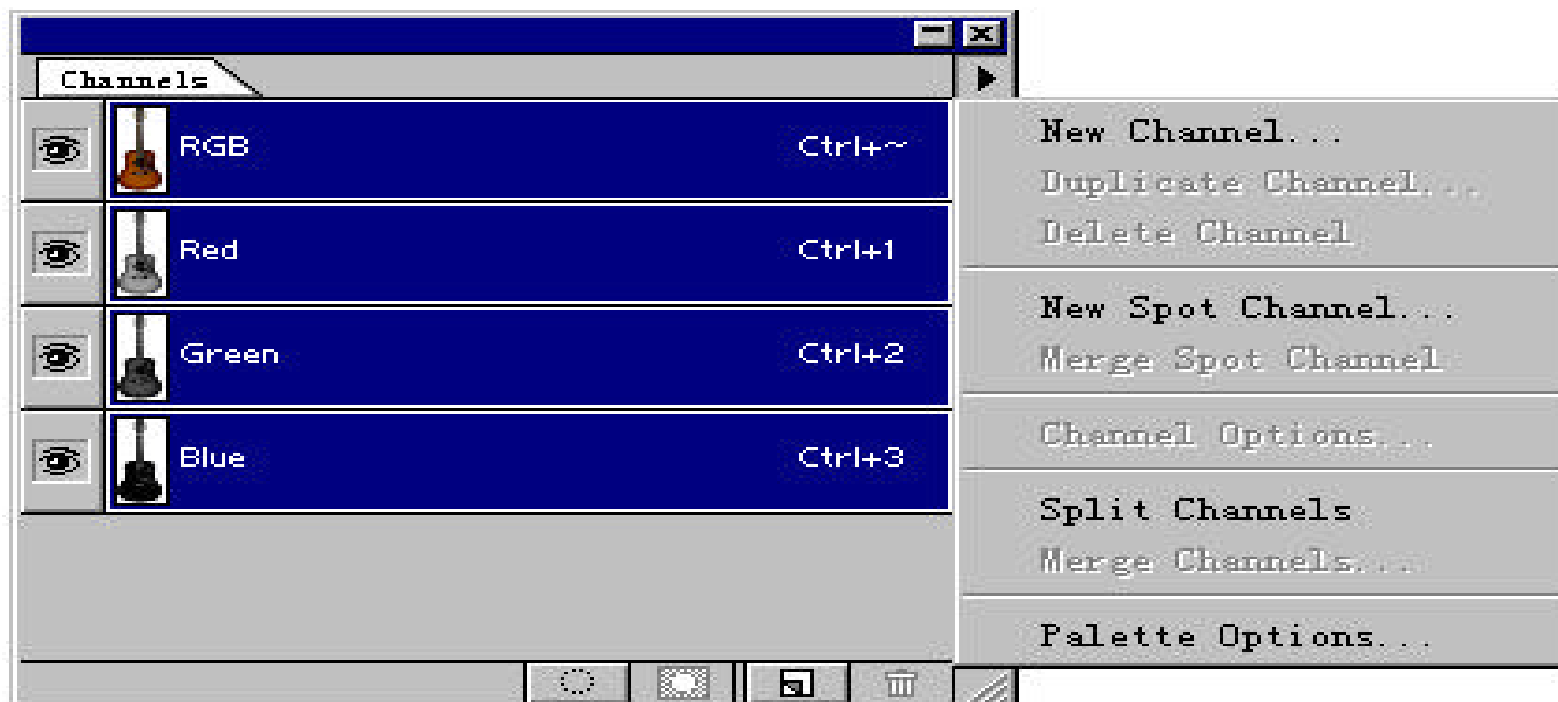


图 7.30 弹出菜单示意图

⊙ New Channel：用于创建一个新的通道，所创建的通道为 Alpha 通道。

⊙ Duplicate Channel：以当前通道为蓝本，复制出新的通道。

⊙ Delete Channel：删除当前选中的通道，如果当前选中的是多个通道，则该命令无法使用。

⊙ Channel Options：用于设定 Alpha 通道的一些参数选项。当执行该命令后，将调出 Channel Options 对话框，如图 7.31 所示。

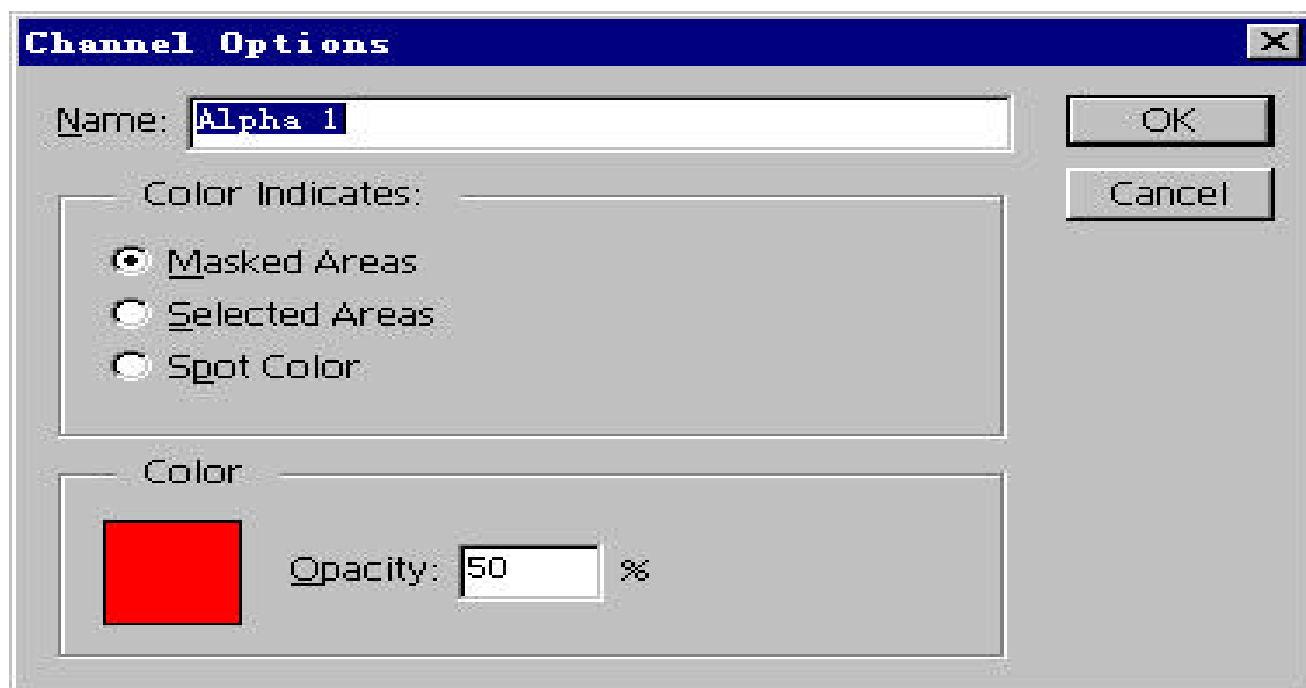


图 7.31 Channel Options 对话框

在 Channel Options 对话框中，可以修改 Name 项中的通道名称；在 Color Indicates（色彩表示）项中，可以设定通道中遮罩所使用的显示方式，如果选中 Masked Areas 项，则设定遮罩区为深色显示，非遮罩区为透明显示；如果选中 Selected Areas 项，则设定非遮罩区为深色显示，遮罩区为透明显示，这二者是正好相反的，如果选中的是 Spot Color 项，则以斑点颜色进行显示。

另外，在 Opacity 项中可以设定遮罩的不透明度，以百分比为单位；在 Color 项中，可以设定填充遮罩所使用的颜色。

⊙ Split Channels 分裂通道。选用此项，Photoshop 将把图像的每个通道分离成它们各自独立的 8bit 灰度图像，对于这些分裂出来的灰度图像可以分别进行存储，当然你也可以单独修改每个灰度图像。通道的分裂一般是在文件过大以至于不能存储时使用，这些分裂出来的通道文件可以再合并起来。

注意：如果图像中存在层，则先要合并层，然后再进行分裂，带层的图像是不能够进行分裂的。

◎ Merge Channels 合并通道。既然我们可以将通道分裂成单独的文件，那么我们就可以再将这些单独的文件重新合并起来。Merge Channels 命令将把各通道形成的单独图像文件重新合并成一个多通道的图像。

在选择 Merge channels 后，将出现合并对话框，如图 7.32 所示。

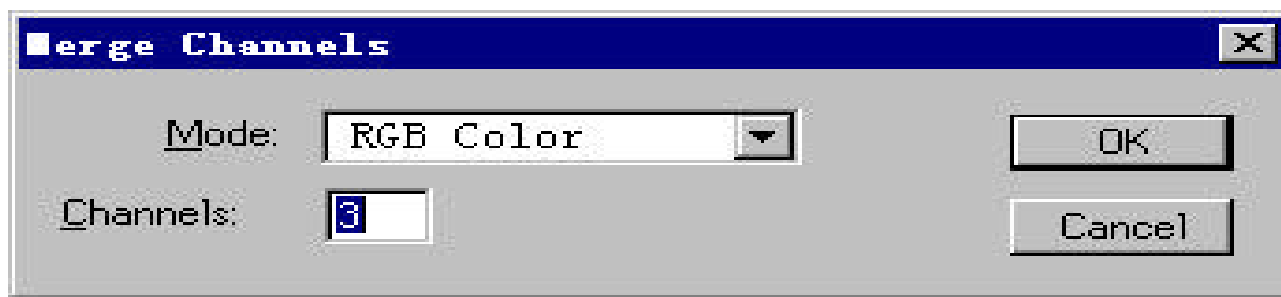


图 7.32 Merge Multichannel 对话框

在该对话框中可以为要合并的图像指定一个彩色模式，如 RGB 模式、CMYK 模式，在 Channels 项中你可以设定生成图像的通道数目，一般我们采用系统的设定值就可以了。在这些设定好后，单击 OK 按钮确认，系统将出现合并通道对话框，如图 7.33 所示。

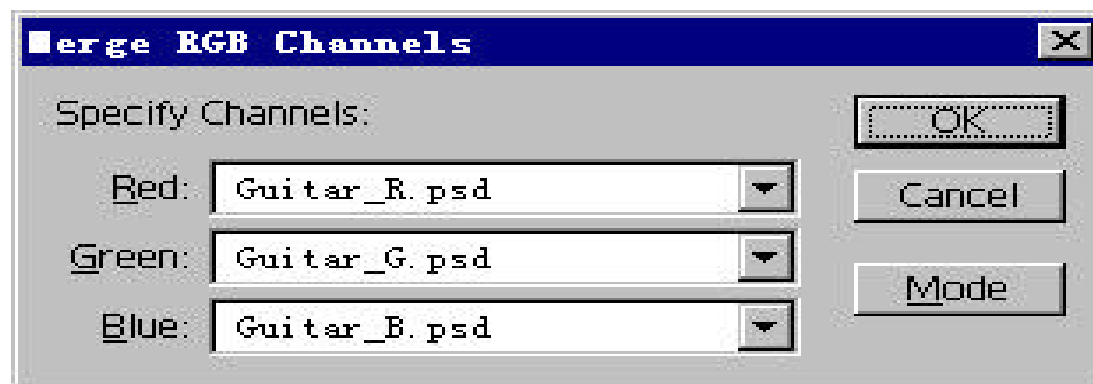


图 7.33 合并通道对话框

在该对话框中，可以为选定的色彩模式中的每个通道指定一幅灰度图像，这些被指定的图像可以是同一幅图像，也可以是不同的图像，但这些图像的大小必须是相同的。在设定后单击 OK 按钮即可完成合并。

注意：在合并之前，所有的要合并图像都必须是打开的，尺寸要绝对一样，而且一定要为灰度图像。

另外，如果你要合并的图像多于选定的通道数，则系统将出现 7.34 所示的对话框。

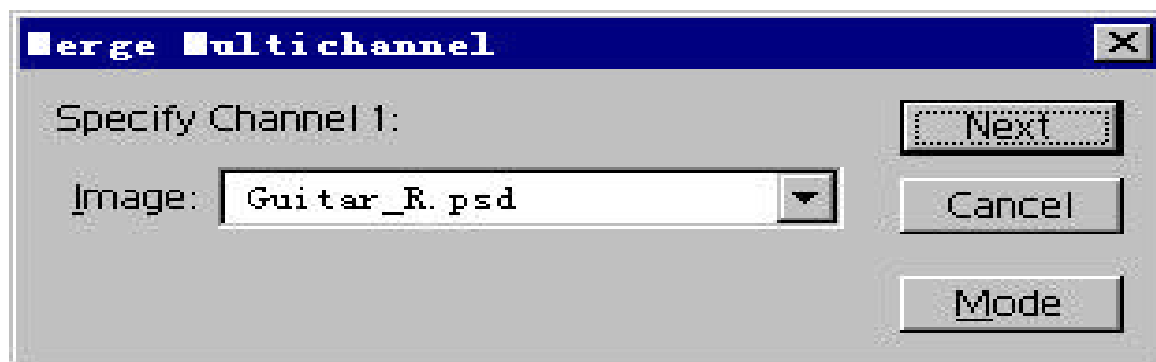


图 7.34 合并多通道对话框

在该对话框中你要为设定的通道指定所使用的图像，在前面已经指定过的图像将在后面无法再指定。设定后单击 OK 按钮执行合并。

在 Photoshop 中，系统不允许空白的通道存在。这句话的意思就是：如果当前你要合并的图像只有三幅，则不能选择 CMYK 模式，也不能在多通道模式中设定通道数目超过三个。

⊙ Palette Options 项用于设定通道控制面板中略图的大小。你可以在弹出的 Channels Palette Options 对话框中进行设定，如图 7.35 所示。

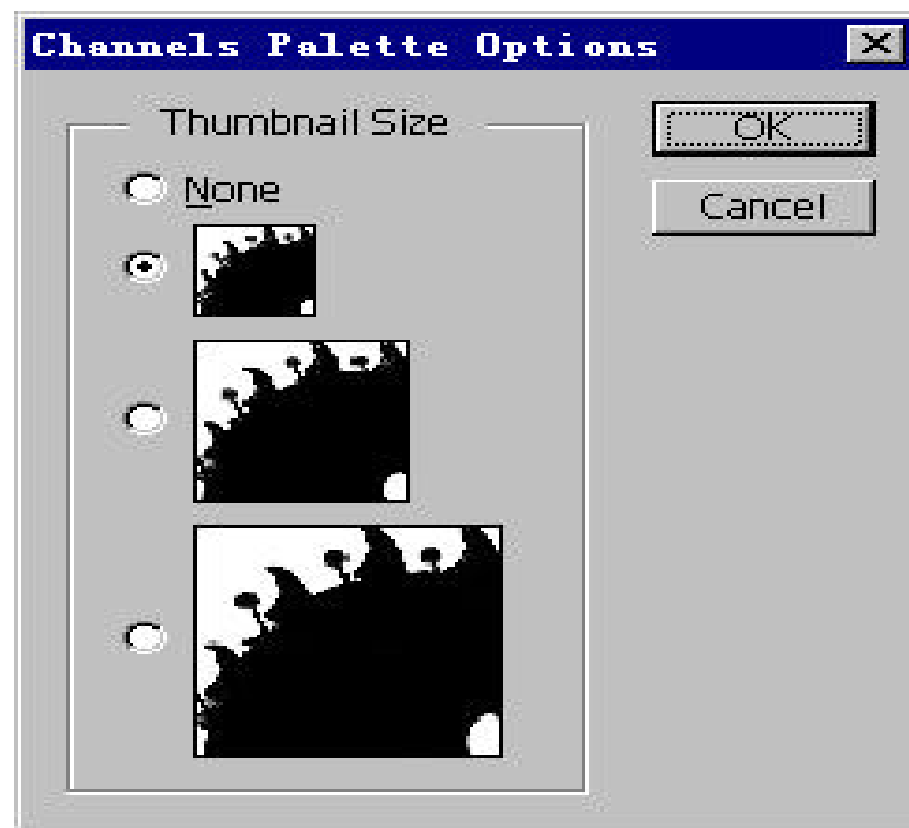


图 7.35 Channels Palette Options 对话框

至此，通道控制面板就介绍完了。接下来将按照惯例与大家一道做

两个实例。如果你在看完这些已经很累了，那么现在可以先休息一下，然后在进入实例的制作中。下面所讲解的实例只是一些简单而有针对性的实例，主要的目的就是帮助各位在最短的时间理解掌握通道，一些复杂的、有一定技巧性的实例我们将在本套图书的第二、三本中进行介绍。对于通道的使用，各位只要多加练习，在积累了一定经验后，才能做出好的效果来。

7.2.3 通道的应用技术

7.2.3.1 阴影字的制作

在前面，我们介绍了如何利用层来制作阴影效果的文字，下面将使用通道来制作阴影效果的文字。

(1) 首先在 Photoshop 5.0 中创建一个新的文件，大小为 320X240 Pixel，色彩模式为 RGB 模式，其余依照缺省值即可。然后输入蓝色的“阴影”二字，如图 7.36 所示。



图 7.36 输入“阴影”文字

(2) 使用魔术棒工具选中文字的一部分，然后使用 **Select>Similar** 菜单命令，将全部的文字进行选取。



图 7.37 选取全部文字

(3) 连续执行两次 **Select>Save Selection** 菜单命令，将选中的文字分别存入 Alpha 1 通道和 Alpha 2 通道中，然后将文字的选定取消。

下面我们将利用 Alpha 2 通道来制作阴影效果。

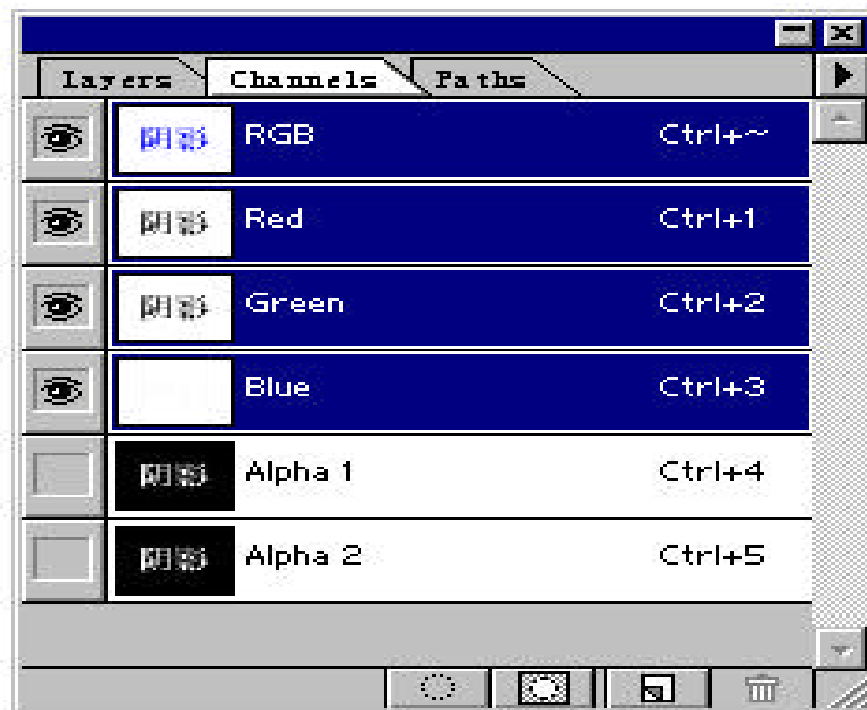


图 7.38 创建 Alpha 1、2 通道

(4) 激活 Alpha 2 通道，然后选择 Filter>Other>Offset 菜单命令

令，在调出的 Offset 对话框中，设定 Horizontal 为 8；Vertical 为 8（输入小于 10 的正数，图像将向右下方移动；输入一个负数，图像将向左上方移动），然后选择 Wrap Around 项。单击 OK 按钮确认执行。这样 Alpha 2 通道中的图像将向右下方移动 8 个 Pixels。

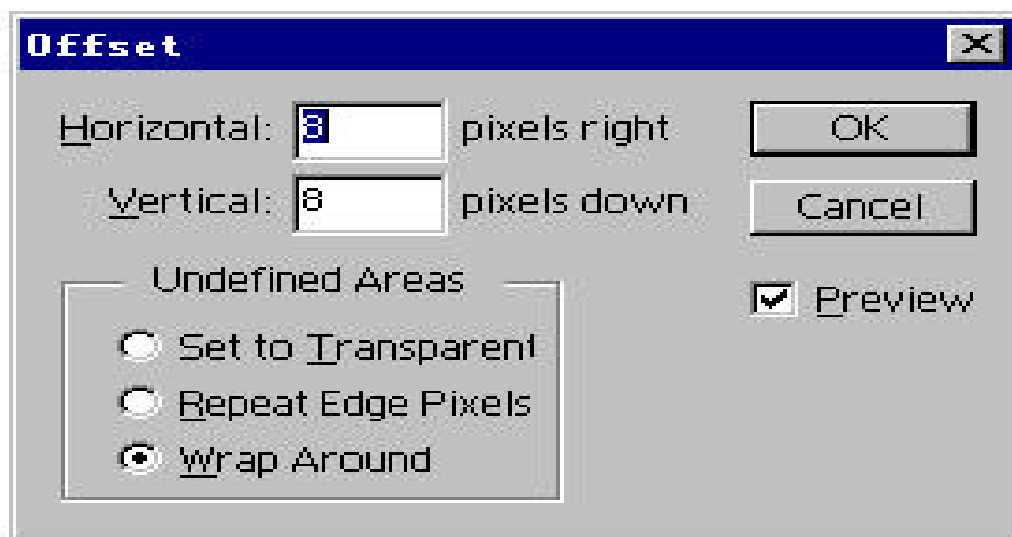


图 7.39 Offset 设置图

(5) 为了让阴影效果更强一些，我们再对 Alpha 2 通道做一次高斯模糊处理。执行 Filter>Blur>Gaussian Blur 菜单命令，在调出的对话框中设置 Radius 为 1.5 Pixels。



图 7.40 高斯模糊设置图

(6) 在执行高斯模糊后，仍使 Alpha 2 通道处于选中状态，然后选择 Select>Load Selection 菜单命令，在调出的对话框中设定 Channel 项为 Alpha 1 通道，然后单击 OK 按钮确认执行。

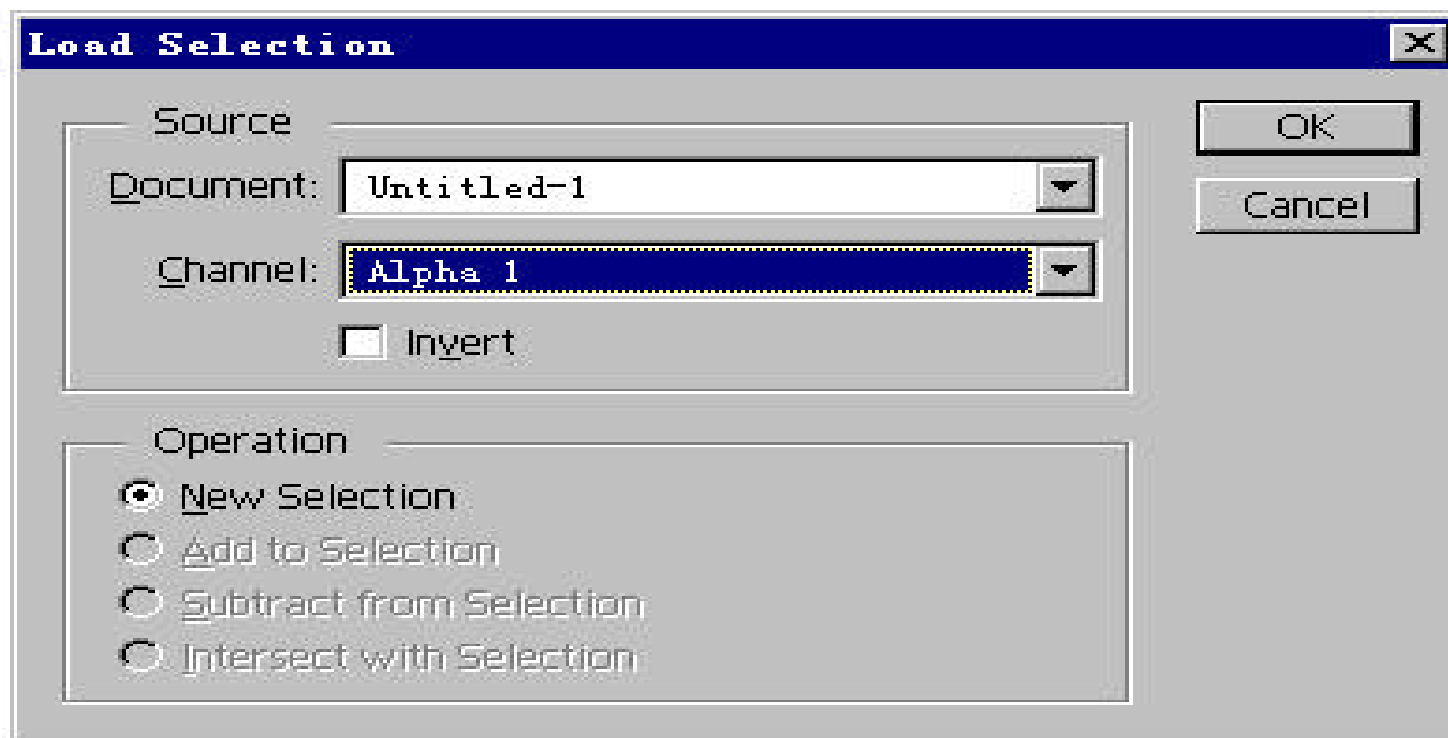


图 7.41 调入 Alpha 1 通道

(7) 现在 Alpha 1 通道中的选择区域被装入到了 Alpha 2 通道中，并形成了选择区域，效果如图 7.42 所示。



图 7.42 由 Alpha 1 通道形成的选择区域

(8) 然后使用黑色将 Alpha 2 通道中的选择区域进行填充。效果如图 7.43 所示。



图 7.43 填充后的效果图

(9) 然后单击通道控制面板中的 RGB 通道，回到 RGB 状态下，然后再次选择 Select>Load Selection 菜单命令，在调出的对话框中将 Channel 项设置为 Alpha 2 通道，单击 OK 按钮确认执行。

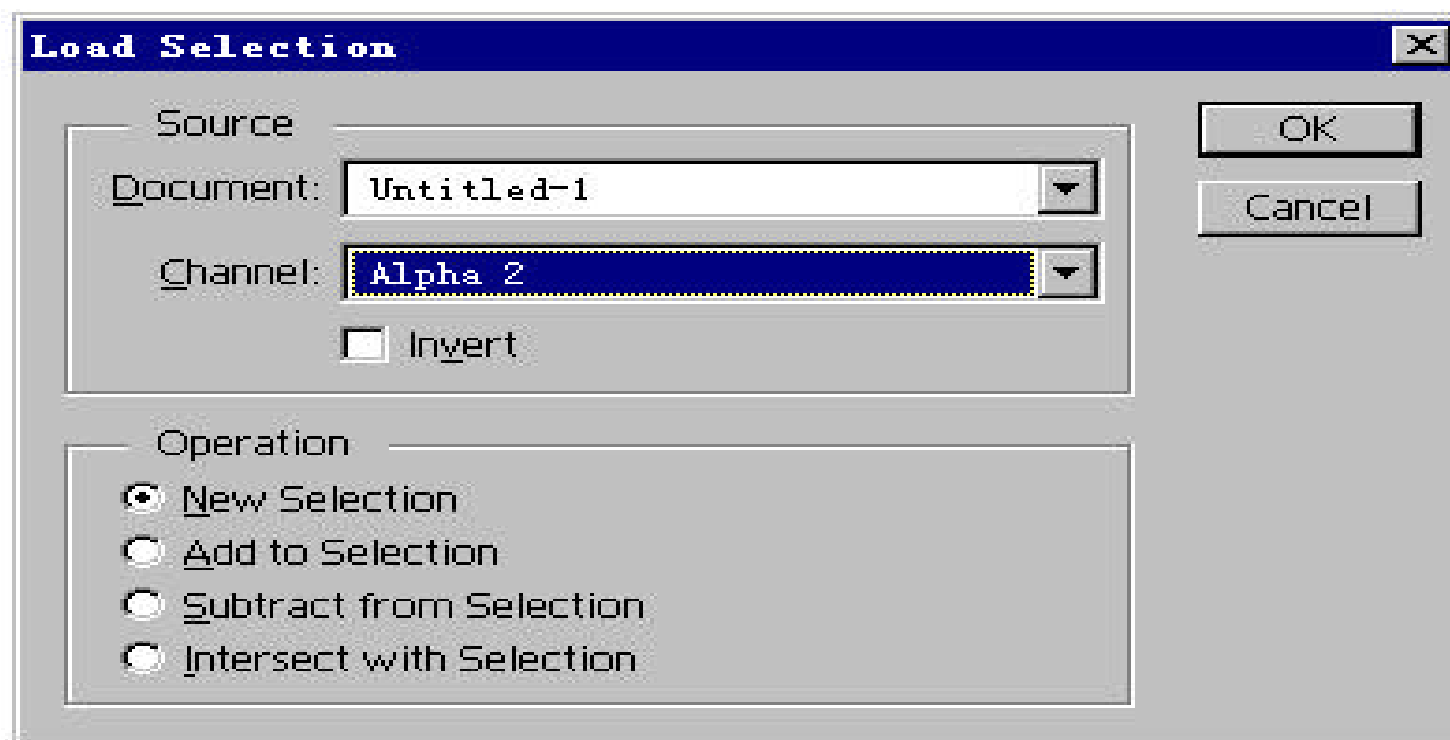


图 7.44 调入 Alpha 2 通道

(10) 在调入 Alpha 2 通道后，将在图像中出现文字的选择区域，效果如图 7.45 所示。



图 7.45 形成文字选择区域

(11) 制作阴影的选择区域已经出现在图像中了，现在你一定在想直接填充上颜色不就可以完成阴影效果了吗？错了！由于该选择区域是由 Alpha 2 通道产生的，在这种状态下，Edit>Fill 填充命令根本无法使用。因此我们要先执行 Layer>Merge Visible 菜单命令将层合并，然后再填充上颜色，如图 7.64 所示。



图 7.46 最后完成的效果图

现在大家可以看到最后的效果了，此处的效果不太好，阴影离文字太远了，有点“穿帮”了。形成这种结果的原因就是我们在前面的 Offset 对话框中设定的数值过于大了。有兴趣的读者可以返回去重新做一下，将数值设定小一些，看看效果如何？

实例 31 渐隐的瓶子

在下面实例中我们要来做一幅高耸入云的瓶子的图像。主要的制作在于使用通道做瓶子顶端的渐隐效果，这样将产生一种高耸入云而模糊的效果。下面就开始制作。

(1) 首先在 Photoshop 5.0 中打开 Big sky.tif 文件和 Bottles.tif 文件。我们将用 Big sky.tif 文件作为这幅图像的背景，在 Bottles.tif 图像中选取一个瓶子来做效果。

(2) 然后来分析一下，在 Bottles.tif 文件中的瓶子都具有较明显的边缘，只有这些瓶子的底部连在一起。因此我们可以使用 Photoshop 5.0 新增的工具——磁性套索工具进行选取。选中磁性套索工具，在其控制面板中设定 Lasso Width 项为 3 pixels；Frequency

项为 60；Edge Contrast 项为 80%。这样设定的原因在于瓶子的边缘较明显，且于背景有强烈的反差。

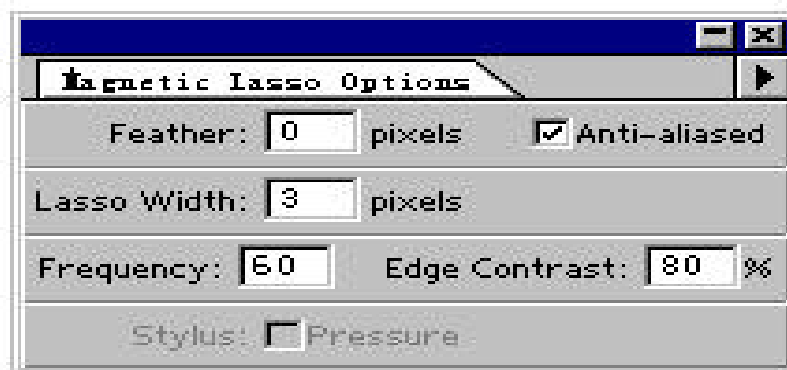


图 7.47 磁性套索控制面板

(3) 在瓶子的左下角单击鼠标设定开始点，然后沿瓶子的边缘小心地拖动鼠标，使其尽量的靠近边缘，在一些关键点上可以使用手工设定。在瓶塞部分图像较为复杂，选取时应尽量沿设定的边缘拖动鼠标，如果有超出范围的关键点，应马上使用 Del 键将其删除，以免影响下面的选取。如果你觉得图像太小了，可以使用缩放工具将其放大后再去选取。



图 7.48 选取中的图

(4) 当选取到瓶子底部时，由于瓶子的底部于桌面的反差不大，所以在此处必须使用手工来确定瓶子底部的关键点。

继续拖动鼠标，直到它与开始点相重合，点下鼠标键就可以完成这次选取了。在完成了选取后，系统将自动使用“蚂蚁线”将选中区域显示出来。然后执行 Edit>Copy 命令将选中的区域进行拷贝。



图 7.49 选取效果图

(5) 将拷贝的瓶子粘贴到背景图片中，系统将自动创建一个新层用于存放粘贴的瓶子。我们可以使用移动工具将这个瓶子拖动到图上合适的位置处。然后使用魔术棒工具将其选中，注意不要使用魔术棒直接点选瓶子本身，它上面的颜色太多了，决不可能一次性就选取它。你应该在瓶子的外面单击鼠标选中外面的空白区域，然后执行 `Select>Inverse` 命令将瓶子反选出来。

在将瓶子选中后，执行 `Select>Save Selection` 命令，将瓶子存入通道中。



图 7.50 将瓶子贴入背景图中

(6) 系统将自动创建一个新的 Alpha 通道来存放瓶子图形，新通

道的缺省名称为 Alpha 1 通道，当然可以将其改名。



图 7.51 Alpha 1 通道

(7) 使用鼠标在通道控制面板中选择 Alpha 1 通道，此时图像效果如图 7.52 所示。



图 7.52 选中 Alpha 1 通道

(8) 然后选择渐层工具。我们将利用渐层工具在瓶子图像上制作出渐隐的效果。在渐层工具控制面板中设定 Opacity 项为 80%, Gradient

项为前景色到背景色。设置的具体参数可以参看下面的图示 7.53。



图 7.53 渐层工具设置图

(9) 由瓶子的顶端向下画出如图 7.54 所示的渐层区域来，颜色越黑的地方透明度越高；颜色越浅的地方越不透明。



图 7.54 渐层绘制图

(10) 在通道控制面板中单击 RGB 通道回到 RGB 模式，此时图像又

将显示成彩色，但是瓶子并没有呈渐隐效果。不要着急，我们还要继续往下做，你马上就可以看到效果了。

选择 **Select>Load Selection** 命令，在调出的对话框中设定调入的通道为 Alpha 1 通道，单击 OK 按钮确认执行。

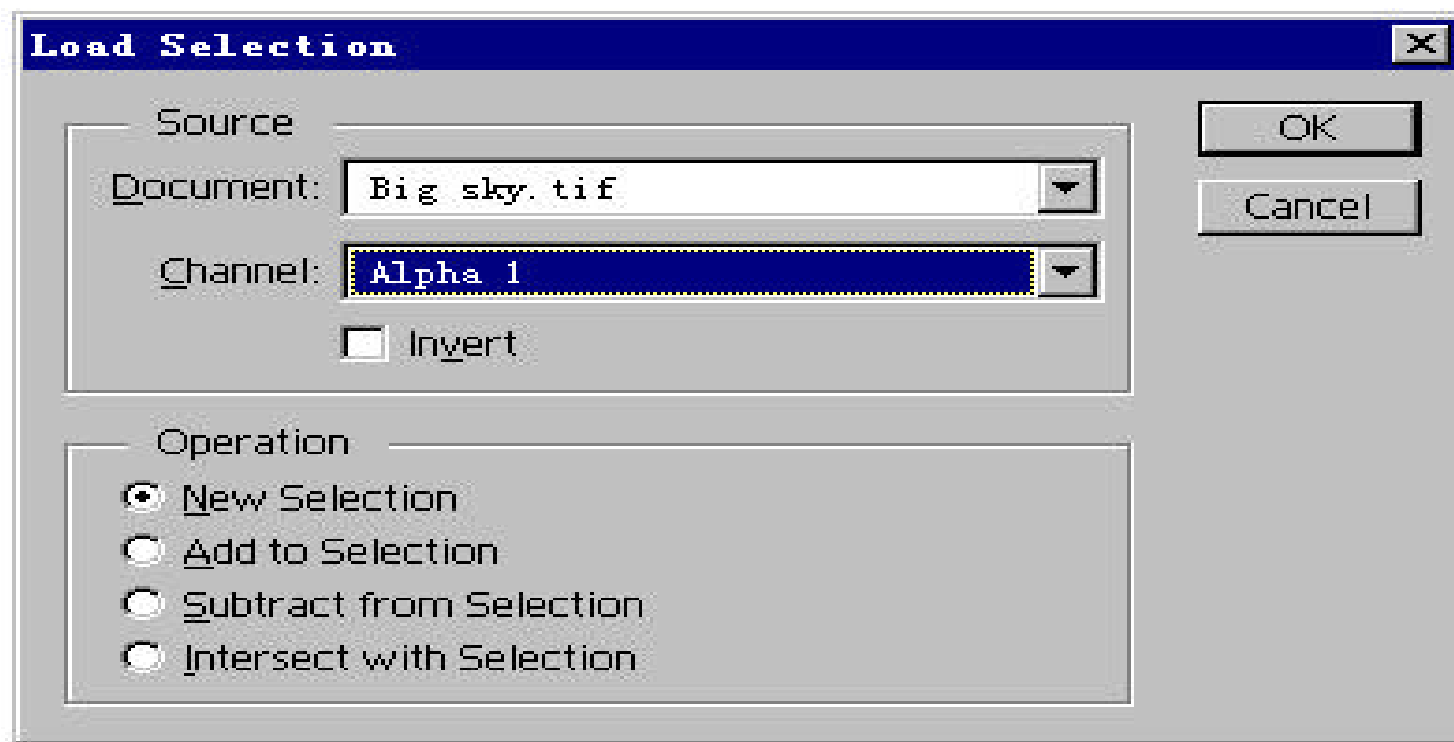


图 7.55 调入 Alpha 1 通道

(11) 调入 Alpha 1 通道后，将在瓶子上显示新的选择区域，如图 7.56 所示。然后选择 Edit>Copy 命令将选择的区域进行拷贝。



图 7.56 形成新的选择区域

(12) 选择 Edit>Paste 命令将拷贝的图像再次粘贴回图像中，系统将自动创建一个新的层来存放粘贴的图像。新层的名称为：Layer 2，当然你也可以修改这个名称。

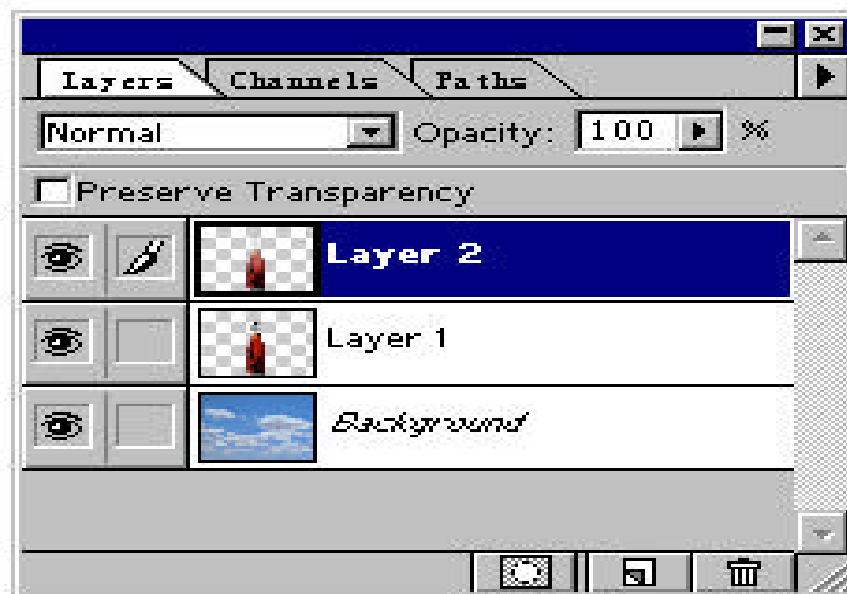


图 7.57 形成 Layer 2 层

(13) 在层控制面板中将 Layer 1 层删除，各位很快就会看到渐隐效果了。



图 7.58 渐隐效果图

(14) 可以将 Layer 2 层中的瓶子进行复制，然后在图像中进行多次粘贴。再使用 Edit>Free Transform 命令分别将每个层中的瓶子旋转到合适的角度。一幅倒下去的瓶子图像就完成了。为了增强效果可以将每一个层的不透明度进行适当的修改。

其实这幅图像还没有完全完成，在倒下去的瓶子里，液体却没有变化。你可以在 Photoshop 5.0 中使用涂抹工具将其涂抹呈水平状态，这样就更真实了。



图 7.59 倒下去的瓶子

至此我们就介绍完了如何使用通道来制作渐隐效果，如何稍加变通来完成一幅倒下去的瓶子。有兴趣的朋友还可以参考一下《走进魔幻界》一书（与 010-62531267 联系），该书中也介绍了一个倒下去的瓶子的实例，各位可以对照地做一下，相信会有所收获。

7.3 Path 控制面板

下面将要讲述的是 Path 控制面板，即路径控制面板。本节的讲述的方法不同于上面两节。下面不但要讲解路径的含义，控制面板的意义，还要讲解工具箱中的路径工具，即 Pen 工具以及相关的附属工具。其实熟悉 Photoshop 3.0 的用户都知道这些工具原来就是属于路径控制面板的，只不过在 Photoshop 4.0 中被 Adobe 公司的技术人员“搬到”了工具箱中。因此在下面还是将这些工具放到此处进行讲解。

Photoshop 5.0 中的路径工具中又新增了两个工具，这两个工具分别是——磁性钢笔工具和任意钢笔工具。关于这两个新增工具的使用也将在后面进行讲解。

在讲解的过程中，将同时介绍实际操作的实例，虽然这些实例非常的简单，但对于各位理解和掌握路径工具是大有益处的。

正式讲解之前我们以同样的手法将路径控制面板从它的控制面板组中拖出来，这样就可以单独地观察这个控制面板了，免去受其它控制

面板的影响。



图 7.60 Paths 控制面板

7.3.1 准备工作——了解路径的含义

路径对于初学者来说是比较陌生的，但是对于 Photoshop 的高手来说它确实是一个非常得力的助手。使用路径你可以进行复杂图像的选取；可以将选取区域进行存储以备再次使用；可以绘制线条平滑的优美图形。既然路径有如此强大的功能，那么路径到底是什么呢？

路径就是有贝塞尔曲线构成的线条或图形，所谓的贝塞尔曲线是由三点的组合定义成的，其中的一个点在曲线上，另外两个点在控制手柄上，拖动这三个点可以改变曲度和方向。请看图示 7.61，这就是贝塞尔曲线。

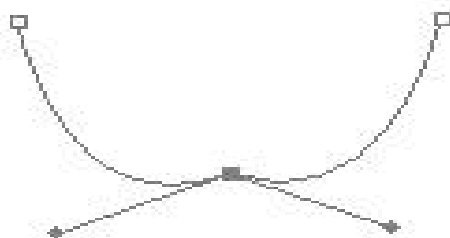


图 7.61 贝塞尔曲线图

在认识了贝塞尔曲线后，我们再来学习一下路径的有关概念。

- 角点：由钢笔工具创建，是一个路径中两条线段的交点。
- 平滑点：拖动一个角点，将把角点转换成一个带手柄的平滑点。

它使一个线段与另一个线段以弧线方式连接。

- **拐点**：画了一条曲线段以后，按着 Alt 键拖动刚建立的平滑点，将平滑点转换成带有两个独立手柄的角点，然后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称之为拐点。

- **直线段**：使用钢笔工具在图像中单击两个不同的位置，将在两点之间创建一条直线段。如果按住 Shift 键再建立一个点，则新创建的线段与以前的直线段形成 45 度角。

- **曲线段**：拖动两个角点形成两个平滑点，位于平滑点之间的线段就是曲线段。

在介绍完了这些路径的有关概念后，请大家看图 7.62，以便更好地理解上面介绍的这些概念。

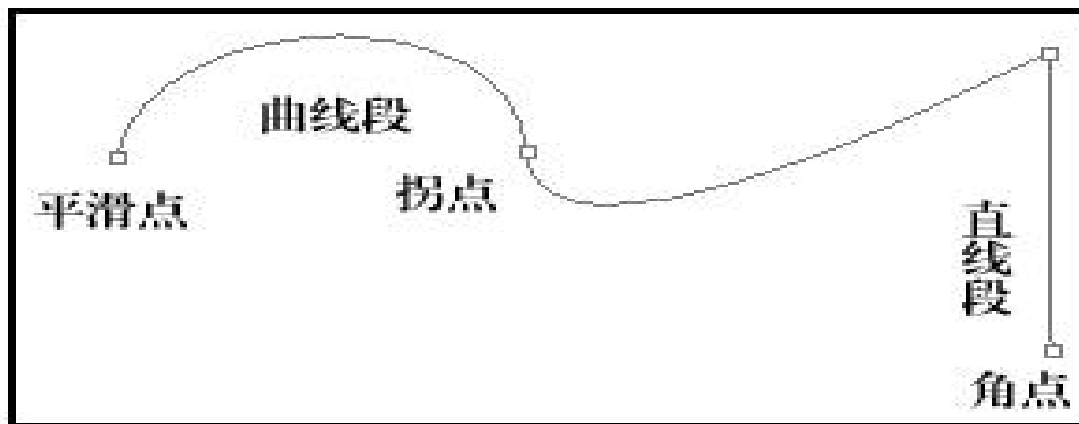


图 7.62 路径概念图

在认识了路径及路径的有关概念后，我们将开始学习创建路径的工具。这些工具位于工具箱的第七行的左边工具格中，一般显示的是钢笔工具，当你用鼠标按住该工具 2-3 秒钟时，将弹出后面的附属工具，如图 7.63 所示。



图 7.63 路径工具图

一些 Photoshop 的老用户已经非常熟悉其中的某些工具了，其中有五个工具已经在 4.0 版本中出现过了，5.0 中又新增了两个工具——磁性钢笔工具和任意钢笔工具。下面我们就来具体介绍这些工具。

7.3.2 路径工具

在工具箱中点按住钢笔图标，系统将会弹出隐藏的工具，一共有七个工具，从左至右依次为：钢笔工具、磁性钢笔工具、任意钢笔工具、添加点工具、删除点工具、箭头工具和角工具。下面我们将对它们的使用方法逐一进行介绍，在介绍的过程中将与各位一起做一些小小的实例以加深认识。

7.3.2.1 钢笔工具

一般用此工具在 Photoshop 中绘制直线路径，在图像中每单击一下鼠标左键将创建一个定位点，该定位点将和上一个定位点自动用直线连接。

双击钢笔工具，将调出 Pen Options 控制面板，在该控制面板中只有一项可供选择，即 Rubber Band 项。如果选择了该项，则移动鼠标时，

在鼠标的指针上将出现一条橡皮筋线，随着鼠标的移动它将及时地更新，这样就可以给你一个预览效果。

与钢笔工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键创建关键点，将强迫系统以 45 度角或 45 度角的倍数进行绘制路径。
- 按住 Alt 键，当钢笔工具移到关键点时，将暂时由钢笔工具转换成角工具。
- 按住 Ctrl 键，将暂时将钢笔工具转换成箭头工具。

实例 32

(1) 首先创建一个 320 X 240 Pixels 大小的图像文件，然后选择钢笔工具，如果当前的工具格中显示的不是钢笔工具，可以按住 Alt 键单击工具格进行切换。

(2) 然后在图像中任意位置点下鼠标，将创建出一个角点，移动鼠标至其它位置再单击鼠标，则创建第二个角点，两个角点之间自动以直线进行连接，效果如图 7.64 所示。



图 7.64 创建路径图

(3) 如果继续点下第三个关键点，则系统将在二、三关键点之间生成一条新的路径。效果如图 7.65 所示。



图 7.65 继续创建路径

(4) 在创建了第三个关键后，将鼠标移至第二个关键点上，会发现鼠标现在由钢笔工具转换成了删除点工具，在第二个关键点上单击一下，即可将第二个关键点删除。效果如图 7.66 所示。



图 7.66 删除第二个关键点

(5) 如果将鼠标移动到路径线上，若当前该处没有关键点，则钢笔工具将转换成添加点工具，在路径线上单击就可以创建一个关键点了。效果如图 7.67 所示。



图 7.67 添加关键点

(6) 将刚创建的关键点删除，然后在同样的位置上再次按下鼠标，

然后向下拖动鼠标，将创建出曲线段和拐点。效果如图 7.68 所示。

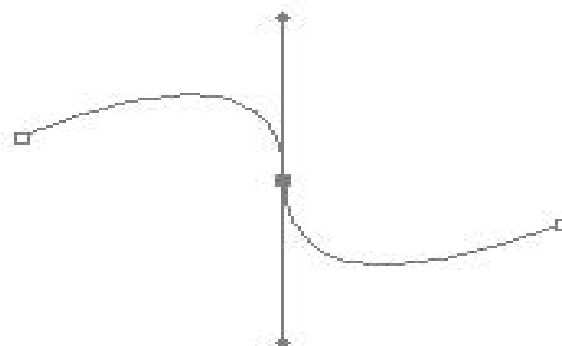


图 7.68 曲线段和拐点的创建

以上只是钢笔工具的简单使用，你自己可以多做练习，以便更好地熟悉和掌握钢笔工具。接下来要介绍的是新增工具——磁性钢笔工具

7.3.2.2 磁性钢笔工具

该工具是一个新增的路径工具，它的作用有些象前面工具箱中介绍的磁性套索工具，所不同的是它创建的路径，而不是选择区域。从某些

方面来说，磁性钢笔工具的功能的要比磁性套索工具要强一些。因为使用磁性套索工具，一旦完成了选择操作，就不能够再修改了，这样有些选择区域可能偏差比较大一些，尤其是弧度特别强的一些区域。而磁性钢笔工具就不同了，它在完成一次路径设定后，将在路径控制面板中形成一条路径，你可以再使用其它的路径工具进行修改，例如使用角工具来调整路径的弧度，以使它更加精密的“附着”在弧度很强的一些区域上。

双击磁性钢笔工具将调出 Magnetic Pen Options 控制面板，如图 7.69 所示。在该控制面板中大部分的项目与磁性套索工具的控制面板中的项目相同，只是多了一个 Curve fit 项，该项将设定自动沿路径生成的贝塞尔曲线与路径之间的最大误差，以 pixel 为单位，设定数值越小，生成的路径精度越高。

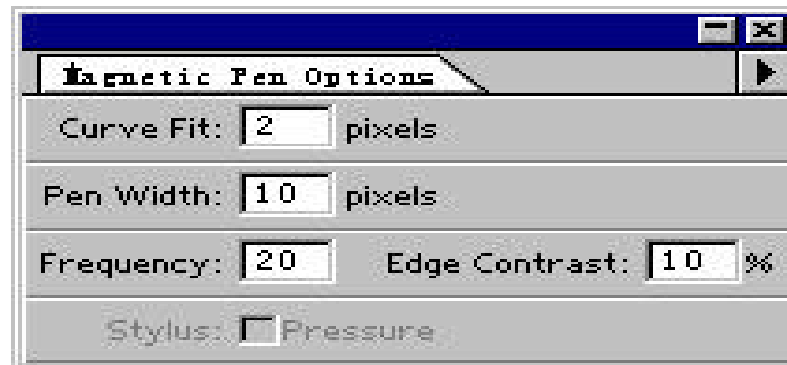


图 7.69 磁性钢笔工具控制面板

- **Pen Width**：用于设定钢笔检测的范围，设定的范围为 1~40 个 pixels，当你设定好这个范围后，系统将以当前鼠标指针所在的点为标准，在设定的这个范围内查找反差最大的边缘。
- **Frequency**：设定的是关键点创建的速率，设定范围在 0~100 之间，设定的数值越高，则标记关键点的速率越高，标记的关键点越多。
- **Edge Contrast**：用于设定发现边缘的灵敏度，设定范围在 1%~100% 之间，设定的数值越高，则要求边缘与周围环境的反差越大。

- 如果使用了数字图形板，那么可以选择是否使用 Stylus:Pressure 项。如果选中了该项，那么在选择时，对于数字图形板的压力越大，将导致搜索范围越小，即对数字图形板施加的压力越大，越将导致 Pen Width 的数值减小。

注意：对于一些有明显边缘的图像，你可以将 Pen Width 的值设大，Frequency 的值设小，Edge Contrast 的值设大，在拖动鼠标时误差可以大一些；对于边缘比较柔和、反差不大的图像，则将 Pen Width 的值设小，Frequency 的值设大，Edge Contrast 的值设小，在拖动鼠标时尽可能的贴近图像的边缘，这样创建的路径效果将好一些。

注意：要选择出较精确的边缘，可以将 Pen Width 的值设定小一些，Edge Contrast 的值设定大一些；如果要选择较粗糙的边缘，可以将 Pen Width 的值设定大一些，Edge Contrast 的值设定小一些。

与磁性钢笔工具相配合的功能键：

- 按住 Alt 键，将把磁性钢笔工具暂时换成钢笔工具。
- 按住 Ctrl 键，将把磁性钢笔工具暂时换成箭头工具。

- 按住 Alt 键，把鼠标移动到一个关键点上，磁性钢笔工具将暂时切换成角工具。

注意：如果当前图像中已经存在一条路径了，选中磁性钢笔工具时并将其移动到一个关键点上时，磁性钢笔工具将暂时切换成删除点工具；如果将其移动到一条路径线段上，则磁性钢笔工具将暂时切换成添加点工具。

实例 33

在这个实例中我们将使用磁性套索工具来选取 Guitar.psd 文件中吉他图形上的花纹图案，在选择完成后，还要调整一下路径，以使它更加精确。

(1)首先在 Photoshop 5.0 中打开 Samples 文件夹中的 Guitar.psd 文件，然后在工具箱中选择磁性钢笔工具，如果在工具格中显示的不是磁性钢笔工具，可以按住 Alt 键再单击工具格，直到选中磁性钢笔工具。

(2) 双击磁性钢笔工具，调出磁性钢笔工具的控制面板，将该面板中的参数设置成图 7.70 中显示的参数。

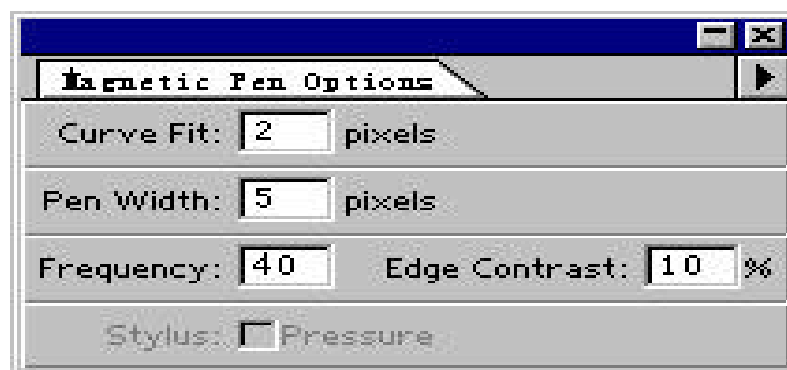


图 7.70 磁性钢笔工具控制面板

这样的参数设置主要是针对花纹图案与背景反差不大而设置的。具体各项的意义可以参看前面的讲解。

(3) 在设置好这些参数后，在吉它的花形图案的左下角单击鼠标确定最初的关键点，然后沿花形图案小心的拖动鼠标，如果有误差比较大的关键点，可以立即使用 Del 键删除；对于某些反差比较小的地方，

可以使用手工来设定关键点。



图 7.71 选取过程中的示意图



图 7.72 完成连接后的效果图

大家可以看到在上面选择中误差还是比较大的，如果我们使用的是

磁性套索工具，那么我们唯一可做的就是重新选择了。而对于路径来说，尽管选择的误差比较大，但是我们还是可以补救的。你只需要使用其它的几个路径工具对路径进行一番修改，就可以补救过来了。由于大家还不太熟悉其它的几个路径工具，在这儿就不具体地讲解补救过程了，大家可以看一下效果图示，这就是最后的选择效果。



图 7.73 修改后的效果图

至此就介绍完了磁性钢笔工具。该工具在创建路径方面优势还是比较明显的。在使用该工具创建出精密的路径后，进一步就可以选择出精确的选择区域了。因此建议各位在学习后多加练习。至于上面提到的路径修改，各位可以先将文件存盘，在学习完其它的路径工具后再练习着去完成。

接下来我们要学习的路径工具还是新增的工具——任意钢笔工具。从该工具的名称上就可以了解一二了，它将是一种任意性很高的路径创建工具。

7.3.2.3 任意钢笔工具

任意钢笔工具将以一种自由手绘的方式在图像中创建路径，就象套索工具一样，当在图像中创建出第一个关键点后，你就可以任意拖动鼠标来创建形状极不规则的路径了，当你释放鼠标时，路径的创建过程就完成了。

双击任意钢笔工具，将调出 Freeform Pen Options 控制面板，如图 7.74 所示。

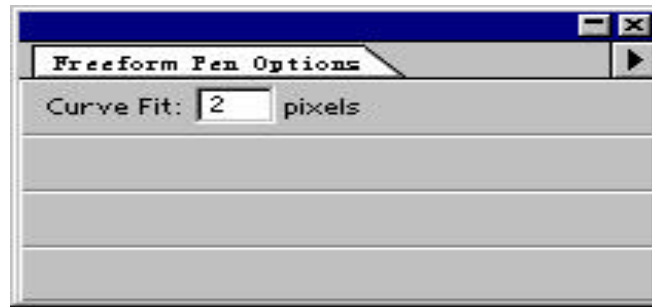


图 7.74 任意钢笔工具控制面板

在该控制面板中只有一项——Curve fit 项，用于设定沿鼠标拖动轨迹生成的贝塞尔曲线与路径之间的最大误差，以 pixel 为单位，设定数值越小，生成的路径精度越高。

与任意钢笔工具相配合的功能键：

- 按住 Ctrl 键，将把磁性钢笔工具切暂时换成箭头工具。
- 按住 Alt 键，把鼠标移动到一个关键点上，任意钢笔工具将暂时切换成角工具。

注意：如果当前图像中已经存在一条路径了，选中任意钢笔工具时并将其移动到一个关键点上时，任意钢笔工具将暂时切换成删除点工具；如果将其移动到一条路径线段上，则磁性钢笔工具将暂时切换成添加点工具。

因为任意钢笔工具在使用起来与套索工具极其相似，所以我们在这儿就不专门的去练习了，你可以自己有针对性的去做一些练习。

7.3.2.4 添加点工具

用于在已存在的路径上插入一个关键点。在路径上单击左键，即可在线段上面增加一个点，并同时产生两个调节手柄，就象一个杠杆，可利用这两个手柄对路径线段进行调节。

注意：该工具没有相对应的工具控制面板。

7.3.2.5 删除点工具

用于删除路径上已存在的点。在路径上的关键点上单击鼠标左键，即可将该关键点删除，而原有路径将自动调整以保持连贯。如果路径线

段少于三条了，则路径不再是连贯的路径。

注意：该工具没有相对应的工具控制面板。

7.3.2.6 箭头工具

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

注意：该工具没有相对应的工具控制面板。

与箭头工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键，可以强迫关键点以 45 度角进行移动。
- 按住 Shift 键，可以使用鼠标同时选中多个关键点，再拖动时将同时修改这几个选中的关键点。
- 按住 Alt 键进行拖动，将把已经存在的路径先复制，然后把复制

后的路径拖动到预定的位置处。

7.3.2.7 角工具

单击或拖动角点可将它转换成拐点或平滑点，拖动点上的调解手柄可以改变线段的弧度。

注意：该工具没有相对应的工具控制面板。

与角工具相配合的功能键：

- 按住 Shift 键拖动其中的一个关键点，将强迫手柄以 45 度角或 45 度角的倍数进行改变。

- 按住 Alt 键可以任意改变两个手柄中的一个手柄，而不影响另一个手柄的位置。

★ 按住 Alt 键拖动路径中的线段，将把已经存在的路径先复制，然后把复制后的路径拖动到预定的位置处。

- 按住 Ctrl 键，拖动鼠标至关键点上时，角工具将暂时切换成箭头工具。

实例 34

在这个实例中我们将用基本的路径工具去创建两个图形，一个图形是心形，另一个图形是一个宽口的罐子。

(1) 首先来创建一个心形。建立一个 320 X 240 Pixels 的新文件，然后使用钢笔工具在图像中绘制出一个楔形的图案。为了精确绘制，可以选择 View>Show Rulers 菜单命令将标尺功能打开。

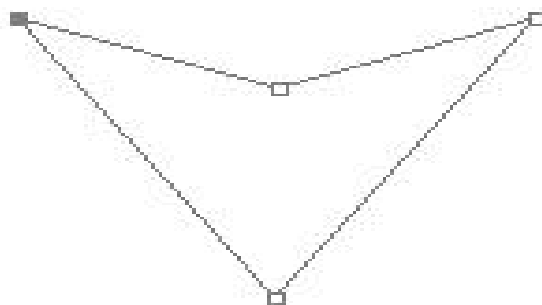


图 7.75 绘制楔形图案

(2) 然后选择角工具。首先我们来改变左上角的角点，将其相左下方拖动形成平滑点。效果如图 7.76 所示。

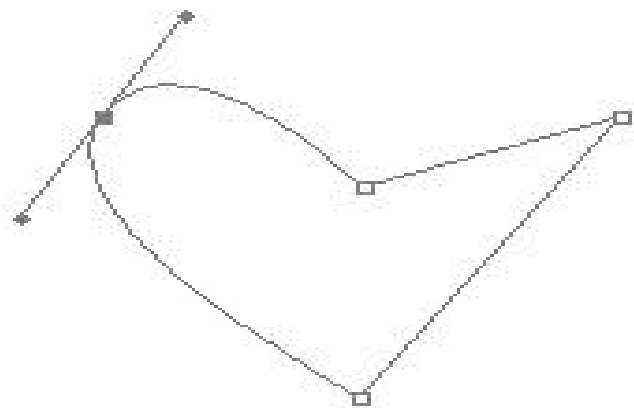


图 7.76 拖动左角点成平滑点

(3) 然后使用同样的方法将右边的角点拖成平滑点。效果如图 7.77 所示。

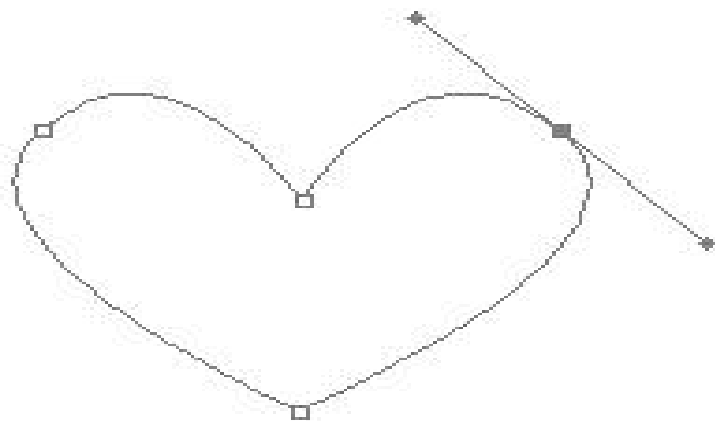


图 7.77 拖动右角点成平滑点

相信各位肯定做的要比上面的图形好看！目前只能进行到这儿，在学习完路径控制面板后，还要为这颗心填充上红色，这样一颗红心才算做完了。因此你现在应该选择 File>Save 菜单命令，先将这个半成品存盘。

接下来我们要来做一个稍微复杂的例子，使用路径工具来创作一个宽口的罐子。

实例 35

(1) 首先建立一个 320 X 240 Pixels 的新文件，然后使用钢笔工具在图像中绘制出一个三角形的闭合路径。为了精确绘制，你可以选择 View>Show Rulers 菜单命令将标尺功能打开。绘制的图形如图 7.78 所示。

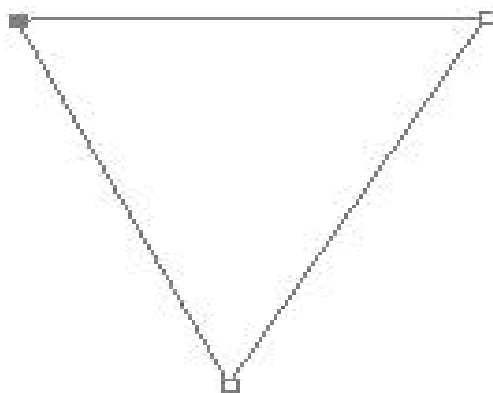


图 7.78 绘制三角形图案

(2) 然后将钢笔工具切换到添加点工具，在三角形的上边缘的中间位置创建一个新的关键点。如图 7.79 所示。

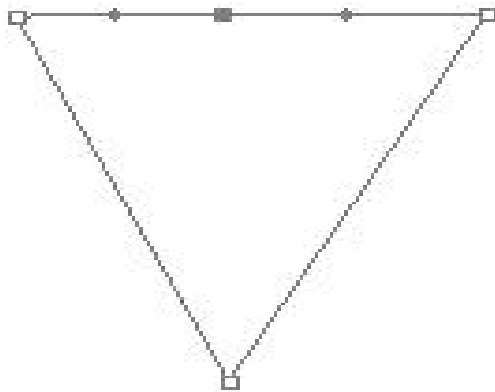


图 7.79 添加一个关键点

(3) 将添加点工具切换成箭头工具，然后选中刚才添加的关键点相上拖动至合适的位置，效果如图 7.80 所示。

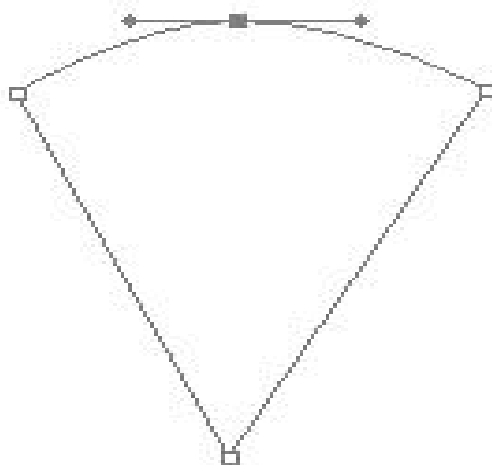


图 7.80 向上拖动关键点至合适位置

（4）然后将箭头工具切换成角工具，水平拖动底部的角点形成罐子的底部，效果如图 7.81 所示。

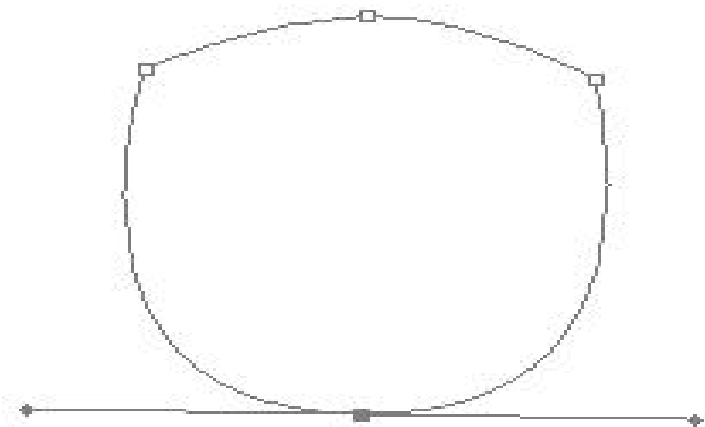


图 7.81 形成罐子底部

(5) 水平拖动罐子顶部的平滑点，将形成罐子的宽口部分。效果如图 7.82 所示。

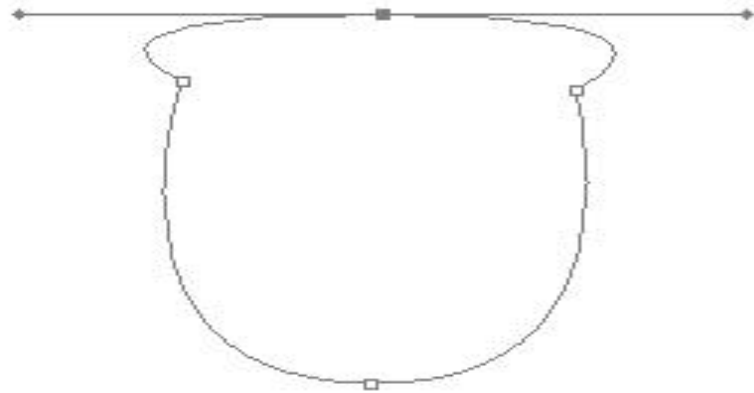


图 7.82 形成罐口

(6) 使用同样的方法，水平拖动中间的两个关键点，这样一个罐子的基本形状就完成了，效果如图 7.83 所示。

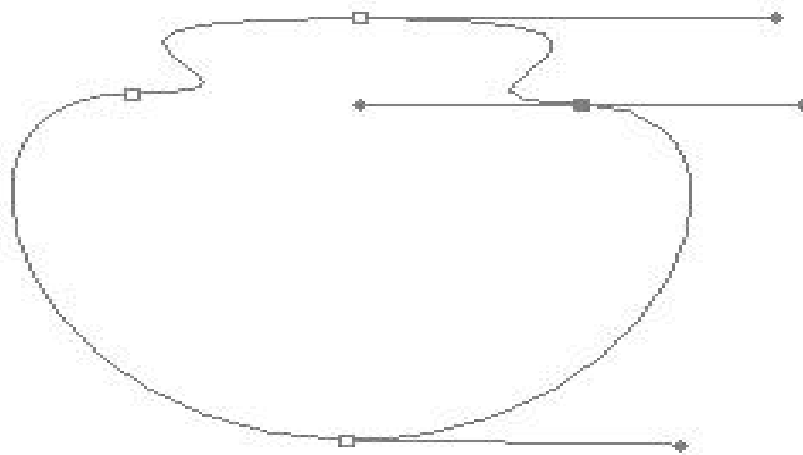


图 7.83 形成罐子的大体轮廓

(7) 将角工具再切换到钢笔工具，然后在罐子的中部添加一条直线段的路径。在使用添加点工具在直线段的中部添加一个关键点，然后使用箭头工具向下拖动到合适的位置，效果如图 7.84 所示。

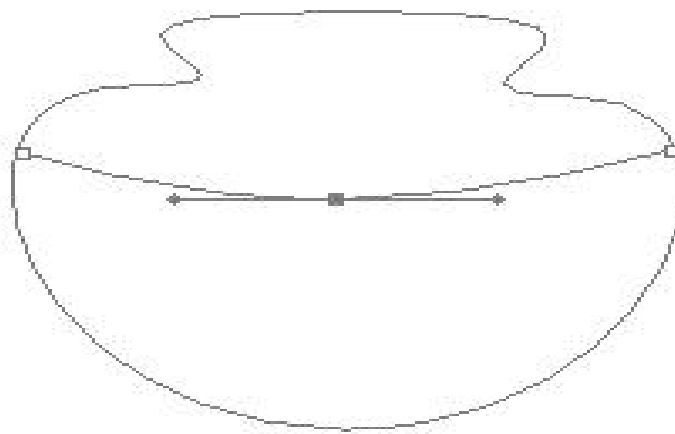


图 7.84 添加罐子中间的部分

(8) 使用类似的方法将罐子的口部添全，然后用角工具来调整它，最后形成的效果如图 7.85 所示。

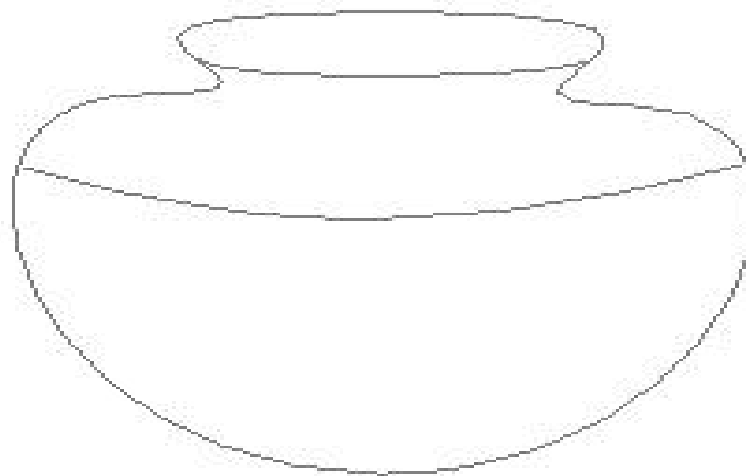


图 7.85 最后完成的效果

做完了两个简单的实例，各位已经基本上明白了有关路径的工具的简单使用方法。其实这些路径工具具有许多的使用技巧，这需要大家在以后的工作中不断地总结、实践。下面我们在把路径工具的使用做一个小小的总结。

7.3.2.8 小结

(1) 绘制路径

根据目标的形状、轮廓，利用钢笔工具一个点接一个点地创建关键点。系统将自动把后创建的关键点与前面创建的关键点用线段相连起来。利用箭头工具、角工具等修改工具，可对路径进行细微的调整，从而使它更紧密地缚在目标上，或更符合所想创建的形状。

在绘制好的路径上，可用添加点工具和删除点工具来增加或减少关键点。

注意：在 Photoshop 5.0 中使用钢笔工具时，它可以自动切换成添加点工具或删除点工具。

另外在 Photoshop 5.0 中，可以使用磁性钢笔工具和任意钢笔工具轻松的绘制出图形的路径。

(2) 对路径进行编辑

⊙ 选择路径

1.选择箭头工具，然后在路径中的任一关键点上单击，此时该点将变黑，表明已被选中，按住 Shift 键可以继续选择其它的关键点。

2.按住 Alt 键，并在路径上单击，所有定位点都被选定。

3.在路径外任意处单击，则所有关键点都将消失，再把箭头工具移到路径上单击，则所有关键点将再次显现。

◎ 编辑路径

1.删除一个点并拆断路径：用箭头工具选中要删除的点，按 Delete 键或选择 Edit>Clear 命令，这样就可删除点以及与其相连接的一段路径。

2.删除点而不拆断路径：直接用删除点工具单击要删除的点，即可将该点删除，与之邻近的两侧的点之间将形成新的线段，确保一个闭合路径不发生断裂。

如果对一个开放路径，施实同样的操作，点所在的线段会同点一起消失。

3.删除线段：用箭头工具在路径外侧单击，使路径不被选择，然后单击要删除的线段，将其选中，按 Del 键删除。

4.删除整个路径：按 Del 键一次，可清除最后一段路径；按两次，则会清除全部工作路径；按三次 Del 键，则清除屏幕上的所有路径。

◎ 操纵路径

1.拖动路径：若要移动路径中的点，先要使用箭头工具选定它然后进行拖动，即可对路径进行收缩，拉伸，弯曲等变化，其它未被选定的点和线将不受影响。你也可以直接拖动一段路径，当你拖动某一段路径时，它每一侧的角点同时移动。

注意：按光标键可以一次 1 Pixel 移动选定的路径。

2.调节路径：选择一个点并拖动双向手柄之一就可改变相应线段的弧度，而路径中的点是不动的。

如果是一个平滑点，移动一个手柄时，两个手柄都动，如果你只想移动一侧手柄，那就必须转换成角工具，然后拖动其中的一个控制手柄即可。

◎ 连接、闭合路径

1.连接两个开放的路径：首先击活钢笔工具，单击一条路径的终点，然后单击另一路径的终点，则两条路径连成一条路径。

2.闭合一个开放路径：先把钢笔工具移到所创建路径的第一个关键

点上，钢笔工具将变为一个带有小圆圈的钢笔工具，这时单击鼠标的左键，便可闭合一条路径。

⊙ 复制路径

按住 Alt 键，把一个选中的路径拖到一个新的位置，然后松开 Alt 键，或选择 Path 控制面板的弹出式菜单中的 Duplicate Path 命令。

在介绍完路径工具后，接下来介绍路径的“休息室”——路径控制面板。所有的路径都将在路径控制面板中出现，可以利用路径控制面板所带的工具按钮对路径进行修改、创建选择区域等操作。下面就开始介绍路径控制面板。

7.3.3 深入认识路径控制面板

首先在 Photoshop 5.0 中找到路径控制面板，即 Paths 控制面板。如果当前它并未显示在屏幕上，则执行 Window>Show Paths 菜单命令，将路径控制面板调出。一般路径控制面板和层、通道的控制面板处于同一个控制面板组，为了学习的方便，使用以前的方法将它从控制面板组

中拖出来，形成一个单独的控制面板。如图 7.86 所示。

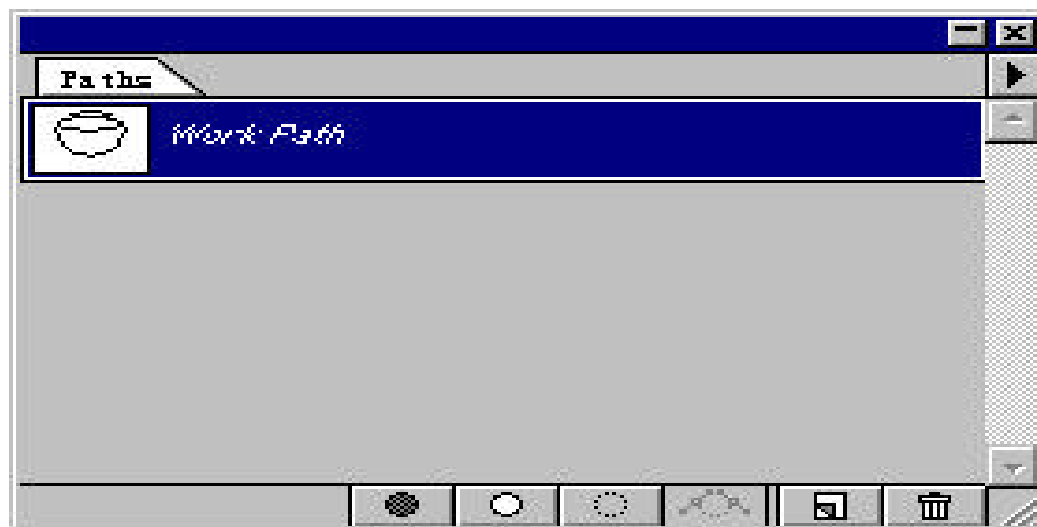


图 7.86 路径控制面板

7.3.3.1 系统按钮：在层控制面板的上方有两个系统按钮，分别是最小化按钮和关闭按钮。单击最小化按钮可以将层控制面板缩小到最小化，单击关闭按钮可以将层控制面板关闭。

7.3.3.2 在层控制面板的左边是该面板的名称标签，拖动该标

签可以将该控制面板拖出或拖入控制面板组。

7.3.3.3 路径放置区：用于放置所有的路径。

7.3.3.4 在路径控制面板中的底部有六个工具按钮，如图 7.87 所示



图 7.87 Path 控制面板的工具按钮

它们依次为：填充路径工具、勾边工具、创建选取工具、创建路径工具、新建路径工具、删除路径工具。

⊙ 填充路径工具

单击此工具将对当前选中路径进行填充，填充的对象包括当前路径的所有子路径以及不连续的路径线段。填充后的路径仍是一个单独的目标，你还可以将它拖动并再次进行填充，不会影响已填充的对象。

注意：当屏幕上存在一个遮罩时，不能填充路径。

实例 36

(1) 填充一条路径 : 打开一个新文件，用钢笔工具创建一条路径，然后单击填充路径工具，或选择路径控制面板的弹出式菜单中的 Fill Path 命令，将整条路径进行填充。

