21 世纪计算机科学与技术专业系列教材

Photoshop 7.0 中文版实用教程

李家兵　李雪翎　主　编

电子科技大学出版社

需要全本请访问 www.ertongbook.com

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 7.0 **中文版实用教程/李家兵,李雪翎主编.—成都:电子科技大学出版社**,2005.1
(21 **世纪计算机科学与技术专业系列教材**)
ISBN 7-81094-068-6

Ⅰ.P… Ⅱ.①**李**…②**李** Ⅲ.**图形软件**,Photoshop 7.0—**高等学校—教材** Ⅳ.TP391.41

中国版本图书馆 CIP **数据核字**(2005)**第** 002528 **号**

21 **世纪计算机科学与技术专业系列教材**

Photoshop 7.0 **中文版实用教程**

李家兵 李雪翎 主编

出 版:**电子科技大学出版社**(**成都市建设北路二段四号 邮编** 610054)
责任编辑:**张致强**
发 行:**新华书店**
印 刷:**安徽省蚌埠方达印刷厂**
开 本:787×1092 1/16 **印张**: 17.75 **字数**:438 **千字**
版 次:2005 **年** 1 **月第一版**
印 次:2005 **年** 1 **月第一次印刷**
书 号:ISBN 7-81094-068-6/TP·62
印 数:1— 5000 **册**
定 价:28.00 **元**

目　录

第 1 章　Photoshop 中文版入门 …… (1)
1.1　Photoshop 的主要功能和特点 …… (2)
1.2　数字图像处理基础 …… (4)
1.3　图形的基本处理 …… (10)
1.4　练习与指导 …… (14)
第 2 章　Photoshop 的基本操作 …… (15)
2.1　Photoshop7.0 中文版窗口界面 …… (16)
2.2　管理图像文件 …… (21)
2.3　图像窗口的操作 …… (25)
2.4　使用辅助工具 …… (27)
2.5　练习与指导 …… (32)
第 3 章　创建和编辑选区 …… (33)
3.1　选区简介 …… (34)
3.2　创建选区 …… (35)
3.3　编辑选区 …… (43)
3.4　练习与指导 …… (51)
第 4 章　绘制和编辑图像 …… (53)
4.1　绘图工具概述 …… (54)
4.2　绘图工具参数设置 …… (54)
4.3　绘图工具详解 …… (70)
4.4　编辑图像 …… (85)
4.5　练习与指导 …… (91)
第 5 章　使用图层 …… (93)
5.1　图层的基本知识 …… (94)
5.2　多种图层简介 …… (98)
5.3　图层的基本操作 …… (102)
5.4　设置图层效果 …… (109)
5.5　练习与指导 …… (118)
第 6 章　运用通道 …… (120)
6.1　通道的概念和功能 …… (121)
6.2　通道操作 …… (124)
6.3　图像合成 …… (130)
6.4　练习与指导 …… (132)
第 7 章　路径、形状与文本 …… (134)

7.1 路径基础 …… (135)
7.2 创建路径 …… (139)
7.3 编辑路径 …… (151)
7.4 使用文本 …… (155)
7.5 练习与指导 …… (162)
7.6 练习与指导 …… (236)
第 8 章 使用滤镜 …… (164)
8.1 滤镜概述 …… (165)
8.2 滤镜操作技巧 …… (165)
8.3 Photoshop 自带滤镜功能介绍 …… (166)
8.4 安装 Photoshop 外挂滤镜 …… (235)
8.5 练习与指导 …… (236)
第 9 章 图像色调和色彩调整 …… (238)
9.1 图像校正 …… (239)
9.2 图像色调调整 …… (240)
9.3 图像色彩调整 …… (250)
9.4 特殊色调控制 …… (260)
9.5 练习与指导 …… (263)
第 10 章 网页图像处理 …… (267)
10.1 Photoshop 与 Web …… (268)
10.2 使用 ImageReady …… (272)
10.3 练习与指导 …… (277)