(2) 填充一个有重叠或相交部分的路径 : 建立一条有重叠或相交部分的路径，选择一个位于路径之内而又不是位于路径上的点，然后通过任何路径线段画一条虚线至文件窗口的边缘，数一数一个路径与这条虚线相交的次数，为偶次，则虚线的起点将被填充；为奇数，则这个区域被填充。这种判断一个相交或重叠区域能否被填充的方法叫偶奇卷绕法。

(3) 填充一条包含子路径的路径 : Photoshop 把所有存在的路径及子路径都看作是一条路径，因此要保证所有路径都取消选定，才能都被填充；如果只想填充某一段路径，则先使用箭头工具选定它，然后在进行填充。

注意：如果用户选定了路径中的一部分，Paths 控制面板的弹出菜单中的 Fill Path 命令将变为 Fill Subpath 命令。

注意：如果被填充的路径为开放路径时，Photoshop 将自动把两端点以直线段连接然后进行填充；如果只有一条开放的路径，则不能进行填充。

下面我们再做一个练习，以便了解 Photoshop 如何对含有子路径的路径进行填充。

实例 37

(1) 打开一个新文件，用钢笔工具创建一个路径，然后再创建一条子路径。

(2) 用箭头工具在路径外单击，取消所有路径的选定，以便能填充全部的路径。

(3) 在路径控制面板中的弹出式菜单中选择 Fill path 命令，或按住 Alt 键，再单击填充路径工具图标，这时将出现 Fill Path 对话框。

如图 7.88 所示。

(4) 在 Fill path 对话框中，Use 下拉式列表框将设定使用的填充颜色，ForeGround Color 指使用前景色进行填充；BackGround Color 设定使用背景色填充；Pattern 设定使用图案进行填充；Black 设定使用黑色填充；50%Gray 设定使用 50% 的灰度填充，White 设定使用白色进行填充。

Opacity ：用于设定填充的不透明度。

Mode ：设定合成的模式，缺省项为 Normal，各项具体的意义可以参看层控制面板中的有关内容。

Preserve Transparency ：用于保护图像中透明的区域。

在 Feather Radius：可以设定一个柔化边缘值，范围从 0~255 个像素。

Anti-aliased ：用于去除锯齿状边缘。

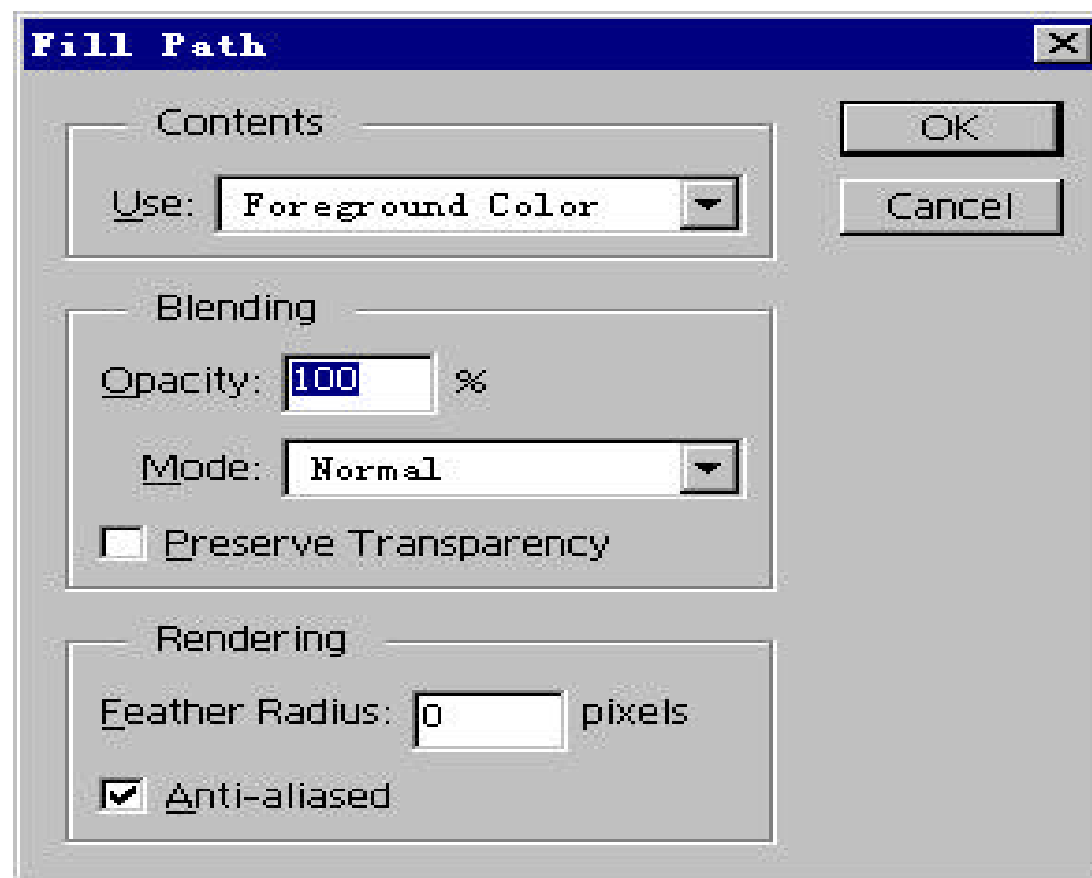


图 7.88 Fill Path 对话框

在设置好各个参数项后，单击 Ok 按钮，即可按指定的参数进行填充。

注意：在路径控制面板中直接将路径拖曳到填充路径图标上，也可以对路径以当前的设置进行填充。

◎ 勾边工具

该工具位于填充路径工具的右边，单击它时，系统将使用当前的颜色和当前在 Stroke path 对话框中设定的工具对路径进行勾划。如果按住 Alt 键再单击它或从弹出式菜单中选择 Stroke Path 命令，将调出 Stroke Path 对话框，如图 7.89 所示。

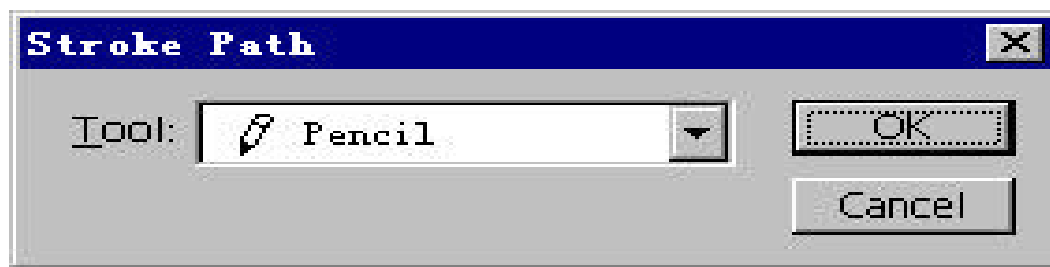


图 7.89 Stroke Path 对话框

该对话框中只有一个 Tool 下拉式列表框，其中共有十三种工具可供选择。如果当前在工具箱中已经选择了渲染等工具，该工具将自动地设置在此处。另外你在 Brusher 控制面板中设定的笔触类型也将直接影响此处的勾边效果。

注意：如果在对路径进行勾边时没有取消对路径的选定，则 Stroke Path 改为 Stroke Subpath，即只对选中的子路径进行勾边。

⊙ 创建选取工具

该工具将把当前路径所圈选的范围转换成为选择区域。

单击路径控制面板底部的 Make Selection 图标即可进行转换。如果按住 Alt 键再单击或直接选定弹出式菜单中的 Make Selection 命令，则将调出 Make Selection 对话框。如图 7.90 所示。

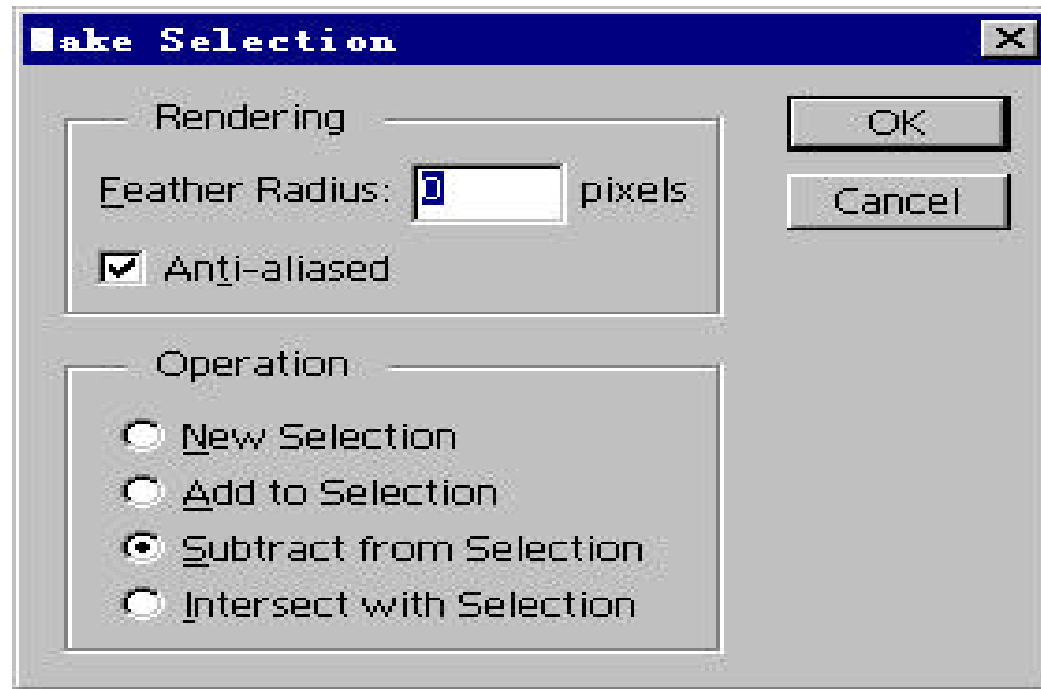


图 7.90 Make Selection 对话框

在 Make Selection 对话框中，Feather Radius 项用于设定羽化边缘的数值，Anti-aliased 项用于去除锯齿状边缘。Operation 项给出了四个子选项，请看下面的说明：

(1) New Selection : 由路径创建一个新的选择区域。

如果当前图像中已经存在一个选择区域了,则后面的三项处于可选择状态。

(2) Add to Selection : 将由路径创建的选择区域添加到当前选定区域中,如果两者有相交的部分,则自动地融合成一个选择区域。

(3) Subtract From Selection : 从一个已有的选择区域中减去当前由路径创建的选择区域,前提条件是两者必须有相交的部分,如果没有相交的部分,则路径无法在这种状态下转换成选择区域。

(4) Intersect With Selection : 在路径中保留路径与选择区域的重叠部分。

注意 : 如果路径为开放式路径,则在转换成选择区域时,系统会自动将距离最近的两个端点以直线段相连接 ;如果只有一条直线段开放路径,则不能转换为选定区域。

实例 38

还记得我们在前面用路径绘制的心形图案吗？在这儿将把它转换成选择区域，然后填充上红色。

(1) 调出前面存储的心形图案文件。

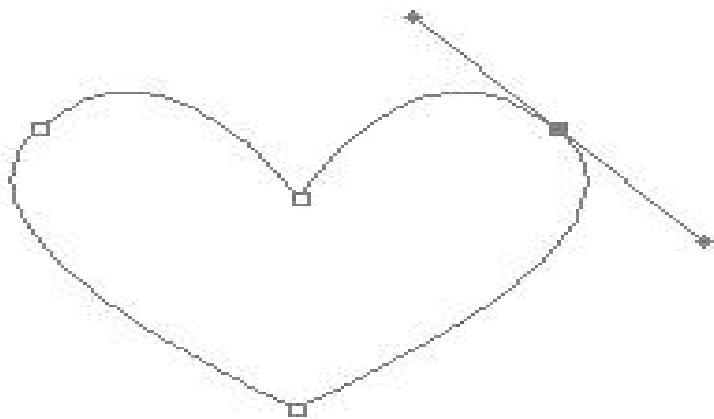


图 7.91 心形图案

(2) 按住 Alt 键单击创建选取工具，将调出 Make Selection 对话框，在该对话框中设定羽化数值为 0，选中 Anti-aliased 项，在

Operation 项中选中 New Selection 项，然后单击 OK 按钮确认执行。
执行后的效果如图 7.92 所示。

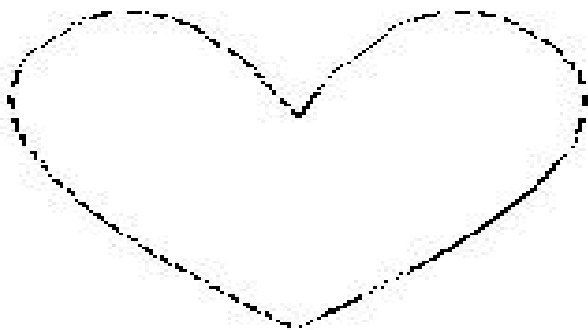


图 7.92 将路径转换为选择区域

(3) 然后在工具箱中选择前景颜色设置框，在弹出的颜色设置框中选择红色。然后执行 Edit>Fill 命令，使用前景色将其填充。填充的效果如图 7.93 所示。



图 7.93 填充后的效果图

如果在 Make Selection 对话框中设定了适当的羽化值，则填充后的心形图案的边缘将带有一种虚幻的效果。不过给朋友的心最好是“实的”，不要玩“虚的”！

接下来我们来认识一个与创建选择工具功能相反的工具，就是位于它后面的创建路径工具。

⊙ 创建路径工具

该工具将把当前的选择区域转换成路径。

单击路径控制面板底部的 Make work Path 即可进行转换。如果按住 Alt 键再单击或是选择弹出式菜单中的 Make Work Path 命令，将调出 Make Work Path 对话框。如图 7.94 所示：



图 7.94 Make Work Path 对话框

在该对话框中只有一项，即 Tolerance 项，这是一个误差设置项，用于设定当选择区域转换成路径时的误差允许范围。设定数值在 0.5 到 10 个像素之间，设定的数值越小，则精确度越高，但路径上的关键点也越多。如果要编辑生成的路径，在此处设定的数值最好为 2。

Path 面板底部的最后两个图标为 New Path 图标和 Trash 图标。

⊙ 新建路径工具

该工具用于创建一个新的路径。

单击此工具可以创建一个新的路径。如果按住 Alt 键再单击此工具，或者在弹出式菜单中选择 New Path 命令，则可以调出 New Path 对话框，如图 7.95 所示。

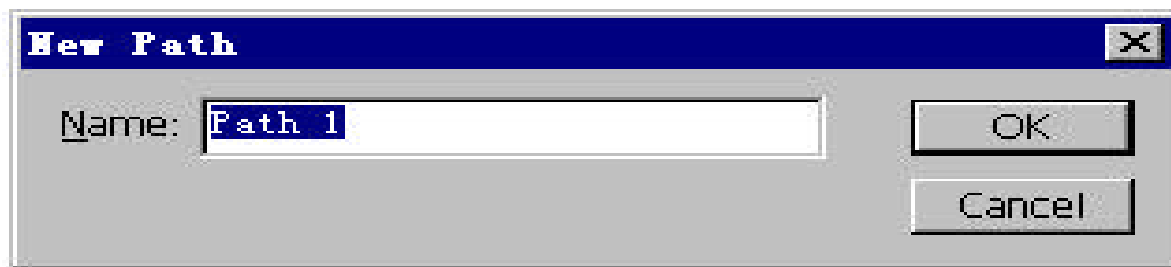


图 7.95 New Path 对话框

在 New Path 对话框中只有一个 Name 项，用于设定新创建的路径的名称。

⊙ 删除路径工具

该工具用于删除路径。你可以直接拖曳一个路径到此工具上，便可

将整个路径全部删除。它的作用与弹出式菜单中的 Delete Path 是相同的。

7.3.3.5 路径控制面板菜单

在路径控制面板的右边也有一个黑色的三角形按钮，当单击这个按钮时同样也将弹出一个菜单，如图 7.96 所示，下面就来介绍这个菜单。



图 7.96 路径控制面板弹出式菜单

⊙ **New Path** : 用于创建一个新的路径，功能同控制面板下面的新建路径工具。

⊙ **Duplicate Path** : 用于复制一个已存在的路径。

⊙ **Delete Path** : 用于删除一个已存在的路径，功能同控制面板中的删除路径工具。

⊙ **Turn off Path** : 用于在屏幕上暂时隐藏当前选中的路径，此时路径仍保留在路径控制面板中，再次单击该路径即可使其再次显示。

⊙ **Make Work Path** : 将把当前的选择区域转换成路径。在调出的 Make Work Path 对话框中的 Torlerance 项中，可以设定转换时的误差允许范围。设定数值在 0.5 到 10 个像素之间，设定的数值越小，则精确度越高，但路径上的关键点也越多。如果你要编辑生成的路径，在此处设定的数值最好为 2。

⊙ **Make Selection** : 将把当前路径所选择的范围转换成为选择区域，它将调出 Make Selection 对话框，有关该对话框的具体意义可以参看前面创建选取工具中的有关内容。

⊙ **Fill path** : 用于将当前的路径进行填充。

注意：如果在图像中没有选中任何的路径，则该命令显示为 Fill Path 命令，它将填充当前工作路径中的所有路径；如果在图像中选择了路径，则该命令显示为 Fill Subpath 命令，它将只填充当前选中的路径。

有关 Fill Path 对话框中各项的具体意义，可以参看前面的填充路径工具的介绍。

⊙ Stroke Path：将使用当前的颜色和当前在 Stroke path 对话框中设定的工具对路径进行勾划。

注意：Brusher 控制面板中设定的笔触类型也将直接影响勾边的效果。

在 Stroke Path 对话框中只有一个 Tool 项，在 Tool 下拉式列表框中共有十三种工具可供选择。如果当前在工具箱中已经选择了渲染等工具，该工具将自动地设置在此处。

⊙ Clipping Path：用于指定一个路径作剪切路径。

当在一个图像中定义了一个剪切路径后，在把这个图像在其它的软件中打开时，如果该软件同样支持剪切路径的话，则路径以外的图像将

是透明的。

在选择了 Clipping Path 命令后，将调出 Clipping Path 对话框，如图 7.97 所示。在该对话框中，Path 项用于设定作剪切路径的路径名称；Flatness 项用于压平或简化可能因过于复杂而无法打印的路径。

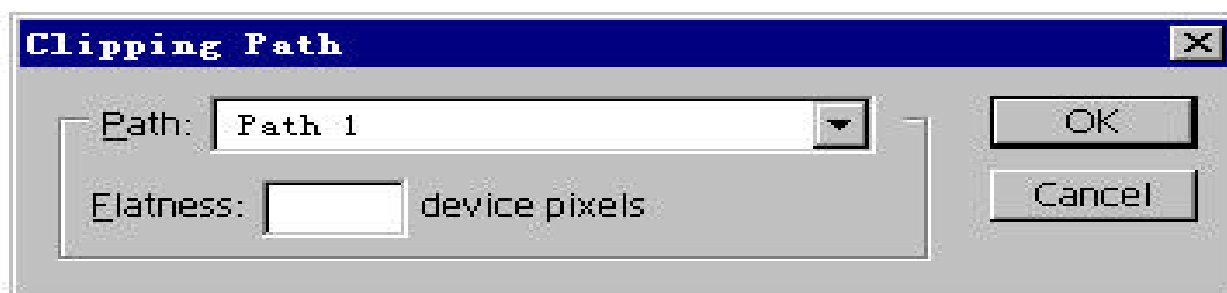


图 7.97 Clipping Path 对话框

◎ Palette Options：用于设定路径控制面板中的路径显示略图的大小，在调出的对话框中，直接选择即可。

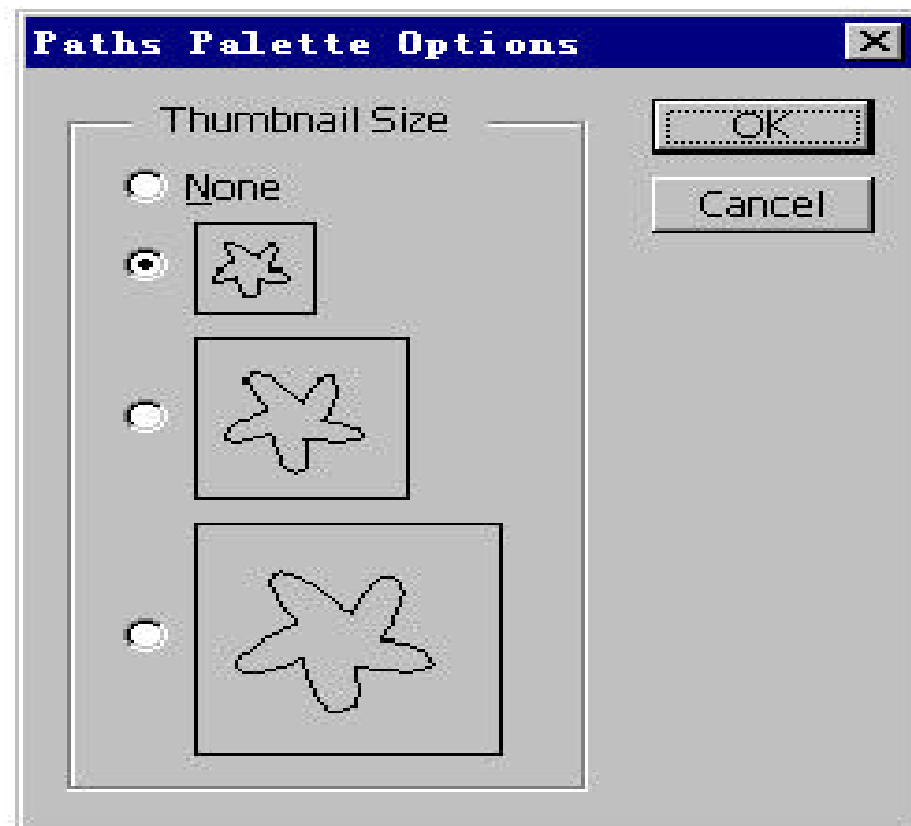


图 7.98 Paths Palette Options 对话框

至此路径的有关基础知识就介绍完了，因为前面已经练习了不少的实例，因此就不在做具体的实例了。学习路径是不难的，但是真要完全掌握路径，并能使用路径来非常轻松地完成一些工作确实比较难的。路径的使用程度与你的操作经验是成正比的，你要想成为 Photoshop 的高手，就一定要掌握路径的使用，那么只有一条路，就是多做一些练习，多积累一些经验。

第八章 创造辉煌的——内置滤镜

滤镜是 Photoshop 中功能最丰富、效果最奇特的工具之一，下面将详细介绍 Photoshop 中的滤镜，包括滤镜的分类、作用效果以及参数设置的方法等。这些滤镜共分为十三组，它们分别为 Aritistic（艺术）效果滤镜、Blur（晕开模糊滤镜）、Brush Strokes（笔触效果滤镜）、Distort（扭曲变形滤镜）、Noise（随机色滤镜）、Pixelate（块化处理滤镜）、Render（照明效果滤镜）、Sharper（锐化滤镜）、Sketch（草图滤镜）、Stylize（风格化滤镜）、Texture（材质滤镜）、Video（视频滤镜）、Other（其它滤镜）等。

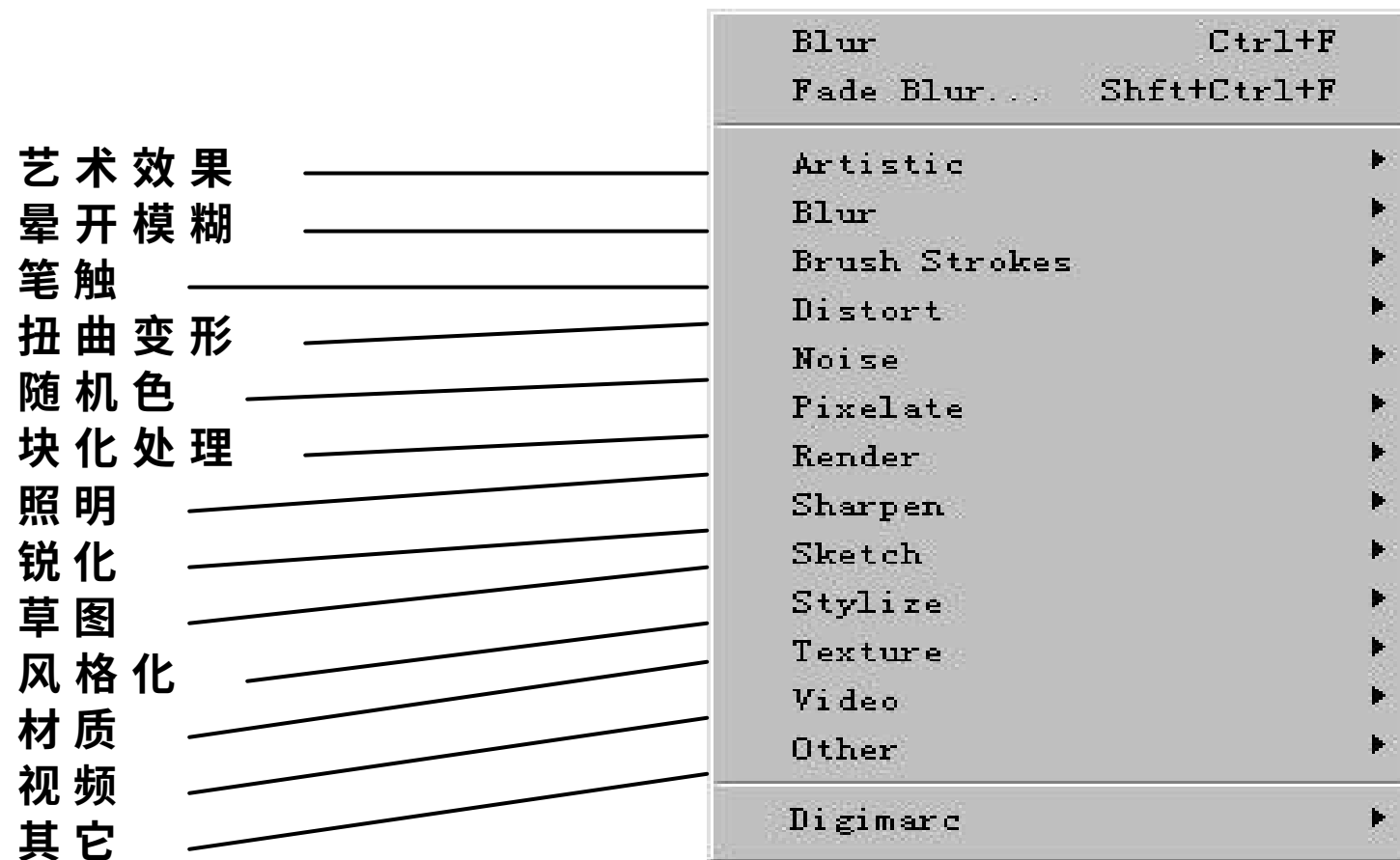


图 8.1 Filter 滤镜菜单

为了帮助用户尽快找~感兴趣的滤镜,我们把所有的滤镜按字母顺序排列在这里,以供查阅。

3D Transform	3D 效果	Accented dges	加粗边线
Add Noise	增加噪声	Angled Strokes	倾斜线条 Bas
Relief Bas	浮雕	Blur	模糊
Blur More	更模糊	Chalk & Charcoal	粉笔和碳精棒
Charcoal	碳精棒绘画	Chrome	金属铬
Clouds	云雾	Color Halftone	彩色半连续调
Colored Pencil	彩色铅笔	Conte Crayon Conte	蜡笔
Craquelure	裂纹	Crosshatch	十字斜线
Crystallize	水晶折射	Custom	自定义
Cutout	简化效果	Dark Strokes	神秘的线条
De-Interlace	去除交替扫描线	Despeckle	去除杂质
Difference Clouds	差异云雾	Diffuse	漫射
Diffuse Glow	漫射灯光	Displace	替换
Dry Brush	干笔刷	Dust & Scratches	灰尘与划痕

EmBoss	浮雕	Extrude	突出
Facet	多面体	Film Grain	胶片颗粒
Find Edges	寻找边线	Fragment	碎片
Fresco	壁画	Gaussian Blur	高斯模糊
Glass	玻璃	Glowing Edges	边缘发光
Grain	颗粒	Graphic Pen	绘图笔
Halftone pattern	半连续调图案	High Pass	高通滤波
Ink outlines	彩色速写	Lens Flare	镜头折光
Lighting Effects	光照	Maximum	最大值滤波
Median	中值滤波	Mezzotint	金属板印刷
Minimum	最小值滤波	Mosaic	马赛克效果
Mosaic Tiles	马赛克磁砖	Motion Blur	运动模糊
Neon Glow	霓虹灯光	Note Paper	粗糙纸面
NTSC Colors	NTSC 过滤器	Ocean Ripple	海洋细浪
Offset	位移	Paint Daubs	拙劣的画
Palette Knife	油画刀	Patchwork	拼图游戏

Photocopy 复印效果
Plaster 石膏板
Pointillize 点彩画
Poster Edges 海报
Reticulation 金属网
Rough Pastels 蜡笔画
Sharpen Edges 边缘锐化
Shear 弯曲
Smudge Stick 涂抹
Spatte 雨滴
Sponge 海绵
Stained Glas 彩色玻璃
Sumie-e 滤镜
Tiles 磁砖
Trace Contour 搜索轮廓
Underpaintiong 背面作画

Pinch 挤压效果
Plastic Wrap 塑料包装薄膜效果
Polar Coordinates 极坐标
Radial Blur 放射模糊
Ripple 涟漪
Sharpen 锐化
Sharpen More 增强锐化
Smart Blur 智能模糊
Solarize 中途曝光
Spherize 球形化
Sprayed Strokes 喷雾
Stamp 邮戳
Texture Fill 材质肌理
Torn Edges 手撕纸边
Twirl 快速旋转
Unsharp Mask 虚蒙板锐化

Water Paper 浸水纸

Watermark 水印

Wind 风

Watercolor 水彩画

Wave 波动

Zigzag 锯齿波

(1) 概述

滤镜是以各种不同的方式改变像素数据的。当处理图像中在部分区域时，使用水彩画滤镜，一次改变选区中的所有像素，使用增加噪声滤镜还可以给图像随机加入一些微小的颗粒。总之，用户可以使用 Photoshop 的内置滤镜和外置滤镜实现自己的任何想法。

⊙掌握滤镜。要想熟练地掌握滤镜不是一件容易的事情，只要充分地了解它们的用途及特性，多用滤镜做一些例了，就会情不自禁地爱上它们。

⊙对层处理。在对层进行处理之前，应先将要处理的图像放在一个新建立的层中，接着再用滤镜对当前层进行处理。这样处理的结果可以使滤镜处理的效果溶合到图像中去，从而得到需要的效果。使用户可以在设计过程中，按自己的想象力创造出各种各样的效果。

⊙ 对通道处理。有些用于单通道会产生特殊效果，可以对一个单通道进行相应的处理，而且可以得到意想不到的特殊效果。在处理灰阶图像时可以使用任何滤镜。用于 Alpha 通道的滤镜，还可把该通道当作选区的蒙板。

（2）滤镜退色

每当使用完一个滤镜后，在菜单项 Filter 中出现一 Fade...选项，此选项能够改变上一个滤镜处理后对图像的作用程度，也可以改变混色模式。这个功能在应用方面往往是很强大的一项。

实例 39：

（1）打开 Photoshop 自带的“CMYK balloons.tif”文件。

（2）选择 Filter>Blur>Gaussian Blur，调出高斯模糊对话框，按图 8.2 所示设置参数项。



图 8.2 Gaussian Blur 设置框

(3) 返回到 Filter 菜单，这时 Fade 项可被选用，执行此命令调出褪色对话框如图 8.3 所示。设置不透明度为 50%，混色模式为系统默认的 Normal。

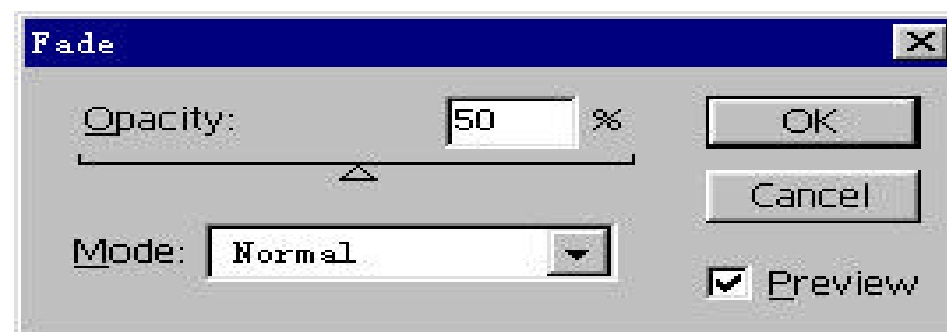


图 8.3 Fade 对话框

(4) 单击 OK 按钮，如图 8.4 所示显示出最终处理的结果。

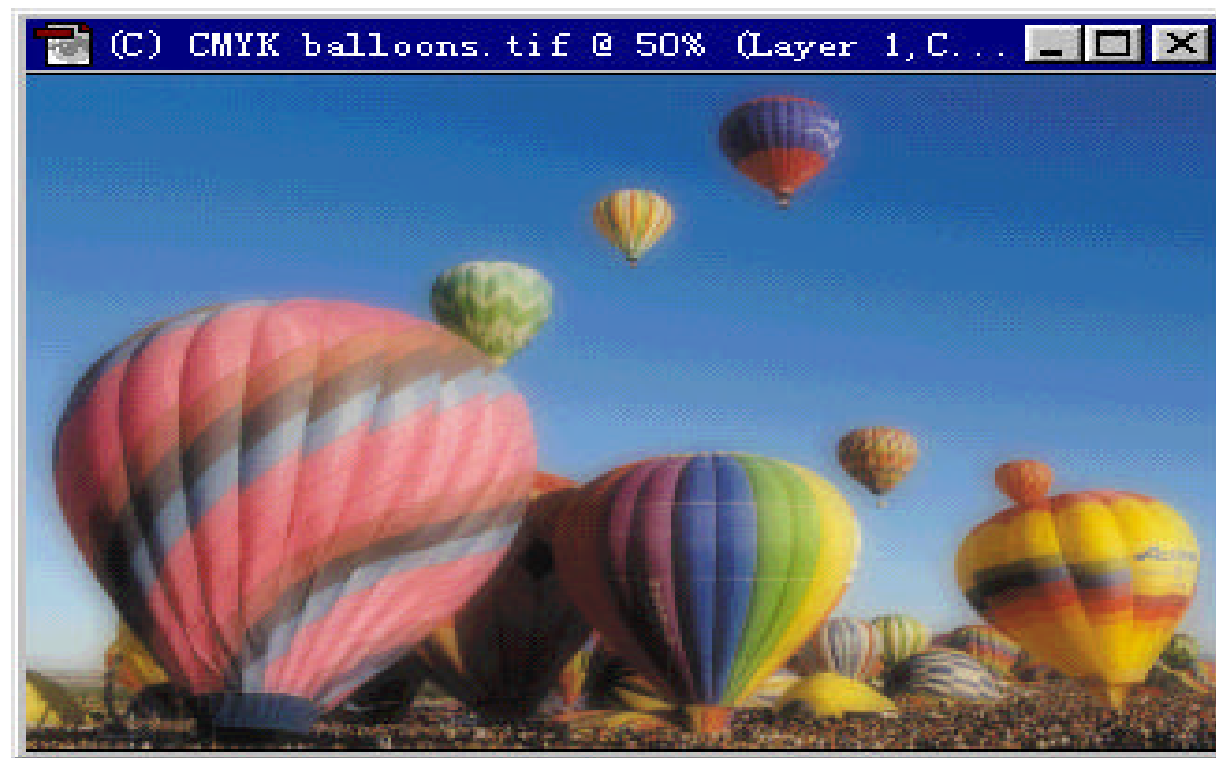


图 8.4 最终效果图

8.1Artistic（艺术）效果滤镜

该组效果滤镜仅限于 RGB 颜色模式和 Multichannel 颜色模式。而不能在 CMYK 或 Lab 模式下工作。它们都要求图像的“层”不能为全空。这些滤镜可以给你带来各种各样的艺术效果，可独立发挥作用，也可配合其滤镜效果使用，以取得理想的效果。

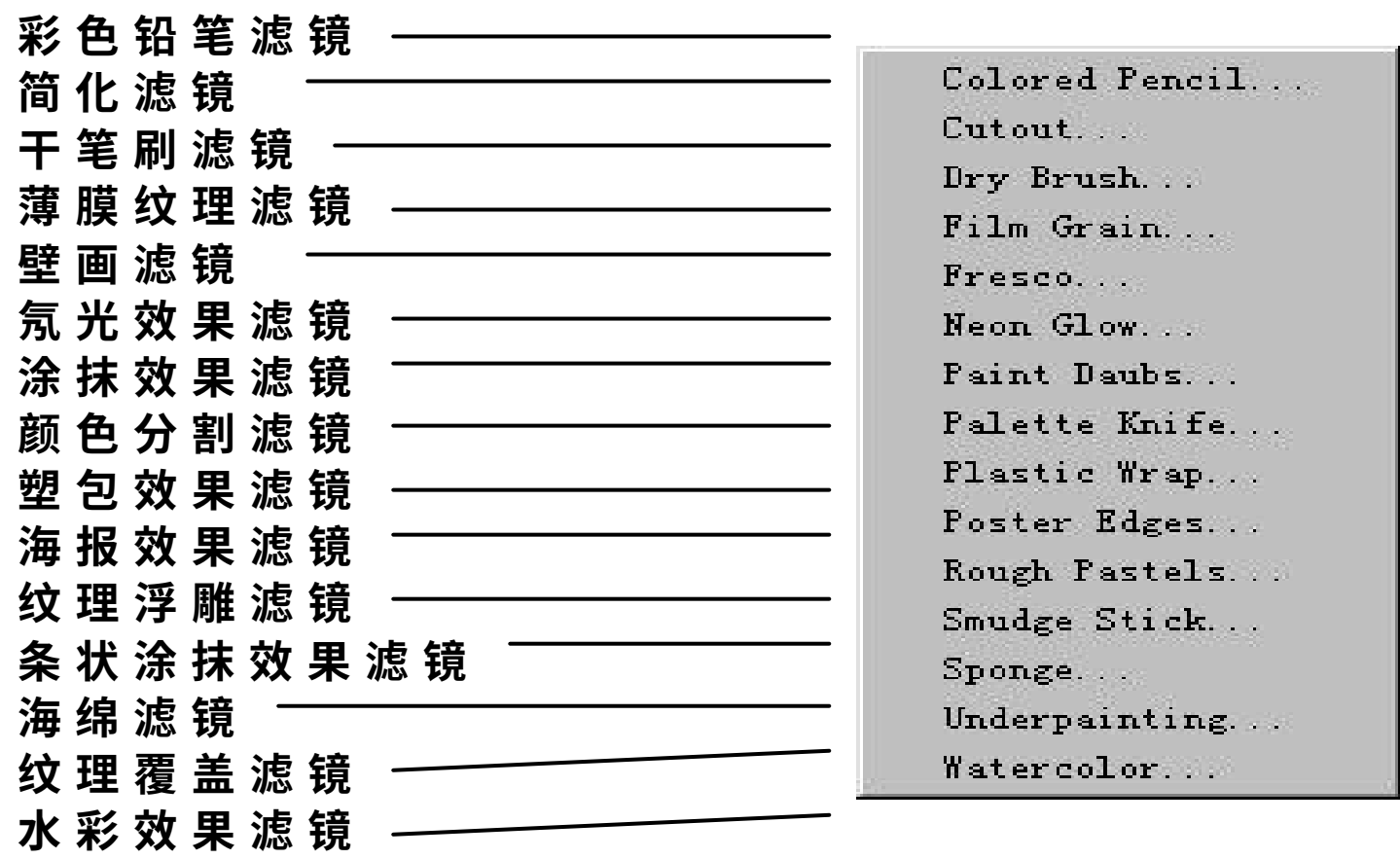


图 8.5 Artistic 滤镜菜单

8.1.1 Colored Pencil (彩色铅笔滤镜)

彩色铅笔滤镜的作用是把图像变成用彩色铅笔在黑色、灰色、白色纸上作画的效果。该滤镜使用图像中的主要颜色，并把那些次要的颜色变为纸色（这取决于参数的设置）。打开的对话框如图 8.6 所示。



图 8.6 彩色铅笔滤镜对话框

⊙ Pencil Width：设置笔划的宽度和密度，它的取值范围是从 1～24。该参数设置为 1 时，图像几乎全是彩色区，只显示出少量的背景色；该参数设置为 24 时，图像被打碎成粗糙的背景色为主的画面，大小与原图像相等。

⊙ Stroke Pressure：笔划的压力，它控制图像中颜色的明暗度，参数取值范围是从 0～15。该参数设置为 0 时，无论其它参数如何调整，图像都没有变化；设置为 15 时，则保持图像原有的亮度。

⊙ Paper Brightness：设置图纸亮度，取值范围从 0～50。此参数设置为 0 时；纸色为黑色；设置为 50 时，纸色为背景色；设置为 25 时，则纸色为上述两种颜色的混合色。如果操作者的背景色为白色，建议用户使用 Paper Brightness 的值为 0 或 50，中间参数即设置为 25 时会导致图像模糊混乱。

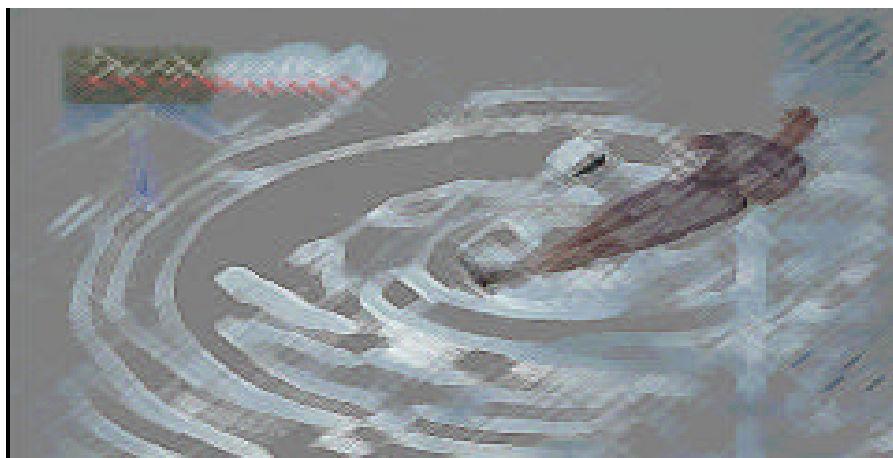


图 8.7 效果图

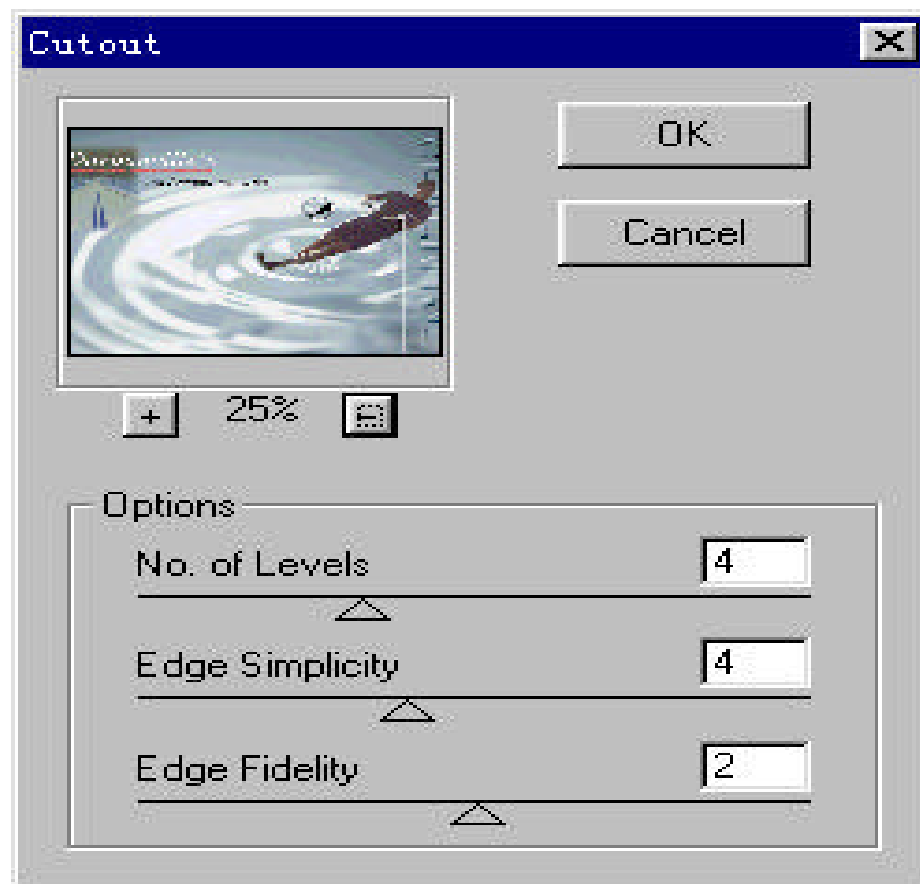
8.1.2 Cutout （简化滤镜）

简化滤镜将改变选择区整个图片，它平衡颜色的范围比任何一种滤镜都大，并依据图像中的颜色界限创建一个图形轮廓。与色调分离命令不同的是，它使用的是原像的颜色，而不是颜色空间的原色。该滤镜是 Photoshop 的滤镜中最集中加工的滤镜。它的处理效果看起来像是精心修剪的彩纸图。

注意：此滤镜在计算上要花费很长时间，因此要选择合适的值去修饰的图片。

打开的滤镜对话框如图 8.8 所示。

图 8.8 Cutout 对话框



⊙ No.of Levels : 设置当前层纸面上的色度分多少层次。该参数的取值范围是从 2~8。该参数设置最低时,滤镜能从原图像中找出两个级别的颜色数量,并显示出来。尽管这个设置在很大程序上简化了图像,但仍能表现出有意义的颜色,将图像显示出来。

⊙ Edge Simplicity : 设置边缘减化量。该参数的取值范围是从 0~10。边缘全部减化以至于没有边缘,图像变成一个实体的颜色块。该参数的最好设置应是从 0~5。可以在几何形状不太复杂时产生真实的效果。

⊙ Edge Fidelity : 调节产生痕迹的精确程序。该参数的取值范围是从 1~3。如果上述减化量设置为 0,则该参数对图像没有影响。但如果减化量设置为 5,当改变该参数数值时,图像边缘的形状将有很大的变化;参数值为 1,将产生一个抽象边缘;设置为 3 时,将尽可能地捕获实际边缘,清晰度最高。



图 8.9 效果图

8.1.3 Dry Brush (干笔刷滤镜)

这是一个非常好的滤镜，每个参设置都能够产生出意想不到的效果。它将模仿用笔刷作画时，毛笔上的颜料快用完时的状态，划过后笔迹的边缘断断续续，若有若无的效果。在 Photoshop 中，这种效果则表现为笔划边缘的柔和度，而笔划的内部深浅仍保留着各种各样的变化。

产生的效果为一种不饱和不湿润干枯的油画效果。打开的对话框如

图 8.10 所示。



图 8.10 Dry Brush 对话框

⊙ Brush Size：设置模拟笔刷的大小，取值范围为从 0～10。该参数设置为 0 时模拟笔刷最小，相反则笔刷为最大。

⊙ Brush Detail：调节笔触的细腻程度，参数的取值范围为 0～10。它决定了从原图像中捕获的细微层次的数量，设置为 10 时，捕获最多。相反则捕获最少。

⊙ Texture：调节效果颜色之间的过渡变形。参数的取值范围为从 1～3，设置为 1 能产生一种光滑效果的图像；设置为 3 时，图像将会增加一些原图像中不曾有的微小像素，即图像中增加了像素斑点。



图 8.11 效果图

8.1.4 Film Grain (薄膜纹理)

该滤镜产生一种软片颗粒纹理效果。它允许操作者对高光区和暗调区增加噪声的多少确定图像局部调亮的范围和程度。此滤镜能产生非常引人入胜的独特效果，可以用于印前图像处理时，对图像增加噪声。该滤镜善于处理带文字的图像。打开的对话框如图 8.12 所示。



图 8.12 Film Grain 对话框

⊙ Grain : 调节颗粒纹理的密度，其取值范围为 0~20。此参数设

置为 20 时，则颗粒数量越多，相反参数取值越小，则颗粒数量也越少。

⊙ Highlight Area：用于设置高亮度区域的范围大小，亮度区域是指图像中的中亮调区和饱和度较高的区域。参数的取值范围为从 0~20，参数设置为 20 时，亮度区域最大，相反则亮度区域为最小。

⊙ Intensity：控制图像局部亮度的程度。该参数的取值范围为从 0~10，设置为 0 时，对处理的图像没有任何影响。相反如果参数设置为 10 时，亮度强的地方颗粒明显地减小。



图 8.13 效果图

8.1.5 Fresco (壁画滤镜)

此滤镜能够产生一种古壁画的斑点效果。与干笔刷滤镜产生的效果非常相似，与干笔刷所不同的是它能够改变图像的对比度，使暗调区域的图像轮廓清晰。打开的对话框如图 8.14 所示。

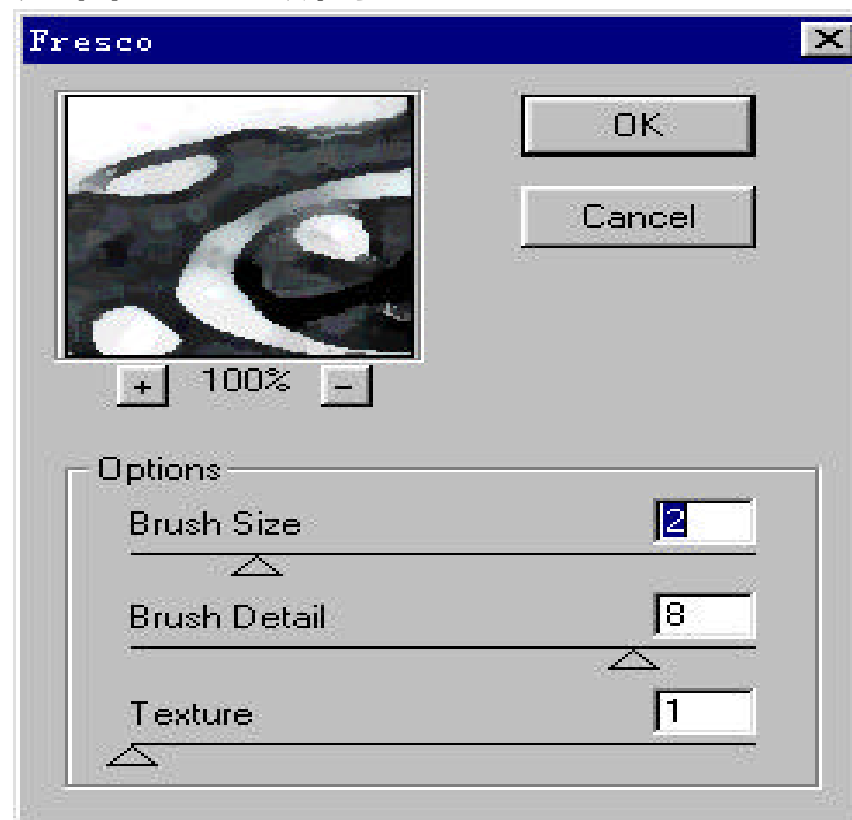


图 8.14 Fresco 对话框

⊙ Brush Size：设置模拟笔刷的大小，取值范围为从 0～10。该参数设置为 0 时模拟笔刷最小，相反则笔刷为最大。

⊙ Brush Detail：调节笔触的细腻程度，参数的取值范围为 0～10。此参数决定了从处理图像中捕获的细微层次的数量，设置为 10 时，捕获的最多。相反则捕获的最少。

⊙ Texture：调节壁画效果的颜色过渡变形值，该参数范围为从 1～3，设置为 1 能产生光滑的图像；设置为 3 时，处理的图像中含有原图像中不曾有的微小色块，即图像中增加了像素斑点。



图 8.15 效果图

8.1.6 Neon Glow (氖光效果)

氖光效果产生彩色氖光灯照射的效果，这种滤镜非常奇特，它能从图像中产生奇妙的三色调和四色调模式图像。使用该滤镜将给图像加上适当的颜色，给人们一种虚幻的感觉。当用于一个选区时也能够产生一种独特的效果。如果当前所处理的图像为灰阶图像时，它将散发出一种奇特的颜色光芒。打开的对话框如图 8.16 所示。



图 8.16 Neon Glow 对话框

⊙ Glow Size：调节氖光的照射范围，该设置的取值范围是从 -24～+24。参数取值为 +24 时，氖光照射范围最强最大。若 Glow Size 的值为负值时，得到的是处理图像的负像。

⊙ Glow Brightness：调节氖光的亮度值。亮度的取值范围是从 0～50。当参数为 0 时，无论 Glow Size 参数如何设置都没有什么反映。

⊙ Glow Color：调节氖光颜色。

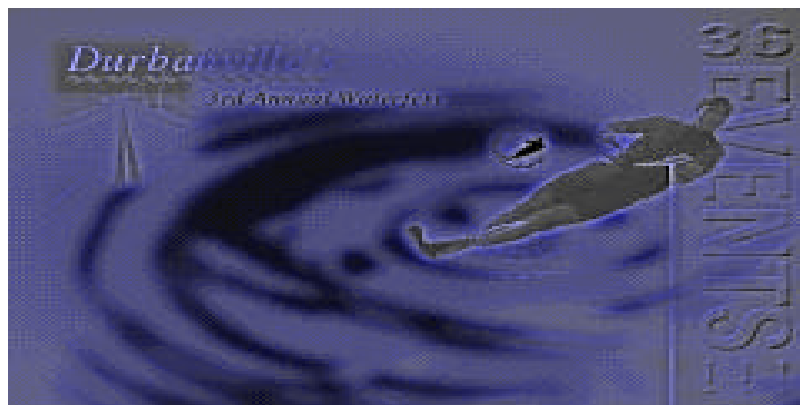


图 8.17 效果图

8.1.7 Paint Daubs（涂抹效果）

Paint Daubs 该滤镜能产生涂抹的模糊效果，它还能选择笔刷，以便对图像进行进一步的变换。此滤镜适于对整幅图像进行处理，产生一种模糊效果。打开的对话框如图 8.18 所示。



图 8.18 Paint Daubs 对话框

⊙ Brush Size：控制笔刷的范围大小，该参数的取值范围是从 1～50，参数取值越大，则控制区域的范围也越大。

⊙ Sharpness：调节涂抹的笔触，其取值范围为 0～40。

⊙ Brush Type：设置笔刷类型，系列默认值是 Simple（简易）。

笔刷类型有 Simple（简易）、Light Rough（浅色粗糙）、Dark Rough（深色粗糙）、Wide Sharp（宽锐化类型）、Wide Blur（宽模糊）和 Sparkle（闪光类型）等。

效果图（如图 8.19 所示）的参数设置为 Brush Size 为 8，Sharpness 为 7，Brush Type 笔刷类型为 Simple（简易），即系统默认的参数设置。



图 8.19 效果图

8.1.8 Palette Knife(颜色分割)

该滤镜可以使颜色相近融合，产生大写意的笔法效果，处理后的效果看上去象是把颜料涂抹在黑色的画布上一样，暗调区域将变成浓密的黑色，整个图像似乎增加了黑度一样，对于处理整幅图像，有很好的效果产生。打开的对话框如图 8.20 所示。

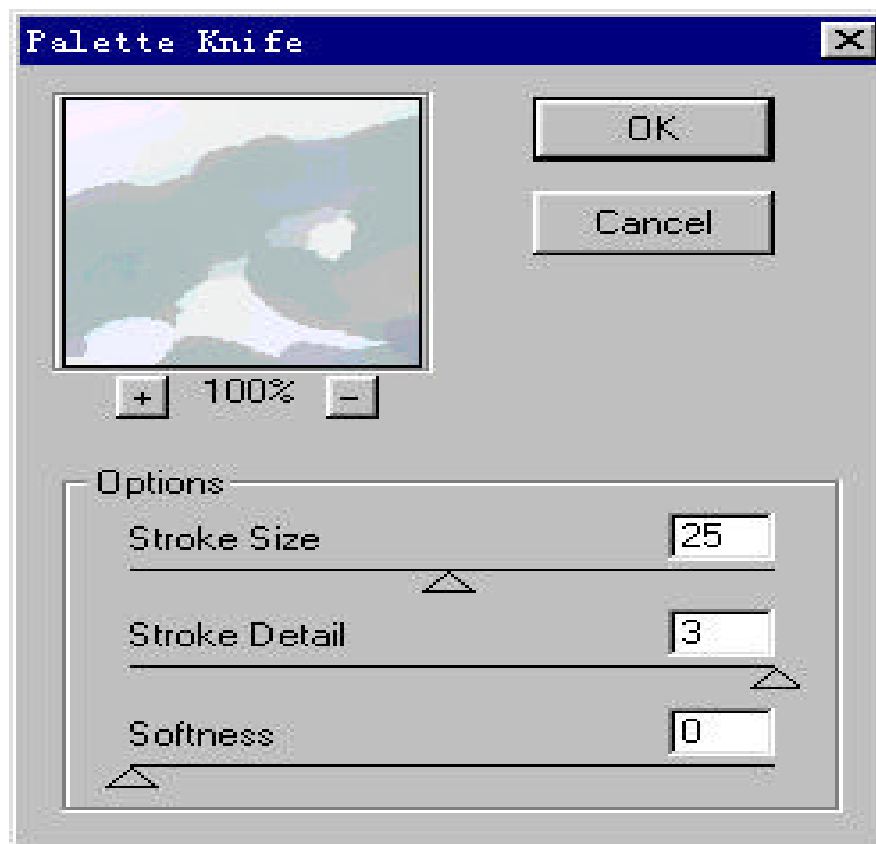


图 8.20 Palette Knife 对话框

⊙ Stroke Size：调节笔划范围的大小，参数的取值范围为 1～50。参数设置值为最大时即为 50，会失去处理图像的所有颜色层次，参数设置值为最小时即为 1 时，处理图像没有什么任何的变化。此参数的取值最好为 25。

⊙ Stroke Detail：此参数用来控制颜色细节的相近程度，参数的取值范围为从 1～3。

⊙ Softness：调节边界的柔化度。参数的取值范围为从 0～10。设置为 0 时，边缘有锯齿状；设置为 10 时，边缘无锯齿变得柔和。产生的效果如图 8.21 所示。



图 8.21 效果图

8.1.9 Plastic Wrap (塑包效果)

该滤镜产生一种表面质感很强的塑包效果，使处理图像变得非常出众，看上去整幅图像具有鲜明的立体感。重复使用该滤镜能产生非常有趣的塑料泡泡，从而得到有很多凸起的效果和用来替换的图案。对话框如图 8.22 所示。



图 8.22 Plastic Wrap
对话框

⊙ Highlight Strength：用

来调节塑包效果中高亮度点的亮度，参数的取值范围为从 0～20。参数设置为 20 时，产生的反射光的强度最大，设置为 0 时，被处理的图像没有任何的亮度变化。此值一般应设置在 0 以上的其它数值。

⊙ Detail：调节效果的细节复杂程度，参数的取值范围为从 1～15，参数设置为 1 时，被处理的图像看不出有任何的效果，设置为 15 时，产生的塑包效果最为紧密。若 Highlight Strength 参数设置为 0 时，无论此参数怎么调整也没有任何变化。

⊙ Smoothness：用来调整产生塑包效果的光滑度，此参数的取值为 1～15，设置为 1 时，看不出有任何的塑包效果，当参数设置为 15 时，塑包效果会遮住图像。此参数最好设置为两数中间的数值。Plastic Wrap（塑包效果）的三个参数只有相互搭配使用，才能够产生比较理想的效果。



图 8.23 效果图

8.1.10 Poster Edges (海报效果)

使用这个滤镜可以将图片转换成美观的招贴画效果。该滤镜的对话框如图 8.24 所示。

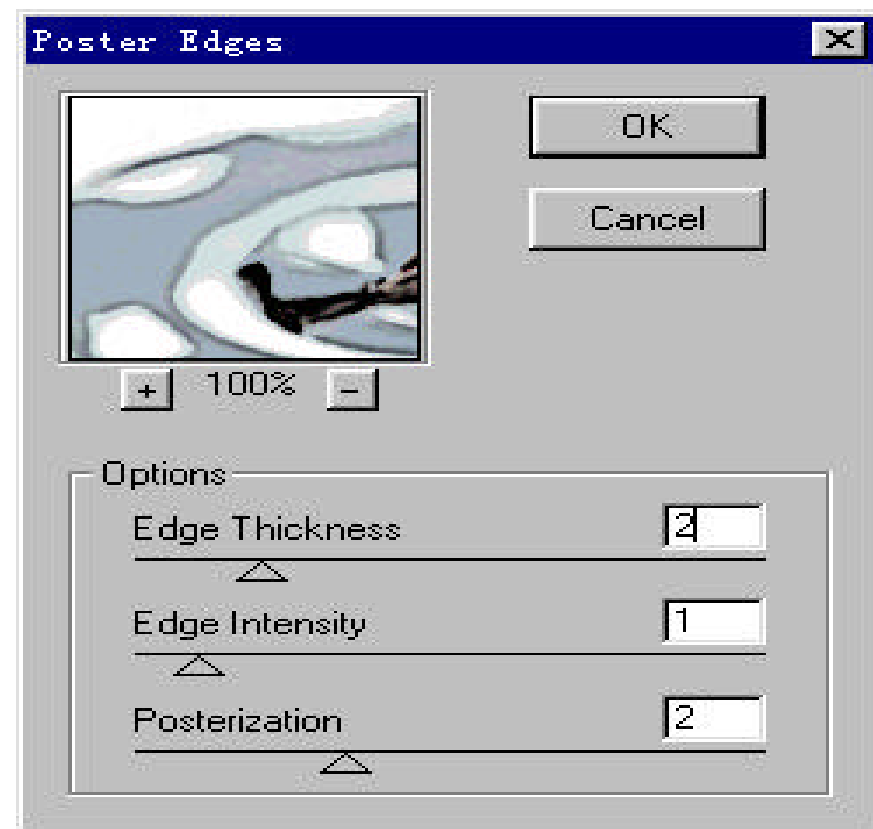


图 8.24 Poster Edges 对话框

⊙ Edge Thickness : 该参数调节边界的黑色数值宽度，参数的取值范围为从 0~10。参数设置为 0 时，几乎没有什么变化。

⊙ Edge Intensity : 该参数控制边界的可视程度。其取值范围为从 0~10。设置为 10 时，能找出更多的边缘，如果当前 Edge Thickness 设置为 0 时，无论怎么改变此参数也没有什么变化。

⊙ Posterization : 的数值控制颜色在图片上的渲染效果。参数的取值范围为从 0~6，参数设置为 0 时，效果最为简化，相反则效果比较明显。效果图如图 8.25 所示。



图 8.25 效果图

8.1.11 Rough Pastels (纹理浮雕)

这个滤镜产生一种覆盖纹理效果。它能够擦掉纹理的最暗部分，可有力地处理那些带文字的图像。打开滤镜对话框就会发现，该滤镜有许多控制参数，比起前面的那些滤镜有了一定的复杂度。不过在对话框中最关键的参数 Texture 纹理参数，它对最后的处理结果起着很大的影响。对话框如图 8.26 所示。

在 Option (选项) 中有两个参数：

⊙ Stroke Length :用来调整笔划的长度，该参数的取值范围为从 0～40。当参数设置为最大时，被处理的图像看上去就好像用多种颜色的蜡笔在图像上划过，参数设置为 0 时，用蜡笔划过的线好像被切断似的，断断续续不过仍然保留着多种颜色的状态。

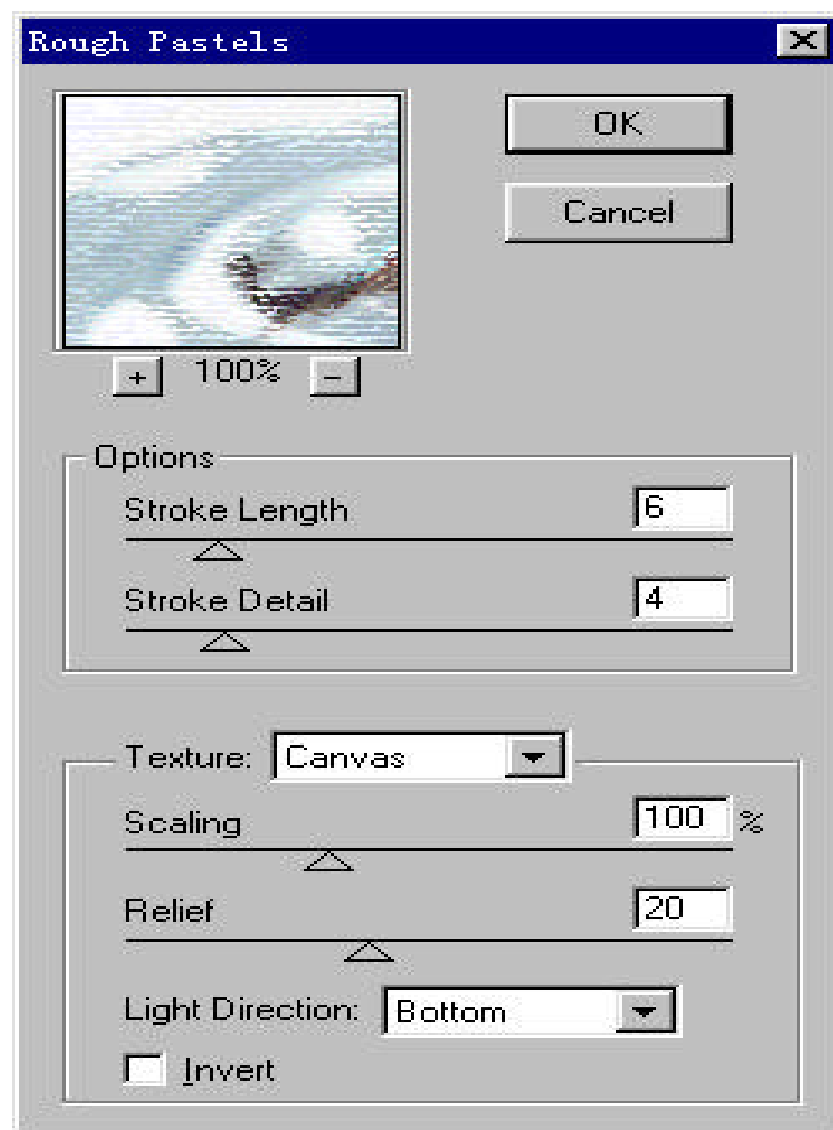
⊙ Stroke Detail :调整笔触的细腻程度，该参数的取值范围为从 1～20。当参数设置为 1 时，若这时 Stroke Length 的值为 40 则蜡笔划过的状态不明显，反之则比较明显。

图 8.26 Rough Pastels 对话框

Texture（纹理）选项的控制将决定于所选择 Texture（纹理）的类型。

⊙ Texture：选择要覆盖纹理的图样。

纹理的选项有：Brick（砖形）、Burlap（麻布形）、Canvas（帆布形）、sandstone（沙岩形），用户也可以选择 Load Texture（调入纹理）选项，在弹出的对话框中，选择自己存储的纹理图，纹理图的扩展名是 Photoshop 所默认的扩展名即



PSD。

⊙ Scaling：用来调整覆盖纹理的缩放比例。纹理的缩放比例从 50%～200%，当纹理缩放的比例参数设置为 100% 时，纹理即没有放大，也没有缩小，将保持原来的状态。。

⊙ Relief：用来调整覆盖纹理的深度，即立体感。该参数的取值范围为从 0～50，当参数设置为 0 时没有立体感，相反若参数设置为 50 时，则纹理的立体感最强。

⊙ Light Direction：用来调整光线的照射方向。

光线的照射方向有：Bottom（底部照射）、Bot Left（左下方照射）、Left（左底照射）、Top Left（左上方照射）、Top（上底照射）、Top Right（右上方照射）、Right（右底照射）、Bot Right（右下方照射）。

⊙ Invert：用来调整纹理的是否以反向处理。

处理后的效果图如图 8.27 所示，此效果图的参数设置为 Stroke Length 设置为 6，Stroke Detail 设置为 4，Texture 纹理设置为 Canvas 帆布形，Scaling 纹理缩放比例设为 100，即不放大也不缩小，Relief 纹理深度设置为 20，Light Direction 照射方向设为 Bottom 底部照射，Invert

选项为无反向处理。



图 8.27 效果图

8.1.12 Smudge Stick (条状涂抹效果)

该滤镜模拟用粉笔或蜡笔在纸上涂抹后所产生的效果。打开的对话框如图 8.28 所示。



图 8.28 Smudge Stick 对话框

⊙ Stroke Length：用来控制笔划的长度，参数的取值范围为从 0～10。当参数设置为最大时，被处理图像中颜色暗调的部分会变亮，相反设置为 0 时，被处理图像中颜色暗调的部分会变得更暗。

⊙ Highlight Area：调整高亮区域的面积，参数的取值范围为从 0～20。参数设置为最大时，使图像中亮度较强的部分变得更亮，高亮区面积调整。当参数设置为 0 时，被处理图像没有任何变化。

⊙ Intensity：用来设置涂抹强度，参数的取值范围为从 0～10。数值取值越大则产生的涂抹强度也越大，有很强的的反差效果。相反取值越小时则产生的效果也越不明显。效果如图 8.29 所示。



图 8.29 效果图

8.1.13 Sponge (海绵滤镜)

海绵的特性是吸收液体，该滤镜将产生画面浸湿的效果。合理地控制笔刷的大小和颜料的多少，可以处理出效果非常美丽的图像。适当地反复使用该滤镜，产生的效果会更加漂亮。对话框如图 8.30 所示。

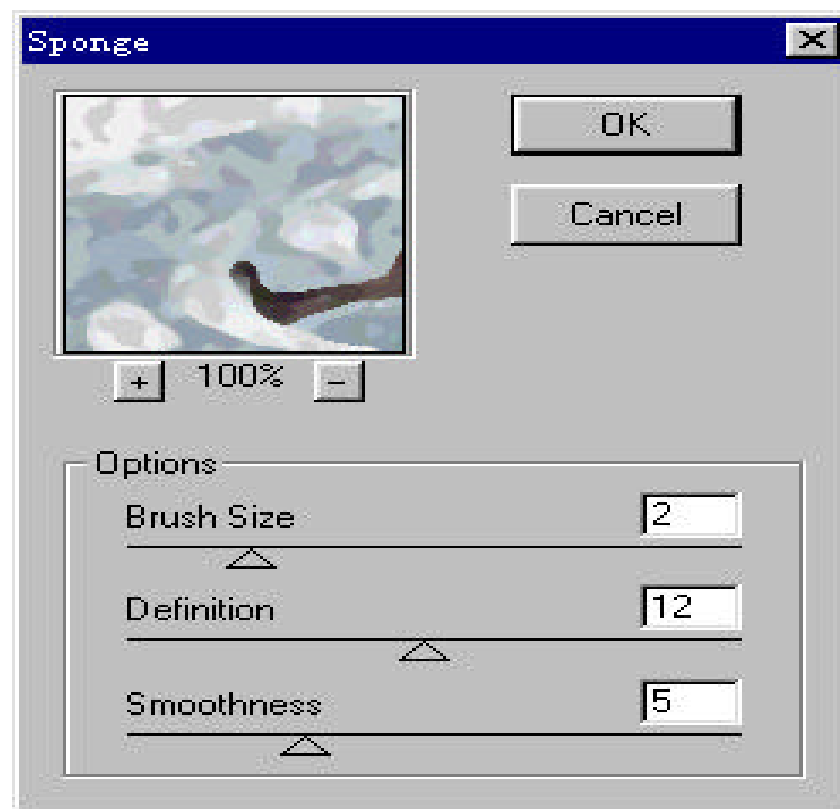


图 8.30 Sponge 对话框

⊙ Brush Size：设置刷笔的大小，参数的取值范围从 0～10。取值越大则所控制的海绵也越大。

⊙ Definition：用来调整海绵所铺颜色的深浅，参数的取值范围从 0～25。参数值设置越高所取得的颜色越深。

⊙ Smoothness：调整效果的光滑程度，此参数的取值范围从 1～15。参数设置为 15，产生的海绵边缘的锯齿越小，处理后图像的效果也光滑，若参数设置为 1 时，产生的海绵边缘的锯齿越多，处理后所得图像的效果会很粗糙。

处理后的效果图如图 8.31 所示，此效果图的参数设置都依照系统的默认值状态。



图 8.31 效果图

8.1.14 Underpainting (纹理覆盖)

该滤镜产生一种图像根据 Texture 类型的色值的纹理喷绘效果。得到的图像好像是刚刚喷绘过似的，与颜料还未干的样了相似。对话框如图 8.32 所示。

⊙ Brush Size：用来调整笔刷的大小，该参数的取值范围从 0～40。如时参数取值为 40 时，处理后的图像非常模糊，将出现非常大的斑点状态。此参数最好不要设置得太大。。

⊙ Texture Coverage：用来控制纹理覆盖的范围，参数的取值范围从 0～40。

Texture（纹理）选项的控制将决定于所选择 Texture（纹理）的类型。

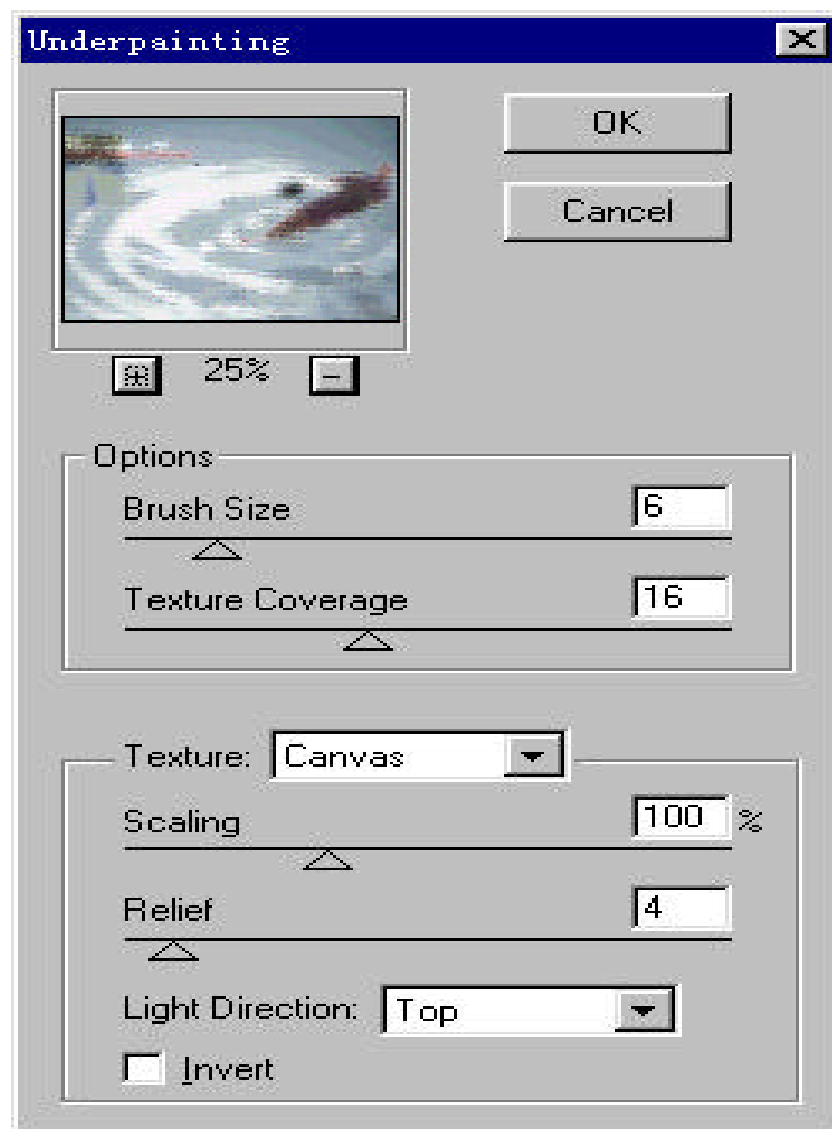
⊙ Texture 选择纹理图样。

该纹理的选项同 Rough Pastels（纹理浮雕效果滤镜）相同也有：Brick（砖形）、Burlap（麻布形）、Canvas（帆布形）、sandstone（沙岩形），选择 Load Texture（调入纹理）选项，在弹出的对话框中，可以使用自己存储的纹理图。

⊙ Scaling：用来控制选择纹理的缩放比例。纹理的缩放比例从 50%～200%，当纹理缩放的比例设置为 100% 时，纹理既没有放大，也没有缩小，将保持原来的状态。。

⊙ Relief：用来控制纹理的起伏程度，即立体感。该参数的取值范围从 0～50，当参数设置为 0 时没有立体感，相反若参数设置为 50 时，则纹理的立体感最强。

图 8.32 Underpainting 对话框



⊙ Light Direction：调整光线的照射方向。

光线的照射方向有：Bottom（底部照射）、Bot Left（左下方照射）、Left（左底照射）、Top Left（左上方照射）、Top（上底照射）、Top Right（右上方照射）、Right（右底照射）、Bot Right（右下方照射）。

⊙ Invert：控制纹理是否以反向处理。

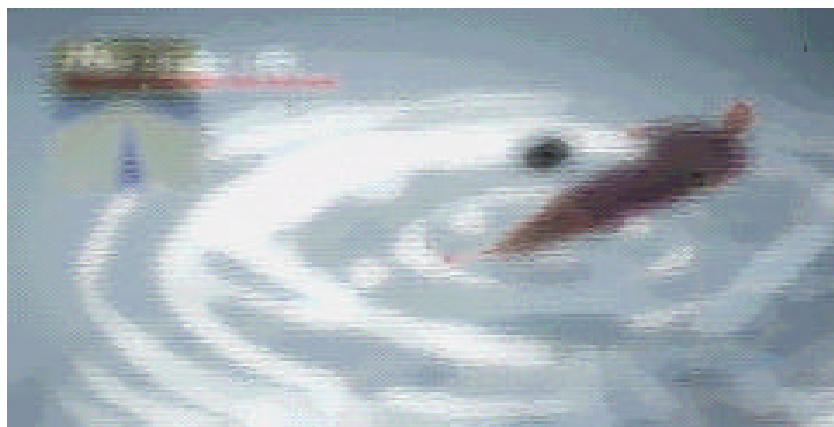


图 8.33 效果图

8.1.15 Watercolor (水彩效果)

Watercolor 滤镜将产生一种水彩画的效果。对话框如图 8.34 所示。



图 8.34 Watercolor 对话框

⊙ Brush Detail：用来设定水彩笔的细腻程度，该参数的取值范围是从 1～14。参数设置为 14 时，处理后的效果能产生光滑的细微层次，若设置为 1 时，处理图像后所得的结果如同水中溅起的水花一样。

⊙ Shadow Intensity：调整水彩阴影的强度，参数的取值范围从 1～10。设置为 10 时，图像几乎完全被设置为黑色，设置 1 时，图像暗调的区域也将会变暗，不过变暗的区域没有较高的设置那么明显。

⊙ Texture：调整水彩的材质肌理，参数的取值范围从 1～3。该参数在设置后没有什么太大的变化，设置为 3 时材质肌理边缘比较光滑，相反则有些锯齿状的边缘。效果如图 8.35 所示。



图 8.35 效果图

8.2 Blur（晕开）模糊滤镜

Photoshop5.0 提供了 6 个 Blur 滤镜用来光滑边缘过于清晰或对比度过于强烈的区域，产生晕开模糊效果柔化边缘。另外，也可制作柔和阴影。这些主要是针对相邻像素间的颜色进行处理，使被处理图像产生一种模糊效果。

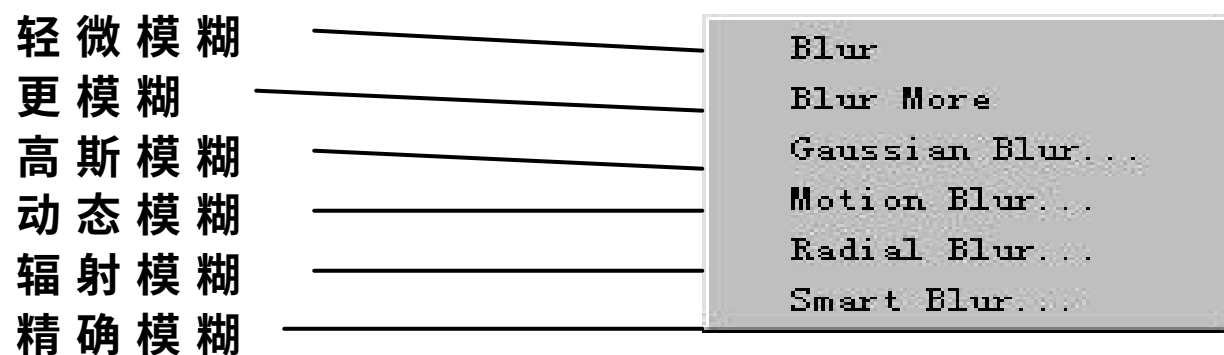


图 8.36 Blur 模糊效果滤镜菜单

8.2.1 Blur (轻微模糊)

这种特技可以减少对比和在色传递时消除干挠，这种滤镜的产生的模糊效果极其微小，你几乎看不出有什么样的变化，尽管可以多次使用该滤镜，但是它最终的效果，还是不那么明显，所以使用它的人也很少，用途也不广泛。由于此滤镜产生的效果不明显，在效果图看不出有任何的变化，所以此滤镜没有提供效果图。

8.2.2 Blur More (更模糊)

此滤镜同 Blur (模糊) 效果相似，虽然该滤镜的模糊程度比 Blur 大 3 至 4 倍，但它产生的效果还是不那么明显，用途也是不那么广泛。由于效果不明显所以该滤镜没有提供效果图。

8.2.3 Gaussian Blur (高斯模糊)

此滤镜是最有使用价值的模糊滤镜之一。它可以在很大程度上对处理图像进行高斯模糊，给用户造成难以辩认的浓厚的图像模糊效果。它是依据高斯中曲线对图像中的像素值进行计算。对话框如图 8.37 所

示。



图 8.37 Gaussian Blur 对话框

⊙ Radius：输入或拖动滑块可调节和控制选择区域或当前处理图像的模糊程度。此参数取值范围从 0.1～250。参数取值越大，则产生的模糊效果也越强，相反取值越小，则产生的模糊效果也越不明显。

模糊前后的效果图如图 8.38 和 8.39 所示。



图 8.38 模糊前效果图



图 8.39 模糊后的效果图

为了能够进一步地使大家熟练掌握和应用 Gaussian Blur（高斯模糊）效果滤镜，下面将与各位从头做起，利用 Gaussian Blur（高斯模糊）滤镜做一个阴影的效果。虽然在 Photoshop5 中能够使用多种方法制作阴影字效果，但在此所介绍的是 Gaussian Blur 滤镜只是在制作阴影字方面的一个小小应用，随着用户对 Photoshop 的逐步了解和深入，相信大家会对 Gaussian Blur 滤镜的应用越来越广泛。

实例 40：

（1）首先建立一个新文件，执行 File>New 命令在调出的对话框中如图所 8.40 所示的设置，建立一个新文件。

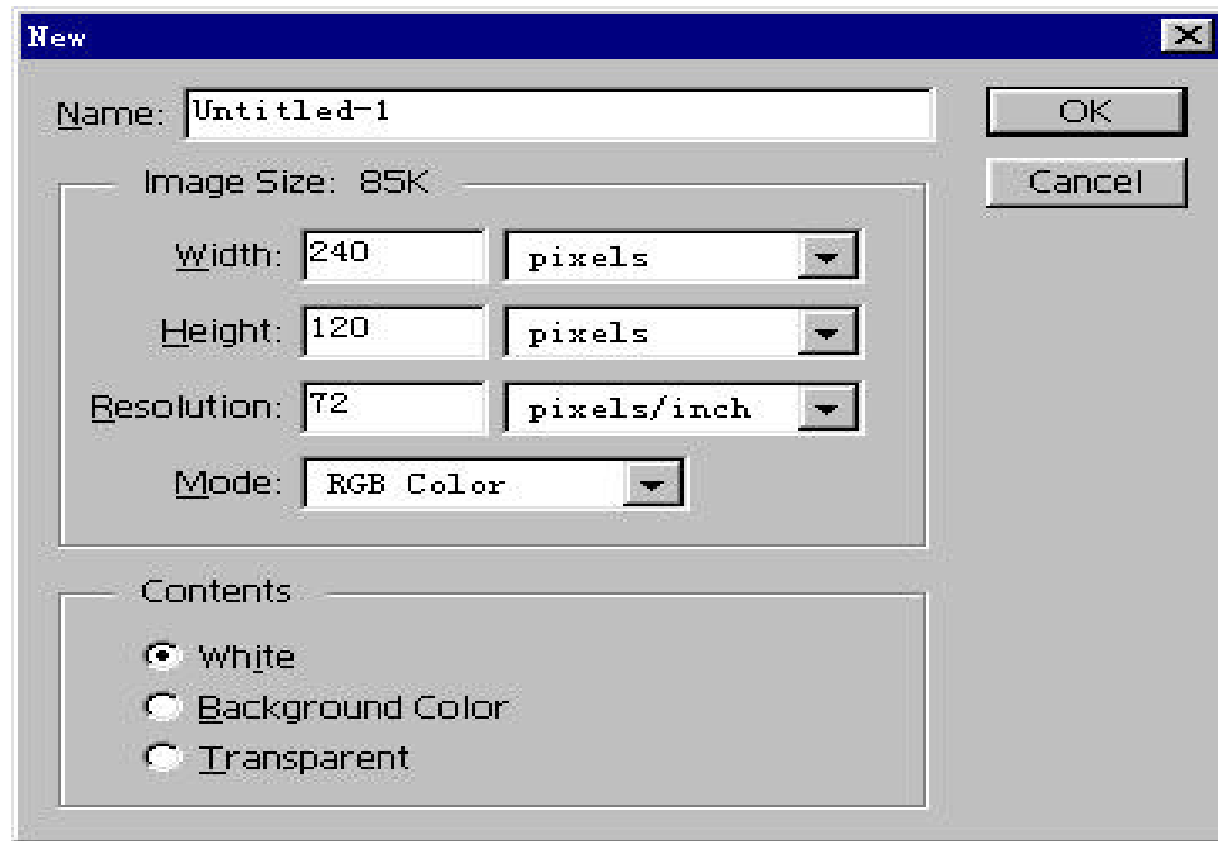


图 8.40 New 对话框

(2) 文件建立后，选取工具箱的文字工具输入“模糊”两字，文件会自动建立一个新层以“模糊”命令的文字层，在 Photoshop5.0 中这样的文字层是不能够使用滤镜进行处理的，只有把它转换成一般层后，可使用滤镜对其进行相应的处理，以得到满意的效果。若这时你所输入的文字无误，并且不需要修改时，就可把此层转换一般层，执行 Layer>Type>Render Layer 命令后即可把文字层进行转换，不过遗憾的是使用 Render Layer 命令，就不可以对其文字进行重新编辑和修改。下面继续进行我们的实例。

(3) 往往打入文字后，文字的位置并不是想象中的那么理想，还需要对它进行调整。使用移动工具，移动文字到适当的位置，如图 8.41 所示。



图 8.41 调整后的效果

(3) 文字调整好后，接下来就可开始对它做阴影效果了，调入模糊层的选择区域，如图 8.42 所示。

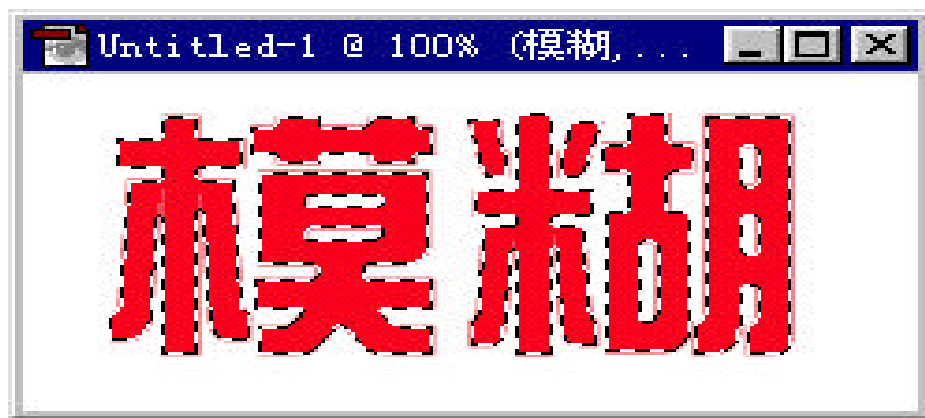


图 8.42 选取后的文字

(4) 执行 New Layer 命令或单击 Layer 面板上的建立新层工具，以建立一个新层 Layer 1，建立 Layer 1 的目的是给模糊二字做阴影效果。建立新层后 Layer 面板如图 8.43 所示。



图 8.43 Layer 面板

(5) 在图 8.43 中可以发现 Layer 1 层位于文字模糊层的上方，应把 Layer 1 层移动到文字层的下方，在 Layer 1 层单击鼠标，并同时按下鼠标左键不放，拖动当前层 Layer 1 到文字层的下方，如图 8.44 所示。



图 8.44 Layer 面板

(6) 单击文字层左边的眼睛图标，使文字层处于不可显示状态。这时你会发现当前选取状态下的文字被屏蔽了。

(7) 执行 Edit>Fill 命令，填充 Layer 1 层中的选择区域为黑色。

(8) 在 Layer 1 层选取状态的情况下, 执行 Filter>Blur>Gaussian Blur 命令, 对 Layer 1 层进行高斯模糊处理, 对话框中的设置如图 8.45 所示。



图 8.45 Gaussian Blur 对话框

(9) 单击 OK 按钮, 以退出 Gaussian Blur 对话框。取消当前层的

选择区域，单击 Layer 面板中文字层左边的显示图标，以显示模糊。

(10) 这时是不会看到有阴影字，选择移动工具，移动 Layer 层到适当位置即可得到阴影字效果。最后的效果如图 8.46 所示。

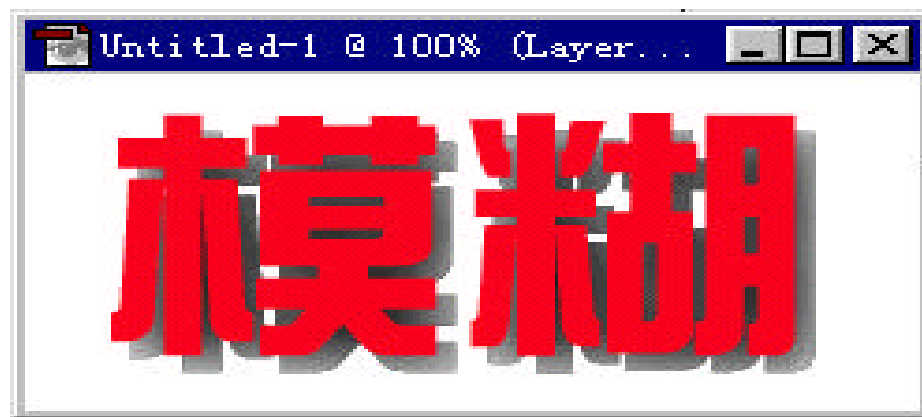


图 8.46 最终效果图

8.2.4 Motion Blur (动态模糊)

该滤镜产生运动模糊的效果，模仿物体运动时曝光的摄影手法。如果只想使部分或某一层上的图像增加动态模糊效果，可选取部分图像或

某一层对其进行模糊处理。对话框如图 8.47 所示。

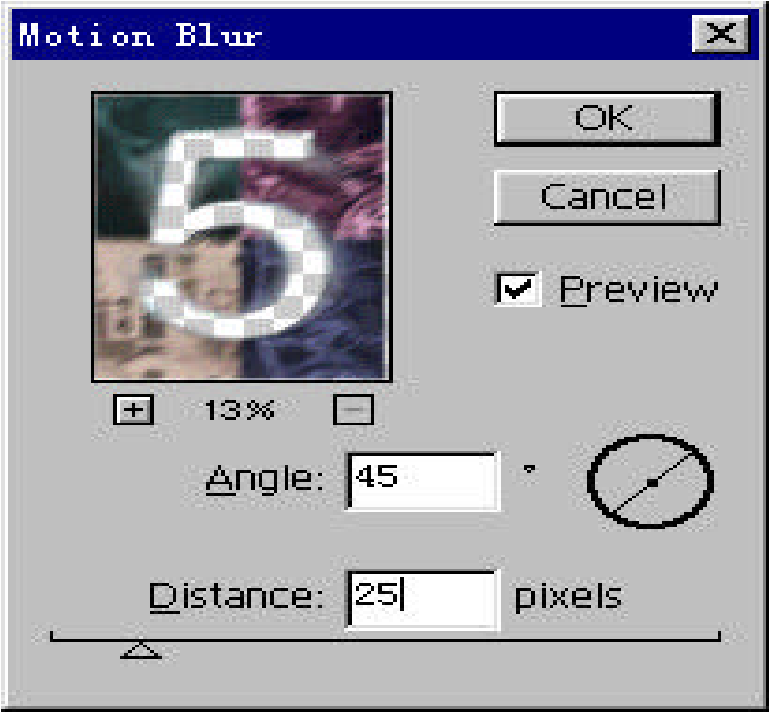


图 8.47 Metion Blur 对话框

⊙ Angle：用来设置运动模糊的方向，参数的取值范围从 0 至 360

度（如果是反方向的拖动，参数值为负数）。可以拖动圆盘中的直线来改变运动方向或在参数栏中键入数字，以决定运动模糊方向。

⊙ Distance：用来调整处理图像的模糊强度，参数取值范围为从 1～999，设置数值越大则模糊程度越强，相反取值越小则产生的模糊程度越弱。



图 8.48 效果图

8.2.5 Radial Blur (辐射模糊)

辐射模糊滤镜能够产生模糊的形式，效果是圆形的也可以是升腾的。对话框如图 8.49 所示。

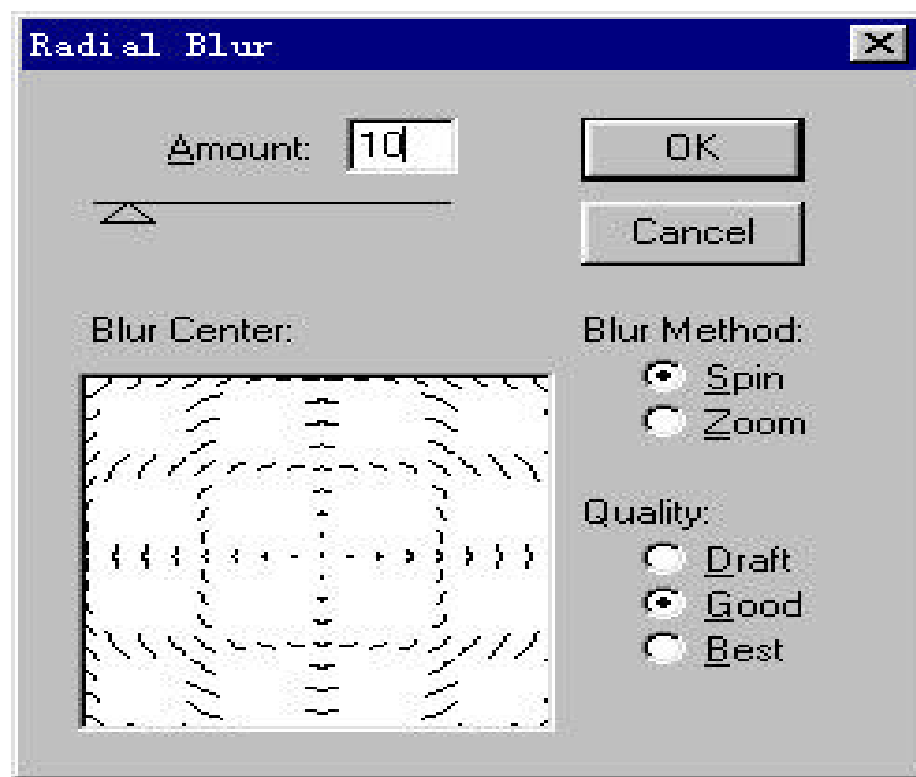


图 8.49 Radial Blur 对话框

⊙ Amount：控制当前的处理图像产生模糊效果的强度，参数的取值范围从 1~100。在对话框的预览窗口中只显示了设置的效果示意图，而没有具体的图像，参数设置为 100 时，被处理图像模糊的强度最大，相反则处理模糊效果的强度将最小。

⊙ Blur Method：选择模糊类型。Spin 的模糊作用产生在同心圆内，Zoom 使被模糊图像从图像中心放大。

⊙ Blur Center：是线性预视图，该滤镜运行时间较长。

⊙ Quality：确定生成模糊效果的质量。Draft 生成最快，质量是最差的，Good 质量好一些，Best 最为光滑，效果最好。



图 8.50 效果图

8.2.6 Smart Blur (精确模糊)

此滤镜可以产生一种清晰边界的模糊方式，该滤镜能够找出图像边缘并只模糊图像边界线以内的区域。参数设置将决定 Photoshop 所找到的边缘位置。对话框如图 8.51 所示。



图 8.51 Smart Blur 对话框

⊙ Radius : 用来设置调整辐射范围的大小, 在 Edge only 模式时会很明显。参数的取值范围从 0.1~100。设置值为 100 时, 辐射范围最广。

⊙ Threshold : 调节入口模糊, 参数的取值范围从 0.1~100。设置值较低时, 能够找到多的边缘, 此时模糊的效果是很微小的, 设置值较高时, 虽然找到小的边缘, 但这是的模糊效果是很明显的。

⊙ Quality : 确认效果质量, 有三种效果供我们选择 Low 低效果, Medium 中效果, High 高效果。

⊙ Mode : 用来选择产生后的效果模式。Normal 无模式, Edge Only 边缘效果, Overlay Edge 覆盖边缘效果。



图 8.52 效果图

8.3 Brush Strokes（笔触）效果滤镜

Brush Strokes 滤镜包含了八种不同类型的特技效果。这些滤镜对 CMYK 和 Lab 颜色模式的图像都不起作用。

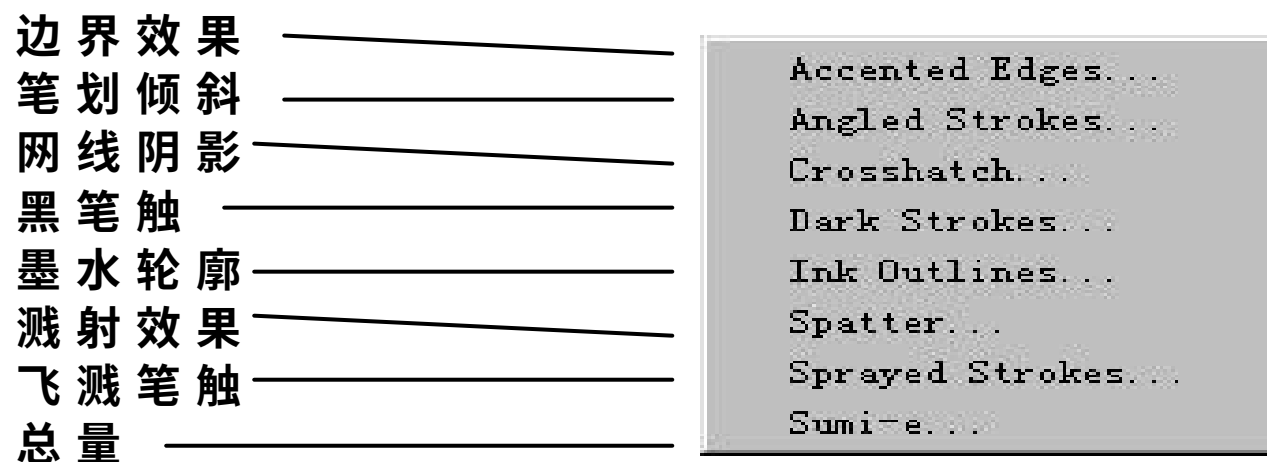


图 8.53 Brush Strokes 菜单

8.3.1 Accented Edges（强化边界效果滤镜）

该滤镜是强化颜色之间的边界处理，对话框如图 8.54 所示。



图 8.54 Accented Edges 对话框

⊙ Edge Width : 调整处理的边界宽度，参数的取值范围是从 1~14。数值越大则边界的越厚。

⊙ Edge Brightness : 调整处理边界的亮度，参数的取值范围是从 0~50。设置值为 50 时，边界处于最高的饱和状态。

⊙ Smoothness : 调整处理边界的平滑程度，参数的取值范围是从 1 到 15。

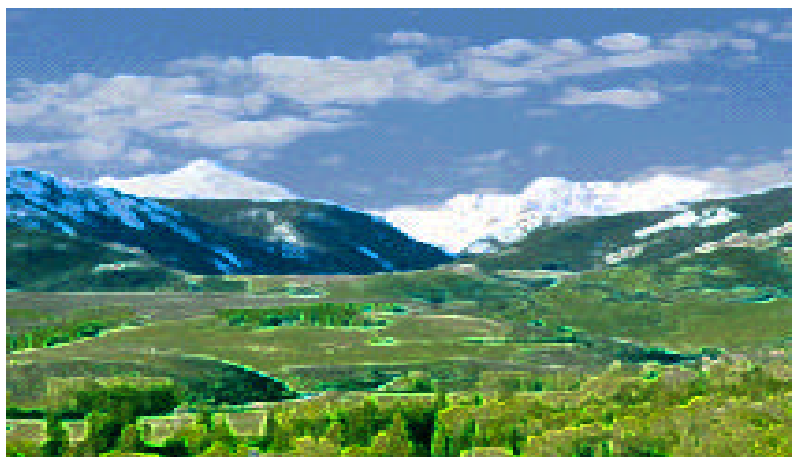


图 8.55 效果图

8.3.2 Angled Strokes (笔划倾斜)

该滤镜产生倾斜笔风的效果，所有的设置都能够产生出较好的效果，对话框如图 8.56 所示。



图 8.56 Angled Strokes 对话框

⊙ Direction Balance :控制线条倾斜的方向，该参数的控制范围是从 0~100 之间。设置为 0 时，线条方向从右上方向左下方倾斜，设置为 100 时，则笔划方向从左上方

向右下方倾斜。

⊙ Stroke Length：控制笔划的长度，该参数的取值范围是从 3～50。参数设置值极小时，处理图像不能够产生柔和的纹理。

⊙ Sharpness：控制笔风的尖锐程度，参数的取值范围是从 0～10。参数取值较大时，则产生的线条比较模糊。处理后的效果如图 8.57 所示。

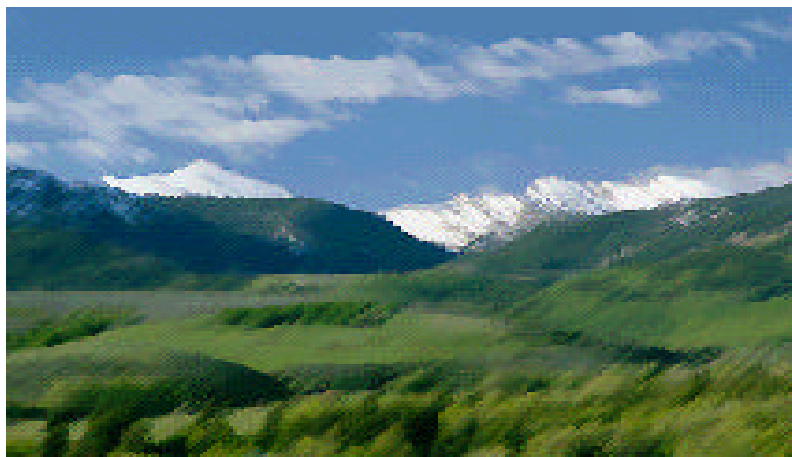


图 8.57 效果图

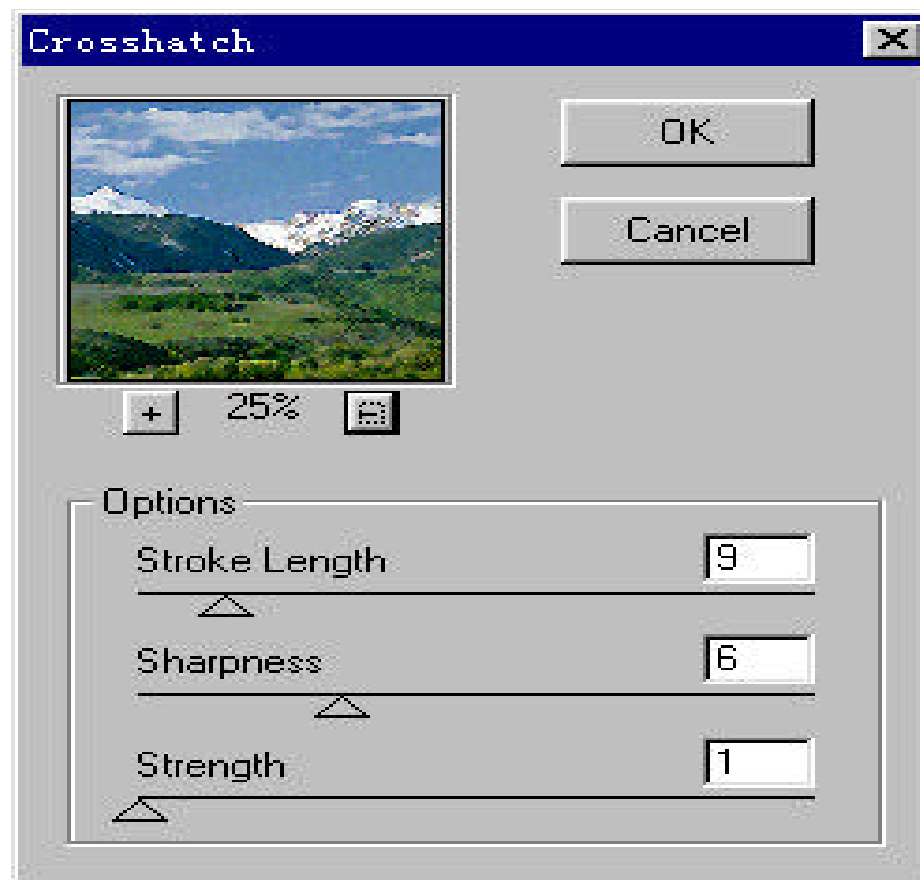
8.3.3 Crosshatch（网线阴影）

该滤镜产生的效果与 Agled Strokes 相似，产生交叉网状的线条。给人一种柔和的感觉。对话框如图 8.58 所示。

图 8.58 Crosshatch 对话框

⊙ Stroke length：调节交叉网线笔风长度，参数的取值范围从 3~50。参数在设置为大于 6 时，才能够显示出其相互交叉的十字网线。

⊙ Sharpness：调节交叉网线的锐化程度，参数的取值范围从 0~20。此参数在设



置时将受到 Strength 参数的影响。

☉ Strength：调节交叉网线的力度感，参数的取值范围从 1～3。



图 8.59 效果图

8.3.4 Dark Strokes（黑笔触）

该滤镜产生一种很强烈的黑色阴影，与 Angled Strokes 滤镜相似。对话框如图 8.60 所示。

☉ Balance：调节平衡笔触着笔方向，参数的取值范围从 0～10。

设置为 10 时，笔触方向为从右下角到左上角；设置为 0 时，笔触方向为从左上角到右下角；设置为 5 时，则两条线条各占一半。

⊙ Black Intensity：调节黑色阴影强度，参数的取值范围从 0～10。当参数设置为 10 时，图像中的深颜色将变成黑色。

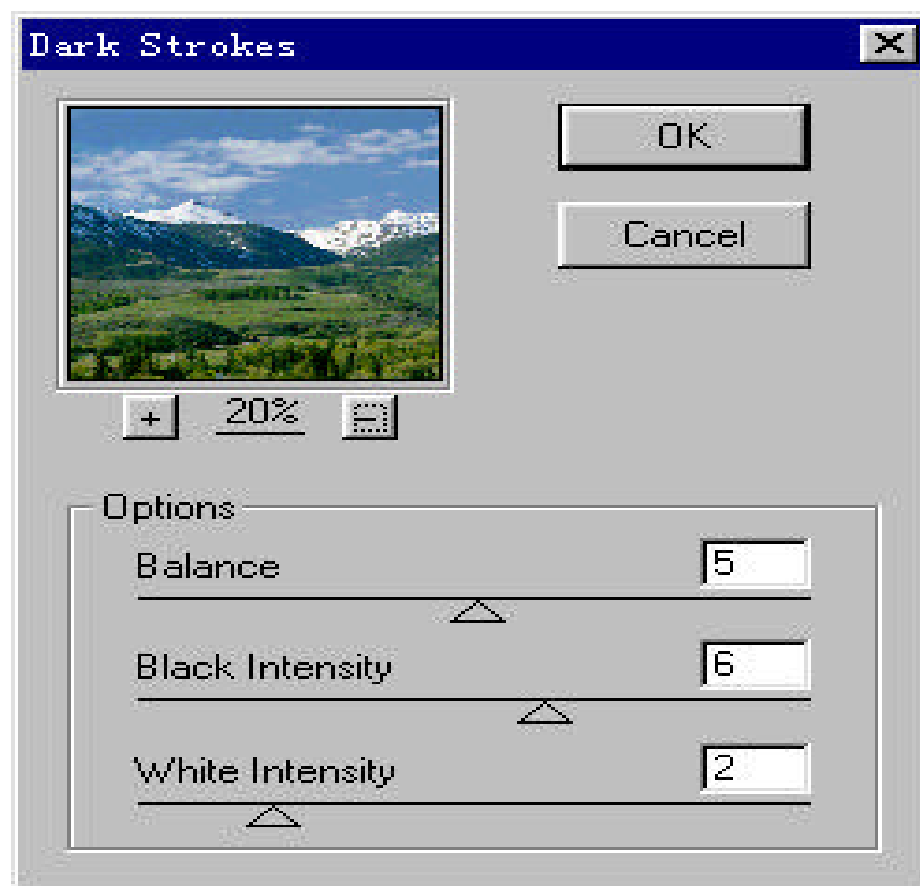


图 8.60 Dark Strokes 对话框

⊙ White Intensity：调节白色区域强度，参数的取值范围也是从 0～10。只不过是在此参数设置为 10 时，图像中所有浅颜色区域将变得更亮。处理后的效果图如图 8.61 所示。

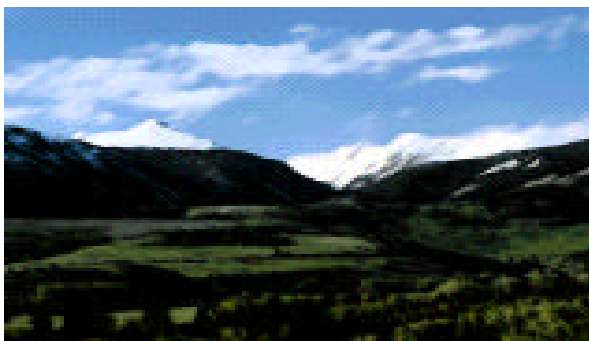


图 8.61 效果图

8.3.5 Ink Outlines（墨水轮廓）

此滤镜将在处理的颜色边界产生黑色轮廓，对话框如图 8.62 所示。



图 8.62 Ink Outlines 对话框

⊙ Stroke Length：调节笔划长度，该参数的取值范围从 1～50。使用该滤镜不管是短笔划线条还是长笔划的线条，看上去都是那么的好。

⊙ Dark Intensity：调节黑色轮廓强度，参数的取值范围从 0～50。参数设置为 50 时，被处理图像中所有深颜色的区域将变为黑色。设置值较低时，产生的效果会好一些。

⊙ White Intensity：调节白色区域强度，参数的取值范围从 0～50。与 Dark Intensity 参数相反的是，此参数设置为 50 时，被处理图像中所有浅颜色的区域将变得更亮。



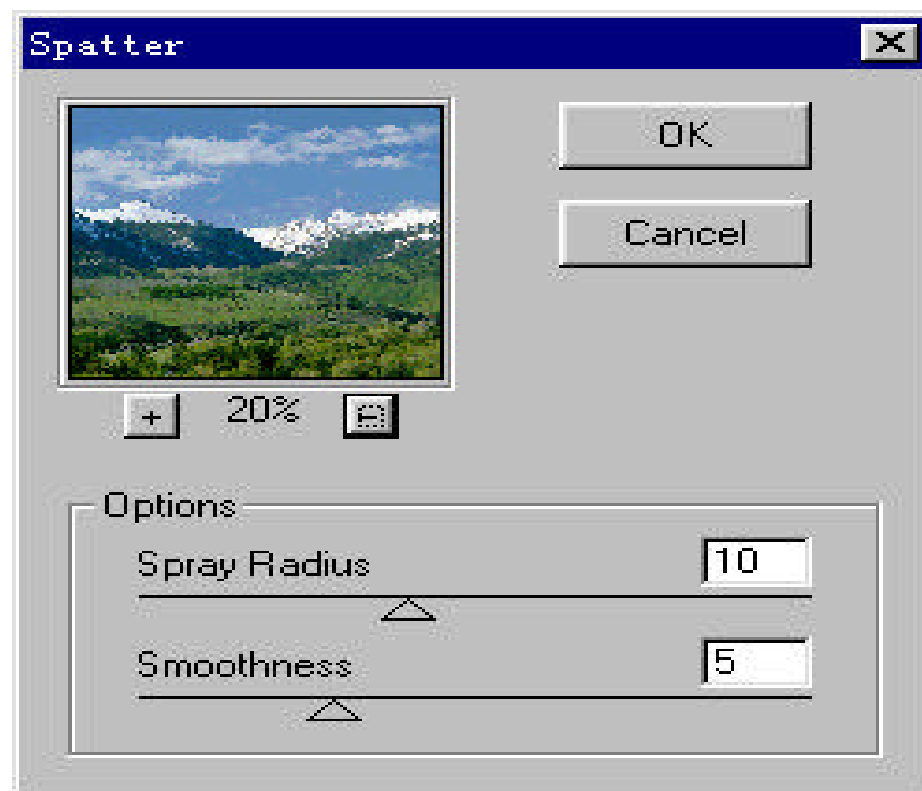
图 8.63 效果图

8.3.6 Spatter (溅射效果)

该滤镜程序产生画面颗粒飞溅的沸水效果，类似于用喷枪在画面上喷出的许多小彩点。该滤镜使用于制作水中镜像的效果。打开的对话框如图 8.64 所示。

图 8.64 Spatter 对话框

☉ Spray Radius：用来调整溅射浪花的辐射范围，参数的取值范围从 0～25。此参数设置值为 25 时，溅射浪花的辐射范围最广，同时处理图像辐射范围以内的浅色区域也将会受



到影响。

⊙ Smoothness：调整溅射浪花的光滑程度，参数的取值范围从 1～15。设置值较低时，能溅射出光滑的小点点。设置值较高时，溅射出的小点点会逐渐变得模糊不清。此参数值最好设置较低的数值。



图 8.65 效果图

8.3.7 Sprayed Strokes (飞溅笔触)

与 Spatter 滤镜效果类似，产生不同于 Spatter 辐射状而是斜纹的飞溅效果。对话框如图 8.66 所示。

图 8.66 Sprayed Strokes
对话框

☉ Stroke Length：用来调节笔划长度的明暗度，参数的取值范围从 0～20。设置值较低是对



处理图像没有什么影响，只要当参数的设置值大于 3 时，才能够产生出一定的效果。

⊙ Spray Radius：控制溅射浪花的范围大小，参数的取值范围从 0～25。参数设置较大时，产生的效果好像是照像机的镜头被水珠沾满后，所拍摄的效果。设置值较低时，图像看上很平滑。

⊙ Stroke Direction：用来控制笔划的方向。系统的默认值为 Right Diagonal（右斜线），笔划方向还可设置为 Horizontal（水平方向）、Left Diagonal（左斜线）、vertical（竖直方向）等。

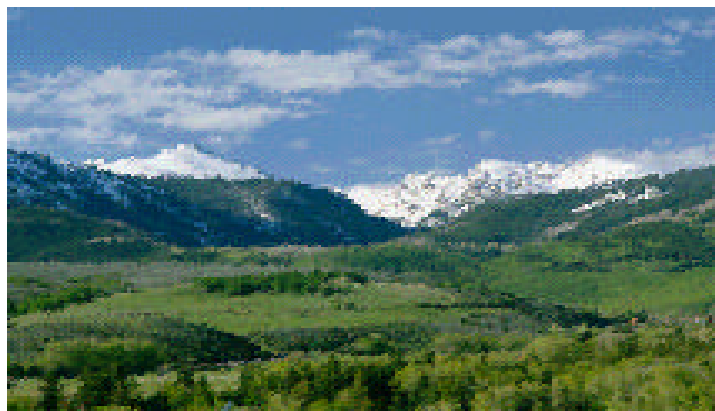


图 8.67 效果图

8.3.8 Sumi-e (总量)

通过计算图像像素的色值分布，产生色值概括描绘的效果，处理带文字的图像后能产生出独特的效果。对话框如图 8.68 所示。



图 8.68 Sumi-e 对话框

⊙ Stroke Width：控制笔划的宽度，参数的取值范围从 3～15。参数设置值较低时，产生出柔和光滑的笔划。参数设置值较高时，处理后的图像层次分明，笔划相对于取值较低时有些粗糙。

⊙ Stroke Pressure：用来控制图像中产生黑色的多少，参数的取值范围从 0～15。设置值为较高时，处理图像将产生出大量的黑色，相反则取值较低时，能够产生出一种平滑而模糊的效果。此效果对层次分明的图像特别有效。

⊙ Contrast：控制图像的对比度，参数的取值范围从 0～40。设置较高的值时，将产生出强列的对比度，而较低的设置确能够保持原图像的明暗程度。设置值较低时产生的效果比较柔和一些。

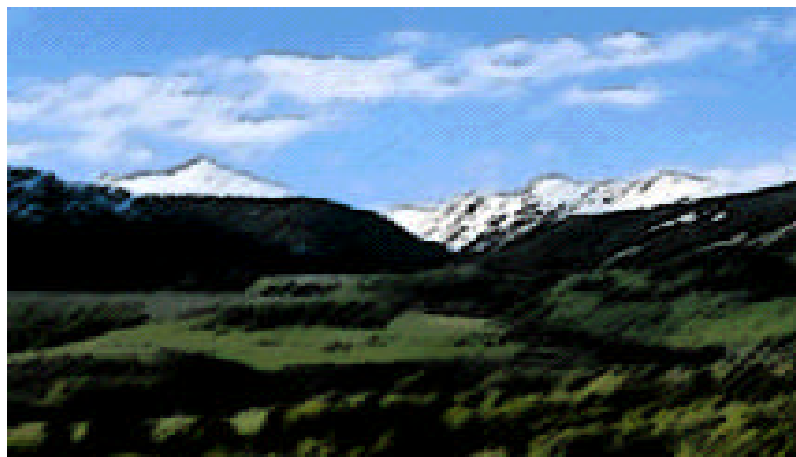


图 8.69 效果图

8.4 Distort（扭曲变形）滤镜

Distort 滤镜效果共包含 12 种特技，生成一组从波纹到扭曲的图像变形。非常有助于用户激发创意灵感，生成不同寻常的创新艺术作品。具体效果有光芒散漫效果、移置效果、玻璃效果、波纹效果、挤压效果、转换坐标效果、涟漪效果、修改率曲效果、球化效果、风轮效果、波动

效果、曲折效果等等。

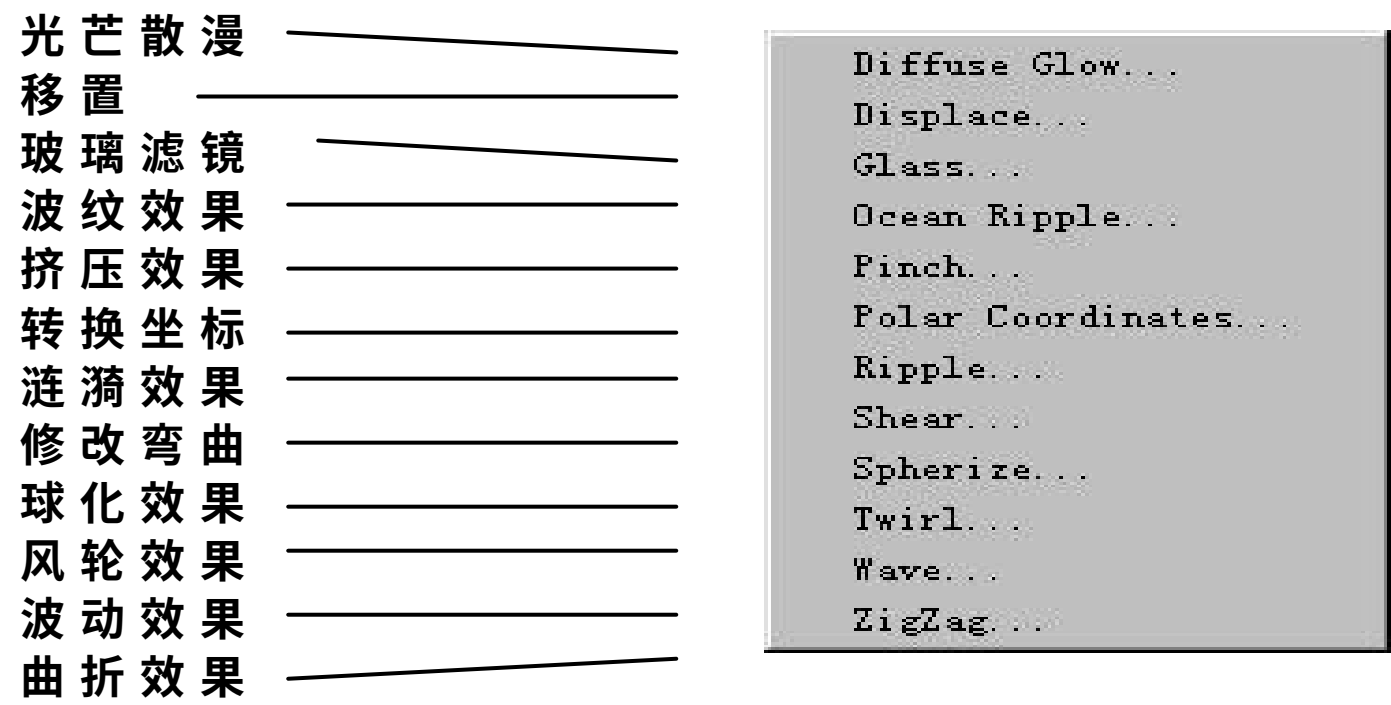


图 8.70 Distort 滤镜菜单

8.4.1 Diffuse Glow (光芒散漫)

该滤镜产生一种弥漫着的光热效果，使图像中较亮的区域产生一种光照的效果。对整个图像或部分选取范围都有效。对话框如图 8.71 所示。

⊙ Graininess：用来调整噪声颗粒数量，参数的取值范围从 0～10。参数设置值较高时，图像中噪声的数量将最多，随着设置值的降低，图像中噪声的数量将逐渐减少。出现噪声最多的区域一般为图像中较暗的区域。

⊙ Glow Amount：用来控制显示背景色的数量，参数的取值范围从 0～20。参数设置较低时，图像将保持原来的结果，若参数值较高时图像中会有较多的区域被灯光所覆盖，只有少数的区域可被显示，但已经是面目全非了。通常，该参数不应设置得太大，一般在小于 10 以内的效果会比较好一些。

⊙ Clear Amount：用来控制清除图像中较暗区域的多小。参数取值范围从 0～20。与 Glow Amount 参数正好相反，当参数设置为 0 时，将看不到原图像中的面貌。设置为 20 时，同时将受到 Glow Amount 参数的影响，Glow Amount 设置值为 0 时，将保持原图像的面貌，若 Glow Amount

参数设置为 20，我们也只能看到原图像中最暗的区域。



图 8.71 Diffuse Glow 对话框



图 8.72 效果图

8.4.2 Displace (移置)

在 Photoshop5.0 中，移置滤镜是最为与众不同的一个特技。一般很难预测它产生的效果。它执行后，效果像素的移动方向不定，筛选不仅依赖于对话框，还依赖于移位图（非 Bitmap 图）。对话框如图 8.73 所示。

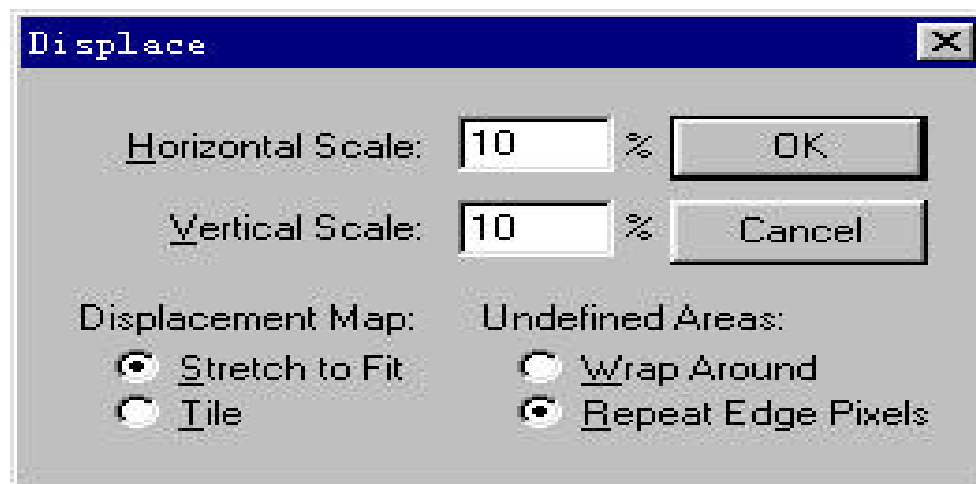


图 8.73 Displace 对话框

移置滤镜的工作方式并非在对话框设置后就进行处理，而是打开一个文件作为移位图，然后根据移位图上的色值进行移置像素。移位图的颜色值控制了移置的方向，低色度值使被筛选图向下向右移动，高色度值产生向上向左的位移。

⊙ Horizontal Scale :控制水平方向缩放设定，参数的取值为 -999% ~ +999% 之间。

⊙ Vertical Scale : 控制垂直方向缩放设定，参数的取值为 -999% ~ +999% 之间。

⊙ Displacement Map : 移置图的属性方式。

当移置图像小于原图时，Tile 项将会把移置图的图像作为覆盖图像来粘贴到当前被处理图像相同的尺寸处，Stretch to Fit 项将会把覆盖图像放大，以适合原图像的大小。

⊙ Undefined Areas : 未定义区域。

Wrap Around 项将图像四周进行延伸。Repeat Edage Pixels 重复边界像素，用图像边界处不完整的图像用覆盖图像像素来修补。

实例 41：由于 Displace 较为复杂，在此用实例对该滤镜作一具体分析。

(1) 装入要利用的移位图，查看一下它的色度，明暗分布，做到

移置效果的有的放矢。

在此以 Guitar.psd 文件为移位图。如图 8.74 所示。



图 8.74

(2) 打开要进行处理的图片。在此以 CMYK Balloons.tif 为例进行移位图设定。如图 8.75 所示。



图 8.75

(3) 调整 Displace 对话框参数。设置 Horizontal Scale 为 20% , Vertical Scal 为 20% ,Displacemant Map 为 Stretch to Fit,Undefined Areas 为 Repeat edge pixels。

(4) 在弹出的对话框中选择 Guitar.psd 文件作为移位图。
移位后的效果如图 8.76 所示。



图 8.76 效果图

从图上可以看到 CMYK Balloons 图以 Guitar 的形状为准向右移动了大部分像素。

8.4.3 Clasee（玻璃滤镜）

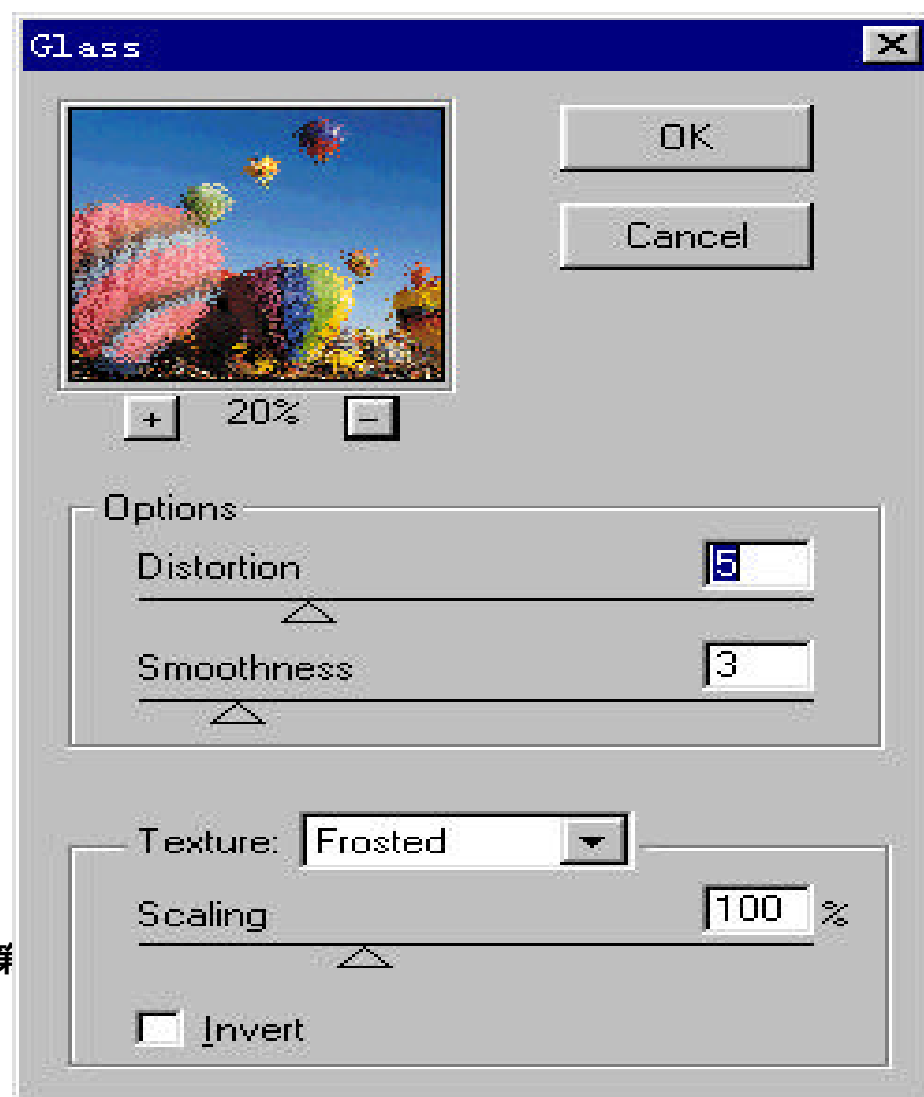
该滤镜将产生一种透过玻璃所看到的图片的效果图。对话框如图

8.77 所示。

图 8.77 Glass 对话框

⊙ Distortion：用来调整变形的程度，参数的取值范围从 1~20，参数设置为 0 时，处理图像没有什么变化，参数设置为 20 时，将使用最厚的一块玻璃片。

⊙ Smoothness：用来调整玻璃的平滑程度，参数的取值范围从 1~15。参数设置为 1 时，将产生非常多的像素点，



随着参数的增加，像素点将逐渐地减少。

⊙ Texture：选择表面纹理即变形类型。系统模认的选项为 Frosted（磨砂面），其它选项还有 Blocks（方块），Canvas（帆布），Tiny Lens（微小透镜），用户也可以选择以扩展名为 PSD 的图像或纹理文件来作为纹理图案进行填充。

⊙ Scaling：用来调节纹理的缩放参数，参数的取值范围从 50%～200%。参数设置为 50% 时，可以使纹理缩小一倍，设置为 100% 时，将保持纹理的原样，设置为 200% 时，使纹理放大一倍。

⊙ Invert：选取此项将使纹理图进行反转。

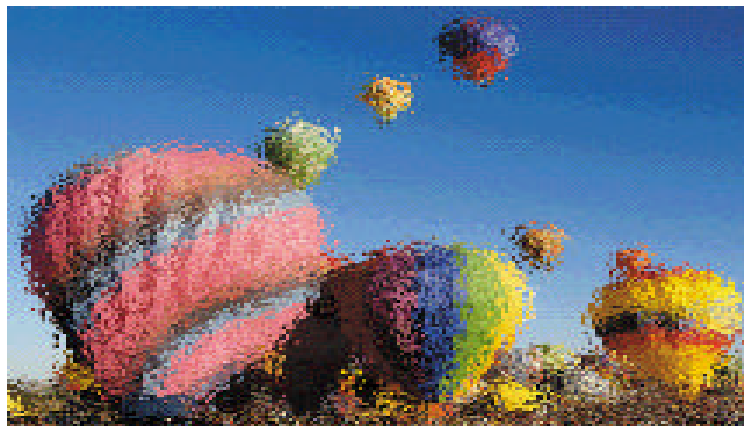


图 8.78 效果图

8.4.4 Ocean Ripple (波纹效果)

该滤镜将产生一种图像浸在水中的效果，与 Glass 滤镜有许多相同之处。对话框如图 8.79 所示。

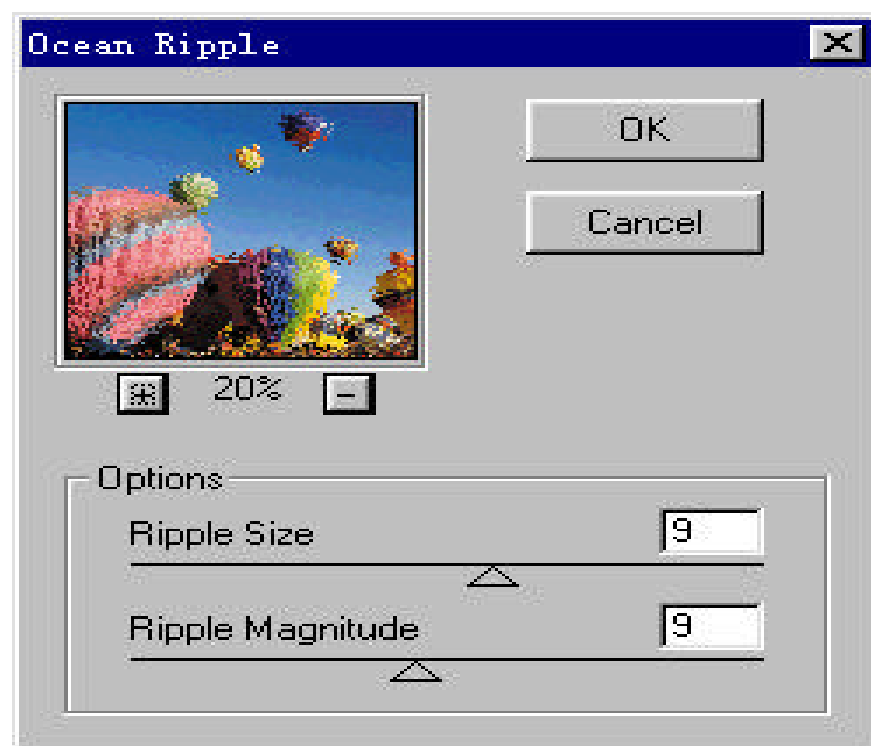


图 8.79 Ocean Ripple 对话框

⊙ Ripple Size : 用来调整波纹的大小, 参数的取值范围从 1~15。设置值较大时, 产生的大的波纹, 此参数设置为 1 时, 也能够得到相应的效果。

⊙ Ripple Magnitude: 设置波纹的数量, 参数的取值范围从 0~20。设置为 0 时, 图像没有任何变化, 此值设为 0 时, 无论 Ripple Size 怎么设置也不会产生任何结果。此参数一般应设置在大于 3 的数值时, 才会有波纹的效果产生。效果如图 8.80 所示。

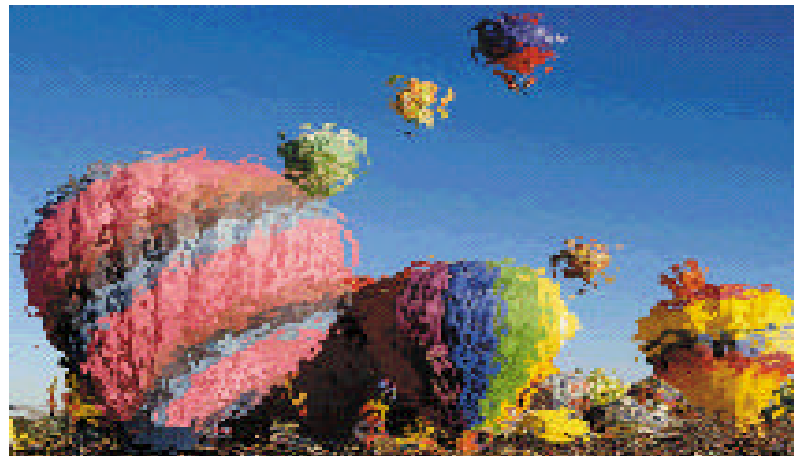


图 8.80 效果图

8.4.5 Pinch (挤压效果)

此滤镜将一个图像的全部或选择区域向内或向外挤压，对话框如图 8.80 所示。

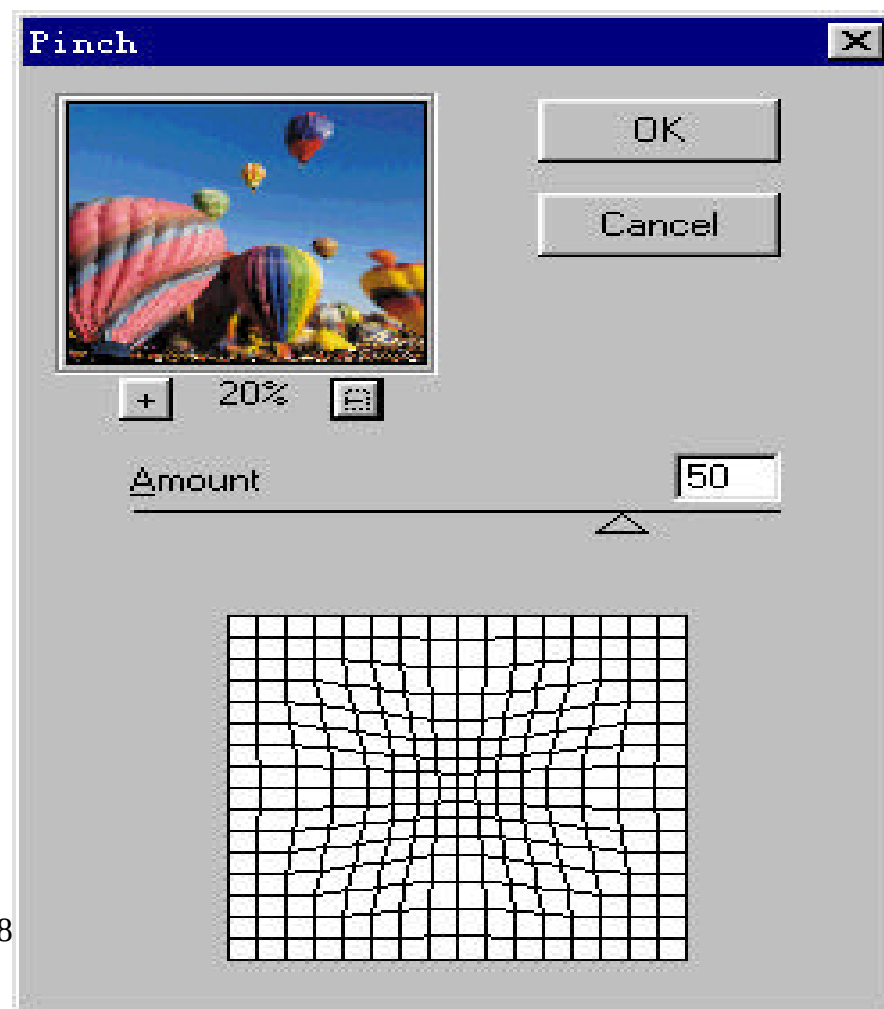


图 8.81 Pinch 对话框

⊙ Amount：用来调整挤压的程度是向内还是向外，参数的取值范围从 -100% ~ +100%。负值使图像向外膨胀，正值则使图像

向内压缩。



图 8.82 效果图

8.4.6 Polar Coordinates (转换坐标)

将图像坐标从直角坐标转为极性坐标或从极性坐标转换直角坐标产生的效果。能将直的拉弯，圆形物体拉直。对话框如图 8.83 所示。

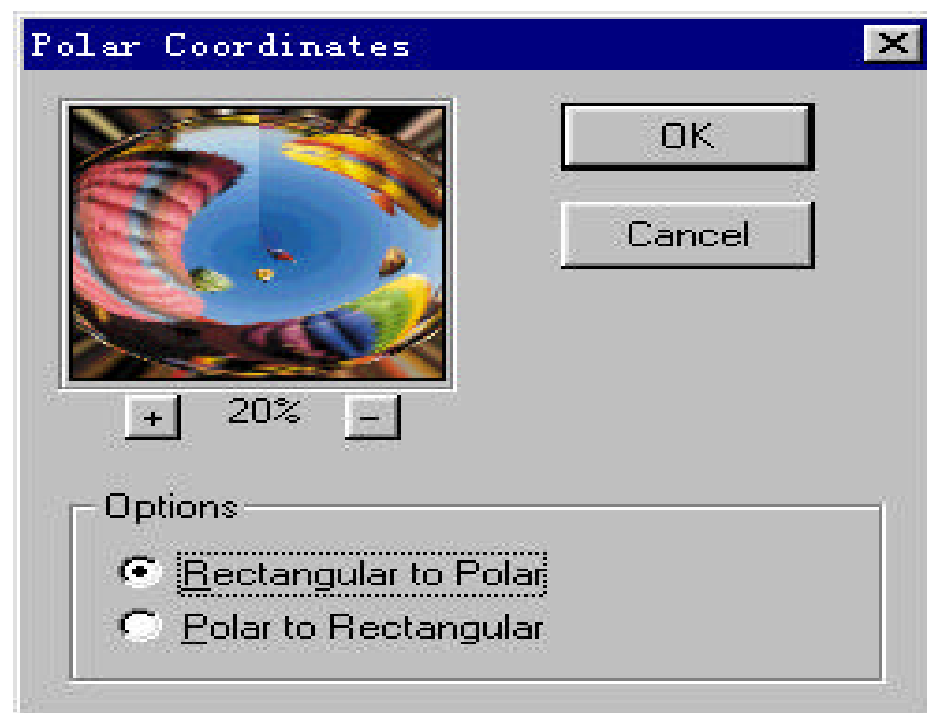


图 8.83 Polar Coordinates 对话框

☉ Rectangular to Polar：此项参数将把直角坐标改为极坐标。

☉ Polar to Rectangular：此项参数将把极坐标改为直角坐标。



图 8.84 效果图

8.4.7 Ripple (涟漪效果)

该项滤镜能够产生水纹涟漪效果，它能够模仿大理石纹理的效果，对话框如图 8.85 所示。

⊙ Amount：用来调节产生涟漪的数量，参数的取值范围从-999～999，当参数设置得过高或过低时，图像将会严重变化，只有此参数设置在-300 至+300 之间时，才会产生出好的效果图。

⊙ Size :涟漪的大小设定，此参数有三种选择，分别为 Small(小)、Medium (中)、Large (大)。效果如图 8.86 所示。

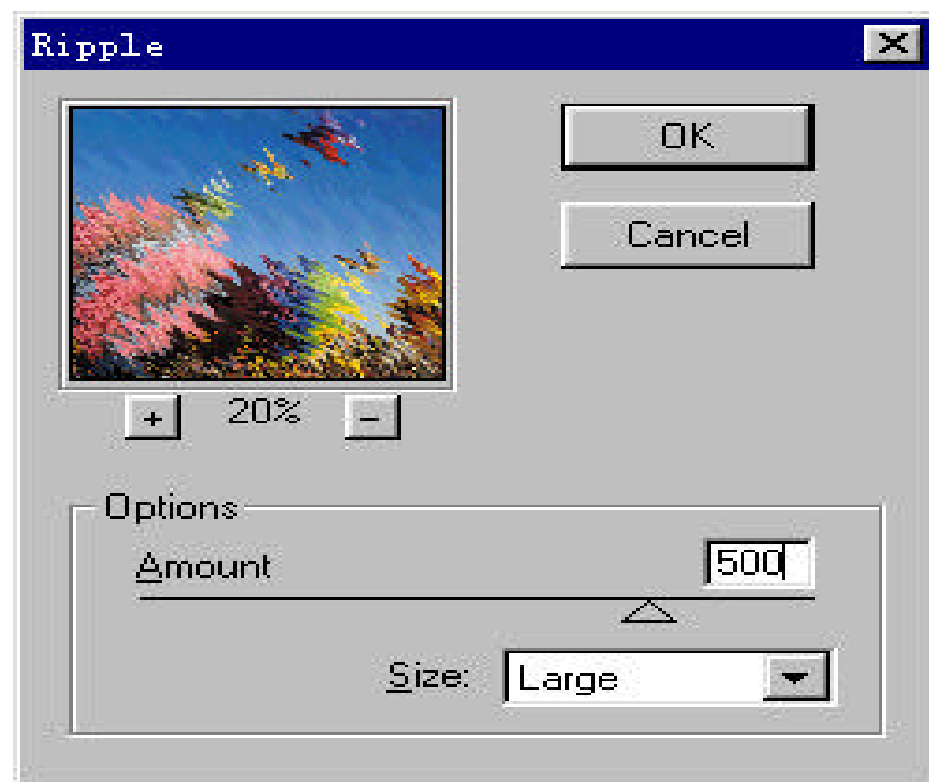


图 8.85 Ripple 对话框

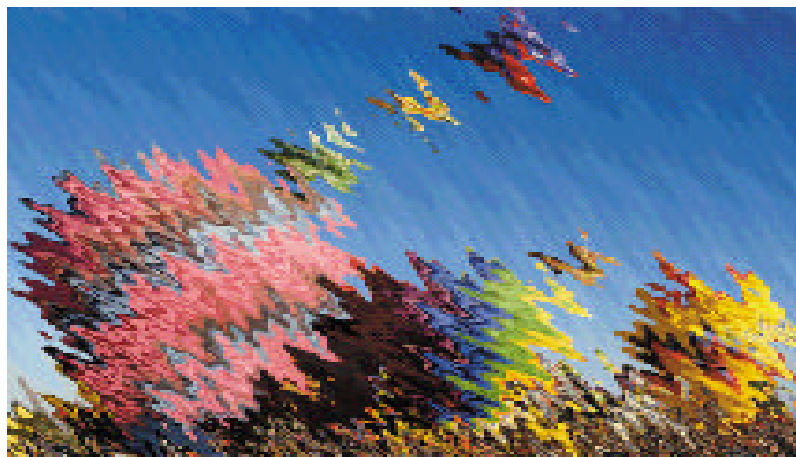


图 8.86 效果图

8.4.8 Shear（修改弯曲）

此滤镜能够在竖直的方向上将图像弯曲。弯曲的程度可由用户自行定义。对话框如图 8.87 所示。

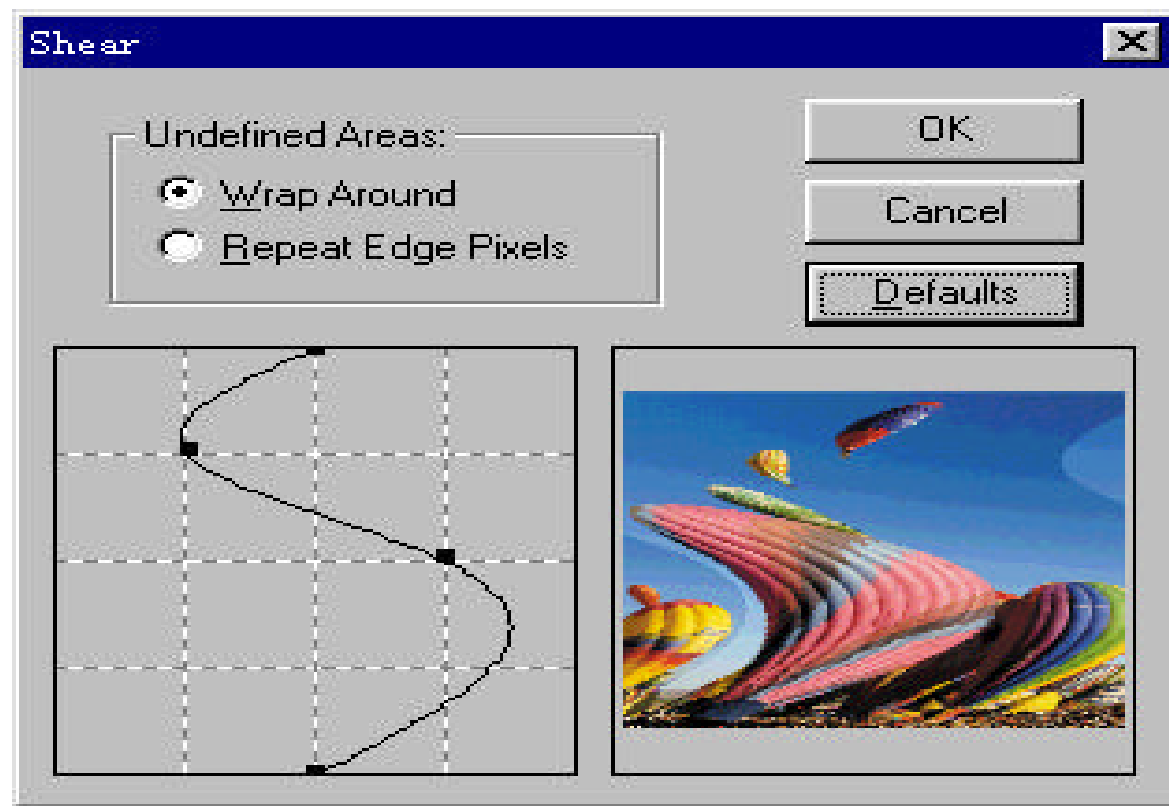


图 8.87 Shear 对话框

⊙ Warp Around : 缠绕模式。即图像中弯曲出去的部分会在相反的位置进行显示。

⊙ Repeat Edge Pixels : 平辅模式。这时图像中弯曲出去的部分不会在相反的位置进行显示。

此滤镜的调整方法是在 Shear 对话框中的竖线上单击鼠标，以增加调整点，然后左右拖动此点，即可进行调整。效果如图 8.88 所示。



图 8.88 效果图

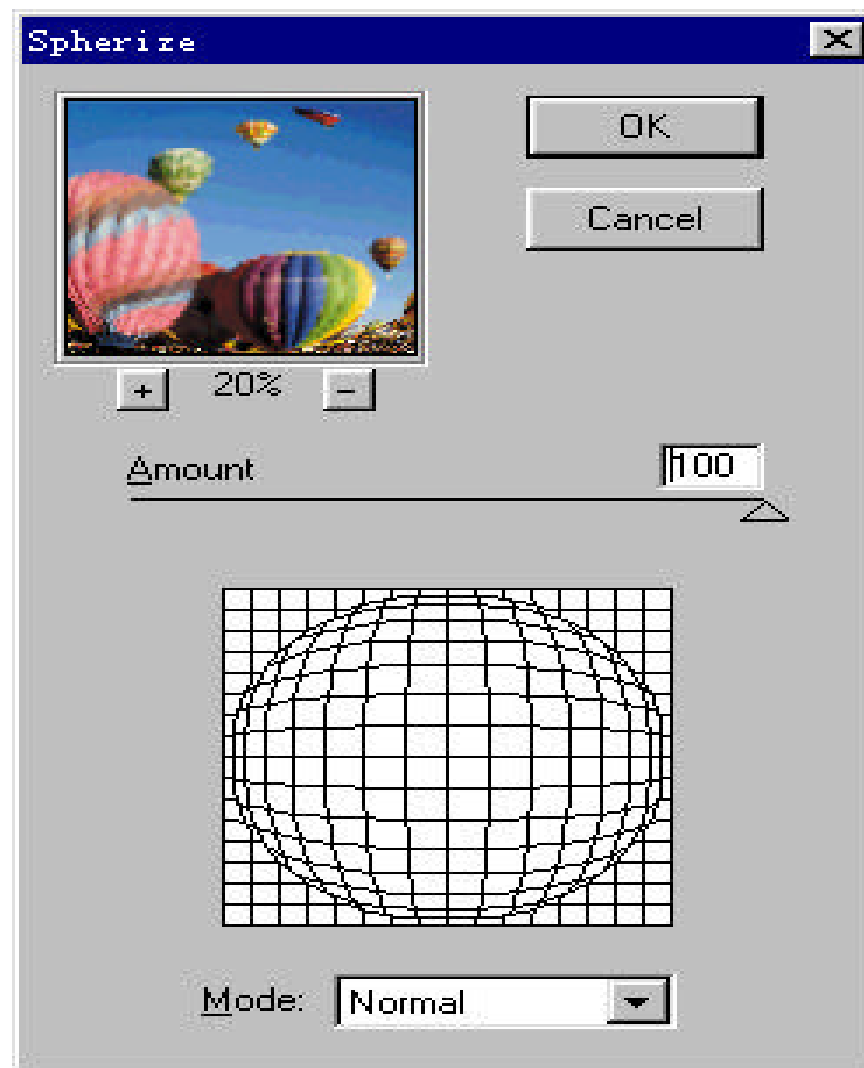
8.4.9 Spherize (球化)

在模式为 Nomal 时，产生类似 Polar Coordinates 的效果，但它还可以在水平方向或垂直方向上球化。对话框如图 8.89 所示。

图 8.89 Spherize 对话框

⊙ Amount：用来调整球化的缩放数值。参数的取值范转从 -100~+100。参数设置为 100 时，图像向外放大，参数设置为 -100，则图像向里缩小。

⊙ Mode 球化方向模式选择。



在球化模式选择中有三种选择,分别是 Normal 正常模式,Horizontal Only 只在水平方向球化, Vertical Only 只在垂直方向进行球化处理。



图 8.90 效果图

8.4.10 Twirl (风轮效果)

该滤镜将产生一种旋转的风轮效果,旋转的中心为物体中心。对话框如图 8.91 所示。

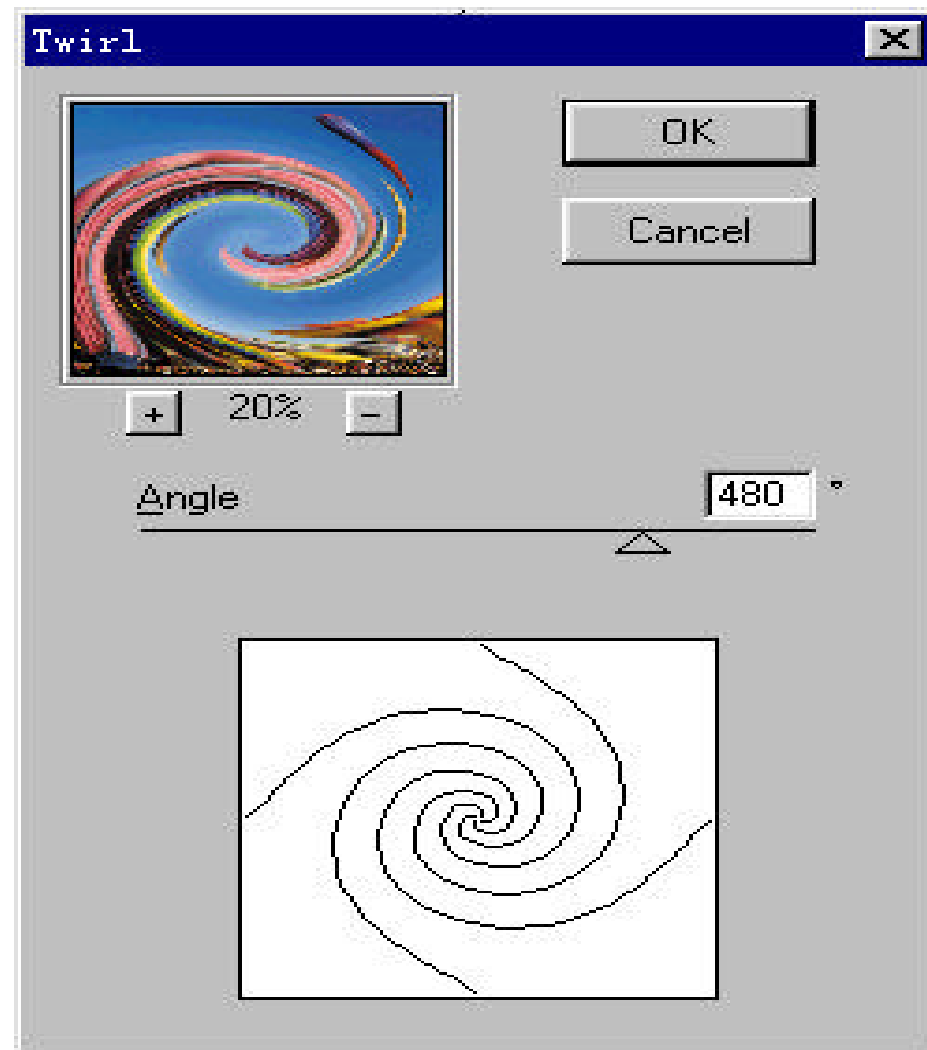


图 8.91 Twirl 对话框

⊙ Angle：用来调整风轮旋转角度，参数的取值范围从 -999～+999，设置值大于 0 时将产生顺时针的旋转角度，设置值小于 0 时将产生逆时针的旋转角度。效果如图 8.92 所示。