第 1 章

Photoshop 中文版入门

教学目标：

Photoshop 是 Adobe 公司推出的一款专业化图形处理软件，它强大的功能和简洁的操作赢得了广大用户的厚爱，以至成为当今图形编辑的标准。在本章中，我们将简要介绍 Photoshop 的主要功能特点以及数字图像显示方式、图像文件格式、颜色模式等图像处理的基础知识。

教学重点与难点：

- 了解 Photoshop 的主要功能特点
- 掌握矢量图形与位图图形的特性
- 了解常用图像文件格式
- 掌握 RGB 和 CMYK 颜色模式

需要全本请访问 www.ertongbook.com

1.1 Photoshop 的主要功能和特点

Adobe Photoshop 软件作为专业的图像编辑标准软件，可帮助你提高工作效率，尝试新的创作方式，以及制作适用于打印、Web 和其他任何用途的最佳品质的图像。通过更便捷的文件数据访问、流线型的 Web 设计、更快的专业品质照片润饰等功能，你可以创造出无与伦比的影像世界。下面我们将简要介绍 Photoshop 的主要功能和特点，和大家一起领略 Photoshop 带来的无限精彩。

1.1.1 支持多种图像文件格式和颜色模式

Photoshop 支持各种高质量和应用广泛的图像文件格式，其中包括 EPS、Kodak PhotoCD、TIFF、JPEG、ScitexCT、DCS、PCS、BMP、PIXAR、PixelPrint、MacPrint、RAW、Targa(TGA)、CompuServeGIF 和 AmigaIFF／LBM。用户还可以将一种图像格式以另一种图像格式保存，以适应自己的需要，此外，它还支持多种扫描仪文件格式。

Photoshop 支持多种颜色模式，包括位图、灰度、双色调、索引颜色、RGB 色和 CMYK 四色等。CMYK 预览功能可使用户能够预览 RGB 模式图像的 CMYK 颜色效果，以观察印刷效果并进行调整。

1.1.2 可以任意处理图像尺寸和分辨率

用户可以利用【图像／图像大小】命令，在不改变分辨率的情况下任意调整图像尺寸，或在不影响图像尺寸的情况下改变图像的分辨率。此外，还可利用【图像／画布大小】命令在原图像之外增加空白区域或减小图像尺寸。

1.1.3 可分层编辑图像

利用图层能够更容易地合成图像、图形和文字。图层选项卡可使用户方便地观看和重整画面，其特点如下：

- 一幅图像中可包括多个图层，图层可以合并、合成、翻转、复制和移动。
- 可在部分或全部图层上应用滤镜。
- 图层蒙板可在不影响图像的同时控制图层的透明度和颜色混合模式。
- 拖移功能可以容易地选取图像，并可将它移至不同的文件或图层里。
- 利用所提供的调试层可观察修正效果，而不真正修改图像。
- 利用文本层可以任意修改文本内容和格式。
- 利用效果层，用户只需执行一个简单的命令就能得到一些特殊效果，如阴影、发光和浮雕等效果。

1.1.4 绘图和路径

Photoshop 提供丰富的绘图功能，其中包括：

- 加深和减淡工具可以有选择地改变图像的曝光度。
- 海绵工具可以有选择地加减色彩的饱和度。
- 提供了常见的铅笔工具、修复笔刷、补缀工具、毛笔工具、拷贝工具、文字和画线工具。
- 用户可自行设定笔刷形状，设置压力感应、笔刷边缘和笔刷大小。
- 使用模糊、锐化和涂抹工具可以产生形象化的作品。
- 使用印章工具可以修改图像，复制图像部分内容到其他图像的特定位置。
- 选择不同的渐变工具，可以产生不同的渐变效果。
- 利用路径工具(钢笔等)可绘制路径，然后可以沿路径进行颜色填充或描边。编辑好的路径可以单独输出到扩展名为 AI 的文件中，然后在诸如 Illustrator 一类的应用软件中进行编辑。同时，还可将路径转换为选择范围。

1.1.5 多种区域选取方法

在 Photoshop 中，无论是调整颜色、执行滤镜，还是执行简单的复制、粘贴和删除命令，都与区域选择有关，因此，Photoshop 提供了丰富的区域选取功能，这些功能包括：