图 8.92 效果图

8.4.11 Wave（波动）

该滤镜是 Photoshop 中比较复杂的一个滤镜，它能够帮助用户选择不同的波长以产生出不同的波动效果。对话框如图 8.93 所示。

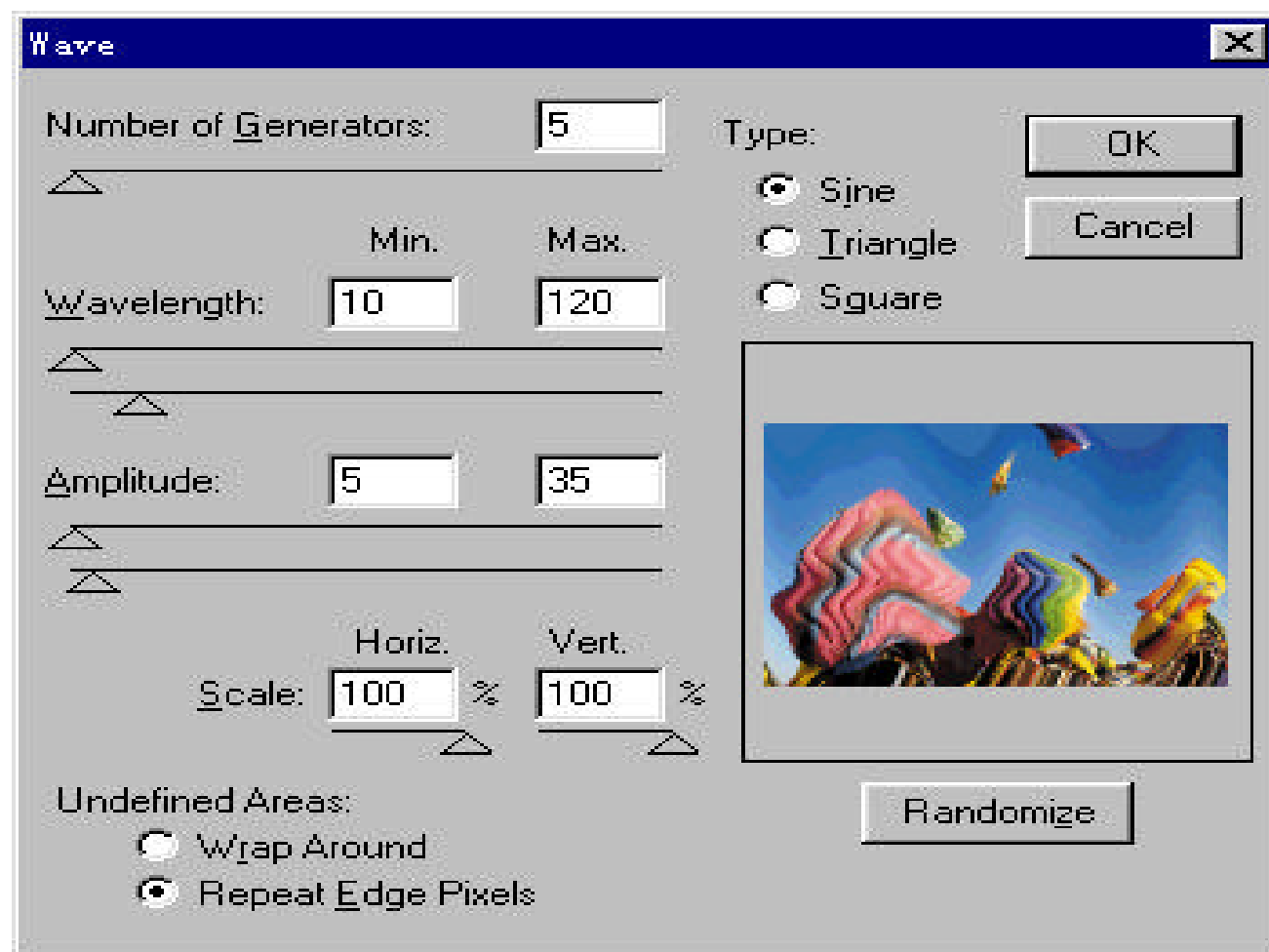


图 8.93 Wave 对话框

⊙ Number of Generator：用来控制产生波的总数，参数的取值范围从 1～999。此参数设置值越高，则产生的图像越模糊。

⊙ Wavelength：此参数用来控制波峰间距，此参数有两个选项，Min 的设置将受到 Max 选项设置的影响，即 Max 的设置值为 Min 选项的设置范围。最大的取值范围为 999。

⊙ Amplitude：此参数用来调节产生波的波幅，它与上一个参数的设置相同。

⊙ Scale：决定水平、垂直方向的变形度。Horiz 决定水平方向的变形度，Vert 决定垂直方向的变形度，参数的取值范围从 0%～100%。

⊙ Undefined Area：未定义区域的类型 Warp Around 是缠绕型，Repeat Edge Pixels 是平铺型。

⊙ Type：用来规定波的形状。Sine 为正弦波，Triangle 是三角波，Square 为方波。最后产生的效果如图 8.94 所示。

图 8.94 效果图



8.4.12 ZigZag (曲折)

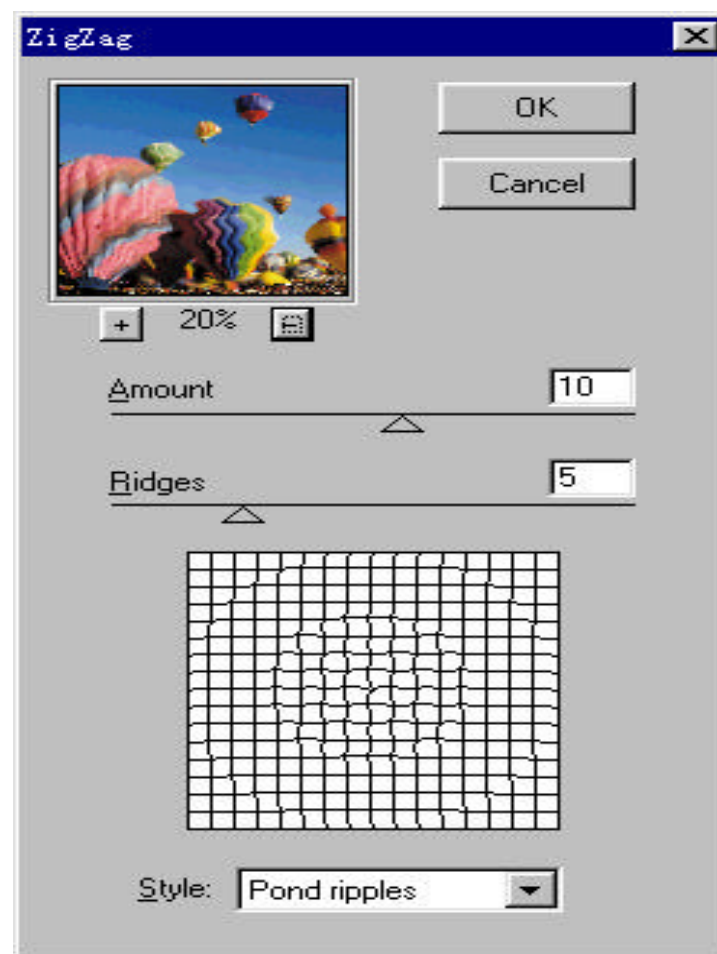
该滤镜用于生成池塘波纹和旋转效果，适合于制作同心圆类的波纹等效果。对话框如图 8.95 所示。

图 8.95 ZigZag 对话框

⊙ Amount：用来设定波纹总数，参数的取值范围从 -100 ~ +100。参数为正值是图像向外凸起，相反参数为负值是图像向内凹进。程度由相应的数值决定。

⊙ Ridges：用来设置纹理的多少，参数的取值范围从 1% ~ 20%。参数为 20% 时将产生出最多的纹理图案。

⊙ Style：选择类型。Around Center



类型为由中心向外循环，Out from Center 类型将由中心向外辐射，最后一种类型为 Pond Ripples 池塘类型。最后的效果如图 8.96 所示。



图 8.96 效果图

8.5 Noise（随机色）滤镜

Noise 即发生在扫描过程中的随机色。这组滤镜可以混合干扰，制

作着色像素图案的纹理。共有四个特技效果。对话框如图 8.97 所示。

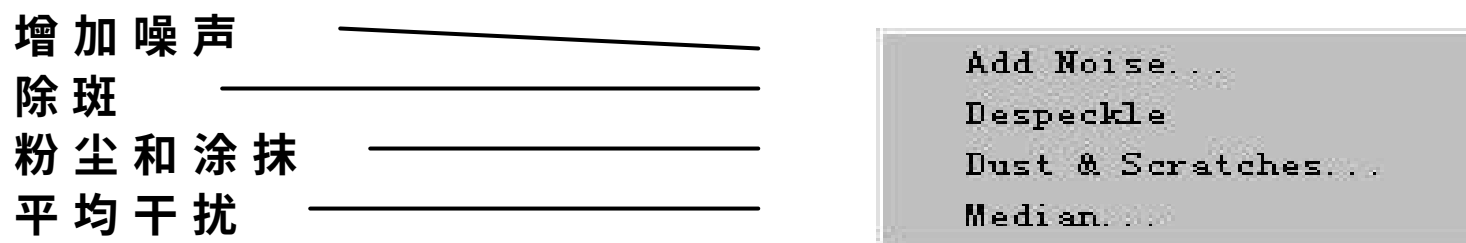


图 8.97 Noise 滤镜菜单

8.5.1 Add Noise (增加噪声)

执行此滤镜将在处理图像中增加一些细小的颗粒状像素，就象电视机上出现的雪花一样的效果。对话框如图 8.98 所示。

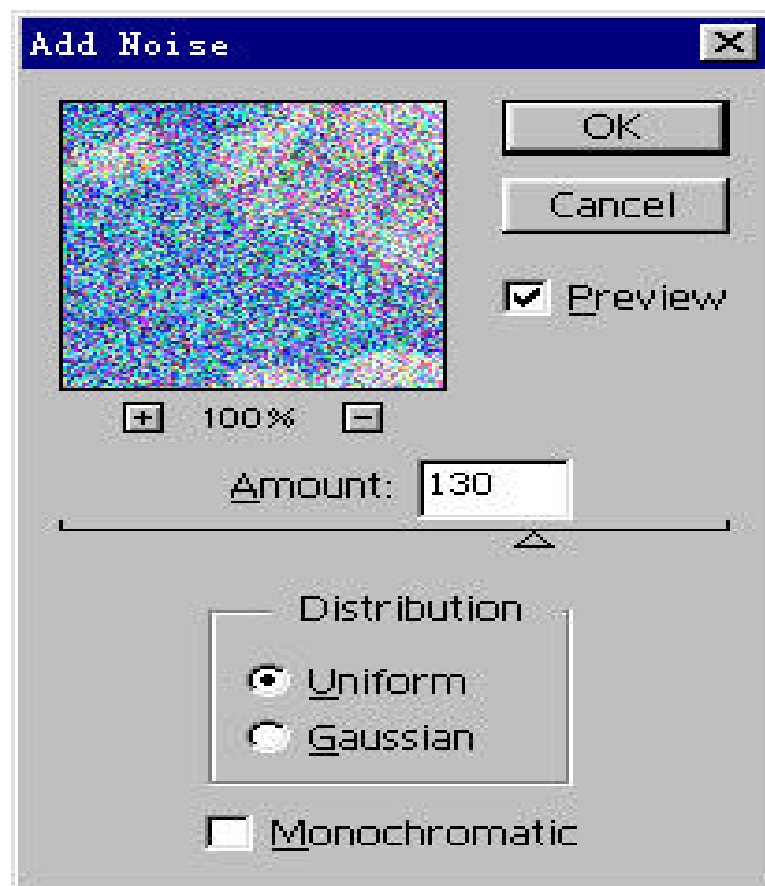


图 8.98 Add Noise 对话框

⊙ Amount：用来控制增加噪声的数量，参数的取值范是从 1～999。参数值越大，效果越明显。

⊙ Distribution：选择干扰属性，有两种选项分别是 uniform（统一属性），Gaussian（高斯）模式。

⊙ Monochromatic：控制是否为单色噪声的色素。



图 8.99 效果图

8.5.2 despeckle（除斑）

该滤镜无对话框。它寻找图像中色彩变化最大的区域，然后模

糊除去过渡边缘外的东西。用户利用它来减少干扰或模糊过于清晰化的区域。并可除去扫描图像中的波纹图案。

8.5.3 Dust&Scratches(粉尘和涂抹)

该滤镜将搜索图片中的缺陷并将其融入周围像素中。在使用该滤镜之前，应选择要清除缺陷的区域。对话框如图 8.100 所示。

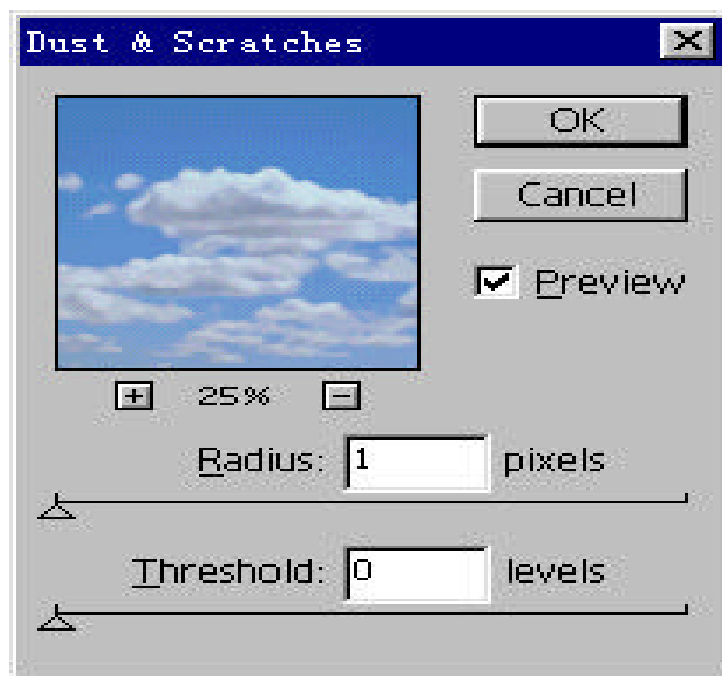


图 8.100 Dust&Scratches 对话框

⊙ Radius： 决定清除缺陷的范围，参数的取值范围从 1～16。

⊙ Threshold： 输入值确定要分析的像素。值为 0 则分析所有的区域内像素。它的取值越高，则参与分析的像素会越少。

注意：尽可能保持 Radius 和 Threshold 之间的平衡以保持图像的清晰。

8.5.4 Median（平均干扰）

此滤镜将用来减少所选择部分像素亮度混合时产生的噪声。利用一个区域内的平均亮度来取代区域中心亮度值。对话框如图 8.101 所示。

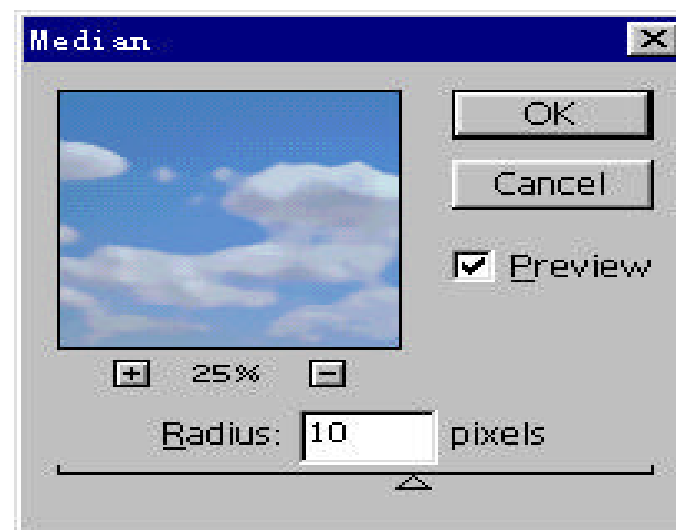


图 8.101 Median 对话框

⊙ Radius : 设定该滤镜自每个像素进行亮度分析的距离范围，参数的取值范围从 1~16。此参数取值越大处理后的图像越模糊。



图 8.102 效果图

8.6 Poxelate (块化处理) 滤镜菜单

此滤镜菜单共含有 7 种特技效果，主要用来将图像分块或将图像平

面化。主要的滤镜有半色调滤镜，结晶滤镜，手绘效果滤镜，不聚焦滤镜，凹版画滤镜，马赛克效果滤镜，点画派滤镜等。

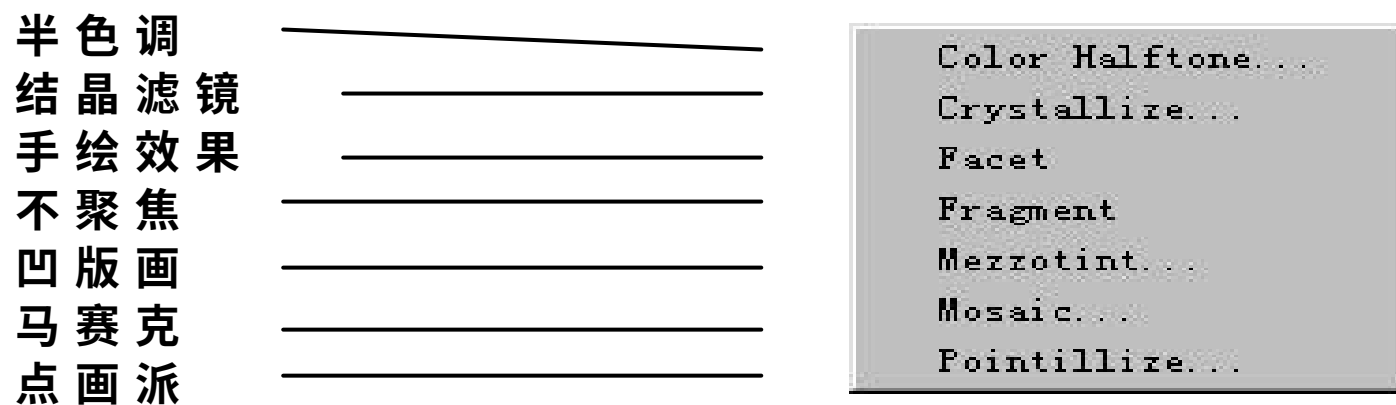


图 8.103 Poxelate 滤镜菜单

8.6.1 Color Halfone（半色调）

这种滤镜产生的效果看起来象是铜版画，Photoshop 是通过将图像分格然后向网格内填充像素，模仿铜板刻印的效果。对话框如图 8.104 所示。

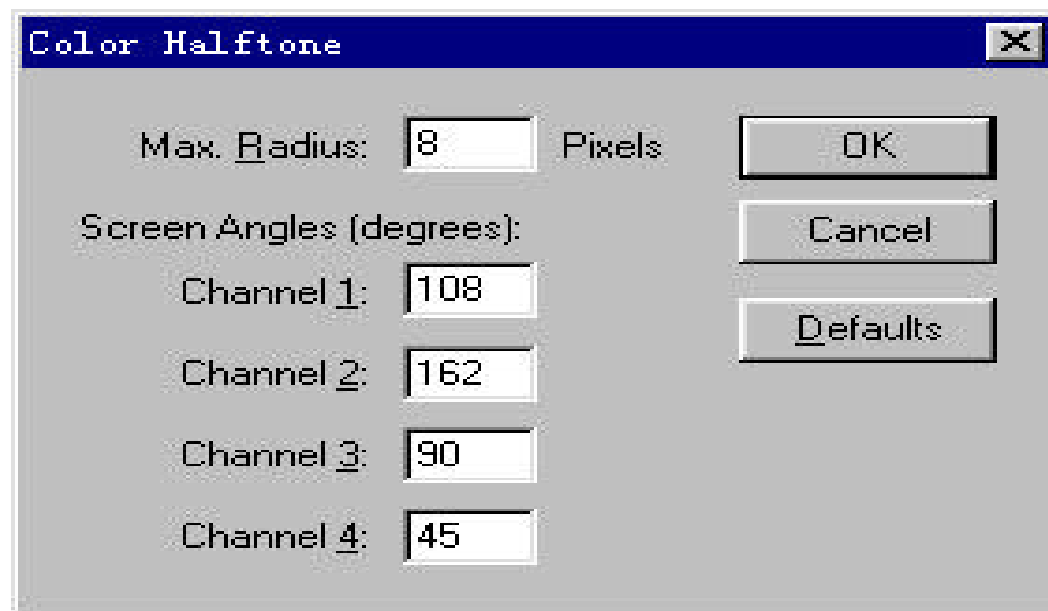


图 8.104 Color Halftone 对话框

⊙ Max Radius：最大像素填充设置，用来控制网格大小，参数的取值范围从 4～127。

⊙ Screen Angles (degrees)：屏蔽度数，四个通道分别代表填入的颜色之间的角度。每个通道的取值范围都在 $-360 \sim +360$ 之间。



图 8.105 效果图

8.6.2 Crystallize (结晶滤镜)

该滤镜使相近的像素集中到一个像素的多角形网格中，以使图像清晰化。对话框如图 8.106 所示。

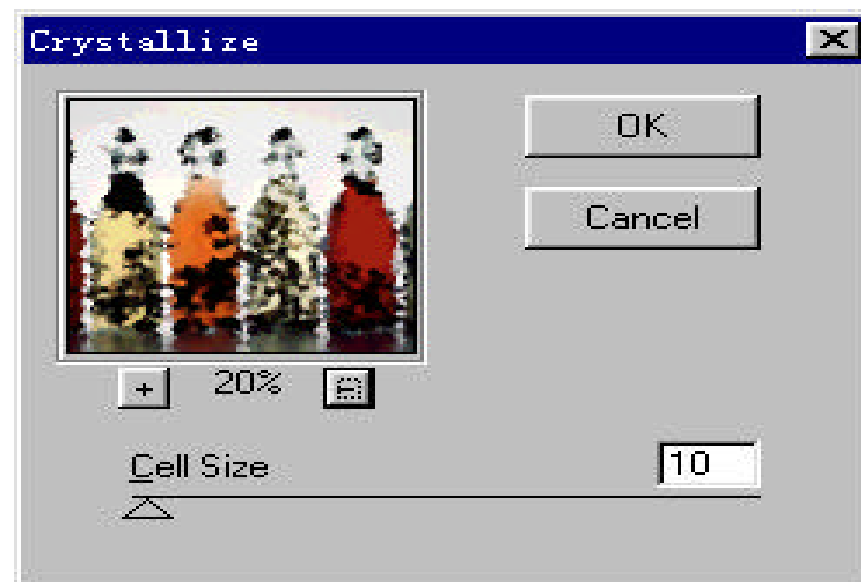


图 8.106 Crystallize 对话框

⊙ Cell Size：控制多边形网格大小，参数的取值范围从 3～300。取值较大时将使图像失去原来的面目。处理后的效果如图 8.107 所示。



图 8.107 效果图

8.6.3 Facet (手绘效果)

此滤镜无对话框。通过分组和改变示例色素为相似的色像素块，生成手绘效果，强调原色与相近颜色。产生的效果如图 8.108 所示。



图 8.108 效果图

8.6.4 Fragment（不聚焦）

此滤镜也无对话框，它时将图像像素拷贝 4 次后，将它们平均和移位，形成一种不聚焦效果。产生的效果如图 8.109 所示。



图 8.109 效果图

8.6.5 Mezzotint（凹版画）

该滤镜用点、线条和笔划重新生成图像，产生镂刻的版画效果。此滤镜处理后的图像非常粗糙。对话框如图 8.110 所示。

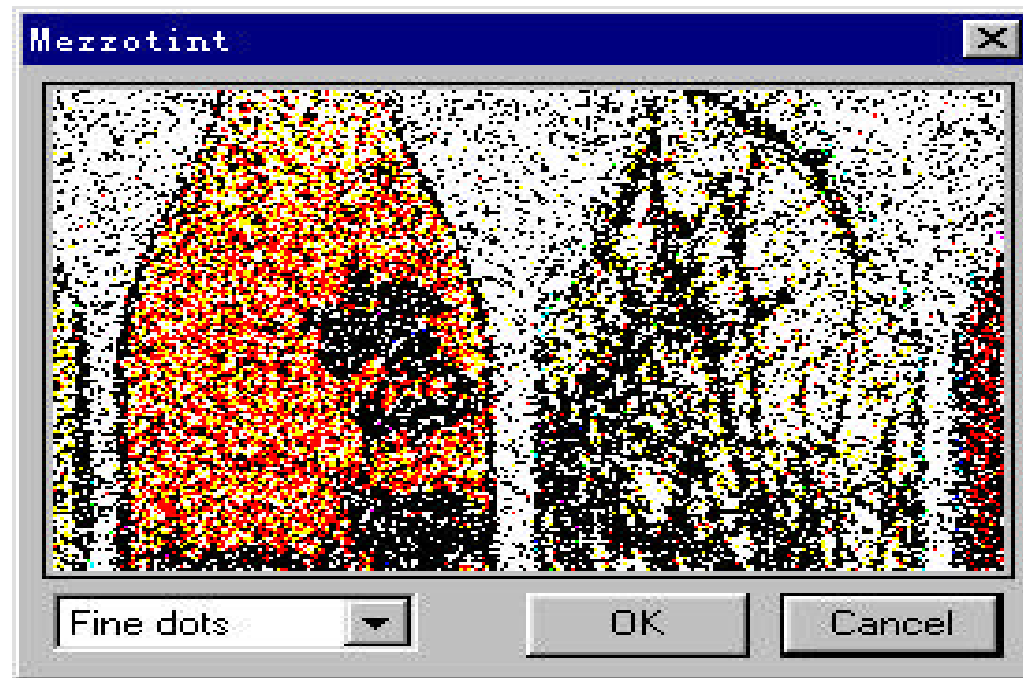


图 8.110 Mezzotint 对话框

在对话框的下拉式菜单中列出了 10 种类型，以产生不同需要的点、线或笔划的图像。它们分别为 Fine dots（细微点）、Medium Dots（中等点），Grainy（颗粒）、Coarse（粗糙点），Short Lines（短线条）、Medium Lines（中等线条）、Long Lines（长线条）、Short Strokes

（短笔划）、Medium Strokes（中等笔划）和 Long Strokes（长笔划）等。系统默认值是 Fine Dots（细微点）。



图 8.111 效果图

8.6.6 Mosaic（马赛克）

该滤镜是通过将一个单元内的所有像素统一颜色来产生马赛克的效果。对话框如图 8.112 所示。

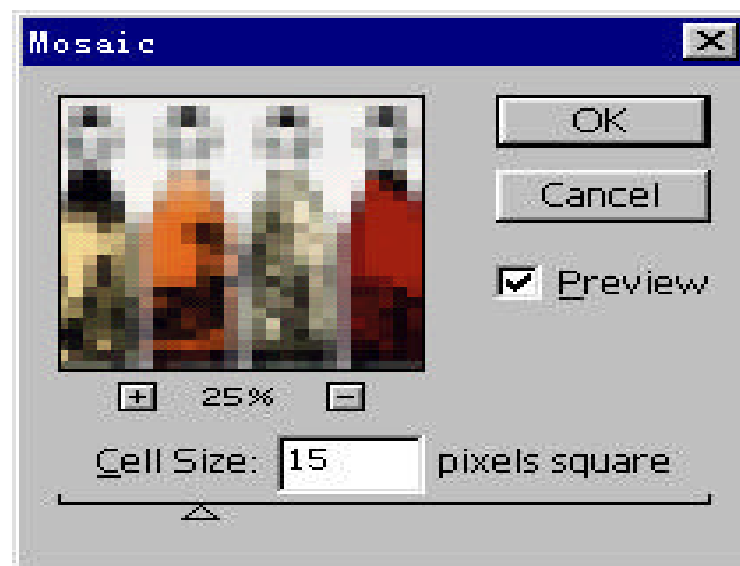
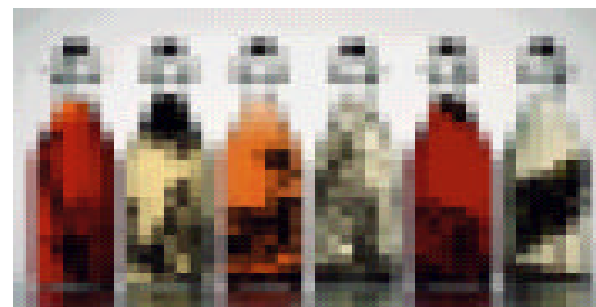


图 8.112 Mosaic 对话框

⊙ Cell Size：用来定义单元格的大小，参数的取值范围从 2～64。
参数设置为 62 时，将处理图像以 64 个像素为单元格进行划分。

图 8.113 效果图



8.6.7 Pointillize (点画派)

此滤镜将一图像分为随机的点，产生点画派作品的效果。Photoshop 使用当前背景色为背景。对话框如图 6.114 所示。

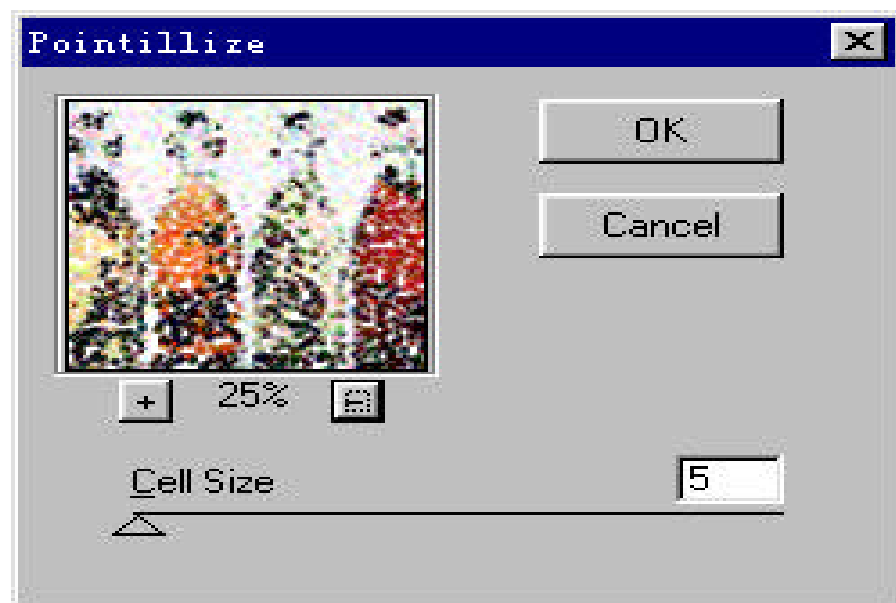


图 8.114 Pointillize 对话框

◎ Cell Size：控制效果中彩色点的大小，参数的取值为从 3～300。



图 8.115 效果图

8.7 Render（照明效果）滤镜

Render 滤镜菜单主要是在图片中产生照明效果，它可以产生出不同的光原效果，夜景等效果。3D Transformation（3D 变形）滤镜是 Photoshop5.0 中所新增加一项 3D 变形滤镜，可将图像中的部分图形分为一立方体，球体或圆柱体，使旋转图像就象在三维世界中一样。

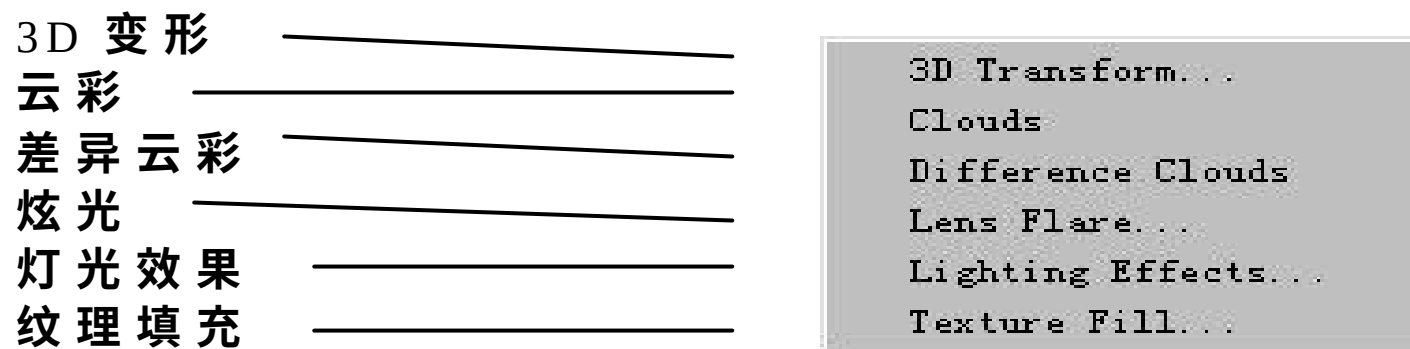


图 8.116 Render 滤镜菜单

8.7.1 3D Transform (3D 变形)

新增加的 3D 变形滤镜允许对平面的或二维的图像进行操作就像对三维物体操作一般。比如为一立方体做一透视图，可以为立方体的各个角设置一线框，可对定义的线框进行旋转，缩小，放大或改变它的视图等操作。除立方体外，还可对图像做球形或圆柱形的变形。同时也可以在同一图像中创建多个立方体，圆球，圆柱体。对话框如图 8.117 所示。

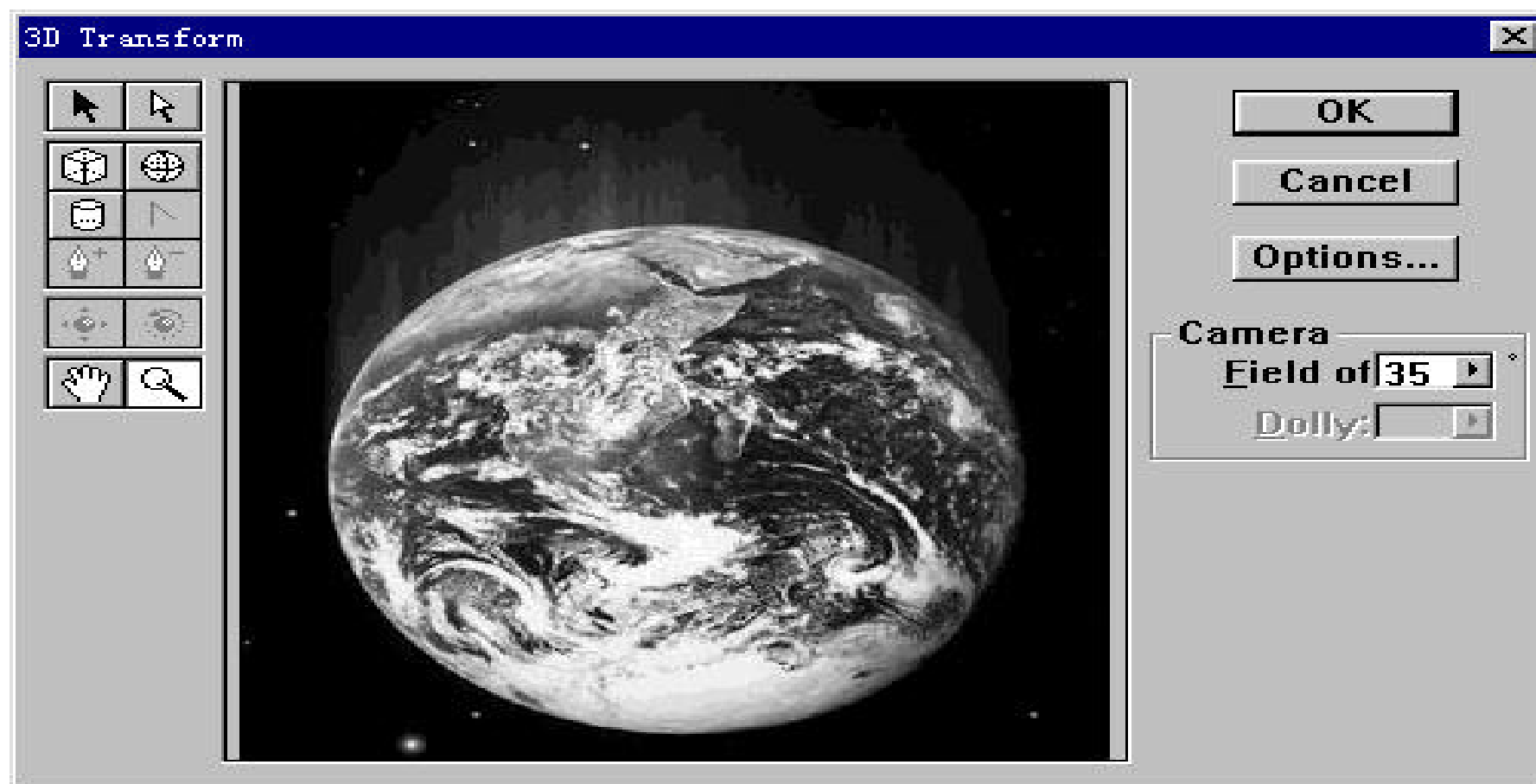


图 8.117 3D Transform 对话框

○  Selection Tool (选择工具) : 使用选择工具拖动线框的一边可拖动整个线框, 利用它你可以调整线框在图像中的位置。

○  Direct-Selection tool: (直接选择工具) 使用直接选择工具可拖动线框上的锚定点。在调整线框时, 如出现在三维中不可能实现的线框时, 线框会变成红色。

○  Cube Tool (立方体工具) : 使用立方体工具可以拖拉鼠标, 在图像上建立一立方体用来映射图像到此立方体表面上。

○  Sphere Tool (球体工具) : 使用球体工具可以拖拉鼠标, 在图像上建立一球体用来映射图像到此球体表面上。

○  Cylinder (圆柱体) : 使用圆柱体工具可以拖拉鼠标, 在图像上建立一圆柱体用来映射图像到此圆柱体表面上。

○  Convert Anchor Point Tool (转变锚点工具) : 使用此工具可把平滑的锚点变成一角状的锚点。平滑的锚点在调节它时可创建平滑的曲线而角状锚点将创建尖锐的角状曲线。

- ⊙  Add Anchor Point Tool (增加锚点工具) : 用此工具可在曲线上增加锚点。
- ⊙  Delete Anchor Point Tool (删除锚点工具) : 用此工具可在曲线上删除锚点。
- ⊙  Pan Canera (摄象盘工具) : 此工具可在建立立方体, 球体, 圆柱体的基础上, 拖动物体。
- ⊙  Trackball (旋转工具) : 此工具可把由 Pan Canera 工具移动后的物体进行旋转。
- ⊙  Hand Tool (涂手工具) : 用来移动在 3D Transform 对话框中的图像。
- ⊙  Zoom Tool (放大工具) : 放大或缩小 3D Transform 对话框中的图像文件。
- ⊙ Field to View (视野) : 此参数用来调整视野的大小。调整参数可使线框更好地适合图像。
- ⊙ Dolly 调节参数值可使当前图像变大或变小, 就象我们在照相时

调节镜头来拉近或拉远对象一样。

⊙ Options 选项，单击此按钮显示一对话框如图 8.118 所示。

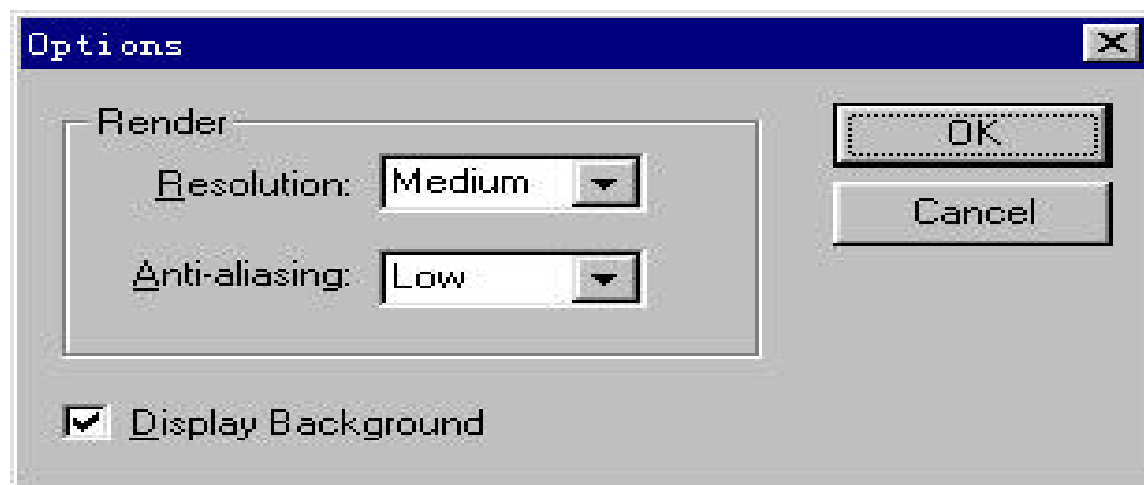


图 8.118 Options 对话框

(1) Resolution (分辨率)：此参数用来控制图像的渲染分辨率。在此参数中有三种选项 low 低效果，Medium 中等效果，High 高效果。

(2) Anti-Aliasing (消除锯齿) ; 用来控制对图像进行消除锯齿处理。

有四种选项 None 不消除锯齿, Low 消除锯齿的程度最低, Medium 消除锯齿的程度中等, High 消除锯齿的程度最高。

(3) Display background: 选取此项时可使预览线框外的一部分原始图像在渲染时被包括进来。

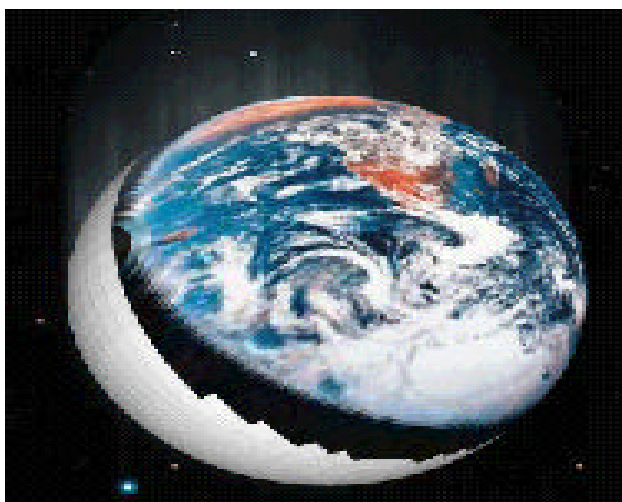


图 8.119 效果图

8.7.2 Clouds (云彩)

此滤镜在前景色和背景色之间随机地抽取像素值并转换为柔和的云彩。在选择 Clouds 滤镜时按下 Shift 键可产生低漫射云彩。产生的效果如图 8.121 所示。



图 8.120 处理前的图片



图 8.121 处理前的图片

8.7.3 Difference Clouds (差异云彩)

将图像和云状背景混合来反白图像。使用这种滤镜，云状效果先生成，然后用图像像素值减去云彩像素值。此滤镜无对话框。连续执行可

产生大理石效果。产生的效果如图 8.122 所示。

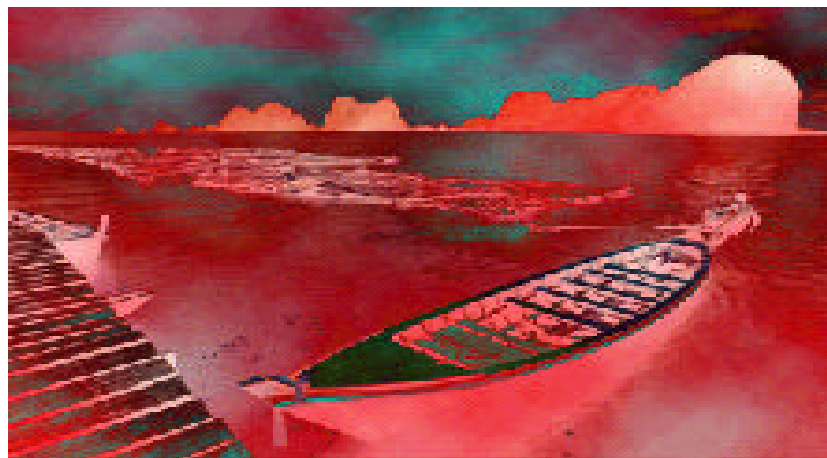


图 8.122 效果图

8.7.4. Lens Flare (炫光)

生成摄像机镜头炫光效果，可自动调节摄像机炫光位置。对话框如图 8.123 所示。

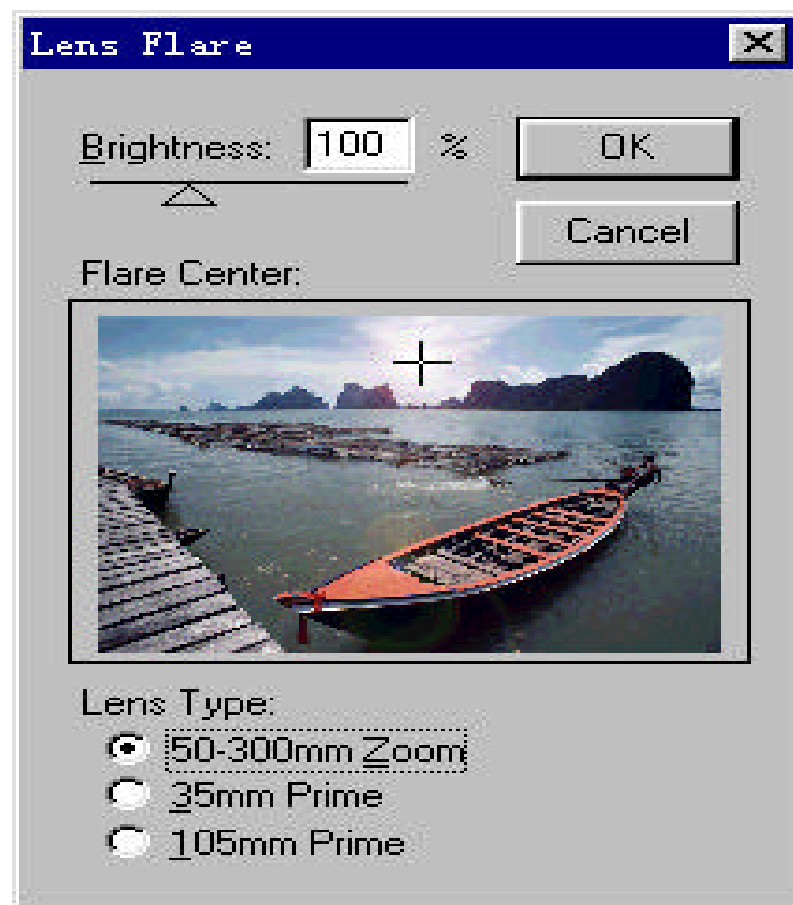


图 8.123 Lens Flare 对话框

☉ Brightness : 控制斑点的亮度大小，参数的取值范围从 0% ~

300%。此参数设置过高时，整个画面会变的一片白色。

⊙ Flare Center：拖动十字光标可设定炫光位置。

⊙ Lens Type：摄像机镜头的类型。

此选项有三种类型分别为 50-300mm Zoom，35mm Prime，105mm Prime。处理后的效果如图 8.124 所示。



图 8.124 效果图

8.7.5. Lighting Effects (灯光效果)

可以使用户对一个图像使用不同的光源、光类型和特性。可以改变

基调、增加图像深度和聚光区，可以将灰度图生成纹理图。此滤镜是 Photoshop5.0 中最为复杂的一个滤镜。对话框如图 8.125 所示。

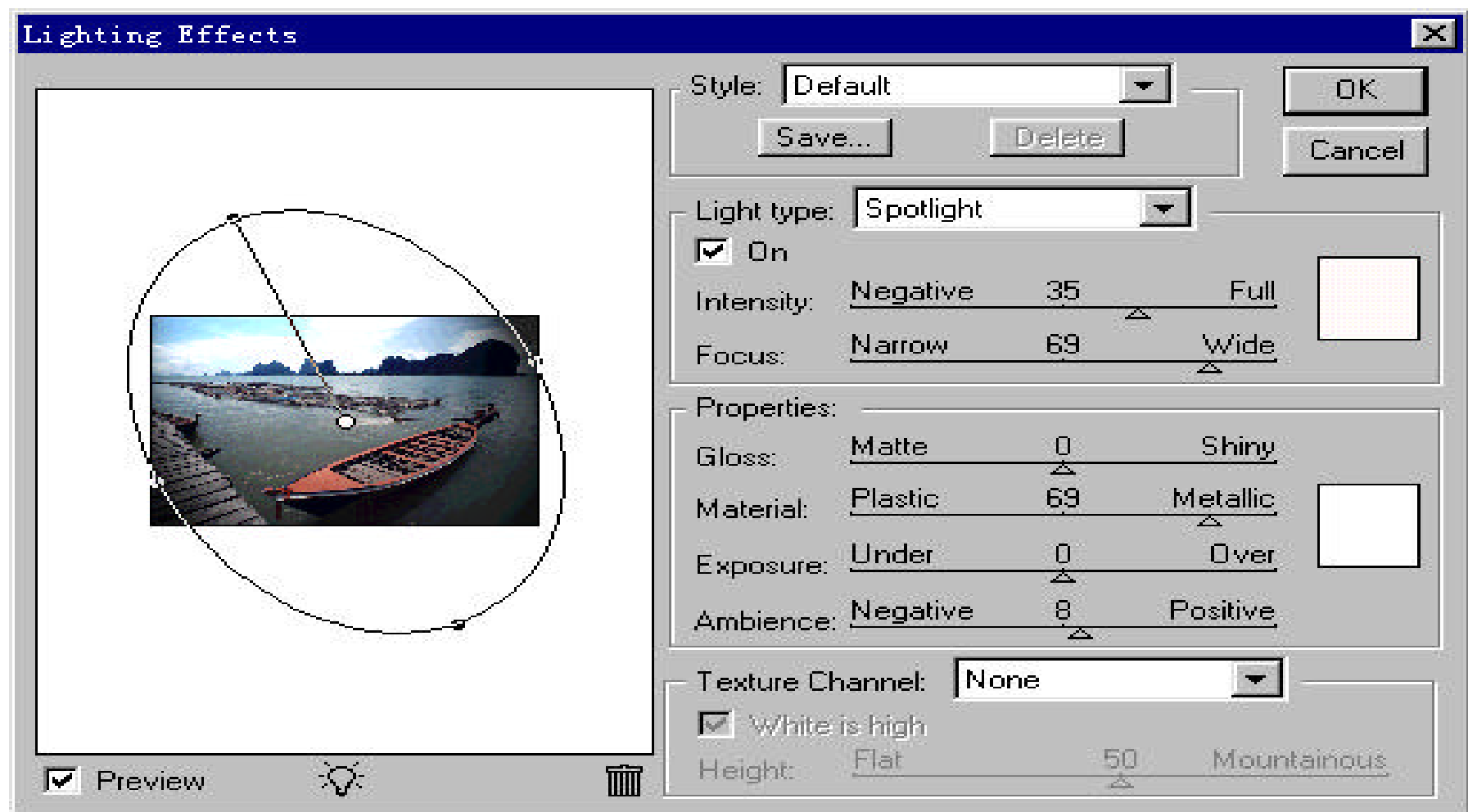


图 8.125 Lighting Effects 对话框

我们从 Lighting Effects 对话框中可以发现许许多多的调节选项。

⊙ Style：选择光源，共提供了十七种选项选择，缺省为中等强度的聚光源。用户可以命名和保存这些设置。

⊙ Light Type：灯光类型，当检测框选为 on 时，该类型可选。共有三种灯光光源。一是 Spatlight, 投射长椭圆形光。用户可以以预览窗口中调节 Spotlight。移动中心点移动淘汰或通过椭圆上的四个框改变焦点，扩大或减少照明区域。另一个是 omni 是散光。类似日光灯效果。可改变灯光距离、图像距离(通过改变圆的大小)。还有一个灯光是 Directional, 它投射一个直线方向的光线。只允许改变光线方向和光源高度。三种灯光在预显框中的调节是不同的。

⊙ Intensity：用来控制照明的强度，参数的取值范围从 -100~+100。设置值为 100 时，照明最强，设置值为 -100 时，则图像被整个黑色像素所覆盖。

⊙ Focus：只在使用 Spotlight 中使用，可以扩大椭圆区内光线范围也可以产生细光效果。

⊙ Gloss：决定图像的反光效果。移动滑块改变表面从粗糙到光滑。

⊙ Material：控制光线或光源所照射的物体是否产生更多的折射。滑块左侧 Plastic 为反射光源颜色，右侧 Metallic 反射屏幕上图像的颜色。

⊙ Exposure：使照射光线变亮或者变暗。

⊙ Ambience：可以产生光源与图像的室内混合效果。

⊙ Texture Channel：可以将一个灰度图当作纹理图使用。

首先在 Texture Channel 复选框中选择一灰度级纹理。Photoshop 将与灰度级纹理对应的轮廓线的光线去掉。可以生成地形和浮雕效果。

要生成浮雕般的效果，首先选定 White is High 复选框，以形成光源从图像表面发出的效果。生成高低不平的效果，滑块移向 Mountainous 则起伏较大，反之较平。



图 8.126 效果图

8.7.6 Texture (纹理填充)

该滤镜帮助用户创建纹理以备使用。首先要生成纹理图 Grayscale 模式，并将此灰度图像装入要进行处理图像的通道中。若 A 图是灰度图像，B 图是要进行 Texture Fill 的图片。则先在 B 图中建一新通道，然后使用 Texture Fill 将 A 图装入新通道。执行完效果后，A 文件已浮凸在 B 图之中。



图 8.127 效果图

8.8 Sharpen (锐化) 滤镜

该组滤镜通过生成更大的对比来使图像清晰化和增强处理图像的轮廓。此组可减少图像修改后产生的模糊效果。此组滤镜包括 4 个滤镜，分别为 Sharpen (锐化滤镜)，Sharpen Edges (锐化界线)，Sharpen More (更多的锐化)，Unsharp (边缘锐化) 等滤镜。

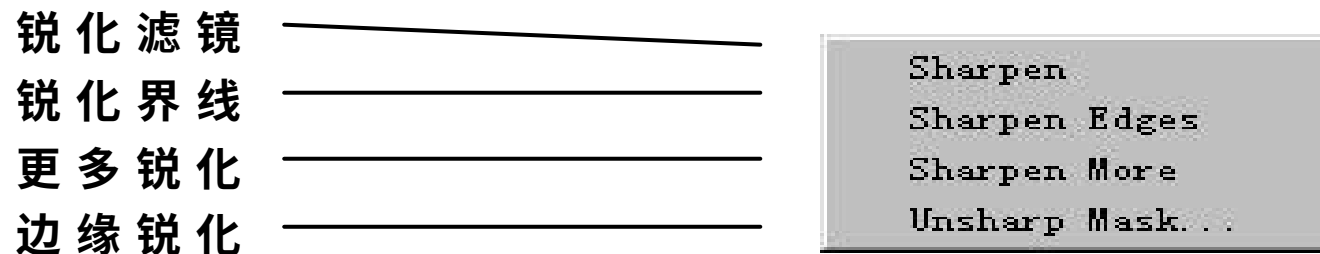


图 8.128 Sharpen 滤镜菜单

8.8.1 Sharpen (锐化滤镜)

通过增加相邻像素点之间的对比，使图像清晰化。锐化程度较为轻微，没有对话框。多次锐化后可产生水波的效果。



图 8.129 效果图

8.8.2 Sharpen Edges (锐化界线)

仅仅锐化图像的轮廓，使颜色和颜色之间分界明显。无对话框。

8.8.3 Sharpen More (更多锐化)

强烈的锐化效果，提高对比度和清晰度。无对话框。此滤镜处理后的锐化效果要比上两个好许多。效果如图 8.130 所示。



图 8.130 效果图

8.8.4 Unsharp (边缘锐化)

产生边缘轮廓锐化效果，但可用数值来调节锐化程度，在处理过程

中使用晕开模糊的蒙板。对话框如图 8.131 所示。



图 8.131 Unsharp Mask

⊙ Amount：此参数用来控制边缘锐化强度的大小，参数取值范围从 1% ~ 500%。参数取值越大则产生的边缘锐化强度也越大。相反则越小。

⊙ Radius：用来控制边缘锐化的宽度，参数的取值范围为 0.1 ~ 250。参数设置大则边缘的宽度越大。

⊙ Threshold：此参数用来决定参与运算的两个像素值之差的最低限度，当参数超过这个数值时对它们进行处理，否则不与处理。参数的取值范围为从 0 ~ 255。参数设置为 0 时，所有的像素都参与运算。



图 8.132 效果图

8.9 草图 (Sketch) 滤镜

Sketch 菜单包含了 14 种草图滤镜效果。这些滤镜只对 RGB 或 Grayscale 模式的图像起作用。

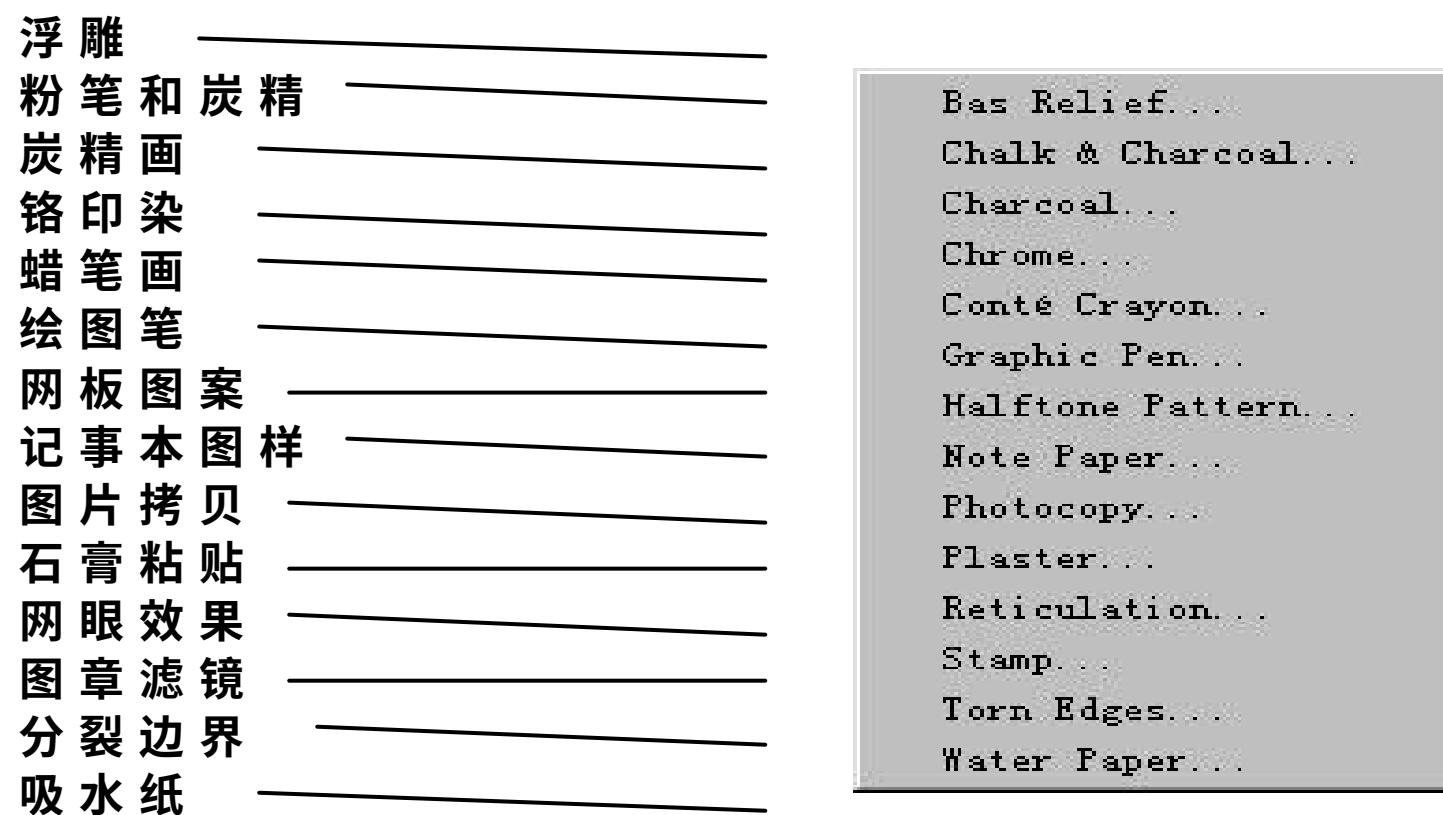


图 8.133 Sketch 滤镜菜单

8.9.1 Bas Relief (浮雕)

该滤镜产生一种粗糙的浮雕效果。对话框如图 8.134 所示。



图 8.134 Bas Relief 对话框

⊙ Detail：效果的细节调节，参数的取值范围从 1～15。此参数与

其它所不同的是无论取最小值还是最大值都能得到最佳效果。

⊙ Smoothness：控制画面效果的平滑度，参数的取值范围从 1～15。
参数设置为 1 时，图像最平滑，产生的效果也最好。

⊙ Light Direction：选择灯光的方向。

可选的灯光选项有 Bottom 底部，Bot Left 左下方，Left 左方，Top Left 左上方，Top 上方，Top Right 右上方，Right 右方，Bot Right 右下方。

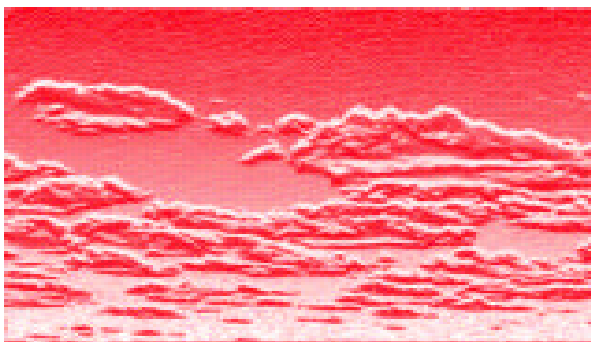


图 8.135 效果图

8.9.2 Chalk&Charcoal（粉笔和炭精效果）

产生一种粉笔和炭精涂抹的草图效果，对话框如图 8.136 所示。

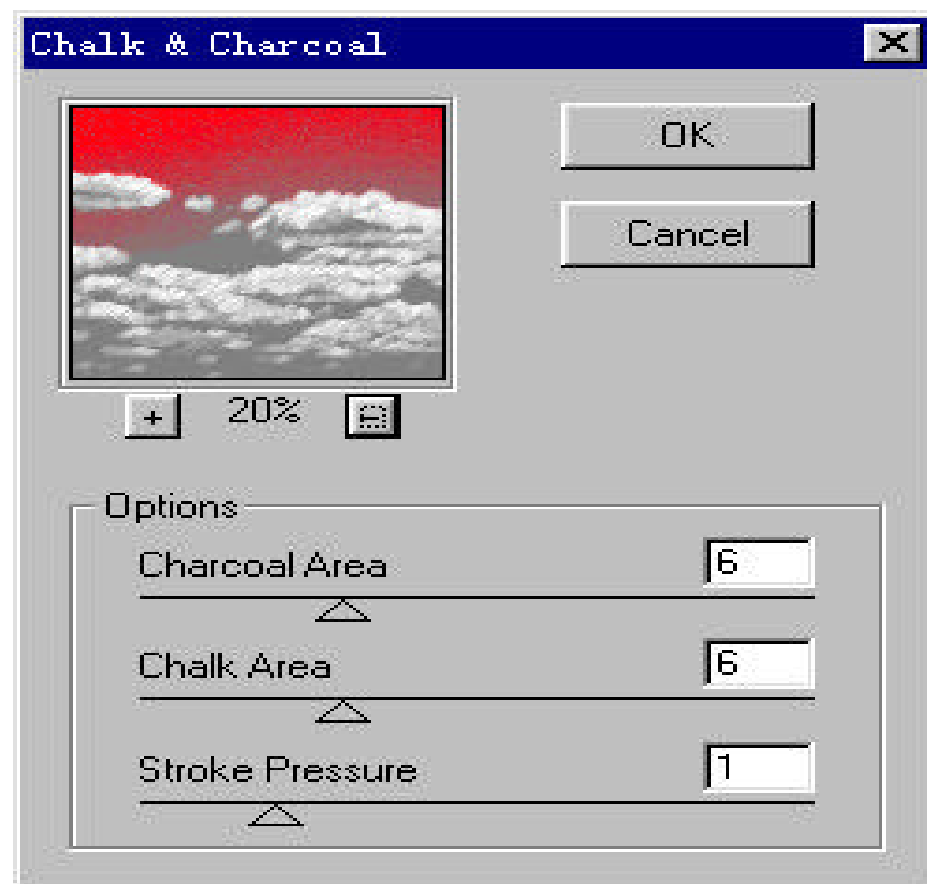


图 8.136 Chalk & Charcoal 对话框

⊙ Charcoal Area : 控制炭精区域面积, 参数的取值范围从 0~20。

⊙ Chalk Area : 控制粉笔的深浅程度, 参数的取值范围从 0~20。

参数设置为很小时, 画面中会有极少粉笔笔迹。

⊙ Stroke Pressure : 用来控制笔触的压力, 参数的取值范围从 0~5。

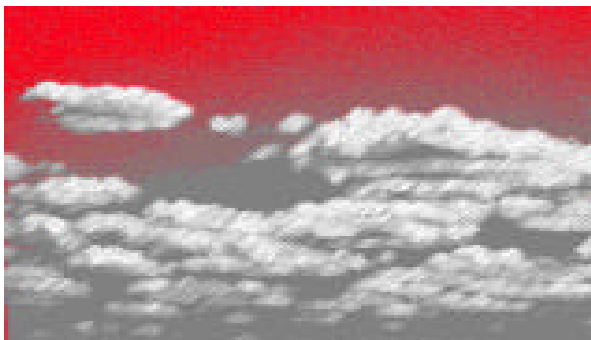


图 8.137 效果图

8.9.3 Charcoal (炭精画)

产生炭精画的效果。在适合的参数设置条件下，该滤镜会将画面变成非常明朗的黑白图案。对话框如图 8.138 所示。



图 8.138 Charcoal 对话框

⊙ Charcoal Thickness :控制炭精的厚度。参数的取值范围从 1~7。
取值较大时炭精会变得非常浑厚。

⊙ Detail: 用来调节炭精效果的细节, 参数的取值范围从 0~5。
此参数应通常取较大的值。

⊙ Light/Dark Balance :用来调节明暗平衡度, 即控制前景色与背景色的比例。参数的取值范围从 0~100。



图 8.139 效果图

8.9.4 Chrome (铬印染)

这种滤镜产生一种液态金属的感觉。对话框如图 8.140 所示。

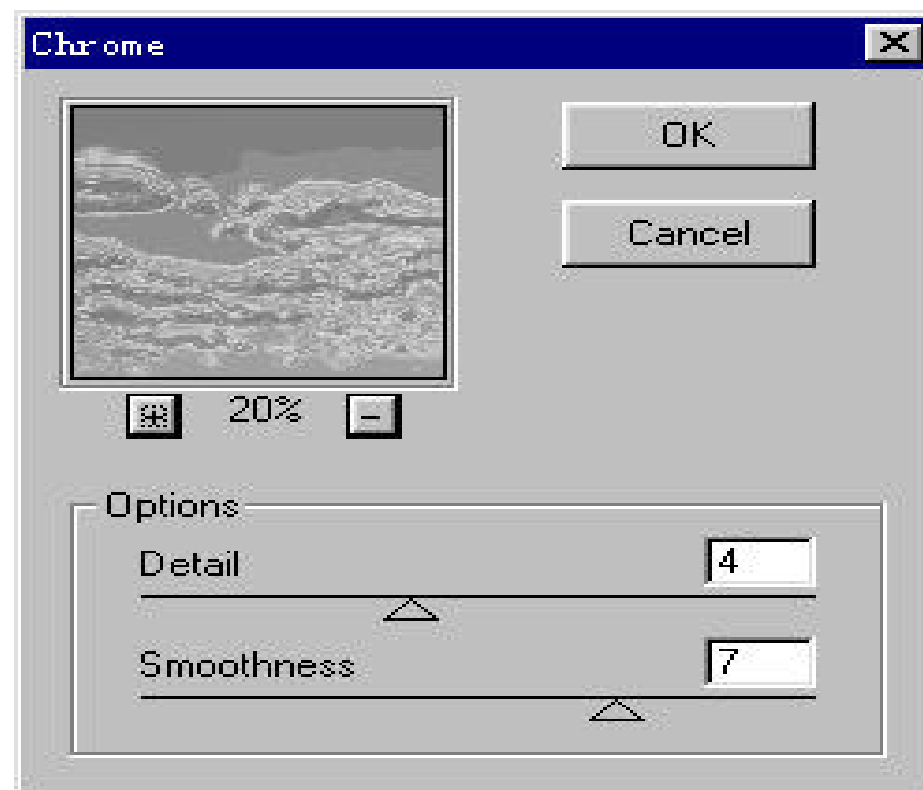


图 8.140 Chrome 对话框

⊙ Detail : 用来调节细节效果, 参数的取值范围从 0~10。

⊙ Smoothness : 用来调节效果的光滑程度, 参数的取值范围从 0~10。此参数设置较高时会减少边缘的数量。效果如图 8.141 所示。

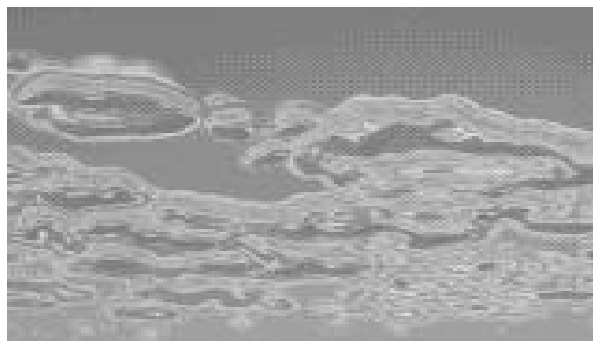


图 8.141 效果图

8.9.5 Conte Crayon (蜡笔画)

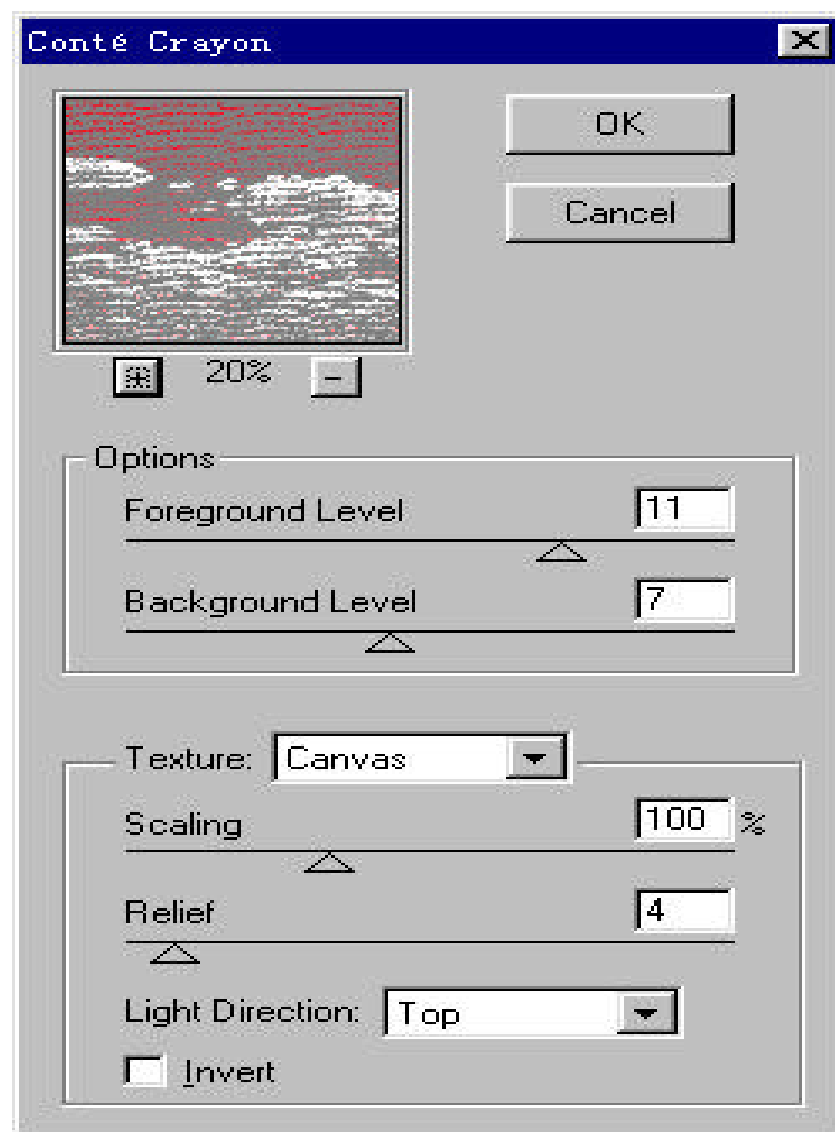
此滤镜用来模仿蜡笔涂抹的效果, 用它来处理灰阶图像最好, 若是彩色图像, 该滤镜将彩色全部变为中调的灰色。对话框如图 8.142 所示。

图 8.142 Conte Crayon 对话框

⊙ Foreground Level：调整前景色层次，参数的取值范围从 1～15。

⊙ Background Level：调整背景色层次，参数的取值范围从 1～15。

⊙ Texture：选择纹理类型。Texture 列出的选项有 Brick（砖）、Burlap（麻）、Canvas（帆布）和 Sandstone（砂岩）还有用户自定义的纹理类型。



⊙ Scaling： 调节纹理大小的缩放值，参数的取值范围从 50% ~ 200%。

⊙ Relief： 效果起伏调节，参数的取值范围从 0 ~ 50。

⊙ Light Direction： 灯光的方向选择。

可选的灯光选项有 Bottom 底部，Bot Left 左下方，Left 左方，Top Left 左上方，Top 上方，Top Right 右上方，Right 右方，Bot Right 右下方。

⊙ Invert： 切换反转。

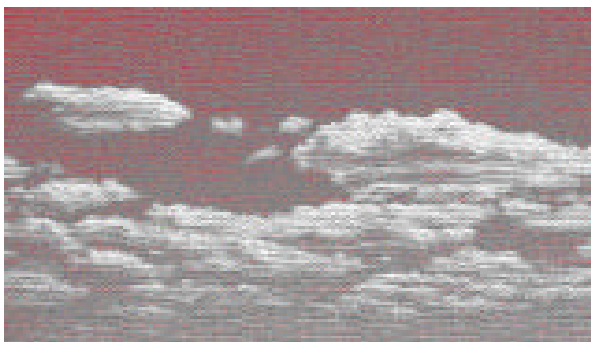


图 8.143 效果图

8.9.6 Graphic Pen (绘图笔)

产生一种素描效果，对含有文字的图像能够处理出比较好的效果。
对话框如图 8.144 所示。

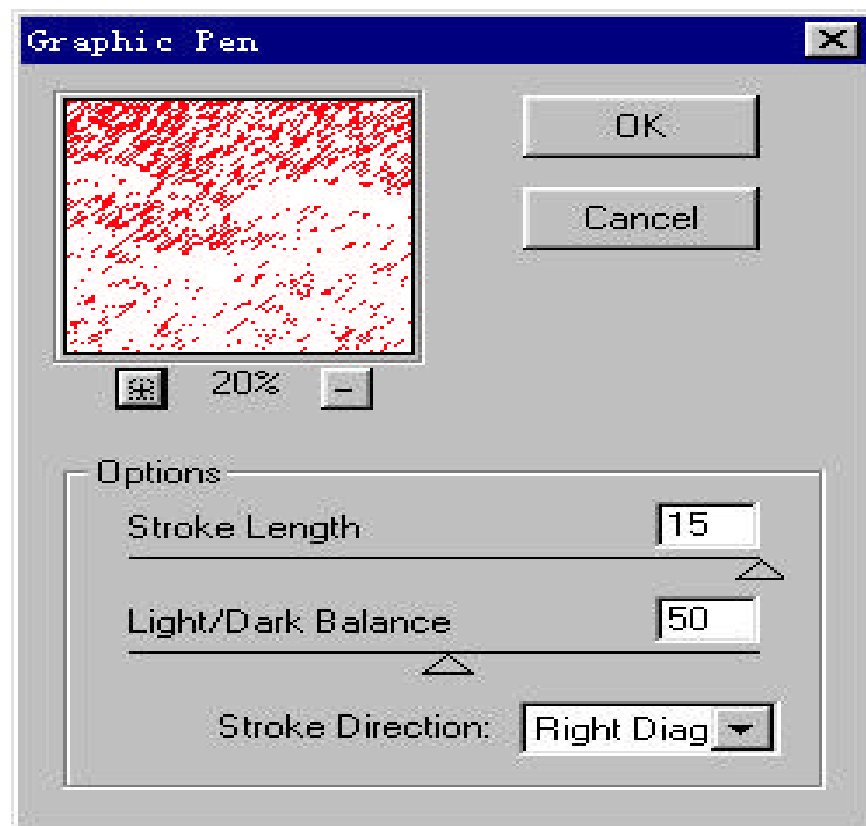


图 8.144 Graphic Pen 对话框

⊙ Stroke Length : 调节笔划长度，参数的取值范围从 1~15。当参数设置为最小时，笔划将变为点。

⊙ Light/Dark Dalance : 用来控制亮度与暗度的对比，此参数设置的过大或过小时，都将使图像变为一种颜色。

⊙ Stroke Birection : 笔划的方向选择。

此选项有 Right Diagonam（右斜线）、Horizonatl（水平线）、Left Diagonal（左斜线）和 Vertical（垂直线）等四种方向类型。