- 利用图层、通道或路径选择区域。
- 在图像内选取某一颜色的范围，可做成一个有渐变效果的蒙板，利用快速蒙板功能可直接在图像上制作、修改和显示选择区域。
- 使用矩形和椭圆形选取工具能够指定一个或多个不同形状和大小的选择区域。
- 使用曲线和多边形套索工具可以选择具有任意形状的区域。利用磁性套索工具，系统可根据设置的选项精确定位边界。
- 利用自动选取工具(魔棒)可根据颜色范畴自动选择区域。
- 可以移动、增加、减小或保存选择区域。

1.1.6 可以方便地调整颜色

- 可调整图像的整体或选定区域的对比度和亮度。
- 可调整图像整体或各色板的色阶、色调、饱和度和明暗度。
- 可利用吸管工具从图像中选定颜色，以设置当前色。
- 可置换颜色、去除彩度、反转颜色、控制色彩平衡等。

1.1.7 图像旋转和变形

- 可以按固定方向或角度进行翻转和旋转。
- 可以拉伸、倾斜和自由变形。

- 改变图像分辨率时，可借助技巧重组分辨率使之符合输出要求。

1.1.8 丰富的滤镜

有近百种制作特技效果的标准滤镜，包括清晰效果、柔化效果、灯光效果、涟漪效果、风格化效果、变形效果、录像效果和专门去杂色及除尘的效果。同时，还可自行设定特殊效果，或使用第三方提供的特殊效果软件。

1.1.9 支持 CMYK 四色印刷修改和多种图像输入输出设备

- 可在没有分色板时修改 CMYK 四色图像。
- 可直接输入从高档扫描仪扫出的 CMYK 四色图像。
- 四色溢出警告功能可显示任何超出 CMYK 四色色域的部分。
- 支持 TWAIN_32 接口，可接受广泛的图像输入设备，如扫描仪、数字相机。
- 被第三开发商广泛使用的 Adobe Photoshop 增效工具接口成为标准。
- 由该软件产生的 PostScript 语言可用于制作高质量的输出。
- PostScript 语言可在剪贴板上重整 Adobe Illustrator 的稿件。
- 可用 PostScript 语言表现／处理原色图像和黑白线条。

1.1.10 具有自动功能

使用 Actions 自动功能可以将编辑图像的多步操作录制成一个 Action(动作)，以后执行该动作就相当于执行了多条编辑命令。

1.2 数字图像处理基础

为了使广大读者对数字图像的相关知识有一个比较全面的了解，本节针对数字图像的类型、格式以及颜色模式等特点进行介绍。只有掌握了这些知识，才能很好地将数字处理与艺术创作很好地结合起来，做到游刃有余。

1.2.1 矢量图形与位图图形

数字图像根据其不同特性可以分为两大类：一类是矢量图形，又称向量图；一类为位图图形，又称点阵图或光栅图。下面介绍这两种图形各自的特性。

1. 矢量图形

矢量图形是使用直线和曲线来描绘图形的，我们称之为矢量，具有颜色和位置属性。例如，一片树叶的图像是采用节点创建的，线条通过节点创建出树叶的轮廓形状。树叶的颜色是由轮廓线和轮廓线包围的区域的颜色决定的，如图 1.1 所示。

当你对矢量图形进行编辑的时候，可以对表述形状的线条和曲线的属性进行修改，可以移动，修改大小、形状，改变颜色而不改变外观质量。矢量图形的分辨率是独立的，这就意味着它可以用不同的分辨率显示，而质量却不受损失。

2. 位图图形

位图图形是使用颜色点来描绘图像的，我们称之为像素，这些像素是在网格内安排好的。例如，一片树叶的图像是通过指定网格中每个像素的位置和色值进行描绘的，创建图像的方式同马赛克镶嵌极为类似，如图 1.2 所示。



图 1.1 矢量图形的树叶



图 1.2 位图图形的树叶

当你对位图图形进行修改时，需要修改的是像素而不是线条和曲线。位图图形的分辨率是同图形紧密关联的，这是由于描绘图像的数据是以特定尺寸固定在网格上的。对位图图形的编辑会影响到外观质量。尤其是修改位图图形的尺寸会令图像边缘变的粗糙，这是因为网格中的像素被重新进行分配的缘故。如果在比图像分辨率还低的输出设备上显示图像，会降低图像质量。

1.2.2 像素与分辨率

我们知道像素是 Photoshop 中图像的基本单位，是一个颜色小方块。像素以行列方式作矩阵排列，构成图像。正确理解分辨率和图像之间的关系是我们使用 Photoshop 的重要基础，因为图像分辨率的高低标志着图像质量的优劣。分辨率越高，图像的效果就越好。分辨率的单位是 dpi(dots per inch)，即每英寸所包含的点数。如果图像的分辨率是 300dpi，就表示每英寸包含 300 个像素点。

图像的分辨率和图像的大小之间有着密切的关系，图像的分辨率越高，所包含的像素点越多，图像的信息量就越大，因而文件就越大。通常文件的大小是以“兆”(MB)为单位的，一张 A4 大小的，分辨率为 300dpi 的 RGB 图像，其大小为 20MB 左右。在图像的文件大小保持不变的情况下，增加图像的分辨率会使图像的长、宽尺寸缩小。通常，当我们利用扫描仪对原稿进行扫描时，应将扫描分辨率设定为 300dpi，这样就能满足高分辨率输出的需要。如果扫描时的分辨率设得比较低，而用户想通过 Photoshop 来增加分辨率的话，就会造成图像模糊、层次差等不良后果。与此相反，在 Photoshop 中减少分辨率将不会影响图像的质量。用户在制作电子文件例如多媒体光盘时，可将图像的分辨率设定为 72dpi。如果图像在日后

需要全本请访问 www.ertongbook.com

需要输出，例如用于印刷，则应将图像的分辨率设定为 300dpi。

1.2.3 图像文件格式

通过前面的介绍，我们已经了解了一些有关图像方面的知识。下面我们要介绍一下几种常用的图像文件格式（其实图像文件的格式有许多种，用以满足不同的用途）。

- PSD 文件格式：Photoshop 的自身文件格式，能够保存 Photoshop 的全部特征，包括图层、通道、路径等信息。无损压缩。
- BMP 文件格式：Windows格式，用于 Windows下的文件交换。不压缩。
- JPG 文件格式：由照相专家协会开发的一种压缩算法，特别适合照片图像的压缩。压缩比高，压缩程度可控。不太适合用于图形文件，主要用于图像文件。
- TIF 文件格式：主要用于印刷领域，兼有 PC 与 Mac 数据交换功能。具有压缩和非压缩两种方式。
- GIF 文件格式：网络图像及像素图形的主要格式，支持动画和透明背景。

1.2.4 图像颜色模式

对于图像设计者来说，缤纷的色彩给我们提供了极大的选择和发挥余地，因此认识颜色，正确地运用它们，是一项非常重要的工作。下面我们将为大家介绍几种常用的色彩模式。

1. 位图模式

位图图像实际上是由许许多多的点构成的，这些点被称为像素。记录每个像素所占用的存储空间决定了图像色彩的丰富程度。如果每个像素占用 1 位存储空间，则其值就只能为 0 和 1，该图像也就只能存放两种颜色（通常是黑和白）。如果每个像素占用 8 位存储空间，则其值就可以是 0～255 之间的任意值，该图像就可以有 256 种颜色，这种图像通常被称为灰度图。

如果用户希望将一幅灰度图转化成为一幅位图模式的图像，可选择“图像”菜单下“模式”子菜单下的“位图”命令，就会调出位图对话框(如图 1.3 所示)。用户可以设定图像的分辨率及转换方式，具体内容如下：

- 输出选项：用户在此对话框中输入数据可以定义图像的分辨率。在通常情况下，输出值是输入值的 200%~250%。如果想要精细控制打印效果，可以提高分辨率值。
- 50%阈值选项：此选项是将大于 50%灰度的像素变为黑色，而将小于 50%的颜色变为白色。
- 图案仿色选项：此选项是在图像进行模式转换时，用一些无意义的几何图案来仿色图像。
- 扩散仿色：选择此项可生成一种金属版效果，将图像转化为成千上万个离散的随机像素。
- 半调网屏选项：选择此项并按回车键后，会出现半调网屏对话框(如图 1.4 所示)。用户可在频率选项框中填入每英寸的半调网点数，在角度选项柜中填入网点角度，从形状选项栏中选择网点形态。