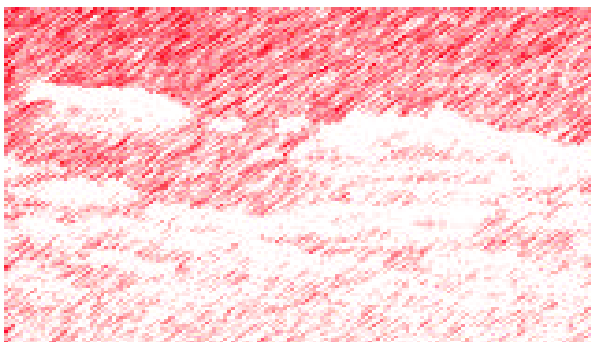


图 8.145 效果图

8.9.7 Halftone Pattern (网板图案)

此滤镜将使用前景色和背景色在当前图片中产生网板图案的效果。对话框如图 8.146 所示。

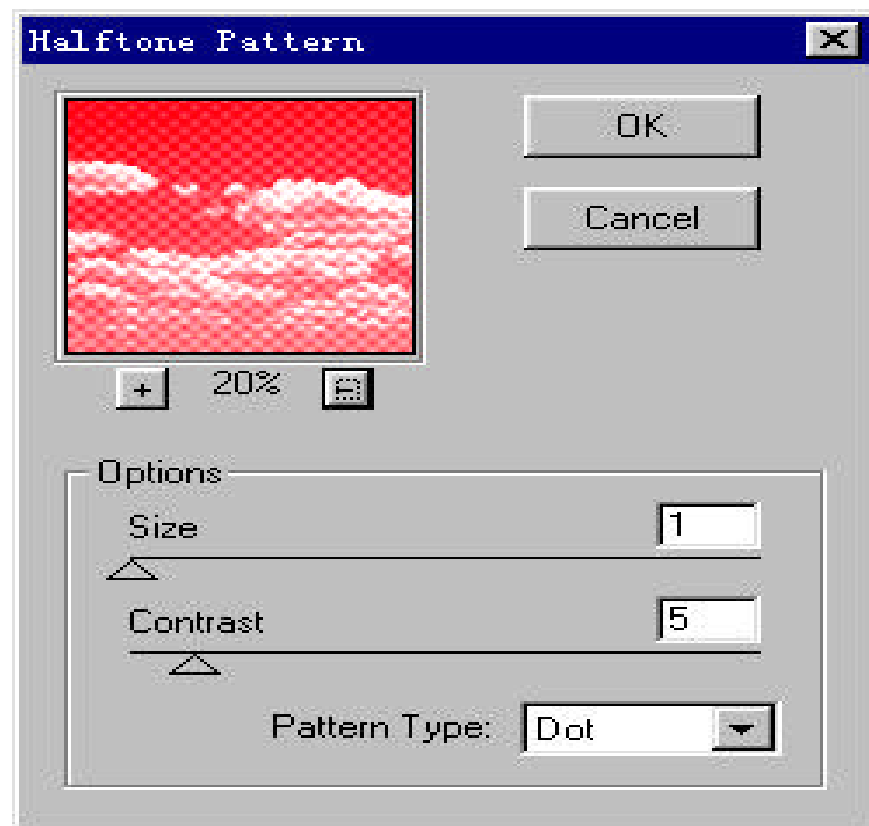


图 8.146 Halftone pattern 对话框

⊙ Size : 调节网格间距的大小, 参数的取值范围从 1~12。此参数取值越大则产生的网格间距也越大。

⊙ Contrast : 调节前景的颜色对比度, 参数的取值范围从 1~50。

⊙ Pattern Type : 选择图案类型。

此参数提供的图案类型有 Circle (圆)、Dot (点)、Line (线) 等三种类型。这三种类型所产生的效果都比较好。

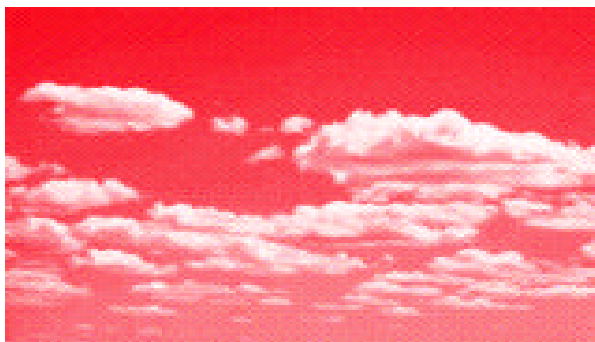


图 8.147 效果图

8.9.8 Note Paper (记事本图样)

此滤镜产生类似浮雕效果的凹陷压印图案, 对话框如图 8.148 所示。

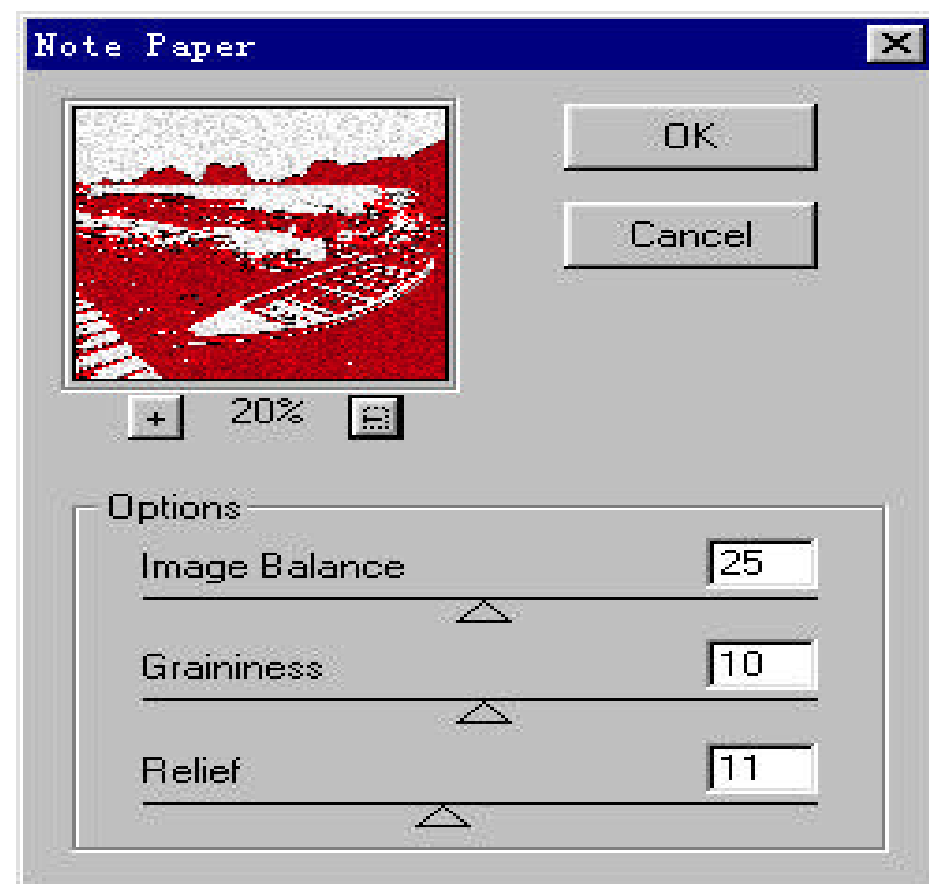


图 8.148 Note Paper 对话框

⊙ Image Balance : 调节前景与前景色在效果中平衡。参数的取值范围从 0~50。

⊙ Graininess : 调节图案颗粒，来控制画面的光滑度，参数的取值范围从 0~20。

⊙ Relief : 调节浮雕程度，参数的取值范围从 0~25。设置值较低时，没有浮雕效果，相反则有明显的效果。



图 8.149 效果图

8.9.9 Photocopy (图片拷贝)

此滤镜产生的效果是一种影印效果，没有了 Note Paper 的立体感。
对话框如图 8.150 所示。

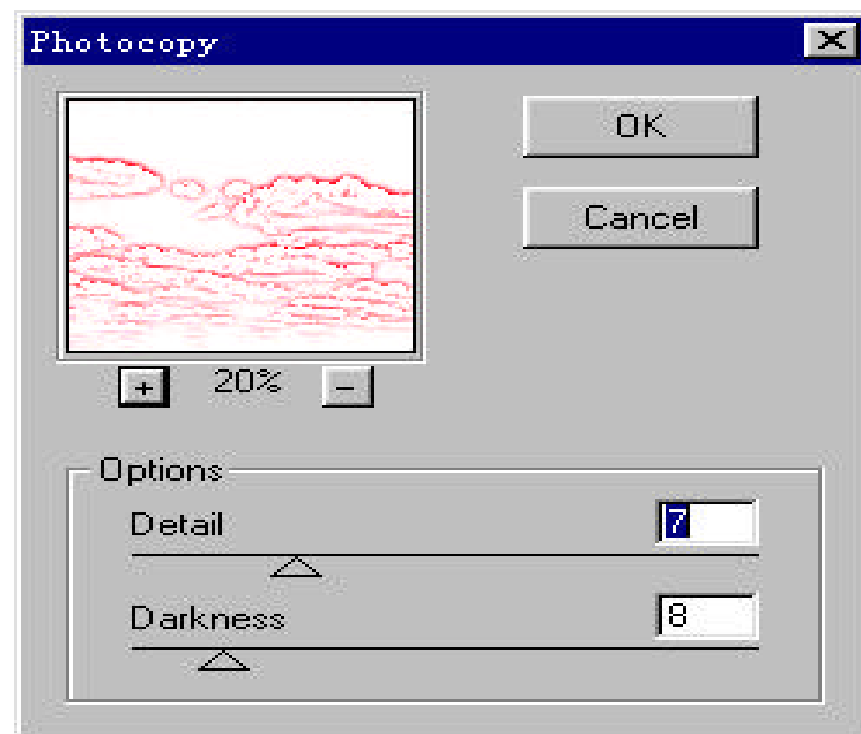


图 8.150 Photocopy 对话框

- ⊙ Detail：用来控制图片效果的细微层次数，参数的取值范围从 1～24。
- ⊙ Darkness：用来调节图片效果的暗色值，参数的取值范围从 1～50。

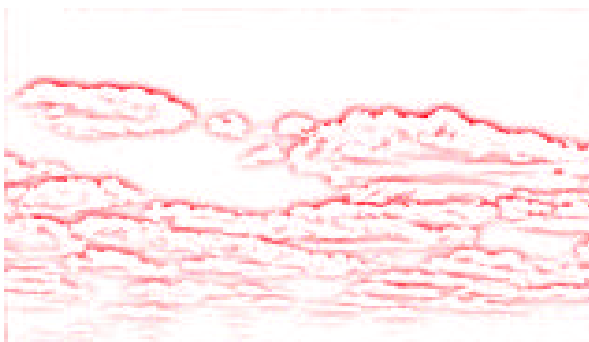


图 8.151 效果图

8.9.10 Plaster（石膏粘贴）

该滤镜产生石膏粉喷刷覆盖的效果。对话框如图 8.152 所示。

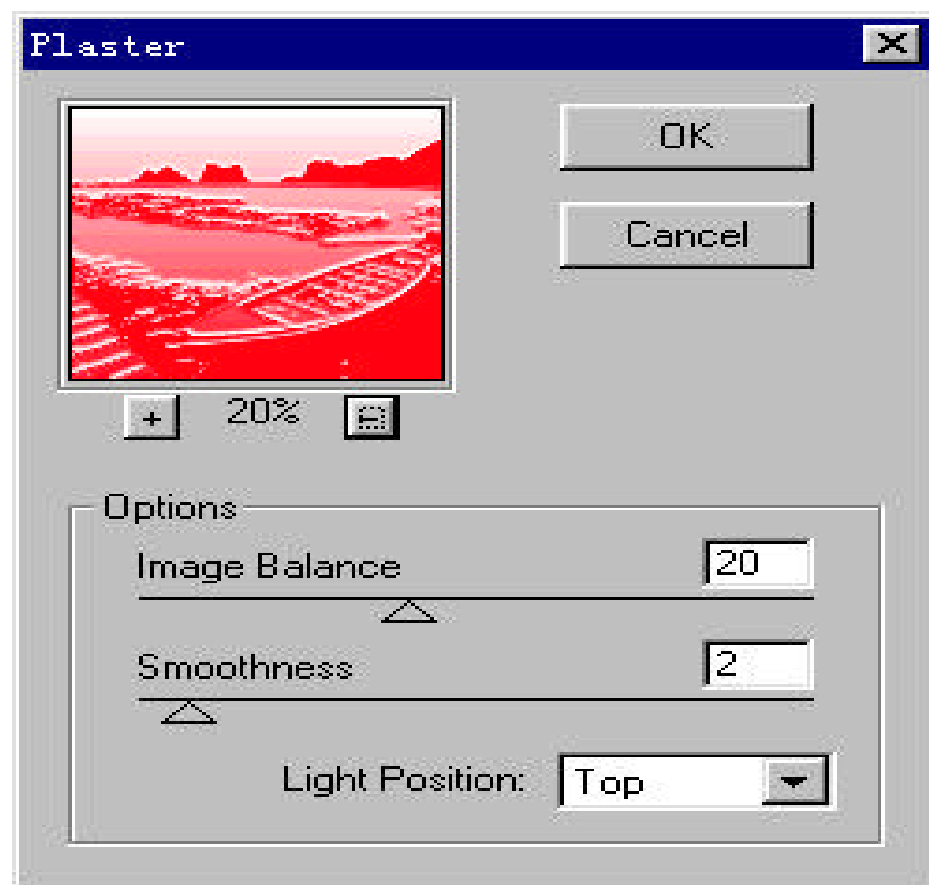


图 8.152 Plaster 对话框

⊙ Image Balance : 调节图片中前景色与背景色的平衡度。参数的取值范围从 0~50。

⊙ Smoothness : 调节喷刷面的平滑程度，参数的取值范围从 1~15。取 1 时画面比较粗糙，取值 15 时，则画面比较平滑。

⊙ Light Position ; 选择灯光的安放位置。

该参数的选项有 Bottom (底部)、Bot Left (左下方)、Left (左方)、Top Left (左上方)、Top (上方)、Top Right (右上方)、Right (右方)、Bot Right (右下方) 等八种位置。

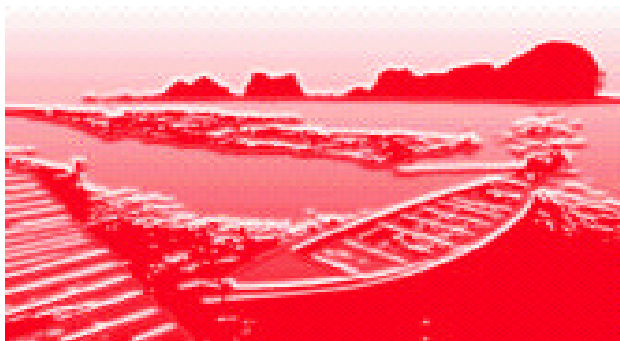


图 8.153 效果图

8.9.11 Reticulation (网眼效果)

该滤镜产生的是一种网眼覆盖效果。对话框如图 8.154 所示。

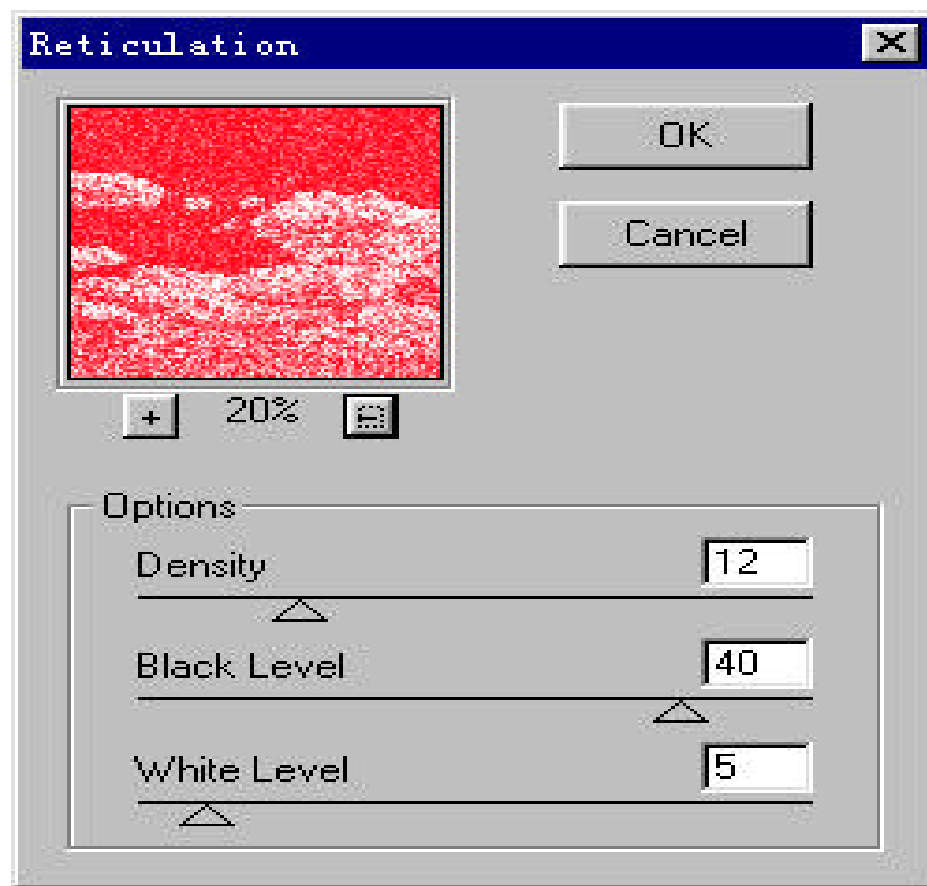


图 8.154 Reticulation 对话框

⊙ Density：参数用来调节网眼的密度，参数的取值范围从 0～50。

⊙ Black Level：调节黑（背景）色的层次，参数的取值范围从 0～50。参数取值较小时图像层次较丰富。

⊙ White Level：调节白（前景）色的层次，参数的取值范围从 0～50。该参数设置越高则图像的灰阶层次越小，实色块越多。

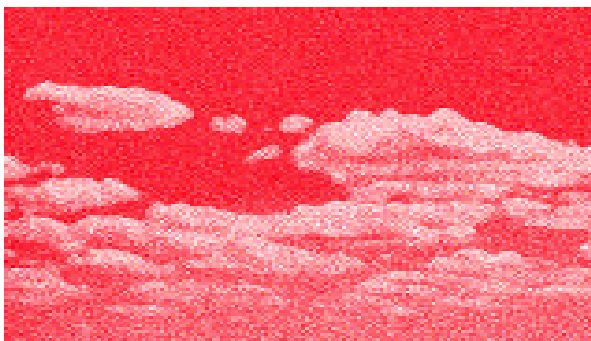


图 8.155 效果图

8.9.12 Stamp（图章滤镜）

产生的效果类似影印，但没有影印清晰，是图章效果。对话框如图 8.156 所示。

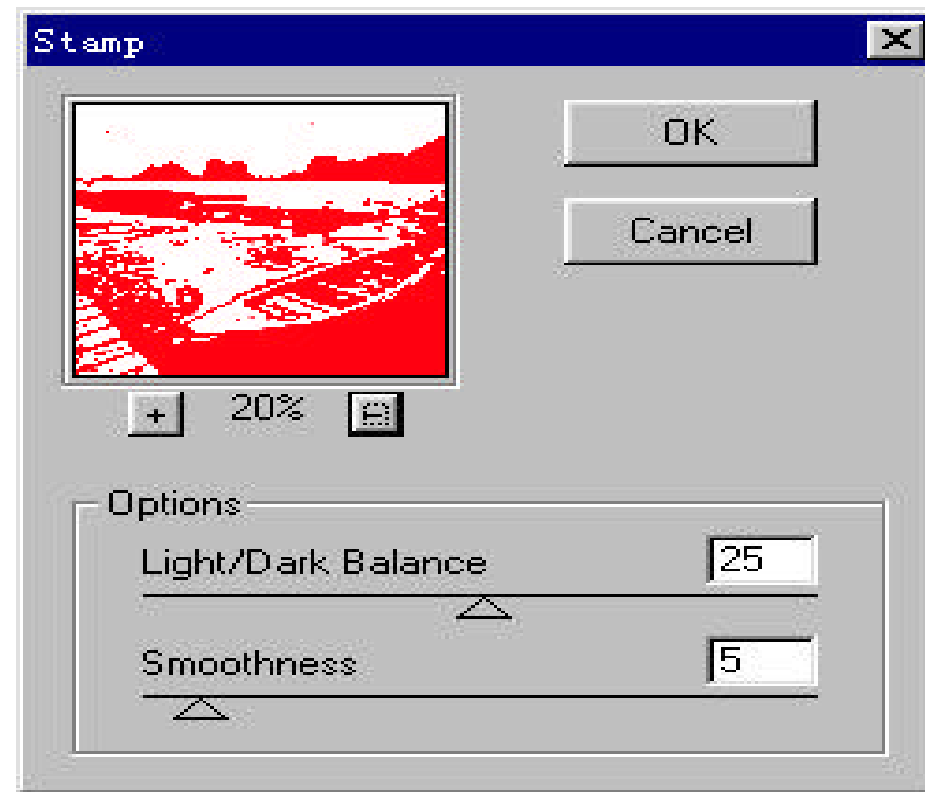


图 8.156 Stamp 效果图

⊙ Light/Dark Balance：调节前景色与背景色的比例平衡，参数的取

值范围从 0~50。该参数设置为 0 时，整个图像将被背景色所覆盖，设置为 50 时，则整个图像将被前景色所覆盖。

⊙ Smoothness：控制图像边缘锯齿的多少，参数的取值范围从 1~50。设置为 1 时，图像边缘没有锯齿。

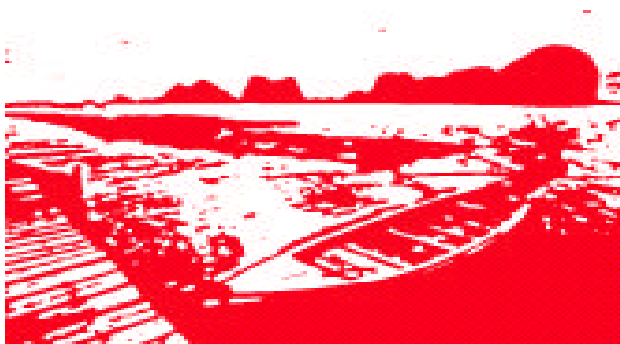


图 8.157 效果图

8.9.13 Torn Edges（分裂边界）

该效果在前景、景色的交界处制作溅射的分裂效果，执行后在图像的亮调与暗调的交界处，会出现很多的毛边。对话框如图 8.158 所示。

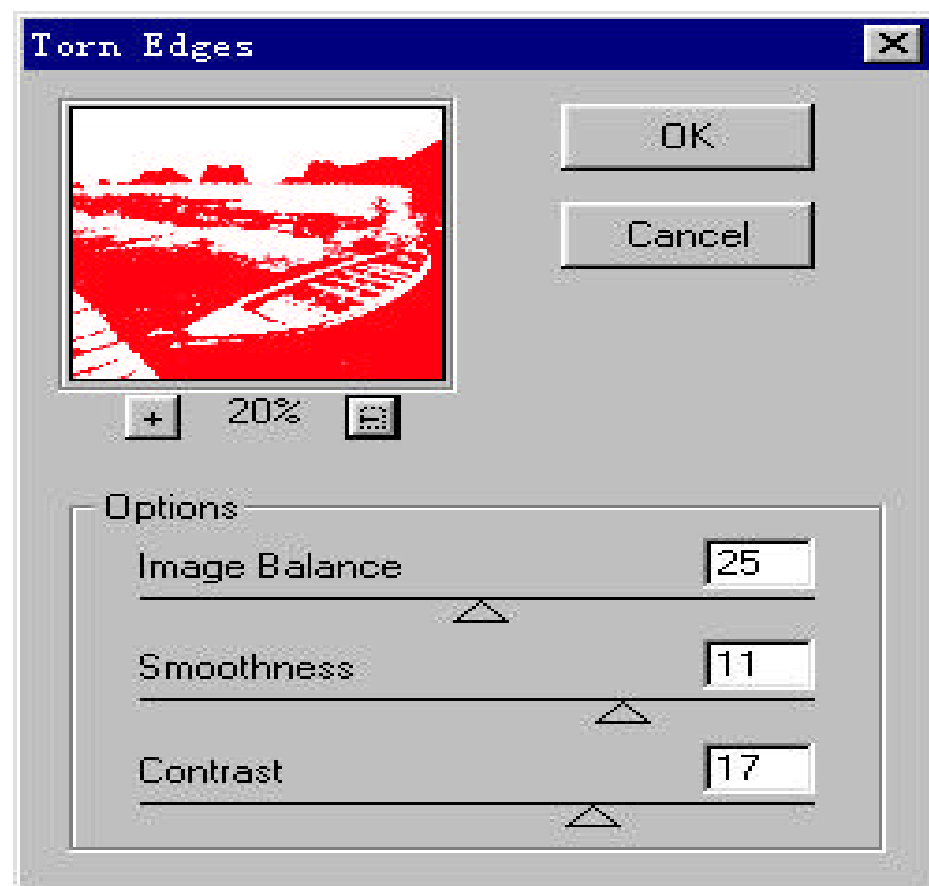


图 8.158 Torn Edges 对话框

⊙ Image Balance : 调节前、背景色的比例平衡。参数的取值范围从 0~50。

⊙ Smoothness : 产生效果边界的平滑度。参数取值范围从 1~15。设置为 1 时，图像的黑白交界处有些模糊。

⊙ Contrast : 调节对比度。参数的取值范围从 1~25。设置为 1 时，前景色与背景色柔和地溶合在一起。



图 8.159 效果图

8.9.14 Water Paper (吸水纸)

该滤镜产生画面浸湿，纸张扩散的效果。对话框如图 8.160 所示。



图 8.160 Water paper 对话框



图 8.161 效果图

⊙ Fiber Length：用来控制纸张湿润的程度以及笔划的长度，参数的取值范围从 3～50。

⊙ Brightness：调节亮度，参数的取值范围从 0～100。

⊙ Contrast：调节图像的对比度，此参数的调节将受到 Brightness 参数的影响。效果如图 8.161 所示。

8.10 Stylize（风格化）滤镜

这一组滤镜产生印象派及其它风格化的画派作品效果。可完全模拟真实艺术手法进行创作，让人难辨真假。

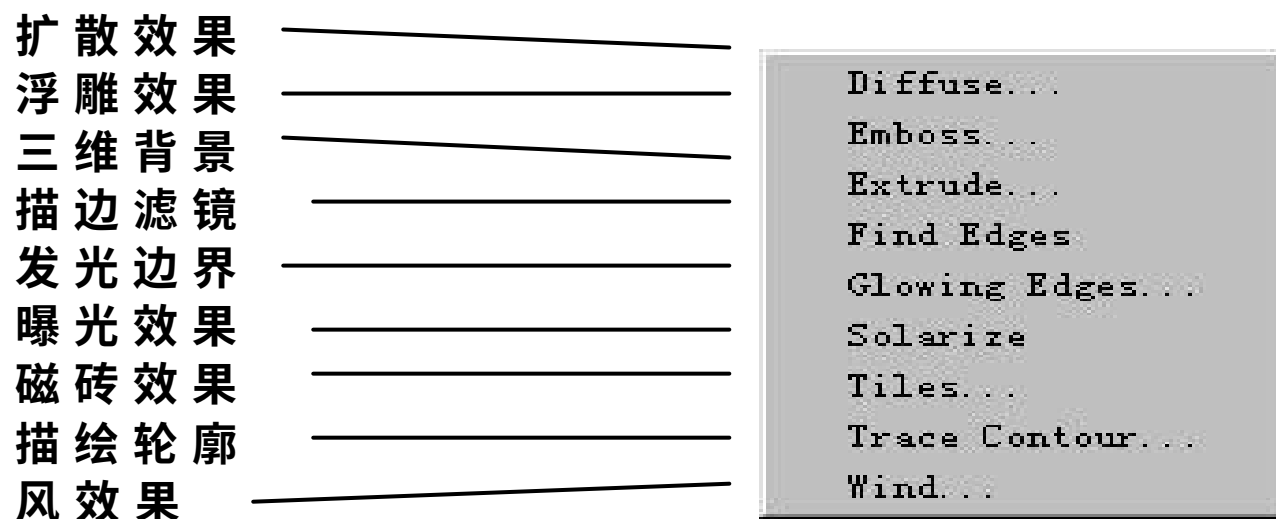


图 8.162 Stylize 滤镜菜单

8.10.1 Diffuse (扩散效果)

创建一种看似透过磨砂玻璃观察一样的分离模糊效果。产生这种效

果是通过随机移动像素，或明暗互换造成的。对话框如图 8.163 所示。



图 8.163 Diffuse 对话框

Mode 选择产生效果模式。

⊙ Normal： 是通过移动像素点来实现扩散效果；

⊙ Darken Only： 则通过用暗色像素代替明亮色像素造成的；

⊙ Lighten Only： 刚好和 Darken Only 相反。



图 8.164 效果图

8.10.2 Emboss（浮雕效果）

该特技通过勾划图像或所选择区域的轮廓和降低周围色值来生成浮凸的效果。对话框如图 8.165 所示。

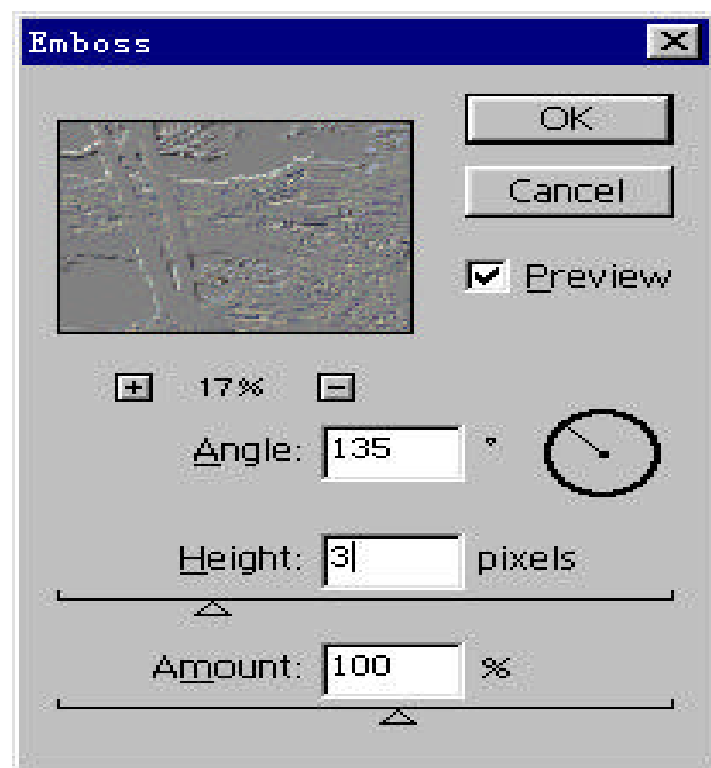


图 8.165 Emboss 对话框

☉ Angle：此参数用来调节效果光源的方向。参数的取值范围从 0～

360 度。

⊙ Height : 控制浮雕凸起的高度。参数的取值范围从 1~10。

⊙ Amount : 控制浮出图像的色值，值越大则色值越高。参数的取值范围从 1%~500%。

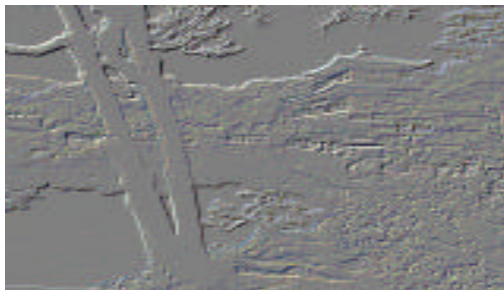


图 8.166 效果图

8.10.3 三维背景 (Extrude)

根据对话框中的选项将图像转化为一系列的三维立方体或锥体，可以以此来改变图像或生成特殊的三维背景。对话框如图 8.167 所示。

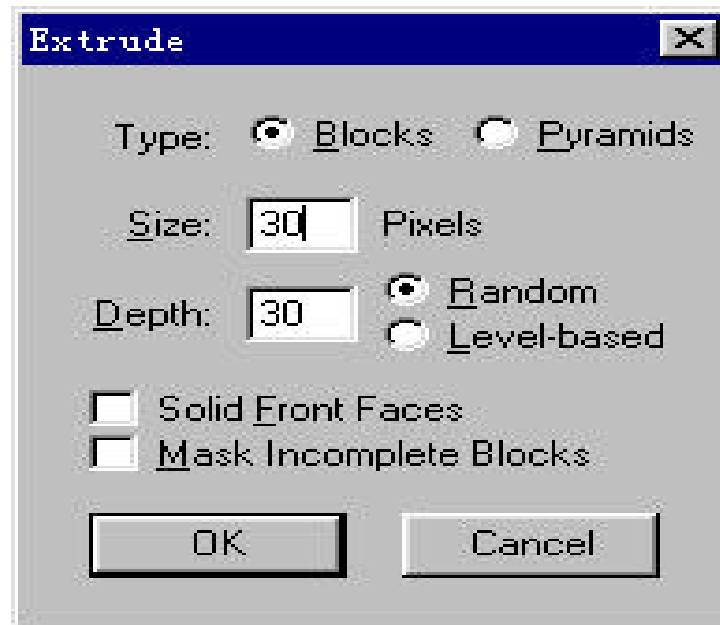


图 8.167 Extrude 对话框

⊙ Type : 用来选择类型。一种是 Blocks 块状，一种是 Pyramids 锥体状。

⊙ Size : 用来设置立方体或锥体的底面大小。参数的取值范围从

2~255。

⊙ Depth：用数值控制图像从屏幕突起的深度。选择 Random 突起深度随机产生，选择 Level-based 使图像中的某一部分亮度增加，使立方体或锥体与色值联在一起。

⊙ Solid Front Faces：确认这个选项，则在立方体的表面涂上物体的平均色。

⊙ Mask Incomplete Bloks：选项则保证所有的突起都在筛选处理部分之内。

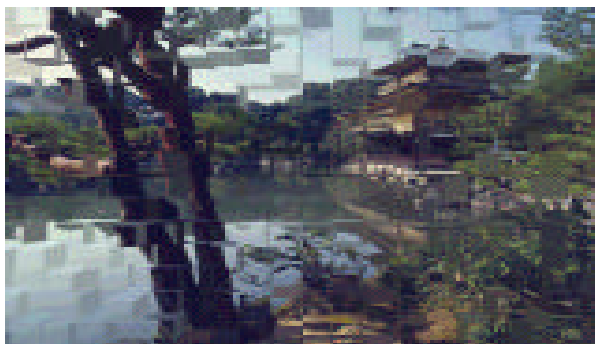


图 8.168 效果图

8.10.4 Find Edges (描边滤镜)

此滤镜无对话框出现。Find Edges 搜寻显示主要颜色的变化区域后，强化其过渡像素，使效果看起来像是被铅笔勾描过轮廓一样。执行后的效果如图 8.169 所示。



图 8.169 效果图

8.10.5 Glowing Edges (发光边界)

该滤镜搜寻主要颜色变化区域，加强其过渡像素，从而在图像上产生轮廓发光的效果。对话框如图 8.170 所示。



图 8.170 Glowing Edges 对话框

⊙ Edge Width：此参数用来控制发光轮廓线的宽度，参数的取值范围从 1～14。参数设置为 14 时，轮廓线的宽度将最大。

⊙ Edge Brightness：控制发光轮廓线的亮度，参数的取值范围从 0～20。

⊙ Smoothness：用来控制发光轮廓线的平滑程度，参数的取值范围从 1～15。参数设置较大时则产生的轮廓线比较平滑、连贯。

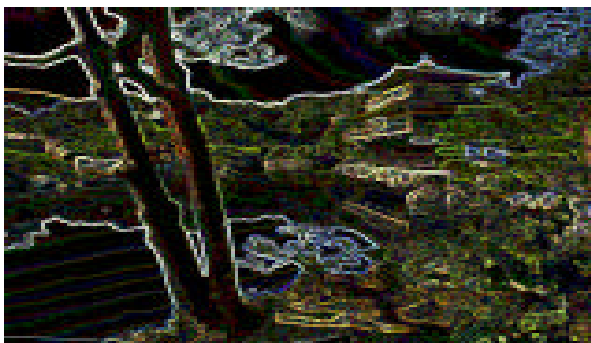


图 8.171 效果图

8.10.6 Solarize（曝光效果）

该滤镜产生图像正片和负片混合的效果，相当于摄影中增加光线强度产生的过度曝光效果。此滤镜也无对话框出现。

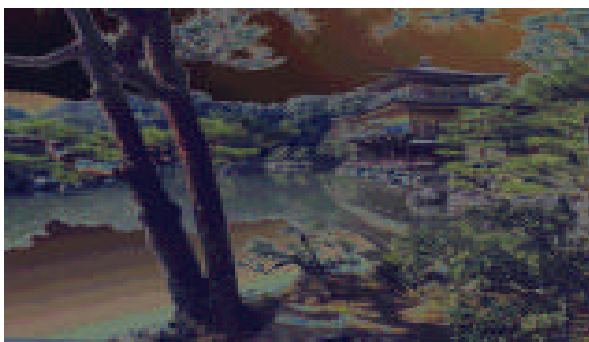


图 8.172 效果图

8.10.7 Tiles（磁砖效果）

根据对话框给定值将图像分成瓷砖方块，每个方块上都含有部分图像。对话框如图 8.173 所示。

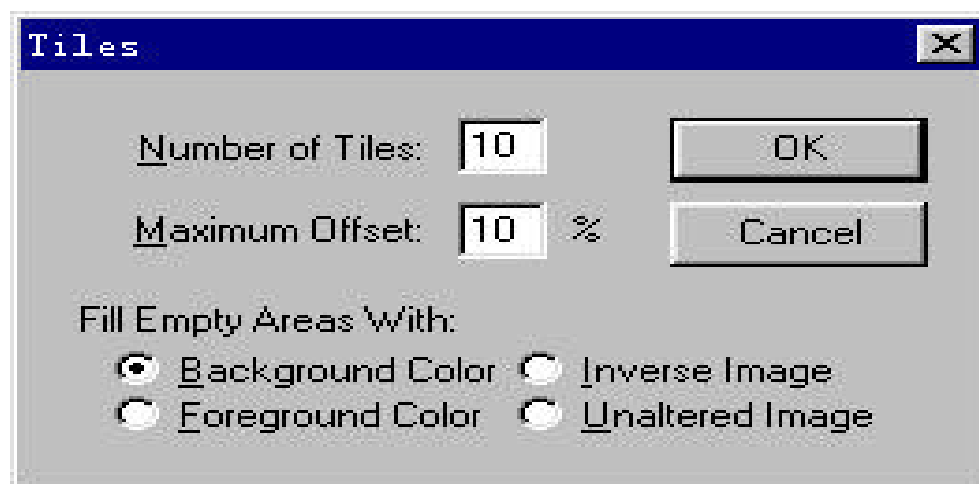


图 8.173 Tiles 对话框

⊙ Number of Tiles：用来控制图像中每行瓷砖的数目，参数的取值范围从 1～99。

⊙ Maximum offset：控制瓷砖原始位置移位的最大的距离，参数的

取值范围从 1% ~ 99%。

⊙ Fill Empty Area With：填充空区域的方式。

填充空区域的方式有四种，分别为：Background Color 以背景色填充贴块间区域，Foreground Color 以前景色填充贴块间区域，Inverse Image 从磁砖间显出原来图像的反转色，Vnaltered Image 磁砖出现在原始图片之上。



图 8.174 效果图

8.10.8 Trace Contour (描绘轮廓)

该滤镜围绕边缘均匀画出一条较细的线，以使用户确定过渡区域的色泽水平。对话框如图 8.175 所示。

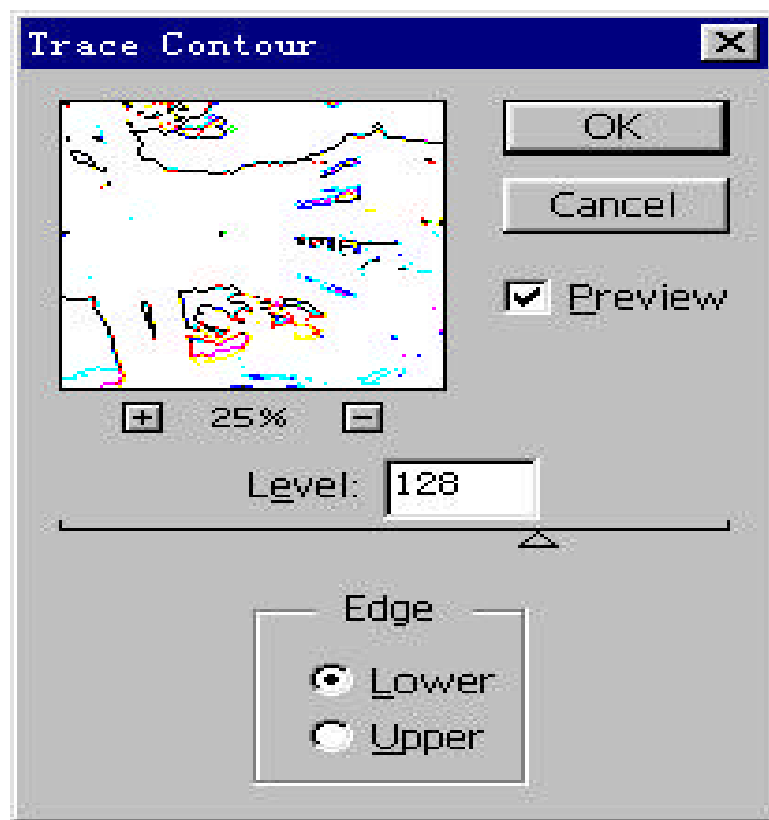


图 8.175 Trace Contour 对话框

⊙ Level： 确认边缘线对应的是较暗像素还是较亮像素，参数的取值范围从 0～255。

⊙ Edge： 边缘特性。Lower 是低于 Level 值的像素，Upper 是高于 Level 值的像素。



图 8.176 效果图

8.10.9 Wind（风）

此滤镜是通过在图像中增加一些小的水平线以生成风的效果。对话框如图 8.177 所示。



图 8.177 Wind 对话框

⊙ Method：选择生成效果的样式。

此选项有三种选择，Wind 按钮生成一般风的效果，Blast 按钮生成强风效果，Stagger 会使风的线条逐个移位。

⊙ Direction：控制风向。

From the left 使风向从左到右，From the right 风向从右到左。



图 8.178 效果图

8.11 Texture（材质）滤镜

下面介绍各颜色间过渡变形效果滤镜，共有 6 种特效。

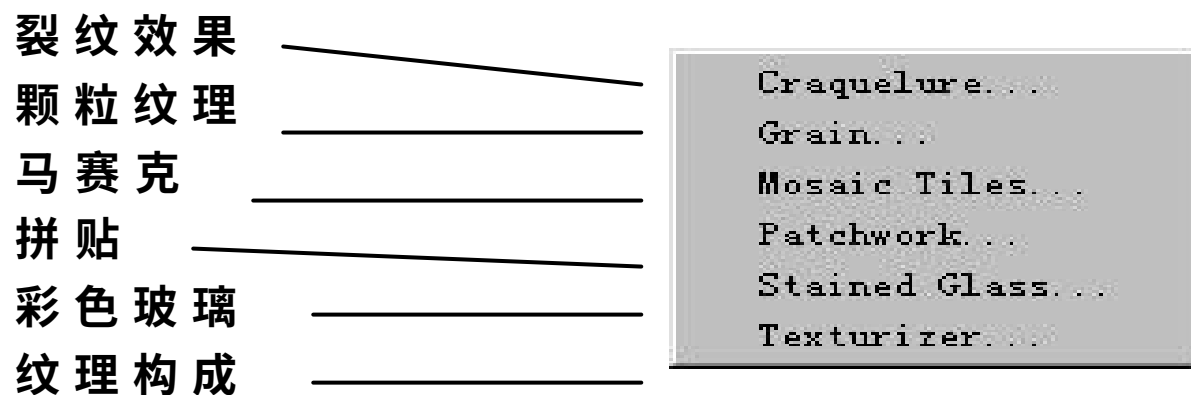


图 8.179 Texture 滤镜菜单

8.11.1 Craquelure（裂纹效果）

此滤镜将产生凹凸不平裂纹效果，它也可以直接在一空白的画面上直接生成各种材质裂纹，对话框如图 8.180 所示。

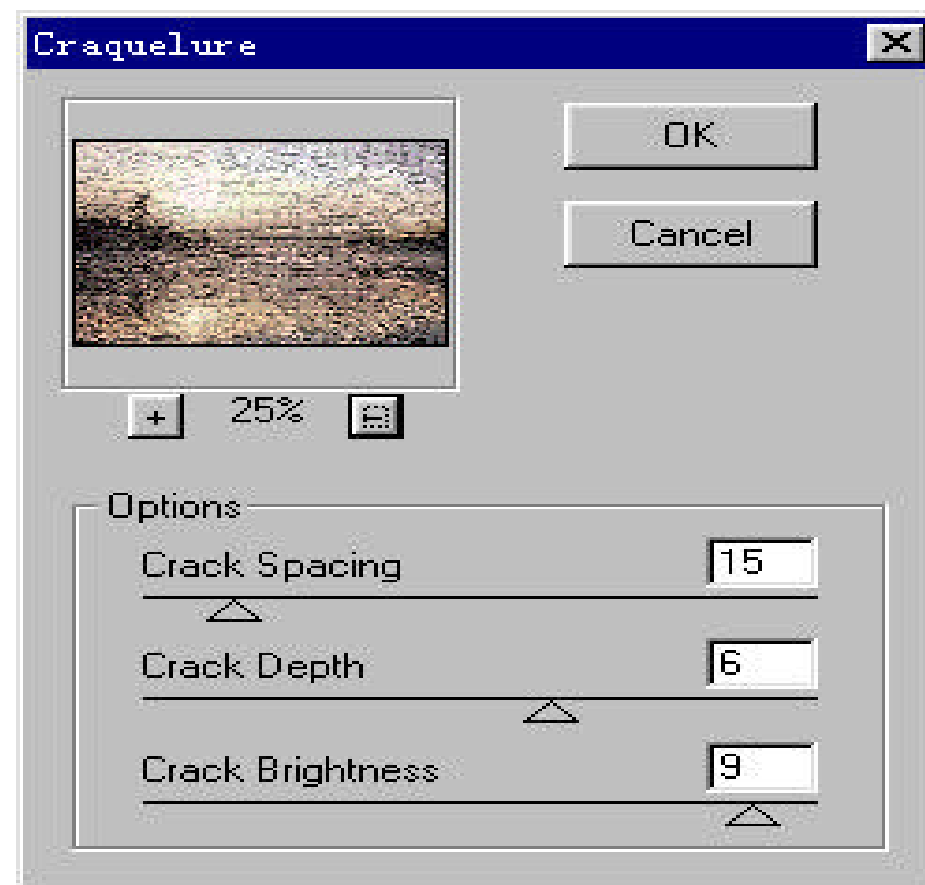


图 8.180 Craquelure 对话框

⊙ Crack Spacing：调整裂痕纹理间的间距，参数的取值范围从 2～100。参数设置为 100 时，图像中有非常稀疏的裂纹。

⊙ Crack Depth：用来控制裂痕深度，参数的取值范围从 0～10。当该参数设置为 0 时，裂痕非常浅；参数设置为 10 时，图像变得非常暗以至失去了原来的面目。

⊙ Crack Brightness：用来调节裂痕的亮度，参数的取值范围从 0～10。该参数设置为 0 时，裂痕将表现为黑色，设置值过高时，由于过亮而失去了它应用的特性。



图 8.181 效果图

8.11.2 Grain (颗粒纹理)

该滤镜可以使用多种方法为图像增添很多种噪声。使其产生一种纹理的效果。对话框如图 8.182 所示。



图 8.182 Grain 对话框

⊙ Intensity：调节颗粒的强度，参数的取值范围从 0～100。当参数设置较大或较小时，有些颗粒类型将不起作用。

⊙ Contrast：调节对比度，参数的取值范围从 0～100。取值为 50 时，则表示明与暗处于平衡状态。

⊙ Grain Type：改变颗粒类型，共有 10 类可供选择。

所有的选择类型为 Regular（常规）、Soft（柔和）、Sprinkles（喷撒）、Clumped（簇）、Contrasty（高反差）、Enlarged（大号）、Sippled（点刻）、Horizontal（水平）、Vertical（垂直）或 Speckle（花纹）等十种类型。



图 8.183 效果图

8.11.3 Mosaic Tiles (马赛克)

此滤镜产生马赛克的效果，处理后马赛克的位置均匀分布但形状不规则，也不能算是标准的马赛克。对话框如图 8.184 所示。

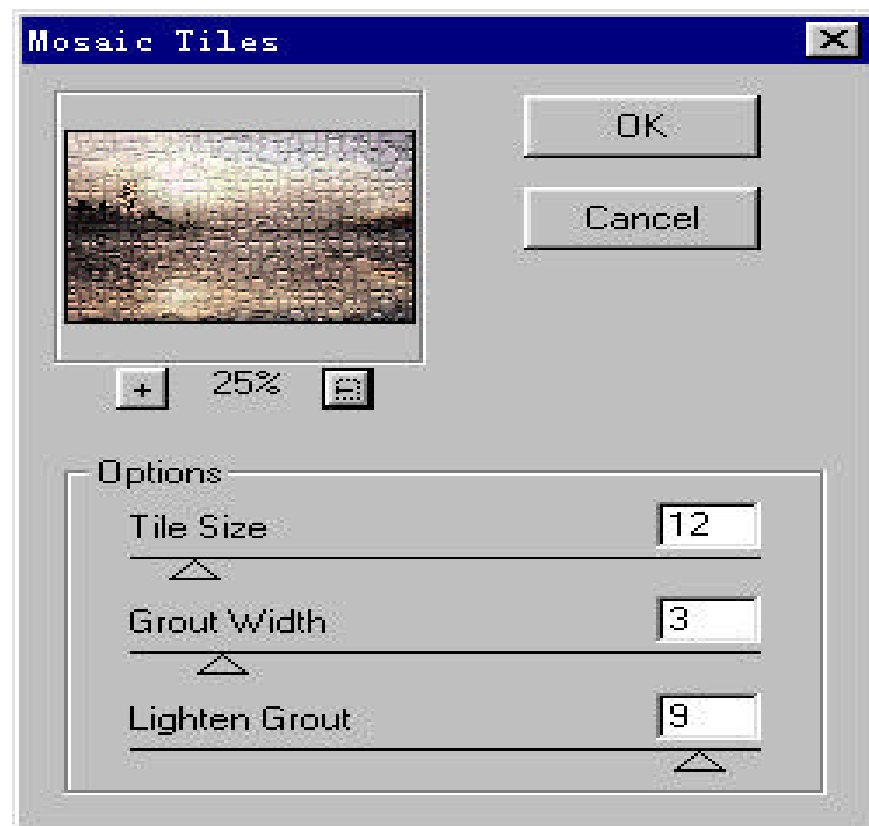


图 8.184 Mosaic Tiles 对话框

⊙ Tile Size：此参数用来调节马赛克的大小，参数的取值范围从 2～100。

⊙ Grout Width：泥浆宽度，参数的取值范围从 1～15。通常该参数值应小于 Tile Size 的设置值。

⊙ Lighten Grout：泥浆的亮度调节，参数的取值范围从 1～10。当该参数取值较高时，将影响到整个过滤效果。

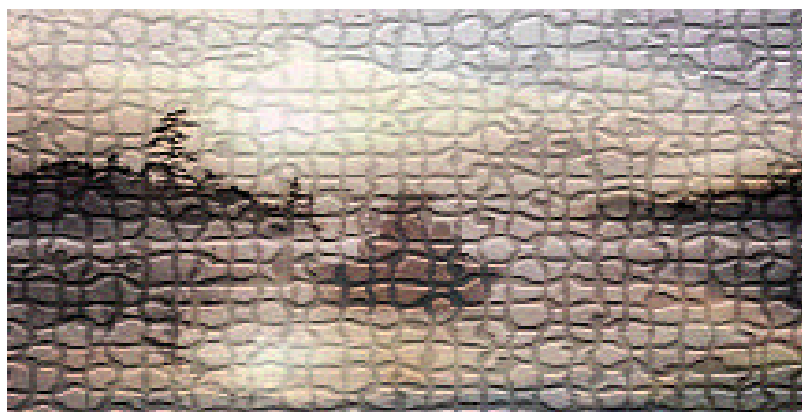


图 8.185 效果图

8.11.4 Patchwork (拼贴)

产生建筑拼贴瓷片的效果，这个滤镜才是我们所想要的那种自由拼贴的效果，此滤镜是在马赛克的基础上增加了一些立体效果。不过它们还是有一定区别的，对话框如图 8.186 所示。

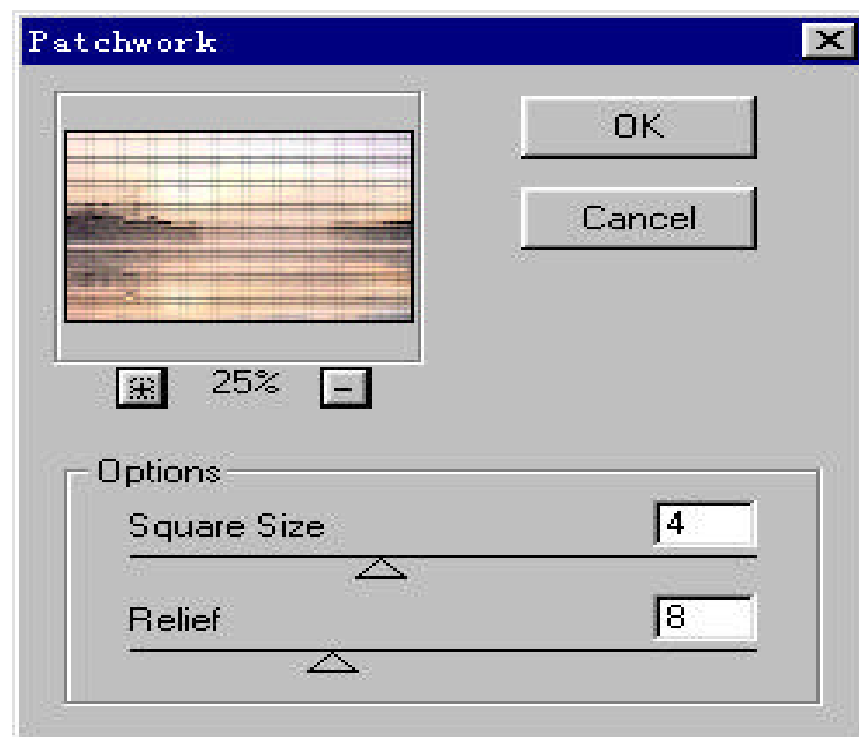


图 8.186 Patchwork 对话框

⊙ Square Size :用来调整方瓷片的尺寸大小,参数的取值范围从 0~10。

⊙ Relief : 用来调整浮雕效果程度,参数的取值范围从 0~25。此参数设置为 0 时,也能够制作出浮雕的效果,取值较高时,产生的浮雕效果突起的则更为明显。



图 8.187 效果图

8.11.5 彩色玻璃 (Stained Glass)

产生不规则分离的彩色玻璃格子,分布与图片中颜色分布有关。对话框如图 8.188 所示。



图 8.188 Stained Glass 对话框

⊙ Cell Size：控制产生格子的大小，参数的取值范围从 2～50。取值较大时，则整个图像变成一个对角线分割为的两部分大方块。

⊙ Border Thickness：用来控制边线宽度，参数的取值范围从 1～20。边线所使用的颜色是前景色。

⊙ Light Intensity：控制灯光强度，参数的取值范围从 0～10。该参数设置为 0 时，没有任何的光照效果，当参数设置过高时，由于光照的亮度过高，反而会使图像的中心变为白色。此参数不应设置得过低，也不应设置得过高。

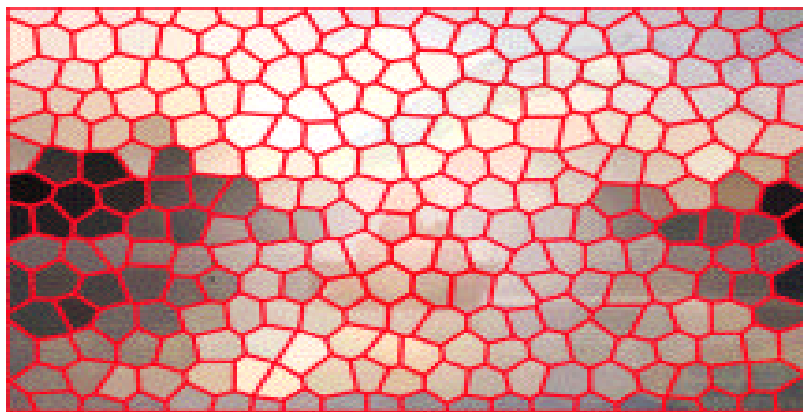


图 8.189 效果图

8.11.6 Texturizer (纹理构成)

产生多种纹理压纹。对话框如图 8.190 所示。

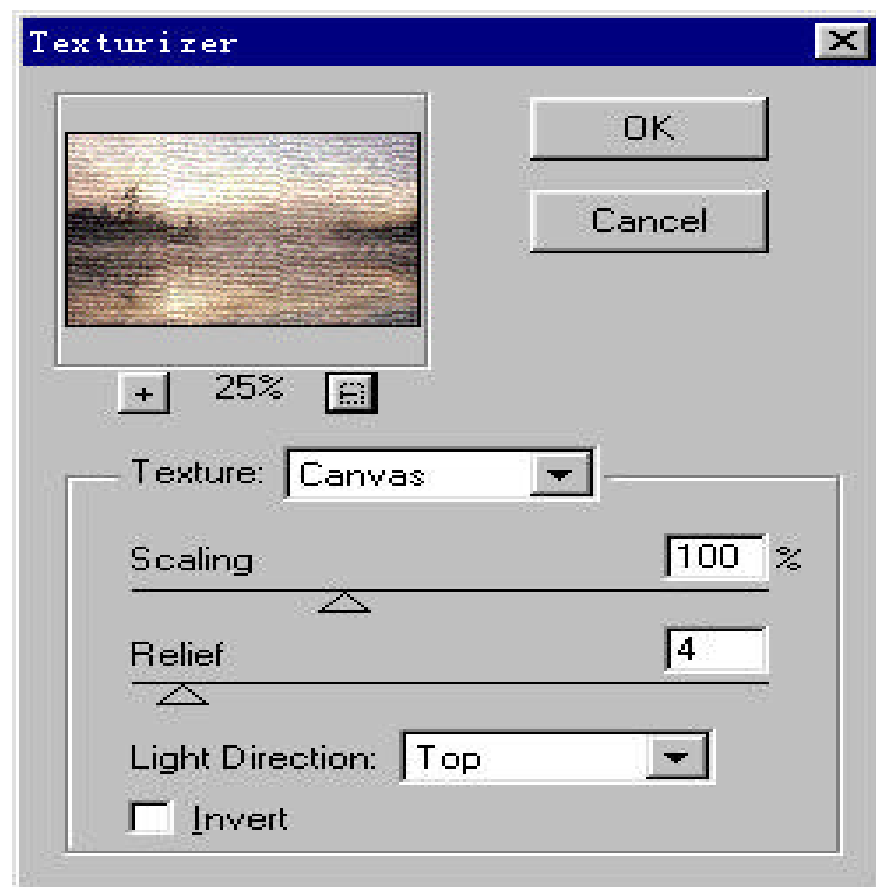


图 8.190 Texturizer 对话框

⊙ Texture ：选择纹理类型。

Texture 列出的选项有 Brick（砖）、Burlap（麻）、Canvas（帆布）和 Sandstone（砂岩），还有用户自定义的纹理类型。

⊙ Scaling：调整纹理大小，参数取值范围从 50%～200%，参数设置为 100% 时，表示使用的材质图案与原有的图案大小相同。

⊙ Relief：调节压纹强度。参数的取值范围从 0～50。

⊙ Light Direction：设置灯光方向。

该参数的选项有 Bottom（底部）、Bot Left（左下方）、Left（左方）、Top Left（左上方）、Top（上方）、Top Right（右上方）、Right（右方）、Bot Right（右下方）等八种位置。

⊙ Invert ：是否反向进行，转换效果。

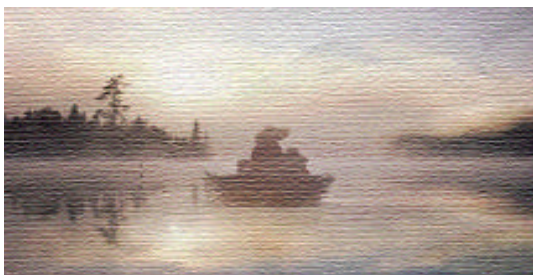


图 8.191 效果图

8.12 Video（视频）效果滤镜

该滤镜组属于 Photoshop 的外部接口程序，用来从摄像机输入图像或将图像输入录像带上，这是一组控制视频工具的滤镜。



图 8.192 Video 视频滤镜菜单

8.12.1 De-Interlace（DEA 数据加密算法）

通过消除图像中的异常交错线来光滑影视图像。在影像出现在一个奇偶场之间，模糊扫描线能被观察时，此滤镜很有用处。可以在滤镜对话框中选择复制或插入法来清除线条。对话框如图 8.193 所示。

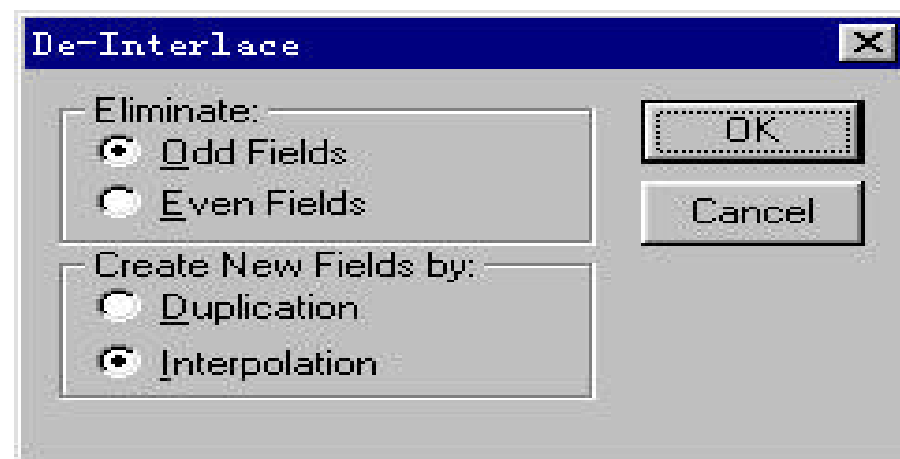


图 8.193 De-Interlace 对话框

⊙ Eliminate : 清除框，用来选择奇偶区域。

参数下有两种选择分别为 Odd Fields 奇数区域，Even Fields 偶数区域。

⊙ Create New Fields : 清除线条的方式。

在此参数设置下有两种选项供设置，分别为 Duplication 使用复制的方法来取代线条，Interpolation 使用插入法来取代线条。

8.12.2 Ntsc Color (Ntsc 色域)

该滤镜匹配图像色域适合 NTSC 视频标准色域,以使图像可被电视接受。不过目前图内的主要制式是 PAL 制式。处理后的效果如图 8.194 所示。



图 8.194 效果图

8.13 其它 (Other) 滤镜

在这个菜单下的滤镜组是不同于其它任何分类的滤镜。在此组滤镜特技中，用户可以创建自己的特殊效果滤镜。

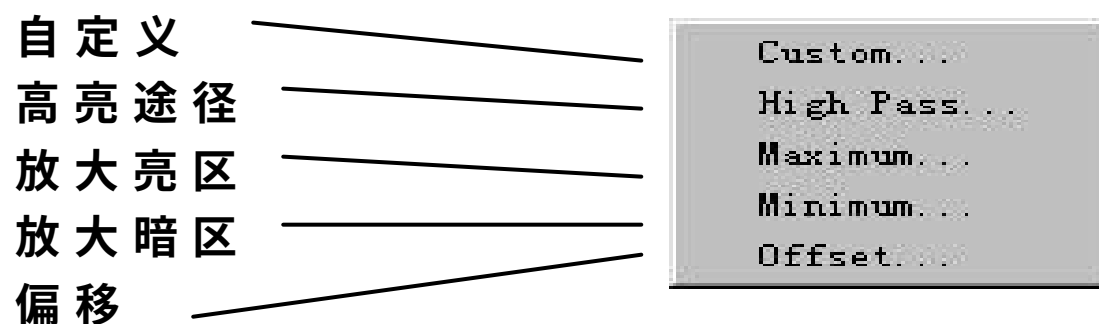


图 8.195 Other 滤镜菜单

8.13.1 Custom (自定义滤镜)

利用这个滤镜，用户可以自己亲手创建过滤器，设计出自己图像清

晰化、模糊化及浮雕效果的滤镜来。对话框如图 8.196 所示。

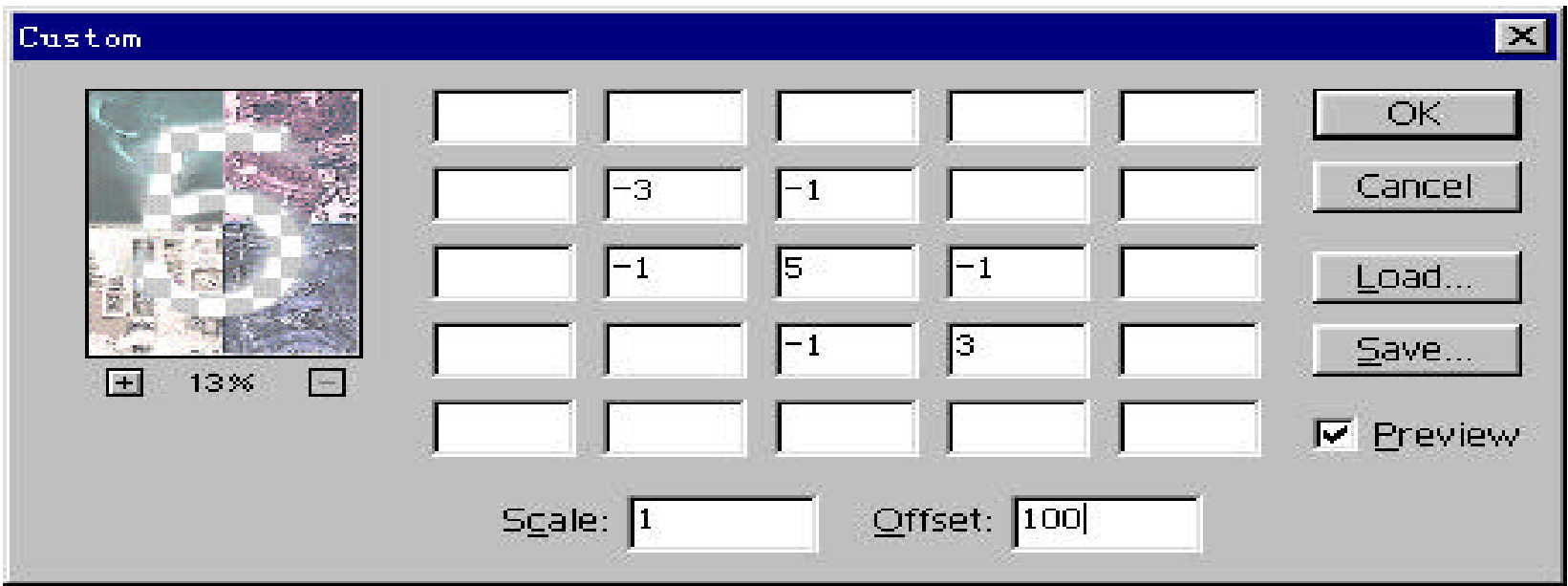


图 8.196 Custom 滤镜菜单

在对话框中，用户可控制所有要被筛选的像素的亮度值。每一个被计算的像素由对话框中文本字段中心的字段来表示。在该框中输入的数

字表示 Photoshop 将要把当前像素亮度增加的倍数。值的范围是 -999~999 之间。

在中心字段周围的字段中输入值，可以控制邻近的像素与中心字段的像素之间的亮度关系，Photoshop 将邻近像素的亮度值和该输入值相乘。此外，在 Custom 缺省的对话框中，中心像素左邻近像素的亮度值为原值乘以 -1。

可以在 Scale 字段中，输入亮度总数值的除数数值，在 Offset 字段中，输入一个值，加到 Scale 计算结果上，作为抵销结果。在滤镜运行时，Photoshop 重新计算图像或选择区域中内的每一个像素亮度值。与对话框矩阵内输入数据相乘结果的亮度相加，然后除以 Scale 的数值，再与 Offset 的数值相加。

用户可以自己根据色差原理和经验自行创建属于自己风格的效果并可存储来调用，在 Custom 对话框中，Save 按钮用来存储滤镜，Load 则用来装入用户自己设定的滤镜。

效果如图 8.197 所示。各个参数的设置如图 8.196 所示。



图 8.197 效果图

8.13.2 Hight Pass（高亮途径）

High Pass 滤镜可以删除图像中亮度逐渐变化的部分，并保留色彩变化最大的部分。该滤镜可以使图像中的阴影消失而亮点部分则更加突出。High Pass 滤镜分析 Radius 定义的所有像素。对话框如图 8.198 所示。

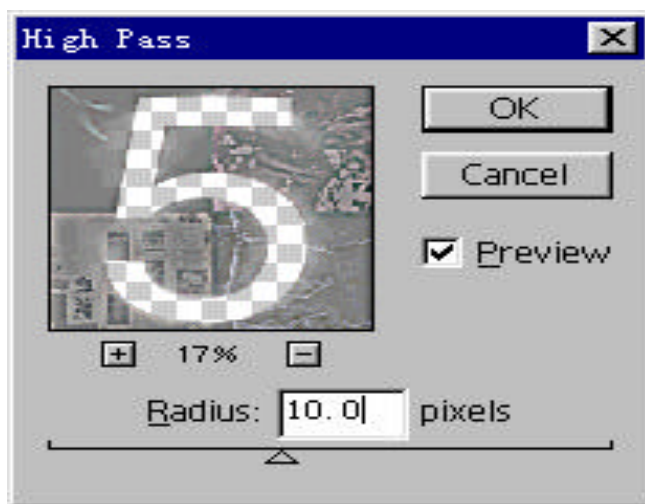


图 8.198 High Pass 对话框

⊙ Radius 定义像素周围距离，以供 High Pass 分析处理。至于亮度过渡区的大小，在此可以配合 Maximum 和 Minimum 使用。参数的取

值范围从 0.1 ~ 250.0。



图 8.199 效果图

8.13.3 Maximum (放大亮区)

执行该滤镜将放大亮区，消减暗区。你可以通过应用一字母通道来增加通道的亮区，屏蔽部分区域以使其可有单独区域进行编辑。对话框

如图 8.200 所示。

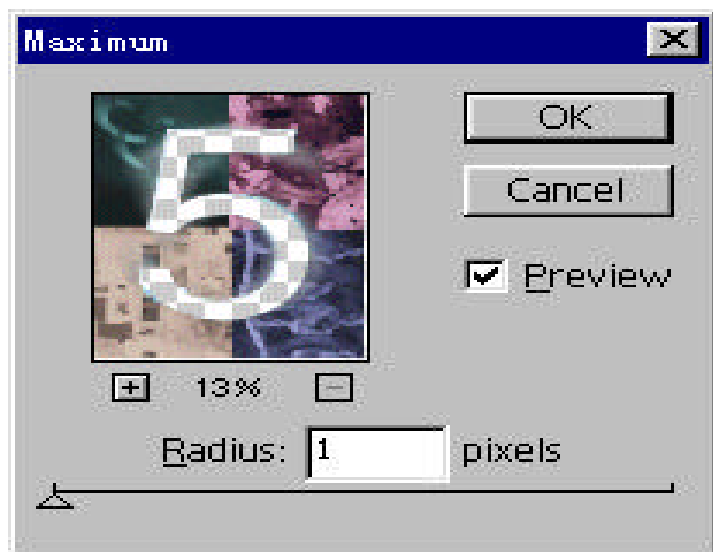


图 8.200 Maximum 对话框



图 8.201 效果图

⊙ Radius : 它控制滤镜选取较暗像素的观察距离。该参数的取值范围从 1~10。

8.13.4 Minimum (放大暗区)

该滤镜能够强调图像中较暗的像素，它可以用在通道内以缩小选区，也可以用于为某图像作补漏白时的收缩效果。对话框如图 8.202 所示。

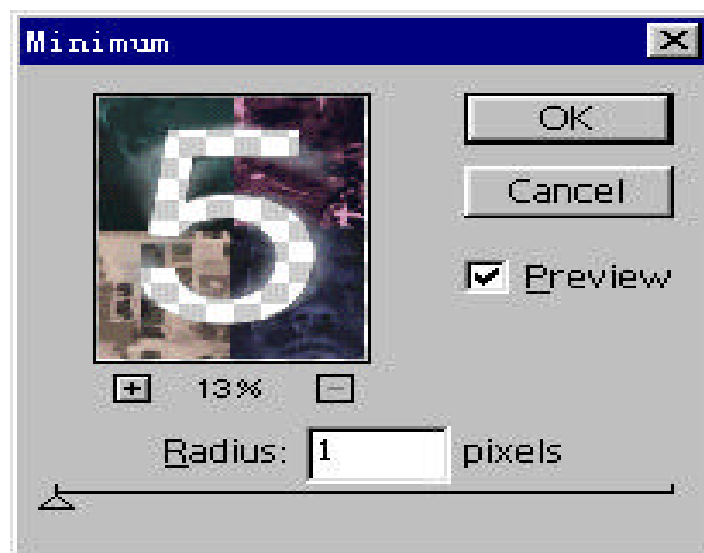


图 8.202 Minimum 对话框

⊙ Radius：控制滤镜选取较暗像素的观察距离，参数的取值范围从 1～10。



图 8.203 效果图

8.13.5 Offset (偏移)

该滤镜将根据对话框的要求值进行图像的偏移，可以用来创建阴影效果。对话框如图 8.204 所示。

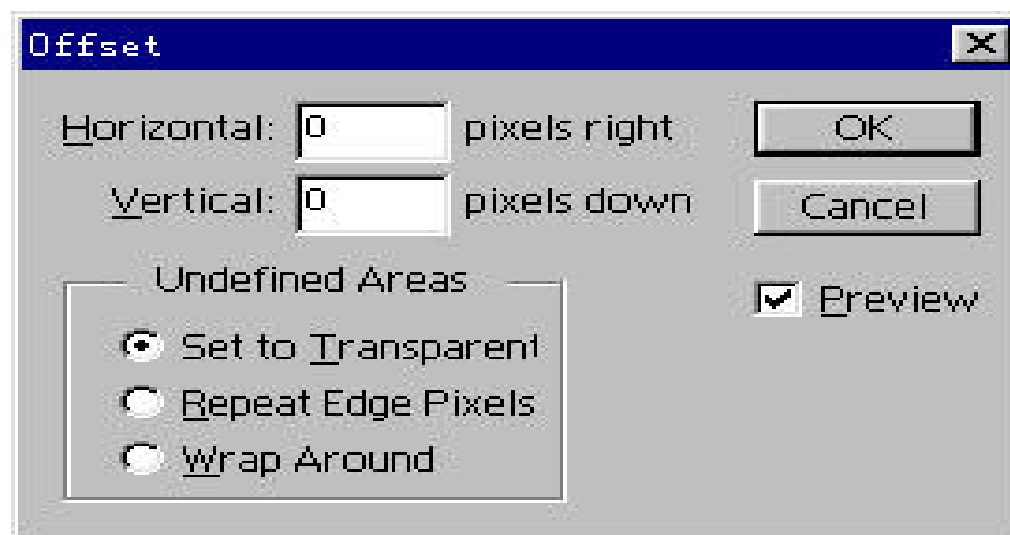


图 8.204 Offset 对话框

⊙ Horizontal：用来控制图像的左右偏移量，参数的取值范围从 -30000～30000。取值为正值时向右偏移，取值为负值时向左偏移。

⊙ Vertical：用来控制图像的上下偏移量，参数的取值范围从 -30000～30000。此参数取值为正值时向下偏移，取值为负值时向上偏移。

⊙ Undefined Area： 未定义区域设置。

未定义区域设置的选项有 Set to background 设定为背景色，Repeat Edge Pixels 平铺边缘像素填充，Wrap Around 缠绕扩散。



图 8.205 效果图

小结：在本章中对 Photoshop5.0 中的所有滤镜进行了详细的讲

解，Photoshop 滤镜给艺术家们提供了无限的创意空间，它可以使我们在空间里进行超人的创造。不过在此提醒大家要记住只有 Filter 滤镜的联合使用才能够显示出它强大迷人和神奇功能。

第九章 再造辉煌的一一外挂滤镜

本章重点：本章将重点介绍 Photoshop 一些常用地外挂滤镜，包括 Black Box 系列滤镜、EyeCandy 系列滤镜以及 Kai's Power Tools 3.0 滤镜

前面我们具体介绍了 Photoshop 5.0 的内置滤镜，下面将要讲解一些非常著名外挂滤镜，即由第三方开发的滤镜。这其中包括 Black Box 系列滤镜、EyeCandy 系列滤镜以及 Kai's Power Tools 3.0 滤镜。这些滤镜可以说是每一位 Photoshop 用户不可缺少的得力助手，因此我们在这儿将它们同 Photoshop 5.0 一起奉献给各位，希望各位在我们辛勤工作的成果上有所收获。

注意：有关这些滤镜的安装方法，可以参看本书的附录。

首先介绍的是 Alien Skin Software 公司的 Black Box 系列滤镜，该系列滤镜中包含十几个特效滤镜，在欧美设计界人士中颇受欢迎，是制作 3D 文字特效实用又方便的工具。

9.1 Black Box 滤镜

在进入正式的学习以前，先初识一下 Black Box 系列滤镜的界面，Black Box 系列滤镜的界面布局基本上是一致的，如图 9.1 所示。



图 9.1 Black Box 滤镜界面

从图示中可以看出 Black Box 的界面共分为五部分，左上角为模式

设定下拉式列表框，存储了系统缺省的一些设定模式。

左边中部为预览窗口，用于预览设定参数后的区域效果图。

底部有两个图标，一个是照相机图标，一个是垃圾桶图标。照相机图标为保存按钮，可以将当前设定的参数进行保存，以备后期的调用；垃圾桶图标为删除按钮，可以将当前使用的预设模式删除。

中部为参数调整区域，包括各种参数的调节控制按钮。

在面板最右边是 OK 按钮，Cancel 按钮，及商标标志按钮。

在认识了 Black Box 的基本界面后，我们就正式地开始学习了。第一个要学习的滤镜是 Carve2.0 滤镜，它是用来做雕刻效果的。

9.1.1 雕刻效果滤镜 (Carve2.0)

Carve2.0 是制作雕刻效果一个非常好的工具，它的界面可以参看前面的图示 9.1。

在 Carve 2.0 滤镜中，预设的模式共有 7 项，可分别形成不同雕刻效果的立体文字。

在中上部的四排控制滑块中，Shadow depth 项用于控制雕刻的深

度；Belve width 用于控制倒角的宽度；Darken deep areas 项用于控制暗部区域的大小；Smoothness 项用于控制光滑度。

在 Dropoff 项中可选择雕刻横切面的形状，有下面几种形状可选：按钮形、圆形、梯形，扁平形。此处设定的切面形状将在左边的预览窗口中显示出来。

在它下面的两个滑块和球体的窗口，用来调整灯光亮度，高光区的大小，及光线的照射方向，当鼠标移到球体上时，光标会自动变为手电筒形，按住鼠标左键拖动，即可调整光线照射方向，或直接键入数值也可以。



图 9.2 Carve2.0 雕刻效果示意图

9.1.2 剪切效果滤镜 (Cutout 2.0)

Cutout2.0 可以将选中区域剪切下来，形成类似于阴影的立体效果。Cutout2.0 滤镜的界面如图 9.3 所示。

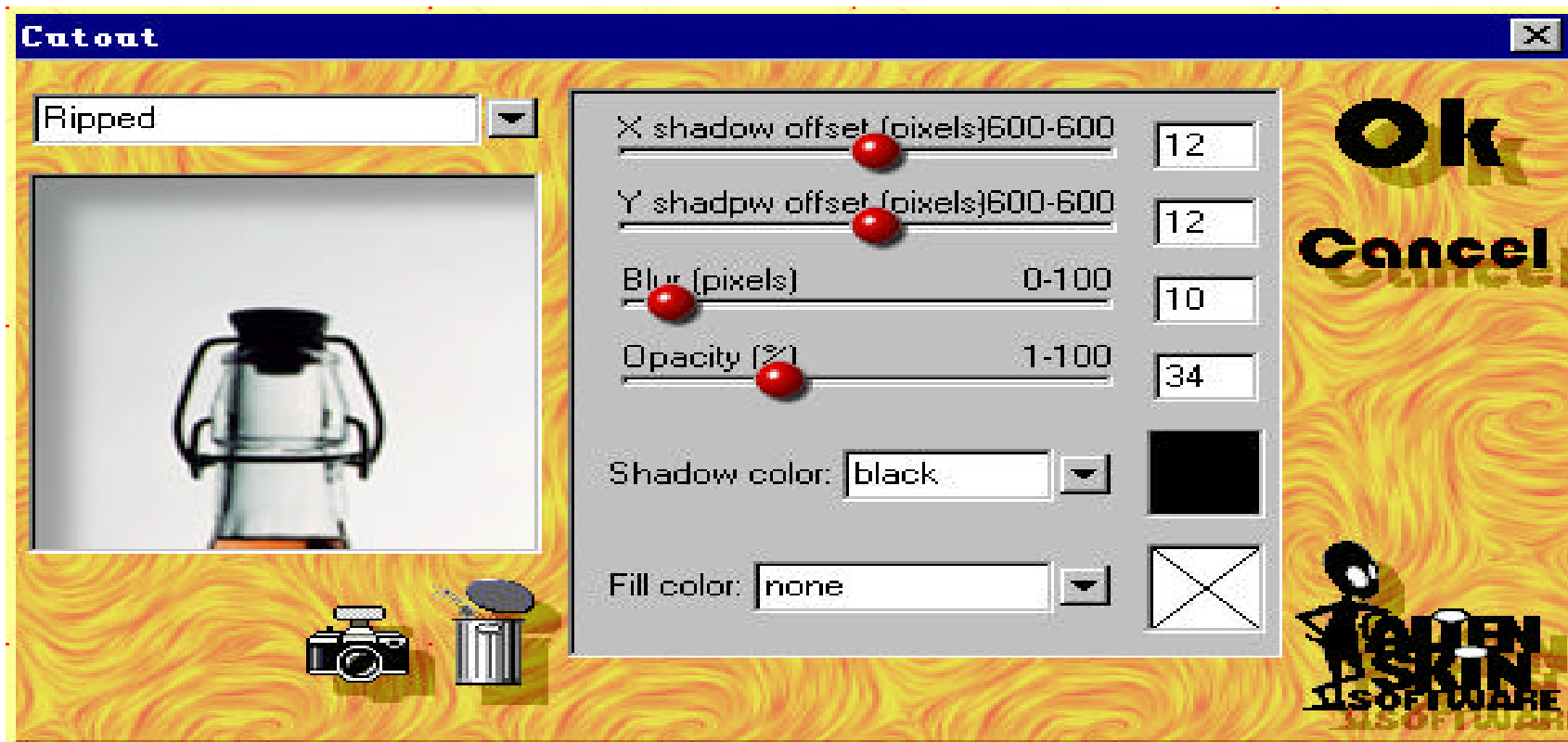


图 9.3 Cutout2.0 滤镜界面

在 Cutout 2.0 滤镜中，预设的模式有 8 种预选模式。

在中部四个调节滑块中，X shadow offset 项用于调整 X 轴上阴影的方向及大小；Y shadow offset 项用于调整 Y 轴上阴影的方向以及大小；Blur 项用于调整阴影的模糊程度；Opacity 项用于调整阴影的不透明度值。

在它们下面的 Shadow color 项中可以设定阴影所使用的颜色，分别为前景色、背景色和黑色；Fill Color 项中用于设定阴影框中的填充色，分别为：没有填充色、前景色、背景色和白色。