图 1.3 位图对话框



图 1.4 半调网屏对话框

- **自定图案选项：如果用户已用编辑菜单下的定义图案命令定义了一个重复图案，那么用户可以把它作为一种半调网图案使用。否则此选项将不能被选中。**

Photoshop 虽然允许用户对位图模式中的单独像素进行编辑，但仅此而已。用户将无法进行其他编辑，而且不能将其返回到原来的灰度模式。所以建议用户在进行图像模式转换之前，应该先存储文件。再者，用户应该把有关的编辑工作完成之后再进行模式转换工作。

2. 灰度模式

当用户把一个位图模式的图像转换成灰度模式的图像时，此时的灰度图只剩一种灰度(黑色)。如果以 1：1 转换，则黑白图像仍将是原来的样子，但图像会缩小。如果用户想将一幅彩色模式的图像转化为双色或位图模式，那么必须首先将此图像转化为灰度模式的图像，然后才能转化为位图模式的图像。当用户在单个彩色通道内选择“模式”菜单下的“灰度”命令时，Photoshop 将保留这个通道的所有亮度值，舍弃其他通道的数值。当需要把一个色彩不佳的 RGB 图像转化为灰度图像时，这个技巧非常有用。把彩色模式的图像转换成灰度模式的图像时，屏幕上会出现一个对话框(如图 l.5 所示)，这时系统提示用户是否将图像的彩色信息去掉而只留下亮度信息，若是，单击确定按钮即可。

3. 双色调模式

双色调模式的图像必须由灰度模式的图像转换而来，也可以用此模式为灰度图像上颜色。在“图像”主菜单中的“模式”子菜单中选择执行“双色调”命令，就会弹出“双色调选项”对话框（如图 1.6 所示）。



图 1.5 扔掉颜色信息对话框

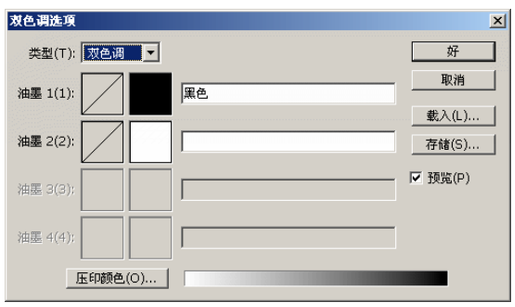


图 1.6 双色调选项对话框

Photoshop 允许用户生成单色调、双色调、三色调和四色调的图像。值得一提的是，单色调是一种用非黑的油墨打印的灰度图像，在这些图像中，不同颜色的油墨用来生成不同阶数的灰度，而不是生成不同的彩色。

双色调选项对话框各项意义如下：

- 类型选项栏中的选项表示用户可选择的几种色调的模式。
- 油墨 1、油墨 2、油墨 3、油墨 4 代表的是几种色调，只有选择相应的类型，才会出现相应数目的油墨。
- 压印颜色按钮可以让用户看到每种颜色混合后的结果。

4. 索引颜色模式

一幅 RGB(三原色)图像可以转换成一幅索引彩色模式的图像，以便编辑图像的颜色表格或是输出图像到一个仅支持 8 位彩色的应用程序中，这对多媒体应用程序是十分实用的。

在索引彩色图像中，一些 Photoshop 功能，包括渐变工具、所有的编辑工具和滤镜下的指令都不能被使用。其他一些工具例如羽化和画笔及喷枪工具也不是常规的工作方式。因此用户想在 Photoshop 中编辑一个 8 位的图像，应先将它转为 RGB 模式，对它进行一系列编辑之后．再将它转为索引彩色模式。

5. RGB 颜色模式

RGB 模式是我们目前最常用的模式，是将自然界中红、绿、蓝三种光线按照不同数值加以混合，从而产生图像的颜色的，是一种加色模式。

RGB 是色光的彩色模式，包括三个主要色彩——红(R)、绿(G)、蓝(B)。它是所有的显示屏、投影设备及其他传送或过滤光线的设备所依赖的彩色模式。就编辑图像而言，RGB 彩色模式是屏幕显示的最佳模式。但是 RGB 彩色模式图像中许多色彩无法被打印出来。因此，如果打印一个全彩色图像，应先将 RGB 彩色模式的图像转换成 CMYK 彩色模式的图像，然后再进行打印。

用户在工作中一定要注意的是：RGB 彩色模式的图像不能被四色印刷，所以用户在将图像输出到照排机之前，一定要将其转化为 CMYK 彩色模式的图像。

6. CMYK 颜色模式

CMYK 代表印刷图片时所用的印刷四色：青、品红、黄、黑。CMYK 彩色模式是打印机唯一认可的彩色模式。因为 RGB 不能准确地表现出用户最终印刷的图像色彩，所以许多人认为应该在 CMYK 的模式中进行工作。但是，CMYK 模式虽然能免除色彩方面的失望，但运算速度要慢许多。因为 Photoshop 中必须将 CMYK 即时转变为屏幕的 RGB 值。

CMYK 颜色模式广泛应用于印刷技术，它是利用物体吸收或反射光线的原理来反映颜色的。CMYK 是四种颜色的缩写，即青色、品红、黄色、黑色。其工作原理是：首先按一定比例混合四种颜色，然后将四种色彩的油墨混合印在纸张上，通过混合来对不同有色光进行吸收进而反映颜色，所以称为减色模式。理论上 CMY 混合后即可吸收所有的颜色并由此产生黑色，但由于油墨本身不纯，因此只有与 K 混合后才能产生真正的黑色。

7. Lab 颜色模式

Lab 彩色模式的好处在于它弥补了 RGB 与 CMYK 两种彩色模式的不足。RGB 在蓝与绿之间的过渡色彩过多，在绿与红之间的过渡色彩又太少；另一方面 CMYK 模式丢失的色彩更

多。Lab 在各方面都较适宜。Lab 模式分为三个色彩通道，一个是亮度，另外两个是色彩范围，用 a 和 b 来表示。Lab 可以看作是在两个 RGB 的通道之外，加上一个亮度通道的模式。事实上，每次用户将图像由 RGB 转换至 CMYK 时，Photoshop 都自动加上一个中间环节，即转为 Lab 彩色模式。

8. 多通道模式

用户可以将任何一个由多个通道组成的图像转换成多通道模式。当用户转换一幅多通道图像时，原来的通道会被赋予数值。多通道中的信息通道是灰度阶通道。如果被转换的是一幅彩色图像，则单一颜色通道会被转化成为反映每个通道内的像素、色彩值的灰阶信息通道。如果用户删除了 RGB、CMYK 或者图像中的某一条通道，则此图像会被自动转换为多通道模式。

9. 颜色表模式

颜色表格只有在图像处于索引颜色模式时才能被激活，由于只有 256 种颜色，因而可以用一张表格来表示颜色(如图 1.7 所示)。颜色表选项栏中的各选项代表不同的 256 种颜色的表格。这一指令主要是用来改变索引颜色图像中一种或多种颜色。

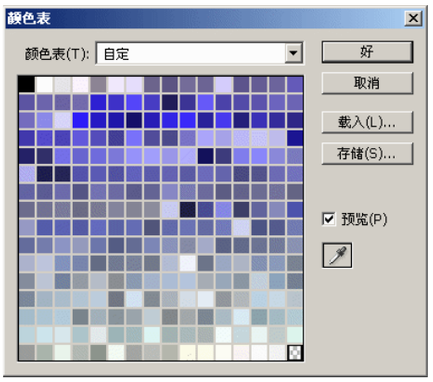


图 1.7 颜色表

1.2.5 色彩基础

对于一个图像爱好者来说，创建完美的色彩是至关重要的。颜色是一个强有力的、高刺激性的设计元素，用好了往往能收到事半功倍的效果。颜色能激发人的感情，完美的色彩可以使一幅图像充满活力，能向观察者表达出一种信息。但是当色彩运用得不正确的时候，表达的意思就不完整，甚至可能使人产生错误的感觉。