注意：除非你要做一些特殊的效果，否则在此处不要设定填充色。如果设定了，则在滤镜执行后，所有美丽的图像都将消失了。

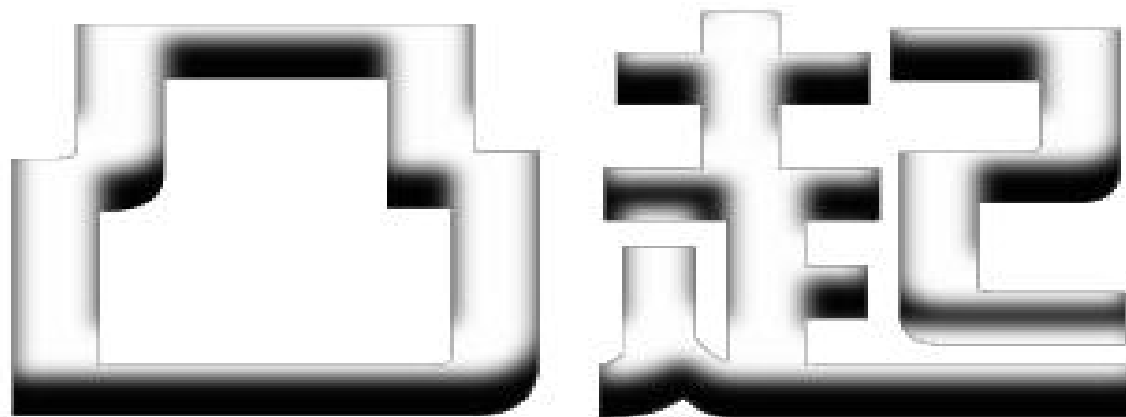


图 9.4 Cutout 2.0 滤镜效果图

9.1.3 阴影效果滤镜 (Drop Shadow 2.0)

Drop shadow 2.0 滤镜用于制作阴影效果,界面如图 9.5 所示。

在该滤镜中共有 12 种预选模式,可产生十二种不同效果的阴影。

在中间的参数调整区中共有四个滑块,其中 X shadow offset 项用于调整 X 轴上阴影的方向及大小;Y shadow offset 项用于调整 Y 轴上阴影的方向以及大小;Blur 项用于控制阴影的模糊程度;Opacity 项用于控制阴影的不透明度值。

Shadow Color 项用来设定阴影的颜色，分别为前景色、背景色和黑色。

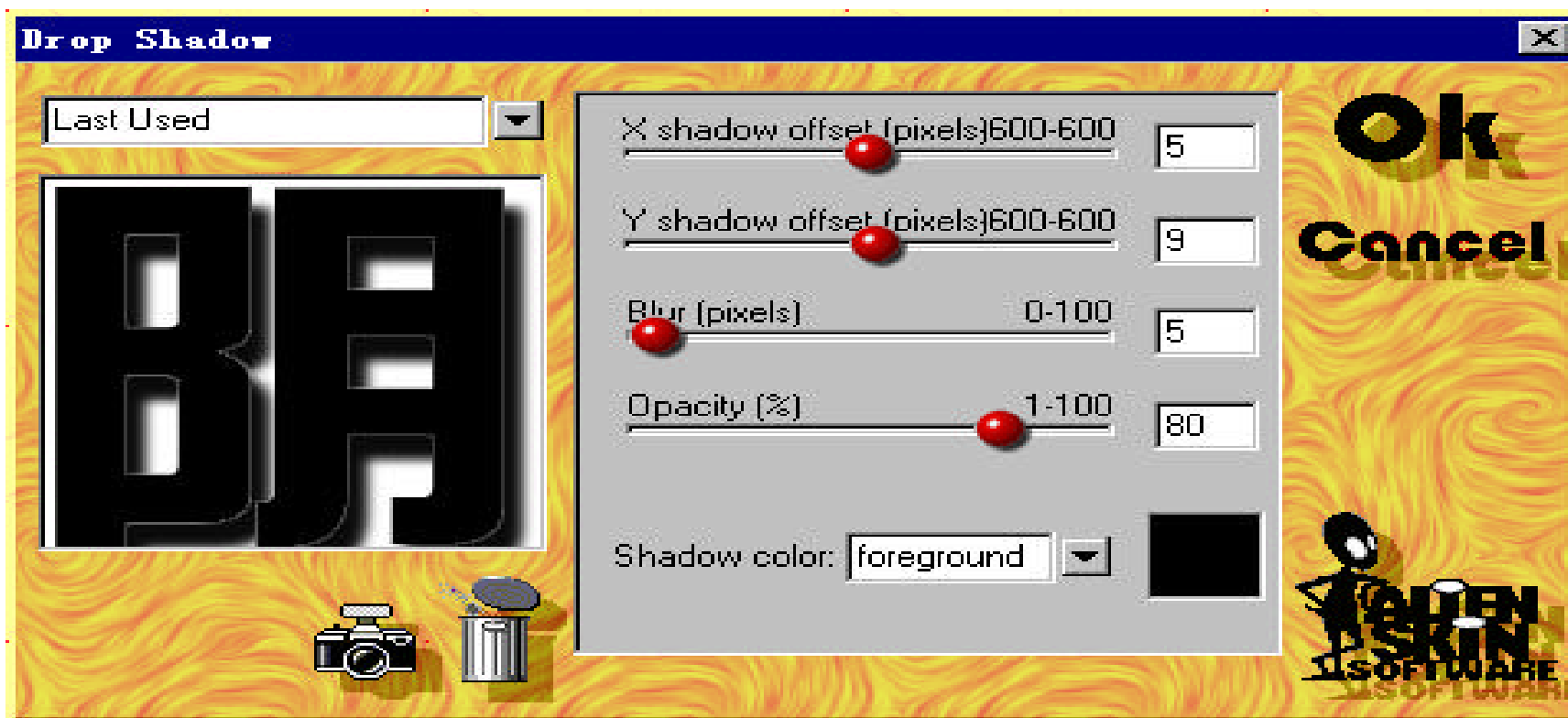


图 9.5 Drop Shadow 2.0 滤镜界面

在设计作品中运用 Drop Shadow 滤镜，可充分表现作品的空间关系，如果再加上各种灯光效果滤镜，则可制作出能与 3DS 生成相媲美的光影空间效果。



图 9.6 Drop Shadow 2.0 滤镜效果图

9.1.4 玻璃效果滤镜 (Glass 2.0)

Glass 2.0 滤镜能产生各种玻璃的效果，用 Glass 滤镜制作出来的字体，相当有个性，相当漂亮。Glass 2.0 滤镜界面如图 9.7 所示。

在该滤镜中共有 15 种预设选项用于生成不同的效果。

在中间的参数设置区域中，Bevel Width 项用来调整倒角的宽度；Dropoff 项用来调整切面形状，共有四种形状可供选择；Flaw Spacing 项用来调整光点间的距离大小；Flaw thickness 项用来调整高光点的大小。



图 9.7 Glass 2.0 滤镜界面

在下面的几项中，Opacity 项用于设定不透明度值；Refraction

项用于设定折射度；Color 用于设定生成效果的颜色。

在该滤镜的最下面还有一项——Lighting toolbox，当用鼠标选中它时，将会出现下面的对话框，该对话框用于设置灯光的效果。各项参数的具体意义可以参看前面 Carve2.0 中的讲解。



图 9.8 Glass2.0 灯光设置对话框



图 9.9 Glass 2.0 滤镜效果图

9.1.5 晕光效果滤镜 (Glow 2.0)

Glow 2.0 滤镜可以制作晕光的效果，该滤镜界面如图 9.10 所示。

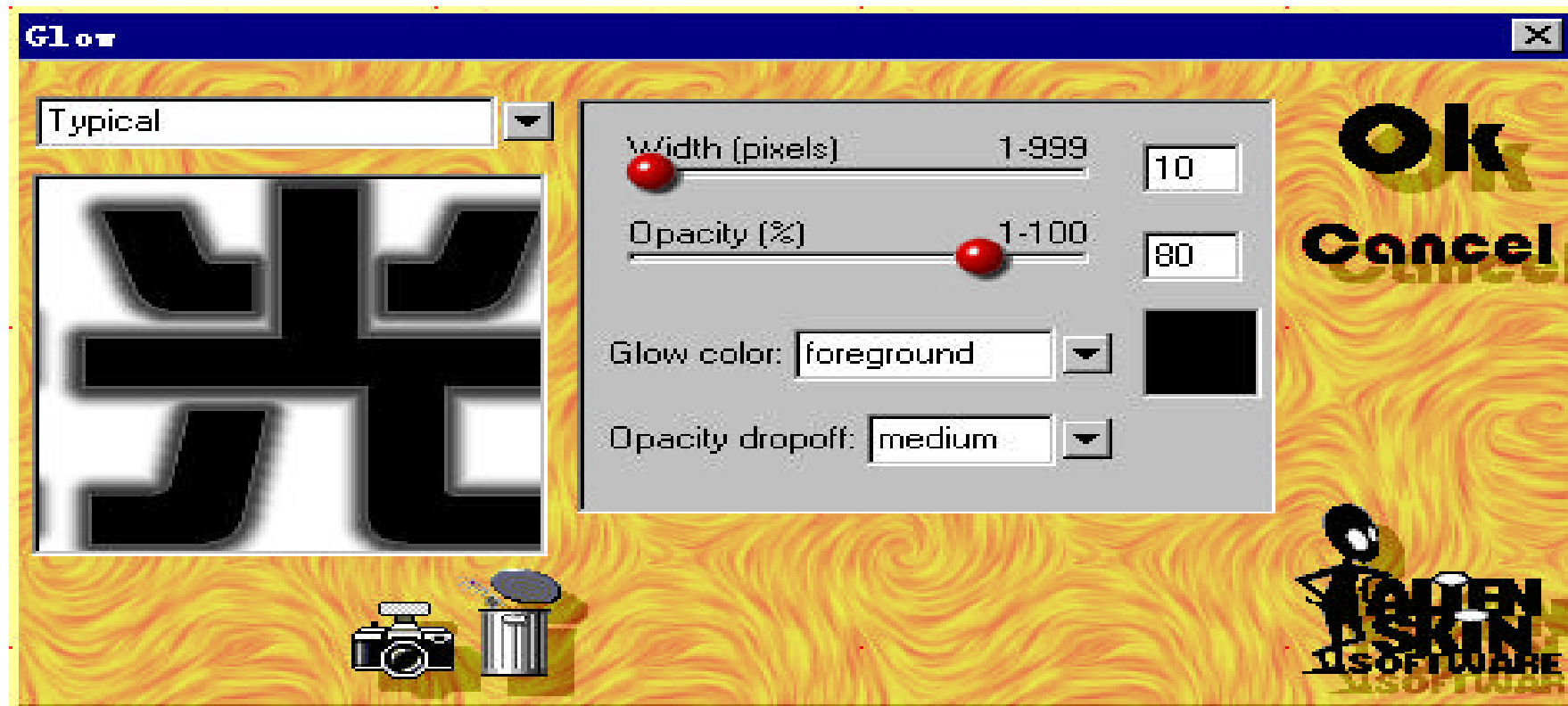


图 9.10 Glow2.0 滤镜界面

该滤镜共有 9 种预设的选项用于制作不同的光晕效果。

在中间的参数设置区域中，With 项用于调整晕光的宽度；Opacity 项用于调整晕光的不透明度；Glow Color 项用于设置晕光的颜色；Opacity Dropoff 项用于调整晕光的程度及方式。



图 9.11 Glow 2.0 滤镜效果图

9.1.6 HSB 干扰滤镜 (HSB Noise2.0)

HSB Noise 2.0 共有 9 种预定选项，它的功能是在选定区域内加入燥声干扰，主要用于创作一些特殊效果，界面如图 9.12 所示。

中部共有三个滑块用于调整必要的参数，其中 Hue variation 项用于调整干扰的色相数值；Saturation variation 项用于调整干扰的饱和度；Brightness variation 项用于调整干扰的亮度。

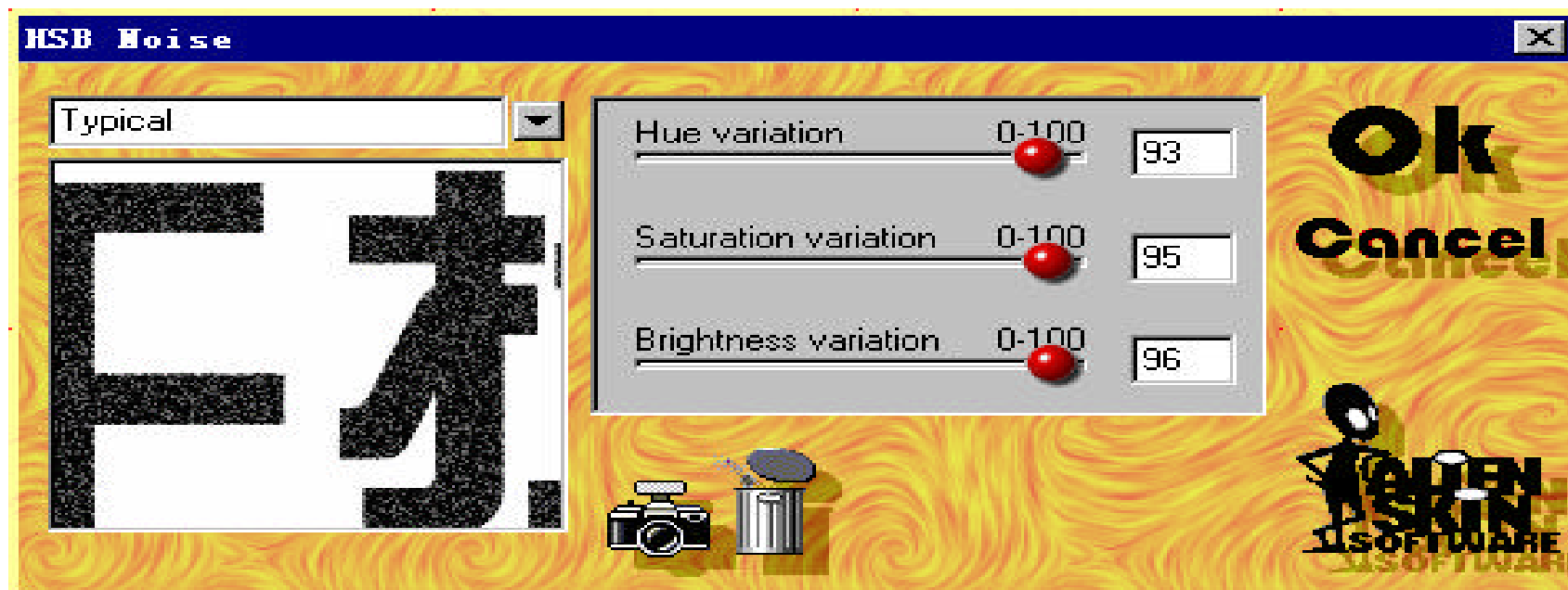


图 9.12 HSB Noise2.0 滤镜界面



图 9.13 HSB Noise 2.0 滤镜效果图

9.1.7 内倒角滤镜 (Inner Bevel 2.0)

Inner Bevel 2.0 可产生于 Cutout 的相反的效果，界面如图 9.14 所示。

Inner Bevel 滤镜中预设了 9 种选项供选择。

在中间参数设定区域中，Bevel With 项用来调整内倒角的宽度；Shadow depth 项用来调整内倒角的深度；Smoothness 项用来调整内倒角光滑的程度；Dropoff 项用来设定内倒角的形状。

在它的下面还有两个滑块和一个球体的窗口，是用来调整灯光亮度、高光区的大小以及光线照射的方向。当把鼠标移到球体上时，光标会自动变为手电筒形，按住鼠标左键拖动，即可调整光线照射方向，直接键入数值也可以。



图 9.14 Inner Bevel 2.0 滤镜界面



图 9.15 Inner Bevel 2.0 滤镜效果图

9.1.8 运动轨迹滤镜 (Motion Trail 2.0)

Motion Trail 2.0 滤镜产生运动轨迹的效果，类似于前面讲到的 Blur>Motion Blur 滤镜。该滤镜的界面如图 9.16 所示。

该滤镜中为用户预设了 6 种不同模式的运动模式。

在中间的参数设置区域中，Length 项用于设定运动轨迹的长度；Opacity 项用于设定运动轨迹的不透明度；Direction 项用于设定运动轨迹的方向。

在对话框的最下端还有一项 Edges only 项，如果选中了该项，则运动轨迹只发生在图像的边缘。

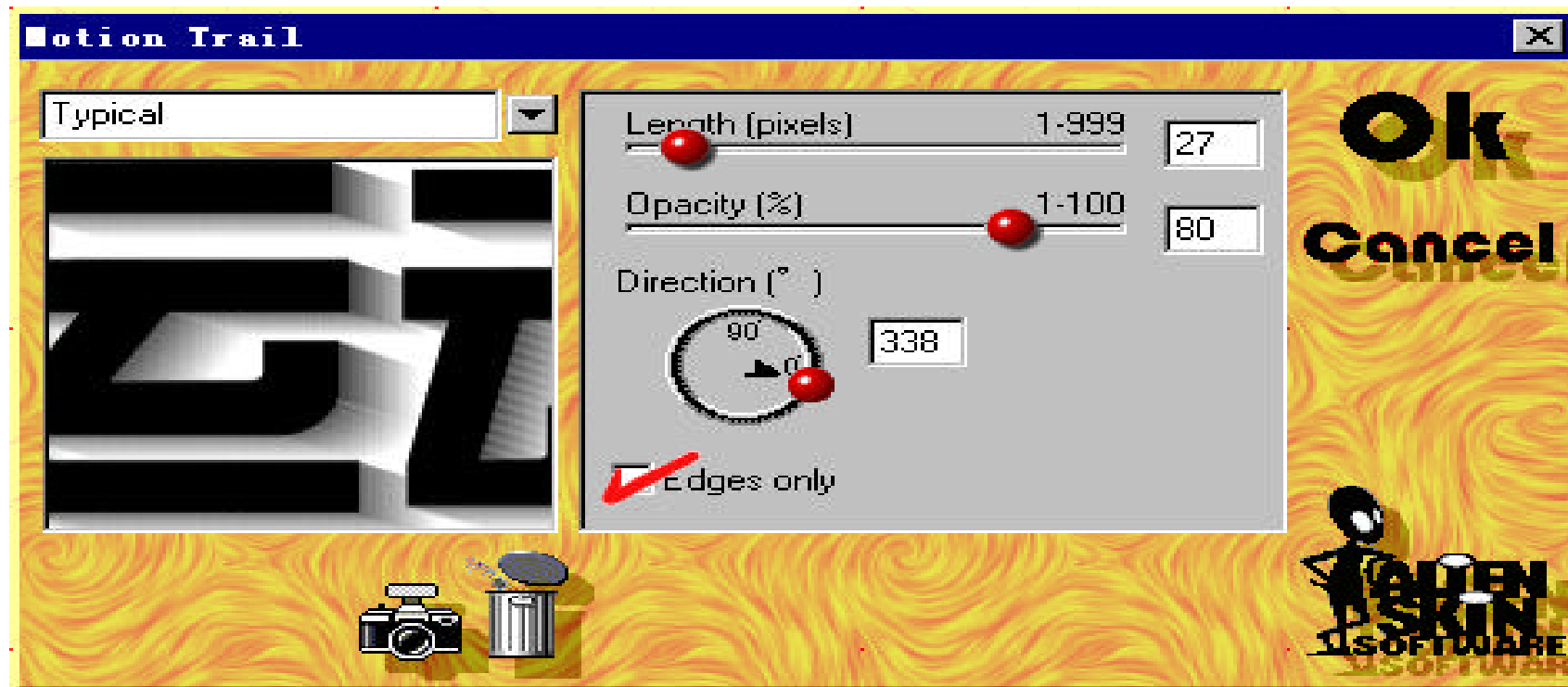


图 9.16 Motion Trail 2.0 滤镜界面



图 9.17 Motion Trail 2.0 滤镜效果图

9.1.9 外框倒角滤镜 (Outer Bevel 2.0)

Outer Bevel 2.0 产生倾斜的倒角形外框。该滤镜的界面如图 9.18 所示。

该滤镜中预设了 11 种导角方式供你选择。

中部的参数设置区域中，Bevel width 项用于调整倒角的宽度；Shadow depth 项调整倒角阴影的深度；Smoothness 项用于调整倒角的光滑程度；Dropoff 项用于设定倒角面的形状。

Highlight brightness 项用于设定高光的明亮度；**Highlight sharpness** 项用于设定高光的清晰度；在最下面的小窗口中可以设定光线照射方向，在数字输入栏中可以直接输入数值。

充分利用 **Outer Bevel 2.0** 滤镜可产生不错的浮雕效果，如图 9.19 所示。



图 9.18 Outer Bevel 2.0 滤镜界面



图 9.19 Outer Bevel 2.0 滤镜效果图

9.1.10 漩涡滤镜 (Swirl 2.0)

Swirl 滤镜用于产生形式不同的旋涡效果，它就象一台搅拌机，它可以将选定区域内的像素搅拌，从而形成一个个漩涡，该滤镜的界面如图 9.20 所示。

Swirl 2.0 滤镜中共有 18 种预选模式可供选择，可生成 18 种不同形式的漩涡模式。

Whirlpool spacing 项用于设定漩涡之间的间距；Smear length 项

用于设定旋涡边缘涂抹的长度；Twist 项用于控制旋涡的扭曲程度；Streak detail 项用于控制旋涡纹理的清晰度。

Warp 项用于设定旋涡条纹是否弯曲；Smooth 项设定旋涡是否平滑。

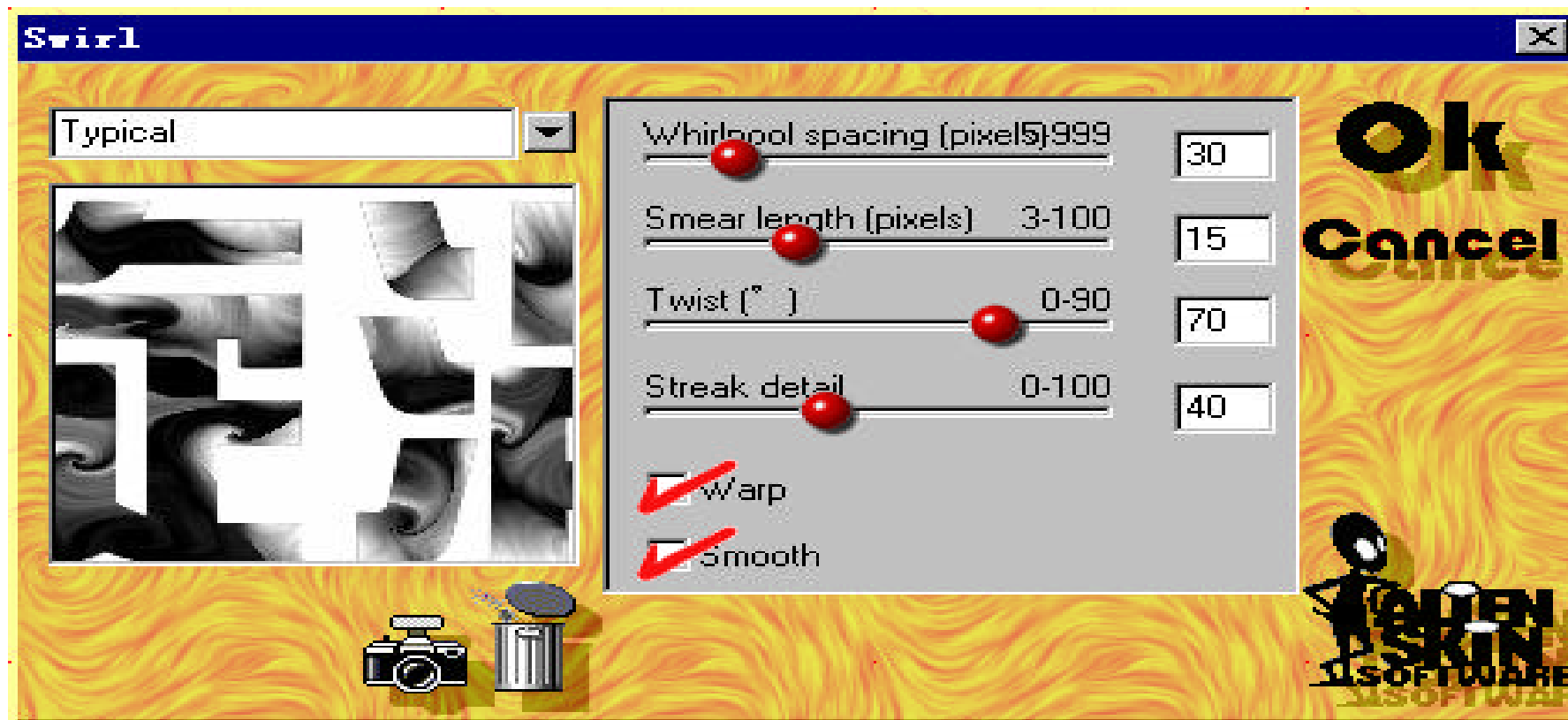


图 9.20 Swirl 2.0 滤镜界面



图 9.21 Swirl 2.0 滤镜效果图

9.2 Eye Candy 3.0 滤镜

Eye Candy 3.0 是 Alien Skin 分司 1997 年初推出的又一力作，内含 21 种特效滤镜。在推出之后，既掀起了一股抢购的风潮，新产品供不应求。Eye Candy 系列滤镜不但包括了所有的 Black Box 2.0 滤镜，

而且又新增了 10 种滤镜，包括 Chrome 镀铬效果、Water Drop 水滴效果等等。Eye Candy 3.0 大大节省了立体文字或影像特效的制作时间。许多在通道或层中折腾十几步才能做出来的文字效果，如今在 Eye Candy 3.0 中一个动作就可以完成，每一个 Eye Candy 的滤镜中各包括十几种预设模式，运用不同的预设模式可以制作出更多变化的字体或图像效果。

针对于 Eye Candy 3.0 滤镜的构成，我们在本节中将以新增滤镜讲解为主，原 Black Box 2.0 中的滤镜你可以参看前面的内容。

在 Eye Candy 3.0 的 21 种特效滤镜中，除 Antimatter 没有操作界面以外，其它 20 种特效滤镜都有自己的界面。

Eye Candy 3.0 的界面布局与 Black Box 的界面布局风格是基本相同。对话框上方的矩形区域为预定模式下拉式列表框。旁边正放和倒放的两支铅笔形按钮分别是存储按钮和删除按钮。按下存储按钮出现保存设置对话框，在对话框内键入名字，便可将当前设置保存，保存后的设置名字出现在预选模式菜单中，在下次使用时就可直接从预选模式中选择了。如果想删除一个预选模式，可直接由下拉式列表框中选取，然后

按删除按钮，在出现的对话框中按下 OK 按钮确认即可。

在对话框中部出现的依然是有关参数设置区域。

在下部有一大一小两个视窗，大视窗为预览视窗，小视窗为预览范围视窗，鼠标进入视窗范围内，会变成手的形状，按住左键，拖动预览范围视窗内的方框或是在预览视窗内直接拖动，便可选择你想要预览的部分。

在预览范围视窗的上方为缩放按钮，点击左边的按钮可将预览缩小，点击右边的按钮则放大。

在面板最右上角为执行命令按钮、放弃按钮及帮助按钮。左下角为自动预览按钮、手动预览按钮及注册信息按钮。选中自动预览按钮后，预览效果会自动显示在预览窗口中，如果自动预览按钮没有被选中，按下手动按钮后，调整后的效果才会在预览窗口中显示出来。请看图 9.22，这就是一个典型界面。



图 9.22 Eye Candy 滤镜界面图

9.2.1 反物质滤镜 (Antimatter)

此滤镜会将选取范围内的影像亮度反转，但不会影响到原有的色相及彩度。该滤镜没有对话框。



图 9.23 Antimatter 滤镜效果图

9.2.2 雕刻效果滤镜 (Carve)

Eye Candy 3.0 中的 Carve 同 Black Box 中的 Carve 功能相似，它也是主要用来制作浮雕效果的立体文字。具体内容请参看前面有关的讲解。

9.2.3 镀铬效果滤镜 (Chrome)

Chrome 滤镜可产生类似于金属镀铬的效果，滤镜的界面如图 9.24 所示。

在 Chrome 滤镜对话框中，Softness 用于设定边缘的柔化数值、Variation 项用于设定边缘变化的程度、Contrast 用于设定对比反差的强弱、Bands 项用于设定边缘于中间区域的结合程度、Light Direction 项用于设定光线角度。

Base Color 项用来设定边缘部分的颜色；Highlight Color 项用来选择高亮度部分的颜色。在颜色样本框中单击鼠标便会出现 Color Picker 对话框，从中选择你想要的颜色然后按下 OK 按钮即可，所选颜色将显示在颜色样本框中。

在右边的下拉式列表框中可以设定使用的材质，如 Gold 金色材质等。

在对话框的左下角可以设定预览的模式，如果当前 Auto Preview 项被选中，则对参数的调整系统将及时的进行自动更新；在它右边的窗口中你可以设定预览的范围，上边两个有趣的小图标用于缩放预览的范围。



图 9.24 Chrome 滤镜界面



图 9.25 Chrome 滤镜效果图

9.2.4 剪切效果滤镜 (Cutout)

Cutout 产生剪切效果相同于 Black Box 中的 Cutout。具体内容请参看前面有关的讲解。

9.2.5 阴影效果滤镜 (Drop Shadow)

相同于 Black Box 中的 Drop Shadow。具体内容请参看前面有关的讲解。

9.2.6 火焰效果滤镜 (Fire)

此项滤镜可产生火焰效果，有 11 种火焰模式可供选择。该滤镜的界面如图 9.26 所示。

Flame Width 项用于设定火焰苗的宽度；Flame Height 项用于设定火焰苗的高度。

Movement 项用于设定火焰的运动的剧烈程度。

Inside Masking 用于设定屏蔽火焰的范围，数值越大，火焰越处于边缘区域。

Edge Softness 项用于设定火焰边缘的柔化程度。

Random Seed 项用于设定火焰随机变化的程度。

在 Fire Color 中选取 User Defined 项后，就可以自己去定义火焰的颜色了，Inner Color 用于定义焰心的颜色；Outer Color 项用于定义外焰的颜色，单击颜色样本框可以在出现的 Color Picker 对话框中选取自己想要的火焰颜色。如果设定的是 Natural 项，即天然的火焰，则你就不能自己去定义颜色了。

在 Burning Inside 下拉式列表框中，可以设定火焰的类型，共有 11 种火焰的类型供选择。

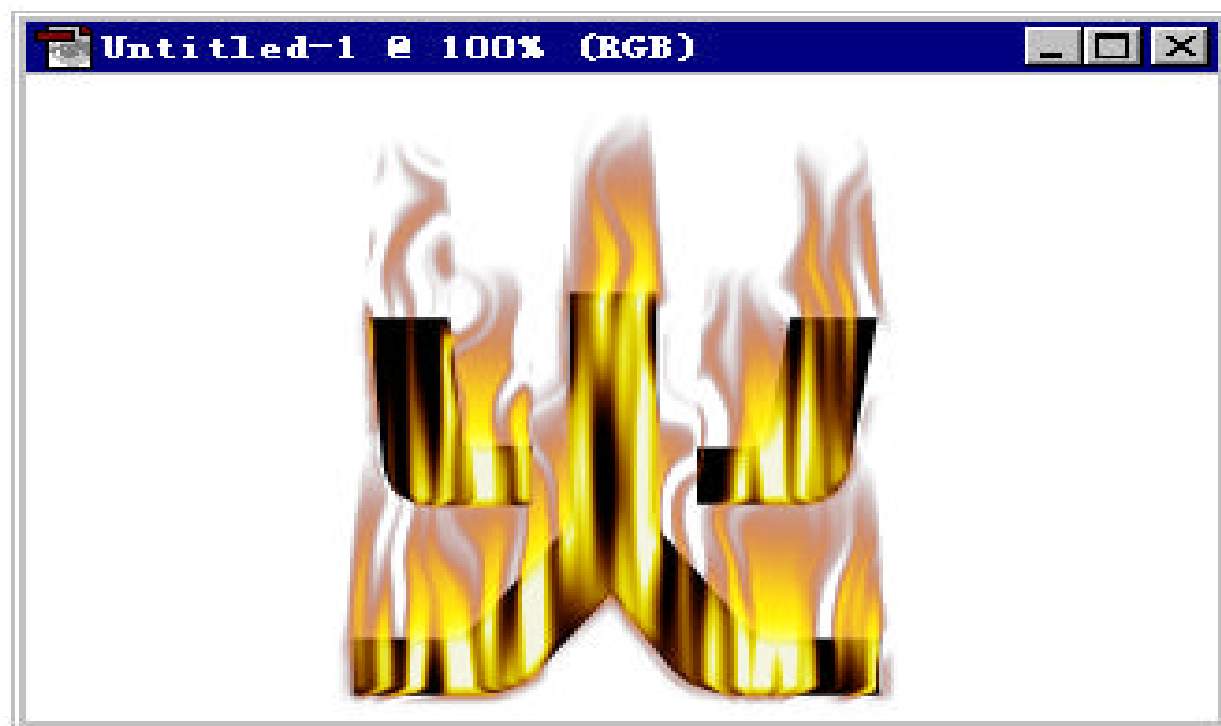


图 9.26 Fire 滤镜效果图

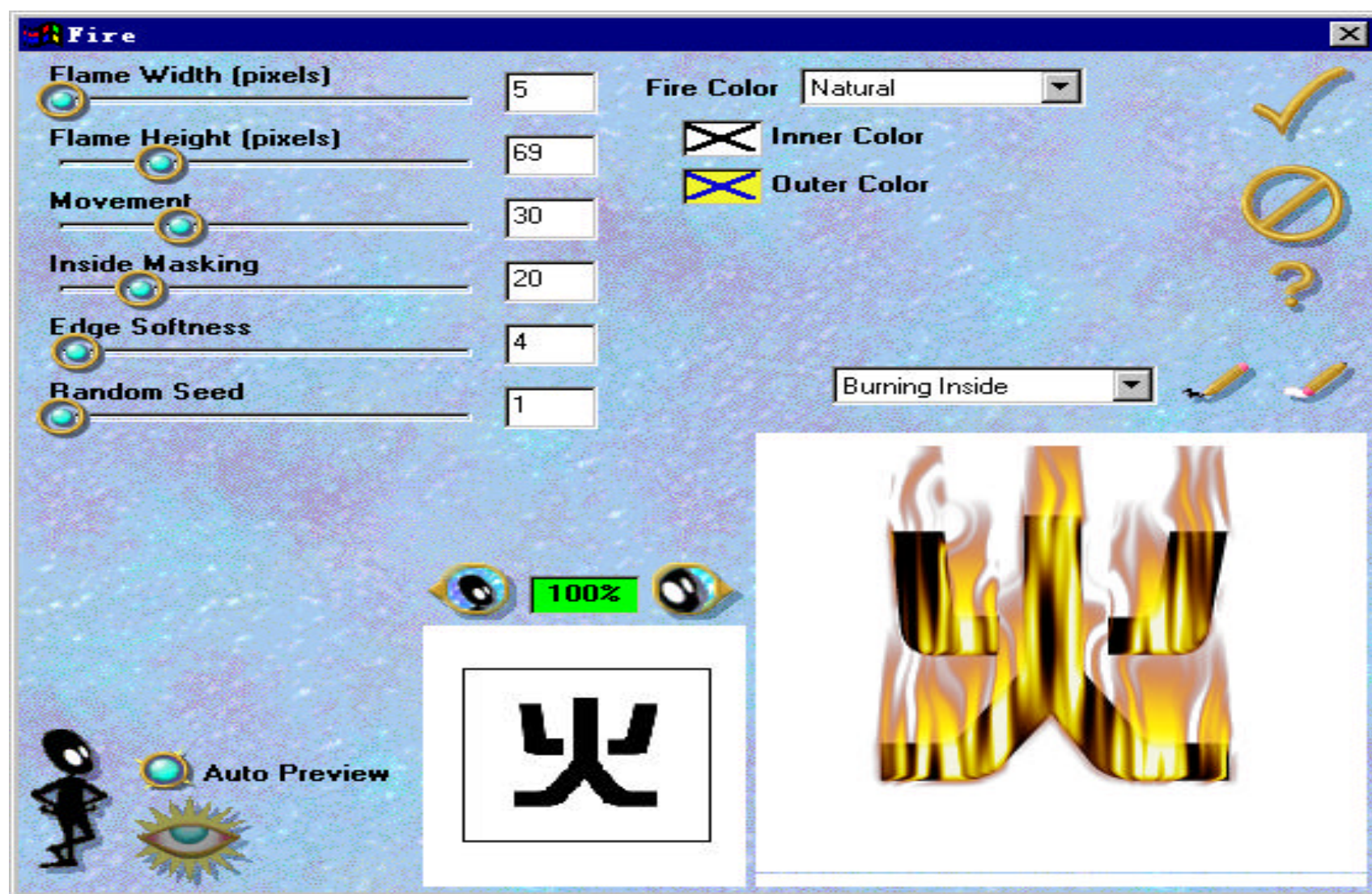


图 9.27 Fire 滤镜界面

9.2.7 绒毛效果滤镜 (Fur)

Fur 滤镜可使选定区域内生出密密麻麻的毛发，该滤镜界面如图 9.28 所示。

Wave Spacing 用于调整毛发与毛发之间的距离。

Waviness 用于调整毛发弯曲程度。

Hair Length 用于调整毛发的长度。

Shininess 用于调整毛发的明亮度。

Smooth 用于设定毛发是否平滑。

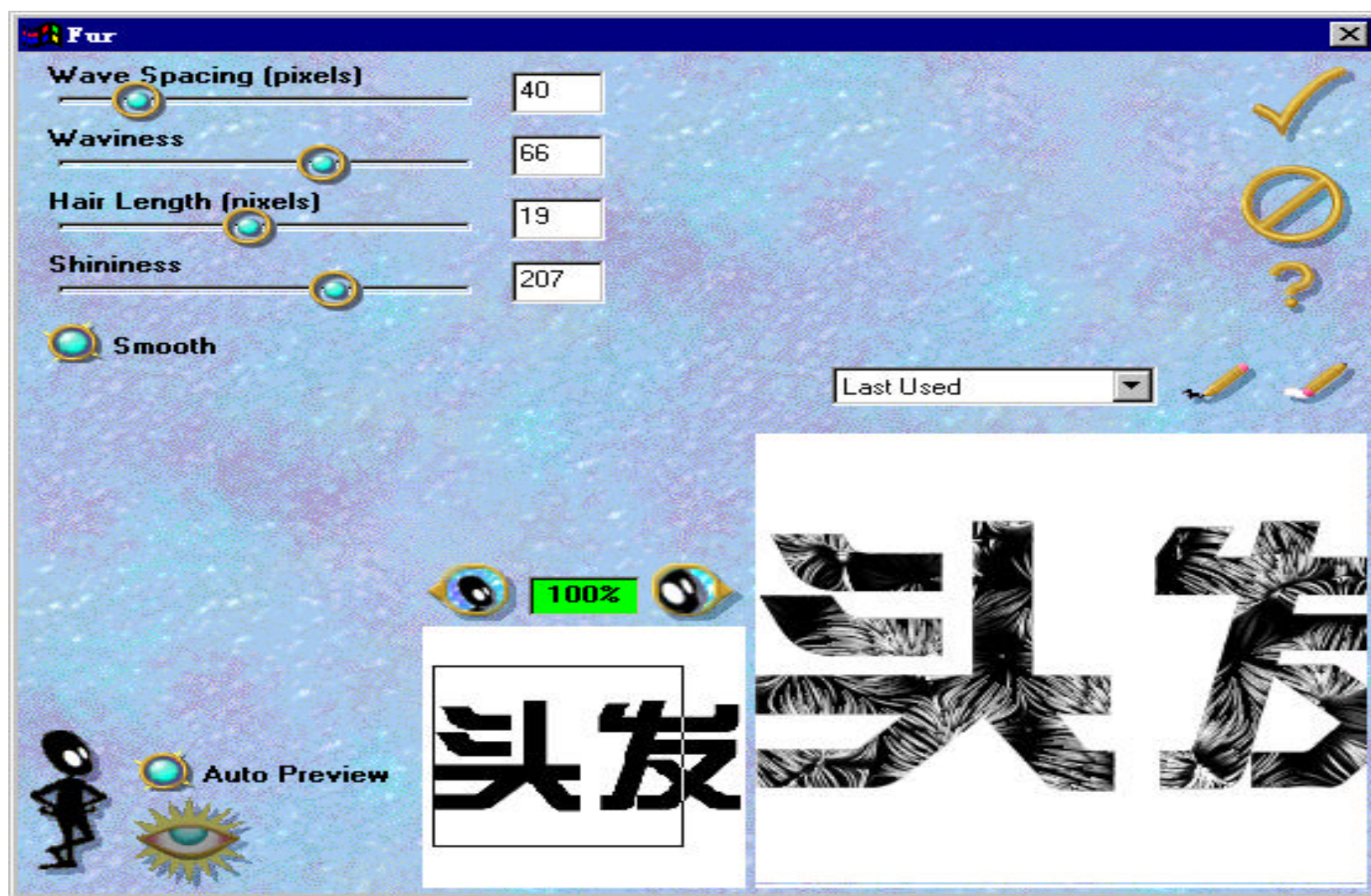


图 9.28 Fur 滤镜界面



图 9.29 Fur 滤镜效果图

9.2.8 玻璃效果滤镜 (Glass)

Eye Candy3.0 中的 Glass 滤镜于 Black Box 中的 Glass 滤镜功能相同，在此就不在重复讲解了。

9.2.9 光晕效果滤镜 (Glow)

此项滤镜可产生晕光的效果。对话框中的项目于 Black Box 中的

Glow 滤镜基本相同，可以参看前面的讲解。

9.2.10 HSB 干扰滤镜 (HSB Noise)

HSB Noise 滤镜以加入杂质的方式改变选取范围的色相、彩度及亮度，而营造一种朦胧的效果。

该滤镜对话框中的项目与 Black Box 中的项目基本相同，只是多了下面几项：

Lump Width 项用于设定杂质团的宽度；Lump Height 项用于设定杂质团的高度；Random seed 项用于设定随机变化的程度。

9.2.11 内倒角效果滤镜 (Inner Bevel)

该滤镜生成的效果与 Black Box 中的滤镜生成的效果一样，而且对话框中的参数项也基本相同，可以参看前面的讲解。

9.2.12 轻微抖动效果滤镜 (Jiggle)

此滤镜会将图像扭曲，类似于透过有花纹的毛玻璃或透过水看东西

的效果。该滤镜的界面如图 9.31 所示。

Bubble Size 项控制水泡的大小；Warp Amount 项控制弯曲的程度；Twist 项控制扭曲程度。

在 Movement Type 项中，可选择三种不同的变化形式。

The image shows the Chinese characters '抖动' (Jiǎo dòng) rendered in a bold, black, stylized font. The characters are heavily distorted by a 'Jiggle' filter, which causes them to wobble and shake, giving them a dynamic, vibrating appearance. The strokes are thick and the overall effect is one of intense motion.

图 9.30 Jiggle 滤镜效果图



图 9.31 Jiggle 滤镜界面

9.2.13 运动轨迹效果滤镜 (Motion Trail)

该滤镜产生的效果与 Black Box 中的滤镜生成的效果一样，而且对话框中的参数项也基本相同，可以参看前面的讲解。

9.2.14 外框倒角效果滤镜 (Outer Bevel)

该滤镜产生的效果与 Black Box 中的滤镜生成的效果一样，而且对话框中的参数项也基本相同，可以参看前面 Outer Bevel 滤镜的讲解。

9.2.15 斜影效果滤镜 (Perspective Shadow)

用此项滤镜可以在选取范围下方产生一个倾斜的阴影。该滤镜的界面如图 9.32 所示。

Vanishing Point Direction 项用于设定阴影产生的角度；
Vanishing Point Distance 项用于设定阴影与原图像的距离；Length 用于设定阴影的长度；Opacity 项用于设定阴影的不透明度值；Blur

项用于设定模糊的程度；Shadow Color 项用于设定阴影的颜色；Drae Everywhere 项将设定阴影出现在任何的地方。

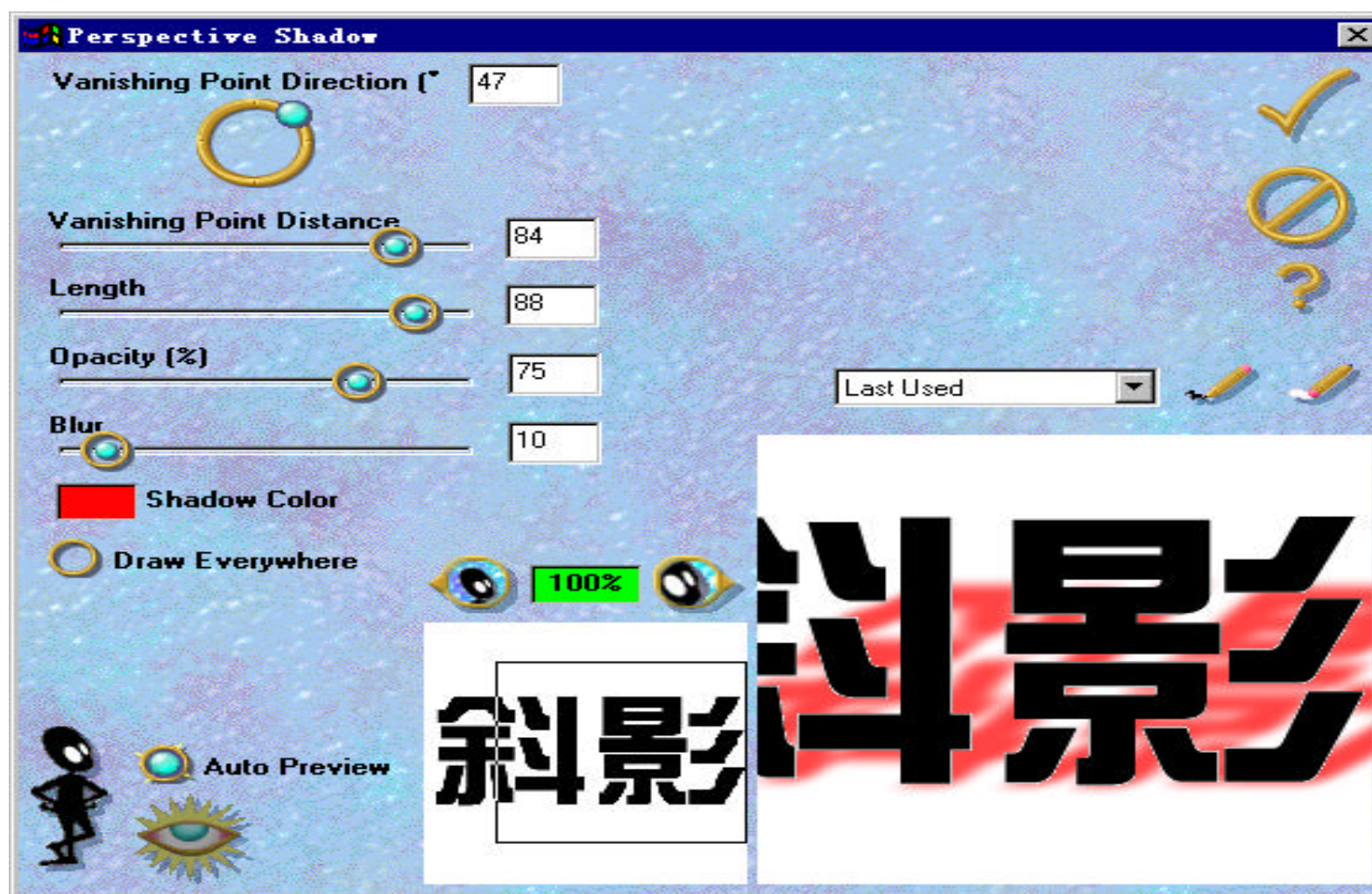


图 9.32 Perspective Shadow 滤镜界面



图 9.33 Perspective Shadow 滤镜效果图

9.2.16 烟雾效果滤镜 (Smoke)

Smoke 滤镜可以在选取范围上产生用户设定色彩及高度的烟雾。该滤镜的界面如图 9.34 所示。

在该对话框中：Wisp Width 用来控制烟雾的宽度。

Wisp Height：用来控制烟的高度。

Breakup Amount：用来控制烟雾分散的程度。

Breakup Roughness：用于控制烟雾粗糙的程度。

Inside Masking：用于设定屏蔽烟雾的范围，数值越大，烟雾所在图像的面积越小。

Edge Softness：用于控制烟雾的边缘柔化程度。

Random Seed：用于控制烟雾的随机变化程度。

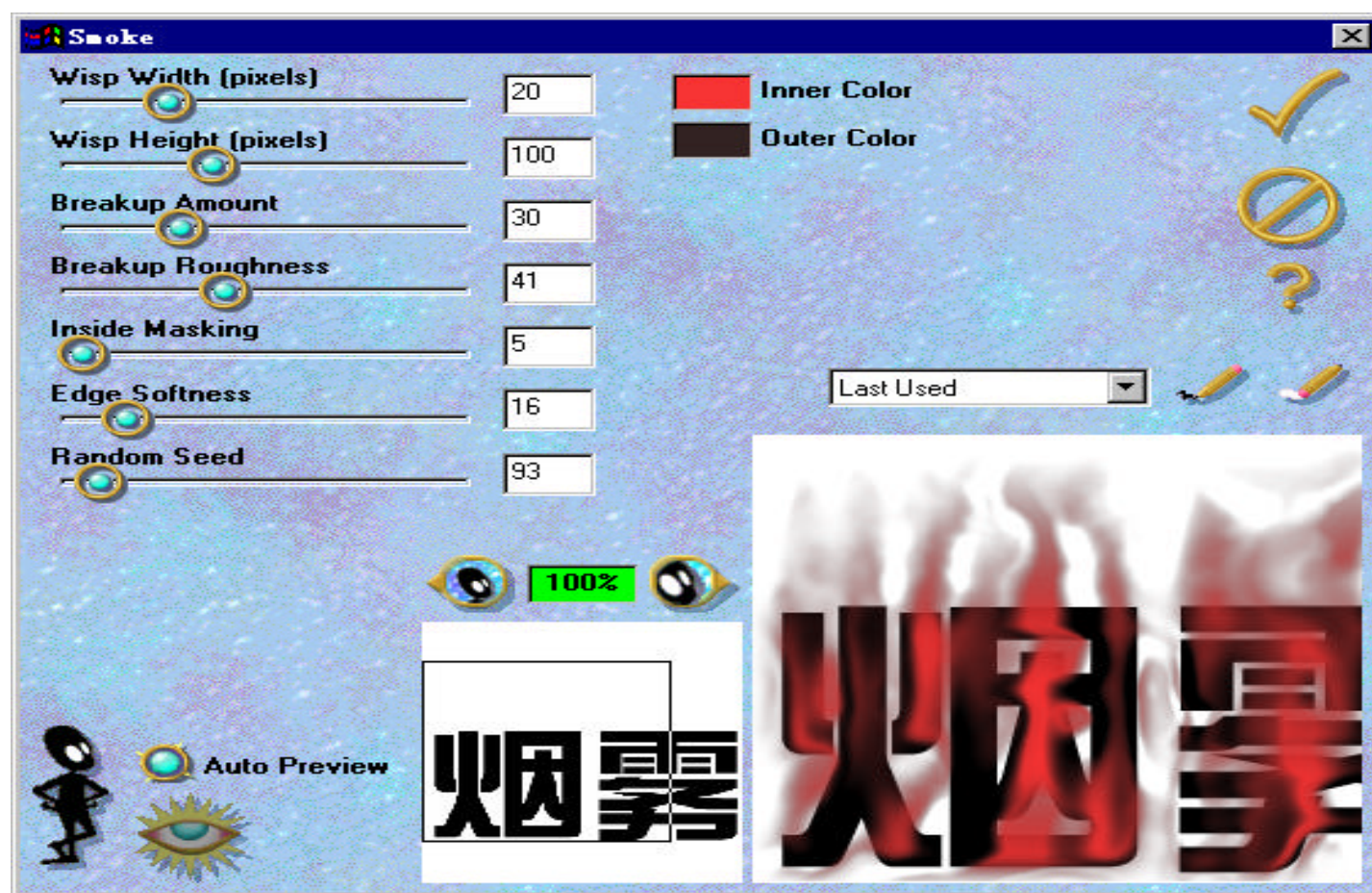


图 9.34 Smoke 滤镜界面



图 9.35 Smoke 滤镜效果示意图

9.2.17 聚焦模糊效果滤镜 (Squint)

Squint 滤镜可以产生类似于摄影时聚焦不准，或手执相机不稳而使拍摄效果模糊不清的效果。该滤镜的对话框中只有一个参数项，即

Radius 项，用于控制模糊的程度。请看效果图 9.36。

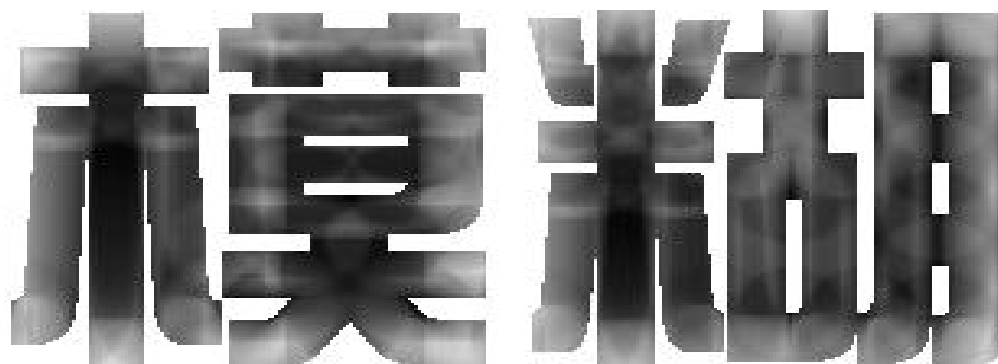


图 9.36 Squint 滤镜效果示意图

9.2.18 星光效果滤镜 (Star)

Star 滤镜可在任何图层或选取范围的中心产生星光或多边形。该项滤镜的界面如图 9.37 所示。

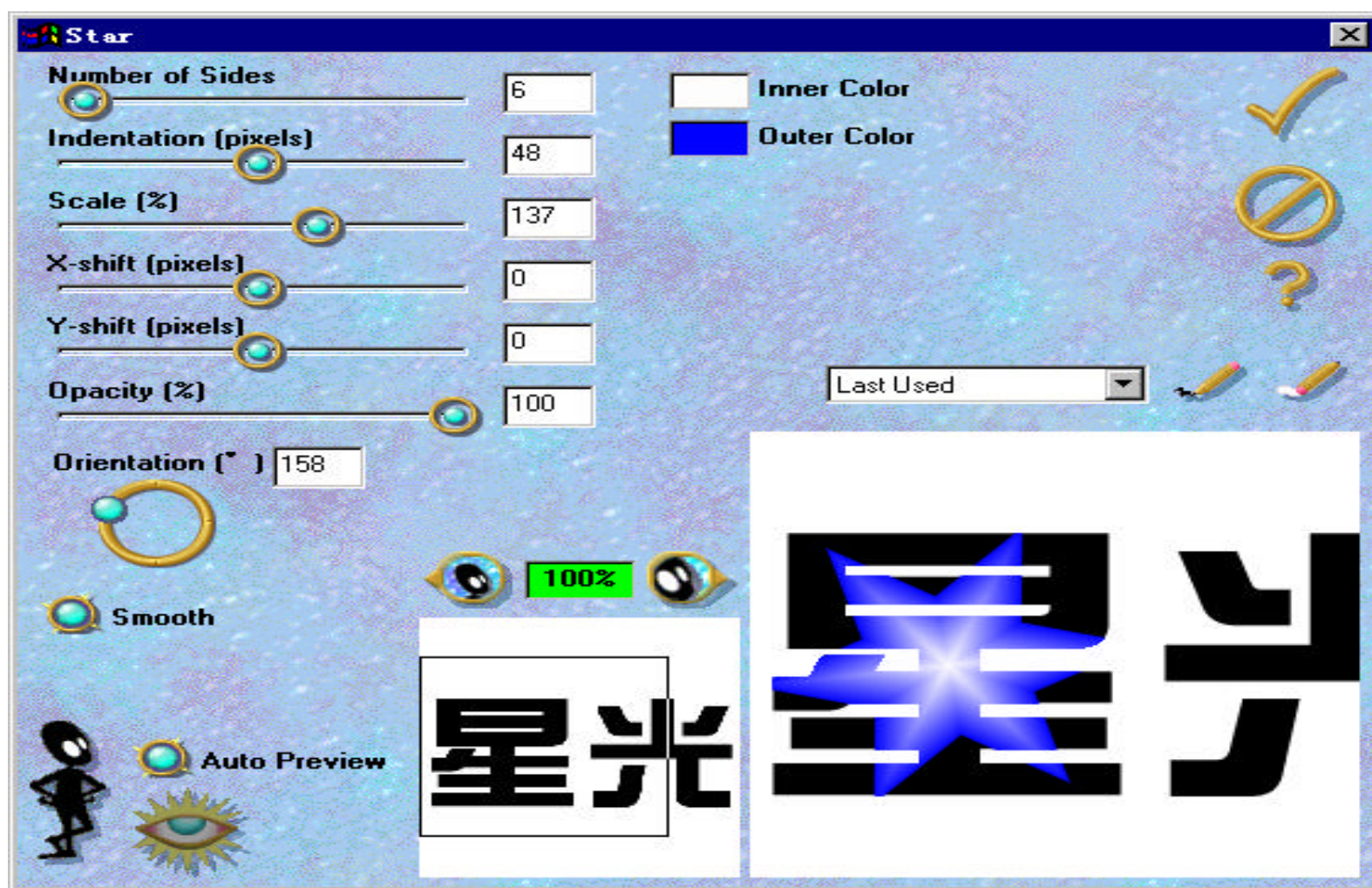


图 9.37 Star 滤镜界面

在该对话框中，Number of Sides 项用于控制产生图形的边数；Indentation 项用于设定多边形缩进的程度；Scale 项用于设定多边形的挤压变形比例；X-shift 项用于控制多边形沿 X 轴移动；Y-shift 项用于控制多边形沿 Y 轴移动；Opacity 项用于控制产生出的多边形的不透明度；Orientation 项用于控制多边形旋转的角度。Inner Color 项用于控制多边形内部的颜色；Outer Color 项用于控制多边形外沿的颜色。请看效果图 9.38。

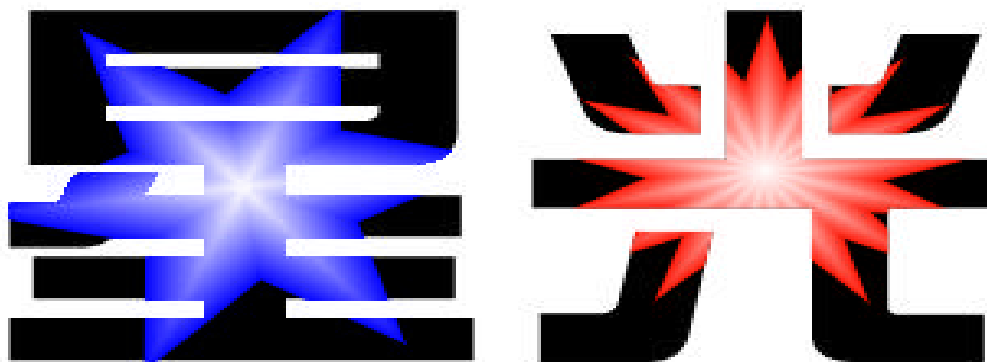


图 9.38 Star 滤镜效果图

9.2.19 漩涡效果滤镜 (Swirl)

Swirl 滤镜用于在图像上产生漩涡的效果。该滤镜的参数项于 Black box 中的 Swirl 滤镜中的参数项基本一样，可以参看前面有关的讲解。

9.2.20 水珠效果滤镜 (Water Drops)

Water Drops 滤镜会在图像上产生晶莹剔透的水珠。该滤镜的界面如图 9.40 所示。

在该滤镜的对话框中，Number of Drops 项用于控制水珠的数目；Edge Darkness 项用于调整水珠暗部的清晰程度；Opacity 项用于调整水珠的不透明度；Refraction 项用于调整水珠的曲光度；Drop Color 项用于控制水珠的颜色；Random Seed 项用于调整水珠的随机分布程度。

在对话框的中部，Highlight Brightness 项用于设定高光的明亮度；Highlight sharpness 项用于设定高光的清晰度；在最下面的小窗口中可以设定光线照射方向，在数字输入栏中可以直接输入数值。

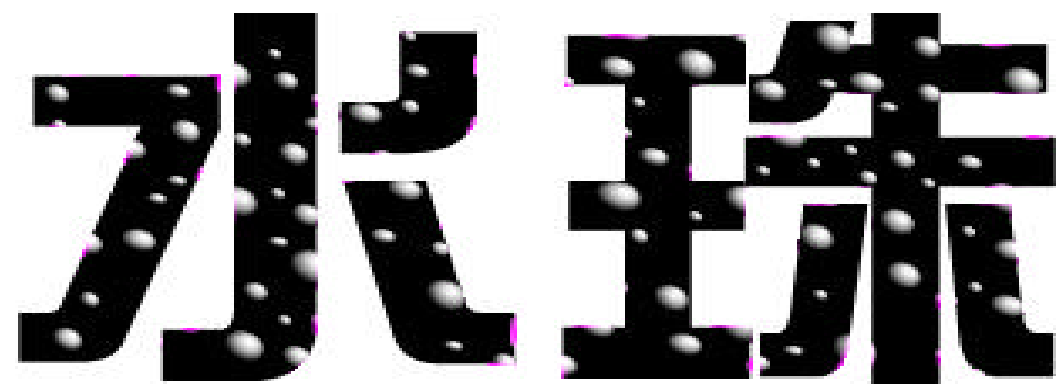


图 9.39 Water Drops 滤镜效果图

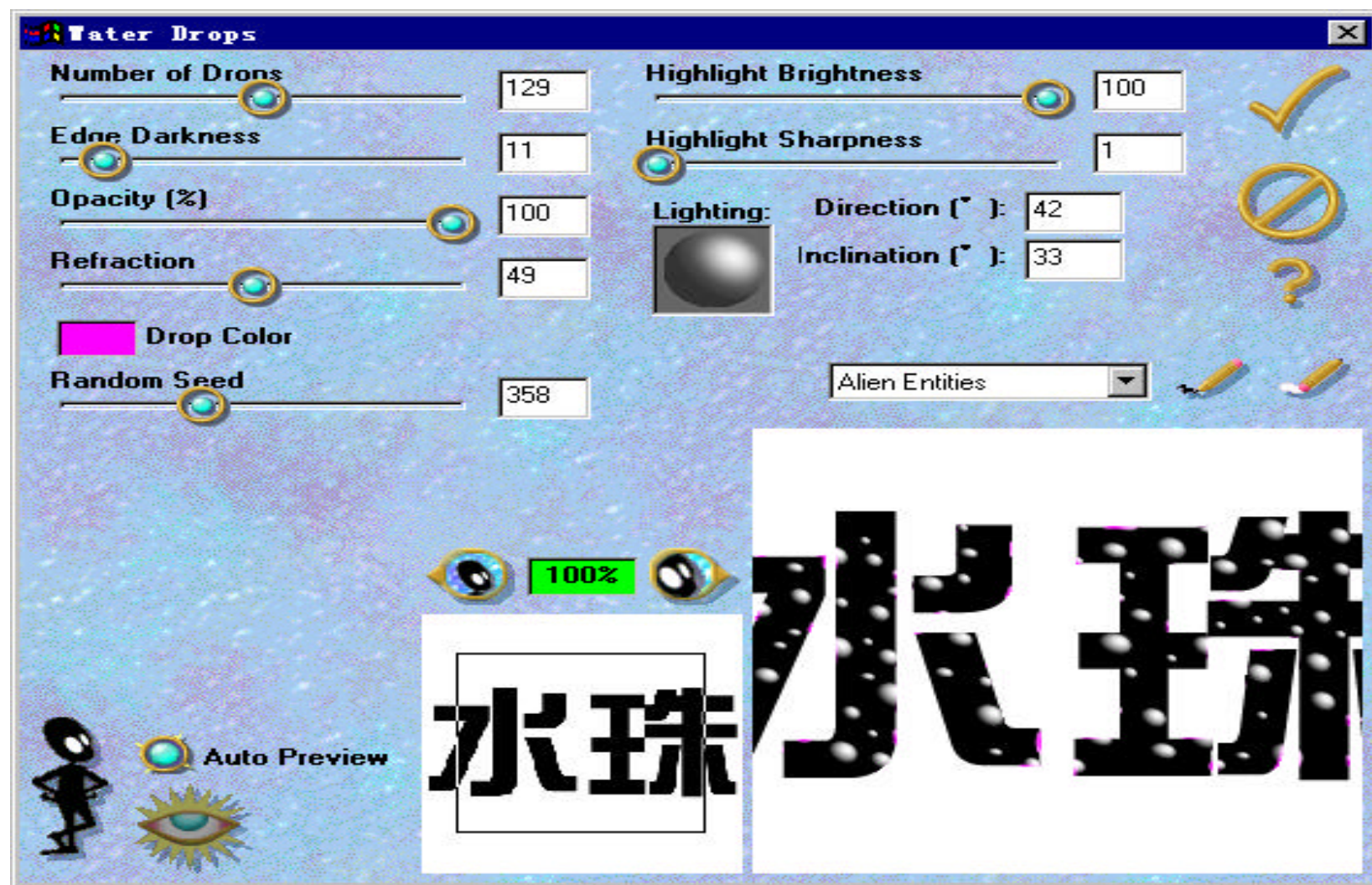


图 9.40 Water Drops 滤镜界面

9.2.21 纺织效果滤镜 (Weave)

Weave 滤镜将在图像上产生一种编织的效果。该滤镜界面如图 9.42 所示。

在该滤镜的对话框中，Ribbon Width 用于调整编织带的宽度，Gap Width 项用于调整编织带间隙的大小；Fill Gaps 项用于决定是否需要对间隙填色；Gap Color 项用于选择填充缝隙的颜色；Shadow Depth 项用于调节阴影的深度；Thread Detail 项用于调节编织带条纹的细节变化；Thread Length 项用于调节条纹的长度。

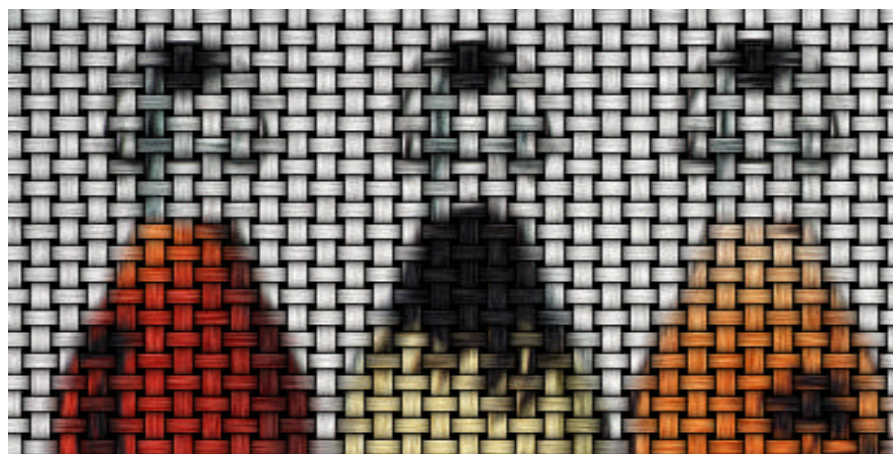


图 9.41 Weave 滤镜效果示意图

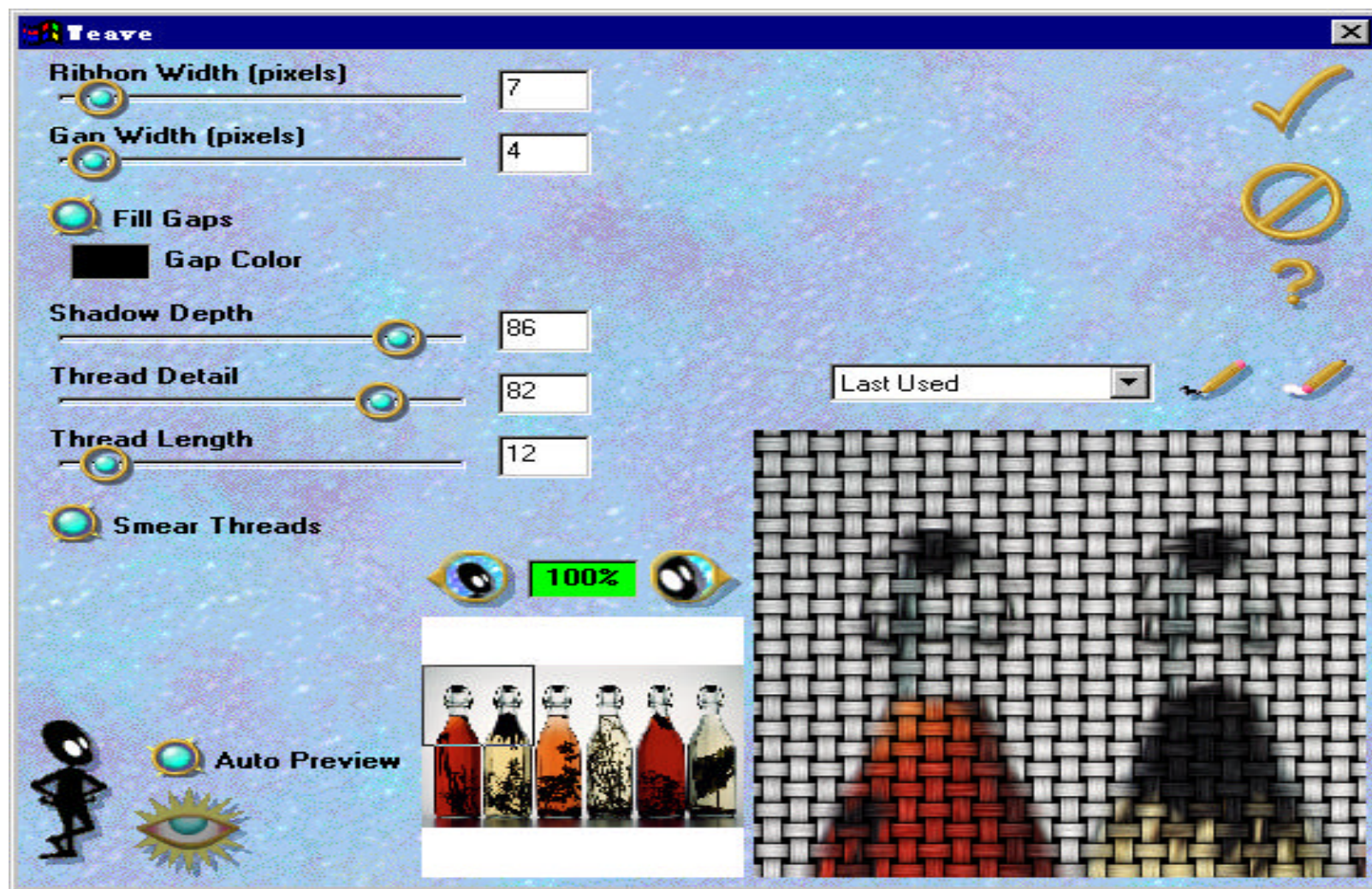


图 9.42 Weave 滤镜界面

9.3 Kai's Power Tools 3.0 滤镜

在众多的 Photoshop 外挂滤镜中，Kai's Power Tools 3.0 系列滤镜，简称 KPT3.0 滤镜应该是最为独特的一组滤镜。无论是从滤镜的界面上、操作上、功能上以及效果上都显示出它的与众不同。如果你过去使用过 KPT2.0，会发现 KPT3.0 版的界面更加美观，使用上也更加方便，功能也更强大了。而且现在 KPT3.0 不但可以外挂于 Potoshop 系统中，还可以外挂于 Painter 等许多的软件中，就连 Director 这种多媒体开发工具软件也将它网罗在自己的“门下”，为自己的系统增光添彩。

在 KPT3.0 系列滤镜中共有 19 中作用不同的滤镜，这些滤镜大致上可以分为三类，第一类是 KPT3.0 系列滤镜中最具特色的一类，该类滤镜共有四种，分别为：KPT Gradient Pesigner 3.0——渐层设计家、KPT Interform 3.0——动态材质设计家、KPT Spheroid Designer 3.0——球体设计家、KPT Texture Explorer 3.0 材质探险家。

第二类包括：KPT 3D Strereo Noise 3.0、KPT Glass Lens

3.0、 KPT Page Curl 3.0、 KPT Planar Tiling 3.0 、 KPT Seamless Welder3.0 、 KPT Twirl 3.0 、 KPT Video Feedback 3.0 以及 KPT Vortex Tiling 3.0 这八个滤镜。

第三类包括：KPT Edge f/x 3.0、 KPT Gaussian f/x 3.0、 KPT Intensity f/x 3.0、 KPT MetaToys f/x 3.0、 KPT Noise f/x 3.0、 KPT Pixel f/x3.0 以及 KPT Smudge f/x 3.0 这七个滤镜。

由于 KPT 3.0 系列滤镜分为三类，所以它们每一类的界面形式基本相同，且其中有些参数项也是相同的。在进入到每一个滤镜之前，我们先来分析一些它们之间的共同点，当掌握了这些共同点后，在以后的学习中就会起到事半功倍的效果。首先介绍这三类滤镜的界面，然后再来介绍它们所共同使用的十种合成模式。

9.3.1 KPT 3.0 的界面

为了让大家能更形象地认识三类滤镜的界面，我们在每一类滤镜中各找出了一个有代表性的滤镜。

首先来认识第一类滤镜的界面，如图 9.43 所示。这一类滤镜中的

设置项是最多的，在使用起来可以任意地进行参数设置，生成的效果也是最迷人的。

接下来认识第二类滤镜的界面，如图 9.44 所示。这一类滤镜中的设置项比第一类的少多了，窗口也小多了。

最后来认识第三类滤镜的界面，如图 9.45 所示。这一类的滤镜是最简单的了，它甚至没有自己“独立”的“窗口”，而是直接“嫁接”在图像视窗上。KPT 3.0 的工作人员对于这一类的滤镜也太过“残忍”了。

好，不论这三类滤镜界面到底有多大差别，它们之间还是有共同之处的。下面我们就以第一类滤镜的界面为标准，来了解一下这些界面。

1 KAI 商标

一般 KAI 的商标都位于滤镜对话框的左上方。当用鼠标靠近时，KAI 的商标会以高亮显示，并且中央的标题栏中会出现版权信息。

在第一类滤镜中，当使用鼠标单击 KAI 商标时，第一类的滤镜会以全屏的形式显示出当前设定的效果，再单击一下鼠标便可返回对话框。

在第二类滤镜中，当使用鼠标单击 KAI 商标时，第二类的滤镜会以

整个对话框来显示出当前设定的效果，再单击一下鼠标便可返回对话框。

在第三类滤镜中，KAI 商标没有这项功能。

2 帮助按钮

KPT 3.0 的帮助按钮通常位于 KAI 的商标右边。通过它可以取得该滤镜的有关帮助信息。第三类滤镜中没有帮助按钮。



图 9.43 KPT 3.0 滤镜第一类滤镜界面图



图 9.44 KPT 3.0 滤镜第二类滤镜界面图



图 9.45 KPT 3.0 滤镜第三类滤镜界面图

3 Options 菜单——应用模式菜单。

除了第三类滤镜中不含这个菜单外，在 KPT 3.0 滤镜中很多的滤镜含有 Options 选择菜单。在 Options 选择菜单中，一般含有一些必要

的设置参数和关于滤镜的说明信息。在后面的讲解中我们还要再分析该项。

4 信息提示栏

信息提示栏通常位于每一类滤镜对话框的左下角，只要鼠标靠近滤镜对话框的某一项，该项的提示信息就会显示在此处。

5 预先调整按钮

预先调整按钮是一个倒立的三角形，通常位于对话框的中央下方。第三类滤镜除外。当你使用鼠标单击时，便会出现一个选择面板。当鼠标在面板顶部时，面板中的项目会自动向下滚动；当鼠标在面板下部时，面板中的项目会自动向上滚动。再找到你所需要的材质后，单击即可将其选中，并自动返回到对话框中。如果你不想选择，只需在空白处单击鼠标，即可返回到滤镜的对话框中。

6 控制按钮

这些控制按钮通常位于对话框的右下方，第二类 and 第三类的滤镜没有这样的控制按钮。这四个控制按钮自左至右分别为：

⊙ 删除预设按钮

这个按钮将删除以前所存储的设置选项。当单击此按钮后，系统将出现一个对话框，在该对话框中将欲删除的一个或多个选项选定，然后单击 Delete 按钮即可进行删除。也可以按下 Import 或 Export 按钮，进行输入与输出操作。

⊙ 增加预设按钮

这个按钮可以将设定好的参数进行存储，以备以后的调用。使用时，先调整好各项参数，达到自己想要的效果后按下增加预设按钮，这时 Add Preset 对话框出现，在 Name 栏中输入名称，单击 OK 按钮即可进行存储。

⊙ Cancel 按钮

Cancel 按钮将放弃对图像文件使用滤镜。

⊙ Apply 按钮

Apply 按钮用于确认对图像文件使用滤镜。

7 设置菜单

从 Options 菜单中选取 Preferences 项即可进入设置对话框，在该对话框中可以设定不同的工作环境。具体各项的意义如下：

⊙ **Launch to Previous State** 使用先前的状态。

当选中该项后，KPT 3.0 将会自动将最后一次使用的状态进行存储，这样当再次使用这个滤镜时，最后一次的各项参数设定值将自动地设定在各自的参数项上，以供用户再次使用。

⊙ **Tablet Enhancement** 增加界面资料

该选项被选中后，将会执行一些图像的界面。

⊙ **Graphical Presets** 图像预览

当选取此选项时，在球体设计家等滤镜中内含的预设图案将会以图像的形式展示出来，这样就比较形象化。当此项处于非选中状态时，这些预设的图案将会以菜单的形式显示出来。

⊙ **Blackout Screen** 停止的滤镜。

此项被选取时，该滤镜将独占整个的屏幕，在滤镜对话框以外的范围将以黑色进行屏蔽。此选项在第三类的滤镜中没有使用到。

9.3.2 KPT 3.0 的十种混合模式

如果你是 Photoshop 的老用户，一定对这些混合模式非常地熟悉。

但 KPT 里的这些混合模式与 Photoshop 中的模式并不完全相同，所以下面将先介绍这些混合模式。

1 Normal 模式

Normal 可以将原来的图像完全覆盖。这是最为常用、最不失真的，当然也是最不出效果的一种混合模式。

2 Procedural+ 模式

Procedural+以色彩明暗度为基础进行特殊效果的混合。

色彩的明暗度直接影响 Procedural+的产生效果，如果原图对比不太强烈，Procedural+所产生的效果将不太明显。如果图像中的像素比正常像素亮，则所产生的结果将比原图像更亮，反之则比原图像更暗一些。

注意：混合特效是以色彩明暗变化为基础进行效果计算的，所以当原始像素极黑或极白时，此效果无法产生作用。

3 Procedural- 模式

Procedural-模式同 Procedural+模式的应用方式基本相同，但作用效果正好相反。

4 Darken Only 模式

在使用 Darken Only 模式时，原始图像中的像素将与滤镜效果中的像素进行比较，较暗的部分显示在图像。

5 Lighten Only 模式

Lighten Only 模式与 Darken Only 模式恰好相反，它只取用原始图像和特殊效果中较亮的像素。该模式非常适合制作光芒的效果。

6 Multiply 模式

Multiply 多层混合模式可以有效的增加暗处和留下阴影。该模式对于原始图像和特殊效果应用模式中是将黑暗色加到图像上，任何的明亮色皆被忽略。

7 Screen 模式

Screen 模式与 Multiply 模式正好相反，Screen 模式对于原始图像和特殊效果应用模式中是将明亮色加到影像上，任何的暗色皆被忽略。看起来整个图像的明亮度和饱和度都会提高许多。