为了正确地理解和使用颜色，我们要了解描述颜色的三个属性：色相、色值和饱和度。

1. 色相

色相（hue），也叫色泽，也就是颜色的名称，如红色、黄色、蓝色等等。色相实际上是指一种颜色在色盘上所占的位置，与其名称同义。

色盘，是由 17 世纪物理学家牛顿发明的，它以图解的形式阐述了各种颜色在视觉上和科学上的相互关系。色盘上的颜色排列类似于彩虹状，近似色在色盘上互为毗邻，互补色在色盘上处于互相对称的位置。

要记住以下几点：

- 基色沿圆周排列，彼此之间的距离完全相等，每一种次色都处在产生它的两种基色之间。
- 反之，每一种基色，都处在两种次色之间。比如说，要减少图像中的绿色，可以减少黄色和品红。
- 互补色在色盘上彼此直接相对：红色对着青色，蓝色对着黄色，绿色对着品红。互

补色是彼此之间最不一样的颜色。

- 如果用户要向图像增加某种颜色，其实是减去它的互补色。

2. 色值

色值（value），是用来描述一种颜色的深浅程度，例如浅红或是深红。色值可与色调一词等价，互换使用。色值或色调相同的颜色，在黑白照片中呈现完全相同的灰度。

3. 饱和度

饱和度（saturation），则是指一种色彩的浓烈或鲜艳程度，饱和度越高，颜色中的灰色组分就越低，颜色的浓度也就越高，通常也用浓度来代替饱和度。高饱和度的色彩通常显得更加富丽更加丰满。

1.3 图形的基本处理

在我们日常平面图的设计中，Photoshop 是利用率很高的一个软件，本节中我们将利用 Photoshop 这个软件向读者一步步地展示一个温馨别墅的效果图的后期处理过程。如果你能够一步步地跟着做完，相信你会对 Photoshop 中的图形处理有一个大致的了解。

以下是操作步骤：

步骤一：启动 Photoshop，单击【文件／打开】命令打开一幅已作好的效果图，如图 1.8 所示。

步骤二：利用工具栏中的魔棒选择工具，将画面上的黑色区域选出，如图 1.9 所示。

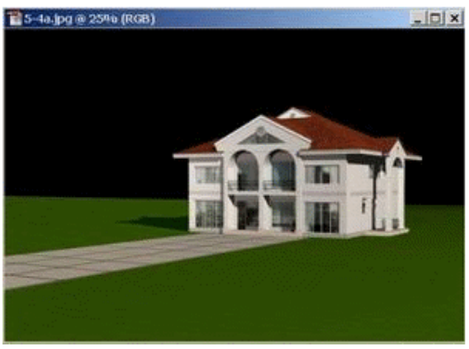


图 1.8 已经作好的别墅效果图



图 1.9 将黑色区域选出

步骤三：单击菜单中的【图层／新建／图层】命令创建一个新图层。在工具栏中选择前景色为纯蓝，背景色为纯白色，单击菜单中的【滤镜／渲染／云彩】创建一个蓝天白云的画面，然后单击【滤镜／渲染／镜头光晕】创建一个眩光的效果。

步骤四：按住【Ctrl+A】快捷键，将蓝天白云图像全选，单击菜单中的【编辑／复制】将天空图像进行拷贝，然后单击效果图层作为当前选择层，再单击【编辑／粘贴】命令将天空的画面粘贴到别墅中的选择区域中，效果如图 1.10 所示。



图 1.10　粘贴了天空画面的效果图

步骤五：单击图层面板上的“ 图层 1 ”，使其成为当前层，如图 1.11 所示。

步骤六：按住【Ctrl】键，单击“ 图层 1 ”图层面板，将蒙板选择区浮动。

步骤七：按住【Ctrl+Shift+I】键，将蒙板选择区进行反选，选择工具栏中的嵌套工具；按住【Alt】键，将别墅层从反选的蒙板选择区中减选出来。

步骤八：单击图层面板上的背景层作为当前层，然后单击菜单中的【图像／调整／亮度／对比度】命令，在弹出的对话窗中设置参数，如图 1.12 所示。

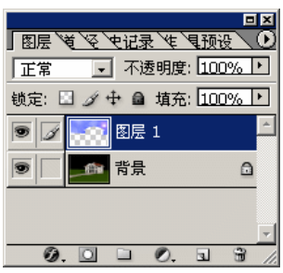


图 1.11　单击“ 图层 1 ”