注意：在运用混合方式时，可以多个混合方式共同使用，有时也会出现迷人的效果。Screen 和 Lighten only 有时很相似，但 Screen 看起来饱和度提高得更多一些。如果用户只想增加图像的亮度，那么这两种模式都是很实用的。

8 Difference 模式

Difference 差异混合模式在原始图像和特殊效果应用模式中是最出乎意料的，混合模式、明亮度、饱和度和色相对 Difference 使用的最终结果都有很大影响，所以在黑色图像区域执行此模式不会有明显的效果。如果在浅色的图像区域中使用该模式，则原始图像在浅色图像区域中将形成互补色。

9 Add 模式

Add 加色模式可将图像和特殊效果的每一个像素加亮。如果在图像中应用了加色模式，则图像中的浅色区域会比使用其它模式拥有更多的白色像素点。

10 Subtract 模式

Subtract 减色模式是利用色光的减色原理，减少原始图像的颜色，这样产生的效果大多较灰暗。

在以上内容中，我们主要了解了 KPT 3.0 滤镜之间的共同之处，接下来就正式进入主题了，下面在每一个小节中将向大家介绍一个滤镜，希望各位在学习的过程中，按照前面滤镜的分类，找到这些滤镜的共同点，以便举一反三，更好、更快地理解这些滤镜。当然，了解这些滤镜的作用是不难的，但是要做出好的效果是需要加以时日的。因此只有多练习才能更好地掌握和应用这些滤镜。

9.3.3 KPT Gradient Designer 3.0 渐层设计家

在 KPT 3.0 中，渐层设计家是一个非常实用的工具，它的预选选单中，包括一百多种渐层可供用户使用和变化，再加上应用不同的混合模式，可为你的作品营造出五彩斑斓的光影效果。该滤镜的界面如图 9.46 所示。

因为在前面已经介绍过有关 KPT 滤镜的一些共同之处，如 KPT 商标

等，所以此处不再讲解，用户可以参看前面有关地内容。下面主要针对每个滤镜的特别功能单独之处进行详细介绍。

(1) 预览窗口

预览窗口位于对话框的正中间，即中央最大的窗口为预览窗口。在这里将显示出调整的最终效果。

在预览窗口中，按下左键并拖动鼠标，便可移动渐层材质。但并不是所有的材质都可以被拖动，只有部分呈放射状的渐层材质可以被拖动。

(2) 渐层括号

渐层括号位于预览窗口的下面，它对于渐层栏的设定影响是很大的，主要用来决定渐层栏中可被调整的区域的范围大小。位于渐层括号以内的渐层栏区域可以被调整，括号以外的渐层栏区域不能被调整。

渐层括号是可以进行伸缩调整的，它既可以伸展到包括整个渐层栏，也可以收缩到只包括渐层栏的一部分。在调整渐层括号时，在括号两端按住鼠标键进行拖动便可改变括号覆盖的范围。如果在括号上按住鼠标键并拖动，便可移动整个渐层括号。双击渐层括号，可将渐层括号

恢复到原样。

在设定好渐层区域后，可以进行一些编辑操作，如拷贝、粘贴等操作。如果要进行拷贝操作，则可以使用 Ctrl +C 键；如果进行剪切操作，则可以使用 Ctrl+X 键；在粘贴时使用 Ctrl+V 键；这里还有一个操作需要给大家讲解一下，就是如何将渐层括号中的渐层进行反转，它所使用的功能键是 Ctrl+F 键，有兴趣的朋友可以试验一下。

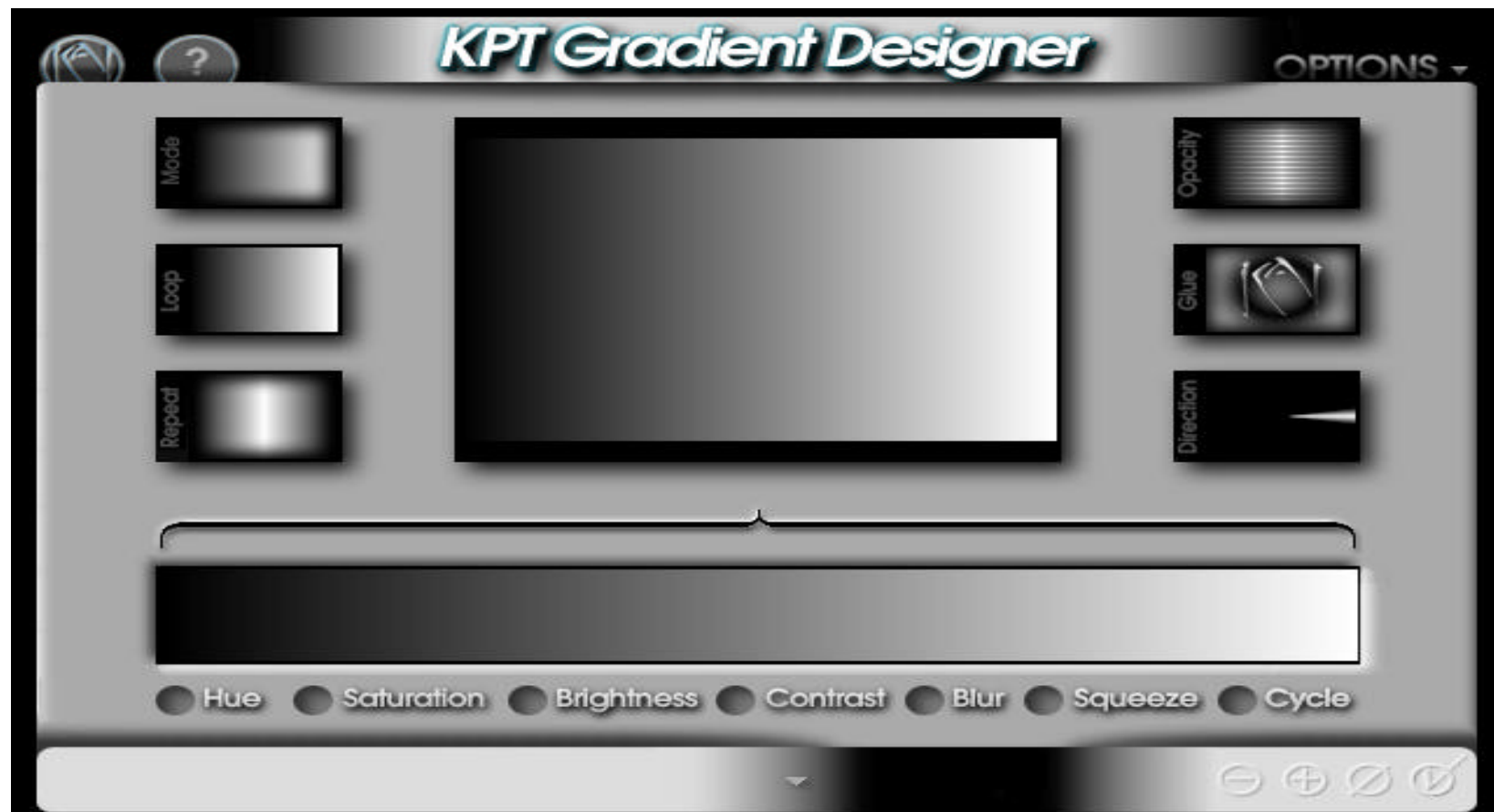


图 9.46 KPT Gradient Designer 3.0 滤镜界面

注意：如果使用的是一个有透明区域的渐层，在执行拷贝粘贴后，透明区域将和底下的渐层相混合，形成一个新的渐层。

（3） 渐层栏

渐层栏位于渐层括号的下面，在渐层设计家滤镜中，它是最为重要的控制选项之一。其中隐含有许多重要的功能控制选项，按下鼠标左键，便可弹出色彩选择区。色彩选择区上部的黑白渐层条控制着渐层的明亮度；中间部分为渐层颜色区，可用来选取形成渐层的颜色；最下层部分，为透明度控制区，用于控制渐层材质的透明度。在使用时只要按住鼠标的左键不放，将鼠标拖到所要设定的颜色明暗度及透明度的区域中，然后释放鼠标即可。

下面我们详细讲解一下渐层栏的使用方法：

1 颜色的选取

选取一种渐层颜色很简单，只要使用鼠标键单击渐层栏，然后向下拖动鼠标至色彩选择区域内，在拖至欲设定的颜色处释放鼠标即可。

注意：在色彩选择区域中拖动鼠标时，在明亮度控制条的上方将有一个信息栏来显示当前颜色区域的 RGB 数值。

2 明暗度的选取

方法与上相同，只不过鼠标不是拖至色彩选择区域中，而是拖至黑白条上，这样你就可以设定渐层的明亮度了。

3 透明度的选取

设定的方法与上面的方法相同。注意越靠近控制条的左边，透明度越低；相反越靠近控制条的右边，透明度越高。如果想选取完全透明，可直接选取控制条左端的 None 项。

4 自定义渐层色彩

如果想使用自定义的颜色来形成渐层，可以将鼠标拖至信息栏左端的色盘上，释放鼠标，从色彩对话框中可以选取颜色，按下 OK 按钮将返回到渐层设计家的对话框中，同时选取的色彩将出现在渐层栏中。

5 色谱

KPT 3.0 渐层设计家的色谱位于 Options>Color Picker Spectrum 菜单项中，共有八种色谱：

- (1) Spectrum Full Modulation
- (2) Flat Linear Spectrum
- (3) Spectrum Intensity Modulation
- (4) Spectrum Saturation Modulation
- (5) Spectrum Metallic Dark Glow
- (6) Spectrum Light Pastels
- (7) Spectrum Palettee Modulated
- (8) Spectrum CMYK Modulated

其中，Flat Linear Spectrum 色彩饱和度最高；Spectrum Intensity Modulation 黑色色调相对多一些，色彩较暗一些；Spectrum Saturation Modulation 增加了亮色调；Spectrum Intensity Modulation 与 Spectrum Saturation Modulation 两种色谱，色调与色调之间变化比较平滑，适合于做较精密的调整；Spectrum Metallic Dark Glow 色谱暗色调较多，因此显得比较灰暗；Spectrum Light Pastels 则是与

Spectrum Metallic Dark Glow 相反，整个色谱亮色调较多，因此显得非常明亮。**Spectrum Palette Modulated** 是比较特别的色谱，一般用于制做特殊效果；**Spectrum CMYK Modulated** 是用于 CMYK 图像的最佳色谱。

(4) Mode 模式设置按钮

Mode 模式设置按钮位于预览窗口的左边，在三个按钮中它处于最上面。该按钮主要用于设定不同模式的渐层。使用鼠标在按钮上每单击一下就可以切换一个模式，也可以在 **Mode** 窗口上按住鼠标不放，这样便会弹出 **Mode** 选择菜单，共有十二种渐层模式，将鼠标拖至渐层模式的名字上，然后释放鼠标，即可将该模式选取。

(5) Loop 循环按钮

循环按钮位于模式设置按钮的下面，共有九种渐层循环方式。当用鼠标按住按钮时，便会弹出循环设置菜单。选取某种循环方式后，它的示意图便会出现于按钮上。

循环按钮共分为两类：

第一类：控制渐层循环的样式：包括 **Sawtooth A—B**、**Saetooth**

B—A、Triangle A—B—A 和 Triangle B—A—B。它们分别控制渐层中各色阶的排列顺序。

第二类：控制渐层循环的变形。包括：No Distortion Pinch Right、Pinch Left、Pinch Inward 和 Pinch Outward。它们分别向左、右推拉或向内外侧挤压渐层材质。

(6) Repeat 重复按钮

重复按钮位于循环按钮的下面，用于控制渐层中各色阶的循环次数。在按钮上每单击一下鼠标，便会增加一层循环，最大循环次数为 10。也可以在按钮上按住鼠标左右拖动，越往左渐层循环次数越少，越往右则渐层循环次数越多。

(7) Opacity 不透明度设置按钮

不透明度设置按钮位于预览窗口的右边，与模式设置按钮相对应，主要用于调整渐层的不透明度以及选择不同的实例背景。

如果使用鼠标左键单击按钮，将会循环使用不同的实例背景，这些实例背景将在预览窗口中显示出来。你也可以在 Opacity 按钮上按住鼠标左键不放，将会出现实例背景选择菜单，共有十一种不同的背景可供

选择。

如果只想调整渐层的不透明度，只需用鼠标左键在 Opacity 按钮上单击，然后向左或向右拖动即可改变不透明度。向左为增加透明度、向右为减小透明度。

(8) Glue 混合模式设置按钮

混合模式设置按钮用于设定渐层的合成模式，有关十种合成模式前面已经介绍过了，在此就不再重复。

使用方法：用鼠标左键在 Glue 按钮上单击，每单击一次便可切换一种混合模式。如果在按钮上按住左键不放便会调出混合模式菜单，然后拖动鼠标至预设定的模式上，放开鼠标即可将该模式选中。

(9) Direction 方向控制按钮

方向控制按钮用于改变渐层的方向，这个按钮只对某些有方向性的渐层方式起作用。用鼠标在方向控制按钮上每单击一次，渐层方向就可旋转一度。也可以直接使用鼠标去拖动角度指针以改变方向，可以参考左下角信息栏中的参数显示。如果在拖动的同时按住 Shift 键不放，则可以强迫指针将以 45 度的倍数进行旋转。

(10) Options 选项菜单

Options 菜单中共包括六个选项，它们是 About KPT3.0、Reset to Normal、Color Picker Spectrum、Realtime Linking、RIP to Screen 以及 Preferences 项。其中 Color Picker Spectrum 和 Preferences 项，前面已介绍过，这里不在重复。

About KPT 3.0 是对 KPT 的一些介绍，Reset to Normal 为恢复设置选项，Realtime Linking 用于实时在预览窗口中显示出滤镜的效果。

(11) 渐层调整按钮

在渐层设计家对话框的下方有七个圆形控制按钮，这七个按钮为渐层调整按钮，用于调整渐层的色泽、明暗度、反差等参数。可以结合渐层括号对渐层各阶段分别进行修改。

1 HUE 色泽

使用鼠标左键单击 HUE 按钮，然后左右拖动，此时渐层的颜色将循环改变。如果渐层为灰度渐层的话，此按钮将不起作用。

2 Saturation 饱和度

Saturation 项用于调整渐层的饱和度，用鼠标左键按住

Saturation 按钮左右拖动即可改变渐层括号内的渐层的饱和度。向左拖动可以减小饱和度，向右拖动可以增加饱和度。可调范围从 -100~+100。调整时，数值将显示在左下角的参数栏中，对于没有饱和度的灰度渐层此按钮将不起作用。

3 Brightness 明亮度

用于改变渐层的明暗程度，操作方法与以上相同，向左拖动为减低明亮度，向右为增加明亮度，可调范围从 -100~+100。

4 Contrast 对比度

Contrast 按钮用于控制渐层的对比度，操作方法与上面的调整方法相同。

5 Blur 模糊度

该按钮用于控制渐层中各色阶之间的融合程度，用鼠标左键按住 **Blur** 按钮，向左拖动可减少渐层材质的模糊度，向右拖动可增加材质的模糊度。

6 Squeeze 挤压

该按钮用于挤压渐层括号中的渐层，可调范围从 -100 到 +100。

7 Cycle 循环

使用 Cycle 循环控制按钮可以改变渐层中各色阶的排列方式。

以上就介绍完了渐层设计家滤镜，在讲解中还有一些项目没有介绍到，如 KAI 标志按钮，这些项目在前面的第一小节中已经介绍过了，如果用户有不太清楚之处，可以参看前面有关内容。在这里不再给大家提供效果图了，因为 KPT 滤镜太神奇，它的所有奇妙效果要靠你自己去发掘！（有关 KPT3.0 的其他专业书请与 010-62531267 联系）

下面要介绍的是 KPT Interform 3.0，即动态材质设计家滤镜。这是一个非常奇特的滤镜，到底它奇特在哪儿呢？且看下面分解。

9.3.4 KPT Interform 3.0 动态材质设计家

在 KPT 3.0 系列滤镜中有两个滤镜可以产生动态数字视频文件，一个是球体设计家中的 Genesis 项，另一个就是 KPT Interform 3.0 滤镜了。该滤镜可以制作出动态的材质，而且这些动态的材质可以输出成 AVI 文件，这就是 KPT Interform 3.0 动态材质设计家滤镜的奇特之处！

首先来认识该滤镜的界面，看看它到底长了几个“脑袋”？请看图

示 9.47。

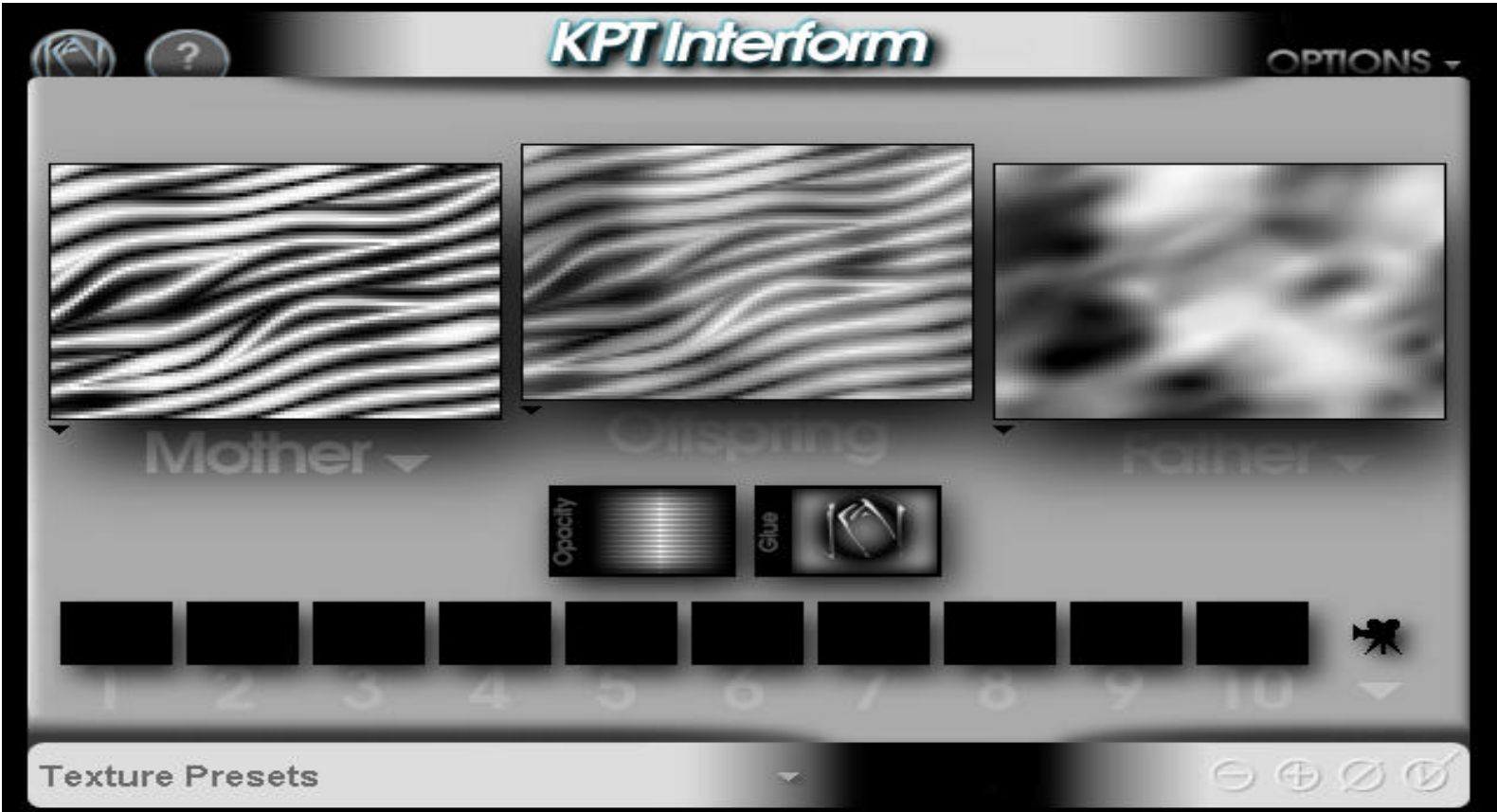


图 9.47 KPT Interform 3.0 动态材质设计家滤镜界面

下面让我们一起来剖析一下这个神奇的滤镜，在剖析之前还是有言在先，前面讲过的知识，这里不再详细的讲解，如果忘记了，可以到前面去学习一下。

首先来认识一下该滤镜对话框中的三个预览窗口。

(1) 母窗口和父窗口

在 KPT Interform3.0 对话框中，共有三个大的预览窗口，其中左边的标着 Mother 字样，右边的预览窗口标有 Father 字样，它们就是母窗口和父窗口。它们分别产生一个动画材质图像，然后在中间的 Offspring 子窗口中合成。

在 Mother 和 Father 窗口的右边各有一个倒立的三角形，按下后会弹出材质选项，在选择了材质后，被选中的材质将显示在各自相应的预览窗口中。同时在 Offspring 子窗口中自动合成新的动画材质。

在 Mother 和 Father 预览窗口的左下角还各有一个小三角，当用鼠标单击此三角时，便会弹出材质动画运动方式的设置菜单。在该菜单中，有各式各样的材质运动方式可供你选择，在相应的预览窗口中可以实时地看到所选材质的运动方式。

Mother 和 Father 预览窗口中材质的运动方式分以下几种：

Manual Scooting ：轻松手动式

Earthquake ：地震式

Vibrate ：摆动式

Orbit ：环行式

OrbitTheta ：中断的环行式

OrbitThetaslow ：慢的中断的环行式

Oscillate Vertical ：垂直振动式

Oscillate Horizontal ：水平振动式

Oscillate ：振动式

Spiral ：卷入式

sine ：无限水平移动式

Verticalsine ：无限垂直移动式

HorizontalsineVary ：变化无限水平移动式。

VerticalsineVary ：变化无限垂直移动式。

HorizontalsineVibe ：无限水平移动式移动。

VerticalsineVibe : 颤动无限垂直移动式

Skating : 溜水式。

HoricalRubber : 水平磨擦式

DiagonalRubber : 斜磨擦式

HorizontalPullMe : 水平拖动式

VerticalPullMe : 垂直拖动式

DiagonalPullMe : 斜拖动式。

在 Mother 和 Father 中每切换一种运动方式，都将直接影响 Offspring 预览窗口中的运动效果。

在母窗口或父窗口中单击并拖动鼠标，窗口中的材质会沿着拖动的方向运动。

(2) 子窗口

子窗口即 Offspring 预览窗口，该窗口是用来显示母窗口和父窗口合成效果。它所展示的不仅有材质的合成效果，也有两种材质运动方式的合成效果。用户可以根据子窗口中的显示逐步调整出自己想要的合成效果。

在窗口中用鼠标单击并向右拖拉，可增加 Mother 窗口对合成效果的影响；向左拖动则会增加 Father 窗口对合成效果的影响。

(3) 动态面板

动态面板位于该滤镜对话框的底部，共有十个小面板。每当调整好一个动画材质后，按下其中的一个小面板，当前在 OffSpring 窗口中的材质便会记录到该面板中。依照同样的方法可以在其它的面板中分别存储设定好的材质。当设定好这些小面板后，动态材质设计家滤镜会自动将这些材质合成为流畅的材质动画。当按下右端的摄影机图标后，便会出现 Create an AVI File 对话框，依照对话框的要求逐步设定好，即可将动画材质存储为一个 AVI 文件。

(4) Movie 动画设置按钮

Movie 按钮位于摄影机图标的下方，是一个三角形标志。当用鼠标单击它时，便会出现 Movie 选项菜单。Movie 菜单共分为四大部分。

第一部分：包括 Preview Movie 和 Loop Movie。

Preview movie 为动画材质预览功能选项，当选中该项后，便可以以独占屏幕方式来预览动画材质。Loop movie 则可循环不停地播放动

画材质。

第二部分用于设定预览动画材质时所用的尺寸，分为：160×120、320×240、640×480 及 Size of Selection 项。在一般情况下都是选取 Size of Selection 项，如果想快速预览一下效果，可以选择较小的尺寸，然后再执行 Preview movie 菜单命令即可进行预览。

第三部分包括 No Fade、Quick Fade 及 Slow Fade 三项，主要是用来设置动画材质淡入淡出的。其中 No Fade 是没有淡入淡出效果，Quick Fade 是快速淡入淡出效果，Slow Fade 是慢速淡入淡出效果。

第四部分用于设定播放时间，有 1 秒、2 秒、5 秒及 10 秒四个选项供选择。

(5) Opacity 不透明度按钮

该按钮只能用于单张的材质图像，不能应用于动画材质中。

不透明度按钮不只是用于调整材质的透明度，也可以设定材质使用的实例背景。用鼠标每单击一次 Opacity 按钮便会切换一种实例背景，并实时在 Offspring 预览窗口中显示出来。如果按住鼠标左键不放，便会弹出控制菜单，里面有多种实例背景可供选择。如果只想调整材质的

透明度，可用鼠标在 Opacity 按钮上单击并左右拖动，向左拖动为减小透明度，向右拖动为增加透明度。

(6) Glue 混合模式按钮

混合模式选项同不透明度选项一样，只能用于静态单张材质，不能应用于动画材质。Glue 控制按钮的使用方法与 Opacity 控制按钮的使用方法基本相同。在按钮上每单击一次鼠标，便可切换一种混合模式；用鼠标按住按钮不放，可调出 Glue 菜单，找到所需要的选项后释放鼠标即可将该项选取。

(7) OPTIONS 选项菜单

该菜单中有些项目与前面介绍的是相同的，所不同的是该菜单中的预览速度设置选项，即 Speed Preview、Quick Preview 及 Quality Preview 三项。下面分别介绍：

- Speed Preview：设定为速度标准预览，以速度为标准，预览质量较差。

- Quick Preview：为快速预览，兼顾速度和预览效果。一般建议你选用该项。

· **Quality Preview** : 为质量标准预览，以合成质量为标准，但速度较慢，连贯性较差。

9.3.5 KPT Spheroid Designer 3.0 球体设计家

下面介绍 KPT3.0 的 Spheroid Designer 3.0 球体设计家滤镜，该滤镜是 KPT3.0 中功能最为强劲的一个。它的每一个功能都是那么的强大，以致于会带给你前所未有的新感觉、新效果，下面就开始介绍这个最强劲的滤镜。

首先请看图 9.48，这就是 KPT Spheroid Designer 3.0 球体设计家滤镜的界面。从这个与众不同的界面上就已经可以窥探到该滤镜强大功能的一斑了。到底它有怎样的功能呢？就让我们来探索一下吧！



图 9.48 KPT Spheroid Designer 3.0 球体设计家滤镜界面

(1) 预览圆球

在球体设计家滤镜的对话框中央有一个巨大的圆球，该圆球即为预览圆球。可以通过这个圆球，预览到用户所调整出的效果。它的功能相当于其它滤镜中的预览窗口。

在预览圆球中，还可以调整灯光照射角度。只需在圆球上按住鼠标的左键进行拖动即可。

(2) 灯光控制球

在预览圆球的四周有四个小的圆球，它们各自周围还围绕着四个更小的圆球，四个小圆球即为灯光控制球。围绕着它们的那四个更小的圆球是它们的参数控制项。

在灯光控制球上单击一下鼠标左键便可打开灯光，再单击一下就会关闭灯光。如果想改变灯光的照射角度，只要在圆球上按住鼠标的左键进行拖动，灯光的照射角度就会随着拖动而改变。

围绕着四个灯光控制球四周的小圆球为灯光参数控制球，这四个小球的功能如下：

1 对立灯光

对立灯光控制球位于每一组四小圆球的最左边，该项将控制灯光是

否是对立的。将鼠标移到该球上时，将在对话框的左下角出现“Light Polarity +”提示信息，表示灯光照射在球体上；如果提示的信息为“Light Polarity -”，则表示球体吸收灯光光线。

2 灯光的明亮度

灯光明暗度功能控制球是四个小球中的第二个，位于对立灯光控制球的右边。它的提示信息是“Light Intensity”，该控制小球用于控制灯光的亮度。可以在该球上按住鼠标左键然后进行拖动，向左拖动为降低明亮度，向右拖动为增加明亮度，可调范围从 0%~200%。

3 高光区控制球

位于明亮度控制球右边的小球为高光区控制球。它的提示信息是“Highlight Intensity”，该控制小球用于调整高光区的光线明暗度，使用方法同前面的明亮度控制小球。

4 灯光颜色控制球

四个小球中最后一个为灯光颜色控制球，它的提示信息为“Light Hue RGB”。当在该球上按下鼠标左键时，将会出现一个调色盘。在该调色盘中可以调整灯光的颜色及颜色的明暗度，色盘外围环绕的黑白渐

层为明暗度控制条。

(3) 球体控制按钮

球体控制按钮位于该滤镜对话框的左下角，它由三个较大的圆球组成。这三个圆球自左而右分别用来调整球体的弧度、色彩度及不透明度。

1 弧度控制圆球

最左边的圆球为弧度控制圆球，用于控制球体弧度的变化。在该球上按住鼠标左键进行拖动即可修改球体的弧度。向左拖动，可减小球体的隆起程度，最大可到 -100%；向右拖动，可增加球体的隆起程度，最大可到 100%。

2 环境光与颜色

该球位于三个球的中间，用于控制投射在圆球上的环境光以及控制环境灯光的饱和度。使用方法：首先在该球上按住鼠标左键，横向拖动鼠标将改变色彩的明暗度，向左为减少色彩明暗度，向右为增加色彩明暗度；纵向拖动鼠标将改变环境光的明暗度，向上拖动为增强明暗度；向下拖动为减少明暗度。

3 不透明度控制球

最右边的球用于控制球体的不透明度。在该球上按住鼠标左键时，向右拖动为增加不透明度，向左拖动为减小透明度，可调范围从 0%~100%。

在球体设计家滤镜的最左下角还有四个小球控制按钮，这四个小球可以用来设定灯光光点的模糊程度、色彩的混合扩散程度、环境灯光的明暗度以及环境灯光的色彩饱和度。

1 灯光光点的模糊

灯光光点的模糊程度控制球位于四个小圆球的最左边。它可以调整灯光投射出的高光点的清晰与模糊程度。在该球上按住鼠标左键进行拖动，向左拖动可增加清晰度，使高光点有清晰的边缘，向右拖动则增加高光点的模糊程度，使高光区完全溶和于受光面中。可调范围从 0%~100%

2 色彩的混合扩散

色彩的混合扩散控制球位于模糊程度控制球的右边，在色彩的混合

扩散控制球上按住鼠标左键，便会调出一个调色盘，在调色盘中用鼠标选取想要的颜色即可。

3 环境灯光的明暗度

环境灯光的明暗度控制球位于四个小球中的第三个。它用于控制照射在球体上的灯光的明暗度。使用方法与其前面介绍的相同，向左拖动为降低明暗度，向右拖拉为增加明暗度，可调范围从 0%~100%

注意：环境灯光的明暗度控制球与环境灯光的饱和度控制球两者的效果是互相影响的。

4 环境灯光的色彩饱和度

环境灯光的色彩饱和度控制球位于四个小球的最后一个。在该球上按住鼠标时，将会弹出环境灯光的调色盘，拖动鼠标可以在调色盘中选取合适的颜色。环境灯光控制球会随着环境灯光的色彩饱和度控制球中设定颜色的改变而跟着改变。

当环境灯光的明亮度高时，环境灯光的色彩饱和度会变高；当环境灯光的明亮度低时，环境灯光的色彩饱和度会变低。

(4) 贴图材质面板

贴图材质面板位于滤镜对话框的右下角，是整个界面中唯一的一个方形面板。贴图材质面板可以显示出当前球体上设置的贴图材质。贴图材质的不同会直接影响球体表面的凹凸及纹理。在贴图材质面板中还包括下列几项。

1 贴图材质菜单

贴图材质菜单位于贴图材质面板的左方，是一个倒立的三角形按钮，在该按钮上按住鼠标时，便可弹出材质选择菜单。

在选择菜单中的第一项为预设选项，它可以消除任何材质，使球体表面为光滑面。

在选择菜单中央还有一个 Go to Bump Map Manager 项，选中该命令可以直接进入到 KPT3.0 文件管理器中，在文件管理器中可以输出或输入贴图材质，或删除无用的贴图。

2 贴图材质面板旁的四个小球

贴图材质面板旁的四个小球，用于控制材质的各种变化，它们分别可以控制材质的凹凸对立，凹凸高度设定，材质的旋转以及材质的扩大

和缩小。

- 凹凸对立

这个功能控制球位于四个小球的的最上面，它有两个选项可选，一个为加号（+）一个为减号（-）。用鼠标单击可进行切换。当该控制球为+号时，将在球体上形成凸起的材质纹理；为减号时则形成凹陷的材质纹理。此功能仅限于有凹凸变化的材质，对平滑的材质不起作用。

- 凹凸高度的设定

使用凹凸高度控制球，可以改变材质隆起或凹陷的程度，用鼠标在该球上拖动即可改变凹凸程度，可调范围从 0～-100。

- 材质的旋转

材质旋转功能球用于旋转材质的角度，用鼠标在该球上拖动即可旋转材质，向左拖动，材质按逆时针方向旋转；向右拖动，材质按顺时针方向旋转。

- 材质扩大和缩小

材质扩大和缩小控制球可以控制材质的扩大和缩小。使用鼠标在该球上向右拖动可放大材质，向左拖动则缩小材质。

(5) 变化树

变化树这个功能项位于球体设计家对话框的左上角，是一串连续的小球。用鼠标单击其中任何一个球都将会产生随机的变化。在旁边的倒立三角形上单击，即可弹出相应的选择菜单。在菜单中有多种变化效果可供选择。其中 Mutate All 项将设定在所有选项中进行随机变化。Mutate None 项将设定所有变化选项都不起作用。

(6) 记录圆球

在球体设计家对话框的最右上角有九个小球，它们为设置记录按钮。设置记录按钮的操作非常简单，在调整好球体的各种参数设置后，按下其中任何一个小球，即可将当前设置的各项参数记录在这个小球中。在执行其它的效果调整后，如果觉得不满意，按下记录有参数设置的那个小球，就可恢复到调整前的状态。

(7) 泡泡应用模式

在球体设计家对话框的右下端有一堆小圆球，这些便是泡泡应用模式控制球，它们用来产生各式各样的泡泡群。泡泡群在球体设计家的预览球上是看不到效果的，只有按下 KAI 商标才能进行预览。

在泡泡应用模式控制球的下面有一个三角形的按钮，在该按钮上按住鼠标左键时，将弹出一个菜单。菜单中主要选项如下：

1 Apollonian Packing:

这种应用模式可以随机的安排泡泡的大小、范围，并且不重叠。泡泡群将充满整个画面，是较为自然的一种特殊效果。

2 Random Spheres

Random Spheres 的效果与 Apollonian Packing 效果相似，只是 Random Spheres 的泡泡可以重叠。

3 Random Ellipses

Random Ellipses 与以上两种风格相同，只是泡泡以椭圆的形式出现。

4 Genesis Packing

该项中可以有各式各样的展现方式，各种展现方式都可以在 Genesis Editor 中编辑，具体使用在 Genesis Editor 一节中详细介绍。

5 其它模式

在这里我们将 Spiral Packing 1、2、3 ； Star Packing1、2. ；

Splatter Small、Splatter Medium、Splatter Big、Radial Spherize列为其它类，这些菜单项都是用来控制泡泡形式的，可以自行设定一下，看看每个菜单项产生什么效果。

6 Use Shadows

Use Shadows 项可以使所有的泡泡都有阴影。

7 Use Mutations

Use Mutations 项被选取时，泡泡群将会依照变化菜单中的参数做特殊效果。

8 Genesis Editor

Genesie Editor 虽然是球体设计家泡泡应用模式选项中的一个选项，但它却有自己独立的界面和功能选项，它可以生成 AVI 动画文件，是一个很值得介绍的选项。请看图 9.49，这就是 **Genesie Editor** 的界面。

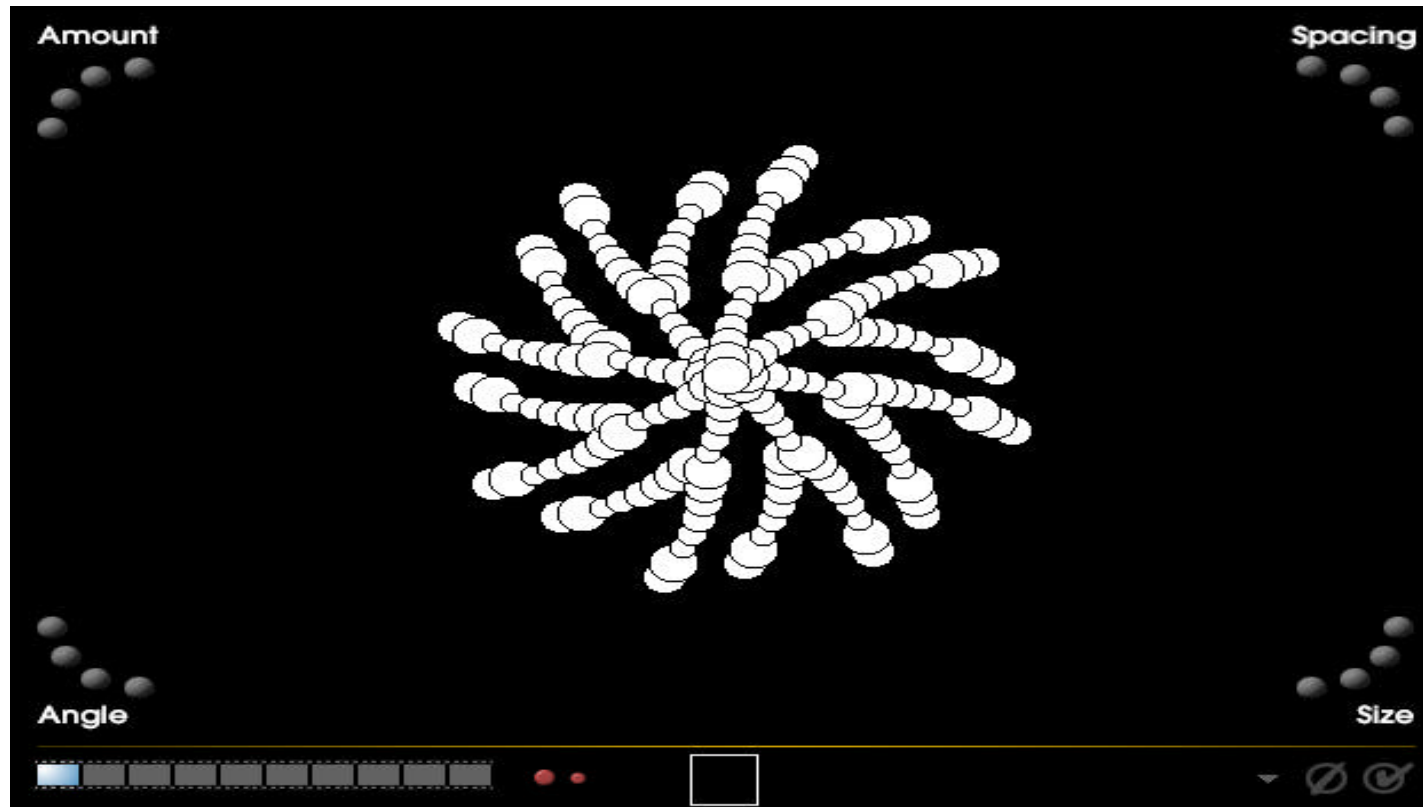


图 9.49 Genesis Editor 界面

首先介绍 Genesis Editor 的选择菜单，Genesis Editor 的菜单位

于界面右下角的三角形按钮中，用鼠标左键点击此处，便能弹出 Genesis Editer 菜单。选项有 Starhand、Vines、Coral、Alien Starfish、Blobuloid、Spiral Rings、Explosion、Sphere Tree、Spiral Cage 九个可供选择。每一个选项都将形成不同风格的泡泡群。

颜色设置框：Genesis Editer 界面下部中央的小方格为背景颜色设置框，用鼠标单击它便可弹出一个色彩对话框，在该对话框中可以设定颜色，或自定义颜色。

储存按钮：储存按钮位于背景颜色设置框的左边，是较大的那个红点。编辑完自己的动画后，按下这个按钮，依照系统的要求便可生成 AVI 文件。

预览按钮：预览按钮是两个红点中较小的一个，用鼠标单击即可对编辑的动画进行预览。

动画编辑条：动画编辑条位于 Genesis Editer 界面的左下方，象一段电影胶片，当创建好一个画面后，用鼠标左键在其中的一个小格中单击，即可将当前画面存储进去。存储有画面的方格将呈现出蓝色渐层状。

Amount 项:该项用于调整产生泡泡群的数量与形态，当鼠标靠近 Amount 时，Amount 会高亮显示，在上面单击鼠标，将出现四个小球，用鼠标拖动这四个小球即可改变泡泡群的数量、形态等参数。

Spacing 项:该项中也有四个小球，使用鼠标单击并拖动可调节泡泡群的空间、空隙的大小以及产生不同的形状。利用该项可以将泡泡群全部挤压在一起，也可以分散到各处。

Angle 项:使用 Angle 项中的四个小球，可以调整泡泡群的方向，使其在不同的方向上产生不同的形态。它可以产生出非常恐怖的效果。

Szie 项:该项中的四个小球，可以围绕中心改变泡泡群的方向以及产生大小不同的泡泡，从而形成不同形态的泡泡群。

以上我们就介绍完了 Genesis Editer 项，现在我们退出 Genesis Editer 对话框，返回到球体设计家滤镜对话框中，继续学习我们的球体设计家滤镜。

(8) 选项菜单

球体设计家滤镜的 OPTIONS 项包括有 About KPT3.0、混合模式及 Preferences 项等，这些在前面已经介绍过，这里就不再重复了。

(9) 预设材质按钮

在 KPT Spheroid Designer 对话框的最下端有一个倒立的三角形按钮，按下此按钮后便可弹出该滤镜中预设的材质。可以在 Options 菜单的 Preferences 项中改变预设材质的显示方式。选中某项材质后，该项材质将会显示在预览球上，可以对其进行各种修改以制作出需要的最终效果。

以上就介绍完了 KPT Spheroid Designer 3.0 滤镜，由于该滤镜可生成的效果太多了，在此就不举例了。有兴趣的读者可以自己去调试一下。下面将要学习第一类滤镜中的最后一个滤镜——KPT Texture Explorer 3.0 材质探险家。

9.3.6 KPT Texture Explorer 材质探险家

KPT Texture Explorer 3.0 滤镜是一个材质产生器，它将以数值运算的方式来产生材质，每一种材质都是随机变化而成的，它可产生无限种梦幻般美丽的材质。如果将材质产生器与其它滤镜特效联合使用的话，一定会产生令人惊奇的效果。

如图 9.50 所示，这就是 KPT Texture Explorer 材质探险家滤镜的界面。



图 9.50 KPT Texture Explorer 材质探险家滤镜界面

下面就来介绍该滤镜，先从预览窗口开始吧！

(1) 材质预览窗口

在滤镜对话框右面最大的一个窗口就是材质预览窗口，材质预览窗口内的材质为源材质，周围围绕的一圈小窗口为衍生材质窗口，利用它们可以衍生出许多种的材料。

在预览窗口的右上角有一个加号，当使用鼠标单击它时，可以放大材质图像。同样单击减号则可以缩小材质图像。用鼠标在材质预览窗口中按下并拖动，可移动材料的位置。

(2) 衍生材料

衍生材料窗口共有十六个。衍生材料、源材料与材料变化树之间的关系是相互的，每一个衍生材料都是以源材料为基础而产生的各种变化。

用鼠标单击任何一个衍生材料预览窗口，此窗口中的衍生材料即会自动切换到中央的源材料预览窗口中，而成为新的源材料。而其它的衍生材料窗口将会根据这一新的源材料来衍生出各自新的衍生材料。所以说材料产生器所能衍生的材料是无限的。

衍生材质的变化范围是受变化树中变化范围选项影响的，用鼠标左键单击变化树时，衍生材质窗口中的材质将根据变化树中所选取的参数项来进行衍生变化。当发现了自己想要的材质后，用鼠标单击此材质，则这项材质即可进入到源材质预览窗口中成为新的源材质。

单击衍生材质后，如果要做 Undo 动作，使用 Ctrl+Z 键即可，但是这个快捷键只对源材质起作用。

(3) 材质变化树

材质变化树位于该对话框左边中央的位置，就是一连串带有树状阴影的小球。这些球体代表衍生材质变化的程度。用鼠标左键单击最下端的球，衍生材质的变化程度最小，越向上变化的程度越大，到达最上端的小球时，衍生材质变化程度是最大的。

注意：选择最上端的小球后，所产生的材质可能看起来一点也不像源材质了。

材质变化树选项菜单位于球体包围的中央，是一个倒立的三角形，

用鼠标按下此按钮，将会弹出材质变化树选项菜单，菜单中共有 10 个选项：其中 Mutation All 用于选取所有选项；Mutation None 用于取消所有选项；其它的各项，如 Panning（摆动）、Rotation（旋转）、Scale（比例）、Zoom（缩放）、Color（色彩）、Blending（混合）、Opacity（透明度）以及 Texture（材质）项，它们都将以各自的方式影响材质的衍生效果。

（4） 彩虹球

彩虹球位于变化树选项菜单的右下方，它可以随机地改变衍生材质的色彩，但它不会影响到材质的其它方面。

（5） 材质渐层栏

材质渐层栏位于彩虹球的下方，是一个矩形的渐层栏，在渐层栏中用鼠标左键单击，即可弹出渐层材质选单，里面有近百种渐层材质供选择。

（6） Direction 方向按钮

方向控制按钮位于该滤镜对话框的左上角，用于控制材质的纹理方向。用鼠标在 Direction 窗口中单击并拖动指针即可改变材质纹理方

向。

如果在按住 Shift 键的同时使用鼠标进行拖动，则可以强制 Direction 指针以 45 度角的倍数进行旋转。

(7) Opacity 不透明度按钮

Opacity 不透明度按钮可以用来调整材质的不透明度以及设定使用各种不同的背景。调整的方法可以参看前面有关的内容。

(8) Glue 混合模式按钮

关于混合模式，前面已经详细介绍过，这里不再重复。Glue 窗口的使用方法，在其它小节中也介绍了，可以参看前面有关的讲解。

在此要提醒的是不同的混合模式会对渐层材质产生很大的影响，合理运用各种混合模式才会为滤镜效果锦上添花。

(9) 材质调整按钮

在滤镜对话框的最下端有一排七个圆形控制按钮，这就是材质调整按钮。用它们可以调整修正材质的色彩度、明暗度、反差度等。各项的具体意义可以参看前面的有关内容。

(10) 其它控制选项

在该滤镜对话框中还有 OPTIONS 菜单、KAI 标志按钮以及帮助按钮等项目，这些在前面已经介绍过了，这里就不再重复了。

至此第一类滤镜就讲解完了，这一部分的内容还是很多的，而且这些滤镜可生成的效果也是非常的多。希望各位在掌握了基础知识后，多进行一些练习，以使用这些优秀的滤镜制作出神入化的效果来。

给你提个醒：使用好滤镜，会使你的工作事半功倍的！

9.3.7 KPT 3.0 的第二类滤镜

前面介绍完了 KPT 3.0 中的第一类滤镜，接下来将开始学习 KPT 3.0 中第二类滤镜。由于第二类滤镜的参数项相对第一类来说比较简单，而且许多的参数项在前面已经讲述过了。因此在下面的讲解中，将把第二类的滤镜放在同一节中讲述，而不再单独分节。同样第三类滤镜的参数项还要简单，我们也把它们放在了一节中进行讲解。下面就开始学习第二类滤镜。

9.3.7.1 KPT 3D Stereo Noise 3.0 杂质干扰滤镜

KPT 3D Stereo Noise 属于 KPT 3.0 中的第二类滤镜，用于合成一些杂质干扰效果。在过去的 KPT2.0 版本中也有 3D Stereo Noise 滤镜，KPT 3.0 3D Stereo Noise 比 KPT2.0 的版本增加了混合模式与其它杂质功能，使用起来将更加方便，效果也更好了。

KPT3.0 的第二类滤镜界面大都相同。它们的最右边都有一个大窗口，是预览窗口。左边并列三个按钮，分别是 Mode、Glue 及 Opacity 控制按钮。另外还有其它按钮，如 KAI 商标、帮助按钮。请看下面的图示，这就是第二类滤镜的典型界面。



图 9.51 KPT 3D Stereo Noise 滤镜界面

1 预览窗口

在 KPT 3D Stereo Noise 的预览窗口中不但可以预览效果，而且可以改变杂质干扰的效果强度。在窗口中按住鼠标进行拖动，向右拖动可以增加杂质干扰效果的强度，向左拖动可以减小杂质干扰效果的强度。

2 Mode 应用模式按钮

Mode 应用模式按钮位于三个控制的的最上面，共有三种应用模式，分别为：Monochrome Noise 单色黑白杂质干扰、Color Noise 彩色杂质干扰，No Noise 无杂质干扰。在应用模式按钮上每单击一次鼠标便可更换一种应用模式，按住左键不放便可调出应用模式菜单，从中选取自己想要的模式即可。

在这三种应用模式中，No Noise 无杂质干扰最为实用，用它可以制造出有趣的效果出来。

3 Glue 混合模式应用按钮

Glue 混合模式应用按钮位于三个按钮的中间，用于控制杂质的合成的模式。在混合模式应用按钮上每单击一次鼠标，便可切换一种应用模式。按住鼠标左键不放，将调出混合模式选项菜单，从中可以选择合成模式。

各种混合模式选项的具体意义请参见前面有关章节。

4 Opacity 不透明度控制按钮

在 Opacity 按钮上按住鼠标并拖动可以改变不透明度的数值，向右

拖动为增加不透明度，向左拖为减小不透明度。

5 Options 菜单

该选项菜单位于对话框的右上角，即那个倒立的小三角形。在该菜单中除了 About KPT 3.0、Preference 以及 Reset to Normal 项外，还有一项——Draw Focus Dots。当该项被选中时，预视窗口中将会出现一个两端各有一个黑点的矩形，使用此装置有助于观看三维立体图像。

9.3.7.2 KPT Glass Lens 3.0 玻璃透镜滤镜

KPT Glass Lens 滤镜允许用户建立通过玻璃透镜来观看图像的效果。使用这个特殊效果可以建立比较夸张扭曲图像效果。该滤镜的界面如图 9.52 所示。

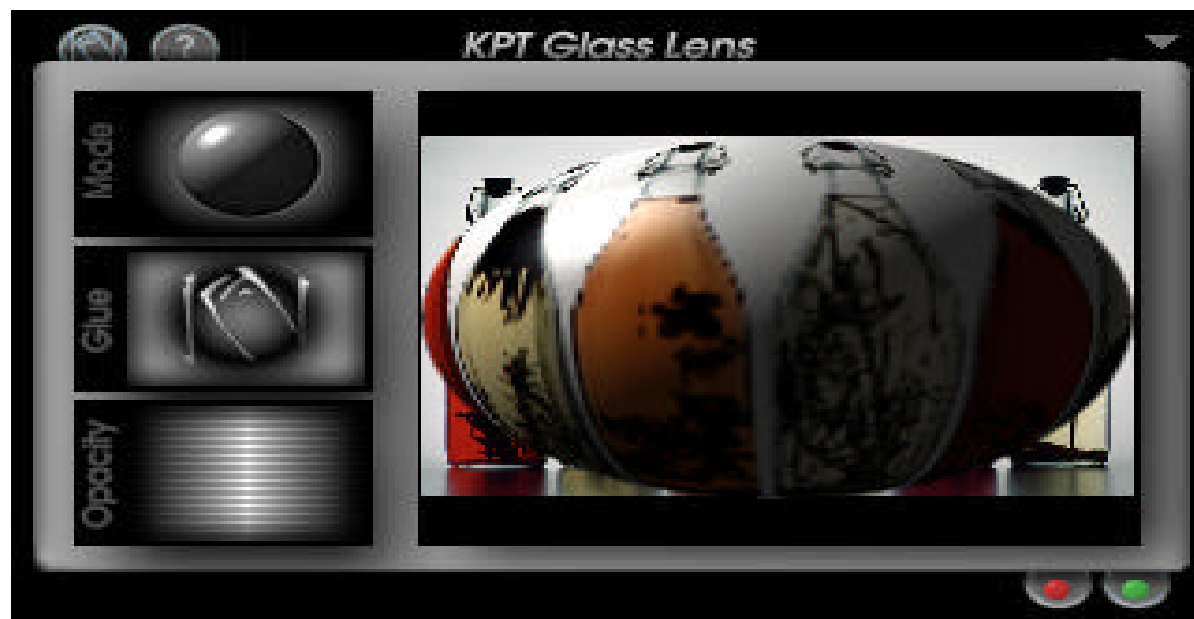


图 9.52 KPT Glass Lens 滤镜界面

1 预视窗口

在预视窗口中按住鼠标进行拖动可以改变高光点的位置。高光点的具体位置可以在左下角的信息栏中以座标的形式显示出来。

2 Mode 应用模式按钮

应用模式按钮可以提供三种不同的应用选择：Soft 柔和的、Normal 正常的、Bright 明亮的。这三种模式将影响球体表面的光感，形成不同强度的光照效果。在按钮上每单击一次便可切换一种选项，也可以直接在弹出的菜单中进行选取。

3 Glue 混合模式按钮

混合模式选项中包括了前面章节中介绍的十种混合模式，请参看前面的讲解，这儿就不再重复了。

4 Opacity 不透明度按钮

在不透明度按钮上按住鼠标进行拖动可以改变不透明度，如果向右拖动可增加不透明度至 100%；向左拖动可以减小不透明度至 0%。

5 OPTIONS 菜单

该菜单中除了标准的菜单项外，还增加了两个特殊透镜选项：Black Background 和 Toggle Backlight。

Black Background：选中此项时，将使非圆形区域内的图像将被黑色覆盖。

Toggle Backlight：用于建立一种背光特殊效果。

9.3.7.3 KPT Page Curl 3.0 卷页滤镜

卷页滤镜是一个非常实用的滤镜，使用该滤镜，可以象用手卷起一张纸那样轻易制作出各式各样的卷页效果。它强大的卷页功能使制作卷页效果变得非常简单。



图 9.53 KPT Page Curl 滤镜界面

该滤镜的参数项和前面的大致相同，在此就不一一讲解了，下面主要介绍几项不同的地方。

1 卷页的制作

在卷页滤镜的预视窗口中，你会发现八个卷页的小标志，当你将鼠标拖至该处时，将会有有一个方向箭头出现，在这些小箭头上按住鼠标拖动一下，你就会明白如何做卷页了。

在预视窗口左下角还有一个小矩形，该矩形用于控制页角卷起部分底图的透明度。按住鼠标向右拖动可增加透明度，向左拖动可减少透明度。

2 应用模式按钮

在应用模式按钮中共有两个选项：Use Foreground Color 使用前景色和 Use Background Color 使用背景色。当应用模式为 Use Foreground Color 时，页角卷起部分的底图将用前景色填充，当应用模式为 Use Background Color 时，页角卷起部角的底图将用背景色填充。

注意：背景色及前景色要在进入 Page Curl 滤镜之前选取。

9.3.7.4 KPT Planar Tiling 3.0 空间透视滤镜

该滤镜也是一个非常实用的滤镜，利用它可以制作出多种空间透视效果。请看界面图示 9.54。



图 9.54 KPT Planar Tiling 3.0 空间透视滤镜界面

1 预视窗口

预视窗口中图像的显示方式受应用模式的影响，有 Parquet Tiling 拼花瓷砖和 Perspective Tiling 透视瓷砖两种显示方式，每一种显示方式都由两个参数项来控制。

选中 Parquet Tiling 时，使用鼠标向上拖动可以放大画面，向下拖动则缩小画面，此时修改的是 Scale 项；向左拖动可以反时针旋转画面，向右拖动可以顺时针旋转画面，此时修改的是 Rotate 项。

选中 Perspective Tiling 时，使用鼠标向上拖动升高观察点，向下拖动将降低观察点，此时修改的是 Height 项；向左拖动将控制观察点向左移动，向右拖动将控制观察点向右移动，此时修改的是 Shear 项。

2 应用模式按钮

应用模式项中有两种选项：Parquet Tiling 和 Perspective Tiling。Parquet Tiling 可以形成正视的无限多的连续瓷砖平面。Perspective Tiling 形成具有透视效果的瓷砖平面。

其它参数项的具体内容请参看前面的有关介绍。

9.3.7.5 KPT Seamless Welder 3.0 无缝连接滤镜

该滤镜是 KPT3.0 系列滤镜中比较优秀的滤镜，使用该滤镜可以对选中区域进行特效处理，处理后的图像可以非常好地和原图像融合在一起，也可以运用此滤镜来处理较宽的背景或柔和的颜色，还可以用它来制作纸纹或绚丽的特效背景。

注意：在使用该滤镜之前必须在图像选中一块区域，否则系统将会出现一个警告框，提醒必须选取一部分图像。不过你也不要将图像全部选取，这样有利于图像的完美连接。

请看该滤镜的界面图示 9.55。

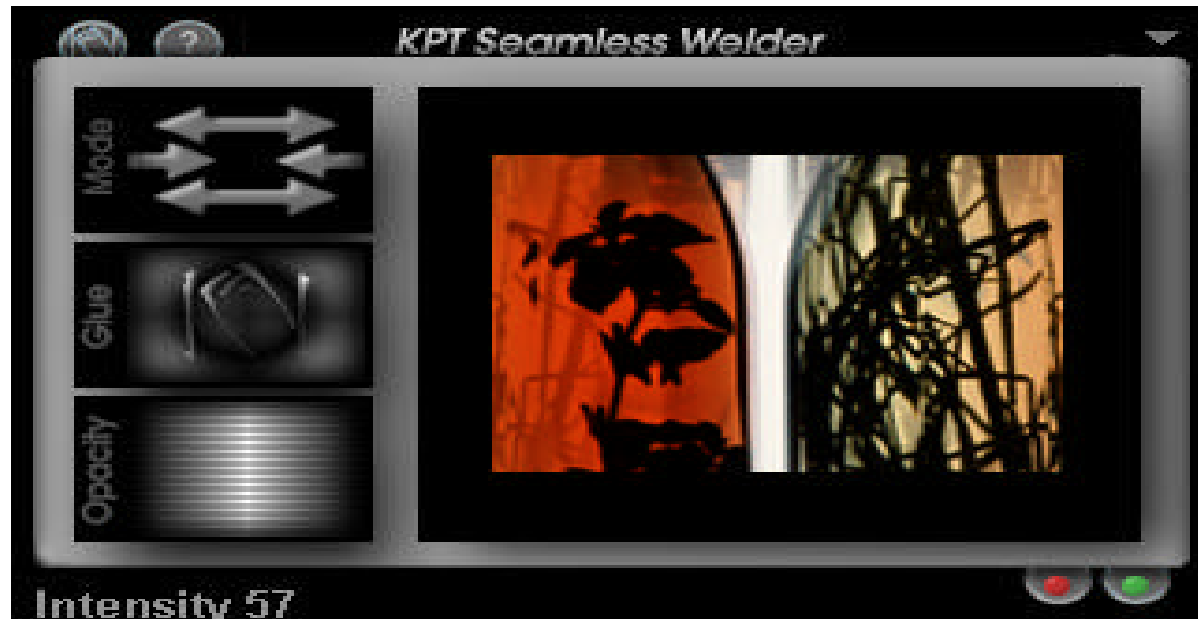


图 9.55 KPT Seamless Welder 3.0 无缝连接滤镜界面

1 应用模式按钮

应用模式选项共有两个，Seamless 无缝的和 Reflextive 反射的，你可以选用不同的应用模式，以制作出不同的效果。

2 Options 选项菜单

在该滤镜的菜单中，除了标准的各项之外，多了一个 Preview Edge Matching 项，用于将预览窗口中的图像切割成四部分。

其它参数项的具体含义可以参看前面的讲解，在此就不重复讲解了。

9.3.7.6 KPT Twirl 3.0 旋转滤镜

该滤镜可以使图像产生旋转扭曲的效果，一般处理复杂的图像或材质是经常用到该滤镜。请看图示 9.56。



图 9.56 KPT Twirl 3.0 旋转滤镜界面

1 预视窗口

当应用模式项中选择 Twirl（旋转）项时，用鼠标在预视窗口左右拖动，可以改变角度、透明度与旋转效果。

当应用模式项中选择 Kaleidoscope(万花筒)项时，用鼠标在预视窗口向上拖动，将会增加万花筒的碎片数目；向下拖动将会减少万花筒的碎片数目；向左或向右拖动，可以改变万花筒的观察角度。

2 应用模式按钮

在该项中共有两个选项：Twirl 项确定图像的旋转效果；Kaleidoscope 将产生一种万花筒效果。

其它各项的讲解可参看前面的有关内容。

9.3.7.7 KPT Video FeedBack 3.0 滤镜

该滤镜是根据摄像机的原理，以镜头旋转和镜头拉伸等手法，无限循环复制出漩涡状向中央集中的特殊效果。



图 9.57 KPT Video Feedback 3.0 滤镜界面

1 预视窗口

在预视窗口中有两个控制功能按钮，Feedback Intensity 反馈强度和 Angle 角度，其中 Feedback Intensity 项用于改变反馈强度。可调值从 100%~0%，使用鼠标在该项上左右拖动即可；Angle 项用于控制旋转角度，控制范围在 -100~100 之间，使用鼠标在该项上向右拖动，

可增加旋转角度，向左拖动则减小旋转角度。

2 应用模式项

在应用模式项中共有两种应用模式：Video Feedback 映像反馈和 Telescope Feedback 渐远的反馈。

Video Feedback：映像反馈所提供的是设定重复矩形影像的反馈。

Telescope Feedback：该项所提供的是设定重复椭圆形的影像反馈。

其余各项在前面已多次讲解过了，在此不再重复。

9.3.7.8 KPT Vortex Tiling 3.0 滤镜

Vortex Tiling 是将图像做无缝反射，卷入到图像的中心处，可以看到图像呈无限连续的旋涡状。

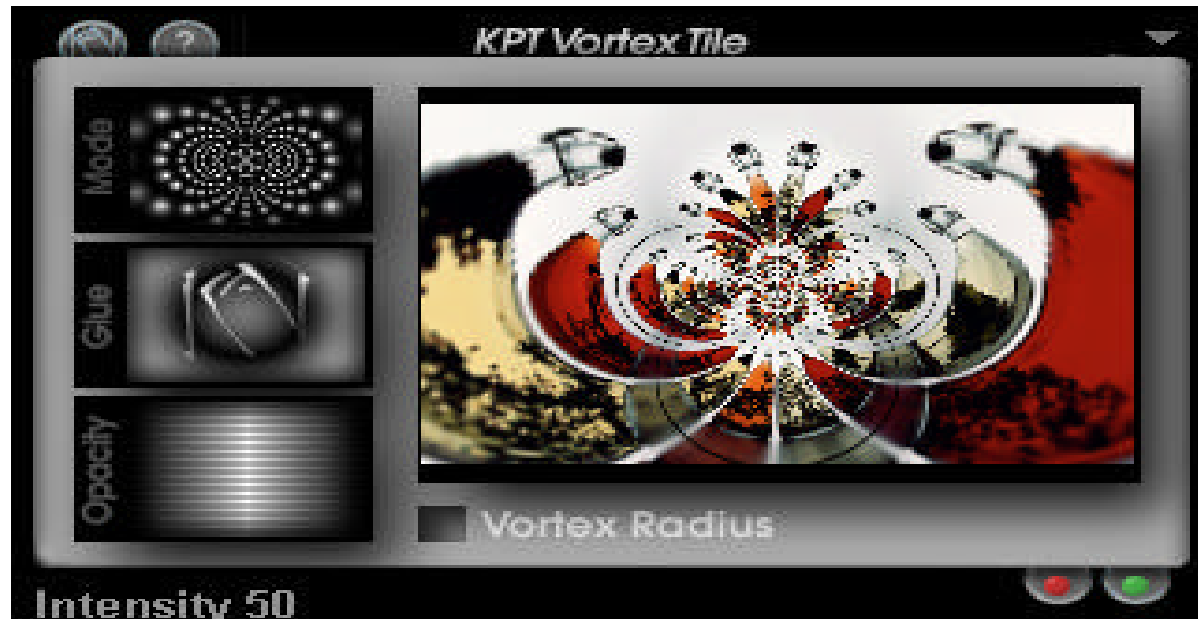


图 9.58 KPT Vortex Tiling 3.0 滤镜界面

1 预视窗口

在预视窗口中，用鼠标左键单击预视窗口并拖动，可以调整你所选取的旋涡范围的中心点位置。在预视窗口中包含一个 Vortex Radius (旋涡范围) 控制功能按钮，此控制按钮可以直接调整旋涡的强度。用鼠

标左右拖动，即可调整旋涡范围，其中向右拖动可增加旋涡范围强度；向左方拖动将减少旋涡范围的强度，可调范围从 100 到 -100。不同的数值将产生不同风貌的特殊效果。

2 应用模式按钮

在应用模式项中共有两个选项：Normal Vortex 标准旋涡和 Pinch Vortex 挤压旋涡。其中 Normal Vortex 项可将来源图像制作成旋涡状；Pinch Vortex 项和 Normal Vortex 项所产生的效果并不相同，Pinch Vortex 将在图像做出一种强烈的吸入或鼓出的感觉。

该滤镜中其它的各项与其它滤镜的基本相同，在此就不再一一讲解了。

至此 KPT 3.0 滤镜中的第二类滤镜就讲完了，下面大家可以稍做休息，然后就进入到第三类滤镜的学习中去。

9.3.8 第三类滤镜：F/X 类滤镜

在 KPT 3.0 的第三类滤镜中，各种控制选项比第一类滤镜少了许多，同时界面也简单了许多，就连预视窗口也直接嫁接在图像上了。因

此拖动 F/X 类滤镜在屏幕上任意游走时，“走”到哪儿，效果就显示在哪儿了。

KPT 3.0 中第三类滤镜的界面是同一个。在进入任何一个 F/X 类滤镜后，按下它左上角的倒三角形标志，即可弹出所有 F/X 类滤镜的名单。包括：Edge F/X 锐利化、Gaussian F/X 高斯化、Intensity F/X 强烈明暗度、Noise F/X 杂质干扰、Pixel F/X 像素化以及 Smudge F/X 污点化，选中其中的项目即可以进行滤镜的切换。只有 MetaToys f/x 项不出现在该菜单中。下面就开始讲解。首先来认识第三类滤镜的共同界面。

9.3.8.1 第三类滤镜的共同界面

此类滤镜的界面看起来非常简单，如图 9.59 所示。其实它内部还是藏着不少控制功能项的。

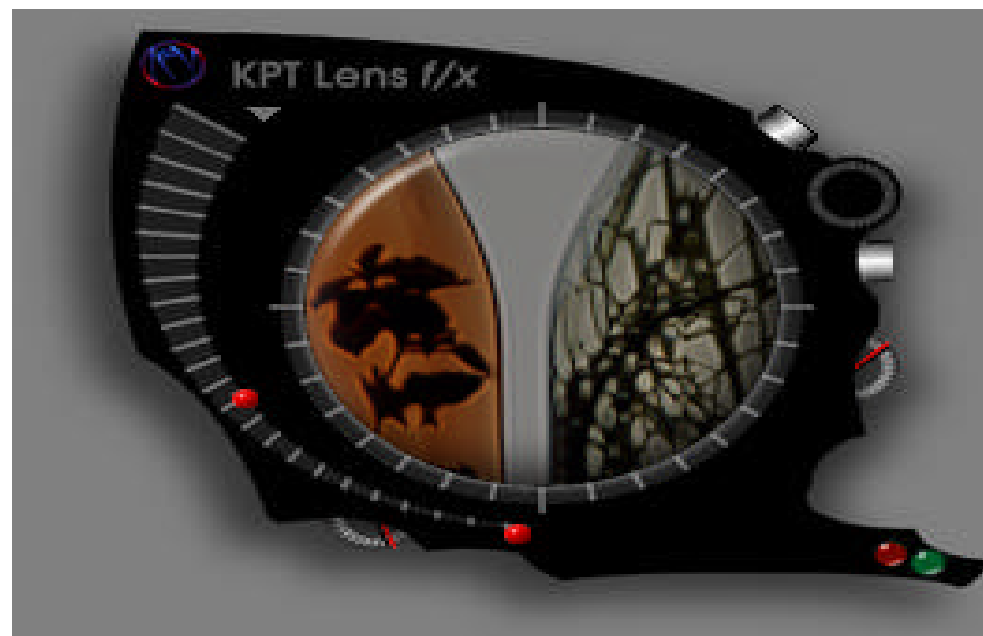


图 9.59 第三类滤镜的界面

1 中央的预览窗口

可以预览生成后的效果，拖动 KAI 标志可以移动整个界面。在对话框的左边有两个红色圆球，其中外围的一个用于控制明暗度、强度。内圈的一个用于控制不透明度。

注意：在中央预视窗口的周围，有时会因为滤镜有方向性而出现另外一个红色球，该球用于控制效果的方向性，使用鼠标拖动即可进行调整。

不知大家注意没有，在对话框的右上方也有两个按钮，就象体育比赛中使用的秒表按钮一样，上面的一个按钮为预视按钮，下面的一个按钮为重新设定按钮。

在第二个按钮稍往下一点的地方，有一个仪表形的东西，用鼠标单击便可弹出各位熟悉的混合模式选项菜单，用鼠标每单击此仪表一次便可更换一种混合模式，同时它们的名字会在下面的信息栏中显示出来。

在某些 Lens F/X 类滤镜界面底部还有一个仪表，此仪表用于选取不同的应用模式。

在对话框的右下角，分别有红色与绿色的两个按钮，红色按钮为 Cancel 按钮，绿色按钮为 OK 按钮。

在了解了第三类滤镜的界面后，就开始了真正的第三类滤镜的学习了。在学习中，有一些在前面讲述过的知识就不再重复讲解了，各位可

以参看前面有关内容。

9.3.8.2 KPT Edge F/X 3.0 滤镜

该滤镜可将图像的外轮廓锐利化，使其边缘像素转变为色彩明暗对比强烈的像素。

在它的应用模式菜单中，可以选择 Normal 标准的、Soft 柔和的以及 Directional 方向性的三种不同的应用模式，可以单击应用模式项去切换模式，也可以调出菜单，在菜单中进行选择。

方向锐利化在应用时，必须配合预览窗口旁红色的方向控制球，此方向控制球可以改变锐利化的角度。请看图示 9.60。

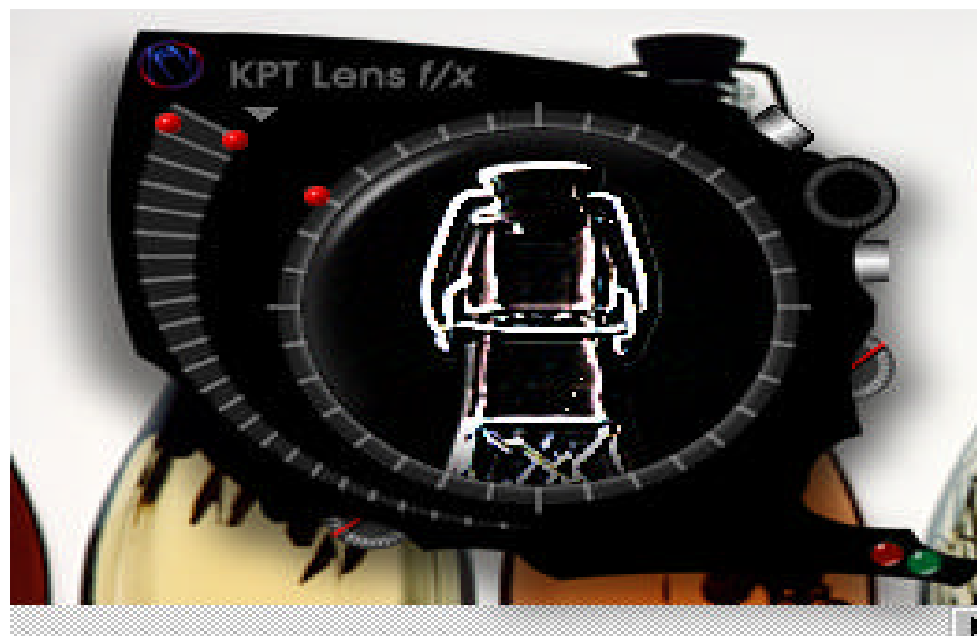


图 9.60 KPT Edge F/X 3.0 滤镜界面

9.3.8.3 KPT Gaussian F/X 3.0 滤镜

KPT 3.0 中的 Gaussian f/x 滤镜同 Photoshop 内置的 Gaussian Blur 滤镜相比，有着更大的方便性和更强的功能。

在它的应用模式菜单中，有四种不同风格的高斯模糊效果，这四种不同的方式分别为：Gaussian Blur 高斯模糊、Gaussian Weaves 高斯编织、Gaussian blocks 高斯团和 Gaussian diamonds 高斯钻石。

Gaussian Blur 用于产生标准的高斯模糊效果；Gaussian Weaves 和 Gaussian blocks 分别产生两种不同呈直角挤起的特殊效果；Gaussian diamonds 可以产生钻石形的模糊化效果，使图像呈现璀璨迷人风貌。



图 9.61 高斯模糊效果

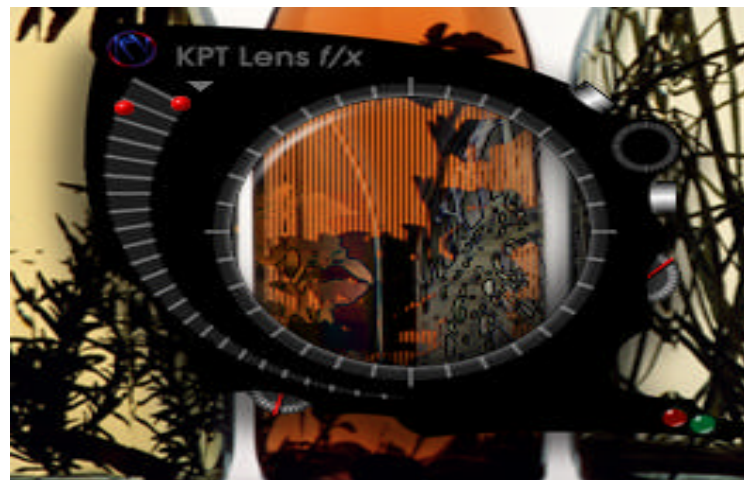


图 9.62 高斯编织效果

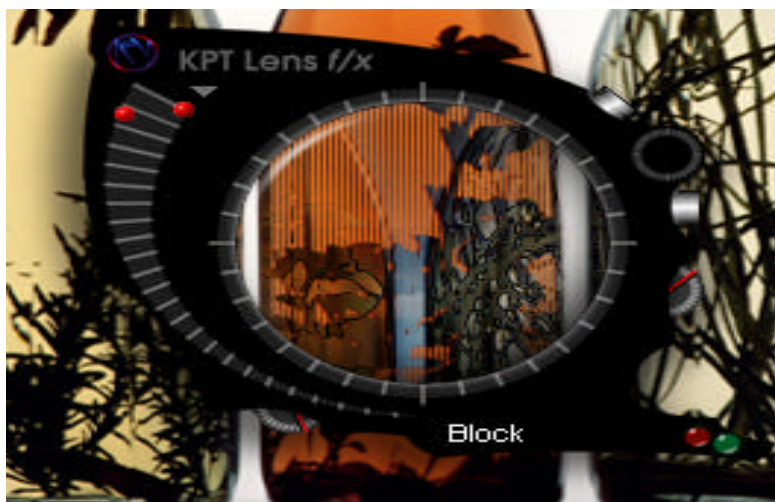


图 9.63 高斯团效果

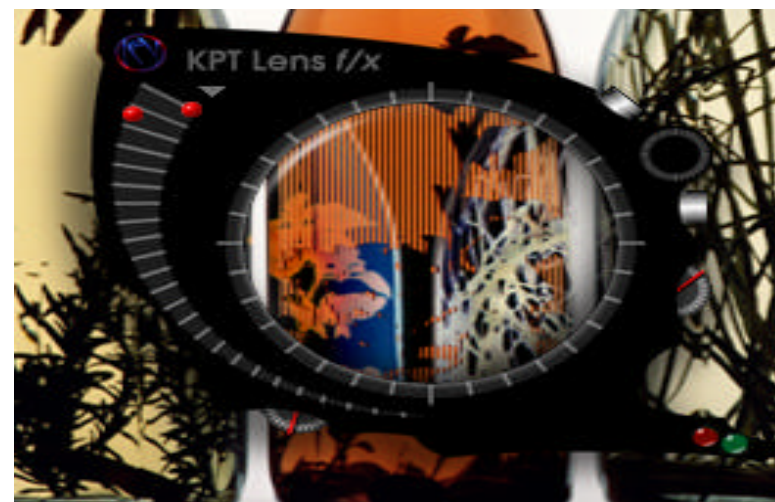


图 9.64 高斯钻石效果

9.3.8.4 KPT Intensity f/x 3.0 滤镜

该滤镜用于调整图像的明暗度与色彩饱和彩度，适合于轻微的修饰图像。

9.3.8.5 KPT MetaToys f/x 3.0 滤镜

该滤镜将在图像上产生万花筒效果或透镜效果。请看图示 9.65、9.66。

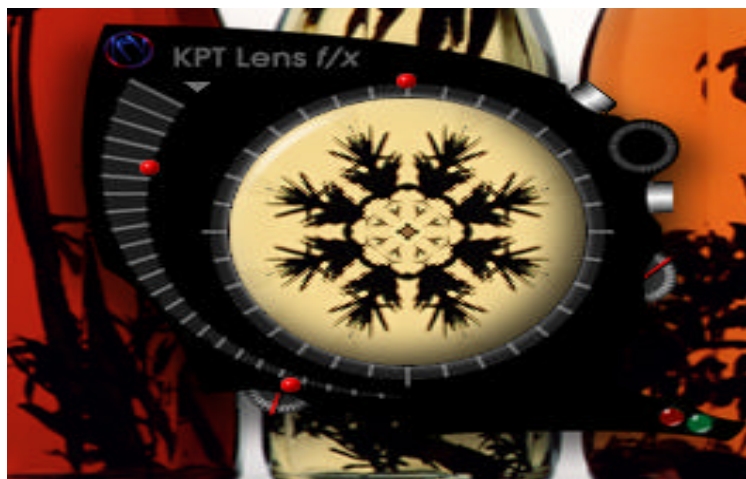


图 9.65 万花筒效果

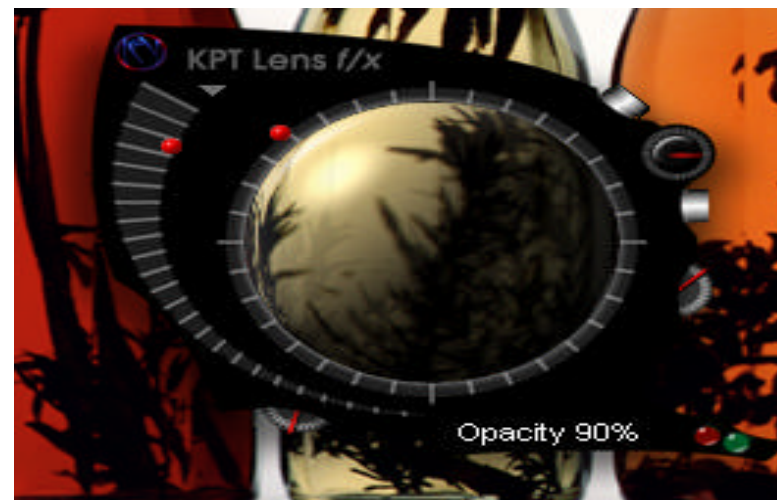


图 9.66 透镜效果

9.3.8.6 KPT Noise f/x 3.0 滤镜

KPT 3.0 中的 Noise f/x 滤镜可以随机的处理图像中的像素，建立复杂的变化效果，但它并不会改变原图像的色相。

在该滤镜中包含三个主要应用模式：Grime layer 污层、Hue Protected 保护色相和 Special Color 特别色。

Grime layer 污层增加了暗色的杂质像素，可以重复使用污层功能。图像会渐渐地被暗色色点所遮盖。可以利用 Grime Layer 来制作星空般的特殊效果。

Special Color 特别色可以在杂质干扰效果中应用你选取的颜色。用鼠标按住右方的两个切换按钮中间的小球将使色环出现，可以从中选取想要的颜色。然后再选取 Special Color 项，这样所选取的颜色就会被应用在处理汇总，呈现出不同色彩杂质效果。