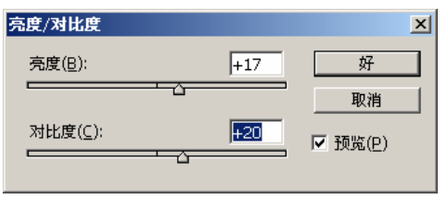


图 1.12　在【亮度／对比度】对话框中设置参数

步骤九：单击对话框中的【好】按钮。然后选择菜单中的【编辑／复制】命令。选择图层面板上的新建图层按钮，新建一个图层。

步骤十：单击菜单中的【编辑／复制】命令，将别墅放置在一个新图层上。

步骤十一：打开一幅树木的图片，如图 1.13 **所示。**



图 1.13　**树木图片**

步骤十二：按住【Ctrl**】键，将树木拖入别墅图像中，注意别墅与树木的比例关系，需要时可以使用变形命令来改变树木的大小，如图** 1.14 **所示。**



图 1.14　**将树木拖入别墅图像中**

步骤十三：按住【Ctrl**】+【**Alt**】键，复制多棵树木，要注意树林间的透视关系（如图** 1.15 **所示），将远处的树木缩小。**

步骤十四：在图层面板中，将复制后的树林层用关联按钮关联，如图 1.16 **所示。**



图 1.15　**复制多棵树木**

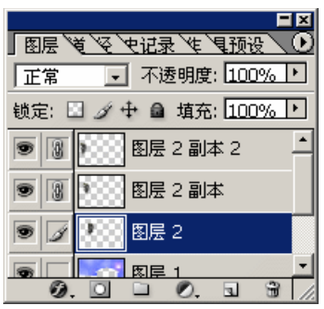


图 1.16　**将复制后的树林层用关联按钮关联**

步骤十五：单击图层面板右上角的三角按钮，在弹出的下拉菜单中单击合并连接图层命令，将树林合并为一层。

步骤十六：在图层面板中，用鼠标将树林的所在层拖入到新建图层按钮中，复制树林层。并按【Ctrl】键，单击复制树林层，使复制树林的选择区浮动。

步骤十七：设置前景色为黑色，单击菜单中【编辑／填充】命令，在弹出的对话框中单击【好】按钮，将复制后的树林填充为黑色，按住【Ctrl+D】键，取消选框。

步骤十八：单击菜单中的【编辑／变形／扭曲】命令，在变形框中单击上部中间的节点，拖曳鼠标向左下方移动，按【Enter】键，完成阴影变形。确定图层面板上的树木阴影为当前层，将不透明度的值设为 60%，制作阴影的透明效果。



图 1.17　将别墅右上角的树木旋转一定角度

步骤十九：单击菜单上的【文件／打开】命令，打开上面用过的树木图片，按住【Ctrl】键，将树木的图片拖入到别墅的右上角，单击【编辑／变形／旋转】命令旋转一定的角度，如图 1.17 所示。

步骤二十：重复步骤十八、十九的操作，将树木复制并填充为黑色。

步骤二十一：单击菜单上的【编辑／变形／垂直翻转】命令，将阴影翻转，并移动到地面上。单击【编辑／变形／扭曲】命令，调节节点，制作一种树叶的投影洒落在地面的效果，按【Enter】键，完成树叶的投影效果，如图 1.18 所示。



图 1.18　树木的投影效果

步骤二十二：单击图层面板，将树叶投影层的不透明度设置为 40%，制作树叶投影的透明效果。

步骤二十三：单击菜单中的【滤镜／模糊／高斯模糊】命令，在弹出的对话框中设置半径为 3.5，将树叶的投影进行模糊，最终效果如图 1.19 所示。

需要全本请访问 www.ertongbook.com