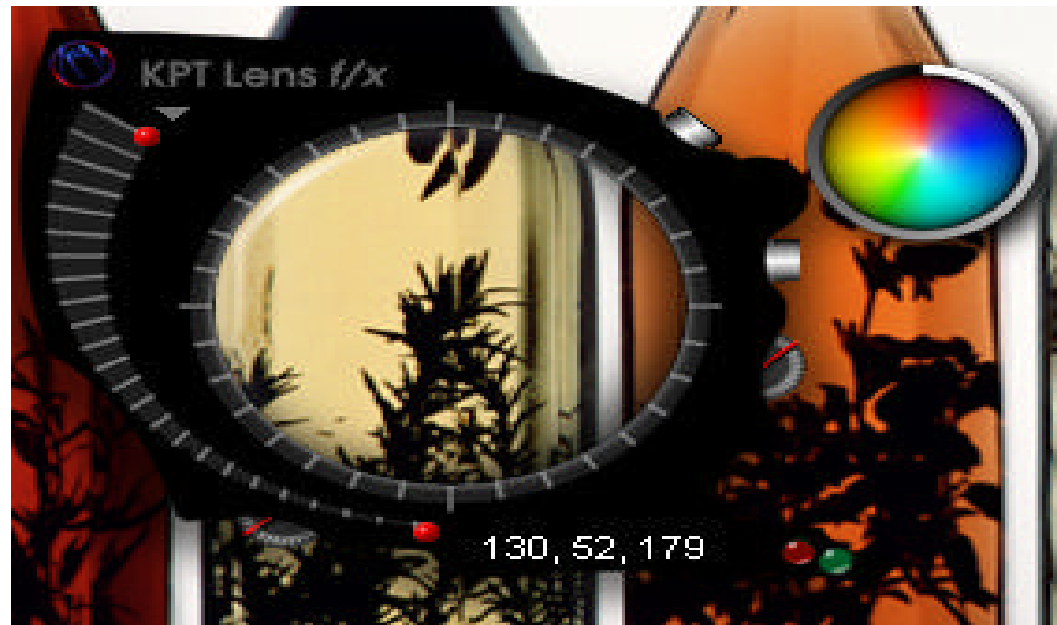


图 9.67 KPT Noise 滤镜中选择色彩

9.3.8.7 KPT Pixel 3.0 f/x 滤镜

KPT Pixel 3.0 f/x 像素化滤镜处理的图像效果是很特别的，它会使图像呈现沙质纹理般的效果。请看图示 9.68。

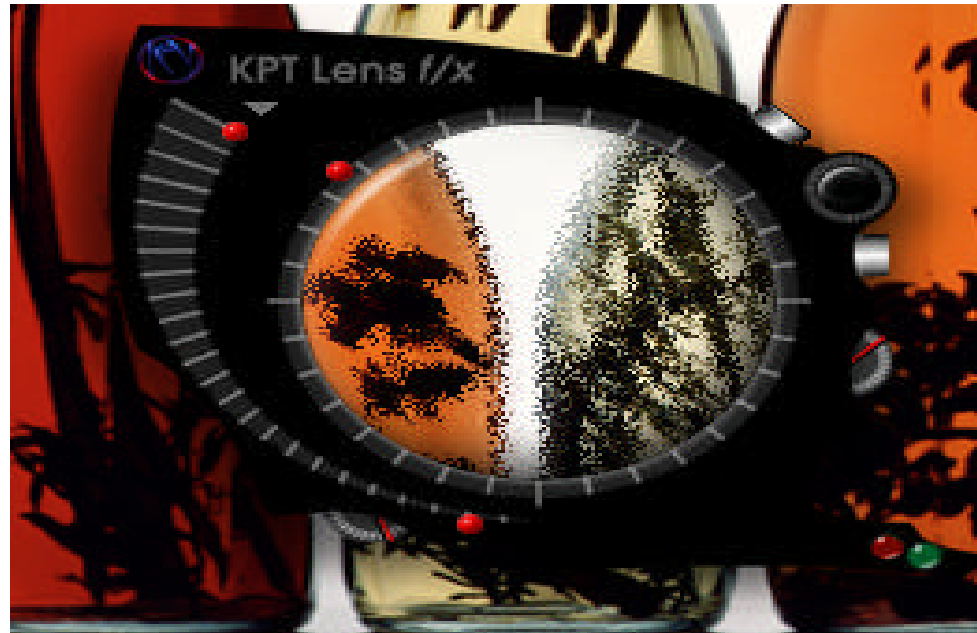


图 9.68 KPT Pixel 3.0 f/x 滤镜效果

1 应用模式

该滤镜中有三种不同的应用模式，这三个应用模式分别为：Diffuse More 增加扩散、Pixel Weather 1 像素风暴 1 和 Pixel Weather 2 像

素风暴 2，当选取 Diffuse More 功能时，图像像素是随机扩散的；当使用 Pixel Weather1 或 2 时，可以发现图像像素也是扩散的，但此种扩散方式比较容易受使用者控制。

2 OPTIONS 菜单

在 Pixel f/x 的选择菜单中，有三个控制项可以用来控制像素的活跃程度，它们分别是 Unidirectional 单向的、Bidirectional 双向的和 Omnidirectional 全方位的。

当选取 Unidirectional 时，图像像素将会呈单向扩散；选取 Bidirectional 时像素沿轴线双向扩散；选取 Omnidirectional 时像素会向所有方向扩散。

当选取 Unidirectional 或 Bidirectional 时，预览窗口的红色小球将会出现，用鼠标拖动它可以改变效果作用的方向。

9.3.8.8 KPT Smudge f/x 3.0 滤镜

该滤镜可以形成几个高低不同的模糊图像，并使之产生位移，有点象 Photoshop 内置滤镜中的运动模糊滤镜效果。

在该滤镜中提供了两种应用功能：Smudge 污点化和 Drip 滴水化。在使用 Smudge 功能时，图像看起来较有层次感；使用 Drip 功能时，可以为图像指定和指定方向，做出渗出的效果。

使用该滤镜时将在预览窗口的上出现一个红色的小圆球，拖动这个小圆球可以改变污点化和滴水化的作用方向。

请看效果对比图示 9.69、9.70。



图 9.69 Smudge 效果

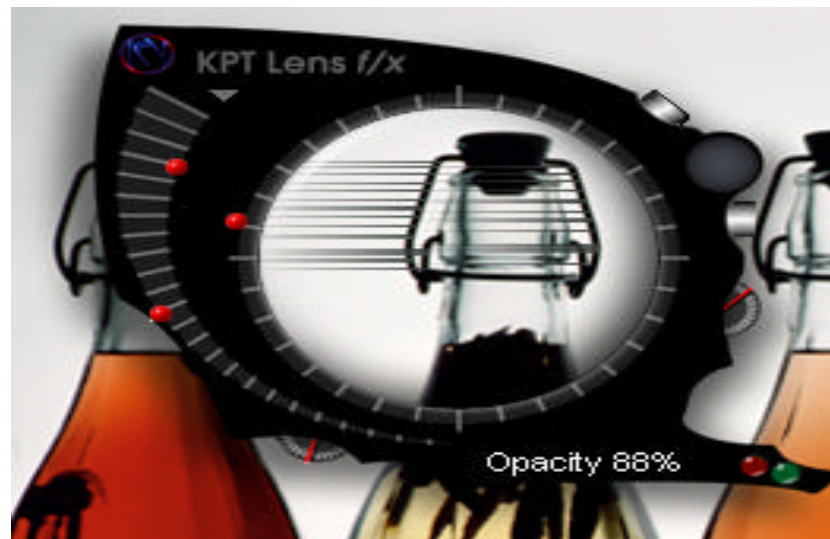


图 9.70 Drip 效果

在大家的努力下，终于学习完了神奇的 KPT 3.0 系列滤镜。相信各位现在一定跃跃欲试，准备大展身手了。不过要给你提个醒：“前途是光明的，但道路是曲折的！”大家在尝试 KPT 3.0 系列滤镜时一定要耐心，千万不要被调试过程中的挫折所“打倒”，毕竟 KPT 3.0 系列滤镜太优秀了，当然控制项也是够多的。只有在理解、掌握，再加不断地练习后，才能轻松自如地驾驭好这一套滤镜。

第十章 影像扫描作业

在 Photoshop 中，处理好一幅好的图片，就意味着一个好的作品诞生。作为一个 Photoshop 用户经常会需要将一些已有的图像，例如像片，正片，印刷稿等扫描成电子文档，经过我们在 Photoshop 中对他的精心处理，一直达到自己满意的效果为止，再送去出片。下面将介绍一些图像扫描的小知识、图像扫描中应注意的一些问题以及扫描步骤等。

10.1. 扫描仪

“工欲善其事，必先利其器”，这句名言说明了往往事情的一开始就决定了最终的结果。正所谓的是扫描仪器品质的好坏，将会决定最终印刷成品的品质，用户千万不可掉以轻心。传统的印刷出版人员只相信大型滚筒扫描仪（俗称电分机）的扫描品质，但是随着斗转星移，那些

耗资两三千万，横跨两个房间的恐龙型电分机扫描仪早已因为太过封闭而被打回老家，而愈来愈多的专业人员已竞相采用各式各样的桌上型滚筒（Drum Scanner）或平台式（Flatbed）扫描仪来做专业的工作了。

◎ 扫描仪类型

市面上的扫描仪品牌繁多，而价格也随着机种而差异颇大；宣传手法更是各有不同。现在常用的扫描仪有 4 种类型：

1. 平台式：此种扫描仪由于比较便宜而且操作简单等特点，深受设计师、艺术家和摄影师们的喜爱，在他们之间平台式扫描仪应用最广。

2. 幻灯片式：此种扫描仪只能扫描 35mm 彩色的幻灯片和负片。应用范围比较小。

3. 透射式：此类扫描仪能常扫描最大幅面为 4 X 5 英寸的彩色透射稿。

4. 滚筒式：此种扫描仪是专为桌面出版系统设计的扫描仪，它提供给用户的扫描图像在质量上与出片时的图像质量很接近。

◎ 扫描仪之间的技术差异

平台式、幻灯片式、透射式和滚筒式扫描仪之间的技术差异有许多。然而，对应用来说最重要的差异是其所能达到的最大分辨率和动态的扫描范围。在动态的扫描范围上，平台式扫描仪的动态范围低于高档

的滚筒扫描仪。平台扫描仪提供的扫描分辨率是在 300~600dpi 之间，而高档的滚筒扫描仪的分辨率能达到 3000dpi，远远高于平台式扫描仪的扫描分辨率。

⊙ 如何选择一台好的扫描仪，需注意以下几点：

1. 分辨率

扫描仪的分辨率与图像分辨率的概念是不相同。平台式扫描仪通常是根据其分辨率的高低来分类的，分辨率的单位为 dpi。扫描仪分辨率对扫描图像后所得的结果有着直接的影响。扫描仪要获取图像数据，就必须将图像分割成一个个我们用肉眼所看不到的点，点的大小将由扫描仪的分辨率所决定。

例如：一台分辨率为 3000dpi 的扫描仪，每一个点的大小为 1/3000 英寸。

2. 色彩深度 Color Depth

扫描仪可以捕捉多少层次的色彩是以 Color Depth 为衡量标准。一个不错的灰阶扫描仪只有一个 CCD，可以处理 256 层次的灰阶，一般称为 8Bit 黑白扫描仪。而 24Bit 的平台式彩色扫描仪因为有三个 CCD，每个 CCD 各自负责 RGB 三原色中的一个色板（Channel）中的 256 阶，也就是每一个颜色用 8Bit 的资料来处理，因此这种扫描仪可以处理 16 万种以上的颜色，号称为 24Bit 的 True Color 扫描仪。

一般广告美工人员至少应用 36Bit 的平台式扫描仪（每个颜色用 36Bits 资料来处理），灰阶可达到 4096 层，彩色可超过 Billions of Color（上亿种颜色），这样的平台式扫描仪可以扫描出极好的作品。

3. 动态范围 Dynamic Range

一台好的扫描仪能捕获从暗调到高光之间较大动态范围内的图像信息。在扫描彩色图像时，平台扫描仪有能力捕获整个色彩范围的色彩和该范围内色彩的细微差别。

4. 统一性

将同一张图像原稿扫描两到三次，比较结果是否一致。统一性好的扫描仪在对同一图片扫描后所得到的结果基本是相同。

无论用户选择的是什么类型的扫描仪，都无关紧要，它们都是将原稿扫描进 Photoshop 中的过程都是一样。关键在于用户应该始终考虑自己的工作是什么类型，这样选择的扫描仪才能够满足自己的需求。

10.2. 决定扫描解析度

一个业界广为流行的通则是：

“扫描解析度 (dpi) = 印刷网线数 (lpi) $\times$ 2”

印刷网线数通常随着印刷品的类别及纸张而不同，大致来说：

报纸 -- 85lpi

彩色杂志 -- 133, 150 或 175lpi

美术画册 -- 200lpi

当网线数为 175lpi 时，最好使用 350dpi 的扫描解析度（超过 350dpi 作扫描时，徒然增大档案，降低运算速度，对图像品质却不会有显著的差异）。

10.3. 放大稿件的扫描解析度

若要将图像在扫描之后放大，那么在扫描时就应该先提高其扫描解析度，否则我们在对图像进行放大后，图像会有锯齿边缘。

在公式“ $Dpi = (lpi \times 2) \times \text{放大率}$ ”中可以看出若要将图像在扫描之后放大，在扫描时应决定扫描的分辨率是最关键的一步。例如要将一个 4 × 5 的相片放大 1.5 倍，再以 175lpi 的印刷网线作输出，那么就应该用 525Dpi 的扫描分辨率来扫描该相片了（ $175 \times 2 \times 1.5 = 525$ ）。

10.4. 黑白线条稿的扫描解析度

在处理黑白线条稿时，应以输出设备的解析度为扫描解析度。例如要输出 1200Dpi 的相纸时，就以 1200Dpi 为扫描解析度。若只用

300Dpi 的激光打印机作输出，那么用 300Dpi 为扫描解析度即可。

10.5. 扫描

不同的扫描仪可能提供不同的功能，但所有的扫描软件都 提供选择色彩模式、缩放和分辨率设置等选项，当然还包括预扫描和裁剪功能。下面将介绍桌面扫描仪所提供的扫描选项来进行讲述。

⊙ Preview（预扫描）

将原稿放进扫描仪里，单击 Preview 按钮，将扫描平台上的图像内容预览一下。有的扫描仪可以进行自定义预扫描区域大小，还可定义是用彩色模式还是用灰阶模式进行预扫描等。

⊙ Color Mode（色彩模式）

用户可以选择的色彩模式有灰阶模式、彩色模式、线条模式等进行扫描。对于彩色模式的选择又可以分为 RGB 模式和 CMYK 模式。

⊙ Resolution（分辨率）

用于设定对彩色图像要选择的分辨率数，要想获得好的扫描效果应设置高的扫描分辨率。

⊙ Cropping（剪切）

在扫描的预视窗口里，用户可拖拉剪切矩形边角上的移动把手来调整剪切区域。如果原稿在扫描仪平台上放得不是十分端正，虽然用户可以在 Photoshop 中同时进行剪切和旋转，但由于 Photoshop 在进行图

像旋转时图像细节会有一些损失，所以还是希望用户在扫描时能将原稿放正。

⊙ Scale（缩放）

在扫描前用户还可选择适当的缩放比例。有些扫描软件可以允许用户根据剪切区域的目标尺寸大小来输入数据。用户在设定好扫描分辨率后，扫描仪的分辨率将决定所能实现的最大放大倍数。

⊙ Sharpening（锐化）

此选项在扫描时会提供对图像锐化的功能，用户可以用它对图像做一定量的锐化。如果原稿比较清晰，在扫描后可在 Photoshop 中用虚蒙版（Unsharp Mask）滤镜做进一步的清晰度调整即可。

⊙ Scan（扫描）

在设定好了所有的选项之后，单击 Scan 扫描按钮。如果用户在扫描时使用的是 Photoshop，在扫描完后图像会自动显示在图像窗口里，这时就可以对它进行处理和进行保存了。

⊙ 去网

在很多扫描软件包和外挂程序组中都有“去网”的命令，用户可用它来扫描印刷品原稿。去网的过程是首先将半连续网点漫散开，对图像做一些模糊，然后再对图像做一定程序的锐化，即可使图像重新变清晰。

附录 A 安装 Adobe Photoshop5.0

Adobe Photoshop5.0 是运行在 Windows 95、Windows 98 和 Windows NT 环境下的 32 位图形图像处理软件（对 PC 机用户），因此需要用户拥有并正确安装了 Windows 95、Windows 98 或 Windows NT 等操作系统。

硬件环境要求

- 器
- (1) Inter 486/66MHz 或以上的 CPU，最好是 P5100 以上的处理器
 - (2) 12MB 内存，最好是 16Mb 以上
 - (3) CD-ROM

(4) 鼠标

安装过程（以 Windows 95 西文版操作系统为例）

(1) 启动 Windows 95，单击开始按钮，运行 Windows 资源管理器，在 Photoshop5.0 的光盘上运行 Photoshop 目录下的安装程序 setup.exe 即可进入安装界面。如图 A.1 所示。



图 A.1 安装界面（一）

(2) 单击 Next 按钮继续进入下一步安装界面。

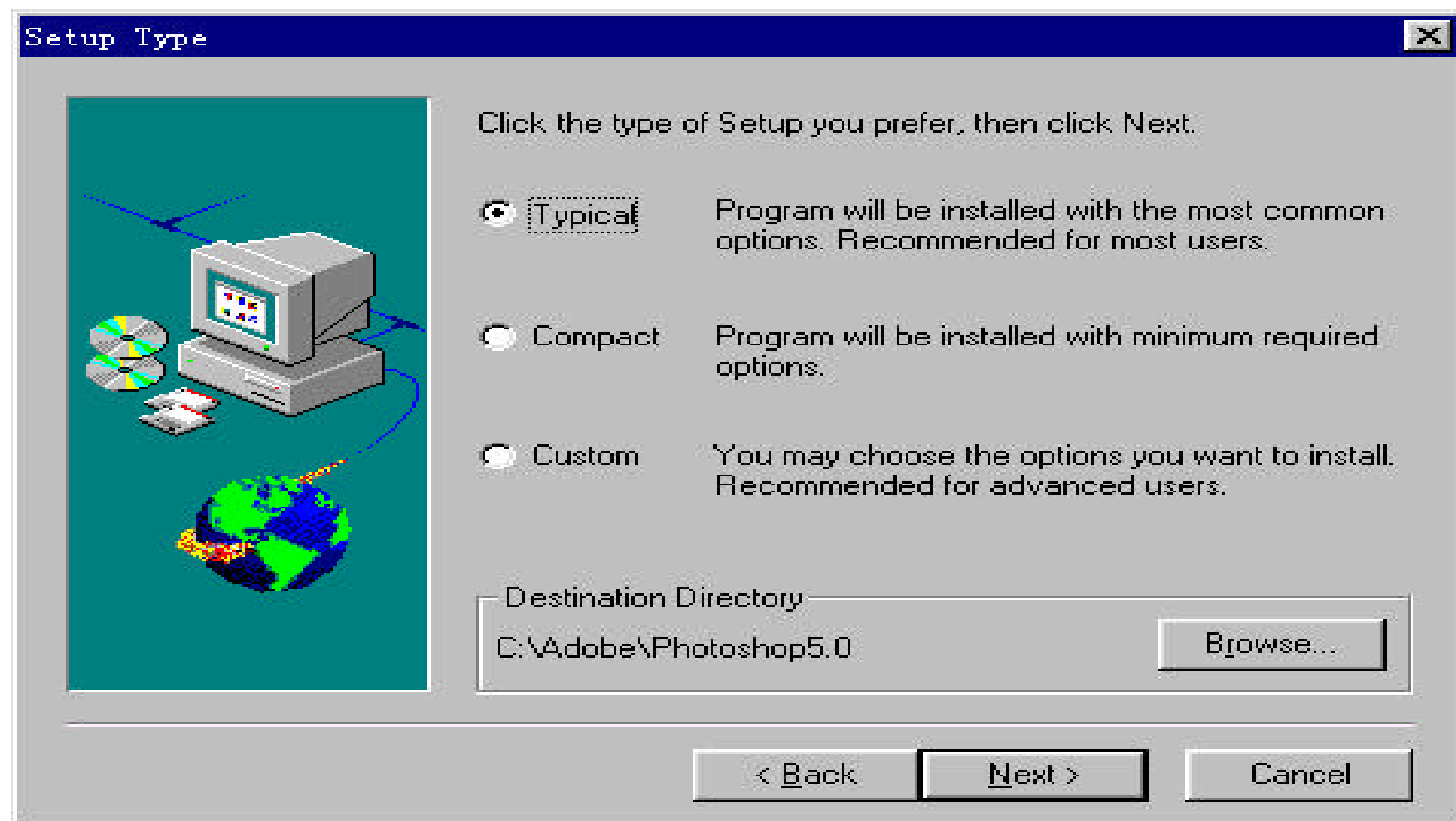
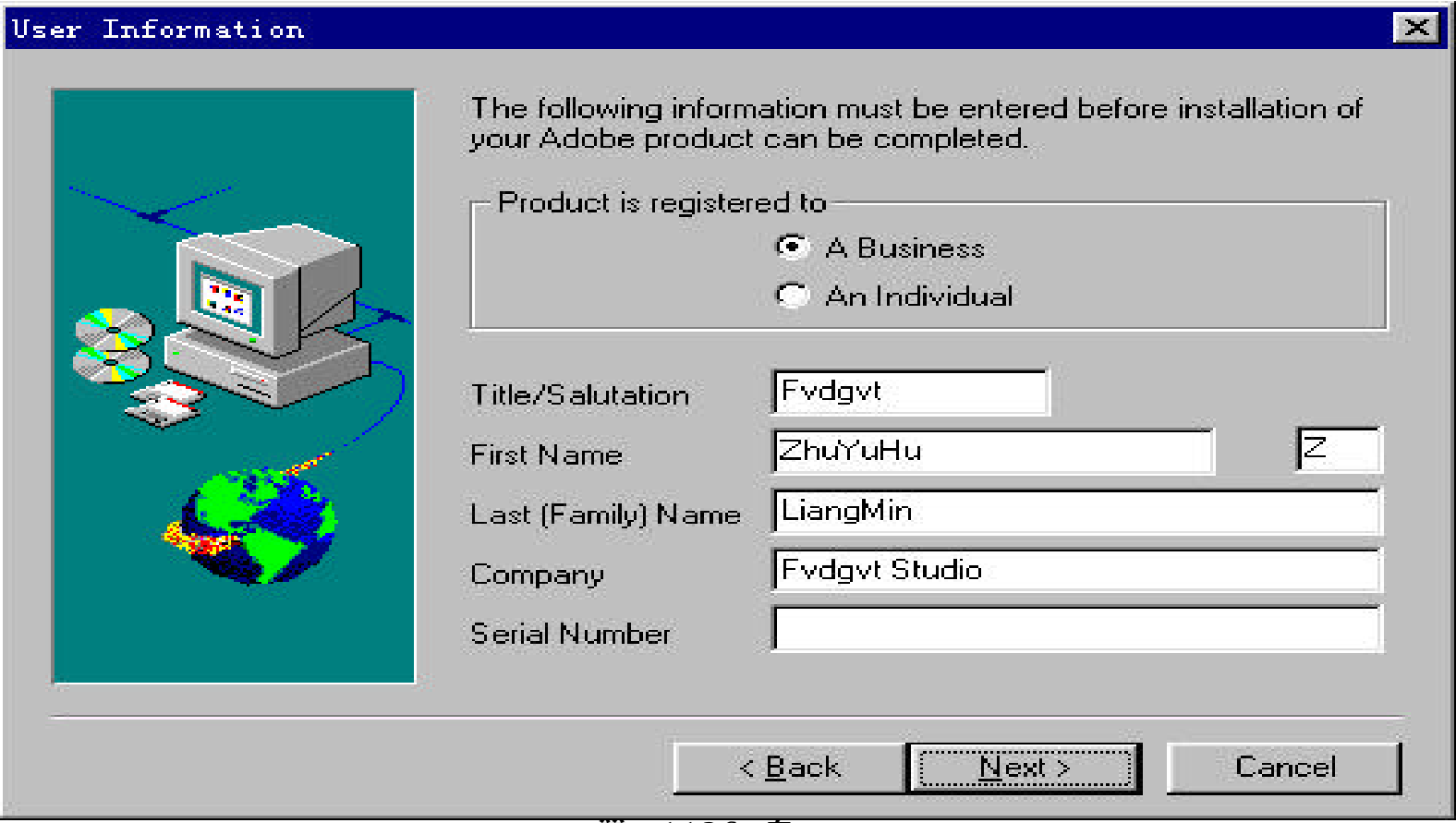


图 A.2 设置安装类型和安装目录

(3) 在此窗口中，有三种安装类型供用户选择，Typical 为典型安装，这是系统的缺省状态，一般用户可使用此安装类型进行安装，安装目录为 Adobe\Photoshop5.0，单击 Next 按钮继续下一步。



The following information must be entered before installation of your Adobe product can be completed.

Product is registered to:

- ☒ A Business
- ☐ An Individual

Title/Salutation: Fvdgvt

First Name: ZhuYuHu Z

Last (Family) Name: LiangMin

Company: Fvdgvt Studio

Serial Number:

< Back Next > Cancel

图 A.3 安装界面

(4) 在对话框中输入正确的软件序列号，注意，这是必须要输入的。否则安装将不能够继续进行。单击 Next 按钮，继续安装。安装完毕后，双击 Photoshop5 的快捷图标即可打开此软件。

B 安装 kpt3.0

KPT3.0 是 Photoshop 外挂滤镜中最为独特的一个，无论是从界面上，操作上，功能上，效果上，都显示出它的与众不同。

KPT3.0 的安装也是非常简单。

(1) 首先进入 KPT3.0 的安装目录

(2) 执行 setup.exe 程序，出现对话框（图 B.1）



图 B . 1

(3) 单击 Next 按钮，进入下一步安装，在此对话框中选择所要安装的目录，（图 B.2）。



图 B.2

(4) 单击 Next 按钮进入下一步安装对话框中，在对话框中单击 Install 按钮即可安装。

(5) 安装完成后，用户重新启动 Photoshop 就可使用 KPT3.0 了。

C 安装 BlackBox

BlackBox 是 Alien Skin Software 公司在影像处理方面较早的软件，内含有十几个特效滤镜，在欧美颇受设计界人士的欢迎。曾经掀起了一波波三维文字特效的风暴。

(1) 首先执行 BlackBox 目录下的 Setup.exe 程序进入安装界面(图 C.1)。

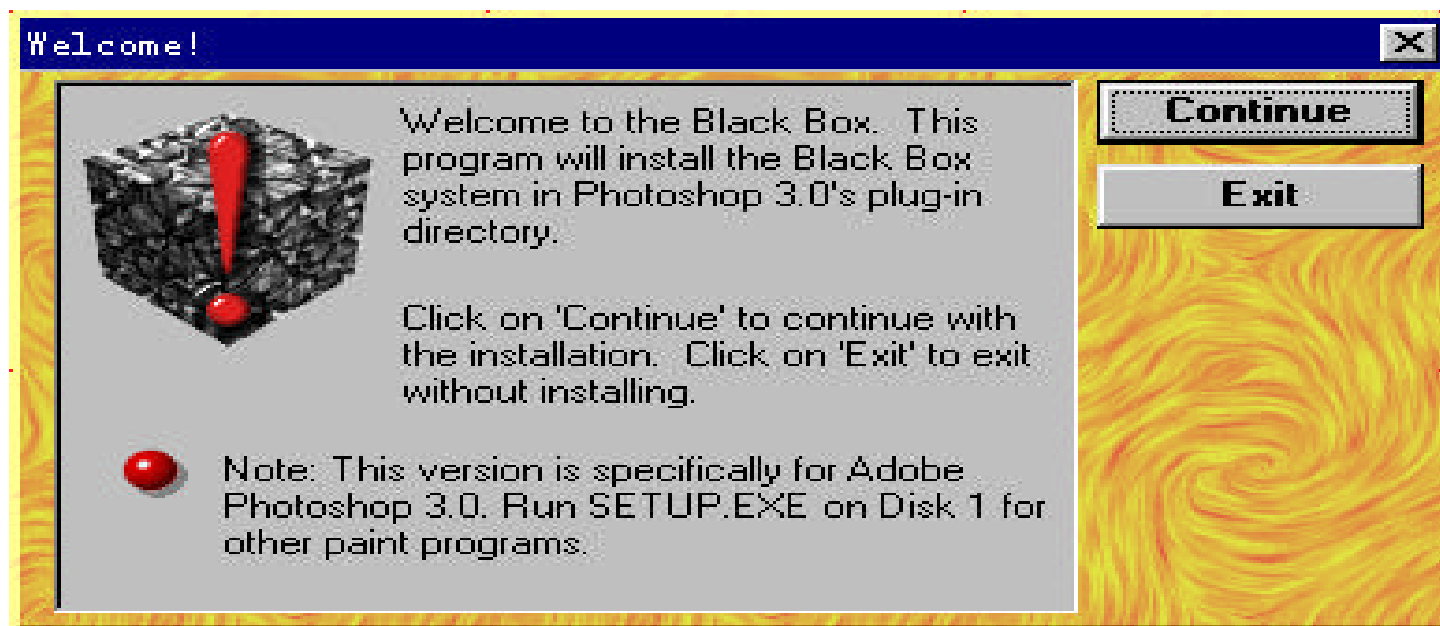


图 C.1

(2) 单击 Continue 按钮进入下一步安装对话框 (图 C.2)。

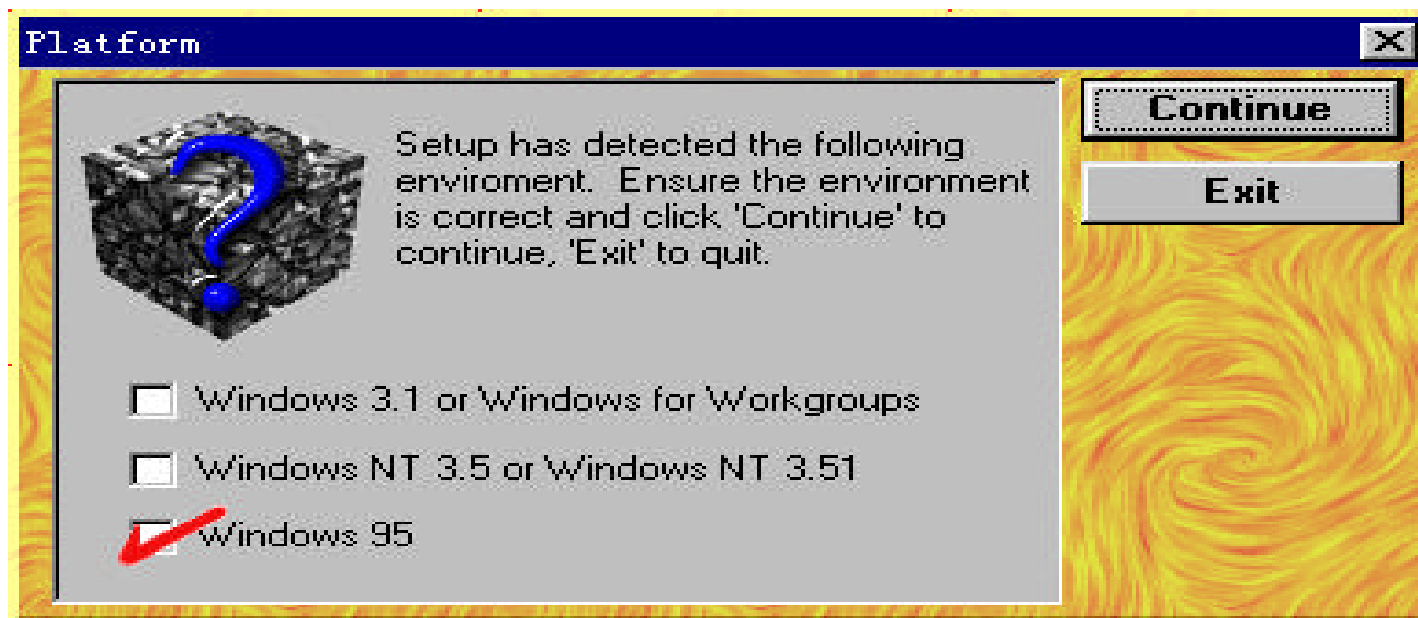


图 C.2

(3) 在此对话框中选择安装的操作系统，由于当前的操作系统是 Windows95，所以选择了 Windows 95 选项。单击 Continue 按钮再次进入下一步安装对话框（图 C.3）。



图 C.3

(4) 单击 Continue 按钮即可进行安装，安装完后显示一对话框（图 C.4）。

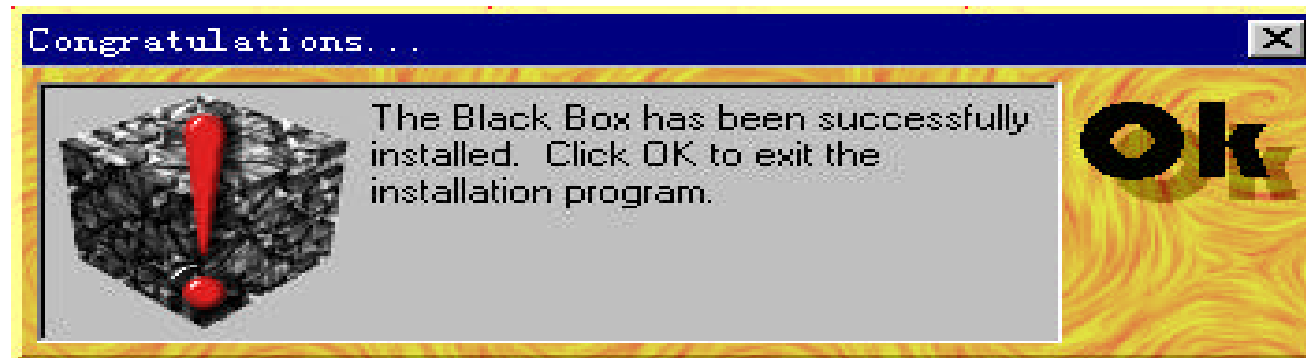


图 C.4

(5) 至此安装就完成了，单击 OK 按钮退出安装程序，重新启动 Photoshop 我们就可以使用外挂滤镜 BlackBox 了。

D 安装 Eye Candy3.0

Eye Candy3.0 也是 Alien Skin Software 公司在 1997 年初推出的在影像处理方面的又一力作，内含 21 个特效滤镜，大大节省了立体文

字或影像特效的制作时间。许多在通道或层中折腾十几步才能做出来的文字效果，如今在 Eye Candy3.0 中一个动作就可以完成，每一个 Eye Candy 的滤镜中各包括十几种预设模式，运用不同的预设模式可以制作出更多变化的字体或图像效果。

(1) Eye Candy3.0 的安装同 KPT3.0 的安装，同样地首先执行 Eye Candy3.0 目录下的 Setup.exe 文件进入安装窗口（图 D.1）。



图 D.1

(2) 在图 D.1 这个窗口里，显示 Eye Candy 3.0 安装到你的计算机中，单击 OK 按钮将安装，单击 Cancel 将取消安装。单击 OK 按钮进入下一步安装步骤（图 D.2）。

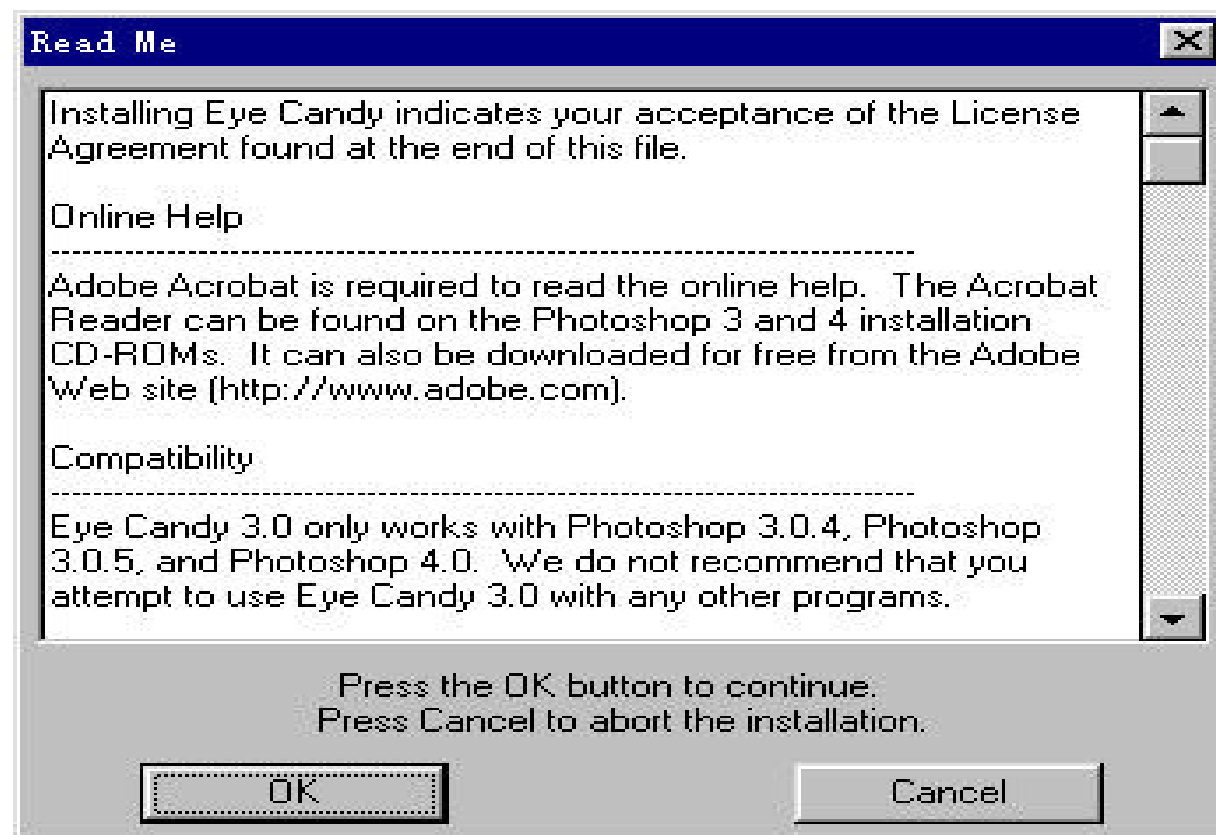


图 D.2

(3) 在此窗口中将显示一简短的信息，用于显示当前所安装软件的版本以及所安装到的应用程序。单击 OK 按钮进入下一步的安装，如图 D.3 所示。

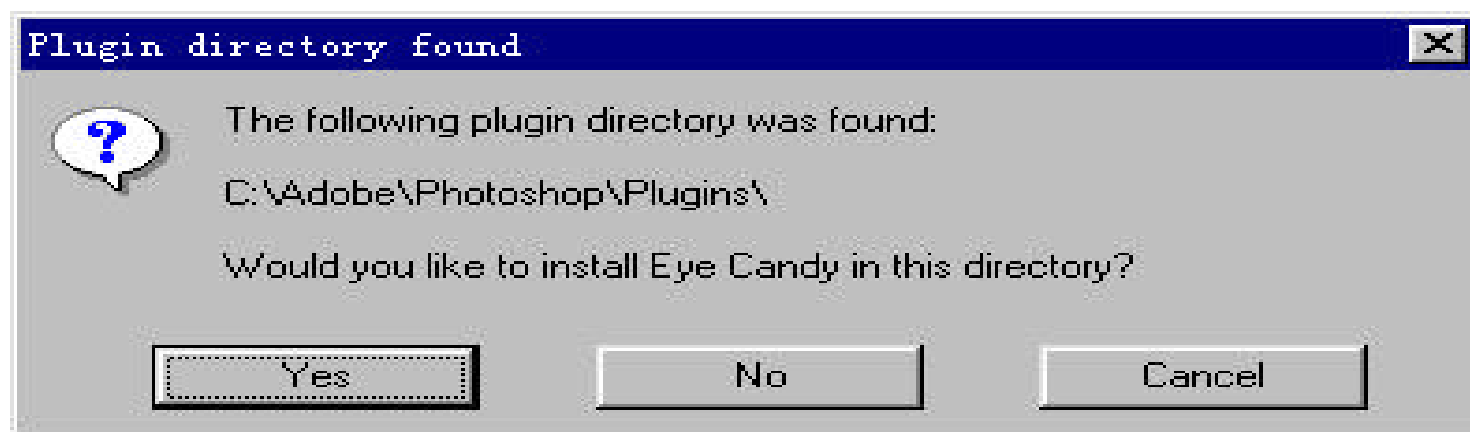


图 D.4

(4) 在图 D.4 中显示了当前所要安装的目录，此目录一般为 Photoshop 的 Plugins 目录，若不想安装到此目录可单击 NO 按钮，若安装到此目录单击 YES 即可安装。安装完成后显示一窗口，如图 D.4 所示。



图 D.4

至此安装完成了，安装完成后重新启动 Photoshop 图形图像处理软件，即可使用 Eye Candy3.0 的外部滤镜了。

E 安装 FreeHand7

在众多的矢量绘图软件中，如 CorelDRAW、FreeHand 等。FreeHand 软件本身操作容易，界面设计友好，与强大的功能支持之外，最重要的是，其中部分界面设计原理与 Microsoft Word 非常类似，让使用者更能轻易且熟悉地使用本软件，进而更有效地绘制出非常完美的作品。

◎ 软件环境要求

(1) Inter 486/66MHZ 或以上的 CPU，最好是 P5100 以上的处理

(2) 12MB 内存，最好是 16Mb 以上

(3) CD-ROM

(4) 鼠标一个

◎ 软件安装

(1) 运行 FreeHand 光盘中的安装文件，起动安装主界面如图 E.1 所示。

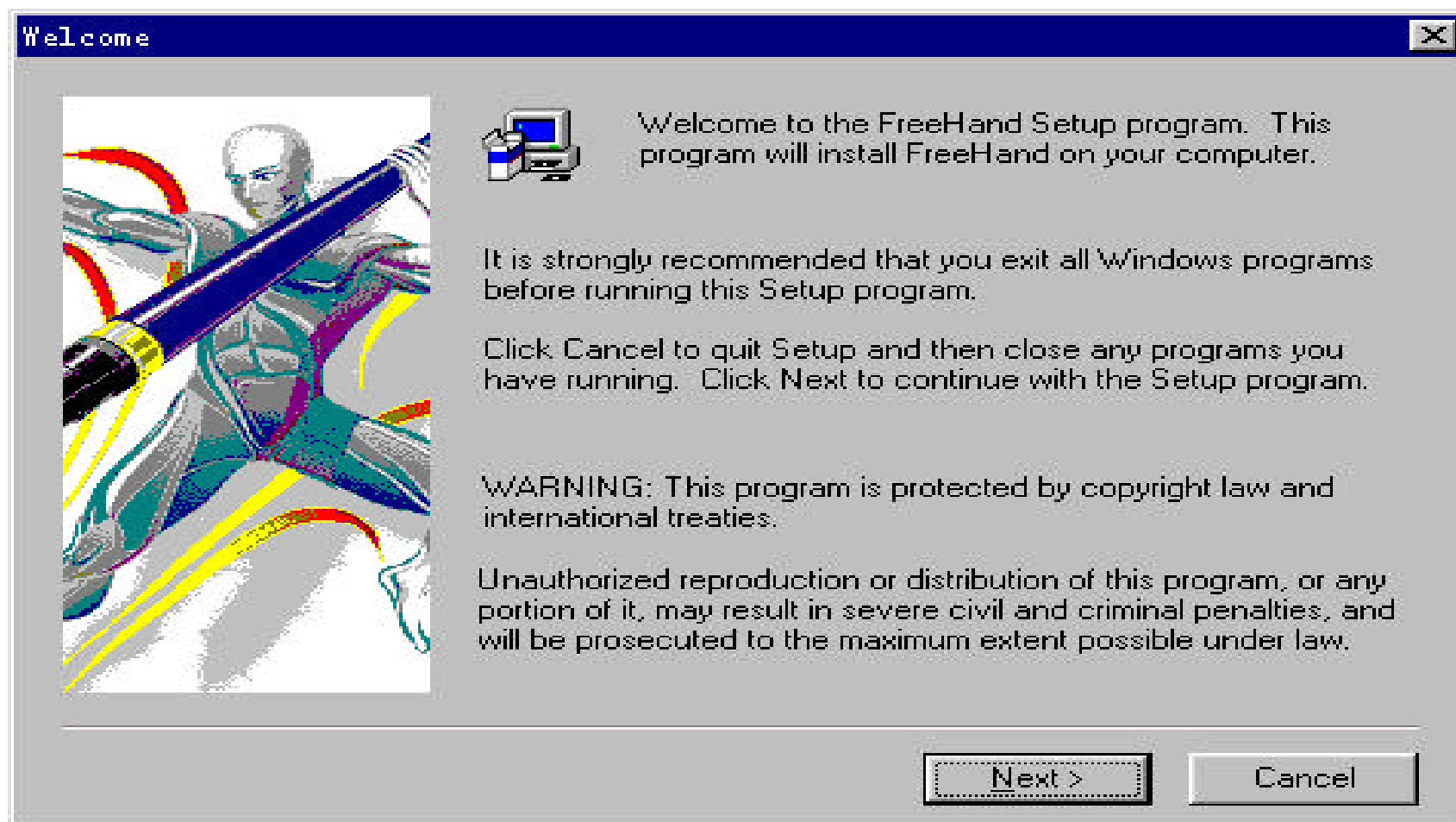


图 E.1

此窗口显示一安装前信息，送迎你安装 FreeHand 到你的硬盘。在此窗口中将显示警告信息，警告用户未经授权复制或散发本程序，或其中的任何部分，都可能会受到法律允许的最大处罚，单击 Next 按钮继续下一步的安装。

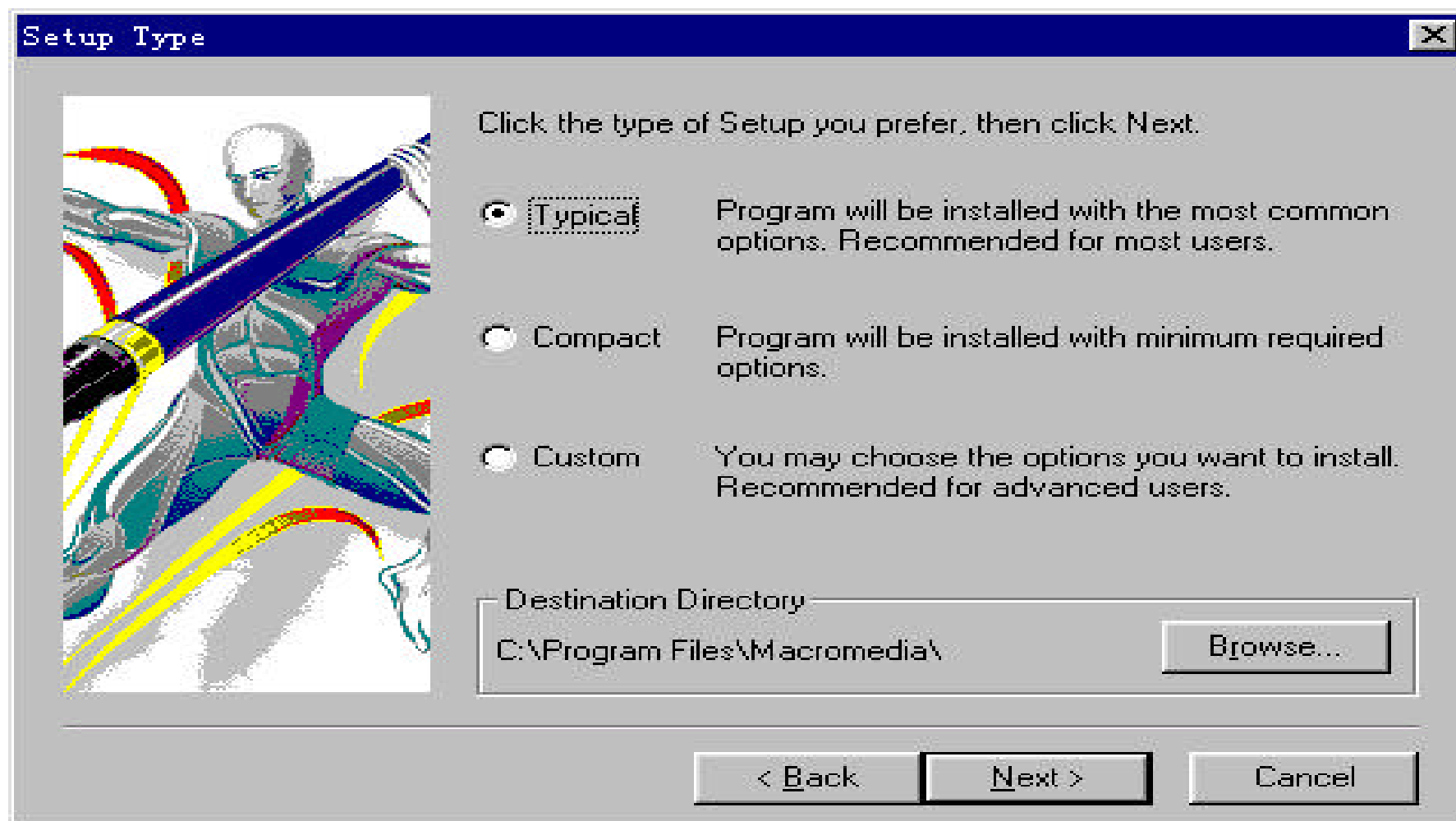
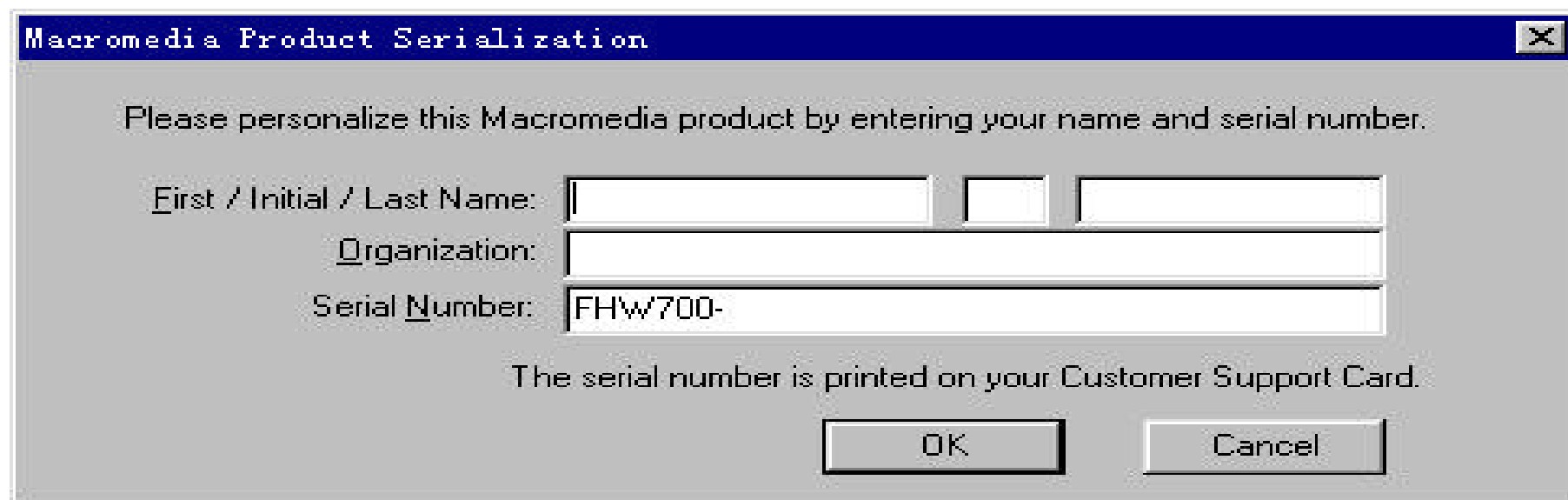


图 E.2

(2) 用户可在此窗口中选择一种安装类型，进行相应的安装，不过建议用户最好还是以系统默认的状态进行安装，在 Destination Directory 目录中可选择欲安装的目录，单击 Next 按钮即可进入下一步安装界面。

在以下的安装界面中可单击 Next 按钮，使系统以默认状态进行安装，安装完成后运行 FreeHand 显示一窗口，如图 E.3 所示。

A screenshot of a Macromedia Product Serialization dialog box. The title bar is dark blue with the text "Macromedia Product Serialization" and a close button. The main area is light gray. It contains the instruction "Please personalize this Macromedia product by entering your name and serial number." followed by three input fields: "First / Initial / Last Name:" (with three sub-fields), "Organization:", and "Serial Number:". The "Serial Number:" field contains the text "FHw700-". Below these fields is the text "The serial number is printed on your Customer Support Card." and two buttons: "OK" and "Cancel".

Macromedia Product Serialization

Please personalize this Macromedia product by entering your name and serial number.

First / Initial / Last Name:

Organization:

Serial Number:

The serial number is printed on your Customer Support Card.

OK Cancel

图 E.3

(3) 在图 E.3 所示的窗口中输入你的用户名及组织，最关键的是输入你的运行系列号，该系列号在你购买的软件店取得，在正确地输入完系列号后，就可以使用 FreeHand 软件进行独特的创意了。

F 安装 Illustrator7

Adobe Illustrator 软件一直有着极强的图形编辑功能，深得业内人士的宠爱。它的界面、工具箱及浮动窗口都和 Photoshop 非常相似，在处理方面不仅仅是简单地输入中文文字，而且可进行段落规格、缩排定位的设定，还可进行字体的查找替换、文字绕图、文字沿路径排列、文字在任意图形内排布、文字块的链接、文字块分栏等等操作。另外，还可将文字转成图形所进行图形的编辑等功能。

Illustrator 和 Photoshop 之间的交流更容易，它们之间可通过最简单的拷贝粘贴命令或拖放操作来实现文件的交换，而且 Illustrator7 增加了对点阵图的处理功能，可将本身生成的矢量图形转换为点阵图，也可直接打开 Photoshop 中的图像文件进行特技效果的处理。

(1) 运行 Illustrator7 的安装程序，安装程序首先安装一下安装导向，在安装导向中你只要单击鼠标即可完成软件的安装。

(2) 在安装完安装导向后，进入的软件的安装主界面如图 F.1 所示。

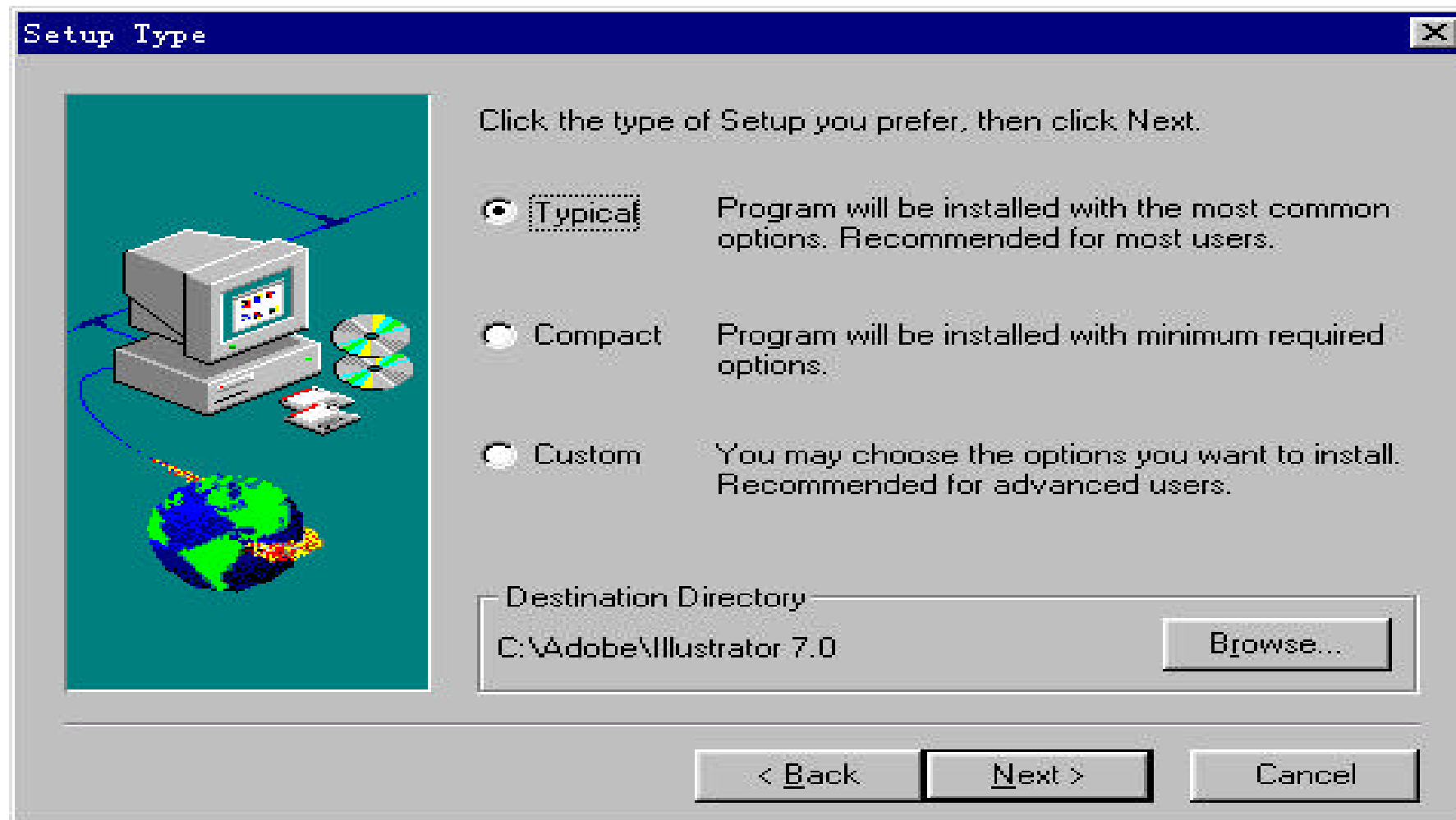
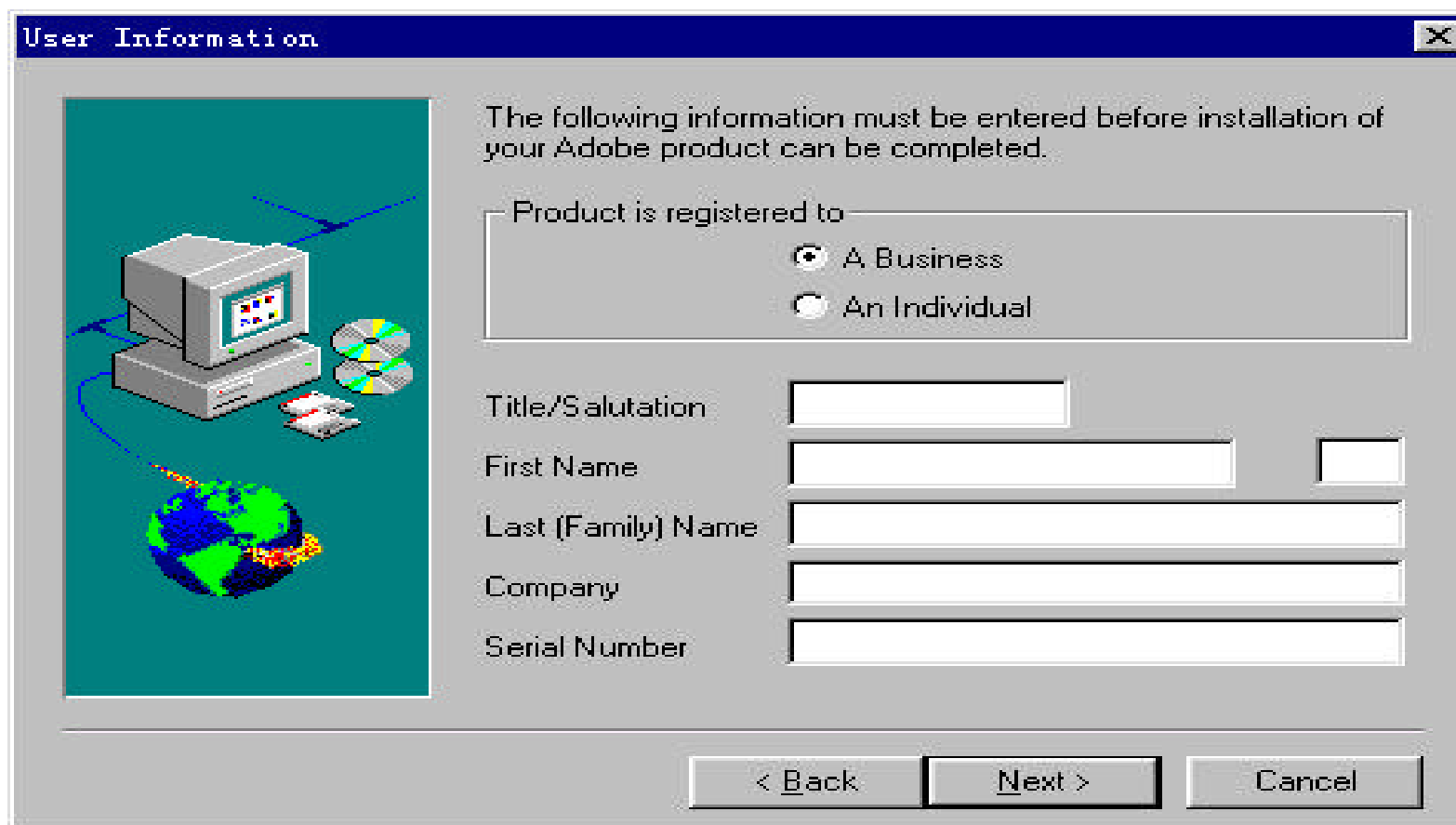


图 F.1 安装选项窗口

(3) 选择想要的安装类型及安装目录，单击 Next 按钮继续下一步的安装。



The following information must be entered before installation of your Adobe product can be completed.

Product is registered to

☒ A Business
☐ An Individual

Title/Salutation

First Name

Last (Family) Name

Company

Serial Number

< Back Next > Cancel

The dialog box is titled "User Information" and features a graphic on the left showing a computer, CDs, and a globe. The main area contains instructions and registration options. At the bottom are navigation buttons: "< Back", "Next >", and "Cancel".

图 F.2

(4) User Information 用户信息，在用户信息窗口中输入安装的用户名，及正确的系列号，单击 Next 按钮即可进入下一步骤的安装过程。

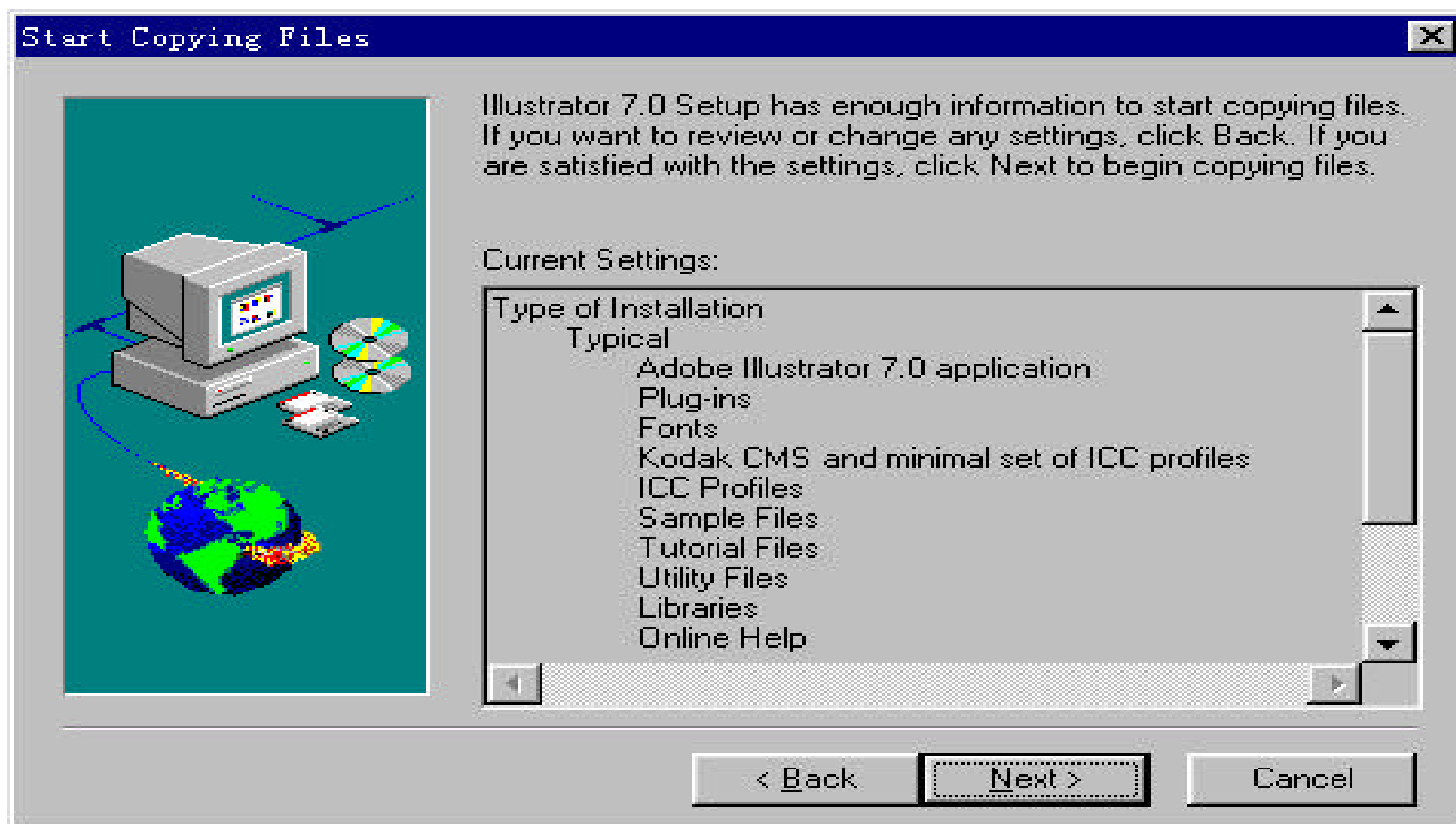


图 F.3

(5) 在图 F.3 中显示了当前安装的信息和所安装的应用程序等选项，单击 Next 按钮即可开始，安装完成后，双击 Illustrator7 的图标即可运行。

G 安装 PageMaker6

PageMaker6.0 为出版流程中每个环节的人员，诸如美编、图形设计者、作家、编辑和排版人员，通讯产品创意人员和印前处理专业人员提供了一个使用工具。使用 PageMaker 可以把许多不同格式的文字和图形灌入同一版面中，并且实际上可以产生任何类型的版面。

(1) 运行安装程序后出现安装主界面如图 G.1 所示。

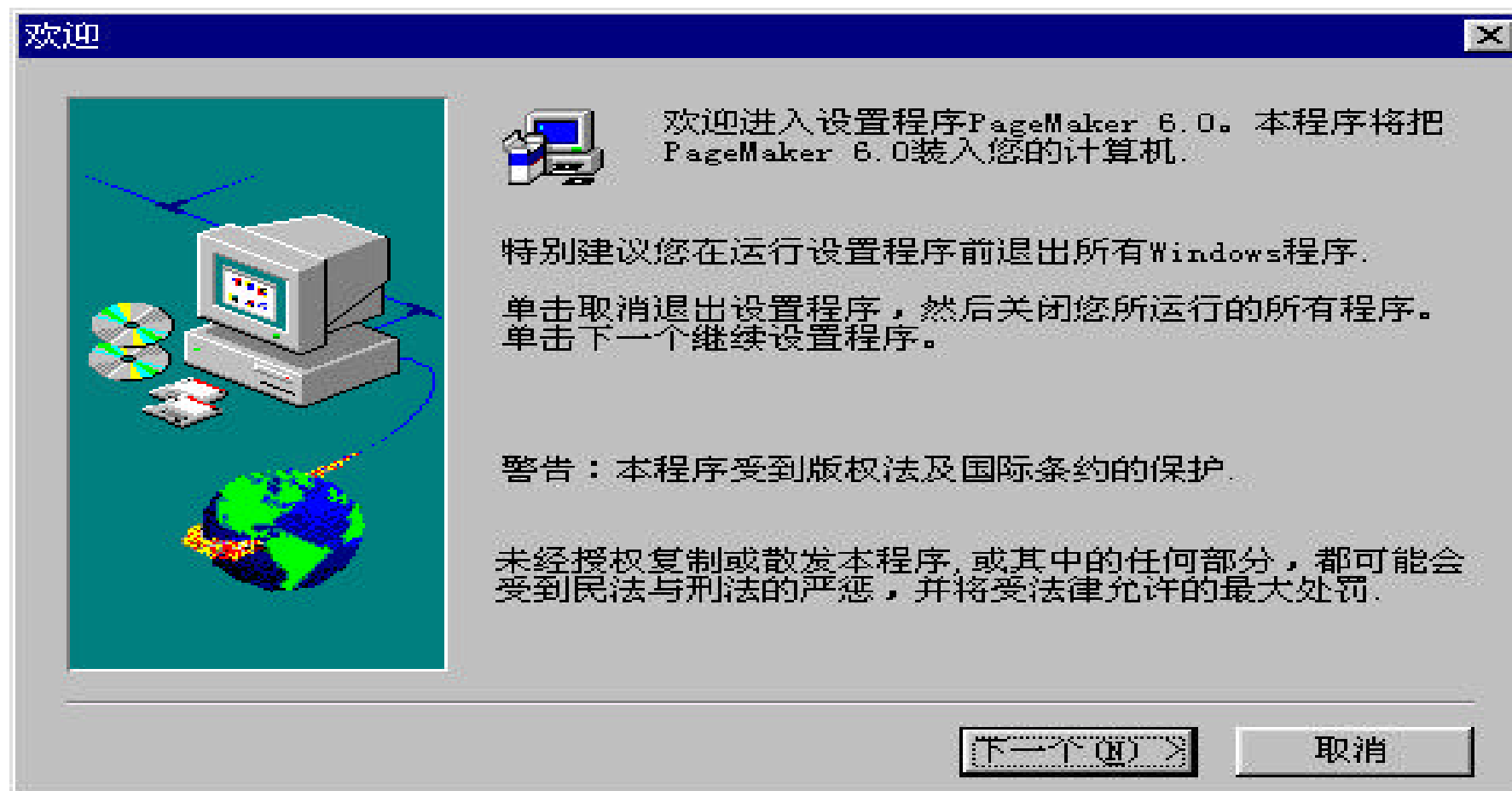


图 G.1

(2) 在此窗口中有三种安装类型供用户选择，典型的安装类型将用最常用的选项装载程序。此种选项建议大多数用户使用，简洁的将用所需的最少选项装载程序，特定的安装类型此种类型使合那些高级用户使用。选择一种类型单击下一个按钮进入下一步骤的安装过程。

(3) 单击下一个按钮进入下一步的安装，若此时你还在运行其它的 Windows 程序，最好关闭其它的 Windows 应用程序，单击取消按钮，将退出安装程序。

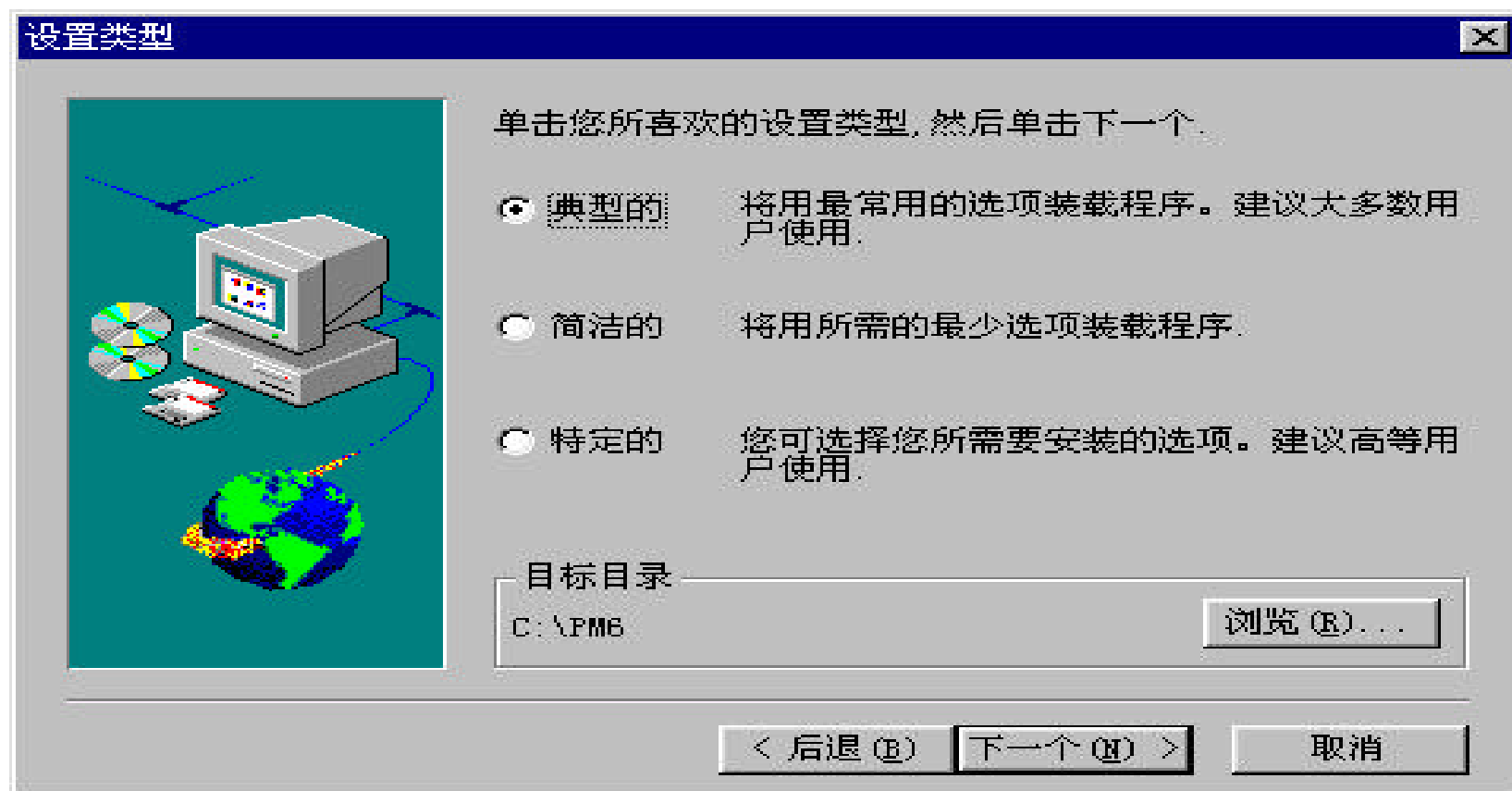


图 G.2

(4) 在此窗口中输入用户名、公司名称、正确的序号后单击下一

个按钮将进行安装，安装完成后，将显示一简短的信息，单击确定按钮，PageMaker 即可完成安装。



图 G.3

H 安装字体

字体是图形图像处理软件中做字体效果不可缺少的一部分，在 Windows 95 中字体的安装是很简单的。

(1) 首先打开 Windows95 的控制面板，双击字体图标打开一窗口，如图 H.1 所示。



图 H.1 FONTS 文件夹

(2) 执行文件菜单下的安装新字体命令，出现一对话框如图 H.2 所示。

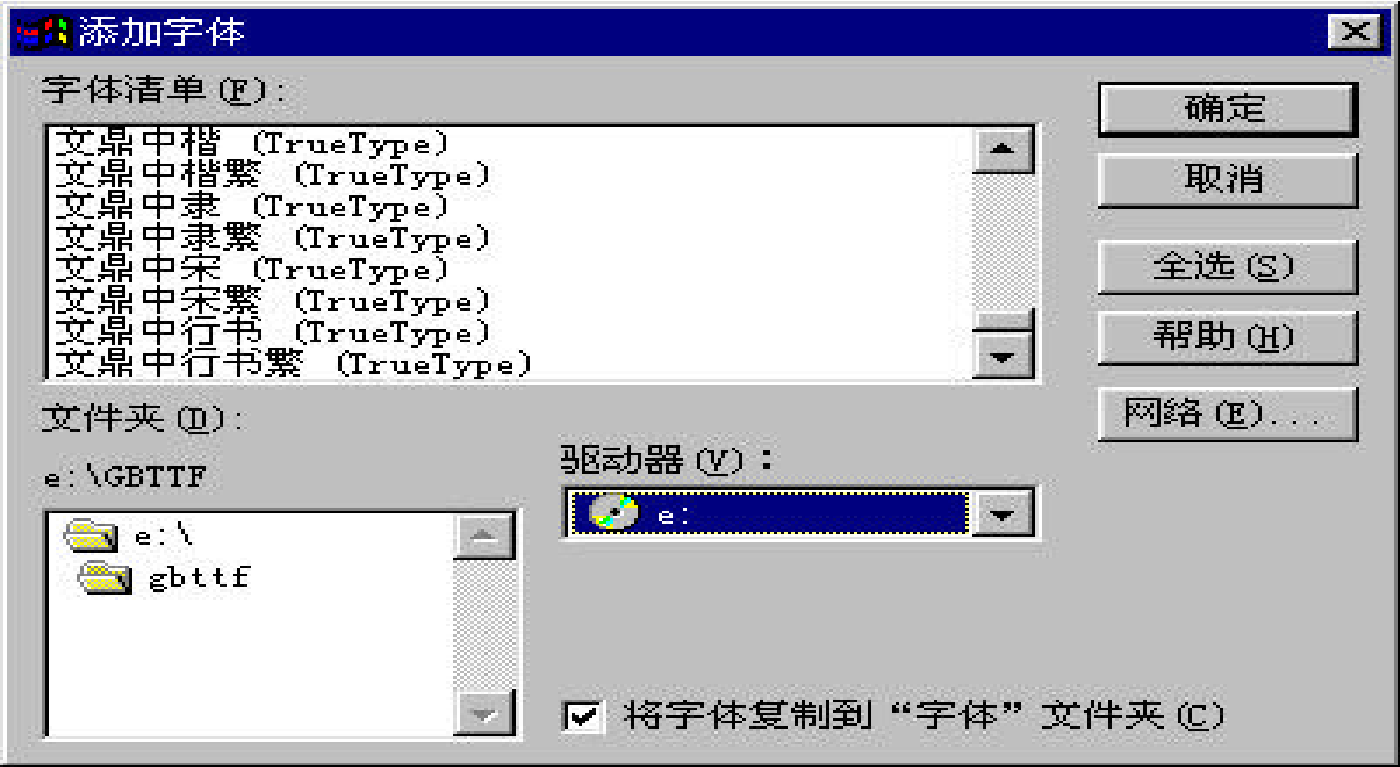


图 H.2 添加字体窗口

(3) 选择字体所在的文件夹，会在字体清单中显示当前字体目录下所有的字体清单，选择想要安装的字体清单名，按下 Ctrl 键然后用鼠标单击字体清单名，可选择连续的字体，选择完成后，单击确定按钮即可安装字体到 Fonts 文件夹中。